

ARBITRAGE : Tabler / Claim

To Claim or not to Claim ? ("Tabler")

Par Micheline Chaoul,

Adapté d'un article de David Stevenson, magazine "Bridge".

Nous sommes à cinq cartes de la fin, et le déclarant tire une à une des cartes d'une couleur affranchie, tandis que vous torturez vos petites cellules grises pour savoir quoi défausser ... qu'est-ce qu'il lui reste ? Et voici qu'apparaît la dernière carte : c'est un atout ! Vous avez perdu du temps et gâché de l'énergie à défausser. « Mais pourquoi n'avez-vous pas tablé ? » « Oh, je préfère jouer jusqu'au bout, on ne sait jamais ».

Le problème est posé : **a-t-on le droit, ou l'obligation, de « tabler »** (ou « abattre ») (en anglais : « to claim »), et à quel moment ?

Eh bien, **oui ! Un joueur a l'obligation de tabler lorsque toutes les levées qui restent lui**

reviennent, stipule la Loi 74 § B : « Par devoir de courtoisie, un joueur devrait éviter de prolonger le jeu inutilement (par exemple en continuant de jouer bien qu'il sache que toutes les levées sont à lui) dans le but de dérouter un adversaire ».

Cependant, il arrive qu'une revendication de levées ne soit pas comprise par les adversaires, qui rétorquent alors : « Non, jouez ».

Attention : lorsque le déclarant, ou un des joueurs du flanc, table son jeu, celui-ci cesse. Celui qui a tablé doit expliquer ce qu'il joue : « Je vous laisse le Roi d'atout, et je fais le reste », « Je tire le dernier atout, je joue ♣ pour l'As, et le mort est maître », par exemple. Il est illicite de continuer lorsqu'un jeu est abattu. Si les adversaires ne sont pas d'accord, il faut appeler l'arbitre, et ne jamais continuer à jouer.

Quelques idées fausses :

- « Seul le déclarant peut tabler » : non, un des joueurs de flanc peut aussi le faire, bien que cela soit moins fréquent.
- « Le déclarant ne peut tabler que si c'est à son tour ou à celui du mort de jouer » : non, si le déclarant n'a que des gagnantes, il peut tabler.
- « Un joueur ne peut tabler que s'il a toutes les levées restantes » : non, il lui suffit d'expliquer ce qu'il donne à l'adversaire.
- « Quand un joueur table, il ne peut plus faire d'impasse » : c'est vrai le plus souvent, sauf si le joueur précise qu'il la fait.

Cependant, il est recommandé de ne pas tabler si les explications sont trop longues ou la manoeuvre effectuée complexe : expliquer un squeeze, ou une remise en main à des joueurs peu chevronnés fait plus perdre de temps que de le jouer.

Alors ... appelez l'arbitre ! Et patientez s'il n'arrive pas tout de suite parce qu'une autre table l'a appelé avant vous. Ne tentez jamais de régler le problème entre vous, l'auto-arbitrage est une faute. Et, si vous tablez, montrez bien vos cartes et expliquez-vous clairement.

Anecdote :

La chose suivante est arrivée lors d'une compétition :

un joueur table en disant : "Je vous laisse le reste des levées".

Et l'adversaire :

- Mais comment jouez-vous exactement ?"