

FEDERATION FRANÇAISE DE BRIDGE

# GUIDE DE L'ETHIQUE ET DES CONVENANCES

CARLOS FERRERO • FFB COMMUNICATION 2004



# 1 POUR QUI, POURQUOI ?

**CE GUIDE** DOIT SERVIR DE RÉFÉRENCE 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.

**QUEL QUE 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.

Ce document a été établi par la  
Chambre Nationale d'Éthique et de Discipline

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

**Dans les épreuves** françaises homologuées, la feuille de conventions doit être rédigée en français.

**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 régularité.

■ 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 convoier.

### ■ 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 FFB, 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.**

# 5 LES INTERDICTIONS

## 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

## 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 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.