

# LA QUATRIEME COULEUR FORCING

## Principes de base :

Pour faire une quatrième couleur forcing il faut :

- 1) Que les 3 autres couleurs aient été nommées
- 2) Qu'aucun fit majeur n'ait été exprimé
- 3) Qu'aucune enchère à SA n'ait été faite auparavant
- 4) Qu'il y ait un espoir de manche (10/11pts)

## Quand l'utiliser :

Lorsque qu'aucune enchère naturelle n'est satisfaisante on l'emploiera principalement dans les cas suivants :

- 1) Pour découvrir un fit différé dans la majeure répondue
- 2) Pour découvrir l'arrêt dans la dernière couleur
- 3) Pour rendre une séquence forcing
- 4) Avec trop de jeu pour conclure directement

La 4ième couleur est forcing, **autoforcing** (sauf un cas particulier), *mais pas forcing de manche*.

Quand à son troisième tour d'enchère le répondant ne dépasse pas le palier de 2SA, il montre une main minimum (10/11 pts), l'ouvreur peut passer.

NOTA /

-L'exception c'est :

1T 1K

1C 1P (pas auto forcing)

-Si la quatrième couleur est faite avec saut celle-ci est simplement descriptive et forcing, l'ouvreur a ainsi une image précise de la main du répondant

## Réponses courantes à la 4ième couleur forcing :

- 1) Fit majeur différé
- 2) Arrêt pour jouer SA
- 3) Renseignements complémentaires sur sa distribution(en particulier bicolore de 5/5ou 6/4)

10/11 3ème couleur forcing