

Au club de bridge de Bourgoin-Jallieu, nous voulons que la pratique du bridge soit avant tout un loisir-plaisir, source d'agréables moments de convivialité et d'enrichissement intellectuel.

Afin de rendre le climat du jeu des plus sympathiques, notre commission d'éthique a souhaité rappeler à chaque adhérent quelques valeurs et principes gages d'un bon fonctionnement au sein de notre association.

Précisons que notre club est inscrit en préfecture (loi 1901 relative aux associations) et possède ses propres statuts. Il est affilié à la Fédération Française de Bridge dont il respecte l'éthique et les règles. Enfin il est présidé et géré par des bénévoles qui méritent gratitude et respect.

### Les cours dispensés dans notre club

Les moniteurs sont tous bénévoles. Préparer les cours leur demande un gros investissement de temps.

Tolérance, humilité, patience sont les bienvenues.

Les cours non magistraux se veulent interactifs. Chacun peut apporter une expérience vécue qui sera analysée ensemble.

Afin de permettre une progression homogène de chaque groupe, il est souhaitable que les élèves maintiennent au long de l'année une certaine assiduité.

Merci à chacun de prévenir son professeur s'il prévoit une absence ou un retard et, au même titre que lors d'un tournoi, de neutraliser son téléphone.

### Les tournois de régularité : les rôles et les règles

*Ces tournois, bi-hebdomadaires, sont des entraînements sans enjeux qui respectent les mêmes règles d'organisation et de comportement que les tournois de compétition. Le silence et la sérénité y sont de mise ; les règlements de compte entre partenaires absolument proscrits.*

#### ❖ **Mise en place du tournoi**

- L'organisation d'un tournoi ne peut commencer que lorsque le nombre de participants est établi. Pour cela, chacun doit être assis à sa table.
- Il faut arriver au club 15 minutes avant le début du tournoi et être assis à sa table 5 minutes avant. Le bar ferme 5 minutes avant le début du tournoi.
- Le directeur de tournoi est en droit de refuser tout joueur ou paire qui se présente après l'heure théorique de début du tournoi.
- La table n° 2 axe Nord/Sud (à côté du PC) est réservée au directeur de tournoi.
- Si un joueur prévoit d'être en retard, il en informe son partenaire ou le directeur du tournoi.
- Ce dernier est en droit d'annuler la participation de toute paire en retard.
- Chacun neutralise son téléphone. Si un appel urgent est attendu, le mettre sur vibreur et prévenir, à minima, les joueurs de la table et le directeur du tournoi.
- Les joueurs dont la mobilité est réduite sont prioritaires pour les places orientées Nord/Sud.
- Chacun appose son ticket de paiement sur le feuillet dédié et devient silencieux pour entendre le directeur.

### ❖ ***Le directeur du tournoi :***

- choisit le type de mouvement en fonction du nombre de paires présentes.
- Tire au sort l'axe du relais (sauf pour les "simultanés").
- Donne le feu vert pour démarrer le tournoi.
- Donne le top pour les changements de positions en fin de tour.
- En l'absence d'arbitre, il est en droit d'imposer la moyenne tournoi à une table si la première carte d'une donne n'est pas jouée lorsque le temps imparti est écoulé.

### ❖ ***L'arbitre***

- Permet au jeu de se dérouler selon les règles de la Fédération.
- Il est l'allié de tout joueur et apaise les tensions.
- Il veille au respect de l'équité pour la table, mais aussi pour l'ensemble des joueurs du tournoi. Exemple : un top indu en Nord/Sud abaissera la note de toutes les autres paires Nord/Sud.
- On fera appel à lui dès qu'il existe un doute sur la conduite à tenir ou qu'un incident perturbe le déroulement normal du jeu. Sa décision ne doit pas être contestée.

### ❖ ***Quelques principes de base pendant le jeu***

- Seul le directeur du tournoi donne le feu vert pour démarrer chaque tour et pour autoriser les changements de position. Les déplacements dans la salle pendant un tour sont proscrits.
- Salutation des adversaires en s'installant à sa place.
- Le joueur situé en Sud est le patron de la table. Il est le garant du silence et du respect des principes. A défaut, il peut faire appel à l'arbitre. Il gère le roulement des boîtiers de donnes et le Bridgemate : vérification des noms des joueurs, numéro de donne et entrée des résultats. Il fait en sorte que les jeux ne soient pas mélangés.
- Chacun vérifie le nombre de ses cartes au début de chaque donne.
- Utilisation du carton « ALERTE » : toute enchère artificielle, inusuelle, ou toute enchère naturelle dont le sens inattendu pourrait être incompris des adversaires doit être alertée.
- **Au club, sont acceptées les enchères du standard français uniquement** ; les enchères conventionnelles doivent être dûment alertées.
- Celui qui fait l'enchère objet de l'alerte se tait. Son partenaire qui a alerté également.
- Seul l'adversaire, au moment d'enchérir pour lui-même ou au moment de l'entame, est autorisé à questionner le joueur qui a posé l'alerte. L'explication donnée en réponse est claire et synthétique. Exemple : on ne dit pas Roudi mais demande du nombre de cartes en majeure et force de la main...
- Le non respect de ces règles demande l'intervention de l'arbitre. Il en est de même si au terme de la donne, l'explication de l'enchère alertée s'avère erronée.
- Le défaut d'alerte n'est pas forcément pénalisable. L'arbitre décidera si cela est nécessaire.
- Utilisation du carton « STOP » : le Stop doit être présenté avant toute enchère à saut.

- Pour ne pas perturber la concentration de l'ensemble des joueurs et respecter la confidentialité de la donne, tout échange en cours ou en fin de donne aura lieu à voix basse et sera limité au strict nécessaire (explications des alertes, des systèmes d'entame et de défausse) et cesseront dès que l'étui de la donne suivante est sur la table.
- Réfléchir est normal, hésiter trop, non ! Exemple : long moment pris avant de poser une carte qui s'avère être un singleton.
- Quand la fin de la donne est certaine, le déclarant doit tabler en détaillant l'enchaînement de ses dernières cartes.
- Le mort reste passif. Il se contente uniquement de pousser les cartes que le déclarant lui indique, sans geste ni mimique indicatifs ;
- A chaque fin de donne, avant de ranger les mains dans le boîtier, confirmer le résultat avec l'équipe adverse. Sud l'inscrit alors dans le Bridgemate. Un adversaire vérifiera soigneusement ces données : numéro de donne, contrat joué, position du déclarant, carte d'entame et résultat.
- Afin de résoudre d'éventuels litiges, il est recommandé qu'un membre de chaque paire tienne à jour une feuille de scores.

Enfin chaque joueur est tenu de se comporter avec respect, sans agressivité, ni maniérisme vis à vis de ses adversaires ou de son partenaire. La politesse et la courtoisie sont de mise. L'énervement, les insultes ou l'ironie seront proscrits.

Une mention toute particulière à l'intention des débutants auxquels nous réserverons patience et tolérance. Les soutenir dans la découverte du jeu et les encourager dans la poursuite de leur apprentissage nous paraît primordial. Aussi, il leur sera permis de réviser une enchère ou de reprendre une carte. De brèves explications pourront leur être apportées sur le moment.

### ❖ **Fin de tournoi**

En fin de tournoi, remettre sa chaise en place, rapporter les étuis de jeu et les bridgemates, jeter ses déchets, nettoyer la vaisselle utilisée et si besoin éteindre chauffage ou climatisation.

# *Le Bridge est un loisir !*