

Battre une donne en arrivant à une table, alors que la donne devait être jouée telle quelle, cela peut arriver à tout le monde... Le faire lors d'un tournoi où les donnes sont distribuées à la main (donc impossibles à reconstituer), et lorsqu'on joue la première place du tournoi, cela est déjà beaucoup plus rare... C'est pourtant ce qui est arrivé à l'équipe PRATI, lors de la Coupe du Comité ! 2 points de perdus... Et une deuxième place finale à 1 point des premiers !

C'est l'équipe SOLAU VEYRON (Mme Elisabeth SOLAU VEYRON, Mme Monique PLA, M. René CHOMIENNE, M. Maurice HERBERT, M. Michel PLA) qui termine avec deux victoires en fanfare pour s'adjuger la victoire finale. L'équipe SOLAU-VEYRON, qui a été la seule à tourner toute la journée avec 5 joueurs, termine en tête : y'a pas à dire, à 5 on est plus fort qu'à 4, c'est maintenant confirmé ! Bravo à eux !

L'organisation de la compétition, un triple GANA tout au long de la journée, a permis de n'avoir aucune équipe 'bye'. Le mouvement, un peu particulier, a nécessité de bien suivre les directives de l'arbitre à chaque changement de place mais s'est très bien déroulé grâce à des joueurs très attentifs. J'en profite pour les en remercier. Le score a été calculé en board-a-match, système dans lequel chaque donne vaut 2 points (2 points si la donne est gagnée, 0 si elle est perdue, 1 en cas d'égalité sur la donne).

Autre raison de féliciter les joueurs : contrairement à une habitude bien ancrée, les joueurs n'ont pas hésité à appeler l'arbitre. Ce dernier eut à arbitrer : une renonce, une entame hors-tour, une carte manquante dans un jeu, une enchère après hésitation, une donne rebattue, une carte jouée par mégarde, plus 3 appels sans arbitrage particulier. Il ne manquait plus qu'une enchère hors tour pour faire le tour complet du code de l'arbitre ! En tout cas, appeler l'arbitre en cas de problème, c'est une bonne habitude à prendre (ou à conserver).

Robert FORTHOFFER