



## Tarot initiation



Dans le précédent magazine, la manière de se défausser a été abordée. Il est temps de se pencher sur la technique de défense sans doute la plus destructrice pour le preneur, la tenue, qui sert à sauver des points en défense.



### Qu'est-ce que la tenue ?

C'est détenir au moins 5 cartes (ou 4 + l'Excuse) dans la couleur jouée par le preneur avec la possibilité de faire 2 plis.

Voici des exemples de tenue :

R-V-8-6-2 / D-C-9-6-Ex / C-10-8-5-As...

Par contre, les propositions

suivantes n'en sont pas :

9-8-5-4-2-As / V-7-6-3-2

D-5-4-3-As...



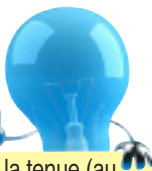
### Comment l'annoncer ?

Selon le système de signalisation FFT, la tenue s'annonce en jouant ses deux plus petites cartes en descendant ou en s'excusant au premier tour.

En équipes constituées, il est possible d'annoncer la tenue sur 2 cartes en montant ou encore sur une carte (impair ou pair selon le système joué). Cette dernière façon de la signaler peut permettre d'éviter l'enfume mais surtout de gagner un temps en jouant atout dès le 1<sup>er</sup> tour de la couleur avec tous les dangers que cela comporte (mauvaise parité d'un défenseur singlette ou doubleton à la couleur).

### Quelle ligne de jeu adopter ?

Les partenaires vont déclencher atout pour se débarrasser et sauver leurs points sur les cartes maîtresses dans la couleur du preneur détenues par le défenseur ayant annoncé la tenue (au lieu de couper inutilement).



Suite à ces différentes généralités, différentes remarques et précisions sont à apporter.

### La tenue et l'Excuse

Un défenseur peut s'excuser pour se renforcer sur la longue du preneur. A condition qu'il soit au minimum 4<sup>ème</sup> à la couleur et qu'il ait la possibilité de faire 2 levées, il peut poser l'Excuse au 1<sup>er</sup> tour de la couleur, indiquant ainsi la tenue.

Ce système est bon si le défenseur possède peu d'atouts. Dans le cas contraire, il est conseillé d'annoncer une tenue sur 2 cartes en descendant et conserver l'Excuse comme atout. En effet, il n'est pas rare que le preneur écarte une pièce de sa longue. S'il a couché un habillé, ne pas s'excuser évite l'enfume, mais s'excuser peut avoir des conséquences dramatiques, à savoir le non débordement du preneur et l'enfume de la pièce. Autre remarque : il vaut mieux ne pas se rallonger d'entame en étant 5<sup>ème</sup> à la couleur et voir l'utilité que l'on donnera à l'Excuse.

### La tenue et le Petit

#### 1) Un partenaire détient le Petit

Le non enclenchement des atouts ou le non retour à l'atout sur l'annonce tenue d'un partenaire indique le Petit. La défense doit s'adapter et vite réagir si elle veut avoir la possibilité de défausser sur la tenue.

#### 2) L'annonceur détient le Petit

2.1) Généralement, la tenue ne s'annonce pas avec le Petit en main. Cependant, dans certains cas, à la suite d'une poignée montrée par exemple, si le défenseur estime que son Petit est insortable, il peut le condamner en demandant à ses coéquipiers de jouer atout afin qu'ils arrivent à sortir un maximum de points.

2.2) Des places du fond et du milieu, il est possible d'annoncer une tenue avec le Petit et des petits atouts. Il est important d'observer la hauteur des cartes posées par son partenaire de devant qui doit impérativement être en main pour jouer un atout. Sur l'atout du preneur, le défen-

seur pissera du Petit, sauvé par l'atout supérieur d'un partenaire.

### La tenue sur un mariage du preneur

En règle générale, il n'est pas bon de jouer une tenue sur un mariage qui passe. En effet, 3 tours de la couleur auront été joués et les atouts pas encore déclenchés. Dans ces conditions, il sera impossible pour les défenseurs de se débarrasser de tous leurs atouts pour charger.

Le défenseur du fond ou du milieu peut quand même annoncer sa tenue sur la Dame au 2<sup>ème</sup> tour car elle peut être coupée. Si elle passe, alors le joueur qui reprendra la main au 3<sup>ème</sup> tour de la couleur n'enverra pas atout. Quant au défenseur de devant, il devra confirmer sa tenue si la Dame est coupée ou l'annuler si elle passe.

### La tenue, moyen de demander atout et chasser

Détenant une main très forte à l'atout, un défenseur peut annoncer une tenue à ses partenaires, bien qu'il ne la possède pas, pour que l'un de ces derniers joue atout et n'entame pas une couleur où le Petit pourrait s'échapper par exemple.

### La tenue et la main forte

#### 1) Le détenteur de la tenue est main forte

C'est mauvais signe pour l'attaquant car les autres défenseurs, ayant peu d'atouts, vont sortir très vite leurs points.

#### 2) Le détenteur de la tenue a une main très faible

Avec peu d'atouts (0, 1 ou 2), il est conseillé de dire tenue. Si la main forte joue atout, le défenseur qui tient pourra rentrer ses pièces sur atout.

#### 3) Un partenaire est main forte

Sur l'annonce tenue d'un partenaire, généralement et d'autant plus si sa qualité d'atouts est belle, une main forte se détruira et jouera atout. En effet, en poussant sa couleur et la coupe du preneur, la main forte risque de faire prendre les points de ses coéquipiers et faire gagner l'attaquant. La chute est quand même primordiale sur le débordement et le Petit au bout !