RECUEIL PERMANENT D'INFORMATIONS

ORGANISATION DES COMPÉTITIONS & ARBITRAGE

Juillet 2018

Principales modifications du contenu :

- Nombre de qualifiés pour les finales nationales
- Calendrier des stages et examens 2018-2019

Sommaire

Nombre de qualifiés pour les finales nationales 5
PATTON SUISSE Organisation des rencontres du ou des tours prédéterminés 6
1- Un seul tour prédéterminé 6
2- Deux tours prédéterminés 6
3- En cas de forfait définitif prévu sans possibilité de remplacement 6
4- En cas de forfait non prévu 7
4.1. Il n'y a pas d'équipe remplaçante 7
4.2. Une équipe remplaçante peut rentrer au premier tour 7
4.3. Une équipe remplaçante rentre au deuxième tour 7
ORDRE DES RENCONTRES DES TOURS PRÉDÉTERMINÉS, NOMBRE DE TOURS ET BONUS. 8
13 Équipes - 5 tours 8
14 Équipes - 5 tours 8
15 Équipes - 6 tours 8
16 Équipes - 6 tours 8
17 Équipes - 6 tours 8
18 Équipes - 6 tours 9
19 Équipes - 7 tours 9
20 Équipes - 7 tours 9
21 Équipes - 7 tours 9
22 Équipes - 7 tours 10
23 Équipes - 7 tours 10
24 Équipes - 7 tours 10
25 Équipes - 7 tours 10
26 Équipes - 7 tours 11
27 Équipes - 7 tours 11
28 Équipes - 7 tours 11
29 Équipes - 8 tours 11
30 Équipes - 8 tours 12
31 Équipes - 8 tours 12
32 Équipes - 8 tours 13
33 Équipes - 8 tours 13
34 Équipes - 8 tours 14
MOUVEMENT SPÉCIAL 3 ÉQUIPES 15
1° cas) MATCHS SANS MI-TEMPS 15
2° cas) MATCHS AVEC MI-TEMPS 15
MOUVEMENT SPÉCIAL PATTON SUISSE EN CAS DE NOMBRE IMPAIR D'ÉQUIPES 16
CONSEILS D'ORGANISATION 17
1) Comment disposer les tables ? 17
2) Combien d'étuis sont à utiliser ? 17
3) Des changements de joueurs sont-ils autorisés dans les équipes au cours des mouvements ? 17
a) Quand un changement peut-il avoir lieu ? 17
b) Quels sont les changements possibles ou interdits ? 17
4) A quoi correspond la numérotation des paires dans le tableau ? 18
5) La disposition des équipes au départ. Quelle équipe est A ? Qui s'assoit en premier ? 18
a) Détermination des équipes A, B et C 18
b) Disposition des paires de chaque équipe 18
6) Quand et comment les joueurs changent-ils de place et à quel moment les remplaçants sont-ils autorisés à rentrer ? 19
7) Faciliter les comptes pour les joueurs 19
8) S'il faut sauver l'épreuve 19
PATTON SUISSE - MI-TEMPS 20
FORFAIT OU RETARD D'UNE ÉQUIPE LORS D'UNE FINALE DE LIGUE OU NATIONALE 21
1) Forfait de dernière minute confirmé, absence d'équipe remplaçante 21
2) Retard confirmé 21
3) Aucune nouvelle d'une équipe 21
PROGRAMMES de DISTRIBUTION DE DONNES 22
2ème partie : ARBITRAGE 23
DOUBLES SCORES 23
Double résultat et moyenne de scores accordés par l'arbitre ou la Commission d'appel 23
2018 - 2019 24
LA CHAMBRE NATIONALE DES ARBITRES 25
COMMISSION NATIONALE DES SYSTÈMES (CNS) 26

Composition 36
LE COMITE CONSULTATIF DES ARBITRES (CCA) 37
Mission 37
Les recommandations du CCA 37
Fonctionnement 37
CCA - Recommandation n°2 38
CCA - Recommandation n°4 39
CCA - Recommandation n°5 41
CCA - Recommandation n°8 44
CCA - Recommandation n°9 45
DÉROULEMENT des COMPÉTITIONS FÉDÉRALES 46
Directives pour les arbitres 46
INCOMPATIBILITÉ ENTRE LA FONCTION D'ARBITRE 47
ET LA PARTICIPATION À L'ÉPREUVE 47
Règlement intérieur de la Chambre Nationale des Arbitres (CNA) 48
Titre I Chambre Nationale des Arbitres 48
Article 1 Membres – Durée du mandat – Réunions – Délibérations 48
Article 2 Pouvoirs disciplinaires 48
Titre II Les arbitres agréés 49
Article 3 Définition Obligations 49
Article 4 Agréments 49
Article 5 Éthique 52
Titre III Application 52

Nombre de qualifiés pour les finales nationales
(Et mode de calcul pour l'attribution des places supplémentaires)

Finales nationales par paires :

Toutes les finales sont organisées avec 64 paires sauf :

Dames/2 : 44 paires pour chaque division
Senior open/2 : 60 paires pour chaque division
Senior Mixte/2 : 60 paires pour chaque division
DNO/2 d3 : 66 paires

Les places sont attribuées selon les modalités prévues aux articles 24.1 et 168 du RNC.

Finales Nationales par 4

Toutes les finales nationales sont organisées avec 24 équipes sauf :

DNO/4 d4 : Finale Nationale à 26 équipes.

- 2 équipes qualifiées dans chaque Ligue.
- 1 équipe du CBOME.
- L'équipe classée 3ème dans la Ligue de plus fort* indice moyen ***(on prend en compte toutes les équipes de chaque ligue)***.

Senior Open Excellence : Finale Nationale à 26 équipes.

- 2 équipes qualifiées dans chaque Ligue.
- 1 équipe du CBOME.
- L'équipe classée 3ème dans la Ligue de plus fort* indice moyen ***(on prend en compte les 8 équipes ayant l'IV moyen le plus élevé)***.

Interclubs division 1 : Finale Nationale à 26 équipes.
- 2 équipes qualifiées dans chaque Ligue.
- l'équipe championne de France en titre à condition que l'équipe soit stable (conserve au moins 4 joueurs) et représente le même club.
- L'équipe classée 3ème dans la Ligue de plus fort* indice moyen ***(on prend en compte les 8 équipes ayant l'IV moyen le plus élevé)***.

Si l'équipe tenante du titre ne participe pas, la finale est organisée à 24 équipes.

Interclubs division 5 et Espérance/4 : Le champion de comité est qualifié pour la finale nationale. Un complément d'équipe est possible sur demande motivée à la CNAR. En cas de forfait, l'équipe placée 2ème de la finale de comité et uniquement elle peut être qualifiée.

Open/4 Honneur, Mixte/4 Honneur et Interclubs division 4 : 36 équipes
Mixte/4 Excellence, Senior Open/4 Honneur et Interclubs division 3 : 30 équipes
Senior Mixte/4 Honneur : 28 équipes.

Pour ces 7 compétitions :
- Les places sont attribuées en fonction de la participation au stade comité ;
- Les places restantes sont attribuées au meilleur reste sous réserve que chaque ligue bénéficie d'au moins deux qualifiés ;
- Les ligues auront donc de 2 à 4 équipes qualifiées.

PATTON SUISSE
Organisation des rencontres du ou des tours prédéterminés

Rappel : on ne devrait pas organiser un Patton Suisse avec un nombre impair d'équipes.
N équipes classées de 1 à N en fonction de l'IV de l'équipe.

1- Un seul tour prédéterminé

L'équipe 1 joue contre l'équipe N, l'équipe 2 joue contre l'équipe N-1, l'équipe 3 joue contre l'équipe N-2, etc.
L'équipe de plus fort IV est receveuse.

2- Deux tours prédéterminés

Au premier tour, le premier joue contre le deuxième, le troisième contre le quatrième, ..., l'avant-dernier contre le dernier.
Lorsque le nombre d'équipes est multiple de 4, les équipes 1 à N/4 et (3N/4+1 à N) sont receveuses au premier tour.

Ordre des rencontres au deuxième tour :

2.1. Le nombre d'équipes est multiple de 4
1 joue contre N-1, 2 joue contre N, 3 joue contre N-3, 4 joue contre N-2, 5 joue contre N-5, 6 joue contre N-3.
Les équipes de rang impair de (N/2+1) à (N-1) et les équipes paires de rang 2 à N/2 sont receveuses.
La somme des rangs des équipes rencontrées est toujours de N+1.

2.2. Le nombre d'équipes n'est pas multiple de 4
L'ordre des rencontres est le même que si N est multiple de 4 sauf pour les six équipes de milieu de tableau. Les deux équipes de rangs extrêmes se rencontrent. Pour les quatre autres équipes, les équipes dont le rang a la même parité se rencontrent.
Les équipes receveuses sont déterminées de même manière que ci-dessus sauf pour les 6 équipes de milieu de tableau (cf. tableaux ci-dessous).
La somme des rangs des équipes rencontrées varie de N-3 à N+3.

3- En cas de forfait définitif prévu sans possibilité de remplacement

On conservera le nombre de tours et de donnes par tour prévu.
3.1. Lorsqu'un seul tour prédéterminé est prévu : on refait l'ordre des rencontres comme prévu en 1- et l'équipe de milieu de tableau est bye pour le premier tour et marque un score provisoire de 12 PV.
3.2. Lorsqu'il y a deux tours prédéterminés :
L'ordre des rencontres des deux premiers tours est fixé comme indiqué ci-dessous et lors de ces deux tours 3 équipes s'affrontent selon le mouvement spécial.
À partir du 3ème tour une équipe est bye (en principe la dernière à l'indice, mais elle ne peut pas l'être deux fois) et elle marque un score provisoire de 10 PV.

À l'exception du classement final, tous les scores provisoires de 12 PV et de 10 PV sont pris en compte pour le classement après chaque tour.
À l'issue du dernier tour, les scores provisoires de 12 PV ou de 10 PV sont soit maintenus, soit remplacés par un score calculé en faisant la moyenne arithmétique des points obtenus lors des autres matchs, si ce dernier est plus favorable. La rectification est introduite au moment du classement général final (donc sans influence sur le bonus).
Très exceptionnellement et sans que cela puisse mettre en jeu la validité de l'épreuve, si les conditions matérielles ou la compétence de l'arbitre ne permettent pas d'utiliser le mouvement spécial pour 3 équipes, on effectue un tirage au sort entre les 3 équipes et l'une sera bye au 2ème tour.

4- En cas de forfait non prévu

4.1. Il n'y a pas d'équipe remplaçante

Lorsqu'*un seul tour prédéterminé* est prévu et qu'il devient impossible d'appliquer l'organisation prévue au paragraphe 3.1. (Notamment lorsque le forfait n'est connu qu'après le début de l'épreuve), l'équipe qui devait rencontrer l'équipe forfait est bye pour le premier tour. Les tours suivants sont organisés en Suisse, l'équipe classée dernière est bye.

Lorsqu'il y a *deux tours prédéterminés* : l'équipe qui devait rencontrer l'équipe forfait est bye au premier tour ; pour le deuxième tour, l'équipe 1 rencontre l'équipe de dernier rang, l'équipe 2 rencontre l'avant dernière équipe, etc. L'équipe de milieu de tableau est bye au deuxième tour sauf si elle a déjà été bye au premier tour. Si l'équipe de milieu de tableau a été bye au premier tour, c'est l'équipe de rang immédiatement supérieur qui sera bye au deuxième tour, l'équipe de milieu de tableau étant opposée à son adversaire prévu.

Les équipes bye marquent un score provisoire de 12 PV (0 IMP) qui sera éventuellement corrigé comme indiqué dans l'article 153.6 du titre VII du Règlement National des Compétitions.

Exemple : 18 équipes prévues, l'équipe 9 est forfait sans prévenir (l'équipe 10 est bye au premier tour), les rencontres du 2ème tour seront :
1 contre 18,
2 contre 17,
3 contre 16,
4 contre 15,
5 contre 14,
6 contre 13,
7 contre 12
Et 8 contre 10
L'équipe 10 ne peut pas être bye deux fois, c'est donc l'équipe 11 qui sera bye au deuxième tour.

4.2. Une équipe remplaçante peut rentrer au premier tour

Lorsqu'un seul tour prédéterminé est prévu et qu'il devient impossible d'appliquer l'organisation prévue au paragraphe 3.2., l'ordre des rencontres prévu n'est pas modifié et l'équipe remplaçante prend la place de l'équipe forfait.
Lorsque deux tours prédéterminés sont prévus et que l'écart de rang entre l'équipe forfait et l'équipe remplaçante n'est pas trop important, l'équipe remplaçante prend la place de l'équipe forfait et l'ordre des rencontres n'est pas modifié.
Si l'arbitre estime que l'écart de rang entre l'équipe forfait et l'équipe remplaçante est trop important (seulement dans le cas où l'équipe remplaçante a un IV supérieur à celui de l'équipe forfait et où la différence entre le rang des équipes est supérieur au nombre total d'équipes divisé par 4), il peut ne pas faire jouer le premier tour à l'équipe remplaçante et changer l'ordre des rencontres du deuxième tour en fonction du serpentin (le 1er joue contre le dernier, le 2ème contre l'avant-dernier, etc.) en faisant attention à ne pas faire à nouveau se rencontrer deux équipes opposées lors du premier tour. L'équipe remplaçante marque alors un score définitif de 10 PV (0 IMP), l'autre équipe marque un score provisoire de 12 PV (0 IMP).

4.3. Une équipe remplaçante rentre au deuxième tour

Lorsque deux tours prédéterminés sont prévus et si l'écart de rang entre l'équipe forfait et l'équipe remplaçante n'est pas trop important, l'équipe remplaçante prend la place de l'équipe forfait et l'ordre des rencontres n'est pas modifié. L'équipe remplaçante marque alors un score provisoire de 12 PV pour le premier match.
Si l'arbitre estime que l'écart de rang entre l'équipe forfait et l'équipe remplaçante est trop important (seulement dans le cas où l'équipe remplaçante a un IV supérieur à celui de l'équipe forfait et où la différence entre le rang des équipes est supérieure au nombre total d'équipes divisé par 4), il peut changer l'ordre des rencontres du deuxième tour en fonction du serpentin en faisant attention à ne pas faire à nouveau se rencontrer deux équipes opposées lors du premier tour. L'équipe remplaçante marque alors un score définitif de 10 PV (0 IMP), l'autre équipe marque un score provisoire de 12 PV (0 IMP).

ORDRE DES RENCONTRES DES TOURS PRÉDÉTERMINÉS, NOMBRE DE TOURS ET BONUS.

13 Équipes - 5 tours

1 tour prédéterminé - bonus = 0,21 au 2ème tour

Receveur	Visiteur
1	13
2	12
3	11
4	10
5	9
6	8

L'équipe 7 est bye

14 Équipes - 5 tours

1 tour prédéterminé - bonus = 0,19 au 2ème tour

Receveur	Visiteur
1	14
2	13
3	12
4	11
5	10
6	9
7	8

15 Équipes - 6 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,21 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	14	1
3	4	2	15
5	6	12	3
11	10	4	13
13	12	10	5
15	14	6	11
Mouvement spécial 7------8------9			

Total = 16

16 Équipes - 6 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,20 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	15	1
3	4	2	16
5	6	13	3
7	8	4	14
10	9	11	5
12	11	6	12
14	13	9	7
16	15	8	10

Total = 17

17 Équipes - 6 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,19 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	16	1
3	4	2	17
5	***7***	14	3
10	***8***	4	15
11	***13***	***13***	***5***
15	14	***7***	***10***
17	16	***8***	***11***
Mouvement spécial 6------9------12			

Total = 18 +/-3

18 Équipes - 6 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,18 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	17	1
3	4	2	18
5	6	15	3
7	***8***	4	16
10	***9***	13	5
11	***12***	6	14
14	13	***12***	***7***
16	15	***8***	***10***
18	17	***9***	***11***

Total = 19 +/- 2

19 Équipes - 7 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,15 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	18	1
3	4	2	19
5	6	16	3
7	8	4	17
13	12	14	5
15	14	6	15
17	16	12	7
19	18	8	13
Mouvement spécial 9------10------11			

Total = 20

20 Équipes - 7 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,14 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	19	1
3	4	2	20
5	6	17	3
7	8	4	18
9	10	15	5
12	11	6	16
14	13	13	7
16	15	8	14
18	17	11	9
20	19	10	12

Total = 21

21 Équipes - 7 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,13 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	20	1
3	4	2	21
5	6	18	3
7	***9***	4	19
12	***10***	16	5
13	***15***	6	17
17	16	***15***	***7***
19	18	***9***	***12***
21	20	***10***	***13***
Mouvement spécial 8------11------14			

Total = 22 +/-3

22 Équipes - 7 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,13 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	21	1
3	4	2	22
5	6	19	3
7	8	4	20
9	***10***	17	5
12	***11***	6	18
13	***14***	15	7
16	15	8	16
18	17	***14***	***9***
20	19	***10***	***12***
22	21	***11***	***13***

Total = 23 +/- 2

23 Équipes - 7 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,12 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	22	1
3	4	2	23
5	6	20	3
7	8	4	21
9	10	18	5
15	14	6	19
17	16	16	7
19	18	8	17
21	20	14	9
23	22	10	15
Mouvement spécial 11------12------13			

Total = 24

24 Équipes - 7 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,11 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	23	1
3	4	2	24
5	6	21	3
7	8	4	22
9	10	19	5
11	12	6	20
14	13	17	7
16	15	8	18
18	17	15	9
20	19	10	16
22	21	13	11
24	23	12	14

Total = 25

25 Équipes - 7 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,11 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	24	1
3	4	2	25
5	6	22	3
7	8	4	23
9	***11***	20	5
14	***12***	6	21
15	***17***	18	7
19	18	8	19
21	20	***17***	***9***
23	22	***11***	***14***
25	24	***12***	***15***
Mouvement spécial 10------13------16			

Total = 26 +/-3

26 Équipes - 7 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,11 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	25	1
3	4	2	26
5	6	23	3
7	8	4	24
9	10	21	5
11	***12***	6	22
14	***13***	19	7
15	***16***	8	20
18	17	17	9
20	19	10	18
22	21	***16***	***11***
24	23	***12***	***14***
26	25	***13***	***15***

Total = 27 +/- 2

27 Équipes - 7 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,10 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	26	1
3	4	2	27
5	6	24	3
7	8	4	25
9	10	22	5
11	12	6	23
17	16	20	7
19	18	8	21
21	20	18	9
23	22	10	19
25	24	16	11
27	26	12	17
Mouvement spécial 13------14------15			

Total = 28

28 Équipes - 7 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,10 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	27	1
3	4	2	28
5	6	25	3
7	8	4	26
9	10	23	5
11	12	6	24
13	14	21	7
16	15	8	22
18	17	19	9
20	19	10	20
22	21	17	11
24	23	12	18
26	25	15	13
28	27	14	16

Total = 29

29 Équipes - 8 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,09 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	28	1
3	4	2	29
5	6	26	3
7	8	4	27
9	10	24	5
11	***13***	6	25
16	***14***	22	7
17	***19***	8	23
21	20	20	9
23	22	10	21
25	24	***19***	***11***
27	26	***13***	***16***
29	28	***14***	***17***
Mouvement spécial 12------15------18			

Total = 30 +/-3

30 Équipes - 8 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,08 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	29	1
3	4	2	30
5	6	27	3
7	8	4	28
9	10	25	5
11	12	6	26
13	***14***	23	7
16	***15***	8	24
17	***18***	21	9
20	19	10	22
22	21	19	11
24	23	12	20
26	25	***18***	***13***
28	27	***14***	***16***
30	29	***15***	***17***

Total = 31 +/- 2

31 Équipes - 8 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,08 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	30	1
3	4	2	31
5	6	28	3
7	8	4	29
9	10	26	5
11	12	6	27
13	14	24	7
19	18	8	25
21	20	22	9
23	22	10	23
25	24	20	11
27	26	12	21
29	28	18	13
31	30	14	19
Mouvement spécial 15------16------17			

Total = 32

32 Équipes - 8 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,08 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	31	1
3	4	2	32
5	6	29	3
7	8	4	30
9	10	27	5
11	12	6	28
13	14	25	7
15	16	8	26
18	17	23	9
20	19	10	24
22	21	21	11
24	23	12	22
26	25	19	13
28	27	14	20
30	29	17	15
32	31	16	18

Total = 33

33 Équipes - 8 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,08 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	32	1
3	4	2	33
5	6	30	3
7	8	4	31
9	10	28	5
11	12	6	29
13	***15***	26	7
18	***16***	8	27
19	***21***	24	9
23	22	10	25
25	24	22	11
27	26	12	23
29	28	***21***	***13***
31	30	***15***	***18***
33	32	***16***	***19***
Mouvement spécial 14------17------20			

Total = 34 +/- 3

34 Équipes - 8 tours

2 tours prédéterminés - bonus = 0,07 au 3ème tour

Tour 1		Tour 2	
Receveur	**Visiteur**	**Receveur**	**Visiteur**
1	2	33	1
3	4	2	34
5	6	31	3
7	8	4	32
9	10	29	5
11	12	6	30
13	14	27	7
15	***16***	8	28
18	***17***	25	9
19	***20***	10	26
22	21	23	11
24	23	12	24
26	25	21	13
28	27	14	22
30	29	***20***	***15***
32	31	***16***	***18***
34	33	***17***	***19***

Total = 35 +/- 2

MOUVEMENT SPÉCIAL 3 ÉQUIPES

ÉTUIS FIXES - CE SONT LES JOUEURS QUI BOUGENT
Attention : si vous utilisez les Bridgemates la mise en place et le changement des paires doit être scrupuleusement respectée.

1° cas) MATCHS SANS MI-TEMPS

1° TOUR

		NS	EO
Table GANA 1	Étuis X	A1	B2
Table GANA 2	Étuis Y	B1	C2
Table GANA 3	Étuis Z	C1	A2

Pas de pause pour les joueurs entre le 1er et 2ème tour.
Les donnes ne sont pas redistribuées.

2° TOUR

		NS	EO
Table GANA 1	Étuis X	B1	A2
Table GANA 2	Étuis Y	C1	B2
Table GANA 3	Étuis Z	A1	C2

2° cas) MATCHS AVEC MI-TEMPS

Le mouvement est le même (mêmes positions de départ et mouvements au 1er et au 2ème tour) mais on joue 4 quart temps.

1° TOUR = 1er et 2eme quart temps

Pause pour les joueurs entre le 1° et le 2° tour.
Les donnes sont redistribuées au 3° quart temps.

2° TOUR = 3eme et 4eme quart temps

		1er Quart temps	
		3eme Quart temps	
		NS	EO
Table GANA 1	Étuis X	A1	B2
Table GANA 2	Étuis Y	B1	C2
Table GANA 3	Étuis Z	C1	A2

2eme Quart temps	
4eme Quart temps	
NS	EO
B1	A2
C1	B2
A1	C2

MOUVEMENT SPÉCIAL PATTON SUISSE EN CAS DE NOMBRE IMPAIR D'ÉQUIPES

Il est rappelé, que dans toute la mesure du possible, il faut éviter d'organiser un Patton suisse avec un nombre impair d'équipes.

En particulier, lors des Finales de Comité ou de Ligue, les organisateurs doivent prévoir une équipe remplaçante.

Les arbitres trouveront dans les pages suivantes quelques conseils d'organisation pour les cas exceptionnels où ils seront confrontés à la situation d'un nombre impair.

1) COMMENT DISPOSER LES ÉTUIS ?

2) COMBIEN D'ÉTUIS SONT À UTILISER ?

3) DES CHANGEMENTS DE JOUEURS SONT-ILS AUTORISES ?

4) A QUOI CORRESPOND LA NUMÉROTATION DES PAIRES ?

5) QUELLE DISPOSITION DES ÉQUIPES AU DÉPART ?

6) QUAND ET COMMENT LES JOUEURS CHANGENT-ILS DE PLACE ?

7) FACILITER LES COMPTES POUR LES JOUEURS

Sans oublier un problème essentiel

Si on ne peut, ou si on ne sait pas faire :

8) COMMENT SAUVER L'ÉPREUVE ?

MOUVEMENT SPÉCIAL PATTON SUISSE
EN CAS DE NOMBRE IMPAIR D'ÉQUIPES

CONSEILS D'ORGANISATION

1) Comment disposer les tables ?

- Dans l'absolu : il est souhaitable que les trois tables soient dans trois pièces différentes, toutes trois en salle fermée.

- Dans la pratique (cas d'une salle ouverte et d'une salle fermée) :

* en cas de match court (mouvement spécial en deux tours sans mi-temps), les trois tables devront être disposées en salle fermée à des emplacements non contigus.

* en cas de match ≥ 16 donnes (mouvement spécial en deux tours avec mi-temps), deux tables seront disposées en salle fermée et la troisième pourra être en salle fermée ou exceptionnellement en salle ouverte sans spectateur.

2) Combien d'étuis sont à utiliser ?

- les étuis seront disposés sur les tables par l'arbitre lui-même.

- Il n'y a aucun transfert d'étui lors des mouvements spéciaux à trois équipes. Les séries d'étuis restent fixes sur chaque table.

- Dans le cas des matchs longs (≥ 16 donnes), organisation en 4 quart temps, les séries d'étuis X, Y, Z sont d'un nombre égal à N/2 : N étant le nombre de donnes jouées à chaque tour par les autres équipes.

Ex : matchs de 20 donnes → séries de 10 étuis X, Y et Z. Ces étuis distribués au début du 1° quart temps restent sur la table pour le 2° quart temps. Ils sont redistribués lors du 3° quart temps puis restent sur la table pour le 4° quart temps.

- Dans le cas de matchs courts (< 16 donnes), les séries comportent N donnes.

- **N.B**. Au stade Comité, dans le cas où l'organisation se fait en matchs de 16 donnes SANS mi-temps, 16 donnes dans les tableaux des mouvements spéciaux seront assimilées à un match court.

3) Des changements de joueurs sont-ils autorisés dans les équipes au cours des mouvements ?

La réponse est OUI... MAIS il y a des restrictions car évidement un joueur ne doit pas rejouer deux fois les mêmes étuis.

a) Quand un changement peut-il avoir lieu ?

- Match court : entre le 1° et le 2° tour.
- Match long : ***à la fin de chaque quatre-temps.***

b) Quels sont les changements possibles ou interdits ?

- En cas de match long, au début du 3ème quart temps chaque équipe peut complètement modifier ses paires comme elle l'entend (on repart à zéro comme au début du 1er quart temps).

- En cas de match long entre le 1er et 2ème quart temps ou entre le 3ème et 4ème quart temps, et en cas de match court entre les deux tours, la seule restriction est la suivante :

- Au départ Paire 1 = AB Paire 2 = CD
- Lors du changement : Ce qui est interdit, c'est qu'A ou B joue avec C ou D (un des deux joueurs retrouverait la série de donnes qu'il vient de jouer…) Tout le reste est autorisé.

Exemples : AB et EF autorisé
BE et CF autorisé
AC et EF interdit.

4) A quoi correspond la numérotation des paires dans le tableau ?

- Chaque équipe place indifféremment au départ ses paires comme elle l'entend en 1 ou 2.

- Ensuite, pour éviter qu'un joueur rejoue les mêmes étuis, tout joueur qui joue les deux quart temps (ou les deux tours) garde le même numéro de paire 1 ou 2.

Exemple : 1° quart temps 1 = AB 2 = CD
2° quart temps 1 = BE 2 = CF

- En cas de match long, lors du 3ème quart temps, la recomposition des paires étant libre et les étuis à nouveau distribués, si AB rejoue, cette paire peut indifféremment être numérotée 1 ou 2.

5) La disposition des équipes au départ. Quelle équipe est A ? Qui s'assoit en premier ?

a) Détermination des équipes A, B et C

Il n'existe pas de mouvement parfait pour 3 équipes, permettant à chacune des paires de chaque équipe de rencontrer toutes les paires adverses, tout en autorisant une pause entre les deux tours.

Certaines paires seront amenées à jouer deux fois contre les mêmes adversaires, ce qui peut être un avantage ou un inconvénient...

La position de départ des équipes est fixée par le logiciel de dépouillement en fonction des recommandations du RPI.

b) Disposition des paires de chaque équipe

1) Match court

1° tour : L'équipe A dispose ses joueurs en A1 et A2 selon le tableau, puis l'équipe B en B1 et B2, puis l'équipe C en C1 et C2.

2° tour : Découle du tableau.

2) Match long

1° quart temps : L'équipe A dispose ses joueurs en A1 et A2 selon le tableau, puis l'équipe B en B1 et B2, puis l'équipe C en C1 et C2.

2° quart temps : Découle du tableau.

3° quart temps : Cette fois, c'est l'équipe C qui s'assoit la première, puis B, puis A. Les paires C1 et C2 peuvent être différentes de celle du 1° quart temps, de même B1 et B2, A1 et A2.

4° quart temps : Découle du tableau.

6) Quand et comment les joueurs changent-ils de place et à quel moment les remplaçants sont-ils autorisés à rentrer ?

a) Match ≥ 16 donnes

- A la fin du 1° quart temps, les joueurs doivent rester assis à leur table avec interdiction de sortir de leur salle.

- Quand tous les étuis ont été joués aux trois tables, l'arbitre fait procéder à la permutation de tous les joueurs (même s'ils n'ont pas à jouer au 2° quart temps), dans le silence (+++) bien entendu, les étuis ne bougeant pas des tables.

- Une fois les joueurs assis à leur nouvelle table, l'arbitre autorisera les changements dans la composition des paires (comme prévu en 3).

- Puis le 2° quart temps débutera.

- A la fin du deuxième quart temps, les joueurs font une pause et peuvent effectuer les comptes (partiels) en même temps que les joueurs des autres matchs.

- On agira de même au deuxième tour, pour les 3° et 4° quart temps.

b) Match court

On agit comme en cas de deux quarts temps, mais les joueurs n'ont pas de repos entre les deux tours qui sont joués consécutivement (contrairement aux joueurs des autres matchs).

7) Faciliter les comptes pour les joueurs

Les Bridgemates permettent à l'arbitre d'avoir immédiatement à sa disposition les résultats des 3 matchs du GANA. Pour faciliter la tache des joueurs, disposez sur les tables des étuis de n° différents (exemple pour des matchs de 10 donnes : donnes 1 à 10 sur la table GANA 1, 11 à 20 sur la table GANA 2 et 21 à 30 sur la table GANA 3. Si ce n'est pas possible, utilisez des séries de couleurs différentes.

Si vous n'avez pas l'habitude du mouvement, il est fortement conseillé de demander aux joueurs de saisir leur n° de licence dans les Bridgemates avant le début du jeu puis de l'importer dans Magic Contest. Ne faites démarrer le jeu que quand vous avez la certitude que tous les joueurs du GANA sont à la bonne table et dans la bonne orientation.

8) S'il faut sauver l'épreuve

→ Si on est pris au dépourvu
→ S'il n'y a pas d'arbitre ...
→ Si les problèmes matériels sont insurmontables...
→ Si cela est trop compliqué pour le niveau de l'arbitre...

Bref si on ne peut pas y arriver, que faire ?

IL FAUT SAUVER L'ÉPREUVE

Comment ?

1) Il faut maintenir les deux tours prédéterminés réglementaires et donc toutes les équipes (hormis les 3 prévues en mouvement spécial) jouent leurs matchs comme indiqué sur les tableaux.

2) Pour les 3 équipes prévues en mouvement spécial, on effectue un tirage au sort et l'une des 3 est bye au 1° tour, puis une des 2 autres bye au 2° tour.

PATTON SUISSE - MI-TEMPS

Sauf dispositions contraires dans le RNC,

- Les matchs de moins de 18 donnes seront joués avec ou sans mi-temps.
- Les matchs de 18 donnes et + seront joués avec mi-temps.

FORFAIT OU RETARD D'UNE ÉQUIPE LORS D'UNE FINALE DE LIGUE OU NATIONALE

Dans la mesure du possible, une équipe remplaçante doit être prévue et l'article 155.2. du Règlement National des Compétitions s'applique.

Sinon :

1) Forfait de dernière minute confirmé, absence d'équipe remplaçante

Le nombre d'équipes est ramené à un nombre impair et l'arbitre modifie le tableau selon les modalités contenues dans ce document.

Dans la mesure des possibilités matérielles et de ses compétences, l'arbitre utilisera le mouvement spécial à 3 équipes.

Si cela s'avère impossible, pour quelque raison que ce soit, et sans que cela puisse mettre en cause la validité de la compétition, l'arbitre procédera à un tirage au sort entre les 3 équipes prévues en mouvement spécial. Au 1° tour l'une d'entre elles sera bye et les 2 autres se rencontreront. Au 2° tour l'ordre des rencontres doit être réorganisé.

2) Retard confirmé

Le tableau initial est maintenu :

→ Si le retard est inférieur à 15', le règlement actuel s'applique.

→ Si le retard est supérieur 15', l'Article 127 (match écourté) du Règlement National des Compétitions s'applique.

→ Si le retard est trop important pour permettre de jouer un match comportant au moins la moitié du nombre de donnes prévues pour le match complet initial, l'équipe retardataire est forfait pour un match et pourra réintégrer la compétition au deuxième match.

3) Aucune nouvelle d'une équipe

Le tableau initial est maintenu. Si elle arrive en retard, on applique **2)**. Si elle n'arrive pas du tout (forfait), ses deux adversaires marquent provisoirement 12 PV (score qui pourra être réajusté en fonction du règlement en fin d'épreuve).

La procédure pour traiter le forfait dans Magic Contest est disponible dans l'espace documentaire du nouveau site FFB [patton suisse – forfait de dernière minute]

PROGRAMMES de DISTRIBUTION DE DONNES

Les seuls programmes autorisés sont :

- Le programme utilisé par la FFB (la FFB fournit les fichiers de donnes à titre gratuit).
- Le programme de distribution de donnes qui accompagne les machines à dupliquer (Dealer 4™ ou Duplimate™)
- Le module de distribution de donnes de Magic Contest.

Le Directeur des compétitions d'un comité, d'une ligue a donc le choix entre :

- faire distribuer les donnes à la main,
- faire distribuer les donnes par une machine à dupliquer,
- faire jouer les donnes fournies par la FFB (avec recueil de donnes pour les participants) en les faisant préparer à l'avance (on joue toutes les donnes).

Par ailleurs, pour toutes les épreuves fédérales à tous les stades de comité, la FFB peut fournir sur demande du Président du Comité des relevés de donnes (10 € par Mitchell au 01/07/2014).

La génération des donnes doit être totalement aléatoire. Il est interdit d'utiliser des critères modifiant la répartition des points ou influant sur la distribution des mains.
Il est interdit de retirer/rajouter des donnes dans une série.

Les compétitions fédérales ne doivent être organisées qu'avec des donnes totalement aléatoires.

Un organisateur de compétition comité, tournoi régional, tournoi de régularité ou simultané peut introduire des donnes déjà jouées ou préparées à condition d'en informer au préalable les joueurs.

2ème partie : ARBITRAGE

DOUBLES SCORES

Double résultat et moyenne de scores accordés par l'arbitre ou la Commission d'appel

1) Dans les cas où une décision arbitrale finale est, pour une donne, exprimée par l'attribution de deux résultats, la méthode de calcul de la note devant être accordée à chaque camp est celle exposée et commentée dans la recommandation n°5 du Comité Consultatif des Arbitres.

2) Dans les cas où une décision arbitrale finale est, pour une donne, exprimée par l'attribution d'une moyenne de résultats, la méthode de calcul à prendre en compte pour déterminer le résultat final est celle exposée et commentée dans la recommandation n° 5 du Comité Consultatif des Arbitres.

Calendrier des Stages et Examens d'Arbitre 2018 - 2019

Actualisé le 07/06/2017

ARBITRE DE CLUB (ARCLU)

Les stages sont organisés par les comités.

EXAMEN ÉCRIT (sujet national) **:**

Samedi 1er décembre 2018

Samedi 8 juin 2019

ARBITRE DE COMITÉ (ARCOM)

STAGE :

30 mai au 2 juin 2019 Saint Cloud

Les stages ne sont organisés que s'il y a au minimum 8 candidats inscrits.

L'EXAMEN : oral, il est passé à la fin du stage.

ARBITRE FÉDÉRAL (ARFED)

STAGE :

25 février au 1er mars 2019 Saint-Cloud

Les stages ne sont organisés que s'il y a au minimum 8 candidats inscrits.

EXAMEN ÉCRIT : 9 mars 2019

ARBITRE NATIONAL (ARNAT)

Pas de stage prévu lors de la saison 2018-2019.

LA CHAMBRE NATIONALE DES ARBITRES

Les membres de la Chambre Nationale des Arbitres sont obligatoirement arbitres de la FFB. Elle devra comporter des arbitres nationaux conformément au règlement intérieur de la Chambre Nationale des Arbitres.

Composition de la Chambre Nationale des Arbitres
(Au 1er juillet 2018)

Jean-Daniel CHALET Président
Vice-président de la FFB

Christian BORDONNEAU Arbitre élu au conseil fédéral

Patrick CHALARD Représentant des arbitres
Patrick GRIBE Représentant des arbitres
Suppléant : Jacques GANIVET

Olivier BEAUVILLAIN Représentant de l'ANAB

Claude DADOUN Directeur national des compétitions

Jean-François CHEVALIER Directeur national de l'arbitrage

Attributions

Cette Chambre est chargée :

a. De nommer les arbitres ou de retirer l'autorisation d'exercer ;

b. De suivre l'activité des arbitres et d'élaborer les règles propres à cette activité en matière de déontologie et de formation ;

c. De veiller à la promotion des activités d'arbitrage auprès des licenciés de la FFB ;

d. D'établir en commun avec les fédérations avec lesquelles la FFB a conclu des conventions des règles appropriées en matière d'arbitrage ;

e. À la demande du Conseil Fédéral ou du Bureau Exécutif, de traiter de toute question, de mener toute étude ou de faire toute proposition dans le domaine de l'arbitrage.

COMMISSION NATIONALE DES SYSTÈMES (CNS)

La Commission Nationale des Systèmes a pour mission :

1) De rédiger le règlement définissant les systèmes et conventions autorisés selon la catégorie d'épreuve.

2) De classer, en cas de doute ou de contestation à l'échelon du Comité, les systèmes et conventions, SHA ou non pour les premiers, CI ou non pour les deuxièmes.

Tout joueur souhaitant utiliser une convention ou un système particulier a le droit de demander l'avis de la CNS Cette demande ne peut être faite que par l'intermédiaire du Président du Comité ou de son représentant (Directeur des compétitions, Directeur de l'arbitrage du Comité, ...).
Pour émettre un avis, la CNS doit être destinataire du **système complet** proposé par les joueurs.
La CNS donne un avis dans les 30 jours de la réception du système. En cas d'urgence, elle peut utiliser une procédure accélérée et provisoire.

3) Procédure d'urgence :
En cas d'urgence et pour les dossiers ne semblant pas présenter d'ambiguïté, le Président de la Commission et/ou le Rapporteur peuvent prendre une décision provisoire, immédiatement exécutoire. Cette décision doit être soumise à l'examen de la CNS lors de sa prochaine réunion pour ratification ou modification.

Composition au* 1er novembre 2015 *:

Président :	Michel CLARET
Rapporteur :	Jean-François CHEVALIER
Conseiller Technique :	Claude DADOUN
Membres :	Catherine d'OVIDIO
	Jean-Daniel CHALET
	Jean-Louis COUNIL
	Jean-Pierre DESMOULINS
	Patrick GRENTHE
	Jean-Christophe QUANTIN

On trouvera ci-après cinq tableaux, synthétisant par type d'épreuves les systèmes et conventions autorisés, ainsi que les formalités à accomplir.
Ces tableaux, validés par la CNS, peuvent être utilement affichés dans les Comités (voire dans les clubs) pour informer les joueurs et les arbitres.
Ces documents sont aussi disponibles sur le site Intranet de la FFB.

Catégorie 1

Épreuves classées en catégorie 1 dans le Règlement National des Compétitions :

DIVISIONS NATIONALES PAR 4
divisions 1, 2, 3, 4

SYSTÈMES AUTORISÉS

Tous les systèmes y compris ceux classés **SHA** sous réserve de respecter les conditions suivantes :

Conditions d'utilisation

- **La paire doit déposer le système complet (inférences et développements inclus) <u>au moins 15 jours</u> avant le début de l'épreuve auprès de l'organisme responsable.**
- **La paire doit s'assurer de la diffusion de son système aux équipes adverses <u>au moins 8 jours</u> avant le début de l'épreuve.**

EN CAS DE NON RESPECT DE CETTE PROCEDURE, LA PAIRE NE POURRA JOUER CE SYSTEME ET DEVRA UTILISER UN SYSTEME D'ENCHÈRES NON CLASSÉ **SHA** ET NE COMPORTANT PAS DE **CI**.

Si la procédure a été respectée, la paire adverse pourra aménager son système de base en vue d'organiser sa défense et pourra consulter ses notes pendant toute la période des annonces.
Ces notes devront être communiquées à la paire jouant un système **SHA** avant le début du match qui pourra les consulter pendant la période des annonces.

CONVENTIONS AUTORISÉES

Toutes sous réserve de respecter les conditions suivantes

Conditions d'utilisation

- **La paire doit déposer le système complet (inférences et développements inclus) <u>au moins 15 jours</u> avant le début de l'épreuve auprès de l'organisme responsable.**
- **La paire doit s'assurer de la diffusion de son système aux équipes adverses <u>au moins 8 jours</u> avant le début de l'épreuve.**
- **<u>Au début de chaque match</u>, la paire devra attirer l'attention de ses adversaires sur les conventions inhabituelles.**

Les paires jouant des **conventions inattendues** et nécessitant la mise au moins d'une défense devront respecter la même procédure.

RÉDACTION DE LA FEUILLE DE CONVENTIONS

- La feuille de conventions doit être dactylographiée.
- Toutes les paires jouant un **SHA** ou des **CI** doivent apporter un soin particulier à la rédaction de leur feuille.
- La présentation des feuilles devra faire ressortir l'essentiel. Les enchères **SHA** et **CI** devront être mises en évidence.

EN CAS DE RÉDACTION IMPRÉCISE OU CONFUSE, DE DÉFAUT D'INFORMATION ESSENTIELLE, L'ARBITRE EST HABILITÉ À :

- **Avertir,**
- **Pénaliser,**
- **Attribuer une marque ajustée,**
- **Interdire l'utilisation du système.**

Catégorie 2

Épreuves classées en catégorie 2 dans le Règlement National des Compétitions :

Toutes les divisions Excellence/4
Interclubs divisions 1 & 2
Junior/4

SYSTÈMES AUTORISÉS

- Les Systèmes Hautement Artificiels (SHA) sont interdits
- Tous les autres systèmes sont autorisés

CONVENTIONS AUTORISÉES

Toutes sous réserve pour les paires ayant des Conventions Inhabituelles (CI) de respecter les conditions suivantes :

Conditions d'utilisation

- **La paire doit déposer le système complet (inférences et développements inclus) <u>au moins 15 jours</u> avant le début de l'épreuve auprès de l'organisme responsable.**
- **La paire doit s'assurer de la diffusion de son système aux équipes adverses <u>au moins 8 jours</u> avant le début de l'épreuve.**

EN CAS DE NON RESPECT DE CES 2 CONDITIONS, LA PAIRE NE POURRA PAS UTILISER LES CONVENTIONS INHABITUELLES DÉCRITES DANS SON SYSTÈME.

- **<u>Au début de chaque match</u>, la paire devra attirer l'attention de ses adversaires sur les conventions inhabituelles.** Les paires jouant des **conventions inattendues** et nécessitant la mise au moins d'une défense devront respecter la même procédure.

RÉDACTION DE LA FEUILLE DE CONVENTIONS

- La feuille de conventions doit être dactylographiée.
- Toutes les paires jouant des **CI** doivent apporter un soin particulier à la rédaction de leur feuille.
- La présentation des feuilles devra faire ressortir l'essentiel. Les enchères **CI** devront être mises en évidence.

EN CAS DE RÉDACTION IMPRÉCISE OU CONFUSE, DE DEFAUT D'INFORMATION ESSENTIELLE, L'ARBITRE EST HABILITÉ À :

- **Avertir,**
- **Pénaliser,**
- **Attribuer une marque ajustée,**
- **Interdire l'utilisation du système.**

Catégorie 3

Épreuves classées en catégorie 3 dans le Règlement National des Compétitions :

Toutes les divisions Honneur/4
Interclubs division 3
La coupe de France à partir des finales de zone
Toutes les Divisions Nationales par 2
Toutes les divisions « Excellence » par 2
Junior/2

SYSTÈMES AUTORISÉS

- Les Systèmes Hautement Artificiels (SHA) sont interdits
- Tous les autres systèmes sont autorisés

CONVENTIONS AUTORISÉES

Les Conventions Inhabituelles (CI) sont interdites.

En tournoi par paires, l'utilisation d'une ou plusieurs **« conventions inattendues »** ne permettant pas la mise au point d'une défense dans un laps de temps suffisamment court peut être, à défaut d'avis de la CNS, interdite par l'arbitre.

EN CAS D'UTILISATION NON RÉGLEMENTAIRE D'UN SYSTEME SHA OU D'UNE CONVENTION INHABITUELLE, L'ARBITRE AGIRA DE LA MANIÈRE SUIVANTE :

1) Le camp non fautif appelle avant le début de la donne :
   Interdiction signifiée de jouer le SHA ou la CI à la paire concernée

2) Le camp non fautif appelle au moment où l'utilisation du **SHA** ou de la **CI** est découverte (au moins un joueur a déclaré sur la donne concernée) :
   ° **Donne annulée, marque ajustée (40%⁻-60%⁺) ;**
   ° **Interdiction signifiée de jouer le SHA ou la CI à la paire concernée.**

3) Le camp non fautif appelle à la fin de la donne :
   ° **Maintien du résultat ;**
   ° **Interdiction signifiée de continuer à jouer la convention interdite.**
   ° **Pénalité pour la paire utilisant indument un SHA ou une CI.**

4) Il n'y a pas de rétroactivité sur les donnes précédentes.

5) Il est inconvenant que l'on puisse autoriser sciemment que l'adversaire joue un **SHA** ou une **CI** non autorisé. Si le cas se présente :
   ° Maintien de la marque ;
   ° Pénalité aux deux paires.

Catégorie 4

Épreuves classées en catégorie 4 dans le Règlement National des Compétitions :

La coupe de France au stade comité
Toutes les divisions « Promotion » par 2 et par 4
Toutes les divisions « Honneur » par 2
L'interclubs division 4
Le championnat corporatif
Les tournois de régularité, les festivals et voyages-bridge*

* L'organisateur peut modifier les systèmes et conventions autorisées à condition d'en informer préalablement les participants.

SYSTÈMES AUTORISÉS

- Les Systèmes Hautement Artificiels (SHA) sont interdits
- Tous les autres systèmes sont autorisés

CONVENTIONS AUTORISÉES

- Les Conventions Inhabituelles (CI) sont interdites.
- **Les ouvertures de 2♣ à 3♠ qui ne garantissent pas 12H doivent spécifier une couleur de 4 cartes au moins** (à l'exception de 2♣ ou 2♦ multi). Exemple : une ouverture de 2♥ qui montre une main faible (6-10H) à pique ou forte à cœur est autorisée en 3ème catégorie et non classée CI mais interdite en 4ème catégorie.

En tournoi par paires, l'utilisation d'une ou plusieurs **« conventions inattendues »** ne permettant pas la mise au point d'une défense dans un laps de temps suffisamment court peut être, à défaut d'avis de la CNS, interdite par l'arbitre.

En division promotion et en Interclubs division 3 les ouvertures de 1SA et les ouvertures au palier de 2 montrant une main faible sont interdites à l'exception des ouvertures de 2♥ et de 2♠ faibles et naturelles.

EN CAS D'UTILISATION NON RÉGLEMENTAIRE D'UN SYSTEME SHA OU D'UNE CONVENTION INHABITUELLE, L'ARBITRE AGIRA DE LA MANIÈRE SUIVANTE :

1) Le camp non fautif appelle avant le début de la donne :
   Interdiction signifiée de jouer le SHA ou la CI à la paire concernée

2) Le camp non fautif appelle au moment où l'utilisation du **SHA** ou de la **CI** est découverte (au moins un joueur a déclaré sur la donne concernée) :
   - **Donne annulée, marque ajustée (40%--60%+) ;**
   - **Interdiction signifiée de jouer le SHA ou la CI à la paire concernée.**

3) Le camp non fautif appelle à la fin de la donne :
   - **Maintien du résultat ;**
   - **Interdiction signifiée de continuer à jouer la convention interdite.**
   - **Pénalité pour la paire utilisant indument un SHA ou une CI.**

4) Il n'y a pas de rétroactivité sur les donnes précédentes.

5) Il est inconvenant que l'on puisse autoriser sciemment que l'adversaire joue un **SHA** ou une **CI** non autorisé. Si le cas se présente :
   - Maintien de la marque ;
   - Pénalité aux deux paires.

Catégorie 5

Épreuves classées en catégorie 5 dans le Règlement National des Compétitions :

Toutes les divisions « ESPÉRANCE »
(par paire et par quatre)
Interclubs division 5
Championnat Cadets (par 2 et par 4)

SYSTÈME AUTORISÉ — **MAJEURE CINQUIÈME meilleure mineure ou carreau 4ème**

CONVENTIONS AUTORISÉES

1- **Conventions d'ouverture**
1SA fort (dans la zone 15-18 H avec une fourchette d'au plus 3 points H) - 2SA dans la zone 20-22H - 2♣ ou 2♦ fort indéterminé - 2♣ ou 2♦ forcing de manche - 2♥ ou 2♠ unicolore faible - 2♦, 2♥ ou 2♠ unicolore fort - ouvertures de 3♣ à 4♠ barrage (les ouvertures de barrage en Texas sont interdites) - ouverture de 3SA unicolore mineur 7ème par ARD sans gros honneur extérieur - 4SA bicolore mineur - 4SA Blackwood.

2- **Réponses à l'ouverture et développements**
Après une ouverture de 1SA ou de 2SA : Stayman (promettant au moins 7-8 H sur une ouverture de 1SA) avec 4 cartes au moins dans une majeure, Texas montrant au moins 5 cartes dans une couleur précisée, Réponses naturelles.
Après une ouverture de 2♣ ou 2♦ fort indéterminé ou forcing de manche : réponses libres.
Après une ouverture de 2♦, 2♥ ou 2♠ : 2SA relais forcing, enchères naturelles.
Après une ouverture de 1 à la couleur : enchères d'essai, 3ème et 4ème couleur forcing, soutien mineur inversé, 1SA forcing sur ouverture de 1♥ ou 1♠, Roudi, Roudi fixe, 2SA modérateur, Splinter, Fragment-bid, 2♣ Drury.
Après toute ouverture : réponse conventionnelle établissant un fit (Truscott, 2SA fitté en réponse à une ouverture majeure,…), tout relais forcing de manche ou hautement propositionnel de manche.

3- **En intervention**
Contre d'appel, Landy simple sur ouverture de 1SA, toute intervention montrant une main bicolore dont au moins une des deux couleurs est connue, 1SA 16-18H en deuxième position, Les réveils sont libres.
Les interventions en Texas sont interdites.

4- **Autres conventions autorisées**
Contre négatif (Spoutnik, etc.) – contre Lightner - Blackwood (4 ou 5 clés) – Gerber – 5SA Joséphine – Cue-bid de force ou montrant le fit – toute enchère établissant un fit et/ou montrant un jeu forcing de manche.

5- **Signalisation**
Les entames en séquence inversée ou en parité inversée sont interdites.

Les ouvertures au palier de 1 à la couleur ne doivent pas être faites avec des mains de moins de 10H et dont la valeur d'ouverture (somme des points H et du nombre de cartes des 2 couleurs les plus longues) est inférieure à 20 (8H et 16 en troisième position).

LES PSYCHIQUES À L'OUVERTURE SONT INTERDITS.

EN CAS DE DOUTE, N'HÉSITEZ PAS À CONSULTER L'ARBITRE !

SYSTÈME HAUTEMENT ARTIFICIEL (SHA)

Autorisé en catégorie 1

Seules les ouvertures au palier de 1 peuvent avoir des caractéristiques SHA.

Caractéristiques SHA

Un système est classé SHA s'il comporte une ouverture au palier de 1 répondant à une des caractéristiques suivantes :

- Passe à l'ouverture pouvant montrer une force généralement admise pour ouvrir au palier de 1 même s'il peut aussi montrer une main plus faible.
  Exemple : « passe forcing »

- Une ouverture au palier de 1 pouvant être plus faible que passe.

- Une ouverture au palier de 1 déniant 8 points d'honneur.

- Une ouverture au palier de 1 décrivant dans la même couleur soit une longue soit une courte.
  Exemple : une ouverture de 1♠ montrant soit 3 cartes et moins soit 5 cartes à pique.

- Une ouverture au palier de 1 qui montre soit une longueur dans une couleur spécifiée soit une longueur dans au moins une autre couleur.
  Exemple : une ouverture de 1♣ qui montre soit 5 cartes à trèfle soit un bicolore ♥/♦.

Exceptions :

- Ouverture de 1 en mineure dans un système à base de ♣ ou de ♦ fort à l'ouverture.

- Ouverture de 1♣ pouvant ne comporter que 2 cartes dans un système à base de Majeure 5ème et de « carreau 4ème ».

- Ouverture de 1♣ pouvant ne comporter qu'une carte dans un système à base de Majeure 5ème et de « carreau 5ème »

Conditions d'utilisation

Toute paire ayant l'intention d'utiliser un système SHA:
1- Doit déposer le système complet dactylographié, (inférences et développements inclus) auprès des autorités responsables (FFB ou ligue) au moins quinze jours avant le début du premier stade de la compétition. Ce système ne peut plus être remplacé par un système différent, sauf sur demande déposée au moins quinze jours avant le début du stade de la compétition. La paire ne sera pas autorisée à modifier son système avant ou en cours de match.

2- Doit s'assurer que l'organisme responsable prend en charge la diffusion de son système aux équipes adverses. A défaut, l'utilisateur doit effectuer lui-même cette diffusion qui doit parvenir aux intéressés huit jours, au moins, avant le début de la rencontre. En cas de non-respect de cette procédure, la paire ne pourra utiliser ce système et devra jouer un système non SHA.

3- Doit remettre à l'arbitre avant le 1er match l'intégralité de son système.

4- Rend son équipe « visiteuse », qu'elle participe ou non à une rencontre. Le positionnement aux tables des paires est celui prévu à l'Article123.2 du RNC.

Défense contre les systèmes SHA

a) Afin qu'il puisse être mis au point une « défense contre la défense », 10 minutes au moins avant le match, une paire opposée à un adversaire utilisant un système SHA doit communiquer à ce dernier deux copies (facilement lisibles) de sa défense contre le système SHA ; Une telle défense ne fait pas partie du système de la paire.

b) Les deux paires pourront consulter leurs notes de défense pendant toute la période des enchères, ainsi que pour répondre aux demandes d'explications.

c) Dans la défense proposée contre un SHA, les paires jouant un système Vert, Bleu ou Rouge, sont autorisées à changer leur système. Cet aménagement du système de base ne peut modifier les conditions d'ouverture que contre un SHA à base de passe forcing ou incluant des ouvertures au palier de 1 avec des mains pouvant avoir moins de 7 points d'honneur. Les paires utilisant un SHA ne sont pas autorisées à modifier leurs conditions d'ouverture.

d) La « défense contre la défense » ne devra pas modifier le caractère SHA du système et, en particulier, les conditions d'ouverture devront rester inchangées. Elle pourra faire l'objet de notes consultables selon les mêmes critères que ceux acceptés pour l'autre équipe.

e) La paire utilisant un SHA doit informer ses adversaires par écrit (copies lisibles) de sa « défense contre la défense » au moins 5 minutes avant le début du match les opposant. Elle n'est pas, ce faisant, autorisée à modifier les caractéristiques SHA de son système.

f) Si l'une des procédures prévues ci-dessus, n'a pas été respectée ou si pour toute autre raison, le système SHA n'est pas en conformité avec le présent règlement, le directeur de la compétition en interdira l'usage. Il accordera quelques minutes à la paire pénalisée pour convenir du système qu'elle utilisera.

Saisine de la Commission Nationale des Systèmes

Toute paire a la possibilité de faire vérifier par la CNS si le système ou les conventions qu'elle souhaite utiliser, présentent une ou des caractéristiques SHA. Dans ce but, **elle doit communiquer son système complet (en cas de SHA éventuel) ou ses conventions complètes (cas de CI) au président de son comité ou à son représentant, seul habilité à saisir la CNS**.

La CNS est tenue de répondre dans les 30 jours qui suivent la réception par la FFB du système à examiner. En cas d'urgence, la FFB répond au moyen d'une décision provisoire mais exécutoire, cette décision étant ultérieurement soumise à la CNS pour être infirmée ou confirmée.

A défaut d'avis de la CNS et en cas de doute raisonnable, le directeur de la compétition (ou à défaut l'arbitre) peut interdire l'utilisation d'un système qui pourrait être classé SHA ou d'une convention qui pourrait être classée CI.

CONVENTIONS INHABITUELLES (CI)

Autorisées en catégorie 1 et 2

Seules les ouvertures de 2♣ à 3♠ inclus, les interventions sur les ouvertures au palier de 1 à la couleur et les enchères faibles au palier de 2 ou de 3 montrant une main bicolore dont une couleur peut n'être que de 3 cartes peuvent être classées CI.

Conventions classées CI

Toute ouverture de 2♣ à 3♠ qui peut être faible (moins de 10H) et qui ne montre pas une couleur d'au moins 4 cartes.

Exceptions :

1- L'enchère montre soit 4 cartes au moins dans une même couleur spécifiée et dans toutes les possibilités de main faible soit une main d'au moins 13H (dans cette option, la connaissance d'une couleur n'est pas exigée) ;

2- Les ouvertures de 2♣ ou 2♦ multi montrant un deux faible en majeure avec ou sans option montrant une main forte. [Exemples : une ouverture de 2♦ montrant soit un deux faible en majeure soit une main régulière de 20-23H soit un unicolore fort (20-23 DH) n'est pas classé CI ; une ouverture de 2♦ montrant soit un deux faible en majeure soit un bicolore majeur au moins 5-4 de 6-10H est classée CI.] ;

3- L'ouverture de 3♠ montrant une longue mineure affranchie avec ou sans contrôle extérieur.

En intervention sur une ouverture de 1 à la couleur, toute enchère qui ne spécifie pas une couleur d'au moins 4 cartes

Exceptions :

1- Les enchères naturelles à Sans-Atout ;

2- Les cue-bid montrant une main forte ;

3- Les cue-bid à saut demandant au partenaire de déclarer 3SA avec un arrrêt dans la couleur.

Toute enchère faible au palier de 2 ou 3 montrant une main bicolore dont une des couleurs peut n'avoir que 3 cartes ou moins. (à l'exception des enchères de réveil)

Les réveils, les défenses contre les ouvertures fortes et artificielles et contre les CI et les SHA sont libres et non classés CI.

Conditions d'utilisation

Toute paire désirant utiliser une ou plusieurs CI doit :

a) Information préalable

1- Déposer auprès de l'organisme responsable, son système complet, avec explication détaillée des CI, développement et inférences inclus, quinze jours au moins avant le début de la phase concernée de la compétition.

2- S'assurer que cet organisme prend en charge la diffusion de son système aux équipes adverses. A défaut, l'utilisateur doit effectuer lui-même cette diffusion qui doit parvenir aux intéressés huit jours au moins avant le début de la rencontre. En cas de non-respect de cette procédure, la paire ne pourra utiliser les CI décrites dans son système.

b) Information à la table

1- Doit mentionner très visiblement ces CI sur sa feuille de conventions et attirer l'attention de l'adversaire au début de chaque match. Le respect de ces procédures ne dispense pas d'alerter lesdites enchères. Les paires adverses devront, sur demande, exposer avant le début du match, les défenses prévues contre les CI dont elles ont eu communication.

2- Pendant toute la période des enchères les 2 paires peuvent consulter les défenses spécifiques mises au point contre les CI (une paire pourra donc consulter ses propres défenses). Le document consulté ne doit comporter que les seules défenses contre ces CI à l'exclusion de toute autre information, en particulier les conventions de la paire.

3- Au cours du même stade d'une même épreuve, une paire a le droit d'utiliser des CI différentes en fonction des systèmes adverses sous réserve que les adversaires en soient informés au moins 8 jours à l'avance. L'information diffusée, la paire n'a pas le droit de modifier les modalités d'utilisation de ses CI, au cours du même stade.

Défense contre les CI

La préparation d'une défense contre les C .I. n'est pas obligatoire mais, si elle existe, la paire doit la préparer par écrit. Une telle défense doit être communiquée aux adversaires (2 copies lisibles) au moins 5 minutes avant le début du match. Les défenses écrites contre les CI ne font pas partie du système de la paire.

Les notes de défense peuvent être consultées pendant toute la période des enchères, et lors du jeu de la carte, au tour de jouer ainsi que pour répondre aux demandes d'explications.

Saisine de la Commission Nationale des Systèmes

Toute paire a la possibilité de faire vérifier par la CNS si les conventions qu'elle souhaite utiliser, présentent une ou des caractéristiques CI. Dans ce but, **elle doit communiquer son système complet (en cas de SHA éventuel) ou ses conventions complètes (cas de CI) au président de son comité ou à son représentant, seul habilité à saisir la CNS**.

La CNS est tenue de répondre dans les 30 jours qui suivent la réception par la FFB du système à examiner. En cas d'urgence, la FFB répond au moyen d'une décision provisoire mais exécutoire, cette décision étant ultérieurement soumise à la CNS pour être infirmée ou confirmée.

A défaut d'avis de la CNS et en cas de doute raisonnable, le directeur de la compétition (ou à défaut l'arbitre) peut interdire l'utilisation d'un système qui pourrait être classé SHA ou d'une convention qui pourrait être classée CI.

COMMISSION NATIONALE DES LITIGES D'ARBITRAGE (CNLA)

[Cf. article 105.3. du Règlement National des Compétitions]

Composition

Au 1er juillet 2014 sa composition est la suivante :

Président :	Jean Claude Beineix
Rapporteur :	Jean-François CHEVALIER
Conseiller technique :	Claude DADOUN
Membres :	Experts désignés par le Président de la commission

LE COMITE CONSULTATIF DES ARBITRES (CCA)

Mission

Le CCA ne dispose d'aucun pouvoir exécutif ou législatif. Il a pour mission de :

- Tendre à harmoniser l'arbitrage, pour toutes les épreuves fédérales, dans ce but il émet des **recommandations** (cf. infra).

- "Dire le droit" : après consultation éventuelle de la Commission Européenne des lois et sur les points sur lesquels la rédaction du code peut laisser place à interprétation, expliquer la loi. Dans ce domaine, il est reconnu au Comité une **vocation pédagogique et d'assistance** pour l'ensemble des praticiens.

Les recommandations du CCA

* Elles n'ont aucune force de lois ou de règlements. Tout arbitre reste souverain, dans les limites définies par le code, pour apprécier tel ou tel cas particulier qu'il peut avoir à traiter.

* Elles peuvent être portées à la connaissance des Commissions d'Appel dans le but d'informer et d'éclairer leurs membres, ceux-ci restant toutefois seuls juges de leurs décisions.

* La FFB reconnaît la valeur pédagogique et informative des recommandations du CCA. Elle émet le vœu qu'elles soient prises en compte, dans toute la mesure du possible, par les arbitres officiant lors des épreuves fédérales, par les Commissions d'Appel saisies lors des mêmes compétitions.

Fonctionnement

Le Directeur national de l'arbitrage en liaison avec le Directeur National des Compétitions anime et dirige le Comité. Il élabore les recommandations en consultation avec des conseillers techniques, collaborateurs habituels de l'Université du Bridge et à qualification reconnue.

[JF Chevalier : en raison de la publication du Code International du Bridge 2007, les recommandations 1, 3 et 6 n'ont plus lieu d'être. Elles ont donc été retirées du RPI.]

CCA - Recommandation n°2

Déclaration faite ou non faite

Article 85.1 du Règlement FFB.
Lois 16 ou 25 du Code International.

L'annexe de la version française du Code International de Bridge expose les conditions d'utilisation des boites à annonces.

La notion de "déclaration faite" figure dans l'annexe du Code. Pour qu'une déclaration soit faite, deux conditions sont exigées :

1. La déclaration **doit être intentionnelle**.

2. Le carton doit **être lâché**.

Si l'une des deux conditions fait défaut, la déclaration n'est pas faite.

Conséquences

* **Déclaration non lâchée** : même intentionnelle, elle n'est pas faite si le joueur change le carton initialement extrait de sa boîte. Il n'y a donc pas **changement de déclaration** mais seulement information non autorisée. On appliquera donc la Loi 16 et non la Loi 25.

* **Absence d'intention** : il appartient, bien sûr, à l'arbitre d'établir l'absence d'intention.
Dans ce cas, on autorise la correction - sans pénalité - sous réserve, comme le précise le code, que la correction ou tentative de correction soit faite sans pause pour réfléchir. Attention, le fait que le joueur situé à gauche ait ou non déclaré **n'est pas à prendre en considération**. Seul compte le défaut d'intention et de pause. En revanche, si le **partenaire** a déclaré après, aucune correction n'est possible.

* Si le joueur voulant changer de déclaration a manifesté, il y aura lieu d'apprécier si le partenaire a pu tenir compte de l'information non autorisée ainsi transmise. Même pour une déclaration produite incontestablement par inadvertance mais corrigée alors que le partenaire a ensuite déclaré, il y a lieu de traiter une enchère hors tour (Loi 31).

CCA du 29/10/99
Le rapporteur
Philippe LORMANT

CCA - Recommandation n°4

Hésitation avec écran

Pour une réclamation concernant une variation de tempo perceptible de l'autre côté de l'écran, l'arbitre doit enquêter pour connaître l'auteur de l'hésitation.

a) S'il est établi que la variation de tempo est **le seul fait de l'adversaire**, le choix d'action du camp non fautif ne saurait être restreint. En particulier, on n'accordera pas de marque ajustée au dire qu'une action a pu être suggérée par la variation de tempo.

b) En revanche, s'il est établi que l'hésitation est bien le fait du partenaire et qu'il était plausible que ce soit le cas, on appréciera si l'action a pu être suggérée par l'hésitation. Si la réponse est affirmative, on attribuera une marque ajustée dans les conditions fixées par les Lois 16 et 12 du Code quand bien même le joueur ne pouvait connaître l'origine de l'hésitation.

COMMENTAIRES

Les écrans apportent un incontestable confort aux joueurs, ils simplifient souvent l'arbitrage en particulier en diminuant la fréquence de transmission d'informations non autorisées entre partenaires.

Pour autant, et les joueurs expérimentés le savent bien, même avec écran, la notion d'hésitation subsiste. Certes, elle doit être plus prononcée puisqu'elle n'aura de conséquence que si elle est nettement perceptible de l'autre côté de l'écran, mais le "retour tardif" du chariot peut incontestablement constituer une information non autorisée.

S'il est établi que l'hésitation est le fait d'un adversaire, en aucun cas, l'action d'un joueur ne donnera lieu à marque ajustée.

Voici une donne qui a donné lieu à délibération de la Commission Nationale d'Arbitrage :

Match par 4. Personne vulnérable.

Nord	Est	Sud	Ouest
2♠	Passe	4♠	Passe
Passe	4SA	Passe	5♦
Passe	Passe	Passe	

5♦ contrat final pour une chute légère alors que 4♠ gagne.

Supposons un "retour tardif" nettement perceptible du chariot vers N/E après 4♠. Est ne pouvait savoir l'origine de l'hésitation. Sud pouvait avoir des choix sur l'ouverture de 2♠ de son partenaire, Ouest pouvait hésiter à intervenir.

Si l'on admet que Passe est l'une des alternatives logiques d'Est (c'est à dire vraisemblable) et qu'il se décide à réveiller alors, l'arbitre devra enquêter et :

1) Si l'hésitation est le seul fait de Sud, le réveil sera maintenu sans autre considération.

2) Si l'hésitation est le seul fait d'Ouest (le partenaire) alors le score pourra être ramené à 4♠ = en N/S comme s'il n'y avait pas de paravent, au dire que l'action d'Est a pu être suggérée par l'hésitation de son partenaire.

3) Si les deux joueurs ont hésité successivement, bien entendu le choix "2" sera retenu.

La décision 1 s'explique logiquement, E/O ne peuvent être en aucun cas pénalisés par une irrégularité de l'adversaire (Sud).

Dans la décision 2, c'est une application directe du Code. L'hésitation vient du partenaire, l'action d'Est "a pu être suggérée" par ladite hésitation donc Est parmi ses choix logiques d'action ne peut en choisir un qui "a pu être suggéré...".

On apportera un bémol à ce principe du choix du camp fautif dans le cas où le joueur ne pouvait en aucun cas soupçonner que la variation de tempo avait pour origine le partenaire.

Dans l'exemple ci-dessous (toujours avec paravent), Est possédait :

♠ x x
♥ x x x
♦ x
♣ A V x x x x x

Vint la séquence d'enchères :

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA	Passe	3♦	Passe
3♥	Passe	5♥	Passe
6♥	Passe	Passe	7♣

Les annonces s'étaient déroulées dans un tempo normal jusqu'à 5♥ inclus suivis du Passe d'Est, mais le chariot avait mis un temps certain à revenir avec 6♥.

Osée mais fructueuse, la décision unilatérale d'Est de déclarer 7♣ s'était soldée par 5 de chute soit 1100 contre 1430 à 6♥.

Enquête faite, Sud avait déclaré 6♥ dans un tempo normal et Ouest "dans la lune" avait tardé à déposer son carton Passe.

Il a été apprécié "qu'il n'était pas plausible" pour Est de supposer que l'hésitation soit le fait d'Ouest. Il avait pris une décision unilatérale non suggérée par le retour tardif du chariot.

En dehors de ce type de cas exceptionnel, on arbitrera en application des principes énoncés en a) et b), le doute jouant toujours en défaveur du camp qui a hésité.

CCA - Recommandation n°5

Double résultat et moyenne de résultats accordés par l'arbitre ou la Commission d'appel

À la suite d'un litige d'arbitrage où l'arbitre aura à exercer ses pouvoirs discrétionnaires en attribuant une marque ajustée, deux cas particuliers de décisions peuvent donner lieu à interprétation dans le calcul des résultats.

1) Attribution d'un double résultat – Exemple d'utilisation

A) Exemple

Suite à une variation de tempo établie de Nord pour déclarer 3♠, Sud a déclaré 4♠. Il a réalisé 10 levées.

Votre arbitrage : l'enchère de 4♠ de Sud a, parmi d'autres alternatives logiques, pu être suggérée par l'hésitation.

Vous décidez donc de « ramener » le contrat à 3♠ joué par N/S. Vous lui accordez 10 levées ce qu'il a réalisé à la table, soit 170. Aucune difficulté jusque là.

Toutefois, vous constatez que si Sud a réalisé 10 levées, c'est à la suite d'une erreur particulièrement flagrante et injustifiable d'E/O. Vous conclurez donc que si E/O a subi un préjudice en concédant la manche à la table, c'est beaucoup plus la conséquence de sa propre action que celle de l'irrégularité de Sud. Loin de porter préjudice à E/O, l'enchère irrégulière de 4♠ de Sud lui profitait. Va-t-on laisser à E/O ce profit injustifié et immérité, cet « enrichissement sans cause » ?

C'est le cas type de la double marque.

N/S ne peut pas profiter de son irrégularité, donc pour lui 3♠ + 1 = 170 N/S.

E/O qui n'était pas lésé par l'enchère de 4♠, n'a aucun droit à réparation et assumera son erreur. Donc pour lui 4♠ gagné par N/S, soit moins 620 pour E/O.

Il faut pour que l'arbitre adopte cette solution des doubles résultats, que l'erreur d'E/O soit incontestable et flagrante (cas d'une renonce par exemple).

B) La marque en cas de double résultat (Match par 4) : le résultat en PV peut être affecté

Votre décision prise, comment faut-il la traduire dans la marque en cas de match par 4 ?

Reprenons notre exemple :

Salle ouverte : équipe A en NS
équipe B en E/O
C'est dans cette salle que le litige est survenu.

En salle fermée, l'équipe B en N/S a joué 2♠ + 1, soit 140 N/S.

Pour A en N/S : 3♠ + 1 = 170 N/S
Pour B en E/O : 4♠ = soit moins 620 E/O

(La décision prise dans l'exemple ci-dessus)

Sur les autres donnes du match les 2 équipes sont à égalité. (Barème PV 20 donnes)

Le résultat sera :

Équipe A : 1 IMP d'écart (170 – 140) sur la donne. Résultat du match **10,28** à 9,72 PV

Équipe B : (moins 620 et + 140, soit moins 480, soit moins 10 IMP)

Score du match 12,53 à **7,47** PV

A B
Le score final du match sera **10,28 à 7,47 PV**

On voit que le total en PV peut être affecté.

2) Moyenne de résultats : le total en PV n'est pas affecté

A) Attribution – Exemple d'utilisation

Ouest détient
♠ A D 3
♥ 7 3
♦ V 10 8 2
♣ V 10 8 2

Sud joue 3SA mais
Suite à une erreur d'explication Nord a décrit la main de son partenaire (Sud) comme possédant « des Cœurs et des Carreaux ».

Ouest entame le Valet de Trèfle pour 3SA juste faits. Sur entame Valet de Carreau, le contrat aurait chuté.

L'application rigoureuse du Code devrait amener à la conclusion suivante :

Pour E/O le score le plus favorable vraisemblable, si Ouest avait reçu la bonne explication du système de N/S, serait 3SA –1 sur entame Carreau.

Pour N/S le score le plus défavorable probable. Si on admet qu'il y a autant de raisons d'entamer le Valet de Trèfle que le Valet de Carreau, on traduit le « probable » par :

Une fois sur deux 3SA = (entame Valet de Trèfle)
Une fois sur deux 3SA –1 (entame Valet de Carreau)

Logiquement l'arbitre devrait plutôt accorder 3SA –1 et la Commission d'appel ramènera à 3SA moins 1, une fois sur 2, 3SA =, une fois sur 2 (pour les deux camps).

Il faudra alors faire un résultat moyen à distinguer de 2 résultats distincts accordés à l'un et l'autre camp.

B) La marque en cas de moyenne de résultats

L'écart en IMP est calculé pour chaque probabilité et la marque finale (en IMP) est la moyenne arithmétique des écarts.

Si 3SA = rapporte + 13 IMP à N/S et 3SA –1 rapporte 0 IMP.

L'écart final sur cette donne sera : $\frac{13+0}{2}$ = + 6,5 IMP en faveur de N/S

CCA - Recommandation n°8

Jeu lent en tournoi par paires (Article 115.2 du Règlement National)

Il est rappelé que les paires sont tenues de respecter la cadence de jeu fixée par l'organisme responsable ou l'arbitre. Cette cadence est en principe, hors paravent, de huit donnes à l'heure.

Si l'arbitre a donné l'ordre de changer et de transmettre les étuis (fin du tour) et qu'à une table l'entame face visible n'a pas été produite pour un étui, l'arbitre peut décider que l'étui ne sera pas joué.

Dans ce cas, il attribuera une marque ajustée :

- Au plus 40 % pour la ou les paires responsables du retard,
- 60 % plus pour une paire en aucun cas responsable du retard.

Cette mesure était déjà parfois appliquée mais les arbitres ne pouvaient s'appuyer que sur un principe général qui leur conférait la responsabilité du bon déroulement du tournoi. Les joueurs ignoraient dès lors que cette procédure spécifique pouvait être appliquée. Ils seront désormais informés et leur vigilance pour respecter la cadence accrue, peut-on espérer. L'arbitre lui, pourra mieux expliquer sa décision.

Il peut arriver que les deux paires étant responsables du retard, l'état d'avancement des annonces au moment du changement soit tel qu'une paire sera certaine de récolter une très mauvaise note. Dans ce cas le 40 % qui lui serait attribué, serait à son avantage. L'arbitre pourra en tenir compte et réduire la note de ce camp.

<u>Exemple</u> :

N/S ont été très longs à la première donne.
E/O le seront à la deuxième et l'entame n'est pas faite pour le second étui.

Les deux camps sont responsables du retard.

Au moment du changement, Ouest vient de déclarer 5♣ (contrôle) en recherche d'un chelem à Pique, fit établi précédemment.

Aucune autre paire n'a dépassé le contrat de 4♠ et tous les contrats supérieurs chutent naturellement.

L'arbitre pourra octroyer la note de 40 % à N/S et à E/O la note qu'ils auraient obtenue, s'ils avaient joué 5♠ .

CCA - Recommandation n°9

Patton Suisse

Ajustements de scores.

1) Scores ajustés

Des scores provisoires conventionnels et prévus au règlement, peuvent être attribués en cas :

a) De nombre impair d'équipes (bye).
b) En cas de forfait en cours d'épreuve.

Ces scores doivent être ajustés à la moyenne des PV réalisée dans les autres matchs par l'équipe qui a reçu le score provisoire.

- Cette moyenne est calculée sans tenir compte des bonus ou des pénalités.
- L'ajustement est fait au moment de l'établissement du classement final quel que soit le numéro du tour où le score provisoire a été octroyé. Cet ajustement n'a donc aucune influence sur le bonus.

2) Scores modifiés

Si, suite à une décision d'arbitrage différée, à une décision d'une commission d'appel (à quelque niveau que ce soit) un score obtenu lors d'un tour est modifié ou altéré (par exemple par une pénalité), **la modification doit être introduite au dernier tour joué avant la réunion de la commission d'appel**. Cette modification ne peut donc pas influencer le bonus.

DÉROULEMENT des COMPÉTITIONS FÉDÉRALES
Directives pour les arbitres

Certains points de procédure pour assurer le bon déroulement des compétitions dans le respect du Code International et du Règlement National des Compétitions sont ici précisés.

Il est du rôle de l'arbitre de faire appliquer ces procédures, tout en les aménageant éventuellement selon les directives qui lui sont données par l'autorité responsable : Président de Comité, Directeur des Compétitions. L'arbitre dispose à cet effet des pouvoirs disciplinaires en vertu des Articles 80, 90 et 91 du Code ou des prescriptions du Règlement National des Compétitions *(en particulier Article 12).*

INTERDICTION DE FUMER – TÉLÉPHONES MOBILES

L'article 12 doit être appliqué. Les pénalités prévues à l'article 12 doivent être utilisées si nécessaire, bien entendu elles ne sont applicables qu'en cas de "refus d'obtempérer".

Dans toutes les épreuves fédérales, à quelque stade que ce soit (comité, ligue, finale nationale, sélection), il est interdit de fumer, de vapoter ou d'utiliser un téléphone mobile dans les salles même en dehors des périodes de jeu (mise en place des joueurs, calcul des résultats).

COMPORTEMENT DES JOUEURS

Les joueurs ne devraient pas être autorisés à se lever avant le signal donné par l'arbitre de changer de position *(pour aller, par exemple, fumer)*. Après un avertissement, des pénalités en pourcentage seront attribuées, l'exclusion pour tout ou partie de la séance est envisageable s'il y a récidive.

Par ailleurs, si l'arbitre estime que des éléments d'une donne ont pu être connus par un joueur debout près d'une table en attente de prendre place, cette donne sera annulée pour la paire et celle-ci ne marquera que 40 % du top (60 % + à ses adversaires). La récidive pourra entraîner des pénalités plus élevées ou éventuellement l'exclusion temporaire ou définitive.

Il en sera de même pour le mort qui, sauf raison impérieuse, doit rester présent à la table pendant le déroulement du jeu.

SPECTATEURS

Outre l'interdiction totale de fumer et d'utiliser un téléphone mobile, et sous peine d'être exclu de la salle après un premier avertissement, les spectateurs doivent :

- Rester assis à côté de la table qu'ils regardent sans se déplacer, sans manifester et sans donner oralement un quelconque commentaire.

- Ne pas se déplacer de table en table pour suivre une paire ou un joueur de la ligne Est/Ouest.

- Ne pas se déplacer d'une table à l'autre pour suivre le déroulement d'une donne particulière.

- Ne regarder la main que d'un seul joueur.

Toutes ces consignes sont bien évidemment à appliquer avec discernement et diplomatie. Mais il ne faut pas se laisser aller à un laxisme qui créera très vite une situation difficile à maîtriser. L'arbitre doit pouvoir canaliser le comportement des joueurs et des spectateurs sans forcément en arriver aux pénalités ou autres sanctions. Un petit mot sur ce sujet au début de l'épreuve pourra souvent lui permettre d'asseoir son autorité.

INCOMPATIBILITÉ ENTRE LA FONCTION D'ARBITRE ET LA PARTICIPATION À L'ÉPREUVE

1) ÉPREUVES FÉDÉRALES

À tous les stades, il est interdit d'être à la fois joueur et arbitre lors d'une épreuve fédérale.

2) FESTIVALS – TOURNOIS RÉGIONAUX

Dans ces épreuves, on ne peut être à la fois joueur et arbitre.

3) TOURNOIS DE RÉGULARITÉ

Dans les tournois de régularité, l'arbitre, avec l'accord du président du club, peut être autorisé à participer aux épreuves de son club, principalement s'il s'agit de compléter une paire ou une table.

S'il est bénévole, il est admis qu'il puisse percevoir les points d'expert correspondant à son classement.

S'il est rétribué, il doit éviter de participer au tournoi sauf dans des cas exceptionnels pour en faciliter l'organisation, mais il ne doit pas figurer au classement, ni percevoir de points d'expert. [Numéro de licence de l'arbitre : 88888882]

Règlement intérieur de la Chambre Nationale des Arbitres (CNA)

JFC : Les modifications de statut et de règlement intérieur adoptées en juin 2018 prévoient le remplacement de la Chambre nationale des Arbitres par une Chambre nationale de l'Arbitrage. Cette Chambre ne sera mise en place qu'après les élections d'octobre 2018 et publiera alors son propre règlement intérieur.

Titre I Chambre Nationale des Arbitres

Article 1 Membres – Durée du mandat – Réunions – Délibérations

1.1. Composition : Président, Membres,

La Chambre Nationale des Arbitres définie à l'article 18.7.3 du Règlement Intérieur de la FFB est composée de :

- Un Président, membre du Bureau Exécutif,
- L'arbitre élu au conseil fédéral,
- Deux arbitres nationaux agréés et leurs suppléants élus par le collège des arbitres nationaux,
- Un arbitre national agréé et son suppléant désigné par un organisme représentatif des arbitres,
- Le Directeur national des compétitions de la FFB avec voix consultative,
- Le Directeur national de l'arbitrage de la FFB avec voix consultative.

Le Président et les membres sont désignés par le Conseil Fédéral, sur proposition du Bureau Exécutif,

Le Président peut désigner des conseillers techniques qui pourront à sa demande participer aux délibérations de la CNA avec voix consultative.

1.2. Durée du mandat

La CNA assume ses fonctions jusqu'à la réunion du Conseil Fédéral qui suit l'Assemblée Générale élective de la FFB

1.3. Réunions

La CNA se réunit sur convocation de son Président, chaque fois que nécessaire et au moins deux fois par an.
L'ordre du jour de chaque réunion est défini par le Président sur proposition du Directeur national de l'arbitrage. Il est joint à la convocation.
Chaque réunion fait l'objet d'un procès-verbal établi par le Directeur national de l'arbitrage, diffusé à tous les membres titulaires et suppléants. Ce procès-verbal est soumis à adoption de la CNA lors de la réunion suivante.
La CNA ne peut siéger valablement qu'avec quatre membres au minimum.

1.4. Délibérations

Pour tout sujet soumis à vote, les décisions sont prises à la majorité relative des voix exprimées, la voix du Président primant en cas d'égalité.

Article 2 Pouvoirs disciplinaires

La CNA, qui délivre les agréments, a le pouvoir de les suspendre et de les retirer, avec ou sans sursis, en cas de manquements graves d'un arbitre dans l'exercice de ses fonctions. Une telle décision ne peut être prise par la

CNA qu'après avoir régulièrement convoqué l'arbitre concerné et l'avoir entendu s'il ne fait pas défaut, dans le respect du contradictoire.

En cas de décision disciplinaire à l'encontre d'un arbitre, la CNA pourra prononcer une suspension ou un retrait d'agrément, ou aggraver la suspension ou le retrait d'agrément pris à titre accessoire par les instances disciplinaires de la FFB.

Le Président de la CNA est habilité à saisir les instances disciplinaires compétentes de la Fédération Française de Bridge en cas de manquements graves d'un arbitre agréé en dehors de l'exercice de ses fonctions, à ses obligations ou à l'éthique ou en cas de comportements susceptibles d'altérer l'image du corps arbitral. (Cf. Article 5).

Titre II Les arbitres agréés

Article 3 Définition Obligations

Ont la qualité d'arbitre, les personnes agréées par la Fédération Française de Bridge, dans les fonctions et pouvoirs définis dans le Code International du Bridge et le Règlement National des Compétitions.

Pour pouvoir exercer son rôle, l'arbitre agréé doit être titulaire d'une licence FFB en cours de validité et ne pas faire l'objet d'une mesure de suspension disciplinaire.

Article 4 Agréments

4.1. Grades

Les diplômes d'arbitres de bridge agréés par la FFB et délivrés par la CNA comportent 4 grades correspondant aux quatre appellations suivantes, hiérarchiquement ordonnées par ordre croissant :
Arbitre de club
Arbitre de comité
Arbitre fédéral
Arbitre national

La modification de ces titres, la suppression ou l'addition d'un grade, sont, après avis de la CNA, de la compétence du Conseil fédéral.
L'usage des titres d'arbitres agréés ci-dessus énumérés est protégé. La FFB est habilitée à prendre des sanctions, voire à engager toute poursuite appropriée en cas d'usage abusif ou frauduleux de l'un de ces titres.
Le tableau des arbitres agréés est tenu par le Directeur national de l'arbitrage. Il est disponible sur le site Internet de la FFB.

4.2. Programmes officiels des examens d'accession

Pour chaque diplôme un programme officiel est adopté par la CNA, sur proposition du Directeur national de l'arbitrage. Ces programmes font l'objet d'une notice technique disponible sur le site Intranet de la FFB. Cette notice, pour la partie qui le concerne, est adressée à chaque candidat au moment de son inscription.

4.3. Délivrance de l'agrément à un grade d'arbitre

La CNA est souveraine pour décerner les diplômes attributifs d'un de ces agréments. Ses décisions en la matière sont sans appel.
Elle peut déléguer aux Jurys de chaque comité régional, dans les conditions prévues à l'Article 4.4 la capacité et la charge de délivrer les diplômes d'arbitres de club. Pour autant, ce diplôme a qualité de diplôme national et est, à ce titre, reconnu par tous les comités de la FFB.

4.4. Délégation aux jurys régionaux : arbitre de club

La CNA délègue au jury de chaque comité régional de la FFB la charge d'assurer la formation des candidats au diplôme d'arbitre de club et de délivrer le diplôme correspondant, sous réserve :
- Que le programme pédagogique attaché à cette formation et défini par la CNA soit respecté.
- Que les candidats aient les conditions requises à l'Article 4.6.,
- Qu'ils aient suivi un stage de formation d'une durée au moins égale à 28 heures,
- Que ce stage organisé par le comité soit dirigé par un Maître de stage ayant au moins la qualification d'arbitre fédéral.
- Que les candidats présentent avec succès l'examen oral organisé in situ sous la responsabilité du Maître de stage et l'examen écrit dont le sujet est national et établi par le Directeur national de l'arbitrage ainsi que ses dates de session.

Les jurys régionaux peuvent ou non assujettir les candidats à des arbitrages probatoires complémentaires avant de délivrer leurs agréments.
Les agréments étant nationaux, les comités s'engagent à faire connaître au Directeur national de l'arbitrage, les noms et coordonnées des titulaires des agréments qu'ils auront ainsi délivrés. Ces nominations seront portées au tableau national des arbitres agréés de la FFB.

4.5. Capacité attachée à chaque agrément

Les titulaires des diplômes repris ci-dessous sont seuls agréés pour diriger les épreuves officielles homologuées par la FFB. Toutefois, par dérogation qui ne devrait avoir qu'un caractère exceptionnel et surtout provisoire, les tournois de régularité de club peuvent être, sous la responsabilité du Président du club, dirigés par une personne compétente, même non titulaire du diplôme d'arbitre de club.

Diplôme d'arbitre national
Toutes les compétitions homologuées par la FFB.

Diplôme d'arbitre fédéral
Toutes les compétitions homologuées par la FFB au niveau comité et ligue.
Les tournois régionaux et festivals jusqu'à 4 sections.

Diplôme d'arbitre de comité
Jusqu'aux finales de ligue incluses :
Promotion et Espérance (paires ou quatre).

Jusqu'aux finales de comité incluses :
Promotion et Honneur (paires ou quatre), l'Interclubs 3ème et 4ème division, Junior par paires et quatre. Les finales de ligue et zone sont exclues.

Aux phases comité, finale de comité et zone exclues
Excellence, Coupe de France, interclubs 2ème division
Tournois régionaux et festivals jusqu'à 2 sections.

Diplôme d'arbitre de club :
Les tournois de régularité de club
L'Espérance par paires et quatre
Les phases comité, finale de comité exclue, de la Promotion et de l'Interclubs 4ème division.

Par dérogation les arbitres de clubs ou les personnes en assumant les fonctions peuvent participer au tournoi de régularité qu'ils dirigent sous la réserve expresse qu'ils le fassent à titre bénévole.

4.6. Conditions d'obtention des agréments

Conditions générales exigées pour tous les grades :

1- Les candidats à l'un des diplômes d'arbitre agréé, doivent être majeurs au moment de la prise d'effet de la nomination.
2- Ils doivent être membre de la FFB et à jour de leur cotisation.
3- Ils ne doivent pas être sous le coup d'une suspension ferme prononcée par une instance disciplinaire de la FFB ou de l'un de ses comités.
4- Ils doivent remplir un dossier de candidature et le déposer auprès de l'instance organisatrice (comité ou Direction de l'arbitrage selon le cas).

Conditions spécifiques par grade :

Outre ces conditions générales, les candidats pour postuler doivent :

Au grade d'arbitre de club,
Être présentés par un club sous couvert du Président du Comité Régional concerné.
Être ou avoir été au moins classés en 3ème série. Des dispenses de cette condition de classement peuvent, à titre exceptionnel, être accordées par le jury régional ou le Président de la CNA.

Au grade d'arbitre de comité,
Être présentés par le Président de leur comité qui doit émettre un avis circonstancié.
Être titulaire de l'agrément d'arbitre de club depuis au moins 2 ans à la date de prise d'effet de la nomination, être ou avoir été classé au moins en 2ème série.
Avoir reçu l'aval de la Commission nationale d'éthique et de discipline

Au grade d'arbitre fédéral,
Être titulaire de l'agrément d'arbitre de comité depuis au moins 3 ans à la date de prise d'effet de la nomination, être ou avoir été classé au moins en 2ème série pique.
Fournir une attestation d'un Président de comité (ou par délégation du Directeur des compétitions du comité) certifiant que le candidat maîtrise entièrement les logiciels de dépouillement de la Fédération Française de Bridge.
Pouvoir justifier d'une pratique régulière de l'arbitrage en compétition (au moins 50 séances d'arbitrage au cours des 3 dernières années) (attestation du Président du comité ou autre justificatif).
Avoir reçu l'aval de la Commission nationale d'éthique et de discipline

Au grade d'arbitre national,
Être titulaire de l'agrément d'arbitre fédéral depuis 3 ans à la date de prise d'effet de la nomination, être ou avoir été classé au moins en 1ère série Carreau.
Avoir reçu l'aval de la Commission nationale d'éthique et de discipline.
Avoir obtenu une note au moins égale à 12/20 au test d'admission.
L'admission au stage sera soumise à l'approbation de la CNA. Pour prendre sa décision qu'elle n'est pas tenue de motiver, la CNA prendra en compte les motivations du candidat, son expérience de l'arbitrage et les rapports d'arbitrages dans la fonction d'arbitre fédéral émis ou sollicités près des organismes responsables des compétitions.

Pour ces 3 derniers grades, des dispenses d'ancienneté et/ou de classement, peuvent être accordées, à titre exceptionnel, par le Président de la CNA.

Les modalités d'examen, de stage ainsi que le programme officiel pour chaque grade font l'objet d'une notice technique adoptée par la CNA sur proposition du Directeur national de l'arbitrage. Cette notice, disponible sur

le site Intranet de la FFB, est adressée, pour la partie qui le concerne, à chaque candidat au moment de son inscription.

4.7. Agrément de la fédération européenne

L'EBL (European Bridge League) organise des sessions de formation d'arbitre pour ses épreuves et délivre à ce titre des diplômes. Les candidats français à ces diplômes, présentés par la FFB et obligatoirement titulaires du titre d'arbitre national depuis 2 ans, sont désignés par le Conseil Fédéral sur proposition de la CNA. La mention « agréé EBL » sera portée au tableau des arbitres pour les candidats pour lesquels l'EBL aura donné avis favorable. Ces arbitres pourront porter le titre « d'arbitre international ».

Article 5 Éthique

Lorsqu'ils officient, les arbitres agréés par la FFB agissent en tant qu'auxiliaires et représentants de la Fédération dans la limite des pouvoirs qui leurs sont conférés. Ils sont, dans l'exercice de leurs fonctions, assujettis au strict respect des dispositions du Code International, du Règlement national des compétitions et des directives de l'organisme responsable tel que défini par le Code International.

Dans l'exercice de leurs fonctions mais aussi dans toutes leurs activités de bridgeur, les arbitres agréés doivent, sous peine de sanction, observer un comportement exemplaire. Ils s'engagent à œuvrer à la promotion et au rayonnement du bridge dans le respect de l'éthique du jeu et de ses convenances.

De même, ils s'engagent à assurer leur formation continue et leur recyclage et à apporter leur concours aux commissions, en particulier les commissions d'appel, nécessaires à la mise en place et au bon fonctionnement des compétitions.

Titre III Application

Le présent règlement et ses annexes entrent en vigueur le 1er octobre 2006.
Le Règlement peut être modifié par le Conseil Fédéral de la FFB, après avis ou proposition du Président de la Chambre nationale des arbitres.
Ses annexes pourront être modifiées par la CNA.

Annexe 1

Programme des stages d'arbitre

Programme stage Arbitre de club

- **Code**

L'arbitre de club doit connaître parfaitement les lois dites essentielles permettant de résoudre les incidents les plus fréquents.

- Traitement des cas simples se référant à :
- Enchère faite ou non faite
- Changement de déclaration (Loi 25)
- Enchère insuffisante
- Déclaration hors tour
- Pénalités d'attaque (Loi 26)
- Renonce
- Carte pénalisée
- Carte jouée ou non
- Attaque hors tour.

- Notions sur l'information non autorisée, les marques ajustées de remplacements ou artificielles.

Une simulation à la table vérifiera ses aptitudes à analyser les situations, établir les faits, formuler les décisions.

- **Comptes, Organisation, Règlement des épreuves**.

L'arbitre de club doit être capable d'assurer totalement un tournoi de club (Mitchell unique, Howell, Duplicate), soit :
- Mettre en place le tournoi (matériel, choix du mouvement, duplication),
- Diriger le tournoi : donner les instructions à suivre, en surveiller l'exécution,
- Établir les résultats : application informatique (utilisation de FFBClub.net), connaissance du principe de calcul en manuel (calcul du top, topage d'une donne, principe du double topage).

Mouvements à connaître :
- Mitchell
  - Simple,
  - Avec guéridon,
  - Avec duplication, y compris mouvement Hitier
- Howell
  - Classique et De Hérédia
- Individuel : principes du mouvement
- Patton américain (mise en place, recul pour la position de départ, mouvement spécial pour nombre pair de table).

Programme stage Arbitre de comité

- **Code**

- Parfaite maîtrise dans la connaissance, la mise en œuvre à la table et la formulation des lois figurant au programme d'arbitres de club. Études de quelques cas particuliers.
- Loi 26 – Loi 51 cartes pénalisées dans ses cas simples.
- Information non autorisée (cas simples – Loi 16).
- Entente entre partenaires : l'alerte et Loi 40.
- Les convenances : principes généraux, communications entre partenaires (Lois 72 à 74).
- Agréments entre partenaires : erreur d'application – d'explication (cas simples – Loi 75).

- Principes généraux concernant la marque ajustée (Loi 12).
- L'arbitrage avec paravents : procédure, cas particuliers.

- **Organisation, Règlement des compétitions**

- Principaux articles.
- Titre VII (approche générale).
- Titre IV chapitre 3 (alerte).
- Titre VIII (Patton suisse)
- Départage Ex Aequo en poule
- Remplaçant

- **Informatique**

- L'arbitre de comité doit être capable d'utiliser Magic Contest pour publier les résultats d'un tournoi par paires, d'une poule, d'un Patton américain ou d'un Patton suisse.

Programme stage Arbitre Fédéral

- **Code**

L'arbitre fédéral doit connaître la manière de régler la grande majorité des situations classiques d'arbitrage.
Il doit savoir se référer au Code dans tous les autres cas.
Lois étudiées au cours du stage :

- Lois 6, 7, 8,
- **Loi 12 (pouvoirs discrétionnaires de l'arbitre),**
- Lois 13, 14, 15,
- **Loi 16 (INA),**
- **Lois 29 à 32 (déclarations hors-tour),**
- **Déclaration faite, non faite (annexe du code)**
- **Loi 25 (changement de déclaration),**
- **Loi 26 (pénalités d'attaque),**
- Loi 27 (enchère insuffisante),
- Lois 20 et 41,
- **Lois 45 à 47 (carte jouée)**
- **Lois 50, 51 (carte pénalisée**
- **Lois 52 à 59 (attaque et jeux irréguliers)**
- **Lois 68 à 71 (revendication-concession),**
- **Loi 73 et 75 (communication entre partenaires, agréments entre partenaires).**

- **Organisation, Comptes, Règlement des épreuves, mise en place**

L'arbitre fédéral doit être capable d'assumer totalement toute forme de tournoi :
Mitchell, Howell, Individuel, Patton, etc… (limités à quatre Mitchell)
Programme du stage :

- Individuel,
- Baromètre,
- Patton américain, Patton miroir,
- Classement en cas de forfait en poule et en Suisse

Programme stage Arbitre national

- **Code**

- Connaissance de l'ensemble du Code International et du Règlement National des Compétitions de la Fédération Française de Bridge.

- Aptitude à résoudre les cas les plus complexes.

- L'arbitre national doit connaître la manière de régler la totalité des situations d'arbitrage, maîtrisant les situations les plus fréquentes, se référant avec aisance au code pour les autres.

- Les critères de jugement dans les cas d'application des pouvoirs discrétionnaires.

- **Organisation**

- Maîtrise de la direction d'une épreuve, quels que soient son niveau technique et son importance.

- L'arbitre national doit être capable de diriger totalement toute forme de tournoi Mitchell, Howell, Individuel, Quatre, Patton…

- L'arbitre national doit savoir apporter une solution à toutes les anomalies qu'il peut rencontrer lorsqu'il arbitre un tournoi.

- **Comptes**

- Maîtrise complète des programmes de calcul des résultats.

Annexe 2

Modalités des examens d'arbitre

Examen Arbitre de club

L'examen comprend :

- Une épreuve pratique, cas réel à traiter à la table (simulation), à l'issue du stage, notée sur 100 points.

- Une épreuve écrite, notée sur 200 points, d'une durée totale de deux heures :

  a) Connaissance du code,
  b) Organisation,
  c) Établissement de résultats,

Le total de l'examen est de 300 points.

L'agrément au titre d'arbitre de club pourra être délivré par le jury du comité régional aux candidats ayant obtenu une moyenne générale au moins égale à 12/20 (180/300)

- L'épreuve pratique est élaborée, organisée et corrigée par le Comité organisateur.
- L'examen écrit est le même pour tous les comités. Préparé par le Directeur national de l'arbitrage, il est corrigé par le Maître de stage.

Deux sessions annuelles sont prévues. Les dates en sont fixées par le Directeur national de l'arbitrage.

Un candidat ajourné peut se représenter à l'examen une seule fois en étant dispensé d'un nouveau stage, dans un délai maximum de 18 mois. Il conserve alors les appréciations portées lors du stage qu'il a déjà suivi.
Les notes lui seront communiquées sur sa demande.

Examen Arbitre de comité

Les candidats doivent :

1) Suivre un stage organisé à la FFB ou décentralisé dans les Comités ou les Ligues. Dans tous les cas, le programme dispensé est celui établi par la CNA.
Par délégation décernée par la CNA, des stages d'accession au grade d'arbitre de Comité pourront être dispensés par des arbitres nationaux.

2) L'examen sera exclusivement oral. Il comprendra deux cas concrets à traiter à la table par le candidat et un entretien sur le Code et le Règlement National. Cet examen sera assuré par le Directeur national de l'arbitrage.
Le Directeur national de l'arbitrage peut déléguer ses pouvoirs, en accord avec le Président de la CNA à des conseillers techniques particulièrement qualifiés.
Un agrément provisoire au titre d'arbitre de comité pourra être délivré par la CNA aux candidats ayant obtenu une moyenne générale au moins égale à 12/20 et ayant effectué leur arbitrage probatoire.
Pour obtenir un agrément définitif, le candidat devra effectuer dans un délai de 6 mois après notification de son admissibilité un arbitrage lors d'une compétition fédérale ou régionale par paires comme assistant auprès d'un arbitre fédéral ou national désigné par le Président de son comité. Le candidat devra être capable d'effectuer la saisie et le calcul des résultats à l'aide de Magic Contest. Cet arbitrage devra apprécier autant les qualités du candidat en situation d'arbitrage que ses compétences techniques ou informatiques.

Candidat ajourné : Le candidat ajourné ne peut se représenter à l'examen qu'après avoir suivi un nouveau stage de formation. A titre exceptionnel et sur proposition dûment motivée du Directeur national de l'arbitrage, un candidat ayant obtenu une moyenne générale supérieure ou égale à 10/20 et inférieure à 12/20 pourra être dispensé de stage par la CNA. Le candidat devra alors représenter l'examen dans un délai maximum de 12 mois.

Examen Arbitre Fédéral

Les candidats doivent :

1) Suivre un stage national organisé par l'Université du Bridge, au cours duquel ils recevront une première notation à l'issue d'une épreuve pratique.

2) Sous réserve d'avoir obtenu une note au moins égale à 8 sur 20 lors de l'épreuve pratique, passer les épreuves d'un examen écrit qui pourra être décentralisé.

3) Sous réserve d'avoir obtenu ***la moyenne à chacune des 3 parties « Code », « Organisation » et « jugement » de l'examen écrit*** et une note moyenne cumulée (épreuve pratique + examen écrit) au moins égale à 11/20, les candidats auront à effectuer un arbitrage probatoire (2 séances) comme assistant auprès d'un arbitre national désigné par le Président de la CNA. Cet arbitre devra apprécier autant les qualités du candidat en situation d'arbitrage que ses compétences techniques proprement dites. Il rédigera un rapport circonstancié. Cet arbitrage fait partie intégrante de l'examen.

4) A l'issue de cette dernière phase de l'examen et après avoir sollicité l'avis du Président de Comité, l'agrément au titre d'arbitre fédéral de la FFB pourra être délivré par le Jury National des Arbitres pour les candidats ayant obtenu une moyenne générale, toutes phases confondues, au moins égale à 12/20.

Un candidat ajourné à l'issue de l'examen écrit, qui souhaiterait être dispensé du stage national, et donc conserver les notes obtenues et les appréciations déjà portées lors du stage qu'il a suivi, pourra formuler une demande et une seule dans un délai maximum de 18 mois pour se représenter à l'examen écrit.
Ses notes lui seront communiquées sur sa demande.
Un candidat admissible, mais ajourné à l'issue de l'arbitrage en second, pourra formuler une nouvelle demande et une seule dans un délai maximum d'un an pour repasser cet arbitrage probatoire. Il conservera les appréciations du stage et les notes obtenues lors de l'examen écrit et de l'examen pratique.

Examen Arbitre national

Test de Contrôle des connaissances de base, sur 20 points

Sous forme d'un test rapide composé de 25 questions en QCM, d'une durée d'une heure, et organisé 3 mois avant le début du stage.

Certaines de ces questions pourront concerner l'établissement des résultats.

Une note de 12/20 est exigée pour participer au stage national organisé par la Fédération Française de Bridge ; ils seront alors notés lors d'épreuves pratiques organisées pendant ce stage ;
La note obtenue à ce test n'est pas prise en compte pour l'examen final.

L'examen d'arbitre national comprend trois parties, chacune destinée à contrôler des exigences différentes :

*b) Simulations, sur **80** points*

Les simulations seront organisées pendant toute la durée du stage, les candidats seront notés, par des examinateurs différents sur :

- Leur comportement, leur autorité ;
- Leur aptitude à résoudre le cas présenté ;
- Leur formulation.

Une note de 10/20 aux simulations est exigée pour avoir le droit de présenter l'examen écrit.

*c) Examen écrit, sur **120** points*

D'une durée de quatre heures, il comporte :

- Une épreuve de code ;
- Une épreuve d'organisation ;
- Une épreuve d'application des pouvoirs discrétionnaires de l'arbitre.

Une note inférieure à 10/20 à l'examen écrit est éliminatoire.
Les candidats ayant obtenu une moyenne cumulée hors test (simulations + examen écrit seuls) d'au moins 11/20 pourront, après examen de leurs notes et du rapport de stage par le Jury National, être déclarés admissibles.

*d) Arbitrages probatoires, sur **100** points*

Les candidats admissibles devront effectuer deux arbitrages probatoires de deux séances chacun (arbitrages en second), chacun noté sur 50 points, sous la direction d'un arbitre national désigné, après consultation du Directeur National de l'Arbitrage, par le Vice-président chargé de l'arbitrage.

Une note moyenne inférieure à 10/20 sur ces deux arbitrages est éliminatoire.

Le total de l'examen est de 300 points.

Après étude du dossier complet du candidat, l'agrément au titre d'arbitre national de la Fédération Française de Bridge pourra être alors délivré par la CNA pour les candidats ayant une moyenne générale (toutes phases confondues) d'au moins 12/20 (180/300).

e) Candidats ajournés

Un candidat ajourné à l'issue de l'examen écrit, qui souhaiterait être dispensé du stage national à l'exclusion des simulations, mais qui conserverait les appréciations obtenues lors du stage qu'il a déjà réussi, pourra formuler une demande et une seule pour repasser les épreuves de l'examen écrit du prochain stage ARNAT.
Un candidat admissible, mais ajourné à l'issue de l'arbitrage en second, pourra formuler une nouvelle demande et une seule dans un délai maximum d'un an pour repasser ces arbitrages probatoires. Il conservera les appréciations du stage et les notes obtenues lors de l'examen écrit.