



Ethique et étiquette

Arbitrage, nouvelle approche

Pour la plupart d'entre nous, l'arbitrage semble compliqué. C'est d'ailleurs assez juste. Le but de cet article est de rendre son approche plus facile ou, au moins, plus compréhensible. Et pour cela d'écarter la plupart des lois du code qui règlementent notre jeu pour n'en garder que quelques unes.

Bien sûr on ne conservera que les plus importantes, celles qui, si on les modifiait, transformeraient le bridge en un autre jeu.

On peut par exemple modifier la loi 1 qui nous informe qu'on joue avec un jeu de 52 cartes. On pourrait jouer avec 32 cartes ; le petit chelem nous obligerait à gagner 7 levées au lieu de 12 mais on jouerait toujours au bridge. Une autre loi nous dit qu'on joue dans le sens des aiguilles d'une montre : inversons le sens de la rotation, on jouera encore au bridge. L'as est la plus forte carte suivie du Roi etc. : changeons complètement cet ordre, c'est encore le même jeu. Essayez pour vous amuser, éclats de rire assurés.

Quelles lois conserver ?

Pour répondre à cette question, il semble impératif de bien comprendre le bridge ; non pas toutes les techniques d'enchères ou de jeu de la carte mais d'analyser sur quoi il repose, quels sont ses fondements et ce qui le distingue des autres jeux / sports.

Un biologiste voudrait connaître son ADN. Un mathématicien aimerait le décomposer en facteurs premiers.

D'abord, pas d'activité musculaire donc on ne le comparera pas à pratiquement tous les sports olympiques. On ne conservera

que les jeux de l'esprit. Ensuite, il semble assez proche de la belote ou du tarot dans lesquels on gagne des levées mais quelles sont ses différences avec les échecs (les dames ou le go) auquel on le compare souvent ?

Deux caractéristiques majeures :

◆ Le joueur d'échecs est seul face à son adversaire alors qu'au bridge la personne assise face à vous est votre partenaire. Le bridge est un jeu d'équipe.

◆ Le joueur d'échecs a devant lui l'ensemble des pièces avec lesquelles il va lutter. Pas d'imprévus ou de nouveaux éléments. Au bridge on ne voit d'abord que ses treize cartes, les autres étant dans une position inconnue. Le bridge est un jeu à information limitée.

Tout repose sur ces deux points.

Information limitée, quelles conséquences ?

◆ D'abord, le hasard et donc la chance ont une importance réelle. Par exemple, vous déclarez un chelem sur la place d'un roi, la réussite d'une simple impasse. Il n'est ni bien ni mal joué de choisir ce contrat mais selon sa place, le gain d'un match peut en dépendre. Les statisticiens nous expliquent que sur le long terme, la chance ou l'infortune nous sourient de manière équilibrée. Ils ont sûrement raison mais nombreux sont les joueurs qui doutent. Aux échecs le hasard n'existe pas, les imprévus non plus.

◆ En conséquence, les probabilités et les statistiques sont parties intégrantes du bridge alors que le joueur d'échecs ne connaît pas ces mots. Si vous avez le choix entre une impasse et un partage 3-3 de la couleur adverse, les statistiques vous informent que l'impasse et le partage réussissent respectivement dans 50 et

36% des cas ; vous aurez donc une chance sur deux de gagner en faisant l'impasse et une sur trois à peu près en pariant sur le bon partage.

◆ Les ordinateurs d'échecs les plus puissants sont devenus imbattables par un humain. Leur puissance de calcul, plus de 200 millions de positions par seconde les rend invulnérables.

Le meilleur joueur du monde de Go a perdu nettement contre l'ordinateur. Au bridge, deux ordinateurs associés contre deux très bons joueurs seraient sans doute en grande difficulté. Il est pourtant un domaine où l'ordinateur de bridge est imbattable. C'est le jeu de la carte. A la fin d'une séance, l'organisateur distribue souvent le diagramme des donnes sur lequel on peut consulter l'analyse des mains. Il vous indique combien de levées chaque joueur peut gagner à cartes ouvertes selon chaque atout. Il ne faut que quelques secondes à l'ordinateur pour analyser la trentaine de donnes de la séance. Il peut le faire uniquement que parce qu'il a devant lui les quatre mains ce qui lui permet de faire les bonnes impasses, de trouver les rois secs et d'exécuter en sifflotant les doubles squeezes à l'atout. Il a toutes les informations à sa disposition.

Qu'il s'agisse d'enchères ou de jeu de la carte, les résultats d'une paire seront d'autant meilleurs qu'elle aura échangé d'informations. Si vos enchères sont précises, si elles vous permettent d'échanger de multiples informations vous aurez une meilleure description de la main de votre partenaire et donc de déterminer le meilleur contrat. Si vous êtes déclarant, que vous utilisez tous les indices fournis par les cartes adverses, leur nombre, leur valeur, vous serez capables de localiser des cartes de vos adversaires et de vous rapprocher de la position de l'ordinateur qui connaît toutes les cartes.

Suite page 7...



...suite de la page 6

Il ne fait aucun doute qu'une paire de 2^{ème} série qui jouerait avec le diagramme des donnes gagnerait tous les championnats du monde.

Les échecs sont un jeu de pur raisonnement mathématique ; le bridge se rapproche plus d'une enquête qui vous aidera à trouver la meilleure solution mais pas forcément la bonne. Le bridge est une course à l'information, aux renseignements.

C'est ce que font les meilleurs joueurs. Ils essayent de se retrouver dans la situation de l'ordinateur, en possession de toutes les informations possibles. Ils n'y arrivent pas tout le temps mais leur collecte est tellement plus importante que celle des autres paires qu'ils prennent les bonnes décisions plus souvent ; la part de hasard diminue.

Vous comprendrez mieux pourquoi une loi du code nous dit : «la plus grave faute possible pour une paire, est d'échanger des informations à l'aide de moyens de communications convenus préalablement et non autorisés par ce code».

Le bridge traverse une période agitée ; plusieurs paires du plus haut niveau ont été convaincues de tricherie.

Que leur reproche-t-on? D'avoir échangé frauduleusement des informations par la façon de placer une carte sur la table, horizontale ou verticale, de choisir soigneusement la position de l'étui ou en toussant volontairement, indiquant ainsi une particularité de leur main. Remarquons que l'information obtenue était relativement minime : une couleur courte, une force dans une couleur ou bien un honneur ou, à l'inverse, pas d'honneur dans une couleur ; mais toute information est bonne à prendre pour reconstituer le puzzle. Cet avantage peut être décisif.

Par exemple, la simple connaissance d'un 2 peut avoir des conséquences importantes. Voyez :

En prenant ses cartes Est bien malgré lui, exposa le 2 de ♣ puisque celui-ci était rangé à l'envers dans l'étui. « Un 2, pas bien grave dit l'un des joueurs ; jouons quand même».

Voici la donne et la séquence :

♠ 8 5
 ♥ ARDV 6 4
 ♦ RD 9
 ♣ RV

♠ 6
 ♥ 3 2
 ♦ 8 7
 ♣ ADX 9 7 6 5 4

N
 O E
 S

♠ 7 4
 ♥ 9 7 5
 ♦ AX 5 4 3 2
 ♣ 8 2

♠ ARDVX 9 3 2
 ♥ X 8
 ♦ V 6
 ♣ 3

Nord	Est	Sud	Ouest
5♥ Passe	Passe Passe	6♣	5♣ Passe

Après avoir entamé l'as de ♣, Est marqua son compte en fournissant le 8. Ouest trouva vite le retour ♦. Sud détient un singleton ♣ puisque le 2 est connu en Est.

Si Ouest n'a pas l'information que son partenaire détient ce fameux 2, il ne sait pas où est ce 2 quand Est fournit le 8 et Sud le 3.

La connaissance d'une quelconque information est tellement importante que l'élaboration des lois et de nos règlements a comme but principal d'éviter qu'un joueur n'informe son partenaire par des moyens incorrects.

Par exemple :

◆ Vous appréciez le confort des boîtes à enchères ; vous aviez déjà compris leur utilité : les enchères sont silencieuses, la table d'à côté ignore ce qui se passe à la vôtre ; aucune information ne lui est accessible.

◆ Pourquoi un « stop » avant toute enchère à saut ? Parce que ces enchères à saut ont comme intention de placer le joueur suivant dans une position délicate et que celui-

ci devra souvent prendre quelques secondes avant de choisir une action. Pour éviter qu'il ne donne une indication quelconque à son partenaire, on demande au joueur dans cette position d'attendre dix secondes environ avant de déclarer.

◆ Savez-vous que la définition d'une carte jouée diffère selon qu'il s'agit du déclarant ou d'un joueur de la défense ? Même si le déclarant place sa carte de telle manière que les trois autres joueurs la voient, elle pourrait ne pas être considérée comme jouée par l'arbitre ; alors qu'une carte d'un membre de la défense sera jugée comme jouée si «elle a pu être vue par son partenaire». Elle doit être jouée parce que si elle ne l'est pas, le partenaire de ce joueur aura la connaissance de la carte chez le joueur qui possède cette carte.

◆ Appliquez-vous la loi qui vous interdit, durant le jeu de la carte, de demander à revoir les cartes d'une levée déjà jouée quand vous avez déjà retourné la vôtre ? Vous n'avez pas été assez concentré et attentif, une information vous a échappé. Tant pis pour vous. Ce jeu n'exige que concentration.

◆ Pourquoi le mort n'est-il pas autorisé à demander à un joueur de la défense qui ne fournit pas dans la couleur demandée s'il ne possède pas de cartes dans cette couleur ? Parce que, ainsi, il pourrait transmettre une information à son partenaire qui n'aurait pas été attentif.

◆ Après que le mort ait étalé ses cartes, le règlement prévoit que le déclarant doit marquer une pause d'environ 10 secondes avant d'appeler la carte qu'il souhaite jouer... Simplement pour permettre à son adversaire de prendre en compte tous les renseignements fournis par la vue du mort.

Ainsi lorsque la 1^{ère} carte du mort sera appelée, ce joueur pourra jouer sa carte dans un tempo qui ne transmettra pas d'information.



Suite page 8...

...Suite de la page 7

◆ Avez-vous compris l'utilité des écrans /paravents ?

Leur seule mais importante fonction est de diminuer la transmission d'informations de façon incorrecte. Si le chariot revient après un délai plus long que d'habitude, on peut ne pas savoir qui a hésité. De plus, derrière écran, chaque joueur alerte les enchères du partenaire qui doivent l'être. Il alerte aussi les siennes en exhibant le carton « alerte » et répondra par écrit aux questions écrites de son voisin d'écran. Il ne voit donc pas les alertes de son partenaire et n'entend pas les explications données. Enfin, durant le jeu de la carte, le guichet est relevé et ne permet pas de voir le visage du partenaire ; parfois quelques grimaces édiifiantes passeront inaperçues.

Derrière écran: **SILENCE et DISCRETION**. Ceux qui alertent en tapant sur l'écran ou sur la table, ceux qui font claquer leur carton d'enchère sur le chariot, ceux qui expliquent de vive voix la signification d'une enchère n'ont rien compris. A leur table, on devrait enlever ces paravents ; ils ne servent à rien.

En résumé, tout devrait se passer comme si vous étiez assis à votre table, en voyant vos adversaires mais pas votre partenaire ; celui-ci resterait muet et donc toujours invisible, choisirait ses enchères et son jeu de la carte toujours au même rythme. On y viendra peut être plus rapidement qu'on ne l'imagine grâce aux progrès technologiques.

Puisque tout repose sur la possession et l'échange d'informations, il est normal que deux des plus importantes lois de ce jeu décrivent comment obtenir légalement ces informations et ce qui se passe lorsque l'on les reçoit de façon incorrecte.

Avant d'aller plus loin, un point de vocabulaire ; dans le jargon arbitral, les informations obtenues de façon légale sont dites « information autorisée – IA – ».

A l'inverse les informations obtenues de manière non conforme au

code sont dites « information non autorisée –INA–».

Voici donc ces deux lois majeures du code ; les lois 16 et 73. Elles décrivent comment s'opère la communication entre partenaires (loi 73) et ce qui en découle quand on obtient des informations d'une façon inappropriée (loi 16).

Question essentielle : comment obtenir légalement des informations ? Et quelles sont les sources d'informations obtenues illégalement ?

Concernant ce dernier point il peut se produire qu'un joueur reçoive une INA, je vous rappelle, INA : « information non autorisée », alors qu'il n'est responsable de rien. Par exemples :

◆ en prenant ses cartes dans l'étui, une carte est retournée et les quatre joueurs de la table la voient. On a vu un exemple précédemment.

◆ un joueur entend, venant d'une table voisine un élément d'une donne qu'il va jouer : un joueur annonce à voix haute qu'il a 6♥ et 5♠ ou 18 points d'honneur ou que le bon contrat sur la donne qu'il vient de jouer est 7SA. D'abord mon sentiment vis-à-vis de ces joueurs (euses) qui commentent systématiquement le déroulement de la donne qu'ils ont jouée : ces personnes n'ont strictement rien à faire dans un tournoi de bridge. Elles faussent les compétitions. Qu'elles restent chez elle et se consacrent aux parties libres.

Mais un joueur qui entend de tels commentaires devrait appeler l'arbitre pour lui dire ce qu'il a entendu.



Entrons dans le vif du sujet : comment deux joueurs d'une paire peuvent-ils communiquer, échanger des informations. C'est simple, rapide et concis : uniquement par des déclarations et le jeu.

En dehors de ces cas là, on entre dans l'illégalité.

Ces possibilités sont nombreuses : une remarque, une question, un mouvement, une insistance particulière, un maniérisme mais les deux principales sont :

Les hésitations :

◆ votre partenaire hésite avant de jouer ou de déclarer. Par exemple, votre partenaire, donneur, réfléchit 30 secondes avant d'ouvrir d'1SA ; vous pouvez parier qu'il n'a pas une distribution 4-3-3-3 et 16 points d'honneur. Vous avez reçu une information, minime certes et le plus souvent sans aucune conséquence

Les alertes et explications données par le partenaire :

◆ votre partenaire alerte votre enchère et donne une explication qui n'est absolument pas conforme à votre système. Par exemple, on ouvre d'1♠ à votre droite et vous intervenez par 3♣, (vous avez 7 cartes à trèfles et vous détestez les enchères bicolores que vous ne jouez pas). Votre nigaud de partenaire alerte et explique cette enchère de 3♣ comme un Michaels cue bid : bicolore ♥/♦ Vous venez de recevoir cette fois une information énorme puisque votre partenaire imagine que vous possédez 10 cartes rouges, bicolore ♥/♦ alors que vous avez décrit, selon vous, 7 cartes à ♣.

Comprenez que vous avez reçu ces informations de façon illégale. Rassurez-vous, ceci se produit fréquemment, à tous niveaux. Ceci est pour l'instant inévitable. Vous n'êtes pas dans l'illégalité. Vous pourriez y entrer si vous utilisez cette INA. En revanche, vous entrez dans le domaine de la tricherie si vous obtenez une information non autorisée en étant non responsable (vous avez entendu des commentaires de la table voisine par exemple) et que vous jouez la donne sans en avertir l'arbitre.

Bertrand Gignoux Chef Arbitre Mondial

Dans le prochain numéro développement sur les hésitations, alertes et explications...

La gazette du Val de Seine