Donnes ordinateur = donnes préparées ?

Paul Rillaerts, arbitre international

Dans les tournois où les donnes sont prédupliquées par l'arbitre, celui-ci se fait fréquemment interpellé parce que les donnes sont soi-disant « sauvages » ; souvent, même, l'arbitre est suspecté d'avoir « préparé » les donnes, c.-à-d. d'avoir sélectionné des donnes particulièrement « tordues », ou contenant des pièges, voire d'avoir été recherché dans la littérature des donnes à problèmes.

Une fois pour toutes, je voudrais couper les ailes à ce canard qui, comme dans un sketch célèbre de Robert Lamoureux, a la vie particulièrement dure.

Un arbitre qui respecte la déontologie de sa fonction doit impérativement, lorsqu'il préduplique, utiliser des donnes générées strictement **au hasard** ; par conséquent, insinuer que l'arbitre a « trafiqué » les donnes relève de la malveillance, pour ne pas dire plus, et l'arbitre auquel on adresse ce reproche le ressent comme une accusation de malhonnêteté. Les arbitres qui sont amenés à faire ce travail ont été titularisés par une instance nationale ou internationale, et se font donc un point d'honneur de respecter la déontologie de la fonction.

Outre cette position de principe, pensez-vous que l'arbitre peut quelque part trouver « un malin plaisir » à fournir des donnes « trafiquées » ? Quelle satisfaction pourrait-il bien en retirer ? Par ailleurs, prédupliquer des donnes est une tâche fastidieuse ; pensez-vous que l'arbitre a en plus l'envie de passer son temps à rechercher ou composer des donnes à problèmes, alors qu'il dispose de programmes sur ordinateur qui génèrent et impriment automatiquement les donnes qu'il va utiliser ?

Alors, pourquoi les donnes « ordinateur » fournies par ces arbitres, sont-elles plus sauvages que les donnes distribuées à la main ?

D'abord, le sont-elles réellement ?

La réponse est oui. L'explication a été fournie par notre Arbitre Général, Jean-Pierre Van Wouwe, dans son ouvrage « La Technique des tournois de bridge duplicate ».

Il y explique que dans la pratique courante du bridge, les donnes distribuées au hasard à la main n'existent pas : les 52 cartes d'un paquet gardent une partie de leur « mémoire », c.à.d. de leur histoire, malgré le mélange manuel, aussi soigné soit-il. En d'autres mots, les 52 cartes d'une donne qui a été jouée antérieurement sont au départ rangées dans un ordre qui est en fonction de la succession des levées lors de cette donne antérieure : dans le paquet de départ, les cartes ne sont pas rangées au hasard, ce qui influence la disposition des cartes de la donne suivante.

Jean-Pierre Van Wouwe, qui a prédupliqué des milliers de donnes à la main, avant que n'existent les programmes de distribution par ordinateur, a tenu une statistique soignée de toutes les préduPLICATIONS qu'il a faites. Il a constaté, sur un échantillon de plus de 10.000 mains, que la statistique de distribution s'écarte de l'ordre de 10% de la probabilité théorique, et ce, dans le sens d'un plus grand nombre de mains « plates » que ne le prévoient les probabilités.

Les joueurs ont également l'impression que non seulement les distributions sont plus sauvages, mais aussi que tout est toujours « mal mis ». Ici joue un phénomène psychologique : étant donné la réputation faite aux donnes ordinateur, le joueur étant à l'affût », s'il rate une impasse, tire facilement la conclusion que dans les donnes ordinateur, les impasses ratent toujours. C'est oublier que si, par exemple, étant donné le déclarant, vous détenez AD dans une couleur et que RV sont derrière, bien sûr le gisement est défavorable pour vous, mais en contrepartie, il est favorable pour le flanc : une impasse qui rate pour un camp réussit fatalement pour l'autre.

Pour montrer que la distribution de donnes à l'ordinateur est réellement au hasard, je décrirai brièvement la manière dont fonctionne le programme ordinateur que j'utilise.

Pour générer une donne, le programme commence par tirer au hasard 52 nombres quelconques entre deux limites (et ici, vraiment au hasard : pour les familiers de l'informatique, à l'aide de la fonction **Randomize** qui existe dans tous les langages de programmation, ceci fournit une suite de nombres qui pourrait être par exemple , si les limites fixées sont de 0 et 200 : 160, 52, 17, 181, 3, 109 etc...

Ensuite, il attribue à la main de Nord les cartes correspondant aux 13 premiers nombres de la série générée, à Est les 13 suivantes et ainsi de suite pour Sud et Ouest.

Donnons un exemple :

Supposons que les 52 nombres tirés au hasard se présentent dans la séquence suivante (je les énumère intentionnellement par groupes de 13, pour les associer ensuite aux mains de N, E, S et O successivement : 190, 52, 17, 181, 3, 109, 47, 12, 21, 98, 65, 77, 171, 36, 67, 105, 143, 82, 88, 138, 75, 44, 41, 126, 10, 5, 59, 63, 22, 71, 199, 11, 100, 32, 53, 89, 150, 110, 87, 112, 20, 30, 123, 80, 96, 29, 40, 49, 74, 60, 15.

On voit que le nombre le plus élevé est le 199 : nous y faisons correspondre l'As de P » ; le nombre suivant est le 181 : nous y faisons correspondre le Roi de P » ; et ainsi de suite jusqu'au 2 de T », que nous faisons correspondre à 3, le nombre le plus petit.

Si nous attribuons à Nord les cartes correspondant aux nombres de la première ligne, à Est ceux de la 2^{ème} et ainsi de suite, la distribution de la donne apparaît comme suit ;

Nord	Est	Sud	Ouest
160 = VP »	39 = 4K »	59 = DK »	7 = 4T »
52 = 10K »	67 = 3C »	63 = AK »	112 = 5P »
17 = 10T »	105 = 2P »	22 = RT »	20 = VT »
181 = RP »	143 = 9P »	70 = 4C »	30 = 2K »
3 = 2T »	92 = VC »	199 = AP »	123 = 6P »
109 = 3P »	88 = 9C »	11 = 7T »	80 = 8C »
47 = 8K »	133 = 8P »	100 = AC »	96 = DC »
12 = 8T »	75 = 6C »	32 = 3K »	29 = AT »
21 = DT''	44 = 7K''	53 = VK''	40 = 5K''
98 = RC''	41 = 6K''	89 = 10C''	49 = 9K''
65 = 2C''	126 = 7P''	150 = 10P''	74 = 5C''
77 = 7C''	10 = 6T''	110 = 4P''	60 = RK''
171 = DP''	5 = 3T''	8 = 5T''	15 = 9T''

D'où le diagramme complet :

P » RDV3
 C » R72
 K » 108
 T » D1082

P » 65 P » 9872
 C » D85 C » V963
 K » R952 K » 764
 T » AV94 T » 63

P » A104
 C » A104
 K » ADV3
 T » R75

Outre le diagramme de chaque donne, le programme calcule et édite le nombre total de points d'honneur de chaque joueur sur l'ensemble des mains qu'il recevra au cours du tournoi, ainsi que le nombre total de points de la diagonale N-S et de la diagonale E-O.

De plus, le programme calcule, pour l'ensemble des mains du tournoi (donc par exemple 132 mains pour un tournoi de 33 donnes), le pourcentage de mains où la répartition est 4-3-3-3-, 4-4-3-2-, 4-4-4-1-, etc.

Ce pourcentage est comparé au pourcentage théorique résultant de la probabilité mathématique sur un nombre infini de mains. Il va de soi qu'il peut y avoir un écart important dans les pourcentages réels et les pourcentages théoriques, étant donné que les pourcentages réels proviennent d'un échantillon beaucoup trop restreint.

A cet égard, j'ai effectué un test de mon programme sur un échantillon de 20 000 donnes (c.à.d. 80 000 mains) et les répartitions ainsi générées correspondent exactement aux probabilités théoriques. On peut donc en conclure que le programme fonctionne correctement.

En conclusion, dites-vous que les donnes qui ont « du corps » sont tout compte fait plus intéressantes à jouer que des donnes plates.