

## Feuille de convention Utilisation du carton « ALERTE »



Tous les joueurs **DOIVENT** mettre à disposition des adversaires une feuille de conventions (\*) comportant la méthode de base et les conventions d'annonce et de jeu de la carte.

Les 2 joueurs d'une même paire doivent utiliser les mêmes conventions de déclaration et de jeu de la carte.

De plus, avant le début du tour, les joueurs doivent attirer l'attention de leurs adversaires sur les conventions très particulières ou inattendues de déclaration ou de jeu de la carte.

(\*) 2 feuilles de conventions lors des compétitions avec écrans.

Cette feuille de convention **OBLIGATOIRE** ne dispense en aucune façon d'alerter une déclaration ayant fait l'objet d'un agrément dont la signification pourrait, de manière raisonnable, ne pas être comprise de l'adversaire.



Quand un joueur produit une déclaration telle que visée ci-dessus, son partenaire **DOIT** aussitôt présenter le carton « Alerte ».

Le joueur qui alerte doit s'assurer que l'adversaire a perçu son action.

Il ne doit donner aucune explication de son agrément que si un adversaire, à l'un de ses tours de paroles, lui en fait la demande.

En cas de jeu avec écran, chaque joueur doit alerter et informer par écrit son voisin d'écran.

Il convient d'alerter toute déclaration dont le sens inusuel ou artificiel est susceptible de tromper l'adversaire, compte tenu de son niveau.

Le joueur qui alerte insistera pour attirer l'attention de l'adversaire quand l'alerte elle-même peut être trompeuse ou insuffisante (Exemple : Contre punitif dans une situation classiquement d'appel).

### Après un défaut d'alerte ou une explication erronée d'un agrément :

- Le déclarant ou le mort doivent appeler l'arbitre **avant l'entame** et informer les adversaires.
- Les joueurs de la défense doivent attendre **la fin du jeu** pour signaler l'infraction et appeler l'arbitre.