



ARBITRE !

Réunion d'information
Éthique et arbitrage
CLUB et COMPETITION

Le CODE

- Edité par la Fédération mondiale de Bridge WBF, traduit en français
- MAJ tous les 10 ans
- Actuellement en vigueur : **Code 2017**
- 93 lois + Annexes
- + Règlement national des compétitions
- + Recueil permanent des informations (RPI)

Mouvements des tournois

- MITCHELL
 - Complet
 - Incomplet => Relais
- HOWELL
 - Tout le monde bouge (sauf 1 paire)
 - « Hérédia » : donnees fixes

Loi 20 - Demande d'explication d'enchères

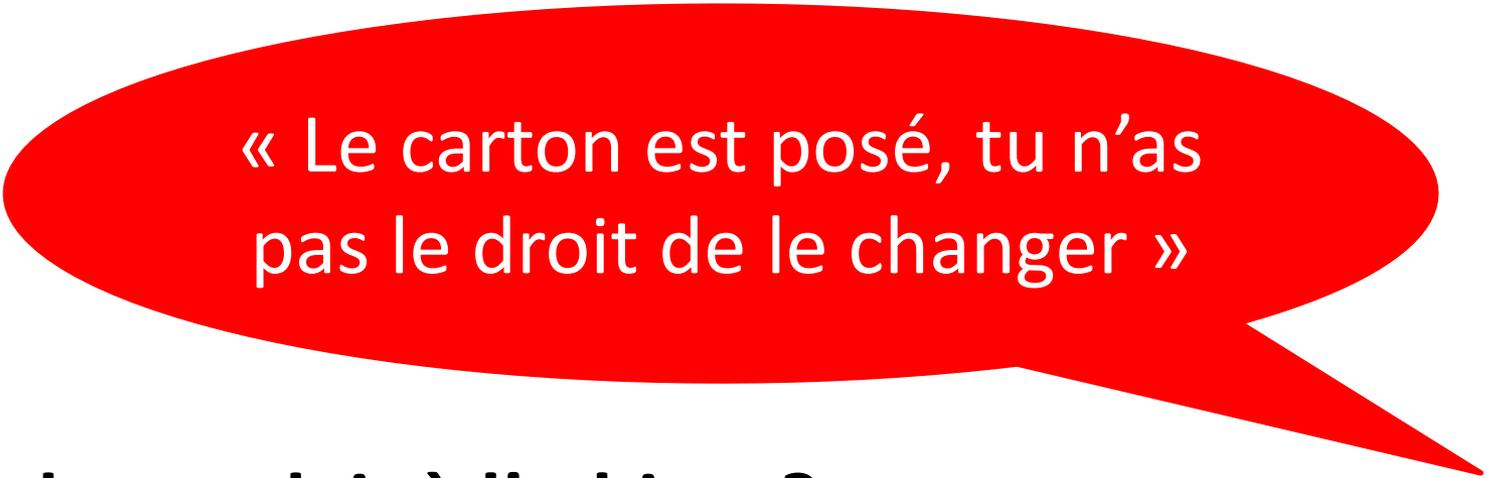
- 1) Chaque joueur peut, à son tour de parole, demander la signification d'une enchère au **partenaire de l'adversaire** ayant produit la déclaration
- 2) Un joueur ne doit pas poser une question dans le seul but d'en faire profiter son partenaire.
- 3) Un joueur ne doit pas poser une question dans le seul but d'obtenir une réponse erronée d'un adversaire.

Loi 25 - Changement de déclaration

Discussion entre 2 joueurs du club



« Je me suis trompé, j'ai dit
1P et je voulais dire 2P »



« Le carton est posé, tu n'as
pas le droit de le changer »

Et si on demandait à l'arbitre ?

Loi 40 – Entente entre partenaires



Loi 45 – Carte jouée

Quand est-ce qu'une
carte est considérée
comme jouée ?

Loi 54 - Entame hors tour



Est entame
de la
Dame de Pique

4♥ par
Sud

Loi 61 à 64 - Renonce

Renonce **consommée** oui ou non ?

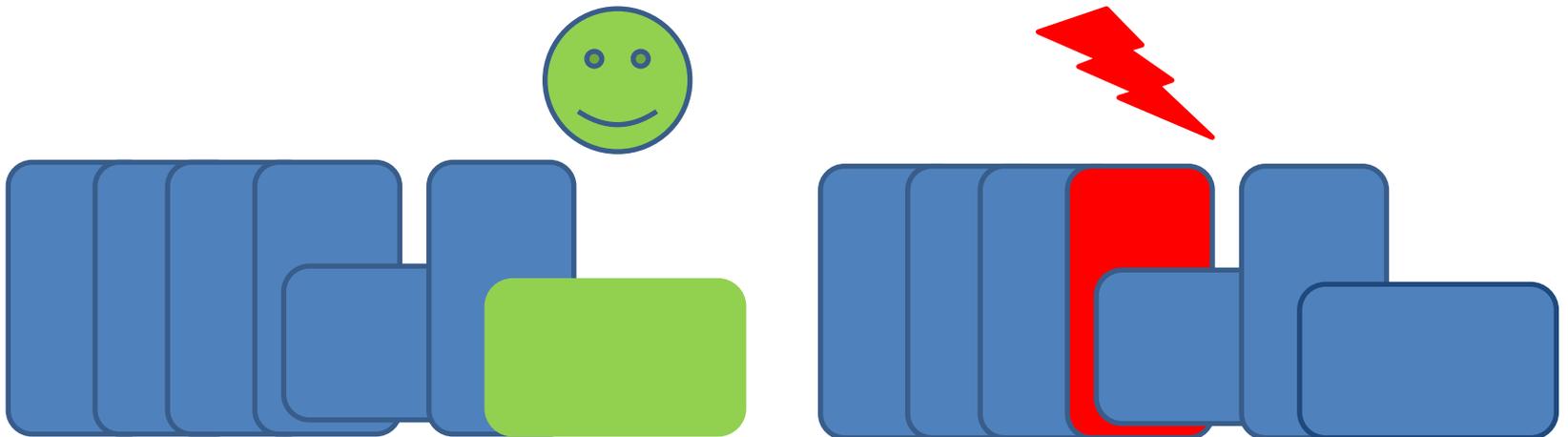
Possibilité de demander au partenaire (ou même à l'adversaire) pour empêcher la renonce

- Le joueur a fait la levée de la renonce (en coupant)
- 2 levées de transfert (si le camp fait une levée par la suite, sinon 1 seule)
- Le joueur n'a pas fait la levée de la renonce
- 1 levée de transfert (si le camp fait une levée par la suite...)

On parle bien du joueur et non pas de la paire
Rectification de l'équité par l'arbitre possible

Loi 65 – Disposition des levées

- Un joueur peut attirer l'attention sur une carte mal orientée, mais ce droit expire quand son camp attaque ou joue pour la levée suivante.



Loi 66 – Examen des levées

A. Levée en cours

B. Sa propre dernière carte

C. Levées fermées



Loi 68 à 70 –

Revendication/Concession de levées

- Chaque joueur a le droit de « tabler »
- Le jeu est interrompu
- Avec l'accord des 4 joueurs, le jeu peut continuer
- La revendication devrait être accompagnée immédiatement d'un exposé indiquant clairement la ligne de jeu ou de défense grâce à laquelle le joueur qui revendique se propose de gagner les levées revendiquées (...)

Loi 73 – Communication - A

A. Communication correcte entre partenaires

1. Durant les annonces et le jeu, la communication entre partenaires ne doit s'effectuer que par le seul moyen des déclarations et du jeu ...
2. Les déclarations et le jeu devraient être faits :
 - sans insistance, maniérisme ou accentuation ;
 - sans hésitation ou hâte excessive.

Mais voir =>



Loi 73 – Communication B

B. Communication incorrecte entre partenaires

1. Il est interdit aux partenaires de communiquer par :
 - la manière dont les déclarations ou les jeux sont faits ;
 - des remarques ou des gestes ;
 - des questions posées ou non posées ;
 - des alertes ou des explications données ou non données.

Loi 73 – Variations de Tempo D

1. Variations involontaires

Il est souhaitable, mais pas toujours obligatoire, que les joueurs respectent un tempo régulier et un comportement constant. (...)

2. Variations intentionnelles

Il est interdit d'essayer de tromper un adversaire au moyen d'une question, de remarques ou de gestes, par hâte ou hésitation en déclarant ou en jouant (par exemple en hésitant avant de fournir un singleton), par la manière dont une déclaration ou un jeu est fait ou par n'importe quelle déviation délibérée de la procédure correcte

Loi 73 – Tromper un adversaire - E

1. Tout joueur a le droit d'essayer de tromper un adversaire par une déclaration ou un jeu respectant la procédure correcte et pour autant que cette tromperie ne soit ni accentuée par une hâte ou une hésitation inhabituelle ni protégée par une entente occulte convenue avec le partenaire ou par la connaissance qu'ils peuvent avoir l'un de l'autre.

Loi 73 – Tromper un adversaire - E

2. Si l'arbitre détermine qu'un joueur non fautif a tiré une mauvaise inférence d'une question, d'une remarque, d'un comportement, d'une variation de tempo ou l'équivalent d'un de ses adversaires qui n'avait sur le plan du bridge aucune raison valable pour justifier cette action et qui en outre aurait pu être conscient au moment de son action qu'elle pourrait lui profiter, il attribue une **marque ajustée**.

Loi 16 – Informations autorisées et non autorisées

Aucune information extrinsèque provenant du partenaire pouvant suggérer une déclaration ou un jeu n'est autorisée. Cela inclut :

- des remarques, des questions, des réponses à des questions ;
- des alertes inattendues ou l'absence d'alertes ;
- une hésitation flagrante, une rapidité inhabituelle, une insistance particulière, une intonation, un geste, un mouvement ou un maniérisme.

- Sans écrans -

ARBITRAGE EN COMPÉTITION

Feuille de convention

Document de référence sur 2 pages

Existe en document pré-rempli où il suffit de choisir...

ENCHERES COMPETITIVES		ENTAMES ET SIGNALISATION		CARTE DE CONVENTIONS FFB																																																	
INTERVENTIONS - Style general: Réponses: EN REVEIL: Réponses: CONTRE D'APPEL - Style general: Réponses: EN REVEIL: Réponses: SI REFFERER AILLEURS POUR LES CONTRES SPECIAUX INTERVENTION à 1SA 2^e position: Autres significations Réponses: INTERVENTION à 1SA 4^e position: Réponses: INTERVENTIONS à SAUT: FAIBLE MOYEN FORT BICOLORE: Autres: Réponses: INTERVENTION A 2SA Réponses: CUE-BID DIRECT Style: Réponses: DEFENSE contre le SA FORT DEFENSE contre le SA FAIBLE DEFENSE contre les BARRAGES DEFENSE contre les ouvertures fortes de 1♣ ou 2♣ DIVERS ATTITUDE après un CONTRE d'APPEL de l'ADVERSAIRE		COULEUR Pair-impair 4 ^e meill. Encourageant Rustinox . AUTRES: SA Pair-impair 4 ^e meill. Encourageant Rustinox . AUTRES: ATTAQUE AU COURS DU JEU Pair-impair RENFORCEZ VOS ENTAMES A SANS-ATOUT Soulignez les entames différentes à la couleur AR RD DV V10 10x xx ARx RDx DVx V10x 109 xxx ARVx RDVx DV109 V109 109x xxxx ARV10x RDVx RD10x RV109 98x xxxxx ADVx RV10x RD109x R1098 xxxxxx AVxx Rxx Dxx Vxx 10xx RVxxx Rxxx Dxxx Vxxx 10xxx Rxxxx Rxxxx D109x Vxxxx 10xxxx SIGNALISATION EN FOURNISSANT OU EN DEFAUSSANT 1 = nombre impair de cartes 2 = nombre pair de cartes D = décourageant (refus) E = encourageant (appel) S = appel de préférence <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">CARTES</th> <th>HAUTE</th> <th>BASSE</th> <th>IMPAIRE</th> <th>PAIRE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>C</td> <td>Entame du partenaire</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>o</td> <td>Couleur du déclarant</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>u</td> <td>En défaussant</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>l</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>l</td> <td>Entame du partenaire</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>Couleur du déclarant</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>En défaussant</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> SIGNALISATION A L'ATOUT AUTRE SIGNALISATION REMARQUES IMPORTANTES NON INDIQUEES AILLEURS		CARTES		HAUTE	BASSE	IMPAIRE	PAIRE	C	Entame du partenaire					o	Couleur du déclarant					u	En défaussant					l						l	Entame du partenaire					S	Couleur du déclarant					A	En défaussant					FFB RESUME DU SYSTEME PRINCIPES DE BASE ET STYLE GENERAL RAPPEL DES OUVERTURES FORTES (autres que 1SA et 2SA) Ouvertures de BARRAGE (indiquez à l'échelle les ouvertures artificielles) OUVERTURE DE 1SA ET 2SA CONTRES NEGATIFS, ARTIFICIELS et SPECIAUX	
CARTES		HAUTE	BASSE	IMPAIRE	PAIRE																																																
C	Entame du partenaire																																																				
o	Couleur du déclarant																																																				
u	En défaussant																																																				
l																																																					
l	Entame du partenaire																																																				
S	Couleur du déclarant																																																				
A	En défaussant																																																				

Loi 75 – Explications ou déclarations erronées

- *Une des lois qui est la cause la plus fréquente d'appel à l'arbitre en compétition*
- *Parmi ceux-ci : les bicolores !!!*
- 2 types d'erreurs : erreur d'explication ou erreur d'application

Erreur créant une information non autorisée

Que l'explication de son partenaire corresponde ou non aux agréments de la paire un joueur ayant entendu l'explication de son partenaire sait que sa propre déclaration a été mal interprétée. Cette connaissance est une

« **information non autorisée** »,

et le joueur doit soigneusement éviter d'en tirer un quelconque avantage , sinon l'arbitre attribue une marque ajustée.

Loi 75 – Erreur d'explication

1. Quand l'agrément de la paire est différent de l'explication donnée, l'explication est une infraction aux Lois. S'il y a un dommage pour le camp non fautif, l'arbitre attribue une marque ajustée.
2. Si un joueur prend conscience de sa propre erreur, il doit appeler l'arbitre avant l'entame (ou durant le jeu s'il la découvre plus tard), puis corriger l'explication. (...)

Loi 75 – Erreur d'explication

3. Le partenaire du joueur ne doit rien faire pour corriger l'erreur d'explication pendant que les annonces continuent,
 - (a) si par la suite il devient un joueur de la défense, il ne doit appeler l'arbitre et corriger l'explication **qu'après la fin du jeu,**
 - (b) s'il devient le déclarant ou le mort, il doit appeler l'arbitre après le Passe final puis corriger l'explication.

Loi 75 – Erreur d'application

1. Quand l'agrément de la paire a été expliqué correctement, l'erreur étant la déclaration faite et non l'explication, il n'y a pas d'infraction.
2. L'explication ne doit pas être corrigée (ni l'arbitre informé) immédiatement et il n'y a aucune obligation à le faire par la suite.
3. Quelles que soient les conséquences, le résultat est maintenu. (...)

Fonctions et pouvoirs de l'arbitre

L'arbitre (et non les joueurs) a la responsabilité de rectifier les irrégularités et de réparer les dommages. De plus, les fonctions et pouvoirs de l'arbitre comprennent normalement ce qui suit :

1. maintenir la discipline et assurer le déroulement normal du jeu ;
2. appliquer et expliquer ces Lois et aviser les joueurs de leurs droits et responsabilités ;
3. rectifier toute erreur ou irrégularité dont il a connaissance de n'importe quelle manière pendant le délai prévu (...);
4. (...)
5. (...)
6. régler les litiges ;
7. soumettre toute question à un comité compétent ;
8. communiquer les résultats pour homologation si l'Organisateur de l'Epreuve l'exige et traiter tout autre point que lui a délégué l'Organisateur de l'Epreuve.

Contestation d'une décision de l'arbitre

- Espérance, Challenge, Performance : appel à la Commission régionale d'arbitrage
 - Formulaire d'appel disponible auprès de l'arbitre
- Expert : Commission d'appel in situ

Pour devenir arbitre

- Stage d'arbitre de club :
 - Principales lois
 - Organisation d'un tournoi
 - Fonctionnement FFBClubNet (pour faire tourner)
 - Fonctionnement Bridgemates
- Simulation en fin de stage + examen écrit

Questions - Réponses

Questions ...

- Peut on demander à l'arbitre au moment de changer de position de faire attendre les autres joueurs pour pouvoir attaquer les enchères d'une donne ?
- Je prépare mon entame face cachée posée sur la table. Avant que le mort ne s'étale, je décide de changer mon entame ...ai je le droit ?
- Je pose le carton 1 Pique sur la table.
Avant que le joueur suivant ne fasse une déclaration, je reprends mon carton pour le remplacer par 1SA ai je le droit ?
- Je détache une carte (ou une déclaration) de mon jeuj'hésite ... je fais mine de la poser ...puis je décide de jouer une autre carte (une autre déclaration) ...ai je le droit ?

- FIN -