Séance 7

LE 2 ♦ FORCING DE MANCHE

Programme de la séance

- **Les conditions de l'ouverture de 2♦**
- **Les réponses**
- **Les redemandes**

Première donne de la séance (7.1)

7.1	Donneur : N	Vul : P	JF n°2 - Donne 1

	♠ V 9 6 4 3 ♥ 2 ♦ 7 6 2 ♣ 9 8 5 4	
♠ R 1 0 8 5 ♥ 1 0 6 ♦ D 5 4 ♣ R D V 6	N O E S	♠ A D 7 ♥ V 5 3 ♦ 1 0 9 3 ♣ A 1 0 7 2
Entame : Roi de Trèfle	♠ 2 ♥ A R D 9 8 7 4 ♦ A R V 8 ♣ 3	

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	Passe	Passe

N'intervenez pas dans les enchères.
Sud ouvrira probablement de 2♣ Fort Indéterminé, et le partenaire passera sur la redemande à 2♥.

Au contrat de 2♥, l'affranchissement du quatrième Carreau permet de réaliser dix levées.

Score : 2♥ + 2 ► 170 NS.

Demandez à Sud :

- *Pourquoi n'as-tu pas joué la manche ?* Parce qu'il n'apportait aucune levée, mon partenaire a passé normalement sur ma redemande à 2♥.

La solution : ouvrir de 2♦ « forcing de manche ».

Cette ouverture artificielle n'indique rien à Carreau (on peut en avoir zéro), elle engage simplement le camp à déclarer une manche.

Dans l'exemple précédent, Sud était assuré de réaliser 9 levées à l'atout Cœur. En pariant sur le gain d'une levée, il pouvait engager son camp à jouer la manche.

? **L'ouverture de 2♦ « forcing de manche » garantit :**

- **soit la manche, à une levée près,**
- **soit un minimum de 24 points HL.**

Plus précisément, on ouvre de 2♦ « forcing de manche » avec un minimum de

- 9 levées de jeu en majeure
- 10 levées de jeu en mineure
- 24 HL et +

Les réponses

Elles sont artificielles, et indiquent la possession ou non d'As :

Ouvreur	Répondant	
2♦	2♥	: pas d'As, 0 - 7 H
	2♠	: 1 As majeur (Pique ou Cœur)
	2SA	: 8 H et +
	3♣	: l'As de Trèfle
	3♦	: l'As de Carreau
	3SA	: 2 As

En d'autres termes,

? L'ouverture de 2♦ signifie :
« Nous jouerons au moins la manche, as-tu un As ? »

Exercices

Répondez à l'ouverture de 2♦ avec les mains suivantes :

①	②	③	④	⑤
♠ 8 7 2 ♥ A 6 5 4 ♦ 10 9 6 3 ♣ 7 4	♠ 4 3 2 ♥ 9 8 ♦ 8 6 5 4 3 ♣ 1 0 5 3	♠ 6 4 3 2 ♥ 2 ♦ D V 8 4 3 2 ♣ A 5	♠ 8 7 6 ♥ A 4 3 2 ♦ A 7 5 4 2 ♣ 3	♠ D 4 3 2 ♥ D 3 ♦ V 7 4 ♣ R V 3 2
2♠	**2♥**	**3♣**	**3SA**	**2SA**
1 As Majeur, ici l'As de Cœur.	Répondre même avec 0 point !	L'As de Trèfle, pas la longue.	2 As, n'importe lesquels.	Pas d'As, mais 8 H et +.

Deuxième donne de la séance (7.2)

7.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n°2 - Donne 2			
	♠ 7 5 4 ♥ 9 5 3 2 ♦ A 1 0 8 4 ♣ 8 3		**Sud**	**Ouest**	**Nord**	**Est**
♠ D 8 ♥ R 8 6 4 ♦ 9 7 3 2 ♣ V 1 0 9	N O E S	♠ 1 0 ♥ V 1 0 7 ♦ R 6 5 ♣ D 7 6 5 4 2				Passe
			2♦	Passe	3♦	Passe
			3♠	Passe	4♠	Passe
			6♠	Passe	Passe	Passe
Entame : Valet de Trèfle	♠ A R V 9 6 3 2 ♥ A D ♦ D V ♣ A R		Sud ouvre de 2♦ avec ses 26 points HL ou 10 levées de jeu à l'atout Pique. Nord répond 3♦ qui montre l'As de Carreau. Sud décrit sa longue en annonçant 3♠. Nord soutient à 4♠. Assuré d'un fit dixième, Sud conclut à 6♠ avec une bonne chance de réaliser 12 levées.			

Sud dénombre 11 levées : 7 Piques, 1 Cœur, 1 Carreau et 2 Trèfles.

- Il cherchera la douzième levée en tentant une impasse. Celle au Roi de Carreau est incontournable puisqu'elle libère dans tous les cas une levée avec le Valet ou le 10.

Le déclarant enlève les atouts et fait l'impasse Carreau qui échoue. Pas grave ! Il lui reste au mort des Carreaux maîtres qui permettront de défausser la Dame de Cœur.

Score : 6♠ = ► 1430 NS.

Troisième donne de la séance (7.3)

7.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°2- Donne 3
	♠ 8 6 2 ♥ A 6 ♦ 8 7 4 2 ♣ 8 5 3 2		
♠ A 9 ♥ V 10 9 7 3 ♦ V 1 0 5 3 ♣ 9 7	N O E S	♠ 1 0 7 5 3 ♥ R D 5 ♦ 9 6 ♣ V 1 0 6 4	
Entame : Valet de Cœur	♠ R D V 4 ♥ 8 4 2 ♦ A R D ♣ A R D		

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	Passe	2♠	Passe
2SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre de 2♦ avec 24 points H.
Nord dit 2♠ : 1 As majeur (ici l'As de Cœur).
Sud décrit sa main régulière en redemandant à 2SA (attention à ne pas dire 3♠ !).
Nord annonce 3SA, avec rien de plus que promis précédemment.

Sud compte 7 levées : 1 Cœur, 3 Carreaux et 3 Trèfles. Les 2 levées manquantes proviendront de l'affranchissement des Piques.

- Est doit avoir connaissance de V109x(x) à Cœur chez son partenaire et donc du risque de blocage de la couleur. Laissez-le trouver le déblocage de la Dame et du Roi de Cœur quand Sud laisse passer l'entame.

Le déclarant prend le deuxième Cœur de l'As du mort, et joue Pique pour le Roi et l'As d'Ouest qui peut défiler ses Cœurs maîtres.

Score : 3SA - 1 ► 50 EO.

Les redemandes

Le premier tour d'enchères étant artificiel, c'est à la redemande que l'ouvreur commence la description de sa main.

L'ouvreur de 2♦ « forcing de manche » redemande

- **à Sans-Atout avec une main régulière**
- **à la couleur avec une main irrégulière et une longue au moins cinquième.**

Quatrième donne de la séance (7.4)

7.4	Donneur : O	Vul : T	JF n°2 - Donne 4
	♠ D 7 3 ♥ 6 5 3 2 ♦ R 7 4 3 ♣ D V		
♠ 4 2 ♥ 9 4 ♦ D V 1 0 8 ♣ 8 6 5 4 2 Entame : Dame de Carreau	O N E S ♠ A R V 1 0 9 8 6 ♥ A D V ♦ 2 ♣ A R	♠ 5 ♥ R 1 0 8 7 ♦ A 9 6 5 ♣ 1 0 9 7 3	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
2♦	Passe	2SA	Passe
3♠	Passe	4♠	Passe
6♠	Passe	Passe	Passe

Sud ouvre de 2♦ avec 25 points HL ou 11 levées de jeu à l'atout Pique.
Le 2SA de Nord montre 8 H minimum, sans As.
Sud décrit son jeu en annonçant 3♠.
Nord le soutient à 4♠.
Sud conclut à 6♠ en espérant ne concéder que l'As de Carreau.

Sud compte 10 levées : 7 Piques, 1 Cœur et 2 Trèfles.

- Il trouvera les deux levées manquantes en jouant deux fois Cœur du mort vers ADV. La Dame et le 7 de Pique sont les deux cartes lui permettant de monter au mort.

Après avoir coupé soigneusement le deuxième Carreau du 8 (ou de l'As, mais non du 6), Sud utilise le 7 et la Dame d'atout pour monter au mort et faire deux fois l'impasse au Roi de Cœur.

Score : 6♠ = ► 1430 NS.

Les petits atouts sont parfois un moyen de communication très précieux.