



UNIVERSITE DU BRIDGE

STAGE DE MONITORAT

ETHIQUE et ARBITRAGE



20, 21 quai Carnot
92210 SAINT-CLOUD

Introduction

Ce cours aidera les moniteurs à initier leurs élèves aux notions de compétition et d'arbitrage.

1. L'approche de la compétition

Assez rapidement, les bases techniques permettent d'introduire la notion de compétition, source de plaisir et de progrès dans le jeu.

Les thèmes à aborder sont les suivants.

1.1. Les types d'épreuves et les approches

- Le tournoi par paires (enchères pessimistes, jeu de la carte optimiste)
- Le match par équipes (enchères optimistes, jeu de la carte pessimiste)
- L'individuel (simplicité et convivialité)

1.2. Les catégories d'épreuves

- Open
- Mixte
- Juniors
- Seniors
- Le classement FFB et les séries

1.3. Les résultats et le classement

- En TPP : le topage et le pourcentage
- En match par quatre : les IMP

1.4. Les organisateurs

- La FFB et les comités régionaux
- Les festivals
- Les clubs

2. Les règles de la compétition

2.1. Les usages

- La feuille de convention
- L'utilisation des boîtes à enchères
- L'alerte
- Le Stop
- La notion de temps et la gestion de ce temps

2.2. Pourquoi un arbitre

a. Son rôle

- Organiser et mettre en place les tournois
- Assurer le bon déroulement de l'épreuve (tempo, bruit...)
- Gérer les litiges et les irrégularités
- Calculer les résultats

b. Ses outils

- Le code international (la loi est la même pour tous)
- Le règlement national des compétitions

c. L'appel à l'arbitre

Il faut considérer l'arbitre comme un facilitateur, non comme un policier. Appeler l'arbitre ne traduit pas un sentiment de défiance ou d'agressivité, mais plutôt une nécessité de signaler un problème dont la résolution relève de sa compétence.

d. Droits et devoirs des joueurs

- Eviter d'appeler l'arbitre de manière agressive
- Bien raconter les faits sans accuser l'adversaire de mauvais comportement, voire de tricherie.
- Répondre aux questions posées par l'arbitre
- Respecter les décisions arbitrales qui découlent du code
- Accepter le jugement de l'arbitre en sachant qu'il existe toujours, quelle que soit la nature de l'épreuve, la possibilité de faire appel à une commission de joueurs.

3. Les fautes et l'éthique

3.1. Les fautes de jeu qui nécessitent une intervention de l'arbitre mais qui ne mettent pas en cause l'honnêteté ou le sérieux du joueur :

- La renonce
- L'enchère insuffisante
- Les déclarations inadmissibles
- Les entames ou attaques hors tour

3.2. Les fautes évitables qui peuvent gêner le déroulement du tournoi :

- S'asseoir à la mauvaise table
- Ne pas respecter le temps de jeu
- Procéder à une mauvaise duplication
- Mal remettre ses cartes dans l'étui
- Reprendre les cartes de l'étui précédent
- Ne pas sauter une table quand l'arbitre le signale

3.3. Les fautes d'éthique ne respectant pas l'esprit du jeu :

- L'agressivité vis-à-vis du partenaire, de l'adversaire ou de l'arbitre
- Les commentaires à voix haute
- Les critiques sur le jeu adverse
- L'impolitesse
- La suspicion

Il est très important pour l'éducation du joueur et sa compréhension de l'arbitrage, de bien expliquer l'information non autorisée, qui n'est pas une faute.

Le cas le plus fréquemment rencontré est l'hésitation, qui est souvent enregistrée à tort comme une infraction par les joueurs inexpérimentés (et parfois plus confirmés...).

Il faut expliquer qu'il n'y a infraction que si le partenaire utilise l'information pour ses enchères ou son jeu de la carte.

Conclusion

Le rôle du moniteur dépasse le domaine de l'enseignement du bridge. La connaissance des lois, le respect des arbitres, la courtoisie, la convivialité et la notion de jeu sont autant de paramètres indispensables au plaisir de la pratique du bridge.