1 POUR QUI, POURQUOI?

CE GUIDE DOIT SERVIR DE RÉFERENCE À TOUS LES BRIDGEURS. PARCE QUE LOISIRS ET CONVIVIALITÉ DOIVENT ÊTRE SYNONYMES DE LA PRATIQUE DU BRIDGE.
MALHEUREUSEMENT, CEUX QUI JOUENT EN TOURNOI SAVENT QU'IL RÈGNE PARFOIS À LA TABLE, UNE ATMOSPHÈRE TENDUE, VOIRE AGRESSIVE, ET QUE LE PRINCIPAL MOTIF D'ABANDON DE LA COMPÉTITION DANS LES PREMIÈRES ANNÉES EST LE MANQUE DE CONVIVIALITÉ QUI REBUTE SOUVENT LES DÉBUTANTS.

QUELQUE SOIT votre niveau et votre expérience, faites-nous l'amitié de lire ces lignes. Si chacun fait de même, nous ne doutons pas que nous jouerons tous dans un climat plus agréable.

QUI SONT LES ACTEURS SUR LA SCÈNE DU BRIDGE?

VOUS-MÊME, votre partenaire, vos adversaires, l'arbitre, l'animateur du club et, ne l'oubliez pas, le code international et les règlements nationaux des compétitions.

Ce sont des rapports des uns avec les autres dont nous allons vous entretenir. L'éthique définit le comportement que doit respecter tout joueur à l'égard de tous ses interlocuteurs (adversaires, partenaires, arbitres…).

Nous savons tous l'importance attachée par chacun à son classement. Il est le moteur de ce qui doit rester une saine émulation. Il ne doit en aucune manière justifier la recherche de succès à tout prix et par n'importe quel moyen.

Ce guide a pour objet de présenter les principaux éléments de comportement qui contribuent à la bienséance au bridge.

2 LA COURTOISIE

C'EST L'ÉLÉMENT ESSENTIEL GRÂCE AUQUEL LA CONFRONTATION SPORTIVE A TOUTES CHANCES DE SE DÉROULER DANS DE BONNES CONDITIONS.

- **UNE TENUE** vestimentaire correcte est la première manifestation de la courtoisie.
- **SALUER** les adversaires à leur arrivée à la table (s'excuser de ne pas l'avoir fait spontanément si l'on était encore trop dans le contexte de la donne précédente).
- **PRÉSENTER** sa feuille de convention.

Elle est indispensable et même "obligatoire" dans les épreuves fédérales. Elle doit comporter:

- **Les noms, prénoms et classement des deux joueurs**
- **La méthode de base explicitée**
- **Toutes les conventions ou agréments d'enchères dont le sens pourrait ne pas être clairement compris par l'adversaire.**

  Avant le début du jeu, l'attention des adversaires doit être attirée sur les conventions particulières de déclarations ou de jeu de la carte.

  Les deux joueurs d'une même paire doivent utiliser le même système de base et les mêmes conventions.

  Les joueurs ne peuvent consulter leur propre feuille de conventions, ni pendant la durée des enchères, ni pendant le déroulement du jeu.

  La feuille de conventions est mise à la disposition des adversaires pendant toute la durée des enchères et du jeu de la carte.

  La feuille de conventions est souhaitable pour les tournois de clubs.
- En cours de jeu, les échanges verbaux sont rarement nécessaires. Si l'on a une question à poser, le faire courtoisement et à son tour de déclarer ou d'entamer.
- Les injures, insultes ou mots déplacés envers son partenaire doivent être bannis s'il a mal joué; il en est le premier contrit. Il est inutile "d'en rajouter", particulièrement en racontant à qui veut l'entendre l'ensemble de ses "exploits" à la fin du tournoi.
- Saluer ses adversaires à leur départ.

3 LE COMPORTEMENT

a) PENDANT LE JEU:

Le jeu de la carte doit aussi respecter un tempo pour que le temps pris par la donne en cours n'empiète pas sur le temps alloué à la donne suivante. Le déclarant ne doit pas non plus "emballer" le jeu mais laisser à ses adversaires le temps d'organiser leur défense et d'enregistrer les cartes jouées à chaque pli.
Le mort doit avoir une attitude strictement passive, restant aux ordres du déclarant, en se gardant de suggérer, par quelque moyen que ce soit, un jeu particulier.
Les deux joueurs de la défense doivent s'abstenir de toute mimique ou réaction qui pourrait suggérer un intérêt ou une désapprobation pour les cartes jouées par leur partenaire.

Sont à proscrire les hésitations, notamment dans les cas suivants:

- **Pendant les enchères:**
  On doit tendre à respecter un rythme régulier pour faire ses déclarations, mais on a le droit de réfléchir si l'on a une raison valable de bridge pour le faire.

Deux choses sont à proscrire:

- **Hésiter sans raison (par exemple dans le but de tromper l'adversaire)**
- **Tenir compte sciemment d'une information que l'hésitation du partenaire aurait pu convoyer.**
- **Pendant le jeu de la carte** on ne doit pas hésiter:
  - **avec un singleton,**
  - **avec un doubleton quand on pense que la carte jouée ne sera pas "lisible" pour le partenaire,**
  - **en défaussant, pour suggérer que la carte jouée n'est pas "neutre",**
  - **avant le mort, quand le déclarant s'apprête manifestement à faire une impasse et que l'on n'a pas la carte qu'il recherche.**

b) A LA FIN DU JEU:

Attendre d'avoir obtenu l'accord de l'adversaire sur le résultat de la donne et le score avant de remettre ses cartes dans l'étui. S'il y a un différend, procéder calmement à la reprise des cartes dans l'ordre où elles ont été jouées. Evitez les réflexions, faites souvent à haute voix, qui peuvent être perçues aux tables voisines et fausser ainsi les résultats du tournoi.
Une attitude agressive envers son partenaire en lui reprochant sa façon de jouer est à proscrire absolument. De même, une attitude ironique ou narquoise envers l'adversaire à l'issue d'un coup heureux est contraire à l'éthique (ne pas être donneur de leçon).

c) AU CHANGEMENT DE POSITION:

Si le jeu n'est pas terminé ou si la feuille de la marque est encore ouverte sur la table à laquelle vous devez aller, tenez-vous suffisamment en retrait pour ne pas obtenir d'informations abusives sur la donne.

Si, par un concours de circonstances indépendant de votre volonté, vous avez connaissance du résultat d'une donne avant de l'avoir jouée, ou de la position d'une carte clé, vous devez **avertir immédiatement l'arbitre.**

d) PENDANT TOUT LE COURS DE L'ÉPREUVE:

Limiter les déplacements au strict minimum et s'abstenir absolument d'avoir le moindre échange d'informations sur l'épreuve en cours avec d'autres joueurs ou des spectateurs.

4 L'ARBITRE ET VOUS

VOUS AVEZ CHOISI D'ÊTRE LICENCIÉ À LA FSB, POUR DISPUTER DES COMPÉTITIONS OU PLUS SIMPLEMENT POUR JOUER DANS VOTRE CLUB; PAR CE LIBRE CHOIX VOUS VOUS ENGAGEZ À RESPECTER:

- **Les usages et coutumes de la pratique du bridge (éthique)**
- **Les règles du jeu**
- **Les lois qui les régissent (code international, règlement, etc…)**
- **Ceux qui ont la charge de les faire appliquer "LES ARBITRES"**

a) DÉFINITION:

L'arbitre est la personne qui a en charge de permettre au jeu de se dérouler normalement et selon les règles et éventuellement rétablir l'équité.
L'ARBITRE EST DONC VOTRE ALLIÉ ET NON VOTRE ENNEMI.

b) QUAND FAIRE APPEL À LUI?

A chaque fois qu'un incident perturbe ou empêche le déroulement normal du jeu, que les motifs soient:

- **PRATIQUES**
  (ex.: il manque une carte, mauvais étui, …)
- **TECHNIQUES**
  (ex.: entame ou enchère hors tour, …)
- **SUBJECTIFS**
  (ex.: hésitations, erreur d'explication, …)

A chaque fois que vous avez un doute sur la conduite à tenir (ex: marque) ou si vous constatez une anomalie sur la feuille ambulante (score erroné que vous ne devez pas rectifier vous-même).

c) POURQUOI FAIRE APPEL À LUI?

Parce qu'il détient la solution de votre problème.

d) COMMENT FAIRE APPEL À LUI?

Avec la plus grande courtoisie.

Appeler l'arbitre est donc une nécessité dans certains cas, un simple devoir dans d'autres, vous ne devez pas vous y soustraire, personne ne peut, ni ne doit, vous en empêcher.
Aucun joueur ne doit considérer comme insultant ou comme atteignant à son honneur l'appel à l'arbitre effectué par son adversaire, c'est une simple application du droit élémentaire de chaque joueur.

IL EST INTERDIT DE S'ARBITRER SOI-MÊME

(tout arrangement amiable pourra être annulé)

e) QUELQUES IDÉES PRATIQUES:

Tout le monde pouvant commettre une erreur (entame hors tour, enchère insuffisante…) le joueur fautif lui-même, par souci de convenances, peut en prendre l'initiative.

- **Le joueur qui appelle l'arbitre en explique les raisons**
- **Ne pas parler tous en même temps**
- **Attendre son tour pour donner votre version, soyez clair et précis, même si ce qu'expose l'adversaire paraît contraire aux faits, restez courtois, l'attitude inverse n'apportant rien au débat.**
- **Formuler une revendication explicitement**
- **Parler à voix basse, il n'est pas opportun que la salle entière connaisse la donne.**

f) QUE VA FAIRE L'ARBITRE?

Vous donner la solution qui vous permettra de continuer à jouer. L'arbitre peut prendre une décision temporaire ou définitive, mais TOUJOURS justifiée par l'application d'une loi du code international ou d'un règlement écrit.

g) VOS DROITS VIS-À-VIS DE L'ARBITRE:

Vous pouvez lui demander de vous préciser la loi qu'il applique (ou de vous la lire), et la motivation de sa décision.

Le droit d'appel:
Si malgré les éclaircissements fournis vous pensez avoir raison, dans les compétitions fédérales vous avez le **DROIT** de faire appel de la décision dans les délais prescrits et avec toute l'amabilité qui vous est coutumière. Une commission d'appel constituée de personnalités compétentes se réunira ultérieurement et examinera votre réclamation et vos arguments.

Notez que si vous pouvez faire appel de toute décision, vous ne pouvez faire appel contre la loi sous prétexte que vous la trouvez par exemple trop sévère (renonce cruellement sanctionnée "bien qu'elle ne change rien").

En vous asseyant vous avez accepté les règles du jeu, soyez donc **FAIR PLAY** et n'oubliez pas que : vous devez respecter la décision de l'arbitre.

L'ARBITRE NE JOUE, NI AVEC, NI CONTRE VOUS.

5 LES INTERDICTIONS

DANS LES COMPÉTITIONS FÉDÉRALES

a) LE TABAC:

Interdiction de fumer dans l'ensemble du local affecté au jeu pendant toute l'épreuve.

b) LES TÉLÉPHONES MOBILES:

Ils doivent absolument être neutralisés avant le début de l'épreuve et le rester jusqu'à sa fin.

c) LES BOISSONS ALCOOLISÉES:

Elles sont à éviter et l'instance organisatrice peut même les interdire totalement pendant l'épreuve.

6 CONCLUSION

L'ÉTHIQUE OU LA VERTU EST, POUR ARISTOTE, LE MOYEN POUR L'HOMME D'ATTEINDRE LE BONHEUR.

L'éthique au bridge impose certaines règles pour permettre à tous les amateurs de ce jeu de le pratiquer dans des conditions optimales. De là d'inévitables interdits. Certains ne sont qu'un rappel des règles de bonne éducation ou de bienséance. Connus par tous, ils ne seront mentionnés que pour mémoire. D'autres sont propres au jeu de bridge. Ils doivent donc être portés à la connaissance des débutants comme le suggère déjà le programme de formation des enseignants qui y consacre une partie importante. Ils ont également la particularité de ne pas avoir la même force dans un tournoi de club et dans une finale nationale, pour des joueurs expérimentés et pour des débutants, plusieurs années pouvant parfois même être nécessaires pour respecter ceux liés à un certain stoïcisme (impassibilité à la vue d'un mort inattendu…).

A ÉVITER

- **D'OUBLIER de saluer ses futurs adversaires pour terminer sa conversation avec son partenaire voir avec son inséparable portable,**
- **DE "METTRE LA PRESSION À LA TABLE" soit par un comportement suspicieux devant les enchères inhabituelles des adversaires, soit par un mépris manifeste pour le contrat joué ou le déroulement du jeu de la défense,**
- **DE MANIFESTER trop de satisfaction devant le bon résultat obtenu ou de dépit après un très mauvais coup,**
- **DE QUITTER la table très rapidement pour voir la fin du match diffusé dans la salle voisine, passer douze appels téléphoniques ou boire un verre.**

LES INTERDITS LIÉS AU JEU

- **LE MORT** ne peut ni regarder les jeux adverses ni celui de son partenaire. Quel que soit le talent de ce dernier, il ne peut se lever pour suivre "en temps réel" sa ligne de jeu,
- **UN JOUEUR** ne doit pas regarder l'endroit d'où un autre joueur tire les cartes de son jeu,
- **EN MATCH** par quatre, il ne faut pas aller voir le match joué par ses partenaires, même avec l'autorisation de l'autre équipe,
- **EVITER** toute mimique à la table, malgré le défaut d'alerte par le partenaire de la superbe convention à laquelle vous avez consacré des heures de mise au point en fin de semaine, ou à la vue d'un mort qui vous a propulsé à la manche avec six points mal faits sur une ouverture minimale,
- **VOTRE FEUILLE** de conventions n'est pas une "anti-sèche". Destinée à l'usage exclusif de vos adversaires, elle ne doit pas être consultée par vos soins en cas d'oubli de la signification d'une enchère,
- **S'ABSTENIR** de toute réflexion superflue, par ailleurs éviter de prolonger sans raison la durée du jeu.

A PROSCRIRE

- **L'auto arbitrage malgré vos connaissances précises en la matière mais également l'auto flagellation, aucune règle ne vous imposant de dénoncer la renonce de votre partenaire qui n'a pas été relevée par l'adversaire.**
- **Toucher les cartes des autres joueurs,**
- **Mélanger les cartes rangées devant soi, pendant le déroulement du jeu avant que le résultat n'ait été agréé par les deux camps.**

VOUS AVEZ PRIS CONNAISSANCE DE CE GUIDE. NOTRE SOUHAIT EST QUE CES CONSEILS SOIENT SUIVIS PAR TOUS, POUR FAVORISER, DANS LES CLUBS ET LES COMPÉTITIONS, LA CONVIVIALITÉ GARANTE DU PLAISIR DE NOTRE JEU.