

FICHE 205. FIT 4-4 OU FIT 5-3 QUEL EST LA MEILLEURE SOLUTION ,

1 REMARQUES PRELIMINAIRES

Un problème souvent évoqué : le choix entre un fit 4/4 et 5/3 quand on possède les deux.

Souvent pour gagner son contrat il est nécessaire :

- De couper des perdantes, et/ou
- D'affranchir une couleur pour défausser des perdantes

Remarquons que si l'on possède tous les atouts maitres, et si les atouts sont répartis 3-2 chez l'adversaire les 2 répartitions fourniront le même nombre de levées :

- Répartition 4-4 → 3 tours d'atouts pour éliminer les atouts adverses + une coupe dans chaque main = 5 levées
- Répartition 5-3 → 3 tours d'atouts pour éliminer les atouts adverses + 2 atouts de la main longue = 5 levées.

Alors quel avantage de jouer en 4-4 ?

2 INTÉRÊT DU FIT 4/4 PAR RAPPORT AU FIT 5/3

En fit 4-4 vous avez souvent le choix pour définir la main de base (celle qui s'occupe d'éliminer les atouts adverses) et la main qui coupe les perdantes de la main de base.

- La main de base sera souvent celle qui a les plus beaux atouts
- La main de coupe sera souvent celle qui a une courte où on peut ouvrir la coupe.

En fit 5-3 ce choix est la plupart du temps impossible, la main de base étant la main qui possède 5 atouts.

- Il sera plus rare de trouver une courte dans la main aux 3 atouts, déjà courte dans cette couleur
- Avantage cependant : c'est dans la main au 3 atouts qu'on a la plus forte chance de trouver une longue affranchissable.

Quand vous avez le choix fit 4-4 ou fit 5-3, jouer en 4-4 fait que votre couleur secondaire répartie 5/3 va vous procurer des défausses au quatrième et cinquième tours de la couleur. Ce n'est pas le cas quand la couleur secondaire est 4-4.

Enfin, il est plus facile de résister à un raccourcissement quand vous jouez dans un fit 4/4. Même si la défense vous fait couper plusieurs fois d'une main, vous aurez toujours l'autre pour contrôler l'atout. Alors qu'en fit 5/3, vous serez plus souvent raccourci du côté long ce qui pourrait vous faire perdre le contrôle de l'atout.

3 LES DIFFÉRENTES TECHNIQUES DE JEU EN FIT 4/4

Avant tout, vous devez choisir une main de base pour élaborer votre plan de jeu. Les critères qui peuvent vous aider à sélectionner la main de base sont dans l'ordre d'importance :

- La qualité des atouts : choisissez de garder les bons atouts pour retirer les atouts adverses et essayez plutôt de couper avec les atouts de la main opposée.
- Posséder des perdantes plus faciles à éliminer dans la main de base (par exemple s'il est plus facile d'ouvrir la coupe dans une couleur plutôt qu'une autre).
- Posséder une couleur longue affranchissable : pour pouvoir encaisser votre longue quand elle sera affranchie, il faut garder le plus d'atouts possible.
- La main où les atouts doivent rester intacts pour l'élimination ultérieure des atouts adverses.

4 CONCLUSION ET REMARQUES

Le fit 4-4 est le plus souvent préférable au fit 5-3 mais

- 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 avec cette main.
- ATTENTION : Ne confondez pas avec une situation nettement différente : plans de jeu dit de « double coupe » qui demande une technique particulière.