



La 3ème forcing (conventionnelle)

La troisième couleur forcing

La troisième couleur forcing est une enchère que le répondant utilise au deuxième tour

- après la répétition, par l'ouvreur, de sa mineure d'ouverture au palier de 2
- après avoir nommé une majeure au 1er tour

Le répondant promet alors une force lui permettant d'envisager une manche (soit un minimum 9-11H puisque l'ouvreur a limité sa main à 14H)

En général ces changements de couleur du répondant au 2ème tours sont naturels et promettent une force dans la couleur annoncée sauf dans une séquence particulière :

- ouverture dans une mineure
- 2ème réponse dans la couleur immédiatement supérieure à celle de l'ouvreur (♦ si l'ouverture est ♣ et ♥ si l'ouverture est ♦).

Dans ce cas, la 3ème couleur annoncée est artificielle : elle ne garantit ni force ni longueur dans cette couleur : l'enchère est forcing, mais plus auto-forcing. C'est une différence fondamentale avec la 4ème forcing, qui elle, est auto-forcing

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



[Problème E20169](#)

2 ♦ (couleur immédiatement supérieure à celle de l'ouvreur) est une enchère artificielle qui ne promet rien dans la couleur annoncée.

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



[Problème E20531](#)

2 ♦ 3ème couleur forcing artificielle qui ne promet rien dans la couleur annoncée. En effet ♦ est la couleur collée à celle de l'ouvreur .



La 3ème forcing (conventionnelle)

Dans quel cas le répondant utilise-t-il la convention 3ème couleur forcing ?

Le répondant qui nomme une 3ème couleur artificielle a un espoir de manche. L'ouvreur ayant limité sa main à 14H, le répondant aura un minimum compris entre 9 et 11H

- Avec une main régulière il aura en général au moins 11H
- Avec une main irrégulière il pourra n'avoir parfois que 9H.

Il peut utiliser cette convention dans plusieurs situations :

- Sans enchère pour montrer sa force
- Pour annoncer de manière forcing un fit différé
- Avec des problèmes dans une couleur pour annoncer SA
- En ne voulant pas annoncer SA sans aucun honneur à protéger

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



Problème 20512

Un soutien à 3 ♣ serait non forcing, et le répondant avec 16H ne veut pas rater une manche

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



Problème E20513

Une répétition des ♠ serait non forcing : Sud répond donc 2 ♦ et annoncera 3 ♠ sur 2SA ou 3 ♣ pour rendre la séquence forcing



La 3ème forcing (conventionnelle)

La suite des enchères

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

La priorité de l'ouvreur est d'annoncer un soutien s'il a trois cartes dans la majeure du répondant.

Sinon il annonce SA, s'il arrête la couleur non annoncée.

Sans arrêt dans la couleur nommée et avec une main faible, il répète sa couleur d'ouverture

Avec une bonne ouverture, il peut annoncer la quatrième couleur, pour que le répondant soit déclarant du contrat à SA



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



[Problème E5000](#)

L'ouvreur soutien le répondant avec trois cartes dans la majeure du répondant,



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



[Exercice F6664](#)

3 SA Sans trois cartes à ♠ avec des tenues dans les 2 couleurs non annoncées et avec des honneurs à protéger, l'ouvreur s'approprie le contrat à SA. Son magnifique ♦ lui permet d'imposer la manche



La 3ème forcing (conventionnelle)

Exemples $1\clubsuit - 1\spadesuit$
 $2\clubsuit - 2\heartsuit$

$1\clubsuit - 1\heartsuit$
 $2\clubsuit - 2\spadesuit$

$1\diamonds - 1\heartsuit$
 $2\diamonds - 2\spadesuit$

$1\diamonds - 1\spadesuit$
 $2\diamonds - 3\clubsuit$

$1\diamonds - 1\heartsuit$
 $2\diamonds - 3\clubsuit$

- La première séquence garantit 4 cartes à \heartsuit . Comme les 3ème couleur artificielles elle n'est pas auto-forcing
 - Les 4 autres séquences sont forcing de manche :
 - Soit la 2ème couleur nommée par le répondant est plus chère que la 1ère
 - Soit la deuxième couleur est nommée au palier de 3
 - Dans ces 4 dernières séquences, la 3ème couleur nommée garantit une force mais pas obligatoirement 4 cartes
-