

# 2♣ forcing manche

## 1) Le 2♣ forcing manche (contrôles italiens)

Le système français de compétition ne garde qu'une seule enchère forcing manche. Celle-ci est le 2♣.

### 1.1 Critères d'ouverture

Il convient de différencier 3 types de mains :

- Les mains régulières d'au moins 24H
- Les mains unicolores avec 6 cartes dont 3 honneurs
- Les mains bicolores.

De plus il est indispensable de **disposer d'un minimum de 2 levées de défense**.

#### 1.1.1 Mains régulières

Mains d'au moins 24H riches en A R ainsi que certaines plus-values (10 par ex)

Ouverture de 2♣ avec ≥ 24H

♠ AR74
♥ RD9
♦ ARD4
♣ R96
24H

Ouverture de 2♣ avec ≥ 24H

♠ ARD3
♥ RV42
♦ AD4
♣ AD
25H

#### 1.1.2 Mains unicolores

Mains d'au moins 23H ou 9 levées de jeu en majeure et 9,5 levées en mineure.

Ouverture de 2♣ avec un unicolore majeur

♠ 8
♥ ARV873 => 5 levées
♦ AV4 => 1.5 levées
♣ ARV => 2.5 levées
21H => 9 levées

Ouverture de 2♣ avec un unicolore majeur

♠ RDV7652 => 6 levées
♥ A => 1 levée
♦ RD2 => 1.5 levées
♣ R5 => 0.5 levées
18H => 9 levées

Ouverture de 2♣ avec un unicolore mineur

♠ R2 => 0.5 levées
♥ AR => 2 levées
♦ ARD7652 => 7 levées
♣ 105 => 0 levée
19H => 9.5 levées

Ne pas ouvrir de 2♣ avec cet unicolore majeur => Trop peu de levées de défense (0).

=> Ouverture 1♥

♠ 5
♥ ARDV7652 => 8 levées
♦ D2 => 0 levée
♣ 75 => 0 levée
12H => 8 levées

### 1.1.3 Mains bicolores

Avec la plupart des jeux bicolores de 22H ou plus, il ne faut pas hésiter à ouvrir de 2♣ de peur que les enchères ne s'arrêtent prématurément surtout si la couleur principale est majeure.

**Attention :** L'ouverture de 2♣ place le camp de l'ouvreur en attaque. Il est impératif dans ce cas de disposer d'au moins 2 levées de défense !

Ouverture de 2♣ avec un bicolore

♠ ADV75
♥ 3
♦ ARV64
♣ AR
22H

Ouverture de 2♣ avec un bicolore

♠ D5
♥ ARDV4
♦ RDV64
♣ A
22H

Ne pas ouvrir de 2♣ avec ce bicolore => Trop peu de levées de défense (0.5 levée).

=> Ouverture 1♥

♠ R5
♥ RDV1076
♦ RDV64
♣ -
15H

## 1.2 Les réponses à l'ouverture de 2♣

Parmi les systèmes possibles nous utiliserons la méthode des contrôles italiens.

Définition des contrôles italiens :

- L'As vaut 2 contrôles italiens
- Le Roi vaut 1 contrôle italien

2♣	Contrôles	nombre	
	2♦	0 ou 1	Pas d'As, peut-être 1 Roi
	2♥	2 ou 3	1 As   1 As + 1 Roi   2 ou 3 Rois
	2♠	4 ou 5	
	2SA	6 et plus	

Exemples :

Distribution	Ouest	Est	Distribution
♠ RV2		2♣	
♥ D63	2♠		
♦ AR874			
♣ 95			
13H			

2♠: Ouest a 1 As et 2 rois => 2+2 = 4 contrôles italiens

Distribution	Ouest	Est	Distribution
♠ V982		2♣	
♥ 43	2♥		
♦ V862			
♣ A76			
6H			

2♥ : Ouest a 1 As soit 2 contrôles italiens

Statistiquement le répondant enchère souvent à 2♦ ou 2♥, ce qui permet de commencer la recherche de l'atout et la description des mains à un palier relativement bas. De surcroît, l'ouvreur dispose de renseignements importants sur le potentiel de sa diagonale.

### 1.3 Redemandes de l'ouvreur

Trois types de mains ne posent aucun problème de redemande :

- Les unicolores au moins 6<sup>èmes</sup> : on nomme alors la couleur longue
- Les bicolores au moins 5-5 : on nomme sa couleur la plus longue et généralement la plus chère en cas d'égalité de longueur
- Les jeux réguliers ou même 4-4-4-1 : on enchérit à **2SA**

Si l'on excepte ces 3 types de mains, les critères sont différents selon que la couleur longue peut être nommée au palier de 2 ou de 3.

Avec un jeu 5-3-3-2 au palier de 2 :

C'est la qualité de la couleur 5<sup>ème</sup> qui sera déterminante. On la nommera dès qu'elle contient 3 honneurs sinon on se rabattra sur **2SA**. La raison en est simple, si la couleur longue n'est pas belle alors les autres couleurs le sont (jeux de plus de 22H) donc on redemandera **2SA**.

Avec un jeu 5-4-2-2 ou 5-4-3-1 au palier de 2 :

La tendance s'inverse. Ce sont des jeux où jouer 2SA peut s'avérer plus dangereux. On privilégiera la couleur longue sauf si elle est très laide.

Exemples :

S	O	N	E
	2♣		2♥
	2♠		

1<sup>ère</sup> redemande : 2♠

Jeu 5-3-3-2

♠	ARD96
♥	86
♦	ARV
♣	AD10
23H	

S	O	N	E
	2♣		2♥
	2SA		

1<sup>ère</sup> redemande : 2SA

Jeu 5-3-3-2

♠	RV
♥	DV875
♦	ARD
♣	ARV
24H	

S	O	N	E
	2♣		2♦
	2♥		

1<sup>ère</sup> redemande : 2♥

Jeu 5-4-2-2

♠	AR
♥	RV1074
♦	RD108
♣	AR
23H	

S	O	N	E
	2♣		2♥
	2SA		

1<sup>ère</sup> redemande : 2SA

Jeu 5-4-2-2

♠	D10975
♥	AR
♦	AR
♣	RDV10
22H	

Au palier de 3 :

- Avec une couleur 6<sup>ème</sup> ou plus ou avec un bicolore 5-5, on nomme la plus longue ou la meilleure couleur.
- Avec un jeu 5-3-3-2 on nomme **2SA** => pas de palier de 3
- Avec un bicolore 5-4, l'ouvreur a le choix entre la couleur la plus longue ou le **SA**. La qualité de la couleur longue sera déterminante pour la nommer (surtout en majeure). Si la couleur longue est mineure on privilégiera le SA même avec un singleton. Si on nomme le SA le répondant pourra utiliser un Stayman ou un Texas pour faciliter la recherche d'un fit majeur.

Exemples :

S	O	N	E
	2♣		2♥
	3♥		

1<sup>ère</sup> redemande : 3♥

Jeu 5-4-3-1

♠	AD6
♥	RDV109
♦	ARD2
♣	R
24H	

S	O	N	E
	2♣		2♥
	2SA		

1<sup>ère</sup> redemande : 2SA.

Jeu 5-4-3-1

♠	AD6
♥	ARD2
♦	RDV109
♣	R
24H	

Ici l'enchère de 3♦ ferait courir le risque de passer à côté d'un fit majeur.

## 1.4 Développements ultérieurs

### 1.4.1 L'ouvreur a redemandé SA

Le répondant emploie le Stayman et le Texas comme sur un 2SA « classique »

### 1.4.2 Avec un fit dans la couleur nommé par l'ouvreur

Le répondant exprimera en priorité son soutien dès qu'il a 3 cartes dans la couleur nommée par l'ouvreur. Les fits exprimés en dessous du niveau de la manche sont forcing et marquent un intérêt pour le chelem.

Exemples :

Distribution	Ouest	Est	Distribution
♠ 6	2♣	2♦	♠ V973
♥ A3	3♣	4♣	♥ R854
♦ AR4	4♦	4♥	♦ 83
♣ ARV9762	6♣		♣ D85
19H			6H

- 2♦ : 0 ou 1 contrôle italien
- 4♣ : Fit. Est est maximum de son enchère négative
- 4♦ : contrôle
- 3♥ : contrôle (singleton ou roi)
- 6♣ : 1 perdante à ♠. Chelem plus que probable.

Un fit majeur donné au niveau de la manche par le répondant n'est forcing que si le répondant a promis 4 ou 5 contrôles italiens (enchère 2♠)

Distribution	Ouest	Est	Distribution
♠ A4	2♣	2♠	♠ R762
♥ ARD853	3♥	4♥	♥ 1094
♦ 87	7SA		♦ AR3
♣ ARD			♣ 985
22H			10H

- 2♠ : 4 ou 5 contrôles italiens
- 4♥ : forcing => 1 As + 2 rois
- 7SA : Aucune perdante. Le camp dispose de tous les As et tous les rois. L'ouvreur compte 13 levées => les doigts des 2 mains et 3 orteils !

L'annonce d'une nouvelle couleur à saut est un Splinter. Cela peut provenir d'un jeu faible et habituellement un fit de 4 cartes.

Distribution	Ouest	Est	Distribution
♠ ARD875	2♣	2♦	♠ V963
♥ V86	2♠	4♥	♥ 4
♦ A6	6♠		♦ D752
♣ AR			♣ D762
21H			5H

- 2♦ : 0 ou 1 contrôle italien
- 4♥ : splinter ♥
- 6♠ : 1 perdante à ♥. La perdante à ♦ sera éliminée sur la D♣

### 1.4.3 Sans fit dans la couleur nommé par l'ouvreur

Sans fit dans la couleur de l'ouvreur, le répondant peut librement nommer sa propre couleur.

S	O	N	E
	2♣		2♦
	3♦		?

- 2♦ : 0 ou 1 contrôle italien

La priorité d'Est est d'annoncer un fit ♦ s'il le peut. Dans le cas contraire il pourra dire :

- 3♥ ou 3♠ sont des enchères à priori naturelles
- 3SA jeu régulier sans réserve de force
- 4♣ Enchère naturelle
- 4SA quantitatif (environ 7-8H)

3♥ ou 3♠ sont des enchères à priori naturelles OU PAS ?

1<sup>er</sup> cas) la couleur annoncée est longue => NATUREL

Distribution	Ouest	Est	Distribution
	2♣	2♦	♠ 763
	3♦	3♥	♥ R10932
	?		♦ 752
			♣ 102
			3H

- 2♦ : 0 ou 1 contrôle italien
- 3♥ : couleur 5<sup>ième</sup> à ♥ => recherche d'un fit 5-3

2<sup>ième</sup> cas) la couleur n'est que 4<sup>ième</sup> => TENUE

Distribution	Ouest	Est	Distribution
	2♣	2♦	♠ 763
	3♦	3♥	♥ R1093
	?		♦ 752
			♣ 1032
			3H

- 2♦ : 0 ou 1 contrôle italien
- 3♥ : dans ce cas la couleur n'est pas 5<sup>ième</sup> mais Est a peur d'enchérir à 3SA avec ses ♠ anémiques. Le risque de chuter 3SA est important. La solution consiste à annoncer une tenue ♥ et si Ouest tient les ♠ il placera lui-même 3SA.

Conclusion : les enchères de 3♥ ou 3♠ ne pas forcément naturelles !

En dernier recours le camp se rabattra sur la manche en mineure.

Distribution	Ouest	Est	Distribution
♠ R85	2♣	2♦	♠ DV63
♥ D	3♦	3♠	♥ 64
♦ ARD9743	4♠	5♦	♦ 852
♣ AR			♣ V762
21H			4H

- 2♦ : 0 ou 1 contrôle italien
- 3♠ : les ♠ sont peut-être 5<sup>ième</sup> ?
- 4♠ : Fit ♠ les croyant 5<sup>ième</sup>
- 5♦ : Pas d'autres solutions que de demander la manche à ♦

## 1.5 Le Blackwood après les contrôles italiens

Après la séquence 2♣ suivie des contrôles italiens, le Blackwood qui peut éventuellement suivre n'est pas une demande d'As mais un Blackwood aux rois.

4SA	enchère	nombre
	5♣	Pas de roi
	5♦	1 roi
	5♥	2 rois
	5♠	3 rois
	5SA	4 rois

Combinées avec les contrôles italiens cette séquence permet de déterminer exactement le nombre d'As et de rois détenus par le partenaire.

Contrôles italiens =>	2♦ (0-1)	2♥ (2-3)	2♠ (4-5)	2SA (6 et +)	
Signification =>	Pas de roi (0)	1 As (2)	2 As (4)	3 As (6)	
	1 roi (1)	2 rois (2)	1 As + 2 rois (4)	2 As + 2 rois (6)	
		1 As + 1 roi (3)	4 rois (4)	1 As + 4 rois (6)	
		3 rois (3)	2 As + 1 rois (5)	3 As + 1 rois (7)	
			1 As + 3 rois (5)	2 As + 3 rois (7)	
				2 As + 4 rois (8)	
				4 As (8)	
				... etc	
Le Blackwood aux rois détermine le nombre d'As !					
5♣	Pas de roi	0 As	1 As	2 As	3 As (ou 4 As !) *
5♦	1 roi	0 As	1 As	2 As	3 As (ou 4 As !) *
5♥	2 rois			1 As	2 As
5♠	3 rois			1 As	2 As
5SA	4 rois				2 As

\* Noter que le contrôle italien 2SA ne permet pas de connaître exactement le nombre d'As. Mais avec 6 contrôles ou plus l'équipe n'est trop mal lotie !

## 1.6 Cas d'une intervention adverse

En cas d'intervention, les enchères du répondant sont les suivantes :

- Passe => 0 ou 1 contrôle italien
- X (contre) => contrôle du premier tour de la couleur d'intervention
- 2x => nombre de contrôle italiens dégradé d'un cran (voir tableau). C'est l'enchère immédiatement supérieure mais dont la signification est abaissée.

Ouverture	Intervention	Nb de contrôles italiens du répondant	Enchère du répondant	Signification
2♣	2♦	0 - 1	Passe	0 ou 1 contrôle italien
			X	Contrôle de 1 <sup>er</sup> tour des ♦
		2 - 3	2♥	Enchère classique
2♣	2♥	0 - 1	Passe	0 ou 1 contrôle italien
			X	Contrôle de 1 <sup>er</sup> tour des ♥
		2 - 3	2♠	Contrôle italien suivant dégradé d'un cran
		4 - 5	2SA	Contrôle italien suivant dégradé d'un cran
2♣	2♠	0 - 1	Passe	0 ou 1 contrôle italien
			X	Contrôle de 1 <sup>er</sup> tour des ♠
		2 - 3	2SA	Contrôle italien suivant dégradé d'un cran
		4 - 5	3♣	Contrôle italien suivant dégradé d'un cran