

GUIDE DE L'ETHIQUE ET DES CONVENANCES DU BORDEAUX BRIDGE CLUB



♣ Voici ce que tout « joueur de tournoi » devrait savoir, que ce soit pendant les enchères, au moment de l'entame, ou bien encore durant le jeu de la carte... Extraits du SEF

QU'EST-CE QUE L'ETHIQUE ?

Tirée du mot grec « ethos » qui signifie « manière de vivre », l'éthique est une branche de la philosophie qui s'intéresse aux comportements humains et, plus précisément, à la conduite des individus en société.

L'éthique est une réflexion fondamentale de tout peuple afin d'établir ses normes, ses limites et ses devoirs. C'est en effet ainsi que la définit André Comte-Sponville : « morale » et « éthique », dans le langage courant, sont parfaitement synonymes.

Le non-respect de règles éthiques est un facteur de risque important en termes d'image

La charte ou le code éthique doit comprendre la mission, un énoncé de valeurs partagées, les règles de comportements attendus ainsi que les mécanismes et mesures prévus pour faire respecter la mission, les valeurs et les règles du code.

On trouverait ainsi notamment les sujets suivants dans les jeux de bridge :

- Prévention et lutte contre la fraude ;
- Prévention et gestion des conflits d'intérêts ;
- Gouvernance ;
- Conduite envers les partenaires ;
- Droit d'alerte.

1/ LA COURTOISIE

- ♣ Saluer ses adversaires à leur arrivée à la table
- ♣ Manifester sa courtoisie avec une tenue vestimentaire correcte.
- ♣ Présenter sa feuille de convention.

a/ PENDANT LE JEU :

Le jeu de la carte doit respecter un timing pour que le temps pris par la donne en cours n'empiète pas sur le temps alloué à la donne suivante.

Le déclarant doit laisser à ses adversaires le temps d'organiser leur défense et d'enregistrer les cartes jouées à chaque pli. Il « n'emballe pas le jeu ».

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 :

b/ PENDANT LES ENCHERES :

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.

c/ 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.

d) 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.
- Eviter les réflexions (souvent faites 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, ne soyez pas donneur de leçons. Une attitude ironique ou narquoise envers l'adversaire à l'issue d'un coup heureux est contraire à l'éthique.

e) 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 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.

f) 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.

2/ L'ARBITRAGE

Vous avez choisi d'être licencié de la Fédération Française de Bridge 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 concernent.

Ceux qui ont la charge de les faire appliquer sont « LES ARBITRES ».

a) DÉFINITION DU RÔLE D'ARBITRE :

L'arbitre est la personne qui a en charge de permettre au jeu de se dérouler normalement et selon les règles et éventuellement de 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, quels que soient les motifs :

- 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, rester 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.

h) 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 l'amabilité de rigueur.

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 fairplay et n'oubliez pas que vous devez respecter la décision de l'arbitre. En tout état de cause, les décisions de l'arbitre ne sauraient être discutées.

Un comportement irrespectueux vis-à-vis de l'arbitre est, comme dans tous les sports, passible de sanctions disciplinaires.

L'arbitre ne joue ni avec, ni contre vous.

3/ A EVITER

- D'oublier de saluer ses futurs adversaires pour terminer sa conversation avec son partenaire voire avec son inséparable portable, interdit de toute manière.
- 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.
- 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.
- 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.
- Votre feuille de conventions n'est pas une "antisèche". 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.

4/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.

Fait à Bordeaux, le 27 septembre 2023

La Présidente

Hélène Bastier