

A quoi sert l'Arbitre ?

par Micheline Chaoul

Le rôle de l'arbitre est :

- de mettre en place le tournoi, d'attribuer leurs places aux joueurs, d'annoncer les changements selon le mouvement du tournoi.

- de régler les litiges et d'appliquer les pénalités prévues par le code d'arbitrage en cas d'erreur.

Les joueurs ne doivent pas hésiter à l'appeler : il n'est pas le "surgé" père-fouettard qui va vous infliger des heures de colle, ni le contractuel qui termine son carnet de P.V., mais l'avocat chargé de rectifier les erreurs et de clarifier les situations ambiguës. L'appel à l'arbitre ne doit pas être considéré comme une brimade, et vous ne serez jamais pénalisé de l'appeler pour rien.

Quelle est la procédure ? Vous constatez pendant les enchères, pendant le jeu ou après la fin de la donne qu'une irrégularité s'est produite : appelez l'arbitre.

Comment un arbitrage se déroule-t-il ? Le joueur qui a appelé expose les faits le premier. Ne vous mettez pas à vociférer tous en même temps : après qu'un joueur ait exposé les faits, l'arbitre donne la parole aux autres. Le fait d'appeler le premier ne donne pas raison : dans un procès, qui parle le dernier ? L'avocat ! Donc, laissez l'adversaire exposer les faits, quitte à y apporter une correction ensuite.

Une *erreur* n'est pas une malhonnêteté : n'accusez jamais les adversaires de tricher. Il arrive à tout le monde de se tromper de carton d'enchère, de laisser tomber une carte, d'entamer ou de jouer alors que ce n'est pas à son tour. L'arbitre *rectifie*, il ne punit pas : s'il y a une irrégularité, il est normal que le joueur fautif soit pénalisé (N.B.: *pénalisé*, pas puni ...).

Tout joueur débutant doit avoir le réflexe d'appeler l'arbitre lorsqu'un adversaire lui pose une question dont il ne comprend pas le sens ("Comment entamez-vous ?" "Jouez-vous le Lebensohl ?"), ou s'il ne comprend pas les explications données par l'adversaire à la suite d'une *Alerte*.

Comment l'arbitre rectifie-t-il les erreurs ? Il applique le Code d'Arbitrage, qui prévoit la quasi totalité des situations. Ce Code est international, et tout joueur peut se le procurer (à la boutique *Le Bridgeur* ou à la Fédération).

Mais attention : l'arbitre ne peut rectifier une situation litigieuse que si un joueur l'appelle, il n'a pas le droit d'intervenir de lui-même.

Le changement :

Lorsque l'arbitre dit : "changez", les joueurs Nord-Sud transfèrent les étuis à la table qui les précède, et les Est-Ouest vont s'asseoir à la table qui suit.

Attention : si un tournoi comporte un nombre pair de table, les Est-Ouest doivent sauter à mi-tournoi. Ne changez donc pas de table de vous-même, car, si vous omettez le saut et commencez les enchères à la mauvaise table, vous risquez d'être pénalisé (en général 40 %).

Les litiges - Exemples d'erreurs les plus fréquentes :

- Les joueurs doivent compter leurs cartes face cachée. S'il y a un nombre incorrect de cartes, seul l'arbitre est habilité à regarder le diagramme pour rectifier (s'il joue lui-même, il peut demander à un autre joueur de remettre les cartes en place).

- Un joueur enchérit ou passe *Hors tour* (= alors que ce n'est pas à lui de parler).

- L'*enchère insuffisante* : par exemple, un joueur ouvre de 1 Pique, et son adversaire de gauche intervient à 1 Coeur.

- L'*erreur de carton* d'enchère : il est dans la plupart des cas possible de reprendre un carton, sous certaines conditions que l'arbitre expliquera. Le fait que l'adversaire de gauche ait couvert le carton n'enlève pas ce droit.

- Le défaut d'*Alerte* : toute enchère conventionnelle doit être alertée (procédure correcte : dire "Alerte", le temps de poser son carton sur la table). Si vous-même ou votre partenaire oubliez d'alerter,

ou donnez une explication erronée, et que l'un de vous se retrouve déclarant, vous devez avant l'entame donner les explications correctes à vos adversaires. Il est le plus souvent nécessaire d'appeler l'arbitre, car les adversaires peuvent avoir été lésés par cette omission.

- L'**Entame Hors Tour** : ce cas donne au déclarant plusieurs possibilités, écoutez l'arbitre jusqu'au bout en regardant votre jeu, et choisissez parmi les solutions proposées celle qui vous avantage le plus.

- La **renonce** : un joueur défause ou coupe alors qu'il lui reste encore des cartes de la couleur demandée. Appelez l'arbitre dès que vous vous en apercevez, afin qu'il applique le barème prévu par le Code (selon les cas, zéro, une ou deux levées de transfert).

- L'**hésitation**, pendant les enchères ou le jeu de la carte. L'éthique impose de jouer dans un certain rythme mais il est normal d'hésiter quand se produit une situation imprévue. Dans les enchères, si vous hésitez trop longtemps, vous obligez en général votre partenaire à passer, sauf lorsqu'il a une enchère évidente à produire. Au cours du jeu, un truc : si vos adversaires adoptent un rythme de jeu trop rapide pour vous, laissez la carte que vous venez de jouer face visible sur la table : tant que vous ne l'avez pas retournée, personne ne peut jouer pour la levée suivante.

- **Désaccord** sur le résultat : "Moins un ", "Non, égal". Laissez vos cartes dans l'ordre sur la table. Ceux qui ont mélangé leurs jeux ne peuvent avoir raison.

- "Carte vue, carte jouée" : ceci s'applique au flanc. Le déclarant, lui, peut reprendre une carte (principalement pour corriger une renonce) sans être pénalisé. N.B.: Le déclarant n'a jamais de carte pénalisée.

- **Les droits du mort** : il ne participe pas au jeu. C'est le déclarant qui lui indique quelle carte il doit jouer. Cas particulier : le déclarant dit "Pique" sans indiquer de quelle carte il s'agit : le mort doit alors prendre la plus petite carte à Pique. Exception : dans le cas d'une couleur longue affranchie ("On continue les Carreaux"), il peut les jouer en partant de la plus grosse.

Les seuls droits du mort :

- signaler au déclarant de quelle main il doit jouer, mais les adversaires doivent être d'accord à ce sujet.

- demander au déclarant « plus de ... ? » pour lui éviter une renonce.

Le mort peut appeler l'arbitre une fois le coup terminé, pour signaler une irrégularité (par exemple, une renonce des adversaires).

Les arbitres sont des êtres humains : il y en a de bons, il y en a de mauvais, certains sont sympathiques, d'autres grognons. Vous avez toujours la possibilité d'en référer au Comité d'éthique de votre Club, ou de faire appel auprès de celui de votre Comité ou de la Fédération.