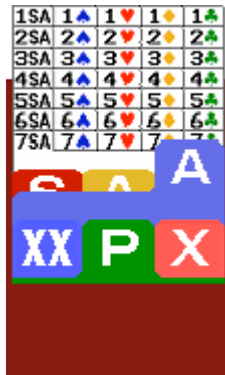




Commission direction des tournois RBBF :

Président Paul Meerbergen - membres Jean-Marc Boite, Herman De wael Isabelle Dewasme, Guy Lambeaux, Dirk Logghe



PROCEDURE D'ALERTE

EN APPLICATION à partir du 1 SEPTEMBRE 2015

Avant-propos

La précédente version de la procédure d'alerte de la FBB date de 1993. La commission d'arbitrage de la FBB a jugé qu'une mise-à-jour de cette procédure s'imposait pour plusieurs raisons : de nombreuses conventions sont aujourd'hui pratiquées par tant de joueurs, qu'elles en sont devenues normales, la même constatation peut se faire pour nombre d' "écarts", les procédures LBF et VBL n'ont pas évolué de manière identique, ce qui rendait la procédure compliquée ou imprécise. Avec la présente mise-à-jour, la Commission a voulu rédiger une réglementation claire et logique.

INTRODUCTION

Une série de principes devrait être acceptée par tous les bridgeurs :

- ♣ Le bridge ne se joue pas avec des accords secrets, les enchères sont claires pour tous les joueurs à table.

- ♦ Vos adversaires ont toujours le droit de connaître la signification de vos enchères.
- ♥ Les enchérisseurs sont tenus de faire connaître la signification de leurs enchères selon la procédure d'alerte de la FBB.
- ♠ Lorsqu'un adversaire s'enquiert de la signification d'une enchère, les enchérisseurs sont tenus de donner l'explication complète de l'agrément.
Il n'est pas satisfaisant de donner uniquement le nom de la convention.
- ♣ Les adversaires ne sont pas obligés de poser la "bonne" question.
- ♦ Toute demande d'éclaircissement doit être interprétée comme une demande d'information ; toute information pertinente doit alors être donnée automatiquement.
- ♥ Un joueur, qui est conscient de devoir alerter une enchère, est tenu de le faire, même si il ne se souvient plus de la signification exacte de l'agrément.
- ♠ Dans toutes les situations d'alertes, les arbitres jugeront selon l'esprit et non pas selon la lettre de la procédure d'alerte.
- ♣ Le joueur ne peut demander une explication que lorsque c'est son tour d'enchérir ou de jouer.
Exception : le partenaire de l'entameur peut demander des explications sur les enchères tant que la carte de l'entameur est face cachée sur la table.
- ♦ Lorsqu'il y a alerte, demandez l'explication et ne vous contentez pas d'une supposition.

♥ A la demande d'un adversaire, une enchère alertée (ou non alertée) doit être expliquée. Lors de l'explication, le principe de "full disclosure" est d'application. Ceci s'appuie sur deux différents piliers :

- d'une part, avant d'enchérir, un joueur doit connaître la signification des enchères précédentes de ses adversaires. La carte de système, la procédure d'alerte, ainsi que la possibilité de poser des questions, servent à ce titre.

- d'autre part, un joueur doit également savoir quel est le système utilisé par ses adversaires. Ainsi, avant le début du jeu, le joueur est à même de mettre au point avec son partenaire une défense contre le système adverse. La carte de système sert évidemment à ce titre. Mais un résumé " des conventions qui nécessitent la mise au point d'une défense " doit être clairement mentionné sur la page avant de la carte de système. Cela permet également de gagner du temps.

Selon l'importance du tournoi, les règlements préciseront de plus que les cartes de système soient disponibles préalablement. Enfin (et certainement en l'absence de carte de système), les paires doivent avant le début du jeu et de leur propre initiative mettre leurs adversaires au courant des principaux éléments de leur système.

C'est ce qu'on appelle la **PRÉ-ALERTE**.



1. La PRÉ- a pour but d'informer les adversaires sur les aspects principaux des conventions d'enchères et de jeu. On doit expliquer oralement le système de base ainsi que les principales dérogations à ce système. Il est très important de signaler par ailleurs :

- Les agréments concernant les entames et la signalisation, ainsi que les dérogations éventuelles à ces agréments.
- Toutes les parties du système qui nécessitent une défense.
- Les éventuelles significations spéciales des **contres ou surcontres** (qui ne peuvent jamais être alertés) ou les éventuelles significations spéciales des **enchères au-delà de 3SA** (qui, sauf exceptions, ne peuvent pas être alertées).
- Les agréments concernant les entames, les défausses, le jeu de la carte (les appels inversés, ou les signaux de distribution, par exemple).

Principes de base	Pas de Pré-Alerte	Pré-Alerte requise!
Système d'enchères	La paire utilise un système de base naturel, tel que l'Acol ou la Majeure 5ème. Il suffit de signaler le nom du système.	Toutes les dérogations par rapport au système de base doivent être expliquées.
Entames	Lorsque l'utilisation d'entames classiques est convenue, donc lorsque l'entame est la carte soulignée. La tête de séquence ou de séquence brisée. <u>AR RDV RD10 DV10 DV9 V109</u> etc... Tête de séquence ou de séquence brisée avec possibilité d'un Honneur supérieur non attendant. <u>ADV AV10 A109 RV10 R109 D109</u> etc... “Petit prometteur”. <u>Axxx Axxxx</u> <u>Axxxxx</u> <u>Rxxx Rxxxx</u> etc...	Toute entame dérogeant aux agréments décrits ci-contre.
Signalisation	“Gros-petit” tant en suivant qu'en défaussant.. “Haut” = encourageant dans la couleur jouée. Le “Lavinthal” une petite carte demande de retourner la couleur la plus basse, et vice-versa).	Toutes les autres méthodes de signalisation doivent être mentionnées et signalées.

Remarque. Toute paire qui **utilise des éléments très agressifs** dans sa méthode d'enchères, devra les mentionner lors de la Pré-Alerte, par exemple:

- L'utilisation régulière d'enchères au niveau de 2 ou plus avec une couleur 4ème.
- Des enchères faibles au niveau de 2 avec une couleur 5ème faible, ou
- Un barrage au niveau de 3 avec une mauvaise 6ème et / ou avec la plupart des couleurs 5èmes.



2. Principes généraux de l'ALERTE

- La carte de système ou le formulaire de Pré-alerte doit toujours être sur la table.
- Les enchères conventionnelles tombent après une intervention ou un contre.
- Si ces enchères conventionnelles restent d'application, elles doivent être alertées. Exception: après une intervention naturelle à 1SA, les enchères se poursuivent comme sur l'ouverture de 1SA.
- Une enchère de 1SA sur une enchère naturelle adverse promet l'arrêt dans cette couleur. Si ce n'est pas le cas, il y a lieu d'alerter ce SA.
- Après une ouverture mineure suivie d'une intervention 1♥, le contre du partenaire de l'ouvreur promet 4♠, alors que la réponse de 1♠ en promet 5. Si ce n'est pas le cas, il est nécessaire d'alerter.
- Lorsqu'un joueur ouvre au niveau de 2, et redemande ensuite 2SA (fort avec une main régulière), les réponses doivent être identiques à celles produites sur l'ouverture de 2SA. Si tel n'est pas le cas, les réponses devront être alertées.
- La FBB considère les enchères suivantes comme étant naturelles :
 - Au moins 2 cartes ♣ ou 3 cartes ♦ pour ouverture (dans les systèmes à base de Majeure 5e et ♦ 4e, et ceux avec Majeure 5e et meilleure mineure) qui n'est pas forcing

- 4 ou 5 cartes pour une ouverture majeure
- 4 ou 5 cartes pour une intervention en couleur au niveau de 1.
- 5 cartes au moins pour une intervention au niveau de 2.
- 6 cartes au moins pour une enchère de barrage au niveau de 3.

Ce qui ne peut pas être alerté :

- Les contres et surcontres
- Les enchères supérieures à 3SA, à l'exception d'ouverture inhabituelle telle que le Namyats; ce genre d'enchères doit être signalé lors de la pré-alerte
- Les entames et signaux en cours de jeu
- Une enchère décrite dans le système Acol ou la Majeure 5ème.

Ce qui doit être alerté :

- Les enchères conventionnelles y compris le passe, qui a une signification spéciale.
- Les enchères avec une signification spéciale, ainsi que les enchères dont les réponses ont une signification spéciale
- Les enchères à saut en couleur non-forcing en réponse à une ouverture ou à une intervention.
- Les enchères non-forcing dans une nouvelle couleur faites par un joueur (n'ayant pas encore passé) en réponse à une ouverture du partenaire au niveau de 1.

3. RÈGLEMENT D'ALERTE

3.1 OUVERTURES

Enchère	Ne pas alerter	Alerter
1 ♣	<ul style="list-style-type: none"> • 11-19 H • Au minimum 4 cartes en Acol • Au minimum 2 cartes en Majeure 5ème et ♦ 4ème 	<ul style="list-style-type: none"> • Si forcing un tour
1 ♦	<ul style="list-style-type: none"> • 11-19 HP • Au minimum 4 cartes en Acol • Au minimum 3 cartes en Majeure 5ème et meilleure mineure. • Une main qui peut encore avoir une couleur 4ème à ♣ en plus de la 4ème à ♦ (à signaler lors de la pré-alerte). • Si la valeur de l'ouverture est de 11-15 (♣ fort), cela doit être indiqué lors de la Pré-alerte 	<ul style="list-style-type: none"> • Si pas naturel (voir ci-contre) • Si forcing un tour • Si dans le système les ♣ peuvent être plus longs que les ♦
1 ♥ / 1 ♠	<ul style="list-style-type: none"> • 11-19 H • Au minimum 4 cartes en Acol • Au minimum 5 cartes en Majeure 5ème • Si la valeur de l'ouverture est de 11-15 (♣ fort), cela doit être indiqué lors de la Pré-alerte 	<ul style="list-style-type: none"> • Toute autre signification
1 SA	<ul style="list-style-type: none"> • 15-17 H, • 14-16, 16-18 (indiquer lors de la pré-alerte) • 4-3-3-3 of 4-4-3-2 of 5-3-3-2 (possibilité de majeur 5ème : à mentionner sur la feuille de système) 	<ul style="list-style-type: none"> • Toute autre signification
2 ♣	<ul style="list-style-type: none"> • soit très fort (23+H) avec une main régulière • soit fort (17+H) et 8 levées de jeu dans une main irrégulière 	<ul style="list-style-type: none"> • Toute autre signification

2 ♦	<ul style="list-style-type: none"> • soit très fort (23+H) avec une main régulière • soit fort (17+H) et 8 levées de jeu dans une main irrégulière 	<ul style="list-style-type: none"> • Toute autre signification
2 ♥ / 2♠	<ul style="list-style-type: none"> • Main forte à ♥/♠ Ou • Couleur 6ème de 6-11 H 	<ul style="list-style-type: none"> • Toute autre signification Attention: - Si l'ouverture faible peut être en dehors de la fourchette 6-11H, ou peut contenir moins ou plus de 6 cartes, elle doit être alertée et complètement expliquée (différemment d'un "2 faible") - Le MUIDERBERG promet de 6-11 H avec exactement 5 cartes dans la majeure et une mineure au moins 4ème. Les dérogations sont autorisées, mais l'enchère doit être alertée et complètement expliquée (différemment d'un "Muiderberg ")
2 SA	<ul style="list-style-type: none"> • 20-21/22 H, • 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2, 5-4-2-2 (Possibilité de majeure 5ème) 	<ul style="list-style-type: none"> • Toute autre signification
3 ♣/♦/♥/♠	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de valeur d'ouverture. • Couleur 7ème et plus dans l'ouverture (règle de 2 et 3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Quand la main peut être très faible (par exemple Dxxxxx) ou contenir moins de 7 cartes. • Quand intermédiaire, fort ou conventionnel. • Toute autre signification
3SA	<ul style="list-style-type: none"> • Gambling: longue (7+) mineure solide, barrage 	<ul style="list-style-type: none"> • Toute autre signification

3.2. REPONSES A L'OUVERTURE

Ouverture	Ne pas alerter	Alerter
1 en couleur	<ul style="list-style-type: none"> • La couleur la plus longue au niveau de 1 • Avec 2 couleurs 4èmes, la moins chère, mais la préférence peut être donnée à la majeure (à signaler lors la préalerte). Lorsqu'une nouvelle couleur au 2ème tour d'enchères peut être plus longue que la première couleur nommée, il y a lieu d'alerter la 2ème enchère. • 5 points H au moins au niveau de 1. Dix points H au moins pour les réponses au niveau de 2 • Saut simple dans une nouvelle couleur : FM • 1SA = 6-9 HP, pas de majeure 4ème à annoncer au niveau de 1. • 2SA = 10-11 HP, pas de majeure 4ème supérieure à la couleur d'ouverture. • 3SA = 12+HP, régulier, pas de majeure 4ème supérieure à la couleur d'ouverture. • Soutien au niveau de 2 = 6-9 HD (Points H et D) • Soutien au niveau de 3 = 10-11 HD(Points H et D) • Soutien au niveau de 4 = 12+HD 	<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les autres enchères avec une autre signification (par exemple 1SA forcing ou 1♠ - 2♦ FM)
1SA	<ul style="list-style-type: none"> • 2♣ Stayman demande à l'ouvreur de nommer ses majeures 4èmes et promet au moins une majeure 4ème et 8+ PH. Si cela peut se faire sans majeure 4ème ou avec moins de 8PH, il y a lieu de le signaler lors de la Pré-alerte. <ul style="list-style-type: none"> • 2♦ transfert ♥ • 2♥ transfert Piques ♠ • 3 en couleur: naturel, forcing • 2SA limite 8-9 HP • 3SA 10+ HP 	<ul style="list-style-type: none"> • 2♣ Puppet Stayman ou Niemeijer, demande de majeure 4ème ou 5ème • 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ naturel • 2♠ transfert • 2SA transfert • 3 en couleur, si pas naturel et forcing.

2 ♣	<ul style="list-style-type: none"> • 2♦ = relais sans signification avec tout type de main. • Autres enchères qui sont naturelles et forcing 	<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les enchères conventionnelles.
2 ♦/♥/♠	<ul style="list-style-type: none"> • une nouvelle couleur est forcing 	<ul style="list-style-type: none"> • Toute enchère non naturelle ou non forcing.
2 SA régulier fort	<ul style="list-style-type: none"> • Les développements comme sur 1SA (un niveau plus haut. • Niemeyer ou Puppet Stayman, ainsi que leurs réponses 	
3 ♣/♦/♥/♠	<ul style="list-style-type: none"> • une nouvelle couleur est forcing 	<ul style="list-style-type: none"> • Toute enchère non naturelle ou non forcing.

3.3 POURSUITE DES ENCHERES

	Ne pas alerter	Alerter
Après 1 en couleur	<ul style="list-style-type: none"> • Nouvelle couleur de l'ouvreur ou du répondant: une couleur au moins 4ème, la moins chère d'abord • Nouvelle enchère de l'ouvreur à SA = naturel. • L'enchère de 2SA à saut chez l'ouvreur peut contenir une majeure 4ème. • Inversée du répondant = fort, 5-4 • 4ème couleur forcing 	<ul style="list-style-type: none"> • Tout ce qui n'est pas mentionné dans la case "Ne pas alerter", comme une enchère dans une nouvelle couleur avec moins de 4 cartes dans cette couleur. • Lorsque une nouvelle couleur peut être plus longue que la couleur nommée précédemment. • Toute autre enchère conventionnelle jusqu'au palier de 3 SA inclus.
Après 1 SA - 2 ♣	<ul style="list-style-type: none"> • 2♦ = pas de majeure • 2♥ = 4 ou 5 cartes à ♥ ; peut contenir 4 cartes à ♠ • 2♠ = 4 ou 5 cartes à ♠ • 2 SA 	<ul style="list-style-type: none"> • Toute autre enchère, même si elle est naturelle.
Après 1 SA - 2 ♦/♥	<ul style="list-style-type: none"> • 2♥/♠ = non forcing en réponse au transfert. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toute autre enchère conventionnelle

3.4 INTERVENTIONS

	Ne pas alerter	Alerter
Couleur sans saut.	<ul style="list-style-type: none"> Palier de 1 : au moins 4 cartes, 7-17 H Palier de 2 : au moins 5 cartes, 10-17 HP 	<ul style="list-style-type: none"> Possibilité d'intervention avec des mains très faibles. Lorsque l'enchère promet des valeurs ou une longueur dans une autre couleur. Toutes les interventions conventionnelles
Couleur à saut simple	<ul style="list-style-type: none"> 11-15 H, au moins une bonne 6ème. 	<ul style="list-style-type: none"> Si l'enchère promet une main de valeur inférieure à l'enchère dans la même couleur sans saut Toute autre enchère ou lorsque l'enchère promet une valeur ou une longueur dans une autre couleur.
Couleur à double saut	<ul style="list-style-type: none"> Barrage, bonne couleur 7ème, règle de 2 et 3 	<ul style="list-style-type: none"> Toute enchère avec une autre signification.
1 SA	<ul style="list-style-type: none"> Similaire à l'ouverture de 1SA, mais avec un arrêt dans la couleur de l'adversaire et 15-17H avec une main n'ayant pas encore passé. Les développements sont identiques à ceux pratiqués sur l'ouverture de 1SA. Le SA en 4ème position avec 10-12 H. 	<ul style="list-style-type: none"> Toute enchère avec une autre signification. 1 SA en 4ème position avec 15-17 H
Cue	<ul style="list-style-type: none"> L'enchère dans la couleur de l'adversaire promet une main forte. 	<ul style="list-style-type: none"> Lorsque l'enchère promet une distribution spécifique, comme une main bicolore.