

CHAPITRE 1: Le choix d'un système

Un système d'enchères, ça se partage bien sûr à 2, avec un partenaire, mais en pratique, à beaucoup plus; ça se loue, ça s'emprunte, c'est accessible en freeware.

Le système, c'est un peu l'outil de travail du joueur, à la différence du jeu de la carte qui est son savoir-faire. Et cet outil, on peut s'en équiper de différentes manières.

La plus simple, la plus fréquente, celle qui demande le moins d'efforts, c'est celle consistant à prendre du "prêt à l'emploi": on adopte un standard reconnu, de préférence celui utilisé par la majorité des pratiquants de l'endroit où on se trouve, le partenaire fait pareil sans qu'il soit besoin de se concerter plus que cela et... roulez jeunesse. Le rapport qualité-prix est excellent et c'est la stratégie idéale pour le joueur moyen, surtout s'il joue avec plusieurs partenaires différents. Evidemment, il y a quelques désagréments; si on s'aperçoit, à la pratique, qu'on n'aime pas telle ou telle partie du système, il faudra quand-même s'y tenir, faute de sortir de la norme, de risquer des mésententes et de perdre l'adhérence avec la terre ferme. L'autre difficulté est de suivre les évolutions du standard qu'on a adopté pour rester en phase avec ses partenaires. Tous les standards (comme notre SEF national) évoluent petit à petit et il est indispensable d'utiliser la même version que ses partenaires; si l'un en est à la version 3.12 (tous ces contres sont évidemment punitifs) et l'autre à la 3.13 (mais voyons, tout le monde joue ce contre d'appel depuis 3 ans!), il y aura des étincelles.

Une autre manière de s'équiper est celle du rapiécage; elle consiste à partir d'un système standard et à y apporter des modifications. Bien que ce soit la plus répandue, je dirais que c'est la pire des méthodes, en tout cas, la plus risquée. D'abord, elle n'est pas universelle comme la précédente puisque, dès qu'on fait des retouches, elles ne valent qu'avec le partenaire avec lequel on en aura convenu. Et si on a plusieurs partenaires, on va vite en arriver à avoir des versions légèrement différentes avec chacun d'eux, d'où un risque élevé de confusion. Pour arriver à s'en sortir, il faut alors être très organisé et tenir à jour un document écrit (de préférence daté) décrivant la situation à tout moment. Un autre risque est de céder à l'impulsivité qui conduit à des fréquences de modifications abusives et souvent alors pendulaires. C'est ce qui guette ceux qui ne supportent pas le moindre mauvais coup et vont corriger le système pour qu'aucun d'eux ne puisse se produire 2 fois. Encore un autre risque très sérieux est que les modifications ont toutes les chances de nuire à l'homogénéité de l'ensemble; en consolidant d'un côté, souvent on ne va pas se rendre compte qu'on met la pagaille dans un autre coin. Avant d'adopter une modif, il faudrait pouvoir la tester dans toutes sortes de configurations, ce qui demande beaucoup de temps. Ainsi, si on examine les systèmes de la plupart des paires qui pratiquent cette façon de faire, on découvre des incohérences: des parties très performantes et ultra-précises mais, dans d'autres régions, des mains pour lesquelles il n'existe pas de description prévue.

Une 3^e stratégie, qui ressemble un peu à la précédente, consiste à construire à partir de pièces détachées. En général, on prend un socle standard, par exemple tout simplement la majeure 5^e, pour les ouvertures de 1, et on y adjoint ce qu'on trouve de plus intéressant ici ou là: les ouvertures de barrage de la Papouasie, les développements après Sans-Atout de la Laponie, les relais mis au point par le dernier prix Nobel, le Blackwood à roulette, etc. Là aussi, le

risque est d'aboutir à un ensemble incohérent mais l'avantage est que, si l'on s'y prend bien, on doit avoir une vision globale de ce qu'on veut faire et les pièces vont mieux s'assembler si on réfléchit à ce qu'elle apportent à l'ensemble, avant de les réunir. Bien sûr, on ne peut faire ça qu'entre 2 partenaires consentants et la seule méthode qui puisse marcher avec un partenaire occasionnel, c'est la 1^e décrite ci-dessus.

Continuons dans le balayage des stratégies de choix de système, avec l'adoption d'un système exotique. C'est une option assez peu utilisée mais, à mon avis, mésestimée. On choisit un système particulier, plus ou moins joué dans la région où on se trouve (en pratique, pas de problème, c'est toujours très peu et le plus souvent pas du tout), on se procure un document où il est décrit (en fait 2 exemplaires identiques, un pour chaque élément de la paire), on l'apprend par cœur sans chercher à l'optimiser mais en s'efforçant de comprendre sa mécanique, on expérimente plus ou moins longtemps et on se lance en compétition. Le système choisi sera forcément un système assez fortement artificiel: un trèfle fort, un trèfle polonais, un système à relais etc. Le risque principal est de mal choisir: soit un système inefficace ou bancal, soit un système qui serait mal décrit, en particulier si les développements ne sont pas assez profonds; il ne suffit pas de dire ce que signifient l'ouverture et la réponse, il faut aussi que soit expliqué comment procéder ensuite, l'idéal étant qu'il soit inutile d'avoir à régler quoi que ce soit une fois que les 2 partenaires ont lu tout le système. Pour bien choisir, il faut d'abord suivre ses goûts: le système doit en premier lieu être agréable à ceux qui l'utilisent, puis il faut soit avoir une certaine expérience pour vite découvrir les failles éventuelles, soit se fier aux références du système. L'avantage (ou l'inconvénient) au bridge, c'est qu'il n'y a pas de propriété intellectuelle: si vous inventez un système, vous ne pouvez pas le garder pour vous, vous êtes obligé de le dévoiler dans ses moindres détails à vos adversaires, ce qui revient à le rendre public et à le voir apparaître rapidement sur un serveur internet, et n'importe qui peut alors vous l'emprunter quand il veut. Par exemple, il me paraîtrait tout à fait pertinent pour une nouvelle paire de décider de jouer le Trèfle de Précision de Meckwell: vus les résultats de cette paire et quel que soit leur talent propre, on peut se dire que le système doit être performant. Ensuite, il suffit d'aller faire un tour sur un serveur de la WBF où ils ont été obligés de déposer leur feuille de conventions (avec les dizaines de pages complémentaires destinées à révéler tous les détails à leurs adversaires potentiels) pour disposer de tout le matériel dont on a besoin pour se lancer dans l'apprentissage. En fait, en dehors de l'investissement initial à fournir pour apprendre un nouveau système, cette méthode est assez reposante: quand on a atteint le régime de croisière on ne dépend plus de personne; plus besoin de pratiquer une veille technologique pour se tenir au courant des avancées géniales qui font évoluer le système: on ne dépend plus que de soi-même et on n'est plus que 2 à se concerter pour éventuellement faire des modifs dans un ensemble qui est déjà bien abouti pour peu qu'on l'ait bien choisi au départ.

Enfin, on peut parler d'une dernière méthode, c'est celle qui consiste à inventer soi-même son propre système. C'est sans conteste la voie la plus difficile, elle demande de l'expérience, du temps, de la volonté, de l'ingéniosité, de la patience et le résultat n'est pas garanti d'avance. Je ne saurais la conseiller car, pour quelques réussites, beaucoup s'y sont cassé les dents. Quelle frustration quand on a l'impression d'avoir eu une bonne idée, qu'on arrive à commencer à bâtir quelque chose qui a l'air de se tenir, mais qu'on n'arrive jamais à terminer l'édifice pour y caser tout ce qu'il faut y faire rentrer! Malgré tout, quand on y arrive, c'est le nirvana: on a quelque chose qui correspond à ses goûts, dont on est fier et surtout on en maîtrise parfaitement les ressorts, on sait où sont les forces, les petites faiblesses. On peut citer dans les années 2000, 2 exemples de réussites dans le "cousu main", les systèmes très personnels des italiens Fantoni-Nunes (Fantunes) et des polonais Pazur-Zawislak (Dwururka).

On pourrait penser avoir fait le tour quand on a cité la "dernière" façon de faire mais, pour être complet, il faut aussi citer cette stratégie qui n'est pas vraiment le choix d'une méthode d'enchères mais plutôt un non-choix. A recommander aux plus paresseux, on pourrait parler de comportement de pique-assiette ou de stratégie à la bernard-l'ermite, elle consiste à adopter le système d'enchères adverse. Les anglophones l'ont baptisée YOURS. Aucune mise au point préalable n'est nécessaire: sur votre feuille de conventions, vous écrivez simplement YOURS et vous utilisez le système de la paire adverse qui se trouve à votre table à un moment donné. Les avantages sont considérables: aucune préparation nécessaire, aucun effort de mémoire à consentir car vous pouvez consulter, à votre tour d'enchères, la feuille de conventions adverse pour déterminer quelle enchère choisir ou comment interpréter celle de votre partenaire; et s'il subsiste un doute vous pouvez demander des éclaircissements aux adversaires ou même vous plaindre s'ils ont mal rempli leur feuille. Il y a bien aussi quelques légers inconvénients: on rencontre parfois des paires pratiquant des systèmes stupides, et aussi, le système atteint ses limites lorsque 2 paires YOURS se rencontrent.