

## 2♦-P-2♥-2♠-?

Fiche inspirée par J.-P. Desmoulins, *Bridgerama* n° 455, juillet 2019, p. 11-12.  
Les exemples sont tous tirés de cet article.

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	passé	2♥	2♠
?			

→ **Plusieurs types de mains** fortes s'ouvrent de « 2♦ forcing de manche (FM) », ouverture qui remplace l'ancien 2♣ Albarran. Théoriquement, toutes les mains permettant à elles seules de réaliser, à la couleur, la manche moins une levée, avec donc neuf levées de jeu en majeure, et dix en mineure.

1°) Avec des **mains régulières** ou semi-régulières (redemandes à SA), minimum 24HL, sans limite supérieure.

2°) L'ancien **2 fort en majeure** (6 cartes dont 3 honneurs ou 5 cartes dont 4 honneurs) avec 15H minimum (importance de posséder des levées de défense) et 9 levées de jeu et plus, mineure 4<sup>ème</sup> possible.

3°) Un « **2 fort** » en mineure (dans ce cas, 10 levées de jeu et plus). Une majeure 4<sup>ème</sup> est interdite (théoriquement), 15H minimum, comme en majeure..

4°) Les **jeux bicolores** doivent s'ouvrir le moins possible de 2♦, car leur description est problématique... On prendra parfois plutôt un risque de passé général (en ouvrant de 1 à la couleur) que de se trouver devant l'impossibilité de décrire son bicolore.

Ce 2♦ « forcing de manche » est un « appel aux As », dont les réponses diffèrent selon les joueurs. Celles-ci seront donc alertées.

→ Il existe d'autres ouvertures de 2♦, autrefois en vogue et qui reviennent en force de nos jours, notamment le « 2♦ multicolore ». Il n'en sera pas question ici.

→ La **réponse de 2♥** (dans tous les cas, il n'y a pas d'As) recouvre deux types de jeux chez le répondant :

1°) Tous les jeux sans As de 0 à 7H (ou 8HL), quelle que soit leur forme.

2°) Tous les jeux sans As, à partir de 8+HL (ou avec 2 Rois) irréguliers, c'est-à-dire avec singleton, la réponse de 2SA (8HL ou 2 Rois) étant réservée aux mains régulières ou semi-régulières.

→ L'**intervention à 2♠** indique en principe toujours une très belle couleur 5<sup>ème</sup> ou 6<sup>ème</sup>, pouvant servir de sacrifice si la vulnérabilité est favorable. Au minimum, elle indique une bonne entame.

- Passe            **F**            Passe (forcing) sans enchère naturelle. Ex. : ♠95 ♥ARV ♦RDV4 ♣ARDV → passe.
- X                **NF**            Punitif, forte opposition à l'atout. Exemple : ♠RD104 ♥D4 ♦ARD9 ♣ARV → X.
- 2SA            **F**            Main régulière avec bon arrêt à ♠. Exemple : ♠AD4 ♥RD4 ♦ARD ♣RD92 → 2SA.
- 3♣              **F**            Enchère naturelle avec 6 cartes au moins, 10 levées de jeu ou plus de 24HL.  
Exemple : ♠4 ♥ARV ♦A5 ♣ARD10963 → 3♣.
- 3♦              **F**            Enchère naturelle avec 6 cartes au moins, 10 levées de jeu ou plus de 24HL.
- 3♥              **F**            Enchère naturelle avec 6 cartes au moins, 9 levées de jeu (voir introduction) ou plus de 24HL. Exemple : ♠A5 ♥RDV985 ♦AR102 ♣A → 3♥.
- 3♠              **SU**            Enchère sans utilité.
- 3SA            **NF**            Enchère de conclusion avec un très bon arrêt ♠ et souvent une mineure longue.
- 4♣              **SU**            Enchère sans utilité.
- 4♦              **SU**            Enchère sans utilité.
- 4♥              **NF**            Conclusion après avoir appris qu'il manque deux As. la couleur est bien entendu « auto-fittée ». Exemple : ♠42 ♥ARDV1086 ♦AR ♣RD → 4♥.

**Principes : Après l'intervention à 2♠ sur un 2♥ de réponse à 2♦ forcing de manche,  
Passé est forcing (évidemment), en général régulier sans arrêt ♠.  
Le Contre est punitif.**

**La conclusion directe à 4♥ est un arrêt, l'ouvreur ayant appris qu'il manque deux As.**