

PARTENAIRES, POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIRE

(Traduction d'une partie d'un texte de Simon Cocheme, pris dans le Bridge Bulletin de sept. 2018)

Pour le meilleur

- La formation d'un partenariat au bridge est un peu comme les fréquentations dans le bon vieux temps. Vous décidez que vous aimerez jouer avec quelqu'un et vous leur demandez. Si vous êtes la personne qui se fait demander, ayez des réponses préparées au cas où vous vouliez refuser. Ne dites pas : « Je n'ai pas mon calendrier d'emploi du temps avec moi ». Cette réponse fera croire à une possibilité. Ou, dites : « Je suis pas mal occupé avec mes partenaires réguliers ». Ainsi vous ne blessez personne. J'ai été impressionné d'entendre : « Je ne voudrais pas gâcher notre belle amitié en jouant ensemble ». Le temps que ça prendra à la personne de réagir, vous devriez être à l'autre bout de la salle.
- Si vous avez accepté, vous vous êtes entendus sur une date. Une façon de faire pour celui ou celle des deux qui a le plus d'expérience serait d'envoyer votre feuille de conventions par courriel « à la victime » en écrivant : « Voici les conventions que je joue ». Ce serait peut-être un peu mieux d'écrire : « Voici ce que j'aimerais jouer.

Vous pouvez proposer un maximum de deux changements ».

- Si vous discutez de votre système avant de jouer, ne passez pas trop de temps à parler de choses réservées à des initié(e)s. Allez relativement rapidement à la fin de la feuille des conventions du système de base et entendez-vous sur les signaux, les discartes et les entames. Vous serez probablement en défensive pour la moitié des planchettes.
- Lorsque vous êtes le mort, placez vos cartes de la couleur entamée en dernier. Vous voulez que votre partenaire ait une vue d'ensemble de votre main.
- Lorsque vous êtes le mort, si le contrat est en sans atout, placez à votre droite la couleur misée par votre partenaire.
- Le partenaire aime avoir les « bonnes » nouvelles en premier. Donc étalez vos meilleures sortes, vos meilleures couleurs, en premier, avant vos sortes perdantes. Il y a toujours la tentation de placer les mauvaises sortes en premier et puis, « ta-da! » de terminer par vos sortes de 5 cartes, roi-dame-valet d'atout. À la vue de vos perdantes, votre partenaire peut développer une dépression de laquelle on ne revient pas.
- Le règlement dit que le mort doit être étalé avec les cartes d'une même couleur ensemble. Le règlement ne le

mentionne pas mais c'est une bonne idée de placer les cartes en ordre en alternance de couleurs. Le fait d'obliger le partenaire à mettre de l'ordre dans le mort ne l'aidera pas dans son plan de jeu.

- La pire chose, peut-être la deuxième en importance, car la pire c'est de démontrer que vous n'avez pas ce que vos enchères ont mentionné, la pire chose donc, serait de placer un 7 et un 5 sur la table ensuite les trois autres couleurs et de revenir au 7 et au 5 et de leur ajouter l'as et le roi. Ce n'est pas drôle.
- Et qu'arrive-t-il lorsque le mort a été placé sur la table? Le partenaire dit : « Merci partenaire ». Il y a une façon de le dire. Vous devriez avoir l'air content mais pas trop. Avoir l'air trop content ne sera pas convainquant. Une autre façon de réagir serait de dire : « Je suis convaincu que nos adversaires se joindront à moi pour te remercier ».
- Le déclarant doit maintenant jouer le contrat seul. Les seules choses que le mort peut faire sont de dire : « Pas de, partenaire? » lorsque le déclarant coupe de sa main ou de dire : « Tu es au mort » ou « Tu es dans ta main » lorsque le partenaire donne l'impression qu'il est sur le point de jouer de la mauvaise main. Il ne faut pas dire ça après que la carte a été jouée.

Pour le pire

- Pourquoi tant de joueurs sentent-ils le besoin de discuter des enchères ou du jeu de la carte après chaque planchette? C'est seulement à la fin d'une session qu'on devrait faire un retour sur les malentendus.
- En prenant pour acquis qu'un nouveau partenariat survive à cette première session, il faut commencer à parler d'un système à utiliser. Il y aura plusieurs accords à négocier et plusieurs conventions à peaufiner. Par exemple :
 - *Lorsqu'il y a intervention après mon sans atout, est-ce que le « double » est pénalité ou invitation à continuer de miser?
 - *Quand le partenaire ouvre un trèfle et qu'il y a intervention à un carreau, est-ce que mon « double » promet 4-4 en majeures ou est-ce qu'il y a la possibilité d'un 4-3?
 - *Qu'est-ce que veut dire deux sans atout en réponse à une ouverture de un en majeures après une main passée? Est-ce encore Jacoby?
 - *On s'est entendu pour jouer August sur le deux sans atout. Mais s'il y a intervention, que veut maintenant dire le deux sans atout?

- Il y a aussi un style de jeu particulier à développer et des choses à éviter.
 - *Je n'ouvrirai jamais d'un deux faible si j'ai une majeure à quatre.
 - *Je pensais que pour miser au niveau de trois, en deuxième place, tu aurais un jeu supérieur à ce que tu me montres.
 - *Je fus surpris de te voir ouvrir un sans atout avec des doubletons dans les deux majeures.
 - *Est-ce qu'il t'arrive de passer, non vulnérable en troisième place?
- Finalement, les partenaires doivent se parler et préciser les manières ou manies que l'un et l'autre affichent qui « dérangent ». Dans un top niveau de jeu, peut-être que la contribution d'un psychologue sportif aiderait, mais aux autres niveaux, le simple bon sens serait la solution. Par exemple :
 - *La ponctualité est importante pour certains joueurs. Ils ne joueront pas bien si leur partenaire arrive régulièrement moins d'une minute avant le début en se plaignant de la circulation ... encore une fois.
 - *La manière avec laquelle un joueur joue ses cartes peut déranger. Par exemple en les faisant cliquer en les sortant de sa main ou en les déposant sur la table bruyamment.
 - *Ces petits commentaires relativement drôles la première fois ne sont plus aussi amusants à la longue.

*Si votre partenaire démontre qu'il (elle) joue sous pression, ne perdez pas de temps à regarder les autres résultats.

*Ne commencez même pas à proposer qu'il y avait d'autres manières plus spécifiques de jouer la main. Il en va d'un gaspillage d'énergie mentale et d'une plus grande difficulté à se concentrer sur la prochaine planchette.

- Ainsi le partenariat devient régulier. Les incompréhensions dans les enchères sont moins nombreuses, la chimie s'installe, vos résultats sont de plus en plus en haut de la moyenne et les points de maîtres s'accumulent. De bons joueurs vous invitent à des suisses. La vie est belle.
- Ou ... le partenariat bat de l'aile. Un d'entre vous veut changer votre système : jouer le 2 sur 1, discarter pair/impair, utiliser le Michael inversé et Rubensohl. L'autre ne maîtrise pas bien le puppet Stayman, les mineures inversées et d'autres conventions qui sont sur votre carte. Vous vous rendez compte que vous aviez un adversaire à votre gauche et un autre à votre droite. Vous en avez maintenant un en face de vous. Votre partenaire et vous, vous vous demandez si ce

ne serait pas plus agréable de jouer avec quelqu'un d'autre.

- Il y a des choses qui sont pires. Aucune ne me vient à l'idée au moment d'écrire ceci.