

CONSEILS POUR JOUER EN TOURNOI

- Comptez vos cartes sans les regarder. Si quelqu'un n'en a pas 13, appeler l'arbitre.
 - Ne tripotez pas les cartons d'enchères : décidez de l'enchère à faire avant de mettre la main dans le bidding-box. Si vous tirez un mauvais carton, réagissez de suite pour le changer.
 - Toute enchère à saut (ouverture, réponse ou intervention) doit être précédée d'un carton « stop ». L'adversaire qui suit doit marquer une pause avant d'enchérir lui-même (même pour passer).
 - Alerter les enchères conventionnelles, même si elles sont très connues. Le carton alerte doit être mis par le partenaire du joueur qui a produit une enchère conventionnelle, avant que l'adversaire de gauche n'ait enchéri.
 - En cas d'enchère hors tour ou insuffisante, appeler l'arbitre. Les joueurs n'ont pas à s'auto-arbitrer.
 - De même en cas d'entame hors tour.
 - Le mort se tait ! Sauf pour dire « C'est de votre main » si le déclarant se trompe de côté, ou « pas de ? » pour éviter une renonce.
 - A la moindre irrégularité ou incompréhension, appeler l'arbitre.
-
- Entamer face cachée, en attendant l'assentiment du partenaire pour retourner la carte.
 - Jouer dans le temps : 7 mn par donne, ne pas discuter entre les donnes.
 - Conserver le même rythme en enchérissant ou en jouant : si vous êtes lent, ne posez pas votre passe à la vitesse de l'éclair si vous avez 3 points ! De même, une trop longue réflexion suivie d'un passe peut être considérée comme une « information illicite ». Vous pouvez réfléchir, mais votre partenaire n'a pas à en déduire que vous avez du jeu ou un jeu limité.
 - Pas de maniérisme : ne prenez pas un air effondré à la vue d'un mort agonisant ... et ne dites pas « j'aurais dû passer » ou « ça va chuter ».
 - Le mort peut appeler l'arbitre, mais seulement après la fin du jeu (si par exemple il a remarqué une renonce).
 - Évitez de tabler, sauf si vous êtes absolument sûr de détenir toutes les levées restantes. Mais il est obligatoire de tabler si toutes les levées restantes sont maîtresses (par exemple s'il ne vous reste plus en main que des atouts, et que tous ceux du flanc ont été enlevés ; dans le doute, tirez votre atout le plus gros et tablez).
-
- La recherche d'un **fit en Majeure** est prioritaire. A défaut, jouer à Sans-Atout, ne jouer en mineure que s'il n'y a pas d'autre possibilité.
 - Ne pas hésiter à **intervenir** si la couleur est valable.
 - **Réveiller** est quasiment automatique après une ouverture suivie de 2 « Passe », avec au moins 8 H.
 - Sachez **défendre**, surtout non vulnérable contre vulnérable. Laissez le moins possible les adversaires jouer au-dessous de 2 ♠.
-
- Essayer de faire une levée de mieux.
 - Jouer « dans le champ » : faire l'enchère ou choisir le contrat le plus vraisemblable.
-
- Ne pas paniquer si l'adversaire appelle l'arbitre : celui-ci est là pour régulariser et expliquer.
 - En cas d'appel à l'arbitre : celui qui a appelé expose les faits le premier, les autres fourniront des explications complémentaires après.