

# REGLEMENT

## Par Jacqueline Jassogne

### Code...dura lex sed lex

#### ETUI

UN seul **reste au centre**, sur la table

**NORD** est responsable des étuis, vérifie si ce sont les bons étuis que la bonne paire E/O lui amène et veille à les placer dans la bonne orientation.

La distribution des cartes se fait une par une, de gauche à droite, en présence d'un adversaire.

Chacun retire ses cartes de l'étui et les compte FACES CACHÉES

*Si vous avez regardé vos cartes avant de vous apercevoir que vous en aviez 14, vous encourez une marque artificielle à votre désavantage.*

Le jeu terminé, **MÉLANGER** ses cartes avant de les remettre dans la bonne poche de l'étui.

Un joueur ne touche que **SES** cartes. Si à la fin du jeu, il veut voir les cartes de son partenaire ou de l'un des adversaires, il le demande et c'est uniquement celui à qui appartiennent les cartes, qui les expose sur la table.

#### BIDDING BOX

Il comprend :

Les **DÉCLARATIONS** qui sont :

- les **ENCHÈRES** de 1♣ à 7SA et les **PASSE - CONTRE - SURCONTRE**
- Deux cartons, qui sont des **INFORMATIONS**. Le rouge **STOP** et le bleu **ALERTE**.

Les **ANNONCES** sont l'ensemble des déclarations (période des annonces).

Le joueur ne pose la main sur la boîte, qu'au moment d'en extraire le carton de la déclaration, qui a fait l'objet d'une préalable réflexion.

#### Ne brûlez pas le stop

Le carton **STOP** doit être utilisé avant toute enchère à saut, y compris l'ouverture au-dessus du palier de un. Le joueur à l'enchère dépose le carton devant lui, tout de suite après fait son enchère à saut. **Après 10 secondes**, il remet le carton **Stop** dans la boîte. Avant de faire une déclaration, après toute enchère à saut, l'adversaire à gauche doit respecter **une pause d'une dizaine de secondes**, que la carton **Stop** ait ou non été exposé.

*Le non respect de la pause par l'adversaire de gauche pourrait transmettre une information illicite à son partenaire et donner droit à réparation.*

### État d'ALERTE (procédure 2015 sur le site L.B.F.)

Quand un joueur produit une enchère, qui résulte d'un agrément entre lui et son partenaire, et dont le sens est inusuel ou artificiel et peut ne pas être compris par les adversaires, **son partenaire DOIT** aussitôt présenter le carton « **ALERTE** » et le POSER SUR L'ÉTUI. Un joueur ne doit jamais alerter sa propre déclaration conventionnelle.

#### Quelques exceptions

- Le 2♣ Stayman, sauf s'il peut être faible ou ne pas comporter de majeure quatrième
- Le Texas majeure sur 1SA
- Les contre et surcontre
- Les deux majeures faibles
- Les déclarations au-dessus de 3SA ne s'alertent pas.

**Le joueur, qui a fait l'enchère, doit se taire** et surtout ne pas manifester, lors des explications du partenaire.

SEUL son PARTENAIRE est habilité à répondre à ses adversaires et il doit s'abstenir de toute explication, si l'adversaire n'en réclame pas.

- Tout joueur peut, à SON TOUR de déclarer (et à son tour seulement), demander la signification d'une déclaration adverse (alertée ou non).
- Si l'alerte est posée avec retard, l'adversaire placé derrière l'enchère peut rectifier son annonce éventuelle, sauf si son partenaire a déclaré consécutivement.

#### Après un défaut d'alerte ou une explication erronée d'un agrément :

- Le déclarant ou le mort présumé doivent appeler l'arbitre avant l'entame et informer les adversaires.
- Les joueurs de la défense doivent attendre la fin du jeu pour signaler l'infraction et appeler l'arbitre.