

# L'OUVERTURE DE 2♦ FORCING DE MANCHE (1)

Cette ouverture remplace l'ancien 2♣ Albarran. C'est l'un des points plutôt faibles du système français.

## Les conditions d'ouverture de 2♦ FM :

- Théoriquement : Toutes les mains permettant à elles seules de réaliser la manche moins une levée.
- En réalité, certaines mains posent beaucoup de problèmes. J'essaierai de souligner les principaux.

## Avec des mains régulières ou semi-régulières (redemandes à SA) :

- Le minimum requis est de 24HL, sans limite supérieure, bien entendu. Exemples :
  - ♠A2 ♥D102 ♦ARDV52 ♣AD : 22H, mais 24HL. On ira probablement à 3SA (ou 6♦ ?).
  - ♠R ♥ARD ♦ARD10 ♣R8742 : main horrible pour cette ouverture, mais quoi d'autre ?
    - ▶ Sur une ouverture d'1♣, le risque de passe général est trop grand, avec 24H, alors que 3SA sont possibles avec 1 ou 2 points en face, voire une main nulle, ex : ♠109874 ♥87 ♦98 ♣9653.

## Avec des mains unicolores (redemandes à la couleur) :

Ce sont les meilleures ouvertures de 2♦. Les conditions sont presque les mêmes que pour 2♣ :

- 9 levées et +, si la couleur est majeure, 10 levées et + si la couleur est mineure.
  - Bien entendu, dans tous les cas, il faut des points d'honneur : au moins 16H.

**Principe : On ouvre de 2♦ les mains unicolores qui permettent la manche moins une levée.**

- Remarque : il n'y a pas de distinction ici entre les mains « Acol » (longueur) et les autres (points).
  - En effet, la réponse à 2♦ étant variable (cf. suite du cours), on ne peut presque jamais « jumper ».

## Avec des mains bicolores (redemandes à la couleur) :

Ce sont les pires ouvertures de 2♦, et il faut les éviter au maximum. De toutes façons, plus le bicolore est excentré, moins le risque de passe général existe, car les répartitions adverses seront également excentrées.

- ♠AR764 ♥3 ♦ADV653 ♣5. Cette main n'a que 4 perdantes. Ne l'ouvrez surtout pas de 2♦ ! :
  - 14 points d'honneurs seulement (votre partenaire compte sur 16H au moins).
  - En cas d'intervention adverse, sa description sera impossible. Ouvrez sagement de 1♦.
- Le corollaire : n'ouvrez de 2♦ un bicolore que s'il n'a que 2 perdantes ! :
  - La réponse vous donnant le nombre d'As, vous saurez tout de suite s'il y a un chelem.

**Principe : ATTENTION : On ouvre de 2♦ les mains bicolores avec 2 perdantes seulement !**

- Remarque : même avec 2 perdantes, l'ouverture au niveau de 1 peut ne pas être risquée. Exemples :
  - ♠- ♥ARV1076 ♦A ♣RDV954. 2 perdantes seulement, 2♦. Mais 1♥ est aussi bien (chicane ♠).
    - ▶ La chicane à ♠ indique une longue adverse dans cette couleur, ils interviendront sûrement.
  - ♠42 ♥- ♦ARD97 ♣ARDV62. Ouverture : 1♣. Sans cela, la description de la main est impossible

## L'ouverture de 2♦ FM est un « appel aux As » :

C'était la grande force du 2♣ Albarran, et on a gardé ce principe : priorité absolue aux As.

- La seule restriction, qui ne sera pas traitée ici, est l'intervention éventuelle de l'adversaire (rare).

## Le système le plus communément adopté (qui devra être le vôtre) :

- Les réponses au 2♦ FM étant variables, il convient d'alerter<sup>1</sup> les réponses. Le système que vous allez adopter privilégie la couleur de l'As, mais en gardant 2♥ et 2SA pour les mains sans As :

- 2♥ : Pas d'As, pas 2 Rois, moins de 8 points. 2SA : pas d'As, 2 Rois ou 8 points et plus.
- 2♠ : Un As majeur (♥A ou ♠A). 3♣/♦ : L'As de ♣ ou l'As de ♦.
- Le « crème », moyen mnémotechnique pour **C** (couleur), **R** (rang), **M** (mélange) = 2 As (rare) :
  - 3♥ : 2 As de même couleur (rouges ou noirs), 3♠ : 2 As de même rang (majeurs ou mineurs).
  - 3SA : 2 As « mélangés » (rouge mineur et noir majeur, ou l'inverse).

<sup>1</sup> Le règlement prévoit que l'adversaire doit comprendre vos enchères. Vous devez donc sortir le carton « alerte » dès que votre partenaire a fait une enchère qui peut être mal interprétée. Si votre adversaire demande pourquoi vous avez alerté, vous devez, à son tour de parole, et avant qu'il ait enchéri, lui expliquer l'enchère de votre partenaire. Ici, c'est l'ouvreur qui alerte à propos de l'enchère du répondant.