

CONSEILS POUR JOUER EN TOURNOI

- Comptez vos cartes sans les regarder. Si vous n'en avez pas 13, appelez l'arbitre.
- Ne tripotez pas les cartons d'enchères : décidez de l'enchère à faire avant de mettre la main dans la bidding-box. Si vous tirez un mauvais carton, réagissez de suite pour le changer.
- Si vous avez pris le mauvais carton (**mais pas si vous décidez de changer d'enchères après avoir ré-étudié votre jeu**), vous pouvez changer d'enchère tant que votre partenaire n'a pas passé, même si l'adversaire de gauche a déjà produit son enchère.
- Toute enchère à saut (ouverture, réponse ou intervention) doit être précédée d'un carton « STOP ». Le carton « STOP » n'a pas pour objectif de réveiller votre partenaire, mais d'obliger l'adversaire qui vous suit à marquer une pause avant d'enchérir lui-même (même pour passer).
- Alertez les enchères conventionnelles, même si elles sont très connues. Le carton alerte doit être exposé par le partenaire du joueur qui a produit une enchère conventionnelle, avant que l'adversaire suivant n'ait enchéri.
- En cas **d'Enchère Hors Tour** ou **Insuffisante**, ou en cas **d'Entame Hors Tour**, appelez l'arbitre qui vous expliquera vos droits et ceux de vos adversaires : Les joueurs n'ont pas à s'auto-arbitrer.
- Le mort se tait ! Sauf pour dire « *C'est de votre main* » si le déclarant se trompe de côté, ou « *pas de ?* » pour éviter une renonce.
- Laissez vos enchères en place jusqu'à ce que votre adversaire ait entamé.
- Après les enchères, laissez l'étui au milieu de la table et dans la position initiale, pour éviter de permuter les jeux à la fin de la partie.
- Entamez face cachée, en attendant l'assentiment du partenaire pour retourner la carte, cela vous éviter les **Entames Hors Tour**.
- Entamez avant de remplir votre feuille de route, cela permettra au mort d'étaler ses cartes, au joueur chargé de la bridgemate d'inscrire l'entame et au déclarant de faire son plan de jeu, vous aurez le temps de noter vos informations ensuite.
- Jouez dans les temps (7 mn par donne) et ne discutez pas entre les donnes, cela perturbe le tournoi, et il n'est pas utile de dire à toute la salle qu'il y a un chelem sur la donne 14.

- Si vous êtes chargé de la bridgемate, n'attendez pas la fin de la donne pour commencer la saisie. Il est beaucoup plus rapide de saisir le contrat à la fin des enchères et l'entame dès que possible. A la fin de la donne il suffira de saisir le résultat et de passer à la donne suivante.
- Conservez le même rythme en enchérissant ou en jouant : passer à toute vitesse peut indiquer à votre partenaire que vous n'avez pas de jeu ; de même, une trop longue réflexion suivie d'un passe peut être considérée comme une « *information illicite* ». Il n'est pas interdit de réfléchir, mais il faut avoir une bonne raison pour le faire. De même, une longue réflexion de votre partenaire ne vous prive pas de parole si vous avez vraiment le jeu pour produire votre enchère. En cas de doute, l'arbitre décidera si l'enchère était ou non justifiée.
- Evitez tout maniérisme : ne prenez pas un air effondré à la vue d'un mort agonisant ... et ne dites pas « *j'aurais dû passer* » ou « *ça va chuter* ».
- De même, ne poussez de soupirs intempestifs si votre partenaire ne rejoue pas la carte que vous attendiez. Après tout, il n'en a peut-être plus.
- Le mort peut appeler l'arbitre, mais seulement après la fin du jeu (si par exemple il a remarqué une renonce).
- Ne tablez que si vous êtes absolument certain de détenir toutes les levées restantes et, de préférence, si tous les atouts ont été enlevés. Par contre, n'imposez pas à vos adversaires de subir un long défilé de cartes si vous n'avez plus que des cartes maîtresses. Etalez votre jeu en expliquant comment vous jouez et laissez à vos adversaires le temps de juger la situation.
- En cas d'appel à l'arbitre, c'est celui qui a appelé qui expose les faits le premier, les autres fourniront des explications complémentaires ensuite.
- N'en veuillez pas à vos adversaires s'ils appellent l'arbitre. L'appel à l'arbitre n'est ni une sanction ni une marque d'hostilité, c'est le seul moyen de régulariser la situation lorsque se produit un incident au cours du jeu.
- Enfin, remerciez l'arbitre à la fin de son intervention, même s'il ne vous a pas donné totalement raison : Après-tout, il vous a certainement appris quelque chose.