## 2♦ (FM)-?

Fiche mise en conformité avec le SEF 2024

Sud	Nord
	2♦*
?	

<sup>\*</sup> Forcing de manche

Plusieurs types de mains fortes s'ouvrent de 2♦ « forcing de manche », 2♦ FM (SEF). Elles sont indépendantes de la possession ou non de cartes à ♦. L'enchère est entièrement artificielle :

- $\rightarrow$  1°) L'ancien <u>2 fort en majeure</u> (6 cartes dont 2 H ou 5 cartes dont 3 H) avec <u>16H minimum</u> (importance de posséder au moins <u>deux</u> levées de défense) et <u>9 levées de jeu</u> ou plus (= la manche moins une levée), mineure 4ème possible (mais non souhaitable).
- $\rightarrow$  2°) Un « 2 fort » en mineure (dans ce cas, <u>10 levées de jeu</u> au moins = la manche moins une levée). Toujours 16H minimum (2 levées de défense).
- $\rightarrow$  3°) Un super SA avec 24HL et plus, sans limite : une mineure 5ème (ou 6ème) est possible, ainsi qu'une majeure 5ème sans les honneurs requis pour un « 2 fort », et main régulière ou semi-régulière (ex :  $\triangle$ AR10  $\nabla$ RV103  $\triangle$ A  $\triangle$ ARV74). On remarquera qu'on est un peu moins rigoureux dans la distribution que pour l'ouverture de 1SA.
- → Remarque importante : Le SEF 2024 précise qu'on utilise l'ouverture de 2 FM, quelle que soit la distribution, à partir de 24HL. Le risque est en effet un Passe général, alors qu'on a la manche à soi tout seul. Cependant, lorsque la main est très irrégulière, avec notamment un violent bicolore (au moins 5-5), il vaut mieux évaluer la probabilité d'un Passe général, et si celle-ci est presque nulle, il peut valoir le coup de tenter une ouverture au niveau de 1 pour annoncer sa deuxième couleur de façon forcing (importance de l'anticipation !). En effet, 2 FM élève de façon considérable les enchères dès l'ouverture, et on risque ainsi de passer à côté d'un fit dans sa deuxième couleur.
- → Les réponses de Sud font l'objet de <u>multiples variantes et conventions</u>, ce qui démontre qu'aucune façon de faire n'est vraiment satisfaisante. Nous nous contenterons ici des réponses du standard français actuel (SEF 2024). On considère que 2 FM est un <u>appel aux As</u>, comme l'ancien 2 Albarran. Toutes les réponses sont donc artificielles également et sont évidemment forcing.
- 2 ▼ F 0 à 7H ( ou 8HL), pas d'As. Avec 8+H, s'il y a une courte (singleton ou chicane) → 2 ▼ également. La notion de Rois disparaît en 2024 (on disait autrefois 2SA avec 6H, si c'était 2 Rois). Exemple (moderne): ◆RD752 ▼105 ◆V753 ◆43 → 2 ▼. 2 ▼ n'est donc pas toujours « misérable »...
- 2♠ F Un As majeur, ♥ ou ♠, 4+HL. Nord connaîtra souvent d'emblée la couleur de l'As. Si son <u>seul</u> <u>problème</u> est de connaître sa couleur, Nord peut poser la question par 4♣\* (alerté) : ♥ ou ♠ ?
- 2SA F 8 points H et plus, pas d'As. **Attention** (nouveau!): <u>pas de singleton</u>. Toutes les couleurs ont donc au moins 2 cartes. La réponse avec 6-7HL et 2 Rois n'existe plus (on dira 2♥).
- 3♣ F L'♣A sans autre As, toute forme de jeu (faible ou fort, 4+H). Ex. : ♠108653 ♥9732 ♦875 ♣A.
- 3 ♦ F L'•A sans autre As, toute forme de jeu (faible/fort, 4+H). Ex. : ♠109852 ♥RV1063 ♦ARD ♣-.
- 3♥ F Réponse intégrée au SEF 2024 : 2 As de même couleur (rouges ou noirs, convention CRM¹). Bessis rajoute (hors SEF) : « ou bien ♥RDxxxx ». 3♥ est forcing de chelem.
- 3 F Réponse intégrée au SEF 2024 : 2 As de même rang (majeurs ou mineurs, convention CRM). Bessis rajoute (hors SEF) : « ou bien ARDxxxx ». 3 est forcing de chelem.
- 3SA F Réponse intégrée au SEF 2024 : 2 As mélangés (rouges ou noirs, convention CRM). 3SA est forcing de chelem.
- 4♣ F Hors SEF, 3 As : •, ♥ et ♠ (tous sauf la couleur citée).
- 4♦ F Hors SEF, 3 As : ♣, ♥ et ♠ (tous sauf la couleur citée).
- 4♥ F Hors SEF, 3 As : ♣, ♦ et ♠ (tous sauf la couleur citée).
- 4♠
   F Hors SEF, 3 As : ♠, ♦ et ♥ (tous sauf la couleur citée).
- 4SA F Hors SEF, 4 As (écrivez-nous si cela vous arrive!).

Principe: L'ouverture de 2♦ (« forcing de manche » = FM) est un appel à la couleur de vos As.

Les réponses de 2♥ (faible, parfois fort avec singleton) et 2SA (fort sans singleton)

indiquent l'absence d'As, indépendamment de la forme du jeu.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Prononcer « crème », moyen mnémotechnique CRM.