

15 LES ENCHERES FORCING ET NON FORCING

0. Introduction

Nous allons étudier les différentes enchères Forcing et Non Forcing. Ce domaine des enchères est souvent source de mésententes entre partenaires. Ce cours n'est pas exhaustif, il devrait vous permettre d'assimiler les principales règles. La présentation qui vous sera faite en vidéo projection, abordera une partie de ces enchères à partir d'une redemande faible ou ambiguë de l'ouvreur.

Avant de définir celles-ci, nous devons rappeler les différentes notions de bicolore, bicolore cher et bicolore à saut.

Bicolore : annonce par un joueur ayant annoncé une 1^{ère} couleur d'une nouvelle couleur au palier de 2 ou plus. Le bicolore promet au moins 5 cartes dans la 1^{ère} couleur et au moins 4 cartes dans la 2^{ème}.

→ à cause de la recherche prioritaire d'un fit majeur on ne parle pas de bicolore lorsque la nouvelle couleur est au palier de 1 : 1♣-1♥-1♠ notamment ne promet toujours que 3♣ (et 4♠)

→ dans un certain nombre de cas l'annonce d'une nouvelle couleur par le répondant sera artificielle (les 3^{ème} et 4^{ème} couleur forcing, seront étudiées dans un autre cours)

Le bicolore est économique quand le partenaire peut revenir dans la 1^{ère} couleur du bicolore au palier de 2. Exemple : 1♥-1♠-2♣ : le répondant peut annoncer 2♥.

Le bicolore est cher quand le partenaire ne peut pas revenir dans la 1^{ère} couleur du bicolore au palier de 2. Exemple : 1♣-1♠-2♥ : le répondant ne peut pas annoncer 2♣.

Le bicolore est à saut quand le 2^{ème} couleur est annoncée à saut (on parle aussi de bicolore cher à saut). Exemple : 1♥-1♠-3♣.

Force nécessaire pour un bicolore et caractère forcing ou non.

La zone de points des Bicolores de l'ouvreur :

- bicolore économique : 13-18HL; semi-forcing
- bicolore cher : 19-23HL : forcing et auto-forcing
- bicolore à saut : 20-23HL : forcing de manche

La zone de points des Bicolores du répondant :

→ **bicolore économique** : 6HL+; le caractère forcing ou non dépend de la séquence : *quand il s'agit d'une 4^{ème} couleur (convention 4^{ème} couleur forcing (voir cours Maitrise)), ou d'une 3^{ème} couleur forcing (voir cours Maitrise), ce bicolore n'en est pas un, promet au moins*

10HL et est forcing pour la troisième couleur Forcing, au moins 11HL et est auto-forcing pour la quatrième couleur Forcing.

→ **bicolore cher ou à saut** : 13HL+, forcing de manche

1. Les Notions d'enchères Forcing et Non Forcing

1.1 Notion d'enchère non forcing/forcing :

Quelques précisions préliminaires :

- on joue ici Roudi, 3^{ème} et 4^{ème} couleur forcing ; on se limite aux séquences à 2 (sans intervention **adverse**)
- x, y, z désignent des couleurs

Enchère non forcing : le partenaire n'est pas obligé de reparler

Enchère forcing : le partenaire est obligé de reparler sauf si la manche est atteinte

En première approximation :

- une enchère est non forcing quand elle est limitée en force - une enchère est forcing quand elle est illimitée en force

Les enchères non forcing se décomposent en :

- enchères « forcing passe » : le partenaire doit passer
- enchères « passe ou corrige » : le partenaire a un choix limité, imposé par la séquence
- enchères non forcing : le partenaire peut reparler ou non suivant son jeu
- enchères semi-forcing : le partenaire peut théoriquement passer mais ne le fera que très rarement

Les enchères forcing se décomposent en :

- enchères forcing un tour (ou enchères forcing) : le partenaire doit reparler
- enchères auto-forcing : le partenaire doit reparler et l'auteur de l'enchère s'engage à reparler *sauf si la manche est atteinte.*
- enchères forcing de manche : les 2 partenaires s'engagent à reparler jusqu'au palier de la manche.

→ **les enchères auto-forcing et forcing de manche engendrent des « séquences forcing » : dans une séquence forcing, toutes les enchères intermédiaires sont forcing, indépendamment de leur signification propre.**

2. Les types d'enchères Non Forcing :

2.1 Enchères « forcing passe » :

→ le partenaire doit passer, quel que soit son jeu

- 2y dans les séquences **1x-1y-1SA-2y** : exemple : 1♣-1♥-1SA-2♥
- 2♦ dans les séquences **1x-1y-1SA-2♦** : exemple : 1♣-1♥-1SA-2♦
- les fits après un 2 faible, qu'ils soit directs ou différés
- l'annonce de la manche par le joueur ayant **toutes les informations** : exemples : 1SA/2SA-3SA, conclusion à 3SA ou 4♥/4♠ après Stayman, annonce de la manche après fit (1♥-2♥-4♥ ou 1♦-1♥-2♥-4♥)
- la répétition de sa couleur au palier minimum ou de la manche par l'ouvreur après une réponse à SA : exemple : 1♠-1SA-2♠
- saut à la manche ou au chelem de l'ouvreur de 2♦ (attention : il faut un saut) : exemples : 2♦-2♥-3SA, 2♦-2SA-4SA, 2♦-2SA-4♥/4♠
- annonce par l'auteur du Roudi de 2SA, 3SA, de 2 ou de 4 dans sa couleur : exemples : 1♣-1♥-1SA-2♣-2♦-2♥, 1♣-1♥-1SA-2♣-2♦-2SA, 1♣-1♥-1SA-2♣-2♠-4♥

2.2 Enchères « passe ou corrige » :

→ le partenaire passe ou corrige dans une dénomination proposée ; il s'agit d'une extension du cas précédent.

- séquences 1x-1♠-1SA-2♥/4♥ : l'ouvreur passe ou met 2♠/4♠
- séquences 1♠-1SA/2SA/3SA-4♥ : le répondant passe ou met 4♠ (2SA fitté limite par 3 cartes et 3SA Fitté 4 cartes 13-15H)
- 3SA du répondant après un Texas : l'ouvreur fit ou rectifie à 4 en Majeures (donc 3 cartes) : exemple : 1SA-2♦-2♥-3SA (le répondant n'a que 5 cartes à ♥).

2.3 Enchères non forcing :

→ le partenaire peut passer ou non :

- toutes les ouvertures sauf 2♦ (et en principe 2♣).
- les enchères à SA non conventionnelles ou quantitatives.
- le « 5 en majeure » (dans les séquences de chelem)
- les fits et auto-fits directs sauf le fit d'un 2 sur 1 : exemples : 1♥-3♥, 1♦-1♥-3♦, 1♣-1♥-1♠-3♥ (mais 1♠-2♣-3♣ est forcing de manche)
- les fits et auto-fits différés au palier de 2 (le « fit » majeur est une simple préférence) : exemples : 1♦-1♥-2♣-2♦/2♥, 1♥-1♠-2♣-2♥ mais aussi 1♥-2♣-2♦-2♥
- plus généralement, les fits et auto-fits dans une séquence où un Roudi, une 3ème forcing ou une 4ème couleur forcing étaient possibles ; notamment toutes les séquences type 1x-1y-1z/1SA/2z économique- 3x/3y/3z ; attention : le SEF donne certaines de ces séquences forcing de manche
- l'annonce par le répondant d'une nouvelle couleur naturelle sans saut quand sa première enchère était 1SA (moins trop faibles pour un 2 sur 1 : exemple : 1♠-1SA-2♣-2♦/2♥)
- la séquence 1♣-1♠-2♣-2♥ : conseillé (par assimilation à 1♣-1♠-1SA-2♥) ; cette séquence est forcing en SEF (possibilité de 4 cartes à ♥ chez l'ouvreur).

2.4 Enchères semi-forcing :

- 2^{ème} enchère de l'ouvreur au palier de 1 : exemple : 1♣-1♥-1♠
- bicolore économique de l'ouvreur : exemple : 1♥-1♠-2♣
- formellement ces 2 enchères sont non forcing ; toutefois la force de l'ouvreur va jusqu'à 19HL ; de plus, dans certains cas il peut n'avoir que 3 cartes dans sa 2^{ème} couleur (main régulière de 2^{ème} zone avec une majeure 5^{ème})

3. Les enchères Forcing :

3.1 Enchères forcing un tour :

- le partenaire doit reparler, quel que soit son jeu
- la réponse au palier de 1x à une ouverture
- les enchères d'essai et les enchères à SA conventionnelles sauf SA quantitatifs (non forcing)
- tous les relais ou enchères conventionnelles non naturelles : Stayman, Texas, Roudi, Blackwood, 2♦ sur 2♣ fort indéterminé... ; note : en pratique, le Stayman est auto-forcing
- les changements de couleur inférieurs à la manche sur un barrage à 2♥, 3♥
- *rappel* : le bicolore économique de l'ouvreur n'est formellement pas forcing ; mais on reparlera dans la quasi-totalité des cas.

3.2 Enchères auto-forcing :

- le partenaire doit reparler et l'auteur de l'enchère s'engage à reparler *sauf si la manche est atteinte*.
- le 2 sur 1 du répondant (réponse au palier de 2 sans saut sur une ouverture de 1 à la couleur) : exemple 1♥-2♣
- les bicolores chers de l'ouvreur : exemple : 1♦-1♠-2♥
- la 3^{ème} couleur forcing
- la 4^{ème} couleur forcing
- et de fait (pour mémoire) : l'ouverture de 2♣ fort indéterminé.

3.3 Enchères forcing de manche :

- les 2 partenaires s'engagent à reparler jusqu'**à ce qu'une manche soit atteinte**.
- **l'ouverture de 2♦ forcing de manche.**
- le 2 sur 1 à saut du répondant (réponse au palier de 2 avec saut sur une ouverture de 1 à la couleur) : exemple 1♣-2♥
- les bicolores à saut de l'ouvreur : exemple : 1♥-1♠-3♣
- les bicolores chers et à saut du répondant
- la 4^{ème} couleur forcing chère
- les fits différés au palier de 3 en majeure (enchères de chelem) : exemples : 1♥-2♣-2♦-3♥,

1♥-2♣-2♥-3♥, 1♥-1♠-2♣-3♥, 1♥-2♣-2SA-3♥... mais 1♥-1♠-3♣-3♥ peut être une simple préférence

- certains fits différés en mineure

- les fits et auto-fit au palier de 3 après un roudi, une 3^{ème} couleur forcing ou une 4^{ème} couleur forcing (souvent enchère de chelem ; toujours après roudi)

- le fit direct du 2 sur 1 du répondant : exemple : 1♥-2♣-3♣

- toute enchère après une répétition à saut par l'ouvreur de sa couleur ou un fit direct reçu au palier de 3 : exemples : 1♥-1♠-3♥-enchère, 1♥-1♠-3♠-enchère, 1♥-3♥-enchère

- les fits et auto-fits au palier de 3 après un bicolore cher de l'ouvreur : exemple : 1♦-1♠-2♥-3♦/3♥/3♠

- toute enchère du répondant après un 2 fort (*attention : en SEF 2♣-2♦-2M-2SA-3M n'est pas forcing*)

- les contrôles.

- et bien sûr (rappel) : toute enchère inférieure à la manche dans une séquence forcing de manche

4. Exercices d'application :

4.1 Les enchères :

4.2 Jeu de la carte :

Mémento des enchères Forcing Non Forcing

1. Toute nouvelle couleur est forcing : sauf si elle est annoncée en bicolore économique après une redemande à 1SA de l'ouvreur.

S O N E

mais

S O O E

1♣ - 1♠ -

1♣ - 1♠ -

1SA - 2♥

2♣ - 2♥

2♥ : Non Forcing 6-10H

2♥ : Forcing 11H et plus

2. Les enchères à Sans Atout sont identiques à celles en réponse à l'ouverture :

- 1SA : 6-10H enchère « poubelle »
- 2SA : 10-11H des arrêts dans les couleurs non nommées
- 3SA : 12-14H en principe (jusqu'à 18H sur 1SA de l'ouvreur) des arrêts dans les couleurs non nommées.

S O N E

1♣ - 1♥ -

1♠ - 2SA

2SA : 10-11H, tenue à carreau.

S O N E

1♣ - 1♥ -

1♠ - 3SA

3SA : 12-14H, tenue à carreau.

3. Après un changement de couleur (ou la répétition de celle ci) de l'ouvreur,

- Sans saut : 6 cartes 6-9HL
- Avec saut : 6 cartes 10-11HL

S O N E

1♣ - 1♥ -

1♠ - 2♥

2♥ : 6-9HL 6 cartes.

S O N E

1♣ - 1♥ -

1♠ - 3♥

3♥ : 10-11HL 6 cartes.

4 Après une redemande de l'ouvreur à 1SA, toute répétition de la couleur sans saut indique au moins 5 cartes dans une zone de 6-10H

S O N E

1♣ - 1♥ -

1SA - 2♥

2♥ : 6-9H 5 cartes et plus.

mais

S O N E

1♣ - 1♥ -

1SA - 3♥

3♥ : au moins 5 belles cartes et un espoir de chelem

5. Quand une main est trop forte pour être annoncée directement, il faut passer par une nouvelle couleur avant de faire l'enchère naturelle.**Ce processus est fondamental et rendra la séquence forcing.****6. La quatrième couleur forcing :** elle promet au moins 11H et demande des renseignements quand à la structure de la main du déclarant.

S O N E

1♣ - 1♥ -

1♠ - 2♦ : Forcing 11H et plus

Mais

S	O	N	E
---	---	---	---

1♣	-	1♦	-
----	---	----	---

1♥	-	1♠	
----	---	----	--

1♠ : Forcing à partir de 8-9H

♣* **Règle de Alain LEVY** : La quatrième couleur est forcing de manche, si la sixième enchère est supérieure à 2SA.

♣* **Répéter la quatrième couleur** est artificiel et demande davantage de précisions sur la main de l'ouvreur

♣* **Donner un Fit Majeur au palier de 3 après une quatrième couleur forcing**, elle indique des ambitions de chelem avec 3 petits atouts si et seulement si le soutien direct était forcing.

♣* **Donner un Fit mineur au palier de 3 après la quatrième couleur** indique une main plate ou 5 cartes dans la majeure répondue si le soutien direct était forcing.

♣* **En réponse à la quatrième couleur Forcing**, 2SA mini-maxi peut être utilisé pour décrire les mains régulières comportant ou non un fit de 3 cartes pour la Majeure initialement répondue (12-14H ou 18-19H).

♣* **En conséquence une réponse à saut (3SA, 3♥)** montre toujours une main régulière de 15-17H.

♣* **Quand l'ouvreur décrit un bicolore économique**, c'est toujours la première couleur qui est l'enchère poubelle.

♣* **S'il a annoncé 1♠ à son deuxième tour d'enchères**, c'est en répétant 2♠ sur la quatrième couleur que l'ouvreur décrit un jeu sans support pour la majeure ni arrêt dans la quatrième couleur.

♣* **Soutenir la quatrième couleur montre toujours une courte dans la première couleur du répondant**. Cette enchère montre une main de deuxième zone sauf si la quatrième couleur est 2♥.

7. La troisième couleur forcing : elle promet au moins 10H (ou 9 beaux car l'ouvreur peut avoir jusqu'à 16H) et demande des renseignements quand à la structure de la main du déclarant. Elle ne s'emploie que sur les trois séquences suivantes.

S	O	N	E
		1♣	-

S	O	N	E
		1♣	-

♣♦♥♠

1♥ - 2♣ -
2♦
2♦ : Forcing 11Het plus

S	O	N	E
		1♦	-
1♠	-	2♦	-
2♥			
2♥			

2♥ : **Forcing** 11Het plus

mais

1♠ - 2♣ -
2♦
2♦ : Forcing 11Het plus

S	O	N	E
		1♣	-
1♥	-	2♣	-
2♥			
2♥			

2♥ : **NF** 6 cartes 6-9HL