

L'orientation des cartes au Bridge

Au bridge, la **Loi 65** du Code International (qui nous renseigne sur la disposition des plis) stipule que chaque joueur retourne sa propre carte et la place face cachée devant lui sur la table. De plus, il doit orienter la carte de son pli :

- **Verticalement** (vers soi) si son camp a gagné le pli.
- **Horizontalement** (vers les flancs) si son camp a perdu le pli.

Si un joueur (partenaire ou adversaire) se trompe d'orientation, voici exactement ce qui peut être dit, fait, et à quel moment.

SCÉNARIO 1 : Le pli vient de se jouer (*le pli est retourné, mais la première carte du pli suivant*

n'a pas encore été jouée).

À ce moment précis, l'erreur peut encore être corrigée. Cependant, les règles de communication varient selon votre rôle à la table. La **loi 65.B.3** nous dit explicitement : « Un joueur (donc y compris le mort) peut **'attirer l'attention'** sur une carte mal orientée, mais ce droit expire quand son camp attaque ou joue pour la levée suivante. S'il le fait plus tard, la **loi 16.B** (Information extrinsèque venant du partenaire) peut être appliquée. Cette Loi 16B prévoit que si un joueur de la défense reçoit de son partenaire une information par une parole, une remarque, une attitude ..., cette information est qualifiée d'**Information Non Autorisée (INA)**. Tout cela semble clair sauf qu'il faut encore bien s'accorder sur ce que signifie l'expression **'attirer l'attention'**. C'est ici que la loi est sans doute plus sévère pour le flanc que pour le camp du déclarant.

- Vous êtes en **DÉFENSE** (Flanc)
 - **Ce qui est INTERDIT** : Parler. La **Loi 73.A.1** est relativement claire sur le sujet. Durant les annonces et le jeu, la communication entre partenaires ne doit s'effectuer que par le **SEUL MOYEN** des déclarations et du jeu. Si on extrapole le sens de cette loi, cela veut dire qu'un joueur de la défense ne doit absolument **rien dire** à voix haute ("*Tu t'es trompé*", "*On a gagné le pli*", etc.). Le bridge interdit toute communication verbale qui pourrait donner une information non autorisée à un partenaire distrait. Le partenaire distrait apprendrait ainsi verbalement que le pli appartient à son camp (ou l'inverse), ce qui peut influencer sa façon de jouer les cartes suivantes (par exemple, savoir qu'une carte spécifique est maîtresse ou qu'un certain flanc a la main). C'est pour cela que la défense a l'interdiction absolue de parler et doit se contenter d'un **pointage du doigt discret** avant que le pli suivant ne commence... →
 - **Ce qui est AUTORISÉ** : Le geste **silencieux**. La **Loi 65.B** dit que l'attention « *peut être attirée sur cette erreur* ». Elle ne dit pas comment. Cependant, le bridge est un jeu de silence. Faire un geste discret (pointer la carte du doigt) permet de corriger une **erreur matérielle sans ajouter d'information dans l'atmosphère**. Le partenaire regarde sa carte, voit qu'elle est horizontale, et la remet verticale. Fin de l'histoire. En conclusion, un joueur de la défense peut pointer **du doigt** la carte mal orientée de son partenaire pour lui faire signe de la tourner, ou pointer sa propre carte (correctement orientée) pour lui montrer l'exemple.

- Vous êtes le **DÉCLARANT**

- **Ce qui est AUTORISÉ** : Vous pouvez le **dire** ou le **faire**. Le déclarant n'a pas de partenaire actif à qui transmettre une information illicite (le mort ne joue pas). Vous pouvez donc dire gentiment au mort ou à un défenseur de corriger l'orientation de sa carte.

SCÉNARIO 2 : Le pli suivant a commencé (Au moins une carte a été jouée pour le pli suivant).

- **Il est TROP TARD**. Plus personne (ni le déclarant, ni la défense) n'a le droit de demander la correction ou de modifier l'orientation d'une carte d'un pli précédent (**Loi 65.B.3**).
- **Ce qui est INTERDIT** : Toucher à ses plis précédents ou demander au partenaire de le faire. La carte mal orientée **doit rester telle quelle** jusqu'à la fin de la donne.

SCÉNARIO 3 : La fin de la donne (Le décompte)

(Les 13 plis ont été joués, mais les joueurs ne sont pas d'accord sur le score à cause d'une mauvaise orientation).

C'est le moment de régler les comptes, mais pas n'importe comment.

- Ce qui est **INTERDIT** : Se disputer, mélanger ses cartes, ou décider du score au hasard.
Un joueur ne doit pas modifier l'ordre de ses cartes jouées avant que le nombre de levées gagnées par chaque camp n'ait été agréé (**Loi 65.D**)
- Ce qui est **AUTORISÉ** (et obligatoire) : Appeler l'Arbitre.
- **La procédure** : L'arbitre va demander aux quatre joueurs de reconstituer la donne, carte par carte, dans l'ordre chronologique des plis. Les différences en orientation des cartes sont très vite établies par l'arbitre et l'erreur d'orientation est vite détectée et sera vite corrigée.

En résumé : la règle d'or

- **Tant que le pli suivant n'est pas commencé** : On montre du doigt **en silence** (si on est en défense) ou on le signale (si on est déclarant).
- **Dès que le pli suivant a démarré** : On ne touche plus à rien et on attend la fin de la donne pour faire les comptes.

Ce qu'il faut retenir

C'est toujours à cause de cette fameuse INA que dans tous les manuels d'arbitrage et les directives des fédérations (comme la FFB), la règle d'or enseignée est : **Le déclarant peut parler (car il n'a pas de partenaire actif), mais la défense doit rester muette**. Si un défenseur veut corriger l'orientation, il montre du doigt en silence. S'il parle, le déclarant est en droit d'appeler l'arbitre pour "communication non autorisée". Le Code International ne dresse pas une liste de ce qui est interdit (comme "interdiction de parler de l'orientation" ou autres interdictions...). À la place, il pose un principe absolu : **en défense, TOUT ce qui n'est pas explicitement autorisé par le jeu des cartes est normalement interdit**.