

Séance 12

LA QUATRIÈME COULEUR FORCING

Programme de la séance

- Définition
- Conditions d'emploi
- Cas d'utilisation
- Réponses de l'ouvreur
- Suite de la séquence
- La quatrième couleur à saut

Définition



La « quatrième couleur forcing » est une convention utilisée par le répondant au moment où il fait sa deuxième enchère. Son utilisation sous-entend que les trois autres couleurs ont été annoncées lors des trois enchères précédentes du camp.

Exemples :

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦

O	E
1♦	1♠
2♣	2♥

Dans les deux exemples ci-dessus Est, à son deuxième tour d'enchère, annonce la seule des quatre couleurs dont personne n'a encore parlé. L'annonce de cette dernière couleur n'y garantit absolument rien, aussi bien quantitativement que qualitativement. Elle est purement conventionnelle.

Dans un souci de simplification, nous n'aborderons pas la séquence 1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠.

Conditions d'emploi

- L'utilisation de la quatrième couleur forcing implique au minimum un espoir de manche. Il est donc nécessaire de posséder au moins 10/11 points H.
- Il va sans dire que l'emploi de la quatrième couleur forcing sous-entend que la main du joueur ne correspond à aucune enchère répertoriée.
- La « quatrième couleur forcing », comme un changement de couleur au palier de 2, est auto-forcing.

Cas d'utilisation

- Le plus souvent le répondant emploie la quatrième couleur forcing afin de déterminer la nature du contrat final, les informations disponibles n'étant pas suffisantes pour imposer une dénomination. La convention sert alors à obtenir de la part de l'ouvreur des données complémentaires sur sa force et sa distribution.

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦

♠ A96
 ♥ AD973
 ♦ R7
 ♣ 763

Est a une certitude : il faut jouer au moins une manche. Mais il ne sait pas laquelle. De plus aucune enchère naturelle ne convient : 2♥ ou 3♥ garantirait six cartes et un maximum de 10 points H, et 3SA ne permettrait pas de détecter un fit 5/3 à Cœur.

Autre exemple : ne pas déclarer unilatéralement la manche à Sans-Atout, l'ouvreur pouvant posséder un singleton dans la dernière couleur.

O	E
1♦	1♥
2♣	2♠

♠ 963
 ♥ AD84
 ♦ RV8
 ♣ R105

Le fit à Cœur est impossible alors qu'il existe un fit à Carreau, l'ouvreur ayant promis cinq cartes dans cette couleur.

Cependant, la manche à Sans-Atout pourrait offrir de meilleures garanties à condition que l'ouvreur tienne la couleur non nommée, ici les Piques.

- Le second cas d'utilisation de la convention est celui où l'enchère est utilisée pour rendre une séquence forcing. Voici deux exemples pour illustrer ce propos.

O	E
1♦	1♥
1♠	2♣

♠ AR96
 ♥ RD104
 ♦ AD3
 ♣ V6

Aucun soutien à Pique au deuxième tour ne permet à Est d'exprimer sa force. 2♠ indiquerait de 6- 10 HLD, 3♠ 11-12 HLD, et 4♠, 13 -15 HLD. La solution, pour montrer à l'ouvreur des ambitions de chelem, consiste à utiliser la « quatrième couleur forcing » (2♣) avant de soutenir les Piques au palier de 3 au tour suivant.

O	E
1♦	1♠
2♣	2♥

♠ ARV953
 ♥ 74
 ♦ A93
 ♣ D4

Ce second exemple relève du même esprit. Une répétition à 3♠ montrerait bien un unicolore de six cartes, mais une force maximale de 10 points H seulement. L'emploi de la « quatrième couleur forcing » suivi de la répétition des Piques au palier de 3 rend la répétition forcing de manche tout en décrivant les six cartes.

Première donne de la séance (12.1)

12.1	Donneur : S	Vul : P	JF B - Donne 21			
	♠ A 5 3 ♥ R V 10 2 ♦ A R 7 ♣ 8 5 2		Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦	Passe	1♥	Passe
			1♠	Passe	2♣	Passe
			2SA	Passe	3SA	
♠ 8 4 2 ♥ 7 6 3 ♦ 5 4 ♣ A D 7 6 4	N O E S ♠ R 7 6 ♥ D 8 5 4 ♦ 9 8 6 2 ♣ 9 3					
	♠ D V 10 9 ♥ A 9 ♦ D V 10 3 ♣ R V 10					
Entame : 6 de Trèfle			2♣ : quatrième couleur forcing. 2SA : l'arrêt Trèfle sans trois cartes à Cœur.			

L'entame vient jusqu'au Valet du déclarant et celui-ci connaît naturellement As – Dame en Ouest : il doit donc bien se garder de rendre la main en Est, l'adversaire dangereux. Il compte une levée de Pique, deux levées de Cœur, quatre levées de Carreau et une levée de Trèfle après l'entame, soit huit levées sûres. Il doit remonter au mort à Carreau et jouer vers le 9 de Cœur, afin d'affranchir une levée dans la couleur en évitant Est à coup sûr.

Score : 3SA = ► 400 NS

Réponses de l'ouvreur

Contrairement au Roudi, la « quatrième couleur forcing » est une question diffuse et non précise, le jeu de l'ouvreur étant moins bien connu qu'après une redemande à 1SA. Rappelons que l'ouvreur doit donner des informations complémentaires sur sa force et surtout sa distribution.

Les priorités de l'ouvreur sont les suivantes :

1. Indiquer un complément de trois cartes dans la majeure du répondant.
2. Décrire un bicolore de dix cartes, soit 5/5, soit 6/4.
3. Faire une enchère à Sans-Atout avec l'arrêt dans la dernière couleur.
4. Utiliser l'enchère par défaut, qui est la répétition de sa première couleur après un bicolore, ou de la seconde après l'annonce de deux couleurs au palier de 1.

La « quatrième couleur forcing » étant auto-forcing, le répondant n'a pas nécessairement à donner le plein de sa main : une réponse à saut au palier de 3 indique certes une main de 15-17H, mais les autres mains, même très fortes, s'enchérissent sans saut.

Exemples :

♠ 2
 ♥ V94
 ♦ AR1082
 ♣ RD63

O	E
1♦	1♥
2♣	2♠
3♥	

Avec trois cartes à Cœur, la priorité absolue est de les indiquer au palier approprié.

♠ A962

♥ -

♦ DV4

♣ ADV953

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦
3♣	

L'annonce de la distribution prime l'enchère à Sans-Atout.

♠ 2

♥ AD104

♦ ARV104

♣ R104

O	E
1♦	1♠
2♥	3♣
3SA	

La distribution bicolore étant déjà décrite il reste à mentionner l'arrêt à Trèfle.

Deuxième donne de la séance (12.2)

12.2	Donneur : N		Vul : NS	JF B - Donne 22												
	♠ A 9 5 2 ♥ R 6 4 ♦ R 6 ♣ A 8 6 2			Sud	Ouest	Nord	Est									
						1♣	Passe									
				1♥	Passe	1♠	Passe									
				2♦	Passe	2♥	Passe									
				4♥												
				2♦ : quatrième couleur forcing.												
				2♥ : indiquer trois cartes dans la majeure est un renseignement prioritaire.												
				4♥ : la manche majeure est déclarée.												
♠ R D V 10 ♥ 10 8 7 3 ♦ V 9 5 ♣ D 5	<table><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		♠ 8 4 ♥ 9 ♦ D 10 7 4 2 ♣ V 10 9 7 3					
	N															
O		E														
	S															
	♠ 7 6 3 ♥ A D V 5 2 ♦ A 8 3 ♣ R 4															
Entame : Roi de Pique																

Le déclarant se compte une levée de Pique, cinq levées d'atout sauf catastrophique répartition 5/0 des cartes adverses, deux levées de Carreau et deux levées de Trèfle, soit dix levées sûres. Pour en réaliser onze, il doit tenter de réaliser une sixième levée d'atout grâce à une coupe de la main courte. Il prend donc l'entame, encaisse As – Roi de Cœur et constate le mauvais partage. Il joue alors le Roi de Carreau, l'As de Carreau et coupe un Carreau tant qu'il reste un atout au mort, rentre en main à Trèfle et purge les atouts adverses.

Score : 4♥ +1

► 650 NS

Suite de la séquence

La séquence devient forcing de manche lorsque la troisième enchère du répondant dépasse strictement 2SA.

Exemples :

♠ RDV5
♥ V104
♦ 82
♣ AD108

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦
2♥	4♥

♠ A96
♥ AD973
♦ R7
♣ 763

La présence de trois cartes à Cœur en Ouest permet d'éviter le dangereux contrat de 3SA.

♠ R5
♥ 72
♦ AD752
♣ A863

O	E
1♦	1♥
2♣	2♠
2SA	3SA

♠ 963
♥ AD84
♦ RV8
♣ R105

Ouest arrête les Piques. On peut donc jouer 3SA.

♠ DV75
♥ A82
♦ RV75
♣ R8

O	E
1♦	1♥
1♠	2♣
2♥	3♠
...	6♠

♠ AR96
♥ RD104
♦ AD3
♣ V6

Ce soutien à 3♠ de type « différé » au-dessus de 2SA laisse entrevoir un chelem qui sera appelé après vérification du contrôle des Trèfles et du nombre d'As.

♠ 104
♥ R6
♦ RV852
♣ AV73

O	E
1♦	1♠
2♣	2♥
2SA	3♠
4♠	

♠ ARV953
♥ 74
♦ A93
♣ D4

La répétition au palier de 3 après emploi de la « quatrième couleur forcing » impose la manche. Fitté et minimum, l'ouvreur freine à la manche.

Troisième donne de la séance (12.3)

12.3	Donneur : S		Vul : EO	JF B - Donne 23												
	♠ 8 5 ♥ A 8 6 ♦ AR 7 5 4 2 ♣ 4 2			Sud 1♠ 2♥ 3SA	Ouest Passe Passe	Nord 2♦ 3♣	Est Passe Passe									
♠ D 10 6 ♥ RV 7 2 ♦ 3 ♣ V 10 9 7 5	<table><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		♠ V 4 2 ♥ D 3 ♦ DV 10 9 ♣ R 8 6 3					
	N															
O		E														
	S															
Entame : Valet de Trèfle	♠ AR 9 7 3 ♥ 10 9 5 4 ♦ 8 6 ♣ A D			3♣ : quatrième couleur forcing. 3SA : l'arrêt Trèfle.												

Le déclarant peut compter sur deux levées de Pique, une levée de Cœur, deux levées de Carreau et deux levées de Trèfle après l'entame. Il tire donc As – Roi de Carreau car une répartition 3/2 de cette couleur en flanc (68% des cas) lui apporte immédiatement dix levées par un affranchissement de longueur. En l'occurrence, Ouest défausse au deuxième tour et Sud peut encore se rabattre sur les Piques : lorsque la couleur se révèle 3/3 (36% des cas restants), il réclame neuf levées. Notez bien qu'un coup à blanc à Carreau à la seconde levée lui serait fatal car il perdrait alors la course à l'affranchissement.

Score : 3SA = ► 400 NS

La quatrième couleur à saut

Attention ! Si la quatrième couleur est une annonce conventionnelle, quand elle est faite à saut, celle-ci est simplement descriptive et forcing. C'est l'ouvreur qui aura une image précise de la main du répondant.

		♠ ARV96	
		♥ RD842	
		♦ 3	
		♣ V6	
			L'annonce de la quatrième couleur à saut est naturelle et forcing.
			Elle décrit ici un bicolore 5-5 fort : l'ouvreur agira en conséquence.

Quatrième donne de la séance (12.4)

12.4	Donneur : N	Vul : T	JF B - Donne 24			
	♠ D 6 4 ♥ R D V 6 3 ♦ 7 ♣ A 8 5 2		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 9 7 3 ♥ 9 5 2 ♦ R V 10 6 ♣ V 9 4		♠ 10 8 ♥ A 10 8 4 ♦ 9 4 2 ♣ D 10 6 3	1♠	Passe	1♥	Passe
			3♦	Passe	2♣	Passe
			4SA	Passe	3♠	Passe
			6♠		5♦	Passe
			2♣ : bicolore économique, 13 – 19 HL.			
			3♦ : beau bicolore 5/5, forcing de manche.			
			3♠ : soutien de trois cartes.			
			4SA : avec tous les contrôles, Sud pose le Blackwood.			
			5♦ : un As.			

Avec une belle opposition dans la couleur secondaire du déclarant, Ouest entame atout. Sud prend en main et joue Cœur pour le Roi et l'As d'Est, qui rejoue un tour d'atout pris au mort. Le déclarant coupe un Cœur pour tenter d'affranchir la couleur, tire l'As de Carreau et coupe un Carreau. Il rentre en main par le Roi de Trèfle, retire le dernier atout adverse, puis rejoint le mort par l'As de Trèfle pour encaisser trois levées de Cœur, la couleur étant heureusement répartie 4/3 (62%).

Score : 6♠ = ► 1430 NS