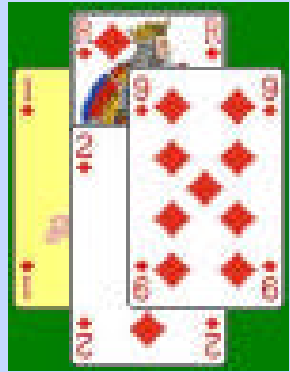
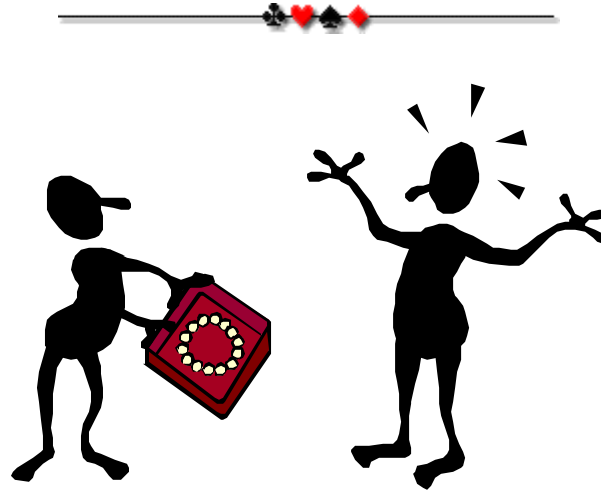


Un Diamant
n 'est beau
que pur



Le Bridge est un Diamant



« Pour le débarrasser de ses **impuretés**, pour qu 'il devienne un art, pour parvenir à appliquer ses règles , **savoir ce que l 'on peut faire et ne pas faire, ce que l 'on peut dire et de pas dire** , il faut connaître sa législation de base qu 'est l 'arbitrage . »

Le treizième art François Willard



L'objet des
Lois réside
plus dans
la
réparation
d'un
dommage
que dans la
sanction
d'une
irrégularité

Bridge = mêmes règles pour tous



- **Code international du Bridge et Règlement national des compétitions**
- **Les lois ont pour but de définir une procédure correcte et les dispositions devant être appliquées en cas d'infraction à la procédure**

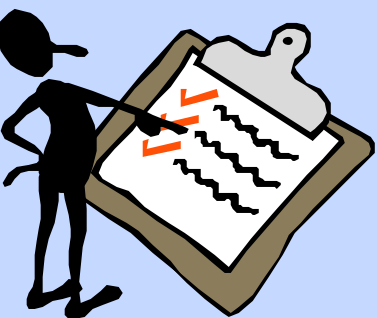




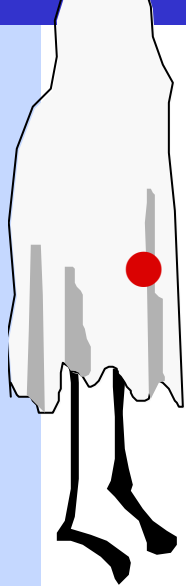
Code International de Bridge 1997

Les
Tournois
devraient
être joués
dans la
stricte
application
des Lois

- **Code 1997= 93 lois**
(1-16 Lois générales qui expliquent les règles du jeu avec deux Lois particulières, la Loi 12 : pouvoir discrétionnaire de l'arbitre et la Loi 16 : Information Non autorisée, 17-40 période des annonces, 41-71 le jeu de la carte, 72-76 les convenances)
- **L'Alerte** (Loi 40 B et Loi 75)
- **Le Stop** (Réf : Loi 16- Règlement des Compétitions)
- **Information Non autorisée** ou INA (Loi 16)



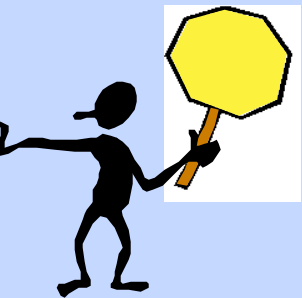
Vous avez
le droit de
réfléchir et
d'hésiter
mais le
Partenaire
n'a pas le
droit d'en
tenir
compte



Information Non Autorisée- Loi 16


- Loi 16 Information illicite « Les joueurs sont autorisés à baser leur action sur une information provenant de **déclarations** ou de **jeux légaux** et de **maniérisme des adversaires**. Baser son action sur des informations d'autre provenance peut être une infraction aux lois »
- Information illicite provenant du partenaire : une remarque, une question, **une hésitation** flagrante, **une rapidité inhabituelle**, insistance particulière, intonation, mouvement, **maniérisme** , Information illicite d'autres sources : voir un jeu, entendre résultatetc

L 'Alerte n 'est qu 'un problème d 'éthique



Que dois-je
alerter ?

Tout
ce qui pourrait
raisonnablement
ne pas être
compris par
l'adversaire

- Qu 'est-ce que l 'Alerte ?
Une Procédure retenue par la FFB pour expliquer un agrément particulier concernant une annonce (Loi 40 B Entente secrète entre partenaires interdite)
- **Pourquoi l 'Alerte ?** L 'adversaire doit pouvoir connaître mes agréments, je dois le prévenir en cas de doute !
Comment et quand alerter ? Dès que votre partenaire produit une déclaration faisant l 'objet d 'un agrément particulier et avant que votre adversaire de gauche n 'ait enchérit, vous exposez le carton Alerte. Si vous réalisez que vous n 'avez pas alerté à temps , appele  arbitre.



Le STOP

- Toute ouverture au-dessus du Palier de 1 ou toute enchère à saut doit être précédée du carton STOP.
- Le joueur placé à la gauche de celui qui vient d'enchérir à saut doit observer une **pause** de : à 10 secondes avant toute déclaration, **qu'il y ait eu ou non** **procédure de stop**.
- **De cette façon, le temps de réflexion reste sensiblement le même et le partenaire n'a pas d'information illicite sur votre jeu.**
- Ne pas utiliser la procédure de stop peut faire perdre de droit de réclamation contre une enchère trop rapide ou une hésitation de quelques secondes de l'adversaire

Faut-il retourner
le carton STOP

?

Aucune
importance !