

2♦ forcing de manche : Fiche récapitulative

2023-2024 – Chartres de Bretagne

1 Ouverture de 2♦

On utilise l'ouverture de 2♦ « Forcing de manche » lorsque l'on a un jeu autosuffisant pour gagner une manche :

- N'importe quel jeu de 24HL ou plus.
- Un jeu à la couleur auquel il manque au maximum une levée de jeu pour réaliser la manche (donc au moins 9 levées en majeure et 10 levées en mineure).
- Deux levées de **défense** (= levées que vous ferez même si les adversaires prennent le contrat dans une autre couleur).

2 Réponse à l'ouverture de 2♦

Le partenaire ayant un jeu très fort, il est de bon aloi d'annoncer ses As. En France, on joue la convention **CRèMe** sur les enchères de 3♥, 3♠ et 3SA :

- 2♥ : pas d'As, 0 – 7H (réponse la plus commune)
- 2♠ : un As majeur
- 2SA : pas d'AS, au moins 8H
- 3♣ : As de trèfle
- 3♦ : As de carreau
- 3♥ : Deux As de même Couleur (noirs/rouges) : ♠/♣ ou ♥/♦
- 3♠ : Deux As de même Rang (majeurs/mineurs) : ♠/♥ ou ♦/♣
- 3SA : Deux As Mélangés : ♠/♦ ou ♥/♣
- 4SA : Trois As (enchère rarissime)

3 Développements après la réponse

Après que le partenaire a annoncé ses As (ou non...), l'ouvreur nomme les **SA** s'il a un jeu régulier, sa couleur longue sinon. On continue de se décrire naturellement tant qu'**une manche n'est pas atteinte** (même avec 0 point) ! Sur une redemande à **SA**, on peut utiliser les enchères habituelles de Texas et Stayman.