

REGLEMENT des Tournois intimes du Cercle de Namur

1. **Horaires des tournois** – Les tournois intimes du Cercle ont lieu chaque lundi (14h30) et jeudi (19h). Fin des tournois : 18h30 le lundi, 23h15 le jeudi. On termine toutefois les parties du tour entamé avant cette heure limite. Le tour est considéré comme terminé quand toutes les tables ont inscrit le dernier résultat du tour en cours.
2. **Durée impartie à chaque donne** – Durée des tours fixée selon le nombre de donnes programmées par tour : 15 minutes pour 2 donnes, 23 minutes pour 3 donnes, 30 minutes pour 4 donnes et 35 minutes pour 5 donnes. Deux minutes sont prévues après chaque tour pour effectuer le changement de position des joueurs et le transfert des étuis. Quand une table, cinq minutes avant la fin du tour (qui est alerté par le chronomètre) n'a pas commencé à enchérir la (ou les) donne(s) restante(e), cette (ces) donne(s) n'est (ne sont) pas jouée(s). Dans ce cas, un score de moyenne inférieure (40%) est attribué aux deux paires de la table incriminée, à qui que soit qu'incombe la faute du retard (mais le DT, le directeur du tournoi, pourra décider d'infliger une pénalité supplémentaire à la paire qu'il juge responsable du retard).
3. **Directeur du tournoi (appelé DT)** – Le Conseil d'administration ou son président (à défaut le vice-président puis un membre du CA, en commençant par le plus jeune) désigne le DT. Pas nécessairement le même à chaque tournoi. Le DT –idéalement reconnu comme arbitre officiel par la Fédération Belge ou la LBF, mais sans que cela ne soit une obligation- a le pouvoir d'appliquer les règles du Code International du bridge (dernière édition). Y compris la jurisprudence éventuelle induite de jugements antérieurs pris les Fédérations, internationale ou belge. Il appliquera également les règles en usages en Belgique (cfr point X). Chaque paire pourra aller se pourvoir en appel contre toute décision. Dans ce cas, une caution de 50 EUR sera déposée. La caution sera remboursée si l'appel est jugé recevable par le Comité d'appel, désigné par le Conseil d'administration, à défaut son président, etc... Pour les jugements concernant les retards de jeu (cfr point 5) et les pénalités disciplinaires (cfr point 12), les décisions du DT sont sans appel.
4. **Systèmes d'enchères autorisés** – Les tournois intimes du Cercle sont classés en Catégorie D. Le psychic (psychic = grave désinformation, à juger par le DT) est interdit et, dès la première infraction, sanctionné par un score de 0% (pour la paire fautive)-60% ou moyenne réalisée si supérieure à 60% (pour la paire ayant subi le psychic). Ce jugement est ici sans appel. Par courtoisie élémentaire, il est demandé à une paire utilisant une convention inhabituelle, même autorisée en Catégorie D, de l'expliquer, succinctement mais clairement en arrivant à chaque table, avant de débiter le jeu. De façon à permettre à un adversaire prévenu de tenter de prévoir son système d'action sur ce système inhabituel.
5. **Pénalités pour jeu lent** – Jouer de façon anormalement lente est, pour le moins, discourtois vis-à-vis de l'adversaire. Le DT aura le pouvoir (sans appel possible) de pénaliser ce jeu anormalement lent (cfr échelle des sanctions au point 12). En cas de débordement du temps imparti, le DT jugera à qui incombe la responsabilité, à une paire ou aux deux, éventuellement, et imposera les pénalités.
6. **Tenue à table** – Une parfaite correction est exigée, c'est la plus élémentaire des politesses. Cela concerne diverses situations : perte de temps exagérée dans des discussions entre partenaires – agressivité verbale (voir physique !) envers son partenaire ou un adversaire (ou carrément les trois) – utilisation perturbante pour toute la salle d'une vigueur de voix

dépasant les limites du respect des autres (idéalement, la voix d'un joueur ne devrait pas se répercuter au-delà de la table à laquelle il joue). Toutes ces infractions seront pénalisées (sans appel) par le DT. Une tenue particulièrement incorrecte pourra aller jusqu'à la demande en Assemblée Générale de l'exclusion du membre fautif. Un joueur extérieur pourra, lui, être exclu sur le champ et interdit par la suite d'entrée au Cercle.

7. **Cartes mal remises dans un étui** – La paire fautive ayant mal remis, dans un étui qu'il a joué précédemment, les cartes sera punie suivant le barème de pénalités prévues (voir point 12)
8. **Étui indûment joué** – Si une paire, en interprétant mal sa position, joue indûment un étui, si la paire a joué précédemment cet étui, il n'y a pas de pénalité ; si elle n'a pas encore joué cet étui, appel doit être fait au DT pour lui signaler la situation. Quand la paire incriminée jouera cet étui, elle pourra le faire à condition que la séquence d'enchères soit parfaitement identique à celle de la table où l'étui était indûment enchéri. A la moindre différence d'enchère, une marque ajustée sera attribuée (40-60%, selon paire fautive ou non). Si l'étui a carrément été joué indûment à une table, il ne pourra être rejoué par la suite (même principe : 40-60%).
9. **Procédure du « STOP »** - Elle est applicable. Elle concerne tout enchère à saut. Le carton « stop » est déposé sur la table et l'adversaire à gauche ne peut enchérir (ni exprimer qu'il va ou non enchérir, il doit donc respecter une attitude totalement neutre) endéans les huit secondes.
10. **Procédure d'alerte** – Toute enchère particulière à la paire (ou inhabituelle), artificielle ou non doit être clairement alertée (et expliquée à la demande et seulement à la demande). Aucune enchère artificielle n'est plus alertée à partir du niveau de 3 SA. (mais une demande d'explication peut évidemment être formulée par tout adversaire à son tour d'enchérir).
11. **Quelques règles particulières s'appliquant en Belgique (hors code international donc)** – La Belgique tenant beaucoup à ses particularismes, le Cercle applique ces dispositions. En voici les plus fréquentes :
 - **Règle de 18** – (pas applicable en 4^e position) – Pour ouvrir au niveau de 1, il faut à la fois un minimum de 8 points H et que l'addition du nombre de points H et du nombre de cartes des deux couleurs les plus longues atteigne 18. En cas d'infraction, score artificiel de 0-60% appliqué (sans appel possible).
 - **Contre d'appel sans couleur connue** – Minimum de 12 points exigé. Dès l'instant où une couleur (au moins) est connue, il n'y a pas de limite inférieure de points requise. (c'est, par exemple, le cas du « DON'T » exprimé par un contre)
12. **Echelle des pénalités** – L'échelle suivante est appliquée pour pénalité infligée par le DT :
 - **Première infraction** : un avertissement.
 - **Deuxième infraction** : 10% de pénalité sur la donne
 - **Troisième infraction** : 30% de pénalité sur la donne
 - **A partir de la 4^e infraction** : 50% de pénalité sur la donne.

Note : Ces pénalités sont cumulatives. Elles peuvent produire un score, par donne, inférieur à zéro (cas d'une donne, par exemple, où la paire fautive a réalisé un score de 30% et cumulé les infractions à hauteur de 90% : le score de la paire incriminée sera négatif, dans ce cas de figure : moins 20%).