

PROCEDURE D'ALERTE

Art.1 Carte de convention

Il est obligatoire de remettre à chacun des adversaires une carte de convention, remplie correctement et entièrement avant que le jeu ne commence. Cette carte de convention doit être du type international, et remplie en anglais. Pour les compétitions de Ligue, la langue utilisée peut être le néerlandais ou le français, selon la Ligue concernée.

Dans les tournois organisés par les Cercles, et dans les championnats par paires nationaux – à l'exception du championnat par paires open - la direction de la compétition peut décider que la mini-carte de convention suffit.

Art. 2 Préalerte

Avant que le jeu ne commence, les points suivants doivent être communiqués, verbalement et spontanément, à chacun des adversaires :

- a. le système de base
- b. les principales dérogations à ce système de base.
- c. **les conventions du jeu de la carte (conventions sur l'entame et la signalisation) dans la mesure où ces conventions s'écartent des principes de base décrits dans les ouvrages cités à l'article 3 ci-après.**

Art. 3 Système de base

Aucun élément d'un système de base naturel ne peut être alerté. Les systèmes de base utilisés dans les deux Ligues sont :

Acol : aucun des principes qui sont traités dans les 4 fascicules de base de Berry Westra, qui forment le système d'enseignement de la VBL, ne doit être alerté : *Leer met Berry Westra (delen 1+2)* en *Beter Bridge met Berry Westra (delen 1+2)*.

S.E.L.F. : aucun des principes qui sont traités dans les 5 premiers fascicules du S.E.L.F., qui forme le système d'enseignement de la LBF, ne doit être alerté.

Autres systèmes d'enchères naturels : les principes de base de l'ouverture de 1 en couleur doivent être expliqués lors de la préalerte et ne peuvent être alertés s'ils s'accordent avec les principes de base du système d'enchères concerné ; pour le reste aucun des autres principes ne doit être alerté dans la mesure où ils ne s'écartent pas des principes du système de base.

Art. 4 Exceptions

Les éléments suivants ne peuvent être alertés, même s'ils s'écartent du système mentionné à l'art. 3 :

- a. **Ouverture 1 trèfle** : ne pas alerter si l'ouverture n'est pas forcing, même si la couleur trèfle peut ne comporter que 2 cartes au minimum.

- b. **Ouvertures au niveau de 2** : si l'ouverture répond à une des deux définitions ci-après, elle ne peut pas être alertée, même si sa signification s'écarte **d'un système de base** :
- ou bien l'ouverture est toujours forte dans le sens d'une ouverture Acol forte au niveau 2
 - ou bien l'ouverture est faible mais promet un unicolore de 6 cartes minimum dans la couleur mentionnée.
- c. **Au-delà de 3 SA** : aucune enchère supérieure à 3 SA ne peut être alertée.
- d. **Contre et surcontre** : aucun contre ou surcontre ne peut être alerté
- e. **Conventions du jeu de la carte** : l'entame, **l'attaque** et la signalisation ne peuvent jamais être alertés.

Art. 5 Interdiction d'alerter

Chaque paire peut interdire à ses adversaires d'alerter. Cette interdiction doit être donnée avant que le jeu ne débute contre **cette paire**, et reste d'application jusqu'à ce que le jeu contre **cette paire** cesse.

Art. 6 Méthode d'alerte

6.a Sans écrans

Toute enchère qui, en vertu des règles ci-avant est soumise à une obligation d'alerte, doit être alertée par le partenaire de celui qui a fait l'enchère. Le joueur qui alerte est responsable de ce que l'alerte a été vue par les adversaires. La manière correcte d'alerter est la suivante :

- le joueur qui doit alerter, sort sa carte d'alerte de la boîte d'enchères et la dépose au milieu du board, qui doit se trouver au milieu de la table ;
- ce joueur doit le faire avant que son adversaire de droite ne fasse une enchère dans un tempo normal ;
- la carte d'alerte reste déposée jusqu'à ce que l'adversaire de droite a fait une enchère, après quoi elle doit être replacée dans la boîte à enchères.

6.b Avec écrans

La manière correcte d'alerter est décrite dans le règlement belge du jeu avec écrans.