

Ethique



Plus d'informations sur le site de la FFB :

L'Éthique définit le comportement que doit respecter tout joueur à l'égard de tous ses interlocuteurs (adversaires, partenaires, arbitres...).

LE COMPORTEMENT

PENDANT LE JEU :

Le jeu de la carte doit aussi respecter un tempo pour que le temps pris par la donne en cours n'empiète pas sur le temps alloué à la donne suivante.

Le déclarant ne doit pas non plus « emballer » le jeu mais laisser à ses adversaires le temps d'organiser leur défense et d'enregistrer les cartes jouées à chaque pli.

Le mort doit avoir une attitude strictement passive, restant aux ordres du déclarant, en se gardant de suggérer, par quelque moyen que ce soit, un jeu particulier.

Les deux joueurs de la défense doivent s'abstenir de toute mimique ou réaction qui pourrait suggérer un intérêt ou une désapprobation pour les cartes jouées par leur partenaire.

On doit tendre à respecter un rythme régulier pour faire ses déclarations, mais on a le droit de réfléchir si l'on a une raison valable pour le faire.

A LA FIN DU JEU :

Attendre d'avoir obtenu l'accord de l'adversaire sur le résultat de la donne et le score avant de remettre ses cartes dans l'étui. S'il y a un différend, procéder calmement à la reprise des cartes dans l'ordre où elles ont été jouées. Évitez les réflexions, faites souvent à haute voix, qui peuvent être perçues aux tables voisines et fausser ainsi les résultats du tournoi.

Une attitude agressive envers son partenaire en lui reprochant sa façon de jouer est à proscrire absolument.

De même, une attitude ironique ou narquoise envers l'adversaire à l'issue d'un coup heureux est contraire à l'éthique (ne soyez pas donneur de leçon).

AU CHANGEMENT DE POSITION :

Si le jeu n'est pas terminé ou si la feuille de la marque est encore ouverte sur la table à laquelle vous devez aller, tenez-vous suffisamment en retrait pour ne pas obtenir d'informations abusives sur la donne.

PENDANT TOUT LE COURS DE L'ÉPREUVE :

Limiter les déplacements au strict minimum et s'abstenir absolument d'avoir le moindre échange d'informations sur l'épreuve en cours avec d'autres joueurs ou des spectateurs.

A EVITER

D'OUBLIER de saluer ses futurs adversaires pour terminer sa conversation avec son partenaire voire avec son inséparable portable, interdit de toute manière,

DE « METTRE LA PRESSION À LA TABLE » soit par un comportement suspicieux devant les enchères inhabituelles des adversaires, soit par un mépris manifeste pour le contrat joué ou le déroulement du jeu de la défense,

DE MANIFESTER trop de satisfaction devant le bon résultat obtenu ou de dépit après un très mauvais coup,

LES INTERDITS LIES AU JEU

LE MORT ne peut ni regarder les jeux adverses ni celui de son partenaire. Quel que soit le talent de ce dernier, il ne peut se lever pour suivre « en temps réel » sa ligne de jeu,

UN JOUEUR ne doit pas regarder l'endroit d'où un autre joueur tire les cartes de son jeu,

EN MATCH par quatre, il ne faut pas aller voir le match joué par ses partenaires, même avec l'autorisation de l'autre équipe,

EVITER toute mimique à la table malgré le défaut d'alerte par le partenaire de la superbe convention à laquelle vous avez consacré des heures de mise au point en fin de semaine, ou à la vue d'un mort,

VOTRE FEUILLE de conventions n'est pas une « anti-sèche ».

Destinée à l'usage exclusif de vos adversaires, elle ne doit pas être consultée par vos soins en cas d'oubli de la signification d'une enchère,

S'ABSTENIR de toute réflexion superflue, par ailleurs éviter de prolonger sans raison la durée du jeu.

A PROSCRIRE

L'auto arbitrage malgré vos connaissances précises en la matière mais également l'auto-flagellation, aucune règle ne vous imposant de dénoncer la renonce de votre partenaire qui n'a pas été relevée par l'adversaire.

Mélanger les cartes rangées devant soi, pendant le déroulement du jeu avant que le résultat n'ait été agréé par les deux camps.