

QUEL EST LE RÔLE DE L'ARBITRE?

L'arbitre est chargé :

- + De la mise en place du tournoi, de l'attribution des places des joueurs, de la rotation des joueurs et des étuis en fonction du type de tournoi. Les joueurs ne doivent à aucun moment changer de position sans ordre de l'arbitre. En effet, le mouvement peut varier (saut de table par exemple), et dans ce cas, jouer à une mauvaise table sera pénalisé.
- + du règlement des litiges, de l'application de pénalités comme indiqué dans le code d'arbitrage.

Il ne faut en aucun cas s'arbitrer soi-même : donc appeler l'arbitre dès qu'une irrégularité a été découverte. L'appel à l'arbitre ne doit pas être considéré comme une agression mais comme une demande légitime afin de lever tout doute sur la dite irrégularité et de rétablir une situation équitable.

QUAND ET COMMENT APPELER L'ARBITRE?

QUAND : dès qu'une irrégularité est constatée, pendant les enchères, pendant le jeu ou après la fin de la donne.

COMMENT : en disant calmement "arbitre, s'il vous plaît", éviter de crier, et s'il n'est pas présent dans la salle, se lever pour aller le chercher.

COMMENT SE DEROULE UN ARBITRAGE?

- + C'est le joueur qui a appelé l'arbitre qui expose les faits le premier. Les autres joueurs auront la parole pour confirmer, infirmer, justifier ou expliquer ce qui s'est passé. Un joueur qui commet une erreur ne doit pas être accusé de malhonnêteté, tout le monde peut se tromper, il convient donc de rester courtois et de ne pas s'énerver.
- + L'arbitre se réfère au Code International du Bridge d'Arbitrage ([consultable](#) sur le site de la FFB), qui prévoit la liste quasi-exhaustive des situations. Il apporte alors la correction qu'il juge adaptée. S'il y a une irrégularité avérée, le joueur fautif est pénalisé mais cette pénalité ne doit pas être assimilée à une "punition".
- + Un joueur peut contester la décision de l'arbitre et faire appel (toujours en restant courtois). C'est alors la commission d'appel composée de joueurs choisis par l'arbitre en début de compétition, et dont la liste est affichée, qui, à la fin de la séance, statuera sur le cas après avoir écouté les 2 parties, confirmant la décision de l'arbitre ou au contraire appliquant un autre jugement.
- + L'arbitre ne peut appliquer une rectification QUE S'il est appelé. Il ne doit pas intervenir spontanément, même s'il assiste par hasard à une irrégularité.

LES LITIGES LES PLUS FREQUENTS

- + **Nombre incorrect de cartes** : chaque joueur doit compter ses cartes face cachée.
- + **Enchère insuffisante** : un joueur fournit un à un palier inférieur à celui qui la précède.
- + **Enchère Hors tour** : un joueur enchère ou passe alors que ce n'est pas son tour de parole.
- + **Erreur de carton d'enchère** : il pourra être repris dans certaines conditions que seul l'arbitre pourra expliquer.

- ✚ **Défaut d'Alerte** : toute enchère conventionnelle doit être alertée. Un joueur qui devient déclarant ou mort alors que son partenaire a oublié d'alerter une déclaration artificielle, ou a donné une explication erronée, **doit informer** les adversaires et appeler l'arbitre **AVANT L'ENTAME**.
- ✚ **Entame Hors Tour** : le déclarant aura plusieurs choix possibles que l'arbitre énonce, à lui d'écouter, de regarder son jeu, et de choisir la solution la plus avantageuse pour son camp.
- ✚ **Renonce** : un joueur défause ou coupe alors qu'il lui reste encore une ou plusieurs cartes de la couleur demandée. L'arbitre appelé aussitôt l'erreur constatée, appliquera le barème prévu par le Code (zéro, une ou deux levées de transfert suivant le cas).
- ✚ **Carte vue** :
 - elle sera considérée comme "jouée" s'il s'agit d'une carte d'un joueur du flanc.
 - S'il s'agit du déclarant, il peut reprendre sa carte sans être pénalisé si et seulement si il l'a exposée différemment que de la manière indiquée dans la Loi 45c2 dit: "**Le déclarant doit jouer une carte de sa main : si elle est tenue face visible, touchant ou presque la table ; ou si elle est maintenue dans une position indiquant qu'elle a été jouée.**". En cas de litige, l'arbitre tranchera. (NB: Le déclarant n'a jamais de carte pénalisée).
- ✚ **Hésitation, pendant les enchères ou le jeu de la carte**. Il est imposé de jouer dans un certain tempo mais il est normal d'hésiter quand une situation imprévue survient. Si vous hésitez trop longuement pour fournir une enchère et que vous passez, vous obligez en général votre partenaire à passer, **sauf s'il a une enchère évidente à produire**. Si les adversaires constatent qu'il a enchéri en profitant de l'hésitation, c'est-à-dire avec un jeu insuffisant pour entrer dans les enchères, ils seront en droit de demander un arbitrage.
- ✚ **Désaccord sur le nombre de levées réalisées**. Laissez vos cartes dans l'ordre sur la table, et orientées pour indiquer si la carte a fait la levée ou pas. Si un joueur mélange ses cartes, il perd le droit de réclamer.

LES DROITS DU MORT

- ✚ Il ne "joue" pas les cartes, c'est le déclarant qui lui indique quelle carte il doit avancer. Si le déclarant dit "Trèfle" sans autre précision, le mort doit alors avancer la plus petite carte à Trèfle sans demander: "Laquelle?". Par contre, s'il s'agit d'une couleur affranchie, le mort peut les jouer dans n'importe quel ordre.
- ✚ Il peut signaler au déclarant de quelle main il doit jouer, mais les adversaires peuvent vouloir accepter le jeu de la mauvaise main.
- ✚ Il peut s'assurer que le déclarant n'a plus de carte dans la couleur demandée en disant: « plus de...?» pour lui éviter une renonce.
- ✚ Il peut appeler l'arbitre à la fin du coup, pour signaler une irrégularité (par exemple, une renonce des adversaires).

EN CONCLUSION

Les joueurs et l'arbitre peuvent se tromper (l'erreur est humaine) mais ils se doivent d'être courtois, respectueux les uns envers les autres. En cas de comportements agressifs ou injurieux, de la part d'un autre joueur, voire d'un arbitre, il faut faire un signalement à la C.R.E.D. (Commission Régionale d'Ethique).