



La quatrième couleur forcing

La quatrième couleur forcing

est une enchère du répondant qui l'utilise au deuxième tour après l'annonce de 2 couleurs par l'ouvreur. Cette enchère demande des renseignements supplémentaires à l'ouvreur pour trouver en général la meilleure manche (parfois le chelem) et quelques fois une partielle....

Attention !

- Comme toutes les enchères artificielles, la quatrième couleur forcing ne s'utilise qu'en l'absence d'une enchère naturelle possible. Par exemple, si un soutien forcing existe, vous devez l'utiliser prioritairement.
- Elle ne dénie ni ne garantit quoi que ce soit dans la couleur nommée
- Si vous souhaitez simplifier vos enchères, utilisez la 4ème couleur forcing de manche (cf fiche niveau 1)

S	O	N	E
		1 	Passe
1 	Passe	1 	Passe
2 			



Problème E1355

La quatrième couleur forcing ne garantit ni longueur ni honneurs à . Seulement une main d'au moins 10H

S	O	N	E
		1 	Passe
2 	Passe	2 	Passe
3 			



Problème E1591

Quatrième couleur forcing pour rechercher quel contrat jouer : couleur ou SA ? partielle ou la manche ?



La quatrième couleur forcing

Quand est utilisée la quatrième couleur forcing ?

Avec un jeu suffisamment fort permettant un espoir de manche,

- Elle nécessite donc, au moins 11H
- Elle ne dénie ni ne garantit quoi que ce soit dans la couleur nommée
- Elle demande à l'ouvreur des précisions sur sa main.

La 4ème couleur forcing est auto-forcing. Une exception, la séquence 1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠ n'est pas auto-forcing : le répondant peut très bien passer après la 3ème enchère de l'ouvreur.

- La 4ème couleur peut être forcing de manche ou non : elle n'est pas forcing de manche si la 3ème enchère du répondant ne dépasse pas 2SA dans ce cas, le répondant a utilisé la 4ème couleur forcing à la recherche d'un fit majeur et avec un jeu minimum
 - Constatant l'absence de fit, le répondant freine
 - l'ouvreur minimum s'arrêtera avant la manche
- Dans tous les autres cas, la 4ème couleur forcing est forcing de manche

S	O	N	E
		1♥	Passe
1♠	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	2♥	Passe
2♠	Passe		



Problème E20519

2♠ Sans fit ♠ avec cette main minimum (pour appeler la 4ème couleur forcing) et faute de mieux, le répondant répète sa couleur 5ème. La 3ème enchère du répondant (2♠) étant inférieure à 2♠, l'ouvreur minimum peut s'arrêter avant la manche

S	O	N	E
		1♠	Passe
2♣	Passe	2♥	Passe
3♦			



Problème E1591

3♦ est la quatrième couleur forcing de manche. La 3ème enchère du répondant dépassera 2SA puisque le palier de 3 est déjà atteint. Vous allez ainsi trouver la meilleure manche SA ou couleur ?



La quatrième couleur forcing

La suite des enchères :

La redemande de l'ouvreur après une quatrième couleur forcing.

- La priorité de l'ouvreur est d'annoncer un soutien de trois cartes dans la majeure du répondant.
- Il annonce 2 SA ou 3 SA , s'il arrête la 4ème couleur annoncée
- Il répète sa deuxième couleur avec 5 cartes
- Il répète sa première couleur ...sans autre enchère possible
- La répétition à saut de la mineure promet au moins 6 cartes !

S	O	N	E
1 ♦	Passe	1 ♥	Passe
1 ♠	Passe	2 ♣	Passe
3 ♥			



Problème E5653

3 ♥ Le soutien de la première couleur du répondant est prioritaire après une 4ème forcing. Le saut montre une main de 2ème zone.

S	O	N	E
1 ♦	Passe	1 ♥	Passe
1 ♠	Passe	2 ♣	Passe
2 ♥			



Problème E9401

Le soutien à 2 ♥ avec 3 cartes est préférable à l'enchère de 2 SA (malgré l'arrêt ♣). Vous décrivez mieux votre main et ne risquez rien : la 4ème couleur forcing est auto-forcing. Le répondant est obligé de fournir une 3ème enchère



La quatrième couleur forcing

Les enchères à SA

La redemande de l'ouvreur après une quatrième couleur forcing. Si l'ouvreur n'a pas 3 cartes dans la majeure du répondant et s'il possède l'arrêt dans la 4ème couleur, il peut nommer 2 SA. En terme de force cette enchère est ambiguë. Elle peut montrer :

- Soit une main de 1ère zone (12-14H)
- soit une main de 3ème zone (18-19H)
- elle dénie 3 cartes dans la majeure du répondant
- remarque : avec une main de 2ème zone, l'ouvreur aurait ouvert de 1 SA...

Après l'enchère de 2 SA, si le répondant poursuit par 3 SA, l'ouvreur annonce 4 SA si sa main est de 3ème zone...sinon il passe.

S	O	N	E
1 ♦	Passe	1 ♥	Passe
1 ♠	Passe	2 ♣	Passe
2 SA			



Problème E5650

2 SA Sans trois cartes à ♥ , avec l'arrêt ♣ (arrêt vraiment minimum ici avec la dame 3ème...) et une main de 1ère zone.

S	O	N	E
1 ♦	Passe	1 ♥	Passe
1 ♠	Passe	2 ♣	Passe
2 SA			



Problème E5651

2 SA Sans trois cartes à ♥ , avec l'arrêt ♣ et une main de 3ème zone....Si le partenaire continue par 3 SA, vous annoncerez votre force par 4 SA