

## LES ATOUTS REPARTIS 4/4

### Introduction :

Jouer à Sans-Atout ou à la couleur ?

Vous n'êtes pas sans savoir que les contrats les plus satisfaisants sont ceux qui s'appuient sur un fit majeur au moins 8eme.  
Dans ce cas, il est souvent préférable que les atouts soient répartis 4/4.

## CHOIX ENTRE SANS-ATOUT ET MAJEURE

1 SA

2♣

Pour effectuer un Stayman, il n'est pas besoin que la main du répondant soit très irrégulière.

En effet, si le contrat se joue à Sans-Atout, voyez que la couleur commune vous permettra de réaliser au maximum 4 levées, tandis que si cette couleur est utilisée en tant qu'atout, elle fournira souvent 5 voire 6 levées.

Exemple 1 :

	♠ 87	
	♥ 7542	
	♦ A985	
	♣ AVX	
♠ DVX4		♠ 953
♥ RD9		♥ VX
♦ D64		♦ RV73
♣ 543		♣ 9872
	♠ AR62	
	♥ A863	
	♦ X2	
	♣ RD6	

La manche à Sans-Atout ne semble pas avoir beaucoup de chances de gagner....

Alors que le contrat de 4♥ apparaît tout à fait sympathique et sans problème si les atouts ont le bon goût d'être répartis 3/2

Supposons l'entame de la Dame de ♠.

Il vous suffira de couper vos 2 vilains ♠ perdants avec les atouts actifs du mort.

Mais attention, il faudra prendre quelques précautions afin de ne pas subir une coupe éventuelle, il sera donc souhaitable de donner au plus vite 2 tours de débarras.

Le processus est classique, il faut donner un coup à blanc à ♥, puis tirer l'As ensuite.

Ainsi, si vous vous faites surcouper, l'adversaire le fera certes, mais avec son argent (son atout maître).

Les adversaires réaliseront 3 levées :

2 à l'atout

1 à ♦

*Et vous la réussite de votre contrat....*

Exemple 2 :

	♠ AV6	
	♥ RV87	
	♦ 7543	
	♣ 62	
♠ 76		♠ 8532
♥ 7653		♥ 4
♦ D98		♦ VX62
♣ RX98		♣ V875
	♠ RDX9	
	♥ ADX2	
	♦ AR	
	♣ AD3	

Telles que sont les cartes, le contrat de 6 SA chute, alors que celui de 7♥ est rigoureusement sur table sans gros problèmes, et ceci malgré le mauvais partage de la couleur.

Il vous suffit de dégager As et Roi de ♦ et de couper 2 ♦ en main, avant d'enlever les atouts. Ensuite vous vous débarrasserez de votre ♣ perdant sur l'extra gagnante à ♠ de Sud.

Ce n'est pas beau ça ?

## CHOIX ENTRE PLUSIEURS FITS

Un problème peut se poser à l'égard du choix de la couleur d'atout lorsqu'il existe 2 fits 8eme, par exemple un 5/3 et un 4/4.  
En général, c'est ce dernier qui permettra de réaliser le plus grand nombre de levées.

### *Il y a à cela plusieurs raisons :*

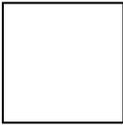
Il est plus facile « d'allonger » les atouts.

Quand la couleur est répartie 5/3, pour augmenter votre nombre de levées naturelles, il faut réaliser une coupe du côté court ou 3 du côté long, ce qui n'est pas toujours aisé.

En revanche, avec des atouts amicalement répartis entre votre main et celle du mort, la plupart du temps, vous pourrez couper plusieurs fois du même côté.

Vous disposez d'une couleur secondaire 5eme (Anticolore) qui pourra vous procurer des défausses.

Illustration de cette notion par l'exemple :

	♠ RX86	
	♥ A7642	
	♦ A	
	♣ VX6	
♠ 742		♠ 63
♥ X9		♥ DV8
♦ VX97		♦ R842
♣ R853		♣ D972
	♠ ADV9	
	♥ R53	
	♦ D653	
	♣ A4	

Un jeu soigneux permet de gagner le contrat de 6 ♠ quelle que soit l'entame et contre toute défense.

Coupez 2 ♦ en Nord et défaussez 2 perdantes sur les extra-gagnante à ♥ qu'il faut affranchir rapidement en donnant un coup à blanc immédiat (ceci pour des raisons assez complexes de communication et de contrôle).

Le chelem à ♥ est absolument ingagnable même avec une coupe du côté court.

## ELABORATION DU PLAN DE JEU

Comme il n'y a pas de main longue à l'atout, il va falloir toutes affaires cessantes déterminer la main de base, c'est à dire celle à partir de laquelle vous allez dénombrer vos perdantes.

Cette opération réclamera de la part du déclarant du soin, du timing et de la maîtrise de certaines notions essentielles.

A l'occasion d'un fit 4/4, la main de base (main principale) sera la plupart du temps celle qui possédera les atouts les plus beaux, ou plus précisément celle dont les perdantes sont le plus faciles à éliminer par la coupe.

Autrement dit, il s'agit de celle dont la teneur à l'atout doit dans la mesure du possible rester intacte, la coupe avec ces atouts serait préjudiciable au retrait des atouts adverses. Elle sera donc chargée d'incarner le « *coté long* » dans la couleur d'atout.

L'inventaire des perdantes étant opéré, vous sélectionnerez alors le jeu le mieux adapté à la situation sur la donne :

- *Coupe avec des atouts de la main du « coté court »*
- *Double coupe*
- *Défausse sur les extra-gagnantes de la main opposée*
- *Etablissement d'une couleur secondaire*
- *Jeux d'honneur (impasses ou placement de main)*

Comme vous le savez chacun de ces plans de jeu exige la mise en œuvre de certaines précautions. Il faut :

- *Eviter les coupes ou les surcoupes adverses.*
- *Préserver soigneusement ou créer des communications d'un coté ou de l'autre.*
- *Eviter de perdre le « contrôle du coup ».*

N.B :

Dans certains cas complexes et à l'occasion des chelems, vous aurez intérêt à vérifier la validité du plan de jeu en dénombrant non seulement vos perdantes, mais aussi vos gagnantes, comme cela se pratique dans les jeux de double coupe.

Cette notion dès que vous l'aurez clairement intégrée, vous permettra de réussir des chelems ingagnables par les joueurs ne pratiquant pas ce distinguo.