

## ENCHÈRES À DEUX

# LE 2♦ FORCING DE MANCHE

> PAR JEAN-CHRISTOPHE QUANTIN

Complétant l'arsenal des ouvertures au palier de 2 (2♣ fort indéterminé, 2♥ et 2♠ faible, 2SA 20-21), le 2♦ forcing de manche permet de traiter toutes les mains dont la force est égale ou supérieure à 24 HL. Cette enchère artificielle est également utilisée dans le cadre des mains irrégulières où la manche est garantie à une levée près.

### Pourquoi est-il nécessaire de disposer d'une ouverture forcing de manche ?

Comme l'ouverture au palier de 1 n'est pas forcing, il est indispensable de disposer d'une ouverture qui force le partenaire à parler mais également à ne pas mettre fin à la séquence d'enchères avant qu'une manche ait été atteinte et ce, quel que soit son jeu.

### Avec quels types de mains ouvre-t-on de 2♦ forcing de manche ?

3 types de mains se prêtent à cette ouverture :

#### Les mains régulières de plus de 24 points H.

Il s'agit là de la zone supérieure (sans limite haute) à l'ouverture de 2♣ fort indéterminé suivi de 2SA (22-23H).

♠ RD 106 ♥ AR 2 ♦ RV 7 ♣ AR V	S	O	N	E
2♦				

Suivi là aussi de 2SA.

#### Les mains unicolores, bicolores ou tricolores d'au moins 24HL.

Un fit est peut-être nécessaire pour gagner une manche mais ces mains sont trop fortes pour être ouvertes au palier de 1, le risque d'un Passe général peu satisfaisant étant important. Il arrivera même que l'ouvreur possède 1 ou 2 point de moins.

♠ R 4 ♥ AR V 108 ♦ AR 542 ♣ A	S	O	N	E
2♦				

22H seulement mais une main beaucoup trop puissante pour être ouverte de 1♥. Il existe un risque que le partenaire passe et vous ne pourriez jamais décrire votre main en commençant au palier de 1. Avec aussi peu que ♠ D 7 6 ♥ 3 2 ♦ V 10 8 7 6 ♣ 5 4 3 chez votre partenaire, vous avez un chelem très convenable (6♦) à jouer.

Les mains irrégulières unicolores possédant deux levées de défense et avec lesquelles la manche est garantie à une levée près (au moins neuf levées en majeure, au moins 10 levées en mineure).

La manche n'est pas garantie à 100% mais la nature de la main (couleur longue, distribution exceptionnelle) impose le choix de cette ouverture.

♠ ARDV 8 7 6 ♥ AR 4 ♦ D 6 5 ♣ -	S	O	N	E
2♦				

Neuf levées seulement mais une forte chance de gagner la manche à Pique, même avec très peu en face.

♠ 6 ♥ A 2 ♦ ADV ♣ ARD 10 6 5 4	S	O	N	E
2♦				

Un potentiel de 10 levées (l'As de Cœur, deux Carreaux et sept Trèfles).

### Comment le répondant doit-il réagir à l'ouverture de 2♦ ?

En réponse, priorité est donnée à la présence d'un ou plusieurs As, ce qui peut s'avérer utile si l'ouvreur possède une main comportant une chicane.

Le S.E.F recommande de procéder de la manière suivante :

- 2♥ : 0 à 7 points H, pas d'As.
- 2♠ : un As majeur.
- 2SA : 8 points H et plus ou deux Rois.
- 3♣ : l'As de Trèfle.
- 3♦ : l'As de Carreau.
- 3SA : deux As.

Sur ces réponses, l'ouvreur poursuit de façon naturelle, fait une enchère à Sans-Atout ou annonce des couleurs au moins cinquièmes.

**Attention** : les sauts à la manche de la part de l'ouvreur sont des arrêts absolus. Ils montrent tout simplement qu'il manque deux As.

## À VOUS DE JOUER !

**1**

♠ AD 3 ♥ AR 4 ♦ ADV 5 4 3 ♣ 4	S	O	N	E
?				

**2**

♠ ARDV 5 ♥ 2 ♦ ARDV 4 ♣ 4 3	S	O	N	E
?				

## À VOUS DE JOUER !

**3**

♠ 7  
♥ RV5  
♦ A5  
♣ ARDV1084

S	O	N	E
?			

**4**

♠ R5  
♥ ARV10654  
♦ AV  
♣ R4

S	O	N	E
?			

**5**

♠ 87  
♥ 943  
♦ 10976  
♣ 10876

S	O	N	E
2♦	-	?	

**6**

♠ A65  
♥ 54  
♦ A10  
♣ RD5432

S	O	N	E
2♦	-	?	

**7**

♠ 87  
♥ 943  
♦ 10976  
♣ 10876

S	O	N	E
2♦ 2SA	-	2♥ ?	-

**8**

♠ ADV1097  
♥ 2  
♦ AD10843  
♣ -

S	O	N	E
?			

## SOLUTIONS

**1** 1♦. Vous êtes très loin de posséder dix levées à Carreau. Vous n'avez aucun argument pour forcer le partenaire à déclarer une manche. L'ouverture de 1♦ est la plus adaptée.

**2** 2♦. Évidemment ! Cinq levées de Pique et cinq levées de Carreau font dix levées. La manche doit être déclarée et vous ne pouvez pas vous permettre de voir votre partenaire passer sur l'ouverture de 1♠.

**3** 2♣. Pour les mains à base d'un unicolore mineur, dix levées (au minimum) sont requises pour ouvrir de 2♦. Ce n'est pas le cas ici. En revanche, la main se prête parfaitement à l'ouverture de 2♣ suivi d'une redemande à 3♣.

**4** 2♦. La main représente bien un potentiel de neuf levées en majeure. L'ouverture de 2♦ est donc adaptée, pas tant parce que vous craignez un Passe général (celui-ci est peu probable) mais surtout pour montrer la puissance de votre main et obtenir un renseignement intéressant (présence ou non d'As dans la main du répondant).

**5** 2♥. Les réponses à l'ouverture forcing de manche sont automatiques. 2♥ est l'enchère la plus négative (moins de deux Rois ou de 8 points H, pas d'As).

**6** 3SA. Cette réponse artificielle montre conventionnellement deux As, indépendamment du reste du jeu du répondant. Un chelem va probablement être déclaré.

**7** 3SA. La nature même de l'ouverture de 2♦ forcing de manche est d'être forcing de manche ! Vous n'avez pas le droit de passer. Déclarez 3SA. Avec une majeure quatrième, vous feriez un Stayman sans que cela ne garantisse quoi que ce soit en terme de points.

**8** 1♠. Bien sûr, une manche va probablement être déclarée, avec cette main à la distribution exceptionnelle. Mais ce serait une grave erreur d'ouvrir de 2♦. Les mains bicolores qui ne sont pas fortes en point H doivent absolument s'ouvrir au palier de 1, afin de ne pas donner au répondant une fausse idée de la main de l'ouvreur. Notez qu'une réponse de 2♠ (un As majeur) ne garantirait pas le chelem alors que celle de 2♥ ne l'exclurait pas avec en face ♠ R865 ♥ 10987 ♦ 2 ♣ V876.