

Source : Les fiches de formation de Stephane Marty

ASPTT ChartresTarot

Site : <https://asptt-bowling-chartres.pagesperso-orange.fr/>

L'entame en défense

Il s'agit de déterminer quelle carte va jouer le défenseur ayant la main.

Si c'est l'attaquant qui doit entamer, le problème se posera alors au premier défenseur qui prendra la main en premier.

Le premier problème est de savoir s'il faut jouer atout ou s'il faut ouvrir une couleur.

Puis, une fois choix fait, déterminer quelle carte entamer dans la couleur choisie.

Pour répondre à ces questions, "l'entameur" dispose de trois éléments :

- ses 18 cartes
- sa position par rapport à l'attaquant (devant, au fond ou en face)
- la connaissance des six cartes du Chien (en supposant toujours le contrat de Garde pour l'attaquant).

Le Tarot est ainsi fait : le joueur préposé à l'entame détient souvent la clé du coup, et il n'est pas rare de le voir assumer l'entière responsabilité de l'issue d'une donne.

En effet, la défense peut être comparée à un service de renseignements destiné à découvrir la jeu et les intentions de l'adversaire et la première information transmise va constituer un repère crucial apte, à déterminer une option stratégique.

Le rôle de "l'entameur" est donc tout d'abord d'évaluer sa main objectivement et d'agir ensuite en conséquence :

- avec une main forte ou une main qui devrait jouer :

il impose la ligne de jeu en jouant de façon significative, généralement dans sa longue : Roi, atout impair, sinon une carte prometteuse ou un atout pair ou un honneur autre que le Roi ; en bref, il évitera, si possible, de jouer une entame neutre à savoir une carte entre le 6 et le 10 dans une couleur.

- avec une main faible ou une main qui ne devrait pas jouer:

Il demeure dans l'expectative en cherchant à témoigner de sa neutralité ; il entamera donc, au contraire d'une main forte, une carte entre le 6 et le 10, et évitera d'entamer dans sa longue.

Cela ne l'empêche pas pour autant d'entamer un atout pair ou un honneur autre que le Roi.

Il tentera de valoriser sa main, sans dévaloriser les potentielles mains fortes de ses partenaires, par exemple, en jouant dans sa plus courte si les cartes de sa main et le chien le lui autorisent.

Entame atout ou pas atout?

Le but de l'entame atout est d'appauvrir l'attaquant à l'atout pour l'empêcher de couper les honneurs de la défense mais aussi, éventuellement, pour lui prendre le Petit.

Vous devez donc, en principe, éviter l'entame atout :

- si vous détenez le Petit, car vos partenaires pourraient continuer atout et vous auriez alors de fortes chances de vous le faire prendre par le preneur.

Néanmoins, lorsque vous aurez coupé du Petit, vous pourrez alors jouer atout, si les conditions de jeu vous le permettent.

D-50-2 : Entame en défense

- si le Chien comporte soit deux atouts (ou plus), soit un gros atout (le 17 ou au-dessus), soit un petit atout et un Roi, soit même deux Rois sans atout.
En effet, il est rarissime que le jeu du Preneur ait moins de six atouts.

Quand on est placé du fond(c'est à dire derrière le Preneur), il est quasi impératif d'avoir la protection du Petit, à savoir que l'on doit posséder un des 3 plus gros atouts.

Par ailleurs, si vous êtes placé devant le preneur, il convient d'être encore plus circonspect avant d'entamer atout, car vous êtes à la meilleure place pour ouvrir les couleurs et ainsi trouver la coupe du Preneur.

Cependant, la connaissance de votre jeu peut vous inciter à entamer atout si vous avez une belle main d'atouts (sept ou plus) ou si vous pensez tenir la longue du preneur. Par exemple, le preneur a touché la Dame de ♦ 3^{ème} au Chien et vous détenez dans cette couleur Roi-Cavalier-10-8-6.

Si vous hésitez sur la conduite à tenir, il faut savoir que l'entame atout avantage plus souvent le preneur qu'elle ne lui nuit.
Dans le doute, il est donc préférable de s'abstenir d'entamer atout ; d'autant qu'après trois ou quatre tours de cartes, les choses se seront éclaircies et il sera alors temps de jouer atout.

Si vous choisissez l'entame atout, la carte normale est un petit atout; cependant, vous entamerez d'un gros atout avec une belle séquence (par exemple 20-19-18-17) pour les affranchir.

N.B. "l'ambulance" : vous devez entamer du 21 d'atout si celui-ci n'est pas accompagné de gros atouts (par exemple avec 21-10-5-3), pour sauver le Petit qui peut se trouver chez un de vos partenaires en défense; ce jeu est surtout intéressant si vous êtes placé devant ou face au Preneur car, si celui-ci jouait atout, vos partenaires monteraient et feraient déboîter votre 21.

Il va de soi que dans certaines situations, où la distribution est très irrégulière, les conventions utilisées ne doivent pas devenir un carcan et supprimer l'initiative et l'imagination.

En équipe ou en quadrette, une sur levée n'a guère d'importance si elle ne provoque pas de coup "bascule" lors d'un contrat tendu.

La recherche d'une possibilité de chute reste le principal objectif. Hormis le swing(ou la bascule), les différences essentielles proviennent du Petit au bout, de la présentation éventuelle de la poignée, de l'écart du déclarant et surtout de la tactique adoptée par une équipe en fonction du score partiel.

La compétition est une épreuve de force dans laquelle chaque camp doit savoir rapidement mesurer tout son potentiel.