

# Règlement Bidding Boxes, Bridgemates et Écrans

## 1. Bidding Boxes

- a. En cas d'utilisation d'écrans, voir paragraphe 3.
- b. Lorsqu'il doit enchérir, le joueur place ses cartes d'annonces devant lui sur la table, texte orienté vers le centre de celle-ci. Toutes les déclarations doivent être visibles et se suivre en ligne droite de gauche à droite en se recouvrant partiellement, toujours de la même manière (à égale distance les unes des autres).

Une enchère se fait soit en prenant la carte d'enchère correspondante ainsi que toutes les cartes d'enchères inférieures présentes dans le bidding box, ou en ne déposant que la carte d'enchère souhaitée, pour autant que la manière d'agir reste identique pendant tout le tournoi.

Toute infraction à ce fonctionnement entraînera une pénalité de procédure.
- c. Les joueurs ne peuvent se saisir des cartes d'annonces que lorsqu'ils sont sûrs de la déclaration qu'ils vont faire. À défaut, ils risquent de donner à leur partenaire une information illicite (voir Loi 16B). Aussi bien pendant les annonces qu'au cours du jeu de la carte, d'autres sources d'informations illicites peuvent être : des remarques, des réponses à des questions, des alertes inattendues ou des défauts d'alerte, une hésitation manifeste, une rapidité inhabituelle, toute insistance, tout geste, tout mouvement ou toute manie spécifiques.

Une déclaration est considérée comme faite lorsque le joueur l'a délibérément sortie du bidding box (mais la Loi 25A peut être appliquée).
- d. Les alertes se font en déposant sur la table la carte d'alerte de façon visible pour tous. Le joueur qui alerte doit veiller à ce que les adversaires remarquent son alerte. Ceux-ci peuvent prendre la bonne habitude de confirmer d'une manière ou d'une autre qu'ils ont bien vu l'alerte.

Le joueur qui alerte ne peut pas donner spontanément l'explication de la déclaration. Il doit attendre qu'on le lui demande (voir §1.e. ci-dessous).
- e. Un joueur ne peut demander une explication complète de la déclaration des adversaires que lorsque c'est son tour d'enchérir, et seulement alors, et avant le Passe final. C'est le partenaire de celui qui a fait la déclaration en question qui se doit de fournir la réponse. Le partenaire du joueur qui pose une question ne peut poser de question complémentaire que lorsque c'est à lui d'enchérir.

- f. Avant de faire une enchère à saut (ouverture, réponse, surenchère, intervention, ...) tout joueur doit d'abord déposer la carte Stop dans le champ de vision de son adversaire de gauche et ensuite déposer les cartes de son enchère. Après quelque temps (généralement 10 secondes), il retire la carte Stop. L'adversaire de gauche ne peut enchérir que lorsque ce Stop est enlevé.  
Si le Stop est retiré trop vite ou s'il n'est pas utilisé, l'adversaire doit marquer un temps de pause comme si le Stop avait été utilisé de la bonne façon.
- g. Un joueur a le droit d'obtenir un récapitulatif de la séquence d'annonces en regardant les cartes d'annonces sur la table jusqu'à ce que celles-ci soient enlevées. Il est conseillé, mais non obligatoire, de laisser les cartes d'annonces sur la table pendant les explications. Cela est même vivement recommandé après une séquence d'enchères relativement longue ou compliquée. Lorsque les annonces ne sont plus visibles, tout joueur dont c'est le premier tour de jeu peut demander une répétition de la séquence d'enchères.  
Tout joueur qui retire une ou plusieurs déclarations avec l'intention manifeste de passer est considéré comme ayant passé.
- h. Après avoir pu voir les annonces, les 4 joueurs remettent leurs cartes d'annonces convenablement dans leurs bidding boxes respectifs.  
Comme défini par la Loi 7, l'étui doit rester au milieu de la table et dans la bonne direction pendant toute la durée du jeu.

## **2. Bridgemates**

- a. Les bridgemates sont les appareils officiels pour l'enregistrement des scores lors de tous les championnats de la FRBB, de la VBL et de la LBF et tous les grands tournois de clubs.
- b. Les joueurs sont supposés encoder les scores à temps et avec exactitude. Une bonne habitude à prendre :
  - (1) encoder le numéro de la donne dès que l'étui est posé sur la table ;
  - (2) encoder le contrat et le déclarant immédiatement à la fin des annonces ;
  - (3) le cas échéant, encoder l'entame dès que celle-ci est connue ;
  - (4) noter le résultat obtenu dès que les deux parties se sont mises d'accord.
- c. Dans le cas où un arbitrage est demandé, les joueurs doivent noter le résultat obtenu à table en attendant la décision définitive de l'arbitre. Si aucun résultat n'a été obtenu, un score fictif temporaire déterminé par l'arbitre peut être encodé.
- d. La paire Nord/Sud de chaque table est responsable de l'encodage des scores. Si l'on quitte la table avant l'encodage de tous les scores, la pénalité de procédure standard est appliquée (identique à celle appliquée en cas de tabagisme ou d'utilisation du GSM et autres moyens de communication électroniques).
- e. Le score officiel est celui qui a été encodé par Nord/Sud et approuvé par Est/Ouest (ou le capitaine, le coach ou toute autre personne désignée). Si l'encodage ou la vérification sont faits par des tiers, les joueurs à table restent responsables de l'exactitude des scores.  
Une pénalité de procédure sera infligée en cas de répétition d'erreurs d'encodage.

### 3. Écrans

#### a. Mise en place de l'écran

- (1) L'écran est placé en diagonale. Sud et Ouest prennent place du côté où ils peuvent ouvrir le volet, tandis que Nord et Est s'asseyent de l'autre côté. Chaque joueur n'a donc qu'un adversaire visible de son côté de l'écran (son « compagnon d'écran »).  
Si l'orientation derrière l'écran est incorrecte (Nord et Ouest du même côté), il convient d'attribuer, pour la donne en cours, les tâches de Nord et Sud respectivement à Est et Ouest (et inversement). Cette disposition devra être corrigée pour les donnes suivantes.
- (2) Les bidding boxes seront placés de telle manière que leur utilisation ne pourra être vue de l'autre côté de l'écran.
- (3) Le chariot et l'étui doivent pouvoir glisser juste sous le volet fermé.
- (4) L'ouverture laissée par le volet levé doit être juste assez grande pour permettre à tous les joueurs de voir le mort ainsi que les cartes jouées.

#### b. Marche à suivre

- (1) Nord place l'étui sur le chariot et ferme le volet. Celui-ci restera fermé pendant toute la période des annonces.  
Chaque joueur sort les cartes de l'étui conformément à son orientation et le chariot est glissé sous le volet fermé du côté du donneur.
- (2) Les annonces se déroulent à l'aide des bidding boxes. À son tour de parole, le joueur place une déclaration sur le plateau, de manière à ce qu'elle ne soit visible que de son côté de l'écran. La première déclaration de chaque joueur doit toucher le bord extrême gauche du côté du plateau qui lui est réservé. Toutes les déclarations doivent être visibles et se suivre en ligne droite de gauche à droite en se recouvrant partiellement, toujours de la même manière (à égale distance les unes des autres). Les joueurs sont censés agir dans le plus grand silence possible.
- (3) Lors de l'utilisation d'un écran, une déclaration est considérée comme étant faite quand la/les carte(s) est/sont sortie(s) du bidding box et lâchée(s).  
Tout joueur qui retire une ou plusieurs déclarations avec l'intention manifeste de passer est considéré comme ayant passé.
- (4) Lorsque les deux joueurs d'un même côté de l'écran ont enchéri, Nord ou Sud (selon le cas) fait glisser le plateau complet sous le volet fermé de sorte qu'il ne soit visible que par les joueurs de l'autre côté de l'écran. Ces derniers enchérissent de la même manière et renvoient le chariot.  
Cette procédure est répétée jusqu'à la fin des annonces. Il est souhaitable de varier le rythme de glissement du chariot de façon aléatoire.
- (5) La responsabilité de la visibilité de l'entièreté des annonces de chaque côté de l'écran incombe à Nord/Sud.

- (6) Lorsque les quatre joueurs ont eu l'opportunité de voir toutes les annonces (ce qui correspond au droit de demander un récapitulatif de la séquence d'enchères), ils remettent leurs cartes d'annonces convenablement dans leur bidding box respectif.
- (7) À ce moment, le déclarant présumé ou le mort présumé retire le chariot et place l'étui au milieu de la table, où il devra rester pendant tout le jeu, dans l'orientation adéquate.  
À la fin de la partie, le chariot est redéposé sur la table.
- (8) L'entame doit se faire avant l'ouverture du volet. Celui-ci ne peut être ouvert ou demandé à être ouvert que par le déclarant ou le mort.
- (9) Lorsque l'entame est rendue visible, le volet est ouvert de façon à ce que les cartes du mort et les cartes jouées soient visibles par tous les joueurs.  
Si un joueur de la défense expose une carte (voir Loi 49) que le déclarant ne peut voir à cause des limites de l'écran, le mort peut attirer l'attention sur cette irrégularité (dérogation à la Loi 42.B.3).
- (10) Lors de l'attaque ou le jeu d'une carte, chaque joueur doit veiller à toujours jouer les cartes de la même manière.
- (11) Les cartes des levées fermées doivent être placées horizontalement ou verticalement en conformité avec la Loi 65 afin de déterminer les levées gagnées ou perdues.  
Chaque joueur dispose ses cartes en une rangée, dans l'ordre joué, en les superposant et à égale distance les unes des autres.  
Toute infraction à cette procédure de conservation des levées est sujette à une pénalité de procédure.

c. Les alertes et explications des déclarations

- (1) Les alertes doivent se faire conformément à la Procédure d'alerte, en sachant que désormais les Contres et Surcontres, ainsi que les enchères supérieures à 3SA doivent toujours être alertées si leur signification diffère de l'explication standard.
- (2) Tout joueur faisant une déclaration à alerter doit alerter cette déclaration de son côté de l'écran, tandis que son partenaire fait de même dès que le chariot apparaît de son côté de l'écran.  
La carte d'alerte doit être déposée à un endroit bien visible de son compagnon d'écran. Le joueur qui alerte doit s'assurer que son compagnon d'écran a bien remarqué son alerte. Ce dernier aura pour bonne habitude de confirmer d'une manière ou d'une autre qu'il a bien vu l'alerte.
- (3) Un joueur peut, à tout moment au cours des annonces, demander par écrit à son compagnon d'écran des explications complètes sur la déclaration d'un adversaire. La réponse sera donnée par écrit.

- (4) Chaque joueur, à tout moment, ne reçoit d'informations sur la signification des déclarations et sur l'explication fournie, que de son compagnon d'écran, du début des annonces jusqu'à la fin de la partie. Toute question durant la période de jeu doit être posée par écrit, volet fermé. Celui-ci n'est rouvert que lorsque la réponse a été donnée.

En conséquence, l'arbitre ne peut poser aucune question au nom d'un joueur de l'autre côté de l'écran pendant les annonces ou le jeu.

d. Modification des rectifications lors de l'utilisation d'un écran

- (1) Une irrégularité transmise de l'autre côté de l'écran est soumise aux règles normales du jeu en tenant compte des modalités suivantes:
- (a) une déclaration inadmissible (voir la Loi 35) doit être rectifiée;
  - (b) quand un joueur enfreint le règlement et que le compagnon d'écran transmet par inadvertance (sinon, la Loi 72C est d'application) cette irrégularité de l'autre côté de l'écran, alors le compagnon d'écran est considéré comme ayant accepté l'irrégularité, dans les situations où le règlement autorise l'adversaire de gauche à l'accepter.
- (2) Avant de transmettre une irrégularité de l'autre côté de l'écran, le joueur fautif ou son compagnon d'écran doit en aviser le directeur de tournoi. Les déclarations non réglementaires ne peuvent pas être acceptées et doivent donc être corrigées sans autre rectification supplémentaire (mais voir § 3.d.(1)(b) ci-dessus). Toutes les autres irrégularités doivent être rectifiées, le directeur de tournoi veillant à ce que seule la déclaration réglementaire soit passée de l'autre côté de l'écran.  
On n'informerait aucun des joueurs de l'autre côté de l'écran de ce qui s'est passé, sauf si l'application du Code l'exige.
- (3) Le compagnon d'écran doit essayer d'empêcher une entame hors tour. Si le volet n'a pas été ouvert, l'entame hors tour sera simplement reprise, sans autre rectification. Sinon :
- (a) si le volet a été ouvert sans faute du camp du déclarant (et que l'autre joueur de la défense n'ait pas entamé face visible), la Loi 54 est alors d'application ;
  - (b) si le camp du déclarant a ouvert le volet, l'entame est alors acceptée. Le déclarant présumé devient le véritable déclarant (voir les Lois 54.B.1 et 54.B.2 du Code). La Loi 72.C du Code peut être d'application ;
  - (c) si les deux joueurs de la défense ont fait une entame face visible, l'entame fautive devient une carte pénalisée principale ;
  - (d) pour une carte exposée du camp déclarant, voir la Loi 48.
- (4) Si une déclaration devant être alertée est faite, voir § 3.c ci-dessus.

- (5) Si un joueur réfléchit plus longtemps que d'habitude avant de faire une annonce, cela ne constitue pas une infraction si ce joueur attire l'attention sur le changement de tempo. Son compagnon d'écran ne peut cependant pas faire cela.
- (6) Un joueur qui estime qu'il y a eu un changement de tempo de l'autre côté de l'écran et que des informations illicites pourraient s'ensuivre, doit appeler le directeur de tournoi, conformément à la Loi 16.B. Cela peut se faire à tout moment avant l'entame et avant que le volet ne soit ouvert.
- (7) Ne pas procéder comme prévu au § 3.d.(6) ci-dessus pourrait convaincre le directeur du tournoi que c'est le partenaire qui a attiré l'attention sur la variation de tempo. Le directeur de tournoi pourrait alors décider que la variation de tempo n'a pas été perçue et que donc aucune information illicite n'a été transmise.  
Un délai de 20 secondes pour passer le chariot n'est pas considéré comme significatif.
- (8) Toutefois, si les joueurs n'ont pas changé de tempo de façon aléatoire lors du glissement du chariot, comme souhaité au § 3.b.(4), un délai de moins de 20 secondes peut sans doute être considéré comme significatif.