

CONSEILS POUR JOUER EN TOURNOI

(document inspiré de celui présenté sur le site du Cercle de Bridge de Compiègne)

- **Comptez vos cartes !**
Sitôt sorties de l'étui, comptez vos cartes sans les regarder (faces cachées).
Si vous n'en avez pas 13 ☹ ... appelez l'arbitre !
- **Ne « tripotez » 😊 pas la boîte à enchères ...**
Décidez de votre enchère **avant** de la saisir dans la bidding-box.
Et si vous tirez un mauvais carton, réagissez tout de suite pour le changer.
- **Changer son enchère ?**
Si vous avez pris le mauvais carton (mais pas si vous décidez de changer d'enchères après avoir réétudié votre jeu), vous pouvez **changer votre enchère** tant que votre partenaire n'a pas passé, même si l'adversaire de gauche a déjà produit son enchère.
- **Le carton « STOP » ...**
Toute **enchère à saut** (que ce soit à l'ouverture, en réponse ou en intervention) doit être précédée du carton rouge. Ce carton n'a pas pour objectif de réveiller votre partenaire ☺ ... son but est d'**obliger l'adversaire** qui vous suit à **marquer une pause** (une huitaine de secondes) avant toute action, y compris (et surtout) s'il envisage de passer !
- Le carton « **ALERTE** »
Alertez les enchères conventionnelles, même si elles sont très connues. Ce carton « **ALERTE** » doit être produit **par le joueur d'en face**, c'est-à-dire par votre partenaire si c'est vous qui avez produit l'enchère conventionnelle (et non pas par vous, bien sûr ☺), et cela si possible avant que l'adversaire qui vous suit n'ait fait la moindre enchère.
- **Enchère Hors Tour / Enchère insuffisante / Renonce**
Dans chacune de ces situations, **appelez l'arbitre** : c'est lui qui vous expliquera vos droits et ceux de vos adversaires. Aucun joueur (même s'il dispose d'un diplôme d'arbitrage) n'est autorisé à **arbitrer la table**.
- **Ne rangez pas l'étui**
Du début à la fin de la donne, **l'étui doit rester au milieu de la table et dans la position initiale** : que ce soit pendant les enchères, après les enchères, ou pendant le jeu de la carte !
Et cela pour éviter de permuter les jeux à la fin de la partie.
- **Le mort se tait !**
Sauf pour dire : « *C'est de votre main !* » si le déclarant se trompe de côté, ou bien encore : « *Pas de ♥ ?* » pour éviter une éventuelle renonce.
- **Laissez vos enchères en place**
et cela jusqu'à ce que votre partenaire ou l'adversaire ait produit son entame (face cachée).
- **Entamez face cachée**
Faites-le de façon systématique : en attendant que le partenaire (et le déclarant) vous autorise à retourner votre carte. Cela évitera une éventuelle Entame Hors Tour.
- **Entamez avant ...** avant de remplir votre feuille de route (ou de manipuler la BRIDGEMATE) : cela permettra au mort d'étaler ses cartes, au joueur chargé de la BRIDGEMATE d'inscrire l'entame, et au déclarant de faire son plan de jeu (vous aurez le temps de noter vos informations ensuite).
- **Respectez le timer !**
Jouez dans les temps (souvent 7 mn par donne) et **ne discutez pas entre les donnes**, cela perturbe le tournoi, et il n'est pas utile de dire à toute la salle qu'il y a un chelem gagnant sur la donne 14 ☺.
- **Saisir l'entame et le contrat ...**
Si vous êtes chargé de la BRIDGEMATE, **commencez la saisie dès que cela est possible**, i.e. sans attendre la fin de la donne pour le faire ! En effet, il est beaucoup plus rapide de saisir le contrat et l'entame dès que cela est connu. Ainsi, à la fin de la donne il suffira de saisir le résultat et de passer à la donne suivante.

➤ **Adoptez un tempo régulier**

Conservez le **même rythme** en enchérissant et en jouant : passer à toute vitesse peut faire croire que vous cherchez à indiquer au partenaire que vous n'avez pas de jeu. De même, une trop longue réflexion suivie d'un passe peut être considérée comme une « information illicite ».

Autrement dit : il n'est pas interdit de réfléchir, mais il faut avoir une bonne raison pour le faire.

➤ **Trop d'hésitations en face ?**

De même, et contrairement à ce que certains joueurs affirment, une longue réflexion de votre partenaire **ne vous prive pas de parole** lorsque vous avez le jeu méritant vraiment de produire l'enchère envisagée. En cas de doute, et quitte à l'appeler vous-même, l'arbitre décidera si l'enchère envisagée (ou produite) était ou non justifiée.

➤ **Évitez tout maniérisme :**

Ne prenez pas un air effondré à la vue d'un mort décevant ... et ne dites pas « *j'aurais dû passer* » ou « *ça va chuter* ». De même, ne poussez pas de soupirs intempestifs si votre partenaire ne rejoue pas la carte que vous attendiez. Après tout, il n'en a peut-être plus .

➤ **Le mort peut-il appeler l'arbitre (si par exemple il a remarqué une renonce) ?**

Oui, mais seulement après la fin du jeu de la donne.

➤ **Bloquer le jeu ...**

Peut-on bloquer le jeu pour se donner le temps de réfléchir ?

Oui ! La règle est la suivante : lorsqu'une levée est terminée, si un joueur (déclarant ou défenseur) ne retourne pas sa carte et la laisse face visible, le jeu est bloqué. Les 3 autres joueurs doivent eux-aussi laisser (ou retourner) leur carte face visible et attendre patiemment (sans exprimer d'agacement ou d'impatience !) que le « bloqueur » donne le signal de continuer le jeu en retournant sa carte face cachée.

Par exemple, à la fin de la levée d'entame que le déclarant vient de remporter, ce dernier ne devrait pas jouer dans la foulée et très vite (façon mitrailleuse) pour la levée suivante tant que l'un des joueurs de flanc laisse sa propre carte face visible (i.e. non retournée).

Remarque : si les 4 joueurs ont retourné leurs cartes faces cachées, on ne peut théoriquement plus demander à les revoir. Néanmoins, si la levée suivante n'a pas encore débuté, il est considéré comme assez mesquin de refuser de montrer sa dernière carte à l'adversaire si ce dernier en fait la demande poliment.

➤ **Tableur son jeu**

Tableur son jeu est parfaitement **légal**, et c'est même **recommandé**.

Et cela dans le but de gagner du temps et d'éviter de la fatigue inutile aux défenseurs.

Quand on a « tout maître », il est incorrect de continuer à jouer, il est malvenu d'imposer à vos adversaires un long défilé de cartes toutes maîtresses (histoire de les faire réfléchir pour rien). Étalez votre jeu en expliquant comment vous jouez, en précisant éventuellement ce que vous laissez au camp adverse, et laissez à vos adversaires le temps de juger la situation.

Mais attention : ne tablez que si vous êtes absolument certain de détenir toutes les levées restantes, d'être capable de dire comment vous les encaissez, et (de préférence) après que tous les atouts aient été enlevés.

➤ **Appel à l'arbitre :**

C'est celui qui a appelé qui expose les faits, les autres fourniront des explications complémentaires ensuite.

N'en veuillez pas à vos adversaires s'ils appellent l'arbitre, car cela n'est a priori ni l'envie d'une sanction, ni une marque d'hostilité !

C'est tout simplement le seul moyen de régulariser une situation lorsque se produit un incident au cours du jeu.

Et n'oubliez pas de remercier l'arbitre à la fin de son intervention ...

... même s'il ne vous a pas donné totalement raison : après-tout, il vous a certainement appris quelque chose 😊

