

# LES FITS 4-4

## Introduction : choix entre un fit 5-3 et un fit 4-4

- Le fit 4-4 est bien plus souvent préférable. En effet :
  - Il est plus facile d'« allonger » les atouts, avec une coupe des deux côtés,
    - ▶ Parfois même on pourra couper une fois de plus d'un des deux côtés.
- Avec un fit 5-3, allonger les atouts longs implique de couper au moins une fois du côté court.
- Si la couleur de l'atout est 4-4, une couleur secondaire 5-3 procure des défausses.
  - Au contraire une couleur secondaire 4-4 n'apporte pas de défausse possible.
- Et enfin, une couleur 4-4 est plus difficile à raccourcir.

**REGLE GENERALE :** Un fit 4-4 est le plus souvent bien meilleur qu'un fit 5-3

- Exemple :

	♠ R 10 8 6 ♥ A 7 6 4 2 ♦ A ♣ V 10 6	
♠ 7 4 2 ♥ 10 9 ♦ V 10 9 7 ♣ R 8 5 3	N O S E	♠ 5 3 ♥ D V 8 ♦ R 8 4 2 ♣ D 9 7 2
	♠ A D V 9 ♥ R 5 3 ♦ D 6 5 3 ♣ A 4	

- Sur l'entame du Valet de ♦, le contrat de 6♠ est sur table, à condition de jouer soigneusement :
  - Coup à blanc à cœur tout de suite,
    - ▶ tant que les couleurs sont contrôlées.
  - Dans la suite :
    - ▶ Vous couperez 2♦,
    - ▶ et défausserez vos deux autres perdantes sur les ♥ affranchis.
- Le contrat de 6♥ (fit 5-3) :
  - Il est en revanche impossible à réaliser,
    - ▶ même avec 2 coupes du côté court.

## Vous avez choisi le fit 4-4 :

Remarque : De bonnes séquences d'enchères peuvent permettre de retrouver un fit 4-4 (souvent à ♥), même après l'agrément d'un fit 5-3 (à ♠, celui-là). Il faut maintenant choisir la « main de base ».

## Choix de la main de base

- En fit 4-4, les deux mains peuvent être la main de base. On choisit le plus souvent :
  - La main où les atouts sont les plus beaux.
  - La main où les perdantes sont les plus faciles à éliminer par la coupe de l'autre main.
  - La main où les atouts doivent rester intacts pour l'élimination ultérieure des atouts adverses.
- Bien sûr, toutes ces propriétés ne se trouvent pas toujours dans la même main :
  - Le talent du bridgeur permettra alors cette décision délicate qu'est le choix de la main de base !
- Parfois, l'adversaire vous impose la main de base, en vous faisant rapidement couper d'un côté.
  - Dans ce cas, c'est presque toujours l'autre main qui devient, *ipso facto*, la main de base.
- Lorsque vous aurez choisi votre main de base, elle fera office de « côté long » à l'atout :
  - Vous éviterez de couper avec cette main.
  - En revanche, la main d'en face sera le « côté court » et vous couperez au contraire au maximum.
- ATTENTION : Ne confondez pas avec une situation nettement différente :
  - Il ne s'agit en aucun cas ici des plans de jeu dits de « double coupe ».
    - ▶ Ceux-ci peuvent d'ailleurs aussi quelquefois se concevoir à partir d'un fit 4-4.
  - Nous traiterons cette catégorie de plans de jeu une autre fois.

**REGLE GENERALE :** Pas de plan de jeu à l'atout sans choix soigneux de la main de base

Des exemples suivent page suivante : **T.S.V.P.**

## Exemples, à titre d'exercice :

### Choix de la main de base :

Exemple 1 :

	♠ R 5 4 2 ♥ A 9 ♦ A 9 8 7 ♣ 8 6 3	
♠ V 10 8 ♥ V 8 7 ♦ D 6 3 ♣ R D V 10	N O S E S	♠ D 9 ♥ D 10 6 5 3 ♦ V 10 5 4 ♣ 9 2
	♠ A 7 6 3 ♥ R 4 2 ♦ R 2 ♣ A 7 5 4	

Contrat : 4 Piques. Entame : Roi de ♣. Fit 4-4 à ♠ : Examinons les 2 possibilités.

- 1°) Main de base en Sud :

- 5 perdantes (1 ♠, 1 ♥ et 3 ♣). Pour gagner :
- On peut couper un ♥ et 1 ♣ au mort.
- Condition : Celui qui reste avec le Valet de ♠ ne doit pas prendre la main à ♣ avant la coupe.
  - ▶ En effet, il ferait tomber l'atout du mort avant que l'on ait pu couper.

- 2°) Main de base en Nord :

- 5 perdantes également (1 ♠, 2 ♦ et 2 ♣). 2 ♦ peuvent être coupés en main.
  - ▶ Ces coupes permettraient la réalisation du contrat.
- Condition : que le Roi de ♦ ne soit pas coupé.
  - ▶ Il faut donc que les ♦ adverses ne soient pas partagés 6-1.
- Cette dernière condition est presque toujours réalisée, alors que celle de la main de base en Sud est beaucoup plus aléatoire. Vous devez donc choisir ici la main de base en Nord.

- La raison de cette différence est que la coupe à ♦ par la main de Sud se fait sans rendre la main, et ne laisse donc aucune initiative à l'adversaire (ici : faire tomber lui-même les atouts).

- La première solution examinée obligeait à lui rendre la main avant de réaliser ses coupes.

Exemple 2 :

	♠ R 6 ♥ 9 8 4 3 ♦ A 10 8 2 ♣ A V 10	
♠ D V 10 8 ♥ R D 5 ♦ D 5 3 ♣ 8 6 4	N O S E S	♠ 9 4 2 ♥ V 10 ♦ R V 9 6 ♣ 9 5 3 2
	♠ A 7 5 3 ♥ A 7 6 2 ♦ 7 4 ♣ R D 7	

Contrat : 4 Cœurs. Entame : Dame de ♠. Fit 4-4 à ♥, quelle sera la main de base ?

- La main de base est celle de Sud :

- Il est en effet plus facile de couper deux ♠ au mort que deux ♦ en main. Il faut prendre du Roi de ♠, faire un tour d'atout à blanc, puis on tirera l'As d'atout avant de procéder aux coupes.