

# Règlement des tournois BBO

Ce règlement est d'application pour tous les tournois BridgeBase Online (BBO) organisés par la Fédération Royale de Bridge Belge, les Ligues et les clubs.

## Bon comportement

Il est attendu que chaque joueur reste courtois avec les autres joueurs et avec le directeur de tournoi. On doit éviter le langage vulgaire, celui-ci pouvant mener à la disqualification et/ou l'exclusion (Loi 91 du Code). En cas d'infractions graves ou répétées, l'organisateur du tournoi (selon le cas la FRBB, la Ligue ou un club) peut prendre des mesures et/ou entamer une procédure en fonction des arrêtés du règlement d'éthique et de discipline.

Tout le monde aime savoir contre qui il joue, raison pour laquelle tous les joueurs devraient mentionner leur prénom et leur nom dans leur profil.

## Cartes de conventions

Sauf si l'organisateur du tournoi en a décidé autrement, les règles suivantes sont d'application:

1. Les cartes de conventions ne sont pas obligatoires.
2. Chaque paire doit, au début de chaque tour, expliquer brièvement ses ouvertures au niveau 1 ainsi que ses conventions en matière d'entames et de signalisation (pré-alerte). Par exemple: *"Bonjour, nous jouons Majeure par 5, meilleure mineure. Entames parité dans un contrat à la couleur, 4e meilleure à SA. Signalisation parité"*.

## Alertes et explications

Toutes les déclarations non naturelles, même supérieures à 3SA, doivent être alertées, à l'exception des contres (qu'ils soient négatifs ou d'appel) dans le premier tour d'annonces. La même règle vaut aussi pour les enchères naturelles ayant une signification inattendue.

Le joueur qui fait une déclaration alertable doit l'alerter et en donner l'explication au moment-même. Le joueur doit taper l'explication dans la case ad hoc avant de publier son enchère, de sorte que les adversaires la reçoivent à temps.

Nous encourageons les joueurs à expliquer leurs enchères volontairement, même lorsque celles-ci ne sont pas alertables.

À n'importe quel moment, un joueur (sauf le mort pendant le jeu) peut demander des explications sur le système des adversaires.

1. Les questions et les réponses doivent être tapées en utilisant la fonctionnalité prévue ou le chat privé si nécessaire. Chatter à table dans ce but est interdit car cela donne une information illicite au partenaire.
2. Les questions ne peuvent être posées qu'au joueur qui a fait l'enchère pour laquelle on demande des explications.
3. Il est interdit de poser des questions au partenaire de ce dernier, par exemple pour découvrir si les adversaires ont un malentendu. Exception: si un joueur a oublié son système, le directeur de tournoi peut alors autoriser que la demande d'explication soit faite, en chat privé, à son partenaire.

Si un joueur se réalise qu'il s'est trompé de déclaration selon le système, il doit donner l'explication en accord avec son système, même si cela ne donne pas une bonne description de sa main (voir Loi 40.C du Code).

## Consultation de la feuille de conventions ou de notes

Sauf si l'organisateur en décide autrement, les joueurs peuvent consulter leur propre feuille de conventions ou leurs notes pendant la période des annonces et de jeu (de toute façon ceci est toujours accordé en cas de défense contre les conventions brunes et les systèmes Jaunes (HUM)).

## STOP

Après une enchère à saut, les joueurs devraient attendre 10 secondes, tout comme dans un tournoi en présentiel.

## Undo (annuler)

L'organisateur du tournoi décide si l'undo est autorisé ou non. En cas d'acceptation, les règles ci-dessous s'appliquent (en cas de refus, les Lois 21.B.1(a) et 25.A du Code ne sont pas d'application).

Principe général:

1. Un joueur peut demander l'undo s'il a cliqué par erreur sur la mauvaise carte ou déclaration ("misclick").
2. Un joueur **ne peut** demander l'undo s'il a mal annoncé parce qu'il a, par exemple, oublié temporairement son système ou commis une bétise d'une autre manière.
3. **Pendant le jeu**, un joueur ne peut demander l'undo **que** s'il a joué **sur base d'informations incorrectes** (Lois 47.E du Code).

Les adversaires peuvent toujours accepter la requête. En cas de refus, il faut appeler le directeur de tournoi. Si celui-ci juge que le joueur a mal cliqué, il décide alors que la demande d'undo doit être acceptée. Les joueurs doivent se soumettre à l'avis du directeur de tournoi.

Jusqu'à ce que le problème soit résolu, il est interdit de nier sciemment la demande d'undo et de continuer à jouer.

Toute information provenant d'une irrégularité est interdite pour la paire fautive (il vaut mieux que le directeur de tournoi reste à table si l'information semble influencer le jeu). Si une demande d'undo n'est pas acceptée, elle constitue en soi une information illicite pour le partenaire. Les lois sur la carte pénalisée ne sont pas d'application dans le bridge en ligne.

Si un joueur doute qu'une demande d'undo soit la conséquence d'un "misclick" il faut appeler immédiatement le directeur de tournoi.

Si après 4 Passe, un de ces Passe était un "misclick", on ne sait plus corriger. Dans ce cas, le directeur de tournoi doit attribuer une marque ajustée (artificielle la plupart du temps).

## Revendication et concession de levées

Le directeur de tournoi applique les Lois 68-71 du Code pour la revendication et la concession de levées.

Un joueur qui fait poursuivre le jeu en rejetant la revendication ou la concession de levées d'un adversaire (en n'y ayant pas été invité par un adversaire), au lieu d'appeler le directeur de tournoi, est considéré comme ayant demandé que l'on continue à jouer. Si aucun autre joueur n'y a vu d'inconvénient, le score obtenu par la suite est maintenu (voir la Loi 68.D.2.(b) du Code).

## Droit d'aller en appel

A condition que la FRBB ou la Ligue soit d'accord, l'organisateur du tournoi peut décider que les décisions du directeur de tournoi sont définitives et qu'aucun appel n'est possible.

## Marque ajustée

BBO ne supporte pas l'attribution de marques ajustées pondérées ou non-complémentaires. Si l'on utilise BBO pour le score officiel, le directeur de tournoi donne une marque ajustée en pourcentages, en IMPs ou en points totaux, qui soit le plus équitable possible pour les deux paires. Ceci est aussi d'application si le directeur de tournoi donne une marque ajustée lorsqu'une donne n'a pu être achevée.

## Internet

Chaque joueur est lui-même responsable des problèmes survenus lors d'une connexion Internet instable ou inadéquate.

## Jeu malhonnête

Le jeu malhonnête est une infraction très grave, soumise aux stipulés du règlement d'éthique et de discipline (E&D), même si celle-ci a lieu au cours du jeu de bridge en ligne dans le cadre d'une organisation appartenant à la FRBB, la VBL ou la LBF (article 2 du règlement E&D). Exemples de jeu malhonnête:

1. Communiquer avec le partenaire pendant le jeu de toute autre manière que via le chat à table;
2. Communiquer avec un spectateur pendant le jeu;
3. Jouer sur un compte qui ne vous appartient pas;
4. Jouer sur différents comptes dans un seul tournoi;
5. Connaître la teneur d'une main à l'avance, par exemple en étant spectateur via un autre compte.

Toute accusation de jeu malhonnête doit d'abord être transmise au directeur de tournoi, conformément à l'article 11 du règlement E&D. Ensuite, il faut transmettre l'accusation aux instances compétentes conformément à l'article 12 du règlement E&D.

Il est évident qu'en cas de nécessité la commission d'éthique et de discipline interviendra très sévèrement.