

Quand appeler l'arbitre ?

Appeler l'arbitre n'est jamais un manque de courtoisie à l'égard de ses adversaires. Ce n'est pas une punition, mais la garantie de continuer le jeu dans le meilleur esprit d'équité pour les deux paires, celle qui est non fautive comme celle qui est fautive, tout aussi bien.

Il est préférable que ce soit le joueur «fautif» qui appelle lui-même l'arbitre dès qu'il constate sa faute.

Voici quelques conseils et règles simples qui vous permettront peut-être d'éviter de commettre une irrégularité et aussi de connaître vos droits -et vos non droits – dans des circonstances fréquentes.

Avant de commencer : Comptez toujours vos cartes **faces cachées** avant de regarder votre jeu. Si vous avez regardé vos cartes avant de vous apercevoir que vous en avez 14, vous encourez une marque artificielle à votre désavantage.

Pendant les enchères

Quand demander une explication ?

Un joueur ne peut demander une explication sur une enchère adverse, alertée ou non, que lorsqu'il est à **son tour de parole**.

Quelle explication ?

Votre adversaire vous pose une question sur une déclaration de votre partenaire.

Il ne vous demande pas de décrire la main de votre partenaire, vous ne la connaissez pas ! mais d'expliquer la déclaration **selon votre système**, que votre partenaire ait effectivement ou non la main qui correspond à cette déclaration.

Si, par la suite, votre explication s'avère ne pas correspondre à la main de votre partenaire, l'arbitre jugera si votre explication est inexacte (vous êtes fautif) ou si votre partenaire a fait une déclaration volontairement ou involontairement trompeuse en dérogation avec votre système (c'est son droit).

Mauvaise explication !

Si votre partenaire donne une mauvaise explication d'une de vos enchères, (c'est-à-dire, selon l'alinéa précédent, qui ne correspond pas à **votre système d'enchères**), vous ne devez rien dire pendant toute la durée des annonces, puis, après la fin des annonces, – si vous devenez joueur de la défense, vous ne devez toujours rien dire. – si vous devenez le déclarant ou le mort, vous devez rectifier l'explication (après avoir appelé l'arbitre), **avant l'entame** de votre adversaire.

Enchère insuffisante

Si votre adversaire de droite fait une enchère insuffisante, l'arbitre vous donnera le droit d'enchérir à partir du niveau de l'enchère insuffisante.

Alors, ne vous précipitez pas pour faire rectifier votre adversaire, – il n'en a pas toujours le droit -, appelez l'arbitre et agissez selon votre intérêt.

Hésitation : Votre partenaire, à son tour de parole, a longuement hésité et a fini par passer. C'est son droit le plus strict, le bridge est un jeu de réflexion. Contrairement à une idée reçue, **vous n'êtes nullement obligé de passer** lorsque la parole vous arrive.

Mais votre déclaration doit être **normale** compte tenu de votre jeu, et seulement de votre jeu : vous ne devez pas réévaluer le jeu de votre partenaire du fait de son hésitation. Alors, si vous avez une enchère évidente, faites-la sans aucun scrupule.

En revanche, **si votre main est limitée pour produire une enchère, soyez fair-play : passez !** Sinon, vous ne vous en sortirez jamais à votre avantage. – si vous avez appelé une manche que vous chutez : tant pis pour vous. Il fallait passer. – si vous avez appelé une manche que vous gagnez : l'arbitre rectifiera le score à la partielle+1

Pendant le jeu de la carte

Entamez face cachée

Présentez toujours votre carte d'entame face cachée.

Cela donne le temps à votre partenaire de poser éventuellement une question sur les enchères adverses et aussi évite parfois une entame hors tour.

Mais une fois votre carte posée sur la table, même face cachée, vous n'avez pas le droit de la changer.

Attaque de la mauvaise main

Si au cours du jeu le déclarant attaque de la mauvaise main (il est au mort et joue une carte de sa main ou vice versa), l'attaque peut être acceptée par n'importe quel joueur de la défense.

Alors, plutôt que de bondir pour le faire rectifier, examinez d'abord si son erreur ne vous est pas profitable.

Une carte jouée est jouée

Le code n'autorise pas le joueur étourdi à changer la carte qu'il vient de jouer, même s'il tente de le faire à la vitesse de l'éclair.

Quand le mort ne joue plus

Si le déclarant ne précise pas la carte jouée du mort (en disant « n'importe quoi » ou en faisant le geste de détacher une carte quelconque du mort), un joueur de la défense peut désigner la carte qui doit être jouée sur la levée.

Droits et non-droits du mort - Vous êtes au mort !

Le mort peut tenter d'empêcher son partenaire de se tromper de main (vous êtes au mort !) **si celui-ci n'a pas encore joué**, mais n'a pas le droit de faire remarquer qu'il s'est trompé de main **lorsqu'il a déjà attaqué** de la mauvaise main.

Irrégularité

Le mort n'a pas le droit d'attirer l'attention sur une irrégularité durant le jeu. Il peut le faire après le fin du jeu.

Appeler l'arbitre

Chacun **sait** que le mort n'a pas le droit d'appeler l'arbitre pendant le jeu.

C'est bien clair, en respect de la règle précédente.

Mais le mort a tout à fait le droit d'appeler l'arbitre pendant le jeu si l'irrégularité a été dénoncée par l'un des autres joueurs.

Après la fin du coup

Comptez les levées

Laissez vos cartes disposées sur la table **tant que le score n'a pas été agréé par les deux camps et inscrit sur la feuille ambulante**.

En cas de désaccord persistant sur le nombre de levées gagnées par chaque camp, si une paire a conservé ses cartes en ordre des levées alors que l'autre a ramassé les siennes, l'arbitre donnera raison à la première paire.

Vérifiez le score inscrit

Les joueurs EO doivent bien vérifier ce que Sud marque sur la feuille ambulante.

En cas d'incohérence entre le résultat exprimé en levées et le score, comme par exemple ; 3SA | +1 | 400 | **seul le score est pris en compte lors du dépouillement** de l'épreuve.