

« Arbitre ! Une Renonce ! »

par *Micheline Chaoul*

La Renonce (Lois 61 à 64 du code d'arbitrage) est l'un des cas d'arbitrage type le plus courant. Tout d'abord, sachez qu'il arrive à tout le monde d'oublier de fournir ou de saisir la carte d'à côté, même à de très bons joueurs.

Tout d'abord, **la renonce est-elle consommée ou non ?** Quand la renonce a-t-elle été découverte ?

Une renonce est dite « consommée » **quand le joueur fautif** (= celui qui a commis la renonce), **ou son partenaire a joué pour la levée suivante**. Le fait que vous ayez commis une renonce et que votre adversaire de gauche ait joué n'en fait pas une renonce consommée, l'adversaire reprend sa carte sans pénalité. L'adage « carte vue, carte jouée » n'a pas cours ici, la renonce peut être corrigée si elle n'est pas consommée.

RENONCE NON CONSOMMÉE :

Vous défaussez ou vous coupez, et vous apercevez vous-même de l'erreur immédiatement. Signalez-le tout de suite (« pardon ! j'avais du ♣ ») et appelez l'arbitre, en arrêtant le jeu. Les adversaires ou votre partenaire n'ont rien à dire, et ne doivent surtout pas continuer à jouer. Ou bien, l'adversaire vous fait remarquer : « Vous n'avez plus de ♣ ? » « Oh, si, pardon ! ». L'adversaire appelle l'arbitre.

Mais attention : vous êtes en flanc, votre partenaire défausse, cela vous étonne, et vous lui dites « tu n'as plus de ♣ ... ? » : les joueurs de flanc n'ayant pas le droit de communiquer, la renonce est alors considérée comme consommée.

Deux cas se présentent :

1) Vous êtes le déclarant :

L'arbitre vous autorisera à reprendre votre carte, sans pénalité. En effet, si une autre carte de votre jeu a été vue, cela ne donne en rien des renseignements à votre partenaire qui est le mort. Attention : le mort a le droit de dire « pas de ... partenaire ? », mais c'est vous qui devez appeler l'arbitre. Il vous fera reprendre votre carte « fautive » pour en fournir une « légale », et le jeu continue.

2) Vous êtes en flanc :

La carte fautive a été vue par votre partenaire, elle se retrouve pénalisée : vous remettez une carte légale, mais celle jouée par erreur reste exposée sur la table, vous devez la jouer à la première occasion : pour rejouer si vous avez la main, défausser ou couper s'il s'agit d'un atout.

Attention : quand vous appelez l'arbitre, laissez les choses en l'état : les cartes du pli en cours doivent rester exposées.

Ex. 1 : Le Mort

Ouest + Est Sud joue 4 ♠, Ouest, qui a la main, joue ♣.

Sud Le déclarant appelle un ♣ du mort, Est coupe, Sud fournit un ♣.

À ce moment, Est dit : « Pardon ! J'ai du ♣ ! ». Le fait que Sud ait fourni n'en fait pas une renonce consommée, ni Est ni Ouest n'ont joué pour la levée suivante. Est va pouvoir reprendre sa carte, mais l'atout exposé est **pénalisé** : il devra le fournir à la première occasion légale.

Ex. 2 : Même cas de figure, Sud, au contrat de 4 ♠, joue un ♣ du mort, Est fournit, Sud, fébrile, fait tomber un ♦ sur la table et le reprend immédiatement pour fournir un ♣. Qu'Ouest ait joué ou non ne change rien : Sud reprend son ♦ et met un ♣. Le déclarant n'a pas de carte pénalisée.

Ex. 3 : Même cas de figure, Sud joue 4 ♠. Il a la main, joue ♥, Ouest défausse, Sud appelle un ♥ du mort, Est prend la levée et rejoue ♦. A ce moment, Ouest s'aperçoit qu'il a commis une renonce, il avait du ♥. Mais Est a joué pour la levée suivante, la renonce est alors **consommée**, le jeu doit continuer.

Ex. 4 : Sud joue toujours 4 ♠, Ouest, qui a la main, attaque ♣. Le mort est allé chercher son café, et le déclarant, qui a oublié ses lunettes, coupe du mort alors qu'il y a du ♣. Est, plongé dans sa digestion,

fournit, et Ouest sursaute : « Il y a du ♣ au mort ! ». Or, le mort ne fait pas de renonce. Le déclarant change la carte du mort, et Est peut changer la sienne, évidemment sans pénalité.

Mais bien sûr ... il vaut mieux regarder où l'on met les doigts !

RENONCE CONSOMMÉE :

Vous commettez une renonce, retournez la carte et appelez une carte du mort pour la levée suivante, ou vous jouez une carte de votre main. La renonce est consommée. De même si, étant en flanc, le déclarant qui a fait la levée joue pour la suivante, et vous fournissez, ou votre partenaire fournit. Ou, toujours en flanc, vous ou votre partenaire a remporté le pli, et une carte est jouée pour la levée suivante. A présent, l'erreur ne peut plus être rectifiée, la renonce est **consommée** et donnera lieu à des pénalités, les « levées de transfert ».

Le barème appliqué par l'arbitre est automatique : zéro, une ou deux levées de transfert. Jamais plus. Mais : les levées gagnées par le camp fautif avant la renonce lui restent acquises.

Et aussi : **il n'y a pas de renonce à la douzième levée**, les joueurs rectifient.

Attention : une renonce peut « fausser la ligne de jeu », l'adversaire peut s'estimer « insuffisamment dédommagé » par les levées de transfert. Par exemple, Sud joue à l'atout, prend l'entame et tire l'As d'atout : Ouest défausse. Sud adapte alors son plan de jeu et monte au mort pour une impasse à l'atout, qu'il n'aurait pas faite si Ouest avait fourni. Du coup, Ouest remporte le pli avec un Valet sec ou second qui n'avait aucune espérance de vie. De plus, Sud a dû « gâcher » une remontée au mort. Sud doit expliquer son plan de jeu. L'arbitre examinera la donne (souvent, il choisit de faire marquer le résultat avec les levées de transfert, se réservant de le modifier après avoir examiné le diagramme) et rectifiera à par exemple 4 ♠ égal, ou plus un, donnant le résultat du jeu « le plus normal ». En aucun cas, il ne peut y avoir plus de 2 levées de transfert, mais il peut y avoir une rectification dans un cas similaire à celui mentionné ci-dessus.

Mais ne jouez pas « les carabiniers d'Offenbach » : le coup se termine, les joueurs rangent leurs cartes, et les enchères commencent pour la donne suivante. Si l'un des membres du camp non fautif a fait une déclaration (ne serait-ce qu'un « Passe ») à la donne suivante, terminé ! Il n'y a plus de réclamation possible. De même si les Est-Ouest quittent la table et prennent leurs cartes pour le tour suivant.

Donc, ouvrez les yeux ! Et appelez l'arbitre, répondez aux questions qu'il vous pose (« Quand la renonce a-t-elle eu lieu ? » « Avez-vous joué pour la levée suivante ? » « Qui a fait la levée de la renonce ? » « Avez-vous fait des levées ensuite ? », etc ...). L'arbitre est seul à pouvoir attribuer des pénalités, pas les joueurs !

Autre cas de renonce : vous jouez à l'atout ♠, l'adversaire entame de l'As de ♥, et, comme vous êtes chicane, vous coupez. A la fin du jeu, un problème : vous avez joué avec 12 cartes, alors que les 3 autres joueurs en ont 13. On recherche la carte manquante, par terre ou dans votre poche, ou nulle part (dans ce cas, le diagramme fait foi) et c'est un petit ♥ ! Vous êtes considéré comme ayant commis une renonce, et des levées de transfert vous seront appliquées.

Que faire ? Comptez vos cartes, regardez ce que vous faites et où vous mettez les doigts ! Vous ne devez toucher que vos propres cartes (on ne met pas les doigts dans le jeu du voisin !) mais prenez votre temps ! Et ne retournez votre carte que si vous êtes sûr de la levée ...