



# Bridge réel et/ou bridge virtuel.

Le débat a été lancé depuis le développement d'internet et l'avènement de startups florissantes, BBO aux États-Unis et Funbridge en France. Il a même entraîné une vive polémique entre les tenants du bridge à la table et ceux qui voulaient promouvoir le bridge en ligne. Sont-ils irréconciliables ? Force est de constater que, depuis une vingtaine d'années, on assiste à une stagnation, voire à une régression du nombre de pratiquants, due à l'âge des joueurs. En effet, les clubs organisent majoritairement des tournois par paires l'après-midi, ce qui n'en permet l'accès qu'aux retraités et la population d'actifs ou de jeunes s'en trouve délaissée. En revanche, on peut jouer en ligne à tout moment et de toutes les manières. Aujourd'hui, dès qu'ils ont un moment de libre, les jeunes et déjà les moins jeunes, se ruent sur leurs tablettes pour jouer au bridge. En vacances, dans notre maison de campagne normande, si nous nous retrouvons à huit, un chiffre *a priori* idéal pour jouer au bridge, prendre des cartes pour jouer un duplicate n'est plus d'actualité. Fred Volcker et Thomas Bessis défient Michel Abécassis sur Funbridge, Michel Bessis commente un match de haut niveau sur BBO, Véronique Bessis enchérit des donnes à thème avec Carole Puillet, Muriel Clément joue un tournoi sur BBO et je range tristement les étuis que j'avais préparés. Pourtant, je dois bien reconnaître qu'internet est devenu le meilleur outil du bridge en ce qu'il permet de faire jouer les gens à distance et pourtant au même moment, comme s'ils étaient réunis dans

un même endroit. La première *Yeh Bridge Online World Cup* a eu lieu en décembre 2016, jouée simultanément sur trois continents, entre Bill Gates et son équipe de champions américains jouant à Seattle, les Chinois à Pékin malgré quinze heures de décalage horaire, et l'équipe Lavazza à Turin au milieu avec sept et huit heures de différence d'un côté et de l'autre. Avec Funbridge, le site créé en France, qui connaît un grand succès mondial, on a la possibilité de jouer 24h sur 24 avec et contre des robots qui possèdent un bon niveau, même s'il leur arrive de faire quelques erreurs mais *grosso modo* pas plus que les humains.

Et toutes les études récentes ont montré qu'il n'y avait aucune incompatibilité entre la pratique du jeu en ligne et la compétition en club ou fédérale. On peut penser au contraire que les clubs retrouveront une grande partie des joueurs formés ou pratiquant en ligne, en fonction de leur disponibilité.

Le 3 mai, la première édition du **Bridge City Game** a été lancée par José Damiani entre le bridge-club Saint-Honoré et France Bridge avec la participation de champions, championnes, de juniors et personnalités jouant dans ces clubs et pour ces clubs, tandis que tout un chacun pouvait regarder sur BBO et YouTube. Le match par équipes renaît sous de nouvelles formes. Les champions s'entraînent, le grand public en profite. La cohabitation qui réunit l'humain et les dernières technologies de pointe est le seul moyen d'assurer l'avenir du bridge.

Et le slogan "tout le monde peut jouer au bridge" prendra ainsi tout son sens.