



ETHIQUE ET ARBITRAGE

(extrait du SEF 2024)

La méconnaissance des règles du bridge est une source fréquente d'erreurs et d'incorrections qui, pour être involontaires, n'en sont pas moins réelles.

Si elles ne sont pas corrigées sans passion, elles finissent par créer un mauvais climat à la table.

Pour favoriser une certaine convivialité dans les tournois de club, les compétitions, les festivals, voici ce que tout bridgeur devrait savoir.

La courtoisie

Saluer ses adversaires en arrivant et en quittant la table.

Rester courtois en toute circonstance.

Il ne s'agit pas seulement de politesse.

Certains joueurs sont parfois complètement déstabilisés par un manque de courtoisie.

L'arbitre a la charge de permettre au jeu de se dérouler selon les règles et éventuellement de rétablir l'équité.

Quand on constate une irrégularité dans son propre camp, autant appeler soi-même l'arbitre : c'est le meilleur moyen de calmer les esprits

Ne jamais faire la police à sa table même si l'on a soi-même un agrément d'arbitre.

Si l'on pense qu'il y a eu faute de la part d'un adversaire, mieux vaut appeler l'arbitre calmement et sans préjuger de sa décision.

L'arbitre est là pour expliquer à tout le monde un règlement complexe et ce n'est pas parce qu'une enchère a pu être « invalidée » par l'arbitre à cause d'une hésitation que cette sanction est systématique, loin de là !

Ne pas considérer comme insultant ou comme atteignant à l'honneur, l'appel à l'arbitre effectué par un adversaire

C'est l'arbitre qui détient la solution aux problèmes ... il est un allié et non un ennemi.

Durant les enchères

Le carton STOP

Il doit être posé sur la table avant toute enchère à saut.

L'adversaire doit alors réfléchir ou faire semblant de réfléchir pendant au moins 5 à 10 secondes.

Ainsi, lorsque le carton **STOP** est retiré et que ce joueur passe, personne ne sait s'il a du jeu ou zéro point.

Et, s'il enchérit, personne ne sait si son enchère est « évidente » ou pas.

L'alerte

Toute déclaration ayant fait l'objet d'un agrément explicite ou implicite entre partenaires et qui risque de ne pas être comprise par le camp adverse doit être alertée par le partenaire, même si elle est naturelle.

Le fait que la signification d'une déclaration est mentionnée dans le SEF ne dispense pas de la procédure d'alerte.

Un joueur qui alerte est responsable du fait que son adversaire l'a bien remarqué.

Le « défaut d'alerte » n'est pas forcément pénalisable

Il n'est gênant que s'il prive un adversaire d'une éventuelle déclaration, s'il l'induit en erreur au jeu de la carte ou si une paire joue une convention peu répandue.

Bien entendu, il ne faut pas en profiter pour « oublier » volontairement d'alerter !

Il est interdit de faire remarquer à son partenaire qu'il a oublié d'alerter

Que ce soit en parlant ou au moyen de mimiques plus ou moins expressives !

Il est également interdit de donner spontanément l'explication d'une enchère que l'on vient d'alerter

C'est aux adversaires de poser la question et ils peuvent parfaitement décider que leur intérêt est d'attendre la fin de la séquence !

Se tromper d'annonce ou oublier une convention n'est pas une infraction

Il arrivera parfois que les adversaires soient lésés sans avoir le droit à compensation du dommage subi.

En revanche, une mauvaise explication conduit souvent vers une rectification du score. C'est la feuille de convention de la paire qui permettra à l'arbitre de trancher : erreur d'application ou d'explication.

Il faut donner l'explication de son système ... pas décrire son jeu !!

Quand on a posé par inadvertance un mauvais carton sur la table, l'arbitre peut nous autoriser à le reprendre si le partenaire n'a pas enchéri.

Après, il est trop tard et il ne faut signaler son erreur d'aucune façon : ça ne ferait qu'empirer les choses.

Parfois, la chance transformera la maladresse en top

À la 1^{ère} position du tournoi, il est interdit de rebattre une donne après 4 « Passe »

Les critères d'ouverture en 3^{ème} ou en 4^{ème} ne sont pas les mêmes pour tout le monde.

Durant le jeu de la carte

Tabler son jeu est parfaitement légal

C'est même recommandé, pour gagner du temps et éviter de la fatigue inutile. Si l'adversaire table, le jeu s'arrête : on ne peut l'obliger à jouer, c'est interdit par le code.

On pourra, en revanche, contester ses conclusions et en référer à l'arbitre. S'il existe une possibilité que le camp opposé fasse encore une levée, l'arbitre l'accordera.

Lorsque l'on a « tout maître », il est incorrect de continuer à jouer, histoire de faire réfléchir ses adversaires pour rien.

Il faut éviter tout de même de tableur s'il reste des atouts dehors, alors qu'on n'a pas la main... et dans le cas contraire, il faut préciser avant toute chose qu'on purge les atouts.

Un joueur de flanc ou le déclarant a toujours le droit de « bloquer » le jeu de la carte, en refusant de retourner sa carte

Les autres joueurs devront alors attendre pour passer à la levée suivante, en laissant eux aussi leur propre carte face visible.

Un joueur peut ainsi réfléchir à la suite du coup et anticiper ses problèmes, ce qui peut lui éviter des hésitations ultérieures révélatrices ou qui pourraient transmettre un renseignement illicite.

Mis à part le cas où un joueur hésiterait volontairement, sans raison et dans le but d'induire l'adversaire en erreur, il n'est jamais illicite de réfléchir, que ce soit à l'enchère ou à la carte.

Ce qui est interdit, c'est que le partenaire utilise l'information ainsi obtenue...

... ce qui change tout !

Il y a souvent des problèmes difficiles et longs à résoudre.

Ce qu'il ne faut pas faire, c'est produire une enchère (ou une carte) que l'on n'aurait certainement pas faite (ou jouée) si le partenaire n'avait pas hésité.

Dans le doute, il vaut mieux appeler soi-même l'arbitre ce sera le meilleur moyen de prouver sa bonne foi.

À la fin du coup, chaque joueur doit laisser ses cartes bien en ordre devant soi, jusqu'à accord des 2 paires sur le résultat.

À défaut, l'arbitre ne pourrait plus vérifier si une renonce a bien eu lieu, par exemple.

L'étui doit rester sur la table, sans bouger, de la 1^{ère} enchère à la dernière carte jouée.

On évite ainsi les inversions et les renseignements utiles restent visibles.

Pendant le jeu de la carte, un joueur peut avoir besoin de savoir qui était donneur (exemple de réflexion, chez Sud Si Ouest a passé d'entrée, il n'a pas le Roi de Carreau, car je lui ai déjà vu 10H).

Or, Si Sud est obligé d'aller chercher l'étui sur le guéridon, il transmet un renseignement à son partenaire d'une façon illicite.

Celui-ci va se demander pourquoi il a besoin de l'étui... et il aboutira aux mêmes conclusions !

Il est illicite de chercher à regarder les cartes d'un jeu qui n'est pas le sien. De même, il est incorrect de chercher à voir d'où un joueur extrait la carte jouée de son jeu.

Si, par accident, on a connaissance d'une carte étrangère son jeu, il est illicite d'en profiter et l'arbitre doit être appelé.

Entamer toujours face cachée, en attendant l'assentiment général...

... pour éviter d'entamer « hors tour » et laisser au partenaire le temps d'obtenir un éclaircissement sur la séquence, sans que sa question puisse être interprétée comme une « suggestion d'entame ».

Mettre plusieurs secondes avant d'appeler la 1^{ère} carte du mort, même s'il s'agit d'un singleton !

Cela permet à l'adversaire de droite de résoudre un éventuel problème. Il pourra ensuite fournir sa carte à un rythme normal, sans transmettre d'information illicite à son partenaire. Si le déclarant a joué trop vite du mort, il perd ses droits à réclamer.

Chacun doit jouer à son tour, sans jamais préparer sa carte.

Là encore, il y aurait transmission illicite d'information, du genre : « cela m'est égal que le mort passe un petit ou le Valet, je fournirai toujours la même carte ». S'il s'avère ensuite qu'il s'agit d'une petite, le partenaire pourra en déduire que l'on ne possède aucun honneur dans la couleur.

Le mort est mort pendant le coup, mais il redevient bien vivant à la fin et peut alors signaler une irrégularité qu'il aurait été le seul à remarquer. En cours de jeu, il peut néanmoins intervenir, s'il pense que son partenaire est en train de commettre une renonce ou s'il joue la mauvaise main.

Bon à savoir.

Ce n'est pas parce qu'un joueur commet une faute qu'il est obligatoirement sanctionné.

C'est en effet à l'arbitre de juger si le camp adverse a été lésé dans l'opération. Si ce n'est pas le cas (et même parfois si c'est le cas !), il n'y aura peut-être pas de pénalité.