

LA QUATRIÈME COULEUR FORCING

Votre partenaire est donneur, ou en second, et il ouvre de 1 à la couleur. Vous avez par exemple :

1. ♠ R2 ou bien : ♥ ARV42 ♦ D103 ♣ 853	2. ♠ R74 ou bien : ♥ AD74 ♦ A105 ♣ 987	3. ♠ A104 ♥ AD103 ♦ R75 ♣ AV5
---	---	---

Et la séquence se passe ainsi :

Votre partenaire	Adversaire	Vous	Adversaire
1 ♦		1 ♥	
1 ♠		?	

Les trois mains posent un problème.

Dans les trois cas, vous avez « ouverture sur ouverture » : il faut jouer une manche, et même éventuellement un chelem avec la main n° 3. Mais comment trouver la bonne manche ? On n'en sait pas assez sur la main du partenaire : il a ouvert, il a 4 ♠ et plus de ♦ que de ♣.

Avec la main n° 1 : Votre réponse par 1 ♥ indique 4 cartes, il faut rallonger les ♥. Si le partenaire en a 3, nous jouerons 4 ♥. S'il n'a que 2 cartes à ♥, il faut s'assurer d'un arrêt à ♣ pour jouer 3 SA.

Répéter les ♥ ? Si vous dites 2 ♥, vous annoncez une main faible avec 6 ♥, le partenaire passera. Si vous dites 3 ♥, vous annoncez 9-11H avec toujours 6 ♥, le partenaire peut passer puisque la main est zonée.

Nommer les Sans-Atout ? Vous n'avez pas d'arrêt ♣, et vous déniez 5 ♥, alors que le partenaire en a peut-être 3.

Avec la main n° 2 : Vous avez envie de jouer 3 SA, mais il manque un arrêt à ♣.

Avec la main n° 3 : À priori, le jeu se déroulera à Sans-Atout, mais un chelem est très possible. Si l'ouvreur a une main irrégulière avec de longs ♦, il y a peut-être 6 ♦, ou 6 SA.

Si vous dites 3 SA, le partenaire risque fort de passer, et il peut y avoir un chelem ...

La solution dans les trois cas : la [Quatrième Couleur Forcing](#).

Ici, « 2 ♣ ».

La Quatrième Couleur Forcing est une enchère artificielle ¹ qui demande à l'ouvreur des renseignements complémentaires sur sa main.

Elle promet 11H & + et ne promet rien dans la couleur annoncée.

Elle est forcing et auto-forcing ² : l'ouvreur doit parler, et le répondant s'engage à reparler.

Que doit dire l'ouvreur ?

Par ordre de priorité :

- a) Fitter la Majeure de réponse s'il y possède 3 cartes (au palier de 2 avec 12-14HLD, de 3 avec 15 HLD & +).
- b) Nommer les Sans-Atout avec l'arrêt dans la quatrième couleur.
- c) Répéter sa 2^{ème} couleur s'il est 5-5.
- d) Revenir dans sa couleur d'ouverture s'il n'a ni 3 cartes dans la couleur de réponse, ni l'arrêt dans la quatrième couleur.
- e) Fitter la quatrième couleur (dans ce cas, il a une main tricolore).

Ensuite ... au répondant de jouer !

¹ Enchère artificielle : donc, elle s'alerte !

² Sauf dans la séquence : 1 ♣ - 1 ♦ -) 1 ♠ est une quatrième couleur forcing, mais
 1 ♥ - 1 ♠) non auto-forcing.