



Fédération française de bridge
Guide éthique du jeu en ligne
Version 1.0, le 7 décembre 2020

1. Champ d'application

Les règles éthiques et le Règlement disciplinaire de la FFB s'imposent à tous les joueurs licenciés de la fédération et notamment :

- Pour tout évènement organisé en ligne par la fédération, ses clubs, ses comités et ses ligues, ainsi que par tout autre organisateur, personne physique ou morale ayant, pour l'évènement en question, établi une collaboration avec la FFB, quelle qu'en soit la nature.
- Pour tout autre évènement en ligne, lorsque les organisateurs dudit évènement l'ont placé préalablement dans le cadre du Règlement disciplinaire de la FFB.

Les joueurs et les organisateurs sont invités à en prendre connaissance avec attention, et à les respecter, ainsi que les conditions particulières qui pourront avoir été définies pour chaque évènement.

2. Informations non autorisées

Principes :

Toute méthode permettant à un joueur d'avoir accès à des informations sur une donne (composition des jeux, déroulement et résultats à d'autres tables...) avant qu'elle n'ait été jouée jusqu'à son terme par ce joueur, est interdite.

L'utilisation de tout moyen d'aide à la décision au cours d'une donne est interdite, à l'exception du point 2.4 ci-dessous.

2.1. Informations sur une donne

L'utilisation par un joueur de tout moyen ayant pour but d'obtenir des informations sur une donne avant qu'elle n'ait été jouée jusqu'à son terme, est interdite. Sans que cette liste soit limitative, cette disposition concerne en particulier :

- La connaissance de tout ou partie des cartes cachées avant qu'elles n'aient été dévoilées (le mort) ou jouées.
- La connaissance, partielle ou totale, du déroulement de la donne à une autre table.
- L'accès aux résultats de la donne jouée ou de donnes jouées à d'autres tables de la même épreuve.

Nb. Chaque plateforme a sa propre politique d'enregistrement des données et événements (comme le déroulement détaillé de chaque donne...), parfois de façon très large, y compris pour des données personnelles telles que adresse de connexion, identification du terminal utilisé, etc. Les conditions générales d'utilisation de chaque plateforme précisent ce qui est collecté et conservé, et dans quel but. Les joueurs sont invités à s'y référer. Dans le respect de la réglementation (RGPD en particulier), certaines informations peuvent être exploitées pour détecter des comportements contraires à l'éthique et/ou aux règlements qui nuiraient à l'intérêt légitime des plateformes ou de tierces parties.

2.2. Communication entre partenaires et/ou coéquipiers

Toute communication privée, active ou passive, entre partenaires et/ou coéquipiers est interdite entre le moment où la première donne de l'évènement apparaît à l'écran jusqu'à la fin de la dernière donne jouée.

2.3. Aide à la décision (sauf pour les événements à destination des « débutants »)

Sans que cette liste soit limitative, toute utilisation des moyens désignés ci-dessous est interdite pendant le déroulement de l'évènement :

- Prendre conseil ou avis auprès d'une tierce personne.
- Consulter des écrits ou des tables (probabilités, maniements de couleurs...).
- Utiliser un logiciel de jeu (robot) ou de simulation.
- Obtenir des informations susceptibles d'influer sur les décisions d'un joueur, alors même qu'elles sont normalement cachées (évolution du score d'un match, par exemple).

2.4. Consultation du système de la paire

La consultation du système de la paire, sous forme de feuille de conventions ou de système complet, est autorisée à tout moment, sauf si d'autres dispositions ont été précisées dans les conditions particulières de l'épreuve, définies par l'organisateur.

Nb. Cette autorisation est donnée afin de faciliter les explications d'enchères faites aux adversaires et éviter les erreurs d'explication ou d'application du système. Il est cependant demandé aux joueurs de ne pas en tirer profit en concevant un système extrêmement complexe qu'il serait impossible de mémoriser, dans le seul but de déstabiliser les adversaires.

3. Règles pratiques

3.1. Abandons et forfaits

L'abandon par un joueur d'un événement en cours est pénalisable au même titre que l'abandon d'une compétition jouée en présentiel (Art 154 du RNC), sauf à apporter une preuve raisonnable que cet abandon était la conséquence d'une déconnexion informatique durable, ou d'un autre cas de force majeure.

3.2. Hésitations

La nature et le traitement des hésitations pour le bridge en ligne sont de même nature que celles du Règlement National des Compétitions.

Cependant,

- au cas où un joueur, au moment de faire une enchère ou de jouer une carte, constate un blocage temporaire de son écran ou de sa connexion ayant pu donner aux autres joueurs à la table le sentiment d'une hésitation de sa part,
- ou bien si un joueur s'absente de la « table » pour un court moment, Il en informera dès que possible les trois autres joueurs.

3.3. Revendication (« rclm » ou autres)

Tant le déclarant qu'un joueur en défense peuvent demander à stopper le jeu en cours de donne, en revendiquant un nombre précis de levées. Si le camp adverse n'accepte pas la revendication, il est recommandé, plutôt que de demander par message écrit des explications sur la ligne de jeu que le camp qui revendique entend adopter, de faire appel à l'arbitre ou en tout cas de poursuivre le jeu jusqu'à son terme.

Nb. Chacune des plateformes existantes ou à venir a défini ses propres spécifications et paramètres, des fonctionnalités qui peuvent être assez différentes entre elles, etc.

Les règles qui sont précisées ci-dessous sont celles le plus couramment appliquées. Elles sont transposables sur toutes plateformes, et seront précisées autant que nécessaire, pour chacun d'entre elles, dans le futur.

3.4. Identification / pseudos

Il est demandé à chaque joueur d'avoir la courtoisie d'indiquer dans son profil, de façon complète, les informations qui le concernent : son vrai nom, son niveau de jeu de façon honnête et éventuellement sa nationalité.

Chaque joueur a l'obligation de renseigner sur son profil FFB le pseudo qu'il utilise pour jouer sur une plateforme.

3.5. Alertes

Chaque joueur alerte ses propres enchères dont la signification doit être expliquée aux adversaires.

L'alerte doit être activée avant sa propre enchère, afin de permettre aux adversaires de ne pas enchérir avant d'avoir reçu les explications sur l'enchère alertée.

Il est préférable de renseigner l'explication après avoir enchéri, afin de ne pas faire percevoir aux adversaires un temps qui pourrait être perçu comme une réflexion prolongée avant de faire son enchère.

L'explication est donnée dans le cadre prévu à cet effet, et en aucun cas par un commentaire à toute la table. Il est acceptable de compléter l'explication par un message adressé simultanément aux deux adversaires.

Si l'un des adversaires souhaite poser une question complémentaire, il le fait par message privé adressé au joueur qui a alerté, et il reçoit la réponse de façon privée en retour.

3.6. « STOP »

Le stop n'existe pas sur certaines plateformes, Il revient donc aux joueurs de s'imposer à eux-mêmes ce délai (5 à 10 secondes) après une enchère à saut.

3.7. Undo's ou toutes formes de retour en arrière sur une enchère ou sur une carte.

Une demande de Undo (annulation d'une enchère ou d'une carte jouée) ne doit être faite aux adversaires qu'en cas d'erreur matérielle manifeste (« misclick »).

En principe, une demande de Undo doit être acceptée par les adversaires, sauf à ce qu'ils considèrent avoir des doutes sérieux sur la réalité de l'erreur matérielle. Dans ce cas, l'arbitre doit être appelé à la table, doit se renseigner auprès du joueur en cause sur les raisons de sa demande de Undo, et il revient à l'arbitre de valider ou non cette demande.

La même procédure s'applique quand les adversaires émettent des réserves après avoir accepté un Undo, s'ils considèrent que la rectification effectuée n'est pas la conséquence d'une erreur matérielle, mais plutôt d'un changement d'intention.

Il est possible pour les joueurs d'activer la procédure de « double validation » d'une enchère ou d'une carte, pour éviter autant que faire se peut les demandes de Undo.

3.8. « Chat »

Le « chat » désigne les messages émis par l'un des joueurs ou l'un des spectateurs (lorsque la présence de ceux-ci est autorisée) à la table.

Les messages envoyés à l'ensemble des participants à l'évènement ne doivent comporter que des formules de courtoisie et de politesse.

Les messages envoyés à l'un ou aux deux adversaires doivent dans tous les cas rester courtois, même en cas de désaccord ou de suspicion de comportement contre l'éthique. Il est impératif de faire appel à l'arbitre dans tous les cas conflictuels.

Le partenaire ou les coéquipiers ne doivent en aucun cas pouvoir accéder à un message au cours d'une donne.

Nb : les conditions générales d'utilisation des plateformes peuvent préciser que toutes les conversations sont enregistrées et peuvent être utilisées a posteriori en cas de réclamation, de litige ou de suspicion de comportement contre l'éthique.

4. Arbitre

L'arbitre d'un évènement dispose de pouvoirs et prérogatives similaires à celles du bridge « à la table ». Les joueurs doivent faire appel à l'arbitre dès qu'un litige naît entre eux, pour quelque motif que ce soit.

Les procédures d'appel d'une décision arbitrale sont, elles aussi, similaires à celles figurant au Règlement National des Compétitions.

5. Procédures disciplinaires

5.1. Charte éthique

L'inscription d'un joueur à une épreuve fédérale en ligne le soumet automatiquement aux Règlements Disciplinaires de la FFB.

5.2. Signalements

Les personnes ou entités souhaitant adresser à la FFB un signalement de faits qui pourraient être jugés contraires à l'éthique du jeu en ligne, peuvent le faire sur l'adresse mail : signalement@ffbridge.fr. Seuls le Président de la FFB et le Président du Comité d'Experts (mis en place pour traiter des dossiers d'éthique du jeu en ligne) sont habilités à prendre connaissance du contenu des messages reçus à cette adresse.

Un accusé de réception sera délivré et précisera si le signalement est recevable, selon la nature des faits, la date et le cadre dans lequel ils se sont produits, etc.

Aucun signalement anonyme ne sera pris en compte.

Il est de l'intérêt général que les personnes ou entités souhaitant déposer un signalement gardent la confidentialité de leur action. Tenir publiquement des propos accusatoires est un comportement susceptible d'être condamnable, aux termes du Règlement disciplinaire de la FFB.

Le Comité d'Experts examinera les signalements recevables et proposera la suite à y apporter, selon le résultat de ses investigations.

Le travail du comité d'Experts se déroule dans le respect des principes fondamentaux du droit (présomption d'innocence, respect du contradictoire).

5.3. CFED (Chambre Fédérale d'Éthique et de Discipline)

Si le Président du Comité d'Experts considère que les conclusions du Comité justifient une action disciplinaire, il transmettra le dossier au président de la FFB pour saisine de la CFED. Certains dossiers, selon leur nature, pourront être transférés aux CRED compétentes.

Les procédures disciplinaires seront décrites dans le règlement de l'Éthique et de la Discipline.

La CFED juge en première instance. Son jugement est susceptible d'appel auprès de la CNED (Chambre Nationale d'Éthique et de Discipline).

Le 7 décembre 2020