

Les principes de base

*Ou la première manière de bien
communiquer...*

Les 5 principes de base

- **Principe 1** : on ne revient pas dans la couleur jouée par le preneur.
- **Principe 2** : on garde la maîtrise dans la couleur jouée par le preneur.
- **Principe 3** : on ne laisse pas de levées au preneur si on peut couvrir.
- **Principe 4** : on n'entame pas la 4ème couleur si on a déjà trouvé 2 faiblesses chez le preneur.
- **Principe 5** : si le preneur n'a pas coupé, on tourne la couleur.

Principe 1 : on ne revient pas dans la couleur jouée par le preneur

- Pourquoi?
 - Libère les pièces dans la longue du preneur
 - Fait couper ses partenaires et pas le preneur.
 - Donne des temps au preneur
- Exceptions :
 - la baie des cochons
 - Le preneur n'y revient pas : enfume?
 - C'est mon flanc et je suis main forte
 - Je veux sauver le petit

Principe 2 : garder la maîtrise dans la couleur jouée par le preneur

- Pourquoi ?
 - Empêcher au maximum le preneur de faire des plis dans ses couleurs
 - Obliger le preneur à jouer le maximum de cartes avant de s'affranchir sa longue pour ne pas lui donner du temps gratuitement
- Exceptions :
 - Je suis main forte et je veux la main pour imposer un flanc
 - J'ai une pièce (un roi notamment) qui ne tient pas.
 - J'ai refait la main du preneur. Je sais qu'il n'en a plus.

Principe 2 : garder la maîtrise dans la couleur jouée par le preneur

- Comment ?
 - Contrairement à ce qu'on voit trop souvent, il ne faut pas poser ses sous-pièces au premier tour (V, C ou D)
- Conséquences :
 - ***C'est vous avec votre C ou V second, qui empêcherez au preneur d'affranchir sa longue***
 - Si vous faites le contraire c'est que :
 - vous voulez la main
 - ou que vous avez une séquence du type CV ou DC

Principe 3 : ne pas laisser la levée au preneur si on peut couvrir

- Pourquoi ?
 - Assez évident
 - Comment ?
 - En étant attentif aux cartes telles que le 8-9-10 ou V jouées par le preneur
- SURTOUT DU MILIEU*
- En couvrant du fond la carte du preneur sur une entame de devant.
- Exceptions :
 - Duker pour créer des charges (généralement sur une courte du preneur)
 - Garder une maîtrise à la couleur sur des jeux pleins chez le preneur
 - Garder une maîtrise à l'atout si vous êtes très costaud et régulier dans les couleurs

Principe 4 : ne jamais entamer la 4ème couleur quand on a trouvé 2 faiblesses chez le preneur

- Pourquoi ?
 - Car le preneur en aura!!
- Exceptions :
 - J'ai refait la main du preneur et la main forte a plus de cartes dans cette couleur que le preneur
 - J'ai refait la main du preneur et le preneur a 3 faiblesses
 - Je remets en main le preneur volontairement pour faire plus de plis ou gagner des charges.

Principe 5 : si le preneur n'a pas coupé, on tourne la couleur

- Pourquoi ?
 - Car on n'a plus de chance de trouver la longue ou le résidu du preneur que sa singlette :
 - On a le risque de lui effacer des perdantes
 - On peut lui affranchir des sous-pièces
 - Car on doit d'abord trouver sa coupe!
- Exceptions :
 - La main forte l'a demandé.
 - Je suis main forte et c'est mon flanc
 - J'ai **STRICTEMENT** rien et il serait plus dangereux d'entamer
 - Je suis doubleton et ce flanc peut-être porteur.

Conclusion

- Ces principes sont fondamentaux car ne pas les respecter c'est :
 - Probablement perdre des points, des levées et des temps et donc ***nuire à la donne***
 - Avant tout ***mentir à ses partenaires*** : en effet, déroger aux règles c'est exprimer quelque chose de fort, souvent qu'on est main forte.
 - Il n'y a jamais de jamais et de toujours.

L'écart

*C'est ce qu'il y a de plus personnel, et
pourtant...*

L'écart

- Faire une coupe
- 2 coupes ou 1 coupe ?
- Gérer ses résidus
- Gérer sa longueur
- Ecarter pour aller au bout

L'écart : faire une coupe.

- Pourquoi ?
 - Pour prendre des points.
 - Pour encaisser ses petits atouts.
 - Pour prendre la main
- Comment ?
 - ***Respecter le préférentiel de point***
 - ***Corréler le nombre de cartes couchées à la qualité de ses atouts***
 - Equilibrer son jeu
 - Tromper la défense avec le chien

L'écart : 2 coupes ou 1 coupe

- Objectifs :
 - Prendre le maximum de point
 - Ne pas se faire déborder
 - ***Garder 2 places pour le petit : FONDAMENTAL***
- Critères :
 - Nombre d'atout : plus j'en ai plus je peux me permettre de faire 2 coupes
 - Qualité des atouts : ***plus ils sont petits plus je fais 2 coupes!***
 - Possession du petit.
 - Physionomie de la main : honneurs à affranchir ou pas.

L'écart : gérer ses résidus

- Objectifs
 - Coucher des points pour gagner
 - Garder des reprises de main pour :
 - Garder le contrôle de la donne
 - Aller au bout.
 - Ne pas couper, garder ses atouts.
- Comment
 - Si une pièce capturée nous fait chuter, il faut la coucher
 - Plus le jeu est blanc, plus on garde des reprises de main.
 - Attention à la forme des résidus :
 - DC, DVx, CVx, D, Cxx

L'écart : gérer sa longue

- Quand raccourcir sa longue : l'enfume
 - Si on a un jeu solide
 - Si on a des couleurs solides à coté.
- Quand coucher une pièce dans sa longue ?
 - S'il y a un risque fort de tenue : pièce 4ème.
 - Si on ne peut pas la faire : débordement
 - Si on se rapproche de la gagne
- Quand coucher sa longue ?
 - Si on a une 2ème longue
 - Si on a des couleurs riches à côté.
 - Si on veut prendre le petit
 - Si on a de beaux atouts.

L'écart : écarter pour aller au bout

- Quand ?
 - Quand cette prime est essentielle (triplette, individuel)
 - **Quand il est ENVISAGEABLE de le faire**
 - Nombre d'atouts
 - Reprise de main
 - Longue
 - Qualité d'atout
- Comment
 - Paradoxalement en ayant plusieurs portes de sortie...conseillé
 - Ou bien « en crevant avec »...déconseillé
 - En évitant le 2 coupes
 - En conservant sa longue complète
 - En conservant une/des reprises de main.

Quelques jeux typiques d'attaque

Où comment se raccrocher à des exemples type...

1er type : le jeu plein

- Description :
 - Jeu souvent avec 1 bout ou aucun
 - Jeu sans fausse carte ou quasi
- Quand le faire ?
 - Quand vous maîtrisez les atouts :
 - Qualité d'abord
 - Nombre ensuite
 - Quand vos couleurs sont pleines
 - Vous pouvez reprendre la main partout ou quasi.

2ème type : le jeu avec 2 coupes

- Description :
 - Souvent avec 2 bouts ou 1 bout minimum 9ème
 - Souvent une des couleurs pas très riches.
- Quand le faire ?
 - Quand j'ai plutôt beaucoup d'atouts
 - Quand mes atouts ne sont pas très beaux
 - Quand les 2 couleurs gardées sont plutôt équilibrées : 5-4 par exemple.
 - Quand j'ai un jeu assez faible aux couleurs.

3ème type : le jeu qui gagne tout seul.

- Description :
 - Un jeu avec 2 ou 3 bouts
 - Le jeu sera après écart très pauvre
 - Le jeu aura souvent 3 couleurs
- Quand le faire ?
 - Quand vous avez la possibilité de gagner avec des points couchés
 - Quand vos points sont disséminés et difficilement réalisables
 - Quand vous avez 2 ou 3 bouts sans grande force à l'atout.

4ème type : le jeu pour aller au bout

- Description :
 - Un nombre d'atout minimum 8ème et plutôt 9ème
 - Des atouts plutôt assez gros
 - Une longue importante
 - Des reprises de main éventuellement
- Comment faire ?
 - Ne pas économiser sur sa longue : la garder impérativement complète
 - Faire une petite variante pour éviter d'avoir 2 coupes
 - Garder un C ou une D pour essayer de reprendre la main

L'écart : conclusion

- 1) écarter c'est avant tout se projeter sur la donne future.
- 2) écarter c'est respecter son jeu de départ et ne pas inventer ce qui est infaisable.
- 3) écarter c'est jouer une forme de jeu avec laquelle on est à l'aise.
- 4) écarter c'est s'adapter au contexte :
 - Type d'adversaire
 - Type de compétition
 - Type de résultat recherché.

L'entame

Ou comment tuer un mythe....

Jean-David DJIAN - Sept 2017 -

L'entame

- Les objectifs de l'entame
- La hiérarchie des critères
- Les facteurs perturbateurs

Les objectifs de l'entame

- Trouver la coupe du preneur
- Annoncer son jeu aux partenaires
- Ne pas faire encaisser de levées non effectives au preneur
- Ne pas libérer les couleurs de l'attaquant
- Prendre ou sauver le petit
- Transmettre la main

1er objectif : trouver la coupe du preneur

- Pourquoi?
 - Pour prendre de vitesse le preneur :
 - **Afin de le déborder**
 - Afin de l'empêcher d'aller au bout
 - Afin de le dissuader de jouer atout (chasse au petit)
 - Afin de le dissuader d'enfumer la défense
 - Pour éviter à mes partenaires de se tromper (***y compris la main forte!***)
 - Pour avoir rapidement une bonne idée de la main du preneur
 - Pour peser moralement sur mon adversaire...

1er objectif : trouver la coupe du preneur

- Comment ?

- En jouant dans une couleur où on possède le Roi.

*Pour faire une coupe, **le preneur ne possédait pas la Roi!** Evident mais encore fallait-il le dire....*

- En privilégiant les couleurs les plus riches, même si elles sont longues!

2ème objectif : annoncer son jeu aux partenaires

- Pourquoi ?
 - Pour aider ses partenaires à situer les pièces
 - Pour aider ses partenaires à comprendre la main du preneur
 - Pour faciliter la jouerie atout en fin de donne
- Comment
 - En jouant ses pièces : ex C pour RDC ou DC
 - En annonçant ses pièces : système FFT ou système personnel.
 - En jouant un atout demandeur, ou autre.

3ème objectif : ne pas faire encaisser de levées non effectives au preneur.

- Pourquoi ?
 - Assez évident
- Comment ?
 - En évitant les mauvaises séquences
 - RC
 - D 4ème ou 5ème
 - Les C blancs

4ème objectif : ne pas libérer une couleur du preneur.

- Pourquoi ?
 - Car vous lui avez fait gagner un temps précieux :
 - Il n'a pas eu besoin d'affranchir ses pièces sous maîtres.
 - Car vous n'êtes même pas au courant si c'est le cas!
 - Car vous ne pourrez plus jouer atout en fin de donne

4ème objectif : ne pas libérer une couleur du preneur

- Comment :
 - En ne tirant pas ses pièces maître
 - Corollaire : en ne posant pas ses rois notamment lorsque votre partenaire n'annonce pas de pièces.

Généralement ***IL NE FAUT PAS TIRER SES ROIS!***

5ème objectif : prendre ou sauver le petit

- Pourquoi ?
 - Assez évident
- Comment prendre le petit ?
 - En jouant atout demandeur quand on en a au moins 8.
 - En se faisant proposition quand on rentre dans la règle des 3 : attention danger!!
- Comment sauver le petit ?
 - En tirant son 21 du milieu et surtout de devant
 - En mettant un atout sous une grande force à l'atout

6ème objectif : transmettre la main

- Pourquoi ?
 - Je n'ai pas de couleur déterminante
 - Et j'ai une main qui ne joue pas.
 - Et j'ai une main plutôt forte et équilibrée.
 - Je pense que la défense à éventuellement le temps de donner la main au preneur
- Comment ?
 - En mettant un petit atout non demandeur

La hiérarchie des critères

- Critère 1 : la richesse de la couleur
- Critère 2 : la longueur de la couleur
- Critère 3 : les facteurs perturbateurs

Critère 1 : la richesse ou le critère primordial

- Pourquoi ?
 - Pour trouver la coupe
 - Pour annoncer son jeu
 - Pour comprendre la donne le plus rapidement possible
- Comment
 - En jouant avant tout où on a le Roi
 - En jouant les séquences les plus riches possibles : RD, DCV, DC etc...
 - En faisant attention de ne pas libérer des couleurs, ni de donner ses points gentiment :
 - RD ou DC 5ème ou plus
 - RD ou DC 4ème ou moins

Critère 2 : la longueur ou le critère subalterne

- Pourquoi ?
 - ***Car si vous êtes main faible, ce n'est pas à vous de trouver le flanc.***
 - Car le preneur, qu'il soit court ou long, ouvre des coupes/singlettes là où il a des points à prendre
 - Car vous n'êtes pas obligé de jouer plusieurs fois cette couleur
- Comment ?
 - En privilégiant le plus possible la richesse à la longueur.
 - En veillant à ne pas insister au cours de la donne dans cette couleur.

Les facteurs perturbateurs.

- Le chien
- La main forte
- La position
- Le type de compétition
- « Tout le reste »

les facteurs perturbateurs / 1-le chien

- 1er principe : ***chien fort, entame forte.***
Et son corollaire chien faible, entame plus prudente
- 2ème principe : j'évite de jouer dans les couleurs du chien.
 - à partir de 2 cartes (surtout 3) d'une même couleur
 - Je me méfie des cartes intermédiaires : V-10
 - Le chien est déjà dissuasif à partir de 2 atouts

les facteurs perturbateurs / 2 – La main forte

- 1er principe : la responsabilité du flanc et du débordement incombe à la main forte

Conséquence : la main forte peut privilégier la longueur à la richesse!

- 2ème principe : comment la main forte va-t-elle se signaler ? Ou l'horreur des non systèmes...
 - En jouant un Roi
 - En jouant dans la force du chien
 - En jouant dans un Roi du chien
 - La seule solution acceptable techniquement : par une carte de main forte, en jeu par équipe.

les facteurs perturbateurs / 3 – la position

- 1er principe : plus on est situé devant, plus on peut se tromper.
 - Les entames main faible sont alors envisageables
 - Globalement, la palette de flanc est plus étendue
- 2ème principe : plus on est situé devant, plus il est difficile pour le preneur de poser ses sous-pièces
 - On joue encore davantage sous ses pièces (par exemple sous un RD 4ème)
- 3ème principe : plus on est situé devant, plus notre main est forte

les facteurs perturbateurs / 4 – le type de compétition

- Le libre : les preneurs ont des jeux plus faibles
 - On jouera plus facilement atout.
- L'individuel : l'absence de système fiable de communication
 - Annoncer vs jouer de vilaines cartes
- La tripllette : la lutte absolue contre le débordement
 - On jouera rarement atout et on lutte contre le petit au bout
- La quadrette et les matchs équipe : la plus-value de la chute
 - On jouera plus offensivement et plus souvent atout.

les facteurs perturbateurs / 5 – « Tout le reste »

- La connaissance de l'adversaire
- La recherche d'une note ou d'un score
- La tendance des jeux que vous jouez
- La confiance

Conclusion : l'entame, tordre le cou à de vieux mythes

- 1) Le critère principal est la richesse de la couleur QUELQUE SOIT SA LONGUEUR.
- 2) ***L'entame la plus classique est sous un Roi, 3ème ou 4ème.***
- 3) La main forte impose son flanc
- 4) Plus le chien est faible et plus on est devant le preneur, plus on modulera son approche.
- 5) Le singleton fait figure d'exception et reste une entame cohérente pour une main faible.

La main forte

Ou le sergent-chef de la défense...

La main forte

- La préposée au débordement
- Comment évaluer sa main?
- La responsable du flanc

La préposée au débordement

- Rappel : le débordement
 - Qu'est ce que le débordement ?
 - Le débordement est la base du tarot, pourquoi?
- Conséquences :
 - Une main est désignée pour accomplir cette mission.
 - Les autres mains sont à son service.

Comment évaluer sa main?

- Préambule : évaluer la force du preneur :
 - Le chien
 - A partir de 2 atouts au chien, le jeu du preneur est potentiellement 9 ou 10ème...
 - La répartition des bouts :
 - Plus le preneur a de bouts, plus son jeu est faible
 - Les indices dans la donne :
 - Une éventuelle poignée.
 - Jouerie atout du preneur

Comment évaluer sa main?

- Nombre d'atouts
- Qualité des atouts
- Géométrie de votre main
- Résistance aux couleurs du chien
- La position

1er critère : le nombre d'atouts.

- Généralités :
 - A partir de 6 atouts, vous devriez être MF
 - Dès 5 atouts, vous avez une main de base
- Facteurs d'influence
 - Plus le chien est fort, plus votre main est valorisée
 - Plus vous êtes placé devant le preneur, moins vous avez besoin d'atout pour déborder.

2ème critère : la qualité des atouts.

- Moins la MF a d'atout, plus il est important qu'elle possède de gros atouts.
- Plus la force de la MF dépend d'un seul et unique flanc, plus il est important qu'elle possède de gros atouts
- Si une main est aidée par la surcoupe, elle n'a pas forcément besoin de gros atouts.

3ème critère : la géométrie de votre main.

- Plus votre main est régulière, plus vous résisterez à toutes les couleurs
- Si vous avez une couleur forte à jouer, c'est une plus-value : vous pourrez faire SURCOUPER
- Si vous avez des reprises de main au couleur :
 - Vous pourrez plus facilement jouer votre flanc
 - Vous gagnerez des temps sur le preneur
 - Vous pourrez faire acheter vos honneurs au preneur

4ème critère : la résistance aux couleurs du chien.

- Si vous êtes faible dans les couleurs fortes du chien, vous devez à priori être plus prudent.

Attention aux flancs aléatoires déclenchés du fond notamment!

5ème critère : la position

- **Plus vous êtes situés devant le preneur, plus vous avez des chances d'être MF.**
 - Car vous serez aidés par les surcoupes de vos partenaires
 - Car vous pourrez débloquent plus facilement des couleurs
 - Car vous pourrez faire acheter vos honneurs

Conclusion sur les principes d'évaluation de la MF

- 1) La main forte est le plus souvent située devant le preneur
- 2) **A partir de 5 atouts et une main régulière, on possède une main de base**
- 3) On peut se déclarer puis coucher sa main par la suite.

On est probablement MF si :

nb d'atout + nb de carte dans la longue du preneur ≥ 8

Les flancs de la défense

La surcoupe reste l'arme majeure.

La coupe et la surcoupe

- Pourquoi ?
 - Qui coupe s'affaiblit
 - ***Rien n'est pire pour un attaquant que de se faire surcouper***
 - Car il ne reprend pas la main
 - Car une seule main en défense a perdu 1 atout
- Remarques ?
 - Il vaut mieux laisser la main devant voire du milieu
 - Si on a une longue dans une couleur, il est probable qu'un partenaire va bientôt surcouper
 - ***Rien n'est pire pour une défense que de rater un flanc de surcoupe***
 - ***Ce flanc est produit dans 80% des donnes.***

Le 2 pour 1 : une alternative pas toujours judicieuse.

- Pourquoi ?
 - Pour voler des atouts au preneur.
 - Pour accélérer la défausse des points
- Principes de base
 - Le petit est tombé
 - La coupe est trouvée
 - La main n'est pas du fond
 - Le preneur n'a pas touché un chien monstrueux ou montré une poignée.
- Dangers
 - En mettant un coup d'atout vous permettez au preneur de nettoyer les gros en défense.
 - ***De devant le 2 pour 1 est nettement moins avantageux***
 - Si une surcoupe était possible, vous l'avez ratée
 - Si l'attaquant a un jeu plus fort que vous ne l'imaginiez, il va vous fermer

Le 2 pour 1 : une alternative soumise à des restrictions fortes.

- Mise en garde et durcissement des conditions pour faire un 2 pour 1 :
 - **Si la couleur que coupe le preneur vous paraît mal répartie, rejouez là!**
 - Le 2 pour 1 est très dangereux en triplète ou en individuel
 - **Le 2 pour 1 est avant tout une technique du milieu**
 - Il est applicable de devant si :
 - Vous avez un jeu particulièrement faible à l'atout
 - Vous êtes vous-même la main forte car vous gardez le contrôle de la donne
 - Le chien est famélique et le jeu du preneur vous paraît faible.

La tenue : une solution « épiciée »

- Pourquoi ?
 - Pour charger les points de la défense
 - Pour démultiplier les levées
 - Une très belle solution détournée de communication pour exprimer une demande d'atout...
- Conditions
 - Vous êtes **5ème au moins** dans la couleur du preneur
 - Vous pouvez faire **2 levées** dans cette couleur
 - Cas particulier : je n'ai pas la main et j'ai beaucoup d'atouts.

A UTILISER SANS MODERATION

La tenue : l'annoncer ou pas ?

- Dangers

- Vous pouvez vous faire enfumer
- Le preneur a parfois plus de 5 cartes dans sa longue...
- Vous engagez la défense dans un flanc irréversible
- ***Vous risquez de ne pas faire chuter le preneur!***

- Conseils

- Privilégiez les belles tenues : DC 5ème, RC 5ème etc...
- Méfiez vous de 4 cartes + l'excuse!
- En triplète et en individuel, c'est un flanc dangereux
- **Vous avez intérêt à l'annoncer si :**
 - Vous avez peu d'atout
 - **Vous avez au moins 6 atouts.**
- Privilégiez une annonce informative notamment en équipe...

Atout à fond : le flanc ultime.

- Méfiez vous du petit sec au chien
- A partir de 2 atouts, le preneur est potentiellement 9ème....
- La fédération a été optimiste avec sa limite fixée à 7 pour atout demandeur

PREFEREZ LUI UNE LIMITE à 8 ATOUTS

- Avant de vous lancer dans ce type de flanc, regardez si vous avez plus qu'une longueur d'atout