

ARBITRAGE : la bonne connaissance des lois (P. LORMANT Le Bridgeur)

En fin de donne : Le jeu de la carte terminé, vous devez replacer vos cartes, dans l'étui, en les comptant, et après les avoir mélangées. Vous évitez ainsi de transmettre des informations sur le déroulement du jeu à votre table.

Levée perdue ou gagnée ? :

La levée terminée, chaque joueur retourne sa propre carte et la place devant lui, orientée **vers son partenaire pour un pli gagné par son camp, vers l'adversaire si ce dernier a remporté le pli.**

Le déclarant peut exiger pendant le jeu, que soit rectifiée la position d'une carte jouée et mal orientée sur la table.

Et, tant que la levée suivante n'a pas été attaquée, tout joueur, y compris le mort, peut faire remarquer qu'une telle carte est mal orientée.

Ne faites pas n'importe quoi, même si... vos adversaires ont commis une irrégularité qui vous a lésé et amènera l'arbitre à attribuer une marque ajustée à la fin de la donne. La donne doit se jouer normalement, et si vous commettez à votre tour une irrégularité (renonce), action inconsidérée ou aventureuse qui tourne mal pour vous, vous n'êtes pas exonéré du dommage résultant de votre propre action. Le nouveau code insiste, que même après une irrégularité de l'adversaire **vous devez continuer à jouer au bridge** et que toute erreur grossière vous sera comptabilisée.

L'arbitre arbitre, les joueurs jouent !

L'arbitre intervient de lui-même après avoir constaté une irrégularité.

L'arbitre seul décide de la conduite à tenir. (Cas par exemple de jeu ayant débuté avec une donne restée dans l'étui).

Quand poser une question sur les enchères adverses ?

À votre tour de parole bien sûr. En plus vous pouvez poser une question sur les inférences du choix de déclaration retenue. Votre partenaire pourra lui aussi demander des précisions à son tour de parole. Vous pouvez aussi poser une question lorsque votre partenaire a posé sa carte d'entame, **face cachée** sur la table, avant que le mort ne s'étale.

Il est inconvenant de poser une question dans le but d'en faire profiter le partenaire, ou d'orienter son entame !

Déclaration faite : Désormais une déclaration faite est définitive.

Le mort doit étaler ses cartes, devant lui, faces visibles, en colonnes et en longueur dirigées vers le déclarant. Elles doivent être classées selon leur rang, la plus petite vers le déclarant, les éventuels atouts à la gauche du déclarant.

Ne devancez pas l'appel : Un jeu prématuré du mort ou de la main du déclarant est une carte jouée qui ne peut être reprise. Par exemple : vous avez AD d'une couleur au mort et vous apprêtez à jouer petit de votre main pour faire l'impasse. Vous posez votre petite carte et sans attendre la carte de votre adversaire de gauche vous appelez la DK. Le Roi sec arrive sur la table. Désolé, la Dame est jouée, vous ne pouvez changer la carte. **Attendez votre tour !**

En avoir ou pas : Vous avez le droit, si vous êtes en défense, de demander à votre partenaire, quand il défause ou coupe, s'il pourrait fournir (c'est le « pas de partenaire ? ») Ne poser cette question que si vous avez un doute, et pas pour transmettre une information au partenaire.

Variation de tempo :

C'est ainsi que le code appelle les hésitations. Il est souhaitable de respecter un tempo régulier. « Il est interdit d'essayer de tromper un adversaire...par hâte ou hésitation... ». En particulier éviter d'hésiter avec un singleton.