

LE DEUX CARREAU FORCING DE MANCHE

QUAND ? Cette ouverture promet 24H(L) minimum. Exceptionnellement on peut ouvrir avec moins de 24H(L) à condition d'avoir une distribution qui garantit 9 levées de jeu. L'exemple 1 ci-dessous compte 24H, l'exemple 2 n'a que 22H mais on est assuré de faire 9 levées si l'atout est T.

T	K	C	P
RVX	ARD	AD72	RD8
ARVX654	AR	A	DV2

POURQUOI forcing de manche ? Pour une manche il faut 25H(L) à SA, 27 HLD en Maj et 30 HLD en min. Il suffit donc d'un « petit » complément chez le partenaire pour atteindre la manche, particulièrement à SA et en Maj. Forcing de manche signifie que les 2 partenaires sont obligés d'enchérir tant que la manche n'est pas atteinte.

PREMIERE ENCHERE DU REPONDANT : c'est une enchère complètement conventionnelle dans laquelle il indique la force de son jeu en nombre d'as et en points H.

- a) **2C** : jeu sans as et n'ayant ni 2 rois, ni 8H.
- b) **2P** : 1 as et moins de 8H.
- c) **2SA** : pas d'as mais soit 2 rois, soit au moins 8H.
- d) **3T** : 1 as noir et au moins 8H.
- e) **3K** : 1 as rouge et au moins 8H.
- f) **3SA** : 2 as.

On notera que ajoutés à 24HL, le minimum de 2K d'ouverture, les points des cas a et b conduisent à un total de 24 à 32HL qui est une zone de manche (mais il peut y avoir plus si l'ouvreur a plus de 24HL). Les points des cas c à f ajoutés à 24HL donnent 32HL minimum, la zone de chelem est atteinte, elle donne lieu à des enchères spécifiques qui seront détaillées dans le cours sur les chelems.

2^{ème} ENCHERE DE L'OUVREUR : elle précise la caractéristique principale du jeu de l'ouvreur : 2SA ou 3SA avec un jeu régulier sans Maj 5^{ème}. 2P, 3C ou 3P avec une Maj au moins 5^{ème}. 3T, 3K ou 4T, 4K avec une mineure au moins 6^{ème}. A noter : O utilise toujours l'enchère la moins chère possible EX O2=2SA si R1=2C ou 2P ce qui est le plus fréquent mais avec le même jeu O2=3SA si R1=2SA, 3T ou 3K. Dans le cas très exceptionnel où R1=3SA, O2 devra enchérir au niveau 4.

2^{ème} ENCHERE DU REPONDANT

A) R est faible ce qui est le cas le plus fréquent. R1=2C ou 2P.

- 1- **O2=2SA** : main régulière, sans M5 (5 cartes en Majeure) ni m6 et ayant bien sur 24HL mini.

-Sur cette enchère R2 dira 3SA avec un jeu régulier qui n'a ni M4, ni M5, ni m6. Même avec aucun point R doit dire 3SA !

-Si R a une ou deux M4 il fait un Stayman (3T). Si sur le Stayman soit O nomme une M qui est celle de R, R conclut à la manche dans cette couleur. S'il n'y a pas de fit, R déclare 3SA. (Ex O1=2K ; R1=2C ; O2=2SA ; R2=3T ; O3=3P ; si R a 4 piques il dit 4P si non il dit 3SA).

-Si R a M5 il fait un Texas, O rectifie obligatoirement et R dit 3SA avec 5 cartes dans cette couleur ou déclare la manche à la couleur s'il a 6 cartes. (Ex O1=2K ; R1=2C ; O2=2SA ; R2=3C, Texas pour P ; O3=3P, rectification automatique ; R3= 3SA s'il a 5 cartes à P ou R3=4P s'il a 6 cartes à P). La séquence est identique si R a 6 cartes en mineure (m6). Comme O a dit 2SA il a obligatoirement au moins 2 cartes dans cette couleur, le fit est certain. Si R a un jeu régulier à côté de sa m6 il dira 3SA mais avec un jeu irrégulier – une chicane ou un singleton – il dira 3P s'il a 6 cartes à T ou il dira 4T s'il a 6K. O rectifie obligatoirement et R conclut à la manche si elle n'est pas déjà atteinte. (Ex : O1=2K ; R1=2C ; O2=2SA ; R2=3P texas pour les T ; O3=4T ; R3=5T)

- 2- **O2=2P ou 3C, 3T, 3K** : annonce au moins 5 cartes dans la couleur M ou 6 cartes en mineure.
- R est fitté (3 cartes mini en M, 2 en m). Avec un jeu faible il conclut à la manche.
 - Avec un jeu fort, proche de 8H et irrégulier, il fera une annonce « chlémique » à 3P ou à 5C, à 4T ou 4K en mineure** (cours sur les chelems.)
 - R n'est pas fitté, il répond en SA : 2SA sur 2P, 3SA sur les autres enchères. R peut également nommer une nouvelle couleur à condition qu'elle soit au moins 5^{ème} et commandée par au moins 1 honneur. Ex ci-dessous, ordre T/K/C/P.

Main de O	DV2	A	AR	ARVX654
Main de R	X86	D754	V763	82

O1=2K ; R1=2C ; O2=2P ; R2=2SA (en principe 2 cartes à P mais pas certain); O3=4P.

B) R est fort (cas R1= c,d,e,ou f)

Lorsque R a un jeu fort qui garantit au moins 8H chez le répondant il faut envisager un chelem. La 2^{ème} enchère de O sera comme ci-dessus. Sur une enchère à la couleur R exprimera le fit ou le non-fit sans faire de saut. Ex O1=2K ; R1=2SA ; O2=3P ; R2=4P et O continuera les enchères en vue de déclarer le chelem à P : 6 ou 7P (voir cours sur les chelems). S'il n'y a pas fit le chelem sera à SA.

Si la 2^{ème} enchère de O est 3SA le répondant doit continuer les enchères (Stayman, Texas ou à SA) en vue d'un chelem. Ex O1=2K ; R1=2SA ; O2=3SA (qui indique un jeu régulier sans M5 ni m6) ; R2= Stayman avec M4, Texas avec M5 ou m6, ou 4SA avec un jeu régulier et 8H(L) ou 6SA avec 9 à 11H(L), détails dans le cours sur les chelems.

