

Compétitions Fédérales

Extrait du Règlement National des Compétitions

Licence (Art.5.1) : Un joueur ne peut devenir membre de la FFB que par l'intermédiaire d'un club et d'un seul et il ne peut en changer en cours de saison au sein d'un même comité qu'avec l'accord des 2 clubs concernés et exceptionnellement d'un comité à un autre avec autorisation du président de comité. **La prise (ou le renouvellement) de licence doit être effectuée avant toute participation à une compétition.**

Pour jouer en tournoi de régularité, un joueur devra être licencié au plus tard le 31 octobre.

Senior (Art.5.2) : les joueurs ayant 65 ans ou plus le 31 décembre de la saison en cours.

Fumée, téléphones portables, alcool (Art.12) : Pendant les compétitions :

- Les animaux sont strictement interdits dans les locaux.

- **Il est interdit de fumer ou devapoter dans les locaux.**

- Il est interdit d'utiliser un téléphone portable pendant la période de jeu.

Des pénalités seront appliquées : 30 % du top en paires et 1 PV en quatre ;

- Si récidive pendant la séance, les pénalités aggravées pourront aller jusqu'à l'exclusion.

NB : L'Organisme Responsable peut réglementer la consommation de boissons alcoolisées.

Spectateurs (Loi 76) : **Un spectateur ne doit pas regarder le jeu de plus d'un joueur et ne doit pas être assis de telle façon qu'il puisse voir les deux côtés de l'écran** (Art.96).

Abandon d'une compétition (Art.13) : l'abandon au cours d'une phase, sans raison de force majeure, est une faute relevant de l'organe disciplinaire compétent (CRED, CFED) qui peut notifier l'interdiction de participer à la même compétition la saison suivante sans préjudice d'autres sanctions. A fortiori, si un joueur abandonne en cours de séance sans raison de force majeure, l'organe disciplinaire compétent peut :

- lui interdire de participer la saison suivante à la même compétition ;

- lui interdire de participer à toute compétition fédérale pendant une durée d'au plus 6 mois, sans préjudice d'autres sanctions.

Epreuves par paires (Art.15/16) : **IC = indice de compétition.**

Espérance : IC individuel max 33.

Epreuves Challenge : IC individuel max 45. L'IC de la paire ne doit pas excéder 82.

Divisions Performance : IC individuel max 65. L'IC de la paire compris entre 74 et 130.

Divisions Expert : Paires d'IC minimum 112.

Modification d'une paire avant le début de la compétition (Art.19) : Possible sauf si, dans cette nouvelle formation, elle aurait dû participer à une phase dont elle a été exemptée.

La composition de la nouvelle paire doit être conforme au règlement.

Epreuves par quatre (Art.33) : Une équipe est constituée de 4 à 6 joueurs. Les équipes pourront comprendre 7 joueurs en Challenge, Espérance, Interclubs 4 et 5 et Senior et 8 joueurs en TDF.

Espérance : IC individuel max 33.

Epreuves Challenge : IC individuel maximum 45. L'IC de l'équipe ne doit pas excéder 164.

Divisions Performance : IC individuel max 65. IC de l'équipe compris entre 148 et 260.

Divisions Expert : IC minimum 224.

Modification d'une équipe (Art.32/33) : Equipe se complétant :

- Après la DLI mais avant la mise en place : L'Organisme Responsable peut, en fonction de ses contraintes d'organisation, accepter ou refuser l'annulation de l'inscription, la modification d'une équipe inscrite ou l'inscription de joueurs complémentaires.

- Après la mise en place et avant la FL/FZ : Durant le stade comité, l'Organisme Responsable accepte l'inscription de joueurs complémentaires à la condition que **l'IC de l'équipe ne croisse pas de plus de 8**, et qu'ils ne soient pas inscrits auparavant dans une autre équipe ayant commencé la compétition même si les joueurs concernés n'ont pas encore

joué. Toute équipe disqualifiée ou ayant déclaré forfait après la confection des tableaux est considérée comme ayant joué, ceci concernant tous les membres de l'équipe.

L'organisme responsable peut refuser cette inscription si l'entrée des joueurs complémentaires modifie les exemptions ou la confection des tableaux.

Cas particuliers : Interclubs Art.43, CdF Art.49, TdF Art.55, DN Art.190 et DL Art.174/187.

Sauf en vue d'un remplacement (Art.34) aucun joueur ne peut être retiré de l'équipe.

Remplacement de joueurs (Art.34) **Uniquement pour des équipes complètes** (6,7 ou 8 joueurs).

Après la mise en place mais avant le début de la FL/FZ : Un remplacement est définitif et n'est autorisé que pour 1 ou 2 joueurs inscrits dans l'équipe mais n'ayant pas encore joué, à condition :

- que le remplacement ne modifie pas la mise en place ;
- que l'IC de l'équipe ne soit pas augmenté de plus de 8 ;
- que le ou les joueurs entrant ne soient pas inscrits auparavant dans une autre équipe ayant déjà commencé la compétition, même si les joueurs concernés n'ont pas encore joué (une équipe disqualifiée ou déclarant forfait après la confection des tableaux est considérée comme ayant commencé la compétition).

Après le début de la FL/FZ : Aucun remplacement n'est possible même en cas de force majeure, sauf décès. Une équipe ne pouvant présenter 4 joueurs sera déclarée forfait.

Le délai de réclamation (Art.10.1) : pour une erreur de marque, de saisie dans les Bridgemates, de calcul ou de transcription de résultats est de 48H lorsque la phase de compétition comporte 2 périodes espacées d'au moins 24H. Lorsque la phase de compétition se déroule sur une période, ce délai est raccourci et s'achève **15 min après la mise à disposition des résultats** de la dernière séance ou du dernier tour de la phase.

Le délai pour une demande d'arbitrage (Art 81.3) : Les joueurs peuvent demander un arbitrage jusqu'au démarrage de la séance/tour suivant (y compris s'il est prévu le lendemain). Si la phase est organisée sur une période continue (jours consécutifs), **ce délai est réduit à 15 min après la publication des résultats de la dernière séance/tour.**

Si la phase est organisée sur des périodes avec interruption (ex : DN/4 en 3 week-end), il est réduit à 15 min après publication des résultats de la dernière séance/ tour de chaque période.

Participation aux Finales Nationales/4 (Art. 35.2) : En cas de qualification en FN, tout joueur doit, pour pouvoir y participer, avoir joué au moins :

- En Challenge et Interclubs d4 : 10 donnes (ou une mi-temps).
- En Interclubs d5 : 10 donnes (ou 1 mi-temps). Mais un joueur (et un seul) n'ayant pas le quota peut être autorisé par le DNC à y participer pour que son équipe puisse y présenter exactement 4 joueurs.
- En Performance, Interclubs d3 et pour le Trophée de France : 36 donnes.
- En Expert, Interclubs d1 et d2 et Coupe de France : 25% des donnes jouées par son équipe dans l'ensemble des stades précédents ou 50% des donnes de l'un des stades.
- En DL O4 ou pour les équipes qualifiées directement en ligue : 25% des donnes jouées par son équipe.

Inscription en Interclubs (Art. 41 à 43) : Le joueur doit être **licencié dans le club qu'il représente, ou membre avec obligation de figurer dans la liste des sympathisants.**

La licence doit être prise dans le comité d'appartenance de ce club.

Interclubs d3 : IC maximum de l'équipe 260.

Interclubs d4 : IC maximum de l'équipe 188 (avec IC individuel max de 59).

Interclubs d5 : IC maximum de l'équipe 132 (avec IC individuel max de 37).

Les places appartiennent aux clubs : Ce sont les clubs qui gagnent ou perdent des places dans les divisions 1, 2 et 3. Ce sont les clubs qui choisissent la composition des équipes qu'ils inscrivent dans les diverses divisions.

Psychiques (Art.138) : Il est interdit de faire usage d'annonces « psychiques » **protégées ou imposées** par le système d'enchères.

Feuille de conventions (Art 84.6, 101) : **Obligatoire**, nominative, correctement remplie et précisant le classement. Dans les DN ou DL, l'absence ou l'insuffisance de la feuille de convention sera pénalisée 1% par paire et 1PV par match en 4 (après avertissement éventuel en Expert). En Performance ou Challenge il sera procédé à rappel pédagogique.

En l'absence de feuille de conventions l'arbitre peut interdire à une paire de jouer toute convention qui lui semblerait inusuelle (jugement de l'arbitre).

Elle ne dispense en aucune façon d'alerter une déclaration ayant fait l'objet d'un agrément dont la signification pourrait – de manière raisonnable – ne pas être comprise par l'adversaire.

Avant le début de la rencontre, pour éviter l'effet de surprise et permettre la mise au point d'une défense, les joueurs doivent attirer l'attention de leurs adversaires sur leurs conventions très particulières ou inattendues de déclaration ou de jeu de la carte.

L'alerte (Art. 103) : Seule la Loi 40 du Code International fait référence pour apprécier les déclarations devant être alertées. L'arbitre jugera l'éventuel défaut d'alerte, mais **il convient d'alerter toute déclaration dont le sens inusuel ou artificiel est susceptible de tromper l'adversaire, compte tenu de son niveau.**

Quand son partenaire a omis d'alerter une déclaration ou donné une explication erronée, le déclarant ou le mort doit (Loi 75) appeler l'arbitre avant l'entame et informer ses adversaires. Par contre un joueur de la défense doit attendre la fin du jeu pour signaler l'infraction.

Les notes de défense contre :

Le 2♣/2♦ Multi (Art.142.4) : ne font pas partie du système de la paire et peuvent donc être consultées par n'importe lequel des 4 joueurs pendant la période des annonces.

L'ouverture de 1SA faible (Art.146.4) : En Performance, Interclubs d3, au stade comité de la CdF et en tournoi de régularité les joueurs peuvent les consulter au cours du jeu (Art.139). L'ouverture de 1SA faible n'est pas autorisée en Challenge et en Interclubs d4 et d5.

Équipe visiteuse – Équipe receveuse (Art.125.2) : L'équipe qui reçoit est Nord-Sud en salle ouverte et peut exiger que les adversaires s'assoient les premiers.

Les écrans (Art. 87/88) : Le chariot est placé avec l'étui sur la table par le camp Nord-Sud. Le guichet étant fermé, le donneur en premier, chaque joueur pose silencieusement ses cartons d'annonces sur l'espace prévu sur le chariot en commençant à l'extrême gauche, et en superposant ces cartons de façon que toutes les déclarations soient visibles et orientées vers le partenaire.

Une déclaration est réputée « faite » quand un joueur a posé et lâché intentionnellement un carton de déclaration sur le chariot.

Quand le joueur de gauche a déclaré, Nord ou Sud, après avoir sollicité par geste l'accord de son adversaire, transfère le chariot de l'autre côté de l'écran.

Avant de déclarer, il appartient à chaque joueur de s'assurer qu'il a bien connaissance des déclarations précédentes. Le fait pour un joueur de retirer ses déclarations dans l'intention manifeste de les ranger dans la boîte prévue à cet effet vaut Passe.

Après le Passe final, les joueurs retirent leurs déclarations.

Le chariot peut être retiré mais uniquement par un joueur du camp du déclarant.

L'entame est alors faite, de préférence face cachée et **le guichet est ouvert par le déclarant ou son partenaire.**

Un joueur peut, à tout moment, demander par écrit à son voisin d'écran l'explication complète d'une déclaration de ce dernier ou de son partenaire. La réponse doit être faite par écrit.

Avant la fin du jeu aucun joueur n'est autorisé à demander à son partenaire si une déclaration de l'adversaire a été alertée ou comment elle a été expliquée. S'il le fait, cette information est non autorisée pour son partenaire.