

LE PSYCHIQUE

Faire un « psychique », c'est faire une annonce trompeuse, fausse, qui trompe l'adversaire mais aussi le partenaire. Dans certains clubs, le psychique est interdit. Il est en général interdit dans tout tournoi réservé à des joueurs de 3^{ème}/4^{ème} série, de type « progression » ou « accessibilité », ou dans les épreuves fédérales de niveau « promotion ».

Exemple de psychique :

- Ouvrir de 1 ♠ avec 1 seul ♠ et 5 ♥.
- Le partenaire ayant ouvert de 1 ♣, répondre 1 ♠ sans ♠ mais avec du ♣.
- Ouvrir de 1 à la couleur avec 4 points d'Honneur. etc ...

Attention : un psychique peut être volontaire ou involontaire (un joueur a posé le carton « 1 ♠ » au lieu de « 1 ♥ » et s'en est aperçu trop tard.

Mais il ne faut pas confondre une « faute de grammaire » (i.e. une erreur par rapport au SEF) et un psychique. On peut, volontairement ou involontairement, déroger aux règles, prendre un risque, mais dans certaines limites ¹.

Extrait du Règlement Fédéral définissant une ouverture psychique :

- Un « Passe » indiquant une valeur d'ouverture (« *Passe Forcing* »).
- Une ouverture au palier de 1 en première ou deuxième position dont la valeur est inférieure à la **Valeur Normale d'Ouverture** :
au moins **8 H** et somme des points H + nombre de cartes dans les 2 couleurs les plus longues au moins égale à **18**.
- Une ouverture au palier de 1 en troisième ou quatrième position dont la valeur est inférieure à la **Valeur Normale d'Ouverture** :
au moins **6 H** et somme des points H + nombre de cartes dans les 2 couleurs les plus longues au moins égale à **16**.
- Une ouverture au palier de 1 indiquant un Bicolore dont aucune couleur n'est spécifiée.
- Une ouverture de 1 ♥ ou 1 ♠ comportant moins de 4 cartes dans la couleur nommée.
- Une ouverture de 1 SA de moins de 10 H.

Une ouverture au palier de 2 doit montrer :

- Soit une main forte,
- Soit un unicolore, bicolore ou tricolore (2 Majeur faible ou 2 ♦ Multicolore à 3 possibilités).

MAIS :

Bien que les conventions d'ouverture ne rentrant pas dans ces catégories soient autorisées, elles doivent être **alertées**.

Et aussi :

Il est bien évident que le partenaire de celui qui a produit un psychique ne doit pas être au courant ! Si ses enchères ultérieures tendent à faire croire qu'il a compris, l'arbitre doit légiférer et attribuer une marque ajustée.

¹ Du genre : ouvrir de 1 SA avec un Roi sec (« Ma main est jolie, je prends le risque ... »), ou avec 14H mais une mineure sixième (je n'ai pas de bonne redemande ...). Il est bien évident que le partenaire ne doit pas être au courant !

Mais aussi : je me trompe, les enchères sont 1 ♣ - 1 ♥ 2 ♦
2 SA et j'ai seulement 13H, je me suis trompé. Si le partenaire agit comme si j'avais 18-19H, rien à dire.

Si une erreur vous donne un top ... courez faire un loto ou un quinté, c'est votre jour de chance ! Mais faites profil bas devant les adversaires qui ont le droit de ne pas être très contents ...

Le fait de marquer un top à la suite d'une erreur est dit « coup du Lapin Lamentable », allusion au personnage de Victor Mollo (« Bridge dans la Ménagerie », « Maîtres et Monstres », et autres ...) qui gagne quand il se trompe ...