



LE CODE INTERNATIONAL

Lois du Bridge de Compétition

2017

Copyright © Fédération Mondiale de Bridge

Avec les remerciements aux membres du Comité des Lois de la WBF :

Max Bavin, Maurizio Di Sacco, David Harris, Alvin Levy, Chip Martel, Howard Weinstein, John Wignall, Adam Wildavsky, Laurie Kelso (Secretary) et Ton Kooijman (Chairman).

La coopération historique du Portland Club, de la Ligue Européenne de Bridge et de la Ligue Américaine de Bridge Contrat est saluée avec reconnaissance

Éditeur en langue française

Fédération Française de Bridge
20 quai Carnot
92210 SAINT-CLOUD

PRÉFACE
à l'édition française du Code

Tous les 10 ans depuis 1987 la fédération mondiale (WBF) promulgue un nouveau Code International. L'édition 2017 entrera en application en France le 1er janvier 2018.

Comme d'habitude, cette nouvelle version tient compte de l'expertise et de l'expérience de terrain de nombreux arbitres à travers le monde.

Elle propose de nombreux changements : amélioration de la présentation et simplification de la rédaction afin de faciliter le travail de tous les arbitres pour des Lois d'application très courante, soit des modifications importantes sur un certain nombre de Lois.

Dès la promulgation de ce nouveau code, un groupe de travail a été créé en avril 2017 pour la rédaction de la version française.

Jean-François Chevalier, Directeur National de l'arbitrage, sous la responsabilité de Jean-Daniel Chalet, a dirigé avec talent et efficacité l'ensemble des travaux à partir de la traduction rigoureuse réalisée par Francis Wolff.

Nos arbitres internationaux : Bertrand Gignoux, Claude Dadoun et Olivier Beauvillain ont apporté leur précieuse collaboration.

Henri Defranchi, Roger Eymard et Dominique Gribé en ont réalisé la relecture.

Olivier La Spada a fait un énorme travail de correction topographique.

Qu'ils soient tous ici remerciés de cette réalisation de grande qualité.

La FFB et son Bureau exécutif remercient tous les membres du comité de rédaction pour la finalisation de cette lourde tâche.

Que cette réalisation permette à chacun, arbitre ou non, de trouver ici les réponses aux problèmes d'arbitrage qui surviennent en compétition.

Jean-Daniel Chalet
Vice-président de la FFB

Saint-Cloud, juin 2017

Les notes de bas de page numérotées font partie du Code International de Bridge, celles avec des astérisques rappellent la position de la FFB.

PRÉFACE AUX LOIS DE 2017

Contrairement à d'autres sports de l'esprit comme les Échecs ou le Go, le Bridge est un jeu relativement nouveau et comme tel évolue continuellement. Les premières Lois du bridge en tournoi ont été publiées en 1928 et ont été successivement révisées en 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987, 1997 et 2007. Durant les années trente, les Lois ont été promulguées par le Portland Club de Londres et le Whist Club de New York. Depuis les années quarante, la Commission Nationale des Lois de la Ligue Américaine de Bridge Contrat (ACBL) a remplacé le Whist Club, tandis que la Ligue de Bridge Britannique et la Ligue de Bridge Européenne (EBL) ont apporté leur concours au Portland Club.

Actuellement c'est la Fédération Mondiale de Bridge (WBF) qui assume la responsabilité de révisions régulières ; sa Commission des Lois a la charge de réviser les Lois au moins une fois par décennie. Il est juste de dire que cette dernière révision est la plus approfondie à ce jour. Énormément de propositions ont été faites par des joueurs, des Arbitres, des Fédérations Nationales ou des Responsables de Zones ; elles ont toutes été étudiées en détail par la Commission. Suite à des rencontres lors de plusieurs Championnats et l'échange de plusieurs milliers de courriels un consensus a finalement été trouvé. Les membres de la Commission, dont les noms apparaissent ci-dessous, méritent incontestablement les remerciements de toute la communauté bridgesque mondiale pour leur travail acharné. En particulier la grande expérience de Ton Kooijman lui a permis en tant que Président de mener cette tâche jusqu'à une conclusion réussie. Mais aucun éloge n'est trop grand pour le Secrétaire, Laurie Kelso, qui a colligé les documents, fait tout le travail administratif et la plus grande partie de la rédaction, en y consacrant d'innombrables heures de son temps. Sans lui le travail n'aurait jamais été terminé.

Les tendances démarrées avec la révision de 2007 ont été poursuivies : donner des pouvoirs accrus aux Arbitres ; essayer de rectifier une situation plutôt que de pénaliser ; soutenir les Organismes Responsables. Ce Code n'est pas censé durer indéfiniment (en effet jusqu'à sa publication des discussions concernant certaines Lois étaient encore en cours) mais le cadre, vérifié et testé, existe pour de futures éditions.

La Commission reconnaît avec gratitude l'aide substantielle reçue de beaucoup de gens. Elle a été grandement appréciée.

Le Comité de Rédaction était composé de :

Max Bavin
Maurizio Di Sacco
David Harris
Alvin Levy
Chip Martel

Howard Weinstein
John Wignall
Adam Wildavsky
Laurie Kelso (Secretary)
Ton Kooijman (Chairman)

TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE AUX LOIS DE 2017	3
INTRODUCTION AUX LOIS DE 2017	12
Définitions	13
LOI 1 - Le jeu de cartes	17
A. Hiérarchie des cartes et des couleurs	17
B. La face des cartes	17
C. Le dos des cartes	17
LOI 2 - Les étuis de tournoi	17
LOI 3 - Disposition des tables	17
LOI 4 - Les paires	18
LOI 5 - Désignation des places	18
A. Position initiale	18
B. Changement de position ou de table	18
LOI 6 - Mélange et Donne	19
A. Mélange	19
B. Donne	19
C. Représentation des deux paires	19
D. Nouveau mélange et redonne	19
E. Options de l'arbitre pour mélanger et distribuer	19
F. Duplication des étuis	20
LOI 7 - Contrôle de l'étui et des cartes	21
A. Place de l'étui	21
B. Retirer les cartes de l'étui	21
C. Remettre les cartes dans l'étui	21
D. Responsabilité pour ces procédures	21
LOI 8 - Ordre des Tours	22
A. Mouvement des étuis et des joueurs	22
B. Fin du tour	22
C. Fin du dernier tour et fin de la séance	22
LOI 9 - Procédure à la suite d'une irrégularité	23
A. Attirer l'attention sur une irrégularité	23
B. Après que l'attention a été attirée sur une irrégularité	23
C. Correction prématurée d'une irrégularité	23
LOI 10 - Arbitrage - Rectification	24
A. Droit d'imposer des rectifications	24
B. Modification de l'arbitrage	24
C. Choix après une irrégularité	24
LOI 11 - Perte du droit à rectification	25
A. Initiative par le camp non fautif	25
B. Procédure après la perte du droit à compensation	25
LOI 12 - Pouvoirs discrétionnaires de l'arbitre	26
A. Pouvoir d'attribuer une marque ajustée	26
B. Objectifs d'une marque ajustée	26
C. Attribution d'une marque ajustée	26
LOI 13 - Nombre incorrect de cartes	28
A. Aucune déclaration faite	28

B. Découvert pendant les annonces ou le jeu	28
C. Carte en trop	28
D. Jeu terminé	28
LOI 14 - Carte(s) manquante(s)	29
A. Main constatée incomplète avant le début du jeu	29
B. Main constatée incomplète par la suite	29
C. Information provenant de la restitution d'une carte	29
LOI 15 - Mauvais étui ou mauvaise main	30
A. Cartes d'un mauvais étui	30
B. Mauvais étui découvert pendant la période des annonces ou du jeu	30
LOI 16 - Informations autorisées et non autorisées	31
A. Utilisation des informations par les joueurs	31
B. Information extrinsèque venant du partenaire	31
C. Information provenant de déclarations ou de jeux retirés	32
D. Information extrinsèque d'autres sources	32
LOI 17 - La période des annonces	33
A. Début de la période des annonces	33
B. La première déclaration	33
C. Les déclarations successives	33
D. Fin de la période des annonces	33
LOI 18 - Enchères	34
A. Forme appropriée	34
B. Surenchérir	34
C. Enchère suffisante	34
D. Enchère insuffisante	34
E. Hiérarchie des dénominations	34
F. Autres procédures	34
LOI 19 - Contres et Surcontres	35
A. Contres	35
B. Surcontres	35
C. Contre ou Surcontre supplanté	35
D. Marque d'un contrat contré ou surcontré	35
LOI 20 - Rappels et explications des déclarations	36
A. Déclaration non clairement perçue	36
B. Rappel des annonces durant la période des annonces	36
C. Rappel après le Passe final	36
D. Qui peut rappeler les annonces	36
E. Correction d'une erreur dans le rappel	36
F. Explication des déclarations	36
G. Procédure incorrecte	37
LOI 21 - Information erronée	38
A. Déclaration fondée sur la propre incompréhension du joueur	38
B. Déclaration fondée sur une information erronée donnée par un adversaire	38
LOI 22 - Fin des annonces	38
LOI 23 - Déclaration comparable	39
A. Définition	39
B. Pas de rectification	39
C. Camp non fautif lésé	39
LOI 24 - Carte exposée ou attaquée pendant les annonces	40
A. Petite carte non attaquée prématurément	40
B. Un seul honneur ou une carte attaquée prématurément	40

C. Deux cartes ou plus sont exposées	40
D. Camp du déclarant	40
E. Défenseurs	40
LOI 25 - Changements de déclaration légaux ou illégaux	41
A. Déclaration non intentionnelle	41
B. Déclaration intentionnelle	41
LOI 26 - Déclaration retirée, restrictions d'attaque	42
A. Pas de restrictions d'attaque	42
B. Restrictions d'attaque	42
LOI 27 - Enchère insuffisante	43
A. Enchère insuffisante acceptée	43
B. Enchère insuffisante non acceptée	43
C. Remplacement prématuré	43
D. Le camp non fautif a subi un dommage	43
LOI 28 - Déclaration considérée comme faite au tour de parole	44
A. L'Adv. D est obligé de passer	44
B. Déclaration faite au tour correct annulant une déclaration hors tour	44
LOI 29 - Procédure suite à une déclaration hors tour	44
A. Perte du droit à une rectification	44
B. Déclaration hors tour annulée	44
C. Déclaration hors tour artificielle	44
LOI 30 - Passe hors tour	45
A. Au tour de l'Adv. D de déclarer	45
B. Au tour du partenaire ou de l'Adv. G de déclarer	45
C. Quand le Passe est artificiel	45
LOI 31 - Enchère hors tour	46
A. Au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer	46
B. Au tour du partenaire ou de l'Adv. G du joueur fautif de déclarer	46
C. Enchères ultérieures au tour de l'Adv. G du joueur fautif de déclarer	46
LOI 32 - Contre ou Surcontre hors tour	47
A. Au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer	47
B. Au tour du partenaire du joueur fautif de déclarer	47
C. Enchères ultérieures au tour de l'Adv. G du joueur fautif de déclarer	47
LOI 33 - Déclarations simultanées	47
LOI 34 - Conservation du droit de déclarer	47
LOI 35 - Déclarations inadmissibles	48
LOI 36 - Contres ou Surcontres inadmissibles	48
A. L'Adv. G du joueur fautif déclare avant arbitrage	48
B. L'Adv. G du joueur fautif ne déclare pas avant arbitrage	48
C. Irrégularité découverte après la période des annonces	48
LOI 37 - Action en violation de l'obligation de passer	49
A. L'Adv. G du joueur fautif déclare avant arbitrage	49
B. L'Adv. G du joueur fautif ne déclare pas avant arbitrage	49
LOI 38 - Enchère au-dessus du palier de 7	49
A. Aucun jeu autorisé	49
B. Enchère et déclarations suivantes annulées	49
C. Le camp fautif doit passer	49
D. Éventuelle impossibilité de recours aux Lois 26 et 72C	49

LOI 39 - Déclaration après le Passe final	50
A. Déclarations annulées	50
B. Passe d'un joueur de la défense ou n'importe quelle déclaration du camp du déclarant	50
C. Autre action d'un joueur de la défense	50
LOI 40 - Entente entre partenaires	51
A. Agrément d'un système au sein d'une paire	51
B. Entente particulière entre partenaires	51
C. Dérogation au système et psychique	52
LOI 41 - Début du jeu de la carte	53
A. Entame face cachée	53
B. Rappel des annonces et questions	53
C. Entame rendue visible	53
D. La main du mort	53
LOI 42 - Droits du mort	54
A. Droits irrévocables	54
B. Droits sous condition	54
LOI 43 - Limitations des droits du mort	55
A. Limitations	55
B. En cas de violation	55
LOI 44 - Déroulement et procédure du jeu	56
A. L'attaque	56
B. Jeux suivants pour une levée	56
C. Obligation de fournir à la couleur	56
D. Impossibilité de fournir à la couleur	56
E. Levées contenant des atouts	56
F. Levée ne contenant pas d'atout	56
G. Attaque des levées après la première levée	56
LOI 45 - Carte jouée	57
A. Jeu de la carte d'une main	57
B. Jeu de la carte du mort	57
C. Carte considérée comme jouée	57
D. Le mort prend une carte non désignée	57
E. Cinquième carte jouée dans une levée	58
F. Le mort indique les cartes	58
G. Retourner la levée	58
LOI 46 - Désignation incomplète ou invalide d'une carte du mort	59
A. Manière correcte de désigner les cartes du mort	59
B. Désignation incomplète ou invalide	59
LOI 47 - Reprise d'une carte jouée	60
A. Suite à un arbitrage	60
B. Pour corriger un jeu illégal	60
C. Pour changer une désignation non intentionnelle	60
D. Après un changement de jeu de l'adversaire	60
E. Changement de jeu fondé sur une information erronée	60
F. Autres reprises	60
LOI 48 - Cartes exposées du déclarant	61
A. Le déclarant expose une carte	61
B. Le déclarant montre ses cartes face visible	61
LOI 49 - Cartes exposées d'un joueur de la défense	61
LOI 50 - Dispositions concernant une carte pénalisée	62

A. La carte pénalisée reste exposée	62
B. Carte pénalisée principale ou secondaire	62
C. Dispositions concernant une carte pénalisée secondaire	62
D. Dispositions concernant une carte pénalisée principale	62
E. Information provenant de la carte pénalisée	63
LOI 51 - Deux cartes pénalisées ou plus	64
A. Au tour du joueur fautif de jouer	64
B. Au tour du partenaire du joueur fautif d'attaquer	64
LOI 52 - Manquement à l'obligation d'attaquer ou de jouer une carte pénalisée	65
A. Un joueur de la défense manque à l'obligation de jouer une carte pénalisée	65
B. Un joueur de la défense joue une autre carte	65
LOI 53 - Attaque hors tour acceptée	66
A. Attaque hors tour traitée comme attaque correcte	66
B. Attaque correcte faite à la suite d'une attaque irrégulière	66
C. Jeu du mauvais joueur après l'attaque irrégulière du camp du déclarant	66
LOI 54 - Entame hors tour face visible	67
A. Le déclarant étale sa main	67
B. Le déclarant accepte l'entame	67
C. Le déclarant doit accepter l'entame	67
D. Le déclarant refuse l'entame	67
E. Entame par le camp du déclarant	67
LOI 55 - Attaque hors tour du déclarant	68
A. Attaque du déclarant acceptée	68
B. Le déclarant doit reprendre son attaque	68
C. Le déclarant aurait pu obtenir une information	68
LOI 56 - Attaque hors tour d'un joueur de la défense	68
LOI 57 - Attaque et jeu prématurés par un joueur de la défense	69
A. Attaque prématurée pour la levée suivante ou jeu prématuré	69
B. Le partenaire du joueur fautif ne peut se conformer à la rectification	69
C. Le déclarant ou le mort a joué	69
D. Jeu prématuré au tour de jouer de l'Adv. D.	69
LOI 58 - Attaques ou jeux simultanés	70
A. Jeux simultanés par deux joueurs	70
B. Cartes simultanées de la même main	70
LOI 59 - Impossibilité d'attaquer ou de jouer comme exigé	70
LOI 60 - Jeu à la suite d'un jeu illégal	71
A. Jeu d'une carte après une irrégularité	71
B. Jeu d'un joueur de la défense avant l'attaque obligée du déclarant	71
C. Jeu par le camp fautif avant l'attribution d'une rectification	71
LOI 61 - Ne pas fournir à la couleur - S'enquérir au sujet d'une renonce	72
A. Définition de la renonce	72
B. Droit de s'enquérir au sujet d'une éventuelle renonce	72
C. Droit d'inspecter des levées	72
LOI 62 - Correction d'une renonce	73
A. La renonce doit être corrigée	73
B. Correction d'une renonce	73
C. Cartes suivantes jouées	73
D. Renonce à la douzième levée	73
LOI 63 - Établissement d'une renonce	74

A. La renonce devient consommée.....	74
B. La renonce ne peut pas être corrigée	74
LOI 64 - Procédure après la consommation d'une renonce	75
A. Ajustement automatique de levée(s).....	75
B. Pas d'ajustement automatique de levée.....	75
C. Réparation d'un dommage	75
LOI 65 - Disposition des levées.....	76
A. Levées complètes	76
B. Compte des levées	76
C. Ordre	76
D. Agrément sur le résultat du jeu	76
LOI 66 - Examen des levées.....	77
A. Levée en cours	77
B. Sa propre dernière carte	77
C. Levées fermées	77
D. Après la fin du jeu	77
LOI 67 - Levée défectueuse	78
A. Avant que les deux camps n'aient joué pour la levée suivante.....	78
B. Après que les deux camps ont joué pour la levée suivante.....	78
LOI 68 - Revendication ou concession de levées	79
A. Définition de la revendication	79
B. Définition de la concession	79
C. Éclaircissement exigé	79
D. Le jeu est interrompu	79
LOI 69 - Consentement à une revendication ou concession	81
A. Quand le consentement est donné	81
B. Consentement retiré.....	81
LOI 70 - Revendication ou concession contestée	82
A. Objectif général	82
B. Répétition des explications	82
C. Il reste de l'atout.....	82
D. Arbitrage.....	82
E. Ligne de jeu non formulée	82
LOI 71 - Concession annulée	83
LOI 72 - Principes généraux.....	84
A. Respect des Lois.....	84
B. Infraction aux Lois	84
C. Connaissance d'un éventuel dommage	84
LOI 73 - Communication, tempo et tromperie	85
A. Communication correcte entre partenaires	85
B. Communication incorrecte entre partenaires.....	85
C. Un joueur reçoit du partenaire une information non autorisée	85
D. Variations de tempo ou de comportement	85
E. Tromper un adversaire.....	86
LOI 74 - Conduite et éthique	87
A. Attitude appropriée	87
B. Éthique.....	87
C. Violation des procédures	87
LOI 75 - Explications ou déclarations erronées	88
A. Erreur créant une information non autorisée.....	88

B. Erreur d'explication.....	88
C. Erreur d'application	88
D. Décision de l'arbitre.....	88
LOI 76 - Spectateurs	89
A. Autorité	89
B. A la table.....	89
C. Participation.....	89
D. Statut.....	89
LOI 77 - La marque	90
LOI 78 - Méthodes de marque et caractéristiques de l'épreuve.....	92
A. Score en points de match	92
B. Score en points de match internationaux IMP.....	92
C. Score en points totaux	92
D. Règlement de l'épreuve.....	92
LOI 79 - Levées gagnées	93
A. Accord sur les levées gagnées.....	93
B. Désaccord sur les levées gagnées	93
C. Erreur dans la marque	93
LOI 80 - Règlement et organisation	94
A. L'Organisme Responsable.....	94
B. L'Organisateur de l'Epreuve.....	94
LOI 81 - L'arbitre	96
A. Statut officiel	96
B. Restrictions et responsabilités	96
C. Fonctions et pouvoirs de l'arbitre	96
D. Délégation de fonctions.....	96
LOI 82 - Rectification des erreurs de procédure	97
A. Devoir de l'arbitre.....	97
B. Rectification d'erreurs	97
C. Erreur de l'arbitre	97
LOI 83 - Notification du droit d'appel	97
LOI 84 - Décision concernant des faits agréés	98
A. Pas de rectification prévue par les Lois.....	98
B. Rectification prévue par les Lois	98
C. Choix du joueur.....	98
D. Choix de l'arbitre	98
LOI 85 - Décisions concernant des faits contestés.....	99
A. Conviction de l'arbitre	99
B. Faits non établis.....	99
LOI 86 - En match par équipes	100
A. Étui de remplacement	100
B. Résultat obtenu à une autre table	100
LOI 87 - Étui incorrect.....	101
A. Définition	101
B. Marque par paires ou en individuel	101
C. Marque par équipes.....	101
LOI 88 - Attribution de points d'indemnité	101
LOI 89 - Rectifications dans les épreuves individuelles	101

LOI 90 - Pénalités de procédure	102
A. Autorité de l'arbitre	102
B. Fautes passibles de pénalités de procédure.....	102
LOI 91 - Pénaliser ou suspendre.....	103
A. Compétences de l'arbitre	103
B. Droit de disqualifier	103
LOI 92 - Droit d'appel	104
A. Droit du concurrent	104
B. Délai d'appel	104
C. Auprès de qui faire appel	104
D. Accord des appelants.....	104
LOI 93 - Procédures d'appel	105
A. Pas de Comité d'appel	105
B. Comité d'appel disponible	105
C. Autres possibilités d'appel	105
INDEX Code 2017.....	106
ANNEXE I - Utilisation des boîtes à annonces.....	123
1. Utilisation des boîtes à annonces : procédure correcte	123
2. Changement de déclaration.....	123
3. Enchère à saut : carton STOP	123
4. Fin des annonces.....	123

INTRODUCTION AUX LOIS DE 2017

Le Bridge de tournoi évolue et change constamment ; c'est la raison pour laquelle la Fédération Mondiale de Bridge (WBF) a chargé sa Commission des Lois de procéder au moins une fois par décennie à une étude et mise à jour de la totalité de la structure des Lois.

Cette dernière révision, commencée il y a environ cinq ans, est la plus complète à ce jour. Des suggestions et commentaires ont été sollicités auprès de personnes intéressées et de Fédérations Nationales de Bridge ainsi que de Responsables de Zones.

Après qu'ils furent tous comparés et vérifiés, ils ont été étudiés en détail au regard de la Loi concernée, qui fut alors modifiée ou maintenue en l'état. Les discussions ont eu lieu au cours de plusieurs Championnats de la WBF et quelques milliers de courriels ont été échangés sur une période de cinq ans.

L'objet des Lois reste inchangé. Elles sont conçues pour définir la procédure correcte et fournir une solution adéquate quand quelque chose d'anormal se produit. Elles ne sont pas conçues pour sanctionner des irrégularités mais plutôt pour rectifier des situations dans lesquelles le camp non fautif pourrait subir un dommage. Tout joueur devrait accepter de bonne grâce toute rectification, pénalité ou tout arbitrage.

La tendance, démarrée en 2007, de donner plus de latitude aux Arbitres pour appliquer la Loi a été poursuivie et des essais de clarification des interprétations ont été entrepris. La Commission a l'intention de publier officiellement des Commentaires contenant des exemples pour aider.

L'usage établi a été conservé en ce qui concerne :

- « peut » faire (ne pas le faire n'est pas une irrégularité) ;
- « fait » (établit la procédure correcte sans suggérer que ne pas le faire soit pénalisé) ;
- « devrait » faire (ne pas le faire est une infraction mettant en danger les droits du contrevenant, mais n'est pas souvent pénalisé) ;
- « fera » (ne pas le faire encourra le plus souvent une pénalité de procédure) ;
- « doit » faire (le mot le plus fort, une obligation absolue).

On notera qu'à la forme négative une formulation comme « ne peut pas », injonction plus forte que « ne fera pas », revêt un caractère contraignant très voisin mais juste en dessous de « ne doit pas » ou « il est interdit ».

Pour éviter tout doute, cette introduction et les définitions qui suivent font partie des Lois.

Enfin, à moins que le contexte n'indique clairement le contraire, le singulier inclut le pluriel et le masculin inclut le féminin et vice versa.

DÉFINITIONS

Adversaire : un joueur du camp adverse ; un joueur de la paire à laquelle quelqu'un est opposé.

Adv. D : adversaire de droite.

Adv. G : adversaire de gauche.

Alerte : avertissement informant les adversaires qu'ils peuvent avoir besoin d'une explication. La procédure à suivre pour « alerter » peut être spécifiée par l'Organisme Responsable*.

Annonces :

1. processus visant à déterminer le contrat final au moyen de déclarations successives. Il commence quand la première déclaration est faite.
2. l'ensemble des déclarations faites. (Voir Loi 17)

Annulé : voir « retiré ».

Arbitrage : voir rectification.

Atout : dans un contrat à la couleur, chaque carte de cette couleur.

Attaque : première carte jouée d'une levée.

Camp : deux joueurs associés à la table et opposés à deux autres joueurs.

Carte pénalisée : carte soumise aux dispositions de la Loi 50.

Carte visible : une carte tenue de manière que sa face peut être vue par un adversaire ou le partenaire.

Chelem : contrat de douze levées (appelé petit chelem), ou de treize levées (appelé grand chelem).

Concurrent : dans un tournoi individuel, un joueur ; dans un tournoi par paires, deux joueurs partenaires pendant le tournoi ; dans un tournoi par équipes, quatre joueurs ou plus jouant dans la même équipe.

Contrat : l'engagement par le camp du déclarant de gagner au moins le nombre de levées spécifié par l'enchère finale que celle-ci soit non contrée, contrée ou surcontrée (Voir Loi 22).

Contre : déclaration sur une enchère adverse augmentant la valeur de la marque du contrat gagné ou chuté (Voir Lois 19A et 77).

Couleur : un des quatre groupes du jeu de cartes. Chaque groupe comporte treize cartes caractérisées par un symbole : Pique (♠), Cœur (♥), Carreau (♦), Trèfle (♣).

Déclarant : pour le camp qui fait l'enchère finale, le joueur qui a été le premier à enchérir dans la dénomination du contrat final. Il devient déclarant quand l'entame est rendue visible (mais voir Loi 54A quand l'entame est faite hors tour).

Déclarant présumé : le joueur qui, en l'absence d'irrégularité, deviendrait le déclarant.

* La procédure d'alerte est définie par la FFB dans le Règlement National des Compétitions

Déclaration : toute enchère, Contre, Surcontre ou Passe.

Déclaration artificielle :

1. Une enchère, un Contre ou un Surcontre qui, par agrément, transmet au partenaire une information (différente de celle généralement admise) autre que (ou en plus de) l'intention de jouer dans la dénomination faite ou dans la dernière dénomination exprimée.
2. Un Passe promettant plus qu'une force précisée.
3. Un Passe promettant ou déniaut des valeurs autres que dans la dernière couleur nommée.

Dénomination : la couleur ou le Sans Atout nommé dans une enchère.

Donne :

1. Distribution du jeu de cartes pour former les mains des quatre joueurs.
2. Ensemble incluant la distribution, les annonces et le jeu de la carte afférents.

Enchère : engagement de gagner au moins un nombre déterminé de levées dans une dénomination donnée.

Entame : carte attaquée à la première levée.

Épreuve : compétition comportant une ou plusieurs séances (synonyme de « tournoi »).

Équipe : deux paires ou plus, jouant dans des orientations différentes à des tables différentes et pour un score commun (des règlements particuliers peuvent autoriser des équipes de plus de quatre joueurs).

Étui :

1. Un étui de tournoi tel qu'il est décrit dans la Loi.
2. Les quatre mains telles qu'elles ont été initialement distribuées et placées dans l'étui pour être jouées au cours de la séance (Aussi appelé « donne »).

Extrinsèque : ne faisant pas partie des procédures légales.

Fournir : jouer une carte de la couleur attaquée.

Honneur : As, Roi, Dame, Valet ou Dix.

Information erronée : le défaut par un camp de dévoiler avec précision les méthodes et agréments d'un partenariat comme exigé par les Lois ou le règlement.

Infraction : violation par un joueur d'une Loi ou d'un règlement.

Irrégularité : non-respect de la procédure correcte, incluant mais ne se limitant pas aux infractions commises par les joueurs.

Jeu :

1. Le fait de jouer une carte à une levée y compris l'attaque.
2. L'ensemble du jeu de la carte.
3. La période durant laquelle les cartes sont jouées.
4. L'ensemble des déclarations et du jeu de la carte d'un étui.

Jeu de cartes : les 52 cartes qui permettent de jouer.

Joueur de la défense : un adversaire du déclarant (présumé).

Levée : unité qui permet de déterminer le résultat du contrat. Elle commence par l'attaque. Elle est normalement formée des quatre cartes que chacun des quatre joueurs joue à son tour.

Levée de chute : toute levée manquant au camp du déclarant pour gagner le contrat demandé (voir Loi 77).

Levée de mieux : chaque levée gagnée en plus du contrat demandé par le camp du déclarant.

Main : cartes distribuées originellement à un joueur ou la partie qui en reste.

Manche : 100 points de levées ou plus marqués sur une donne (voir Loi 77).

Marque ajustée : marque attribuée par l'arbitre. Elle est soit « artificielle », soit « de remplacement » (voir Loi 12).

Marque partielle : 90 points de levées ou moins marqués sur une donne (voir Loi 77).

Mort :

1. Le partenaire du déclarant. Il devient le mort quand l'entame est rendue visible et cesse de l'être à la fin du jeu.
2. Les cartes du partenaire du déclarant dès qu'étalées sur la table après l'entame.

Non intentionnel : indépendant de la volonté ; n'étant pas l'intention du joueur au moment de son action.

Paquet trié : paquet dont l'ordre des cartes n'est pas aléatoire.

Partenaire : joueur auquel on est associé à la table.

Passe : déclaration spécifiant qu'un joueur choisit, à ce tour, de ne pas enchérir, ni contrer, ni surcontrer.

Pénalité (voir aussi arbitrage et rectification) : les pénalités sont de deux sortes :

- disciplinaires : appliquées pour garantir l'ordre et le bon comportement des joueurs (voir Loi 91) ;
- de procédure : à la discrétion de l'arbitre (en plus de toute rectification) dans les cas d'irrégularité de procédure (voir Loi 90).

Période du jeu : commence quand l'entame est rendue visible ; les droits et possibilités des concurrents durant la période de jeu expirent comme stipulé dans la Loi appropriée. La période de jeu se termine quand les cartes sont retirées des poches de l'étui suivant (ou quand la dernière donne d'un tour est terminée).

Points de bonification : tous points gagnés autres que les points de levée (voir Loi 77).

Points de levée : tous points gagnés par le camp du déclarant pour la réalisation du contrat (voir Loi 77).

Point de match : unité de score attribuée à un concurrent après comparaison avec une ou plusieurs autres marques (voir Loi 78A).

Point de match international (IMP) : unité de score déterminée selon le tableau établi dans la Loi 78B.

Psychique (annonce) : importante et volontaire désinformation sur la force en honneurs ou la longueur d'une couleur.

Rectification : le traitement applicable lorsqu'une irrégularité est portée à la connaissance de l'arbitre.

Repris : voir « retiré ».

Retiré : les actions dites retirées incluent les déclarations annulées et les cartes reprises.

Rotation : le sens des aiguilles d'une montre dans lequel les annonces et le jeu de la carte se déroulent ; les cartes doivent être distribuées une par une ; le sens recommandé est celui des aiguilles d'une montre.

Séance : période pendant laquelle le jeu d'un certain nombre d'étuis, fixé par l'organisateur du tournoi, est prévu. (Peut avoir un sens différent comme dans les Lois 4, 12C2 et 91).

Surcontre : déclaration sur le Contre d'un adversaire augmentant la valeur de la marque des contrats réussis ou chutés (voir Lois 19B et 77).

Tour : partie d'une séance jouée sans qu'il y ait mouvement des joueurs.

Tour de déclarer ou de jouer : le moment correct pour un joueur de déclarer ou de jouer.

Tournoi : compétition comportant une ou plusieurs séances (synonyme d'« épreuve »).

Vulnérabilité : conditions d'attribution de points de bonifications ou de pénalités de levées de chute (voir Loi 77).

LOI 1 - LE JEU DE CARTES

A. Hiérarchie des cartes et des couleurs

Le Bridge est joué en tournoi avec un jeu de 52 cartes, composé de quatre couleurs de 13 cartes.

La hiérarchie des couleurs est dans l'ordre décroissant : Pique (♠), Cœur (♥), Carreau (♦), Trèfle (♣). Les cartes de chaque couleur, classées dans l'ordre décroissant, sont : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

B. La face des cartes

L'Organisme Responsable peut exiger* que la face de chaque carte soit symétrique.

C. Le dos des cartes

Le dos des 52 cartes devrait être identique. Il peut comprendre des mots, un logo ou une illustration mais l'image utilisée devrait avoir un centre de symétrie.

LOI 2 - LES ÉTUIS DE TOURNOI

Un étui de tournoi contenant un jeu de cartes est fourni pour chacune des donnes devant être jouée au cours de la séance. Chaque étui est numéroté et possède quatre poches contenant les mains, nommées : Nord, Sud, Est, Ouest. Le donneur et la vulnérabilité sont fixés de la manière suivante :

Nord donneur	Étuis	1	5	9	13
Est donneur	Étuis	2	6	10	14
Sud donneur	Étuis	3	7	11	15
Ouest donneur	Étuis	4	8	12	16
Personne vulnérable	Étuis	1	8	11	14
Nord-Sud vulnérable	Étuis	2	5	12	15
Est-Ouest vulnérable	Étuis	3	6	9	16
Tous vulnérables	Étuis	4	7	10	13

La même séquence se répète pour les étuis 17-32, ainsi que pour chaque groupe suivant de 16 étuis.

Aucun étui non conforme à ces spécifications ne devrait être utilisé. Cependant, si un tel étui est utilisé, les indications marquées dessus sont applicables pour cette séance.

LOI 3 - DISPOSITION DES TABLES

Quatre joueurs jouent à chaque table, et les tables sont numérotées dans un ordre établi par l'arbitre. Celui-ci désigne Nord, déterminant ainsi les trois autres positions en relation logique avec Nord.

* La FFB ne l'exige pas.

LOI 4 - LES PAIRES

Les quatre joueurs de chaque table forment les deux paires ou camps, Nord-Sud opposé à Est-Ouest.

Dans les épreuves par paires ou par équipes, les concurrents s'inscrivent par paire ou par équipe selon le cas et gardent les mêmes partenaires pendant toute la séance (sauf avec autorisation de l'arbitre).

Dans les épreuves individuelles chaque joueur s'inscrit individuellement et change de partenaire au cours de la séance.

LOI 5 - DÉSIGNATION DES PLACES

A. Position initiale

L'arbitre indique une position initiale à chaque concurrent (individuel, paire ou équipe) au début de la séance. Sauf directives contraires, les membres de chaque paire ou de chaque équipe peuvent choisir leur place par agrément mutuel parmi celles qui leur ont été assignées.

Une fois la position choisie, un joueur ne peut en changer au cours d'une séance que sur instruction ou avec l'autorisation de l'arbitre.

B. Changement de position ou de table

Chaque joueur est responsable de changer de place conformément aux instructions de l'arbitre.

Ce dernier est responsable de la clarté et la précision de ses instructions.

LOI 6 - MÉLANGE ET DONNE

A. Mélange

Avant que le jeu ne commence, chaque jeu de cartes est complètement mélangé. Il doit y avoir une coupe si l'un des adversaires le demande.

B. Donne

Les cartes doivent être données face cachée, une par une, en quatre mains de treize cartes chacune. Chaque main est ensuite placée face cachée dans une des quatre poches de l'étui. Deux cartes adjacentes du paquet ne peuvent être placées dans la même poche.

Il est recommandé de distribuer les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre.

C. Représentation des deux paires

Sauf directives différentes de l'arbitre, un membre de chaque camp doit être présent lors du mélange et de la distribution.

D. Nouveau mélange et redonne

1. Si, avant le début des annonces, il est établi :

- que les cartes ont été distribuées incorrectement ;
- ou que pendant le mélange ou la distribution, un joueur aurait pu voir une carte appartenant à un autre joueur,

les cartes seront à nouveau mélangées et distribuées.

Par la suite, en cas de vue accidentelle d'une carte appartenant à la main d'un autre joueur avant la fin du jeu de la donne, la Loi 16D s'applique (mais voir la Loi 24).

2. À moins que le but du tournoi ne soit de rejouer des donnes anciennes, aucun résultat ne peut être maintenu si les cartes ont été données d'un paquet trié¹ sans être mélangées, ou si la donne provient d'une autre séance. (Ces dispositions n'empêchent pas l'échange, si besoin est, d'étuis entre les tables.)

3. L'arbitre peut exiger que les cartes soient à nouveau mélangées et redistribuées pour toute raison en accord avec les Lois (mais voir Loi 22B et Loi 86A).

E. Options de l'arbitre pour mélanger et distribuer

1. L'arbitre peut décider que mélange et distribution soient faits à chaque table immédiatement avant le début du jeu.

2. L'arbitre peut mélanger et distribuer lui-même à l'avance.

3. L'arbitre peut faire mélanger et distribuer à l'avance par ses assistants.

4. L'arbitre peut imposer une méthode différente pour distribuer ou préistribuer afin d'obtenir les mêmes résultats totalement aléatoires tels qu'en A et B ci-dessus.

¹ Un « paquet trié » est un paquet dont l'ordre des cartes n'est pas aléatoire.

F. Duplication des étuis

Si les conditions de jeu l'exigent, une ou plusieurs copies exactes de chaque donne originale peuvent être faites sur instruction de l'arbitre. Quand il donne cette instruction, il n'y aura normalement pas de redonne (bien que l'arbitre dispose des pouvoirs pour l'imposer).

LOI 7 - CONTRÔLE DE L'ÉTUI ET DES CARTES

A. Place de l'étui

Quand un étui doit être joué, il est placé au centre de la table et doit y rester, correctement orienté, jusqu'à ce que le jeu soit terminé.

B. Retirer les cartes de l'étui

1. Chaque joueur prend la main dans la poche correspondant à son orientation.
2. Chaque joueur compte ses cartes faces cachées pour s'assurer qu'il en a bien treize.
Avant de faire une déclaration, il doit examiner la face de ses cartes.
3. Au cours du jeu, chaque joueur garde ses cartes en sa possession en évitant qu'elles ne soient mélangées à celles des autres joueurs. Aucun joueur ne touchera d'autres cartes que les siennes pendant ou après le jeu, sauf avec l'autorisation d'un adversaire ou de l'arbitre. Toutefois le déclarant peut jouer les cartes du mort conformément à la Loi 45.

C. Remettre les cartes dans l'étui

Le jeu de la carte terminé, chaque joueur remet ses treize cartes (qu'il devrait auparavant mélanger) dans la poche correspondant à son orientation. Aucune carte ne doit plus être sortie de l'étui sauf en présence de l'arbitre ou d'un membre de chaque camp.

D. Responsabilité pour ces procédures

Tout joueur fixe pour la séance est le principal responsable du respect des conditions de jeu normales à sa table.

LOI 8 - ORDRE DES TOURS

A. Mouvement des étuis et des joueurs

1. L'arbitre donne aux joueurs les instructions sur le mouvement correct des étuis et sur le déplacement des concurrents.
2. À moins que l'arbitre n'en décide autrement, le joueur Nord est responsable du mouvement des étuis venant de se jouer à sa table vers la table normalement prévue pour le tour suivant.

B. Fin du tour

1. En général, un tour se termine lorsque l'arbitre donne le signal du tour suivant. Toutefois, si à ce moment-là le jeu n'est pas terminé à une table, le tour continue pour cette dernière jusqu'à ce que les joueurs aient changé.
2. Quand l'arbitre diffère le jeu d'un étui, le tour ne se termine pour les joueurs concernés et pour cette donne que :
 - lorsque celle-ci aura été jouée, et le score agréé et marqué ou
 - lorsque l'arbitre aura décidé d'annuler la donne.

C. Fin du dernier tour et fin de la séance

Le dernier tour de la séance et la séance elle-même prennent fin à chaque table quand tous les étuis prévus à cette table ont été joués et quand tous les résultats ont été saisis, sans objection.

LOI 9 - PROCÉDURE À LA SUITE D'UNE IRRÉGULARITÉ

A. Attirer l'attention sur une irrégularité

1. À moins qu'une Loi ne l'interdise, tout joueur peut attirer l'attention sur une irrégularité pendant la période des annonces, que ce soit ou non à son tour de déclarer.
2. À moins qu'une Loi ne l'interdise, le déclarant ou un des joueurs de la défense peut attirer l'attention sur une irrégularité survenant pendant le jeu de la carte. Pour une orientation incorrecte d'une carte à l'issue d'une levée, voir la Loi 65B3.
3. Tout joueur, y compris le mort, peut essayer d'empêcher une irrégularité (mais le mort reste soumis aux Lois 42 et 43).
4. Le mort n'est pas autorisé à attirer l'attention sur une irrégularité avant la fin du jeu (mais voir la Loi 20F5 pour une explication apparemment erronée du déclarant).
5. Il n'y a aucune obligation d'attirer l'attention sur une infraction aux Lois faite par son propre camp (mais voir la Loi 20F5 pour une explication apparemment erronée du partenaire).

B. Après que l'attention a été attirée sur une irrégularité

1. (a) L'arbitre devrait être appelé dès que l'attention a été portée sur une irrégularité.
(b) Tout joueur, y compris le mort, peut appeler l'arbitre après que l'attention a été portée sur une irrégularité.
(c) Appeler l'arbitre n'altère aucun des droits auxquels un joueur pourrait par ailleurs prétendre.
(d) Le fait qu'un joueur attire l'attention sur une irrégularité commise par son camp n'affecte pas les droits des adversaires.
2. Aucun joueur n'agira avant que l'arbitre n'ait expliqué tout ce qui concerne l'arbitrage.

C. Correction prématurée d'une irrégularité

Toute correction prématurée d'une irrégularité par le joueur fautif peut l'exposer à une rectification ultérieure. (Voir les restrictions d'attaque dans la Loi 26B).

LOI 10 - ARBITRAGE - RECTIFICATION

A. Droit d'imposer des rectifications

Seul l'arbitre a le droit d'imposer des rectifications quand elles sont applicables. Les joueurs n'ont pas le droit d'imposer (ou de supprimer – voir Loi 81C5) des rectifications de leur propre initiative.

B. Modification de l'arbitrage

L'arbitre peut autoriser, modifier ou annuler tout arbitrage fait par les joueurs sans ses instructions.

C. Choix après une irrégularité

1. Quand les Lois offrent une option après une irrégularité, l'arbitre explique toutes les options possibles.
2. Si après une irrégularité un joueur a une option, il doit exercer son choix sans consulter son partenaire.
3. Quand, après une irrégularité commise par l'adversaire, ces Lois offrent un choix d'options au camp non fautif, il est conforme à l'éthique qu'il choisisse la solution la plus avantageuse pour lui.
4. Sous réserve d'application de la Loi 16C2, après arbitrage d'une infraction il est conforme à l'éthique que les joueurs fautifs déclarent ou jouent d'une manière avantageuse pour leur camp même si, de ce fait, ils semblent profiter de leur propre infraction (mais voir les Lois 27 et 72C).

LOI 11 - PERTE DU DROIT À RECTIFICATION

A. Initiative par le camp non fautif

Le droit de rectifier une irrégularité peut être perdu si un membre du camp non fautif prend une initiative quelconque avant d'appeler l'arbitre. Si un camp a tiré avantage d'une action consécutive faite par un adversaire ignorant les dispositions applicables de la loi, l'arbitre modifie uniquement le score de ce camp en retirant l'avantage ainsi obtenu. L'autre camp conserve le score obtenu à la table.

B. Procédure après la perte du droit à compensation

Même si le droit de rectifier a été perdu en application de cette Loi, l'arbitre peut imposer une pénalité de procédure (voir Loi 90).

LOI 12 - POUVOIRS DISCRÉTIONNAIRES DE L'ARBITRE

A. Pouvoir d'attribuer une marque ajustée

Quand la Loi lui en donne le pouvoir, l'arbitre peut attribuer une marque ajustée, soit de sa propre initiative, soit à la demande d'un joueur présentée dans le délai fixé par la Loi 92B (en match par équipes, voir la Loi 86B). Ainsi :

1. Quand la Loi ne prévoit pas d'indemnisation du concurrent non fautif à la suite d'une irrégularité caractérisée, l'arbitre peut attribuer une marque ajustée.
2. Quand aucun arbitrage ne peut être rendu pour permettre le jeu normal de la donne, l'arbitre attribue une marque ajustée artificielle (voir C2 ci-dessous).
3. L'arbitre peut attribuer une marque ajustée si une irrégularité a été incorrectement arbitrée.

B. Objectifs d'une marque ajustée

1. Le but d'une marque ajustée est de réparer un dommage subi par un camp non fautif et de supprimer tout avantage obtenu par un camp fautif du fait de son infraction. Un dommage existe quand, du fait d'une infraction, un camp non fautif obtient à la table un résultat moins favorable que le résultat probable qu'il aurait obtenu si l'infraction n'avait pas eu lieu.
2. L'arbitre n'est pas autorisé à attribuer une marque ajustée sous prétexte que l'arbitrage prévu dans la Loi est, soit trop sévère, soit trop avantageux pour l'un ou l'autre camp.

C. Attribution d'une marque ajustée

1. (a) S'il le peut, l'arbitre attribuera une marque ajustée de remplacement quand, après une irrégularité, la Loi lui donne le pouvoir de modifier la marque.
Une telle marque remplace le score obtenu à la table.

(b) En attribuant une marque ajustée de remplacement, l'arbitre devrait chercher à déterminer le plus précisément possible le résultat probable de la donne si l'infraction n'avait pas eu lieu.

(c) Une marque ajustée de remplacement peut être pondérée pour tenir compte de la probabilité de plusieurs résultats possibles, mais il ne sera tenu compte que des seuls résultats qui auraient pu être obtenus légalement.

(d) Si les possibilités sont nombreuses ou peu évidentes, l'arbitre peut attribuer une marque ajustée artificielle (voir C2 ci-dessous).

(e) Si, après l'irrégularité, le camp non fautif a contribué à son propre dommage :
 - soit par une très grave erreur (sans lien avec l'infraction)
 - soit par une action aventureuse, dont il aurait pu, en cas d'insuccès, espérer l'annulation par l'arbitrage, alors :
 - (i) on attribue au camp fautif la marque ajustée qu'il aurait reçue par l'arbitrage de son infraction ;
 - (ii) le camp non fautif ne reçoit aucune compensation pour la partie du dommage résultant de sa propre action.
2. (a) Lorsque, suite à une irrégularité, aucun résultat ne peut être obtenu [voir également C1(d)], l'arbitre attribue une marque ajustée artificielle en fonction de la responsabilité de l'irrégularité, à savoir :

- moyenne moins : au plus 40 % des points de match possibles en tournoi par paires à un concurrent entièrement fautif ;
- moyenne : 50% en tournoi par paires à un concurrent seulement partiellement fautif ;
- moyenne plus : au moins 60 % en tournoi par paires à un concurrent totalement non fautif.

(b) Quand l'arbitre attribue une marque ajustée artificielle de moyenne plus ou moyenne moins dans un match en IMP, cette marque est normalement de plus 3 IMPs ou de moins 3 IMPs. Avec l'accord de l'organisme responsable, l'Organisateur de l'Epreuve peut la modifier comme le prévoient les Lois 78D, 86B3 et (d) ci-dessous.

(c) Ce qui précède ne s'applique pas à un concurrent non fautif obtenant sur une séance un score supérieur à 60% ni pour un concurrent fautif obtenant sur une séance un score inférieur à 40% (ou l'équivalent en IMPs). Dans ces cas on leur attribue le pourcentage obtenu (ou l'équivalent en IMPs) sur les autres donnes de la séance.

(d) L'Organisme Responsable peut prévoir des circonstances dans lesquelles un concurrent ne peut obtenir de résultat sur plusieurs donnes pendant la même séance*. Les marques attribuées pour chacune de ces donnes peuvent être différentes de celles prévues en (a) ou (b) ci-dessus.

3. Dans les épreuves individuelles, l'arbitrage rendu et les marques ajustées attribuées s'appliquent de la même manière pour les deux joueurs du camp fautif, même si un seul des deux peut être responsable de l'irrégularité. Toutefois l'arbitre n'infligera pas de pénalité de procédure au partenaire d'un joueur fautif s'il pense qu'il n'est en aucune façon responsable de l'infraction.

4. Quand l'arbitre attribue des marques ajustées qui ne se compensent pas en match par K.O., le score de chaque concurrent sur la donne est calculé séparément. La moyenne de ces deux marques est alors attribuée aux deux concurrents.

* Pour les épreuves FFB voir le Règlement National des Compétitions.

LOI 13 - NOMBRE INCORRECT DE CARTES²

A. Aucune déclaration faite

Si aucun des joueurs ayant un nombre incorrect de cartes n'a déclaré :

1. L'arbitre corrige l'anomalie et, si aucun joueur n'a à ce stade vu une carte d'un autre joueur, exige que la donne soit jouée normalement.
2. Quand il établit qu'une ou plusieurs poches de l'étui contenaient un nombre incorrect de cartes et qu'un joueur a vu une ou plusieurs cartes de la main d'un autre joueur, l'arbitre permet de jouer et de scorer la donne. Puis, s'il considère que l'information extrinsèque a affecté le résultat de la donne, il attribue une marque ajustée [(voir Loi 12C1(b))] et peut pénaliser un joueur fautif.

B. Découvert pendant les annonces ou le jeu

Quand l'arbitre détermine que la main d'un joueur contenait initialement plus de 13 cartes, celle d'un autre joueur en contenant moins et qu'un joueur avec un nombre incorrect de cartes a déclaré :

1. Si l'arbitre estime que la donne peut être corrigée et jouée, la donne doit être jouée telle quelle, sans changement de déclaration. A la fin du jeu l'arbitre peut attribuer une marque ajustée.
2. Dans le cas contraire, quand une déclaration a été faite avec un nombre incorrect de cartes, l'arbitre attribue une marque ajustée [(voir Loi 12C1(b))] et peut pénaliser un joueur fautif.

C. Carte en trop

Toute carte surnuméraire ne faisant pas partie de la donne est enlevée si elle est trouvée. Les annonces et le jeu continuent sans autre rectification. Aucune marque ajustée ne sera attribuée, sauf s'il est établi qu'une telle carte a été jouée dans une levée fermée.

D. Jeu terminé

Quand il est déterminé, après la fin du jeu, que la main d'un joueur contenait à l'origine plus de 13 cartes et la main d'un autre joueur moins, l'arbitre doit annuler le résultat et attribuer une marque ajustée (la Loi 86B peut être appliquée). Un concurrent fautif est passible d'une pénalité de procédure.

² Cette Loi s'applique s'il est établi qu'une ou plusieurs mains contiennent plus de 13 cartes. Voir la Loi 14 pour des cas impliquant un jeu défectueux.

LOI 14 - CARTE(S) MANQUANTE(S)

A. Main constatée incomplète avant le début du jeu

S'il est constaté, avant que l'entame ne soit rendue visible, qu'une ou plusieurs mains contient moins de 13 cartes, aucune n'en ayant plus de 13, l'arbitre recherche toute carte manquante et :

1. Toute carte retrouvée est restituée à la main incomplète.
2. Si une ou plusieurs cartes ne sont pas retrouvées, l'arbitre reconstitue la donne en utilisant un autre jeu de cartes.
3. Les annonces et le jeu continuent normalement sans modification d'aucune déclaration faite, la main reconstituée étant censée avoir toujours contenu toutes ses cartes.

B. Main constatée incomplète par la suite

Après que l'entame a été rendue visible (et jusqu'à la fin de la période de correction), s'il est constaté qu'une ou plusieurs mains contient moins de 13 cartes, aucune n'en ayant plus de 13, l'arbitre recherche toute carte manquante et :

1. Pour toute carte retrouvée parmi les cartes jouées, la Loi 67 s'applique.
2. Toute carte retrouvée ailleurs est restituée à la main incomplète. Des rectifications et/ou des pénalités peuvent être appliquées (voir B4, ci-après).
3. Pour toute carte non retrouvée, l'arbitre reconstitue la donne en utilisant un autre jeu de cartes. Des rectifications et/ou des pénalités peuvent être appliquées (voir B4, ci-après).
4. Toute carte restituée dans les conditions du paragraphe B de cette Loi est considérée comme ayant toujours appartenu à la main incomplète. Elle peut devenir une carte pénalisée et le fait de ne pas l'avoir jouée peut constituer une renonce.

C. Information provenant de la restitution d'une carte

La connaissance de la restitution d'une carte constitue une information non autorisée pour le partenaire du joueur dont la main contenait un nombre incorrect de cartes.

LOI 15 - MAUVAIS ÉTUI OU MAUVAISE MAIN

A. Cartes d'un mauvais étui

1. Une déclaration est annulée (ainsi que toute déclaration ultérieure) si elle a été faite par un joueur détenant des cartes prises dans un mauvais étui.
2. (a) Si le partenaire du joueur fautif a déclaré par la suite, l'arbitre attribuera une marque ajustée.
(b) Sinon, le joueur fautif, après avoir pris connaissance de la bonne main, déclare à nouveau et les annonces continuent normalement à partir de là.
(c) La Loi 16C s'applique à toute déclaration retirée ou annulée.
3. Si par la suite le joueur fautif répète sa déclaration sur l'étui dont il avait pris par erreur les cartes, l'arbitre peut autoriser le jeu normal de cet étui mais il attribue une marque ajustée si la déclaration du joueur fautif diffère³ de la déclaration annulée.
4. Une pénalité de procédure (Loi 90) peut être mise en plus de l'arbitrage ci-dessus.

B. Mauvais étui découvert pendant la période des annonces ou du jeu⁴

Si, après le début de la période des annonces, l'arbitre constate qu'un concurrent joue un étui qui ne lui est pas destiné à ce tour :

1. Si un ou plusieurs joueurs à la table ont joué la donne auparavant, avec les bons adversaires ou non, la donne est annulée pour les deux camps.
2. Si aucun des quatre joueurs n'a joué la donne auparavant, l'arbitre exigera que les annonces et le jeu se terminent. Il entérinera le score et pourra exiger que les deux paires jouent la bonne donne l'une contre l'autre par la suite.
3. L'arbitre attribuera une marque ajustée artificielle [voir la Loi 12C2(a)] à tout concurrent privé de l'occasion d'obtenir un score valable.

³ Une déclaration de remplacement diffère si sa signification est très différente ou si elle est psychique.

⁴ Cette Loi s'applique uniquement pour les épreuves individuelles et par paires – voir la Loi 86 pour les matchs par équipes.

LOI 16 - INFORMATIONS AUTORISÉES ET NON AUTORISÉES

A. Utilisation des informations par les joueurs

1. Pendant les annonces ou le jeu, un joueur a le droit d'utiliser les informations provenant :

(a) de déclarations ou de jeux légaux de la donne en cours (y compris les déclarations ou jeux illégaux mais acceptés) à l'exclusion d'informations non autorisées provenant d'autres sources ;

(b) d'informations autorisées provenant d'actions retirées (voir C.) ;

(c) d'informations autorisées par une Loi, un règlement ou, sans indication contraire, résultant de procédures légales autorisées par ces Loïs et règlements (mais voir B1 ci-après) ;

(d) d'informations connues du joueur avant de prendre ses cartes (Loi 7B) et dont les Loïs n'interdisent pas l'utilisation.

2. Les joueurs peuvent également tenir compte de l'estimation de leur score, des caractéristiques de leurs adversaires et de toute disposition régissant la compétition.

B. Information extrinsèque venant du partenaire

1. Aucune information extrinsèque provenant du partenaire pouvant suggérer une déclaration ou un jeu n'est autorisée. Cela inclut :

- des remarques, des questions, des réponses à des questions ;
- des alertes inattendues ou l'absence d'alertes ;
- une hésitation flagrante, une rapidité inhabituelle, une insistance particulière, une intonation, un geste, un mouvement ou un maniérisme.

(a) Un joueur ne peut pas choisir une déclaration ou un jeu manifestement suggéré par une information non autorisée à moins qu'il n'existe aucune alternative logique.

(b) Une action constitue une alternative logique dès lors qu'elle serait sérieusement envisagée par une proportion non négligeable de joueurs de même niveau, utilisant la même méthode, et que certains pourraient la choisir.

2. Quand un joueur considère qu'un adversaire a rendu une telle information perceptible et qu'un dommage pourrait en résulter, il peut, à moins que les règles de l'Organisme Responsable ne l'interdisent* (ces règles peuvent imposer l'appel à l'arbitre), annoncer qu'il réserve ses droits d'appeler l'arbitre ultérieurement (les adversaires devraient appeler l'arbitre immédiatement s'ils contestent le fait qu'une information non autorisée pourrait avoir été transmise).

3. Quand un joueur a une sérieuse raison de croire qu'un adversaire qui a une alternative logique a choisi une action suggérée par une telle information, il devrait appeler l'arbitre à la fin du jeu⁵. L'arbitre attribuera une marque ajustée (voir Loi 12C1) s'il considère qu'une infraction à la Loi a avantage le fautif.

* La FFB ne l'interdit pas.

⁵ Appeler l'arbitre plus tôt ou plus tard ne constitue pas une infraction.

C. Information provenant de déclarations ou de jeux retirés

Quand une déclaration ou un jeu a été retiré comme prévu dans ces Lois :

1. Pour un camp non fautif, toute information provenant d'une action retirée est autorisée que ce soit son action ou celle de l'adversaire.
2. Pour un camp fautif, l'information provenant de toute action retirée n'est pas autorisée, qu'elle soit de sa propre action ou de l'action du camp non fautif. Un joueur d'un camp fautif n'est pas autorisé à choisir une déclaration ou un jeu manifestement suggéré par une information non autorisée à moins qu'il n'y ait aucune alternative logique.
3. L'arbitre attribuera une marque ajustée (voir Loi 12C1) s'il considère qu'une infraction à C2 a lésé le camp non fautif.

D. Information extrinsèque d'autres sources

1. Quand un joueur reçoit accidentellement une information extrinsèque sur une donne qu'il est en train de jouer ou doit jouer [par exemple en regardant une mauvaise main, en entendant des annonces, des remarques ou des résultats, en voyant des cartes à une autre table ou en voyant une carte appartenant à un autre joueur à sa propre table avant le commencement des annonces (voir également la Loi 13A)] l'arbitre devrait être averti sur-le-champ, de préférence par celui qui a reçu l'information.
2. Si l'arbitre considère que l'information pourrait probablement influencer le jeu normal, il peut, avant qu'aucune déclaration ne soit faite :
 - (a) si le type d'épreuve ou de marque le permet, changer la position des joueurs à la table, de telle façon que le joueur qui a reçu l'information sur une main détienne cette main, ou
 - (b) si la forme de la compétition le permet, faire redonner par ces joueurs, ou
 - (c) autoriser le jeu de la donne se tenant prêt à attribuer une marque ajustée s'il juge que l'information extrinsèque a affecté le résultat, ou
 - (d) attribuer une marque ajustée artificielle (par équipes voir la Loi 86B).
3. Si une telle information extrinsèque est reçue après la première déclaration et avant la fin du jeu, l'arbitre procède comme en 2(c) ou 2(d) ci-dessus.

LOI 17 - LA PÉRIODE DES ANNONCES

A. Début de la période des annonces

Pour un camp, la période des annonces commence quand l'un des joueurs de ce camp prend ses cartes dans l'étui.

B. La première déclaration

Le joueur désigné sur l'étui comme donneur déclare en premier.

C. Les déclarations successives

Le joueur à gauche du donneur déclare en deuxième, puis chaque joueur déclare à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

D. Fin de la période des annonces

1. La période des annonces se termine quand, suite à la fin des annonces selon la Loi 22A, l'un ou l'autre joueur de la défense entame face visible. (Si l'entame est hors tour voir la Loi 54.)

L'intervalle entre la fin des annonces et la fin de la période des annonces est la période de clarification.

2. Si personne n'enchérit (voir Loi 22B), la période des annonces se termine quand les quatre mains ont été rangées dans l'étui.

3. Quand une déclaration a été suivie de trois Passe, les annonces ne sont pas terminées si n'importe lequel de ces Passe a été fait hors tour, privant ainsi un joueur de son droit de déclarer. Dans ce cas, la parole revient au joueur qui a manqué son tour. Tous les Passe consécutifs sont annulés et les annonces se poursuivent normalement. La Loi 16C s'applique aux annonces annulées, tout joueur ayant passé hors tour étant fautif.

LOI 18 - ENCHÈRES

A. Forme appropriée

Une enchère désigne un nombre de levées de 1 à 7 (en plus des 6 premières) et une dénomination. (Passe, Contre et Surcontre sont des déclarations, mais pas des enchères).

B. Surenchérir

Une enchère l'emporte sur la précédente si elle désigne, soit le même nombre de levées dans une dénomination d'un rang plus élevé, soit un plus grand nombre de levées dans n'importe quelle dénomination.

C. Enchère suffisante

Une enchère est dite suffisante si elle l'emporte sur l'enchère immédiatement précédente.

D. Enchère insuffisante

Une enchère est dite insuffisante si elle ne l'emporte pas sur l'enchère immédiatement précédente. Faire une enchère insuffisante est une infraction (voir la Loi 27 pour l'arbitrage).

E. Hiérarchie des dénominations

La hiérarchie des dénominations est, par ordre décroissant : Sans Atout, Pique, Cœur, Carreau, Trèfle.

F. Autres procédures *

L'Organisme Responsable peut autoriser différentes procédures pour faire une déclaration.

* Pour les épreuves dont la FFB est l'Organisme Responsable, si des boîtes à annonces sont utilisées, c'est l'annexe « Utilisation des boîtes à annonces » qui s'applique.

LOI 19 - CONTRES ET SURCONTRES

A. Contres

1. Un joueur ne peut contrer que la dernière enchère précédente. Cette enchère doit avoir été faite par un adversaire ; aucune autre déclaration que Passe ne doit s'être intercalée.
2. En contrant, un joueur ne doit pas énoncer le nombre de levées ou la dénomination. L'unique forme correcte est le seul mot « Contre ».
3. Si un joueur, en contrant, énonce incorrectement l'enchère (ou le nombre de levées ou la dénomination), il est considéré comme ayant contré l'enchère telle qu'elle a été faite (la Loi 16 - Information non autorisée - peut être appliquée).

B. Surcontres

1. Un joueur ne peut surcontrer que le dernier Contre précédent. Ce Contre doit avoir été fait par un adversaire ; aucune autre déclaration que Passe ne doit s'être intercalée.
2. En surcontrant, un joueur ne devrait énoncer ni le nombre de levées, ni la dénomination. L'unique forme correcte est le seul mot « Surcontre ».
3. Si un joueur, en surcontrant, énonce incorrectement l'enchère contrée (ou le nombre de levées ou la dénomination), il est considéré comme ayant surcontré l'enchère telle qu'elle a été faite (la Loi 16 - Information non autorisée - peut être appliquée).

C. Contre ou Surcontre supplanté

Tout Contre ou Surcontre est supplanté par une enchère consécutive légale.

D. Marque d'un contrat contré ou surcontré

Si aucune enchère consécutive légale n'est produite après une enchère contrée ou surcontrée, la valeur de la marque s'accroît comme il est stipulé dans la Loi 77.

LOI 20 - RAPPELS ET EXPLICATIONS DES DÉCLARATIONS

A. Déclaration non clairement perçue

Un joueur ayant un doute quant à une déclaration faite peut immédiatement demander qu'elle soit répétée.

B. Rappel des annonces durant la période des annonces

Durant la période des annonces, un joueur est en droit de se faire répéter toutes les déclarations précédentes à son tour de déclarer, à moins que la Loi ne l'oblige à passer. Les alertes devraient être incluses dans la répétition des déclarations. Un joueur n'a le droit ni de demander un rappel partiel des déclarations précédentes, ni d'arrêter le rappel avant qu'il soit terminé.

C. Rappel après le Passe final

1. Après le Passe final, chaque joueur de la défense a le droit de demander si c'est à lui d'entamer (voir Lois 47E et 41).

2. Le déclarant⁶ ou n'importe quel joueur de la défense peut, à son premier tour de jouer, exiger que toutes les déclarations précédentes lui soient répétées (voir Lois 41B et 41C). Comme en B ci-dessus, le joueur n'a le droit ni de demander un rappel partiel ni d'arrêter ce rappel.

D. Qui peut rappeler les annonces

Seul un adversaire a le droit de répondre à une demande de rappel des annonces.

E. Correction d'une erreur dans le rappel

Tous les joueurs, y compris le mort ou un joueur obligé par la Loi de passer, ont la responsabilité de corriger immédiatement des erreurs dans un rappel des annonces (Voir Loi 12C1 lorsqu'un rappel non corrigé des annonces cause un dommage).

F. Explication des déclarations

1. Pendant les annonces et avant le Passe final, tout joueur peut, mais uniquement à son tour de déclarer, demander⁷ une explication des annonces des adversaires. Il est en droit de se renseigner sur :

- des déclarations effectivement faites ;
- des déclarations possibles dans ce cas mais non faites ;
- les inférences du choix exercé quand elles résultent d'une entente entre partenaires. Sauf demande contraire de l'arbitre, les réponses devraient être données par le partenaire du joueur qui a fait la déclaration concernée. Le partenaire d'un joueur posant une question n'a pas le droit de poser de question supplémentaire avant son tour de déclarer ou de jouer. La Loi 16 peut être appliquée et l'Organisme Responsable peut établir des règlements pour que les explications soient écrites*.

2. Après le Passe final et pendant toute la période du jeu de la carte, n'importe quel joueur (sauf le mort) est autorisé à son propre tour de jouer (de sa main ou du mort pour le déclarant) à demander des explications sur les annonces adverses. De plus, le déclarant peut demander une explication sur les conventions du jeu de la carte de la défense. Les explications devraient être données conformément au paragraphe 1 ci-dessus et par le partenaire du joueur dont l'action est expliquée.

⁶ Le déclarant joue la première carte du mort à moins qu'il n'accepte une entame hors tour.

⁷ Sauf si La Loi oblige ce joueur à passer.

* Pour la FFB, cette exigence n'existe que si des écrans sont utilisés.

3. Conformément à 1 et 2 ci-dessus un joueur peut se renseigner sur une seule déclaration mais la Loi 16B1 peut s'appliquer.

4. (a) Si un joueur se rend compte pendant les annonces que sa propre explication était erronée ou incomplète, il doit appeler l'arbitre avant la fin de la période de clarification et corriger l'explication erronée. Il peut choisir d'appeler l'arbitre plus tôt, mais n'est pas tenu de le faire. (Pour une correction pendant la période du jeu, voir la Loi 75B2).

(b) Quand il est appelé l'arbitre applique la Loi 21B ou la Loi 40B3.

5. (a) Un joueur dont le partenaire a donné une explication erronée n'est pas autorisé à corriger cette erreur pendant les annonces et ne doit indiquer d'aucune manière qu'une erreur a été commise. Une « erreur d'explication » inclut ici un défaut d'alerte ou d'avertissement requis par le règlement ou une alerte (ou avertissement) que le règlement n'impose pas.

(b) Le joueur doit appeler l'arbitre et informer ses adversaires qu'à son avis l'explication de son partenaire était erronée (voir Loi 75B), mais seulement à la première possibilité légale, à savoir :

- (i) pour un joueur de la défense, à la fin du jeu ;
- (ii) pour le déclarant ou le mort, après le dernier Passe des annonces.

6. Si l'arbitre juge qu'un joueur a fondé une action sur une information erronée donnée par un adversaire, voir, selon le cas, Loi 21 ou Loi 47E.

G. Procédure incorrecte

1. Un joueur ne doit pas poser une question dans le seul but d'en faire profiter son partenaire.

2. Un joueur ne doit pas poser une question dans le seul but d'obtenir une réponse erronée d'un adversaire.

3. À moins que l'Organisme Responsable ne l'autorise*, un joueur ne peut consulter ni sa propre feuille de conventions ni ses notes pendant les périodes des annonces et du jeu, [mais voir Loi 40B2(b)].

* Ce n'est pas le cas de la FFB.

LOI 21 - INFORMATION ERRONÉE

A. Déclaration fondée sur la propre incompréhension du joueur

Un joueur n'a aucun recours s'il a fait une déclaration fondée sur sa propre incompréhension.

B. Déclaration fondée sur une information erronée donnée par un adversaire

1. (a) Jusqu'à la fin de la période des annonces (voir Loi 17D) et à condition que son partenaire n'ait pas déclaré consécutivement, un joueur peut changer une déclaration sans autre rectification pour son camp si l'arbitre juge que la décision de faire cette annonce aurait bien pu être influencée par une information erronée donnée par un adversaire. Ne pas alerter immédiatement, si l'alerte est requise par l'organisme responsable, est considéré comme une information erronée.

(b) L'arbitre doit présumer qu'il s'agit plutôt d'une explication erronée que d'une déclaration erronée, sauf s'il a la preuve du contraire.

2. Quand un joueur choisit de changer une déclaration à cause d'une information erronée (comme dans 1. ci-dessus), son Adv. G peut alors à son tour changer toute déclaration consécutive qu'il a pu faire, mais la Loi 16C s'applique.

3. Quand il est trop tard pour changer une déclaration et que l'arbitre juge que le camp fautif a tiré avantage de l'irrégularité, il attribue une marque ajustée.

LOI 22 - FIN DES ANNONCES

Les annonces se terminent quand :

- A. un ou plusieurs joueurs ayant enchéri, il y a trois Passe consécutifs en rotation après la dernière enchère. La dernière enchère devient le contrat (mais voir Loi 19D) ;
- B. les quatre joueurs ont passé (mais voir Loi 25). Les mains sont remises dans l'étui sans être jouées. On ne doit pas redonner.

LOI 23 - DÉCLARATION COMPARABLE

A. Définition

Une déclaration remplaçant une déclaration retirée est une déclaration comparable si :

1. elle a une signification identique ou similaire à celle de la déclaration retirée, ou
2. elle définit un sous-ensemble des significations possibles de la déclaration retirée, ou
3. elle a le même but (par exemple une interrogative ou un relais) que celui de la déclaration retirée.

B. Pas de rectification

Quand une déclaration est annulée (selon la Loi 29B) et que le joueur fautif, à son tour d'annoncer, choisit de remplacer l'irrégularité par une déclaration comparable, les annonces et le jeu continuent sans autre rectification. La Loi 16C2 ne s'applique pas, mais voir C ci-dessous.

C. Camp non fautif lésé

Si, après le remplacement par une déclaration comparable [voir les Lois 27B1(b), 30B1(b)(i), 31A2(a) et 32A2(a)], l'arbitre estime à la fin du jeu que sans l'aide de l'infraction le résultat de la donne aurait pu être différent et que de ce fait le camp non fautif a subi un dommage, il attribuera une marque ajustée [voir la Loi 12C1(b)].

LOI 24 - CARTE EXPOSÉE OU ATTAQUÉE PENDANT LES ANNONCES

Quand, durant les annonces, l'arbitre détermine qu'à cause de l'erreur d'un joueur, une ou plusieurs cartes de la main de ce joueur étaient placées de telle façon que leur face aurait pu être vue par son partenaire, l'arbitre exige que chacune de ces cartes soit placée face visible sur la table jusqu'à la fin des annonces. L'information provenant de cartes ainsi exposées est autorisée pour le camp non fautif mais non autorisée pour le camp fautif (voir Loi 16C).

A. Petite carte non attaquée prématurément

S'il s'agit d'une seule carte d'un rang inférieur à un honneur et non attaquée prématurément, il n'y a pas d'autre arbitrage (mais voir E ci-après).

B. Un seul honneur ou une carte attaquée prématurément

S'il s'agit d'un seul honneur ou d'une carte attaquée prématurément, le partenaire du joueur fautif doit passer à son prochain tour de déclarer (voir Loi 72C quand un Passe lèse le camp non fautif).

C. Deux cartes ou plus sont exposées

Si deux cartes ou plus sont exposées, le partenaire du joueur fautif doit passer à son prochain tour de déclarer (voir Loi 72C quand un Passe lèse le camp non fautif).

D. Camp du déclarant

Si le joueur fautif devient le déclarant ou le mort, il reprend les cartes dans son jeu.

E. Défenseurs

Si à la fin des annonces le joueur fautif devient un joueur de la défense, toutes ces cartes deviennent des cartes pénalisées (voir Lois 50 et 51).

LOI 25 - CHANGEMENTS DE DÉCLARATION LÉGAUX OU ILLÉGAUX

A. Déclaration non intentionnelle

1. Si un joueur se rend compte qu'il n'a pas fait la déclaration qu'il avait l'intention de faire, il peut, avant que son partenaire ne déclare, remplacer sa déclaration non intentionnelle par celle qu'il voulait faire. La deuxième déclaration (intentionnelle) est maintenue et assujettie à la Loi appropriée, mais les restrictions d'attaque prévues par la Loi 26 ne s'appliquent pas.
2. Si l'intention initiale du joueur était de faire la déclaration faite ou exprimée, cette déclaration est maintenue. Un changement de déclaration peut être autorisé en raison d'une erreur mécanique ou d'un lapsus, mais non en raison d'une perte de concentration quant à l'intention initiale.
3. Un joueur est autorisé à remplacer une déclaration non intentionnelle si les conditions prévues en A1 ci-dessus sont respectées, quelle que soit la manière dont il a pu prendre conscience de son erreur.
4. Aucun changement de déclaration ne peut être fait si le partenaire a déclaré par la suite.
5. Aucun changement ne peut intervenir après la fin de la période des annonces (voir Loi 17D).
6. Si un changement est autorisé, l'Adv. G peut retirer toute déclaration faite après la première déclaration. Toute information provenant de cette déclaration retirée est autorisée pour son camp et non autorisée pour les adversaires.

B. Déclaration intentionnelle

1. Une déclaration de remplacement non autorisée selon A ci-dessus peut être acceptée par l'Adv. G. (Elle est acceptée si l'Adv. G déclare volontairement sur la déclaration de remplacement). La première déclaration est alors retirée, la seconde déclaration est maintenue et les annonces continuent (La Loi 26 peut s'appliquer).
2. Si B1. ci-dessus ne s'applique pas, une déclaration de remplacement non autorisée en A est annulée. La déclaration initiale est maintenue et les annonces continuent (La Loi 26 peut être appliquée).
3. La Loi 16C s'applique à toute déclaration retirée ou annulée.

LOI 26 - DÉCLARATION RETIRÉE, RESTRICTIONS D'ATTAQUE

A. Pas de restrictions d'attaque

Lorsqu'un joueur fautif retire une déclaration et la remplace par une déclaration comparable (voir Loi 23A), puis qu'il devient un joueur de la défense, il n'y a pas de restrictions d'attaque pour son camp. La Loi 16C ne s'applique pas, mais voir la Loi 23C.

B. Restrictions d'attaque

Lorsqu'un joueur fautif retire une déclaration et ne la remplace pas par une déclaration comparable, puis qu'il devient un joueur de la défense, le déclarant peut, au premier tour d'attaquer du partenaire du joueur fautif (qui peut être l'entame) interdire au partenaire du joueur fautif qu'il attaque une des couleurs non spécifiées dans les annonces légales par le joueur fautif. Cette interdiction subsiste tant que le partenaire du joueur fautif conserve la main.

LOI 27 - ENCHÈRE INSUFFISANTE

A. Enchère insuffisante acceptée

1. Toute enchère insuffisante peut être acceptée (considérée comme légale) au gré de l'Adv. G du joueur fautif. Elle est acceptée si cet adversaire déclare.
2. Si un joueur fait une enchère insuffisante hors tour, la Loi 31 s'applique.

B. Enchère insuffisante non acceptée

Si une enchère insuffisante, faite à son tour, n'est pas acceptée (voir A), elle doit être remplacée par une déclaration légale (mais voir 3 ci-dessous). Alors :

1. (a) si l'enchère insuffisante est remplacée par l'enchère suffisante la moins forte spécifiant la même dénomination que celle de la déclaration retirée, les annonces continuent sans autre conséquence. Les Lois 26B et 16C ne s'appliquent pas mais voir D ci-dessous.

(b) si, sauf comme dans (a), l'enchère insuffisante est remplacée par une déclaration comparable (voir Loi 23A), les annonces continuent sans autre conséquence, mais voir D ci-dessous.

2. En dehors des dispositions de B1 ci-dessus, si l'enchère insuffisante est remplacée par une enchère suffisante ou par un Passe, le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces (les restrictions d'attaque de la Loi 26B peuvent être appliquées, et voir Loi 72C).

3. En dehors des dispositions de B1(b) ci-dessus, si le joueur fautif tente de remplacer son enchère insuffisante par Contre ou Surcontre, cette déclaration est annulée, le joueur fautif doit la remplacer comme autorisé par ce qui précède et son partenaire doit alors passer jusqu'à la fin des annonces (les restrictions d'attaque de la Loi 26B peuvent être appliquées, et voir Loi 72C).

4. Si le joueur fautif tente de remplacer l'enchère insuffisante par une autre enchère insuffisante et que l'Adv. G n'accepte pas l'enchère insuffisante de remplacement comme A1 l'y autorise, l'arbitre décide comme en 3 ci-dessus.

C. Remplacement prématuré

Si le joueur fautif remplace son enchère insuffisante avant qu'un arbitrage n'ait été rendu, son remplacement, s'il est légal, est maintenu, à moins que l'enchère insuffisante ne soit acceptée comme autorisé en A1 ci-dessus (mais voir B3 ci-dessus). L'arbitre applique à la déclaration de remplacement le traitement approprié prévu par ce qui précède.

D. Le camp non fautif a subi un dommage

Si, suite à l'application de B1, l'arbitre juge à la fin du jeu que sans l'aide de l'enchère insuffisante le résultat de la donne aurait pu être différent et que de ce fait le camp non fautif a subi un dommage (voir Loi 12B1), il attribue une marque ajustée. En ajustant la marque, il devrait chercher à établir le plus précisément possible le résultat probable de la donne si l'enchère insuffisante n'avait pas eu lieu.

LOI 28 - DÉCLARATION CONSIDÉRÉE COMME FAITE AU TOUR DE PAROLE

A. L'Adv. D est obligé de passer

Une déclaration est considérée comme faite au tour de parole quand elle est faite par un joueur alors que c'est au tour de l'Adv. D de déclarer et que la Loi oblige ce dernier à passer.

B. Déclaration faite au tour correct annulant une déclaration hors tour

Si un joueur déclare à son tour de parole avant qu'une déclaration hors tour d'un adversaire n'ait été arbitrée, alors :

- cette déclaration est considérée comme faite au tour de parole. Elle annule le droit à l'arbitrage de la déclaration hors tour.
- les annonces se poursuivent comme si l'adversaire n'avait pas déclaré à ce tour. La Loi 26 ne s'applique pas, mais voir la Loi 16C2.

LOI 29 - PROCÉDURE SUITE À UNE DÉCLARATION HORS TOUR

A. Perte du droit à une rectification

Suite à une déclaration hors tour, l'Adv. G du joueur fautif peut choisir de déclarer, perdant ainsi le droit à rectification.

B. Déclaration hors tour annulée

À moins que A ci-dessus ne s'applique, une déclaration hors tour est annulée et la parole revient au joueur dont c'est le tour de déclarer. Le camp fautif est soumis aux dispositions des Lois 30, 31 ou 32.

C. Déclaration hors tour artificielle

Si une déclaration hors tour est artificielle, les dispositions des Lois 30, 31 et 32 seront appliquées aux dénominations spécifiées et non à celles nommées.

LOI 30 - PASSE HORS TOUR

Quand un Passe hors tour est annulé, l'option prévue Loi 29A n'ayant pas été choisie, les dispositions suivantes s'appliquent (si le Passe est artificiel, voir C) :

A. Au tour de l'Adv. D de déclarer

Quand un joueur passe hors tour alors que c'était au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer, le joueur fautif doit passer à son prochain tour de déclarer et la Loi 72C peut s'appliquer.

B. Au tour du partenaire ou de l'Adv. G de déclarer

1. Quand le joueur fautif a passé alors que c'était au tour de son partenaire ou, s'il n'avait pas déclaré auparavant, alors que c'était au tour de son Adv. G de déclarer :

(a) Le partenaire du joueur fautif peut faire n'importe quelle déclaration légale à son tour de déclarer, mais la Loi 16C2 s'applique.

(b) Le joueur fautif peut faire n'importe quelle déclaration légale à son tour de déclarer et :

- (i) Quand la déclaration est comparable (voir Loi 23A), il n'y a plus d'arbitrage. La Loi 26B ne s'applique pas, mais voir la Loi 23C.
- (ii) Quand la déclaration n'est pas comparable (voir Loi 23A), le partenaire du joueur fautif doit passer à son prochain tour de déclarer. Les Lois 16C, 26B et 72C peuvent s'appliquer.

2. Si le joueur fautif a déclaré auparavant, un Passe hors tour alors que c'était au tour de déclarer de son Adv. G est considéré comme un changement de déclaration. La Loi 25 s'applique.

C. Quand le Passe est artificiel

Quand un Passe hors tour est artificiel ou est un Passe sur une déclaration artificielle, la Loi 31 et non cette Loi s'applique.

LOI 31 - ENCHÈRE HORS TOUR

Quand, hors tour, un joueur a :

- soit enchéri ;
- soit fait un Passe artificiel ;
- soit passé sur une déclaration artificielle de son partenaire (voir Loi 30C) et que sa déclaration est annulée, l'option prévue par la Loi 29A n'ayant pas été choisie, les dispositions suivantes s'appliquent :

A. Au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer

Quand le joueur fautif a déclaré, lorsque c'était au tour de déclarer de l'Adv. D, alors :

1. Si cet adversaire passe, le joueur fautif doit répéter la déclaration faite hors tour. Si cette déclaration est légale, il n'y a pas de rectification.
2. Si cet adversaire fait une enchère légale⁸, s'il contre ou surcontre, le joueur fautif peut faire n'importe quelle déclaration légale :
 - (a) Quand la déclaration est comparable (voir Loi 23A), il n'y a pas d'autre rectification. La Loi 26B ne s'applique pas, mais voir la Loi 23C.
 - (b) Quand la déclaration n'est pas comparable (voir Loi 23A), le partenaire du joueur fautif doit passer à son prochain tour de déclarer. Les Lois 16C, 26B et 72C peuvent s'appliquer.

B. Au tour du partenaire ou de l'Adv. G du joueur fautif de déclarer

Quand le joueur fautif a déclaré alors que c'était au tour de son partenaire ou, s'il n'avait pas déclaré auparavant, alors que c'était au tour de son Adv. G de déclarer :

1. Le partenaire du joueur fautif peut, à son tour, faire n'importe quelle déclaration légale, mais la Loi 16C2 s'applique.
2. Le joueur fautif peut, à son tour, faire n'importe quelle déclaration légale et l'Arbitre décide comme en A2(a) ou A2(b) ci-dessus.

C. Enchères ultérieures au tour de l'Adv. G du joueur fautif de déclarer

Des enchères ultérieures du joueur fautif quand c'était au tour de l'Adv. G de déclarer sont considérées comme des changements de déclaration et la Loi 25 s'applique.

⁸ Une déclaration illégale faite par l'Adv. D est arbitrée comme d'habitude.

LOI 32 - CONTRE OU SURCONTRE HORS TOUR

Un Contre ou un Surcontre hors tour peut être accepté par l'Adv. G du joueur fautif (voir Loi 29A), à l'exception d'un Contre ou d'un Surcontre inadmissible (voir Loi 36) qui ne peut jamais l'être. Si la déclaration hors tour n'est pas acceptée, elle est annulée et :

A. Au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer

Si un Contre ou un Surcontre hors tour a été fait quand c'était au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer :

1. Si l'Adv. D du joueur fautif passe, ce dernier doit répéter son Contre ou son Surcontre hors tour et il n'y a pas de rectification à moins que le contre ou le surcontre ne soit inadmissible, auquel cas la Loi 36 s'applique.

2. Si l'Adv. D du joueur fautif enchérit, contre ou surcontre, le joueur fautif peut à son tour de parole faire n'importe quelle déclaration légale :

(a) Quand la déclaration est comparable (voir Loi 23A), il n'y a pas d'autre arbitrage. La Loi 26B ne s'applique pas, mais voir la Loi 23C.

(b) Quand la déclaration n'est pas comparable (voir Loi 23A), le partenaire du joueur fautif doit passer à son prochain tour de déclarer. Les Lois 16C, 26B et 72C peuvent s'appliquer.

B. Au tour du partenaire du joueur fautif de déclarer

Si un Contre ou un Surcontre hors tour a été fait quand c'était au tour du partenaire du joueur fautif de déclarer, alors :

1. Le partenaire du joueur fautif peut faire n'importe quelle déclaration légale, mais la Loi 16C2 s'applique.

2. Le joueur fautif peut faire à son tour n'importe quelle déclaration légale et l'arbitre décide comme en A2(a) ou A2(b) ci-dessus.

C. Enchères ultérieures au tour de l'Adv. G du joueur fautif de déclarer

Des enchères ultérieures du joueur fautif quand c'était au tour de l'Adv. G de déclarer sont considérées comme des changements de déclaration et la Loi 25 s'applique.

LOI 33 - DÉCLARATIONS SIMULTANÉES

Une déclaration faite simultanément avec celle du joueur dont c'était le tour de déclarer est considérée comme une déclaration consécutive.

LOI 34 - CONSERVATION DU DROIT DE DÉCLARER

Quand une déclaration a été suivie de trois Passe consécutifs, l'un ou plusieurs d'entre eux étant hors tour, la Loi 17D3 s'applique.

LOI 35 - DÉCLARATIONS INADMISSIBLES

Les déclarations suivantes sont inadmissibles :

- A. un Contre ou un Surcontre interdit par la Loi 19. La Loi 36 s'applique.
- B. une enchère, un Contre ou Surcontre par un joueur obligé de passer. La Loi 37 s'applique.
- C. une enchère au-dessus du palier de sept. La Loi 38 s'applique.
- D. une déclaration après le Passe final. La Loi 39 s'applique.

LOI 36 - CONTRES OU SURCONTRES INADMISSIBLES

A. L'Adv. G du joueur fautif déclare avant arbitrage

Si l'Adv. G du joueur fautif déclare avant qu'un Contre ou Surcontre inadmissible n'ait donné lieu à arbitrage, la déclaration inadmissible et les suivantes sont annulées. La parole revient au joueur dont c'était le tour de déclarer et les annonces continuent comme s'il n'y avait pas eu d'irrégularité. Les restrictions d'attaque de la Loi 26B ne s'appliquent pas.

B. L'Adv. G du joueur fautif ne déclare pas avant arbitrage

Quand A ci-dessus ne s'applique pas :

1. tout Contre ou Surcontre interdit par la Loi 19 est annulé ;
2. le joueur fautif doit faire une déclaration légale, les annonces continuent et le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces ;
3. la Loi 72C peut être appliquée. Les restrictions d'attaque de la Loi 26B peuvent être appliquées ;
4. si la déclaration est faite hors tour, la parole revient au joueur dont c'était le tour de déclarer. Le joueur fautif peut à son tour de parole faire n'importe quelle déclaration légale et son partenaire doit passer jusqu'à la fin des annonces. La Loi 72C peut être appliquée. Les restrictions d'attaque de la Loi 26B peuvent être appliquées.

C. Irrégularité découverte après la période des annonces

Quand l'attention n'a été attirée sur un Contre ou Surcontre inadmissible qu'après l'entame faite face visible, le contrat final est scoré comme si la déclaration inadmissible n'avait pas été faite.

LOI 37 - ACTION EN VIOLATION DE L'OBLIGATION DE PASSER

A. L'Adv. G du joueur fautif déclare avant arbitrage

Si un joueur dans l'obligation de passer :

- enchérit,
- contre ou surcontre (conformément à la Loi 19A1 ou 19B1)
- et que l'Adv. G du joueur fautif déclare avant que l'arbitre n'ait statué, cette déclaration et toutes les suivantes sont maintenues.

Si le joueur fautif devait passer jusqu'à la fin des annonces, il doit toujours passer aux tours suivants. Les restrictions d'attaque de la Loi 26B ne s'appliquent pas.

B. L'Adv. G du joueur fautif ne déclare pas avant arbitrage

Quand A ci-dessus ne s'applique pas :

1. toute enchère, Contre ou Surcontre fait par un joueur obligé par la Loi de passer est annulé ;
 2. la déclaration inadmissible doit être remplacée par un Passe, les annonces continuent et chaque membre du camp fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces.
- La Loi 72C peut être appliquée. Les restrictions d'attaque de la Loi 26B peuvent être appliquées.

LOI 38 - ENCHÈRE AU-DESSUS DU PALIER DE 7

A. Aucun jeu autorisé

Il n'est jamais permis de jouer un contrat au-dessus du palier de sept.

B. Enchère et déclarations suivantes annulées

Une enchère au-dessus du palier de 7 est annulée ainsi que toutes les déclarations suivantes.

C. Le camp fautif doit passer

La déclaration inadmissible doit être remplacée par un Passe ; à moins qu'elles ne soient terminées les annonces continuent et chaque membre du camp fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces.

D. Éventuelle impossibilité de recours aux Lois 26 et 72C

La Loi 72C ainsi que les restrictions d'attaque de la Loi 26B peuvent s'appliquer, mais si l'Adv. G du joueur fautif avait déclaré après l'infraction et avant arbitrage, il n'y a pas de recours possible à ces Lois.

LOI 39 - DÉCLARATION APRÈS LE PASSE FINAL

A. Déclarations annulées

Toutes les déclarations faites après le Passe final sont annulées.

B. Passe d'un joueur de la défense ou n'importe quelle déclaration du camp du déclarant

Si l'Adv. G du joueur fautif déclare avant arbitrage, ou si l'infraction est un Passe d'un joueur de la défense ou n'importe quelle déclaration par le futur déclarant ou mort, alors il n'y pas d'autre conséquence.

C. Autre action d'un joueur de la défense

Si l'Adv. G du joueur fautif n'a pas déclaré après l'infraction et si l'infraction est une enchère, un Contre ou Surcontre d'un joueur de la défense, alors les restrictions d'attaque de la Loi 26B peuvent être appliquées.

LOI 40 - ENTENTE ENTRE PARTENAIRES

A. Agrément d'un système au sein d'une paire

1. (a) Le système pratiqué par une paire peut être convenu explicitement par la discussion, implicitement par l'expérience ou la connaissance réciproque des joueurs.

(b) Chaque paire doit informer ses adversaires de ses agréments. L'Organisme Responsable définit la procédure correcte*.

2. Les informations transmises au partenaire par ces agréments doivent l'être via les déclarations, le jeu et les caractéristiques de la donne en cours.

Chaque joueur est en droit de tenir compte des annonces légales et, sous réserve des restrictions prévues dans ces lois, des cartes vues. Il est en droit d'utiliser toute information qualifiée d'autorisée dans ces Lois (voir Loi 73C).

3. Un joueur peut déclarer ou jouer de n'importe quelle façon sans l'annoncer au préalable à condition que cette déclaration ou ce jeu ne soient pas fondés sur un agrément occulte (voir Loi 40C1).

4. L'agrément sur la signification d'une déclaration ou d'un jeu ne doit pas varier en fonction du joueur qui le produit (un tel règlement ne doit restreindre ni le style ni le jugement, mais seulement la méthode).

B. Entente particulière entre partenaires

1. (a) Un agrément entre partenaires, explicite ou implicite, constitue une entente entre partenaires.

(b) L'Organisme Responsable peut requalifier en « entente particulière entre partenaires » certains agréments entre partenaires**. Il y a entente particulière entre partenaires si l'Organisme Responsable estime qu'elle pourrait ne pas être aisément comprise et envisagée par un nombre significatif de joueurs du tournoi.

(c) A moins que l'Organisme Responsable n'en décide autrement**, toute déclaration ayant une signification artificielle constitue une entente particulière entre partenaires.

2. (a) L'Organisme Responsable :

- (i) est habilité à interdire ou autoriser (sans restriction ou sous conditions) toute entente particulière entre partenaires** ;
- (ii) peut imposer et réglementer l'utilisation d'une feuille de conventions***, avec ou sans feuillets supplémentaires, reprenant l'ensemble des agréments des partenaires ;
- (iii) peut prescrire des procédures d'alerte ou d'autres façons de dévoiler le système d'une paire**** ;
- (iv) peut interdire***** l'agrément initial d'une paire de modifier sa méthode pendant les annonces ou le jeu suite à une infraction commise par les adversaires ;
- (v) peut restreindre l'utilisation de déclarations artificielles psychiques*.

* Pour les épreuves dont la FFB est l'organisme responsable, la procédure est définie dans le Règlement National des Compétitions.

** Pour les épreuves dont la FFB est l'Organisme Responsable, la réglementation concernant l'usage des conventions d'enchères et les systèmes autorisés est exposée dans le Règlement National des Compétitions.

*** L'emploi de la feuille de conventions est demandé par la FFB.

**** Pour les épreuves dont la FFB est l'Organisme Responsable, la procédure d'alerte est définie dans le Règlement National des Compétitions.

***** La FFB interdit de tels agréments sauf suite à une irrégularité adverse

* Pour les épreuves FFB voir le Règlement National des Compétitions.

(b) A moins que l'Organisme Responsable n'en décide autrement**, un joueur n'est pas autorisé à consulter sa propre feuille de conventions entre le début de la période des annonces et la fin du jeu ; les joueurs du camp du déclarant (et eux seuls) peuvent néanmoins consulter leur propre feuille de conventions pendant la période de clarification.

(c) A moins que l'Organisme Responsable n'en décide autrement** un joueur peut consulter la feuille de conventions des adversaires :

- (i) avant le début des annonces ;
- (ii) pendant la période de clarification ;
- (iii) pendant les annonces et le jeu mais seulement à son tour d'annoncer ou de jouer, et
- (iv) suite à une demande d'explication d'un adversaire conformément à la Loi 20F, dans le but d'expliquer correctement la signification de la déclaration ou du jeu de son partenaire.

(d) A moins que l'Organisme Responsable ne le permette** aucune aide pour la mémorisation, le calcul ou la technique n'est autorisée que ce soit pendant la période des annonces ou celle du jeu de la carte.

3. (a) Si un camp subit un dommage suite au manquement des adversaires de dévoiler la signification d'une annonce ou d'un jeu comme requis par ces Lois, il a droit à une rectification sous la forme de l'attribution d'une marque ajustée.

(b) Des manquements répétés à l'obligation de révéler les agréments de la paire peuvent être pénalisés.

4. Quand un camp subit un dommage suite à l'utilisation par un adversaire d'une entente particulière ne respectant pas le règlement du tournoi, la marque sera ajustée. Un camp ne respectant pas ce règlement peut subir une pénalité de procédure.

5. (a) En expliquant la signification d'une déclaration ou d'un jeu du partenaire suite à une question d'un adversaire (voir Loi 20), un joueur doit révéler toute information particulière qui lui a été transmise grâce à l'agrément convenu ou à l'expérience de la paire. Mais il n'est pas tenu de révéler les inférences tirées de son savoir ou de son expérience de sujets généralement connus des bridgeurs.

(b) L'arbitre attribue une marque ajustée si un adversaire a subi un dommage du fait qu'une information cruciale pour son choix d'action n'a pas été donnée lors d'une explication.

C. Dérogation au système et psychique

1. Un joueur peut déroger aux agréments de son camp mais à condition que son partenaire n'ait pas plus de raison que les adversaires d'être conscient de la dérogation [mais voir B2(a)(v) ci-dessus]. Des dérogations répétées créent une entente implicite qui fait dès lors partie du système de la paire et doit être révélée conformément au règlement régissant l'explication du système. Si l'arbitre juge qu'une connaissance non divulguée a porté préjudice aux adversaires, il attribuera une marque ajustée et il peut imposer une pénalité de procédure.

2. En dehors de C1 ci-dessus, aucun joueur n'a la moindre obligation de révéler aux adversaires qu'il a dérogé au système annoncé.

** Ce n'est pas le cas de la FFB.

LOI 41 - DÉBUT DU JEU DE LA CARTE

A. Entame face cachée

Après une enchère, un Contre ou un Surcontre suivi de trois Passe en rotation, l'Adv. G du déclarant présumé entame face cachée⁹. L'entame face cachée ne peut être retirée que sur instruction de l'arbitre et après une irrégularité (voir Loi 47E et 54). La carte retirée doit être remise dans la main du joueur de la défense.

B. Rappel des annonces et questions

Avant que l'entame ne soit rendue visible, le partenaire du joueur qui entame et le déclarant présumé (mais pas le mort présumé) peuvent chacun exiger un rappel des annonces ou demander l'explication d'une déclaration d'un adversaire (voir Loi 20F2 et 20F3). Le déclarant¹⁰ ou n'importe quel joueur de la défense peut, à son premier tour de jouer une carte, exiger un rappel des annonces ; ce droit expire quand il joue. Les joueurs de la défense (assujettis à la Loi 16) et le déclarant gardent le droit de demander des explications pendant toute la période du jeu de la carte, chacun à son tour¹¹ de jouer.

C. Entame rendue visible

Après cette période de clarification :

- l'entame est rendue visible ;
- la période du jeu de la carte commence irrévocablement ;
- la main du mort est étalée (mais voir Loi 54A pour une entame hors tour face visible).

Lorsqu'il est trop tard pour se faire répéter les annonces (voir B ci-dessus), le déclarant ou n'importe quel joueur de la défense, à son tour¹¹ de jouer, est en droit d'être informé de la nature du contrat et si, mais pas par qui, il est contré ou surcontré.

D. La main du mort

L'entame rendue visible, le mort étale sa main devant lui sur la table en disposant les cartes faces visibles :

- par couleur ;
- en colonnes distinctes et en longueur dirigées vers le déclarant ;
- classées selon leur rang (la plus petite vers le déclarant).

Les atouts sont placés à droite du mort. Le déclarant joue les cartes de sa main et du mort.

⁹ L'Organisme Responsable peut spécifier que les entames soient faites face visible. (La FFB exige qu'elles soient faites face cachée)

¹⁰ Le premier tour de jouer du déclarant est du mort à moins qu'une entame hors tour n'ait été acceptée.

¹¹ À son tour de jouer du mort ou de sa main, le déclarant peut poser des questions.

LOI 42 - DROITS DU MORT

A. Droits irrévocables

1. Le mort a le droit de donner des informations en présence de l'arbitre sur un fait ou une Loi.
2. Il peut tenir le compte des levées gagnées ou perdues.
3. Il joue les cartes du mort en tant qu'agent du déclarant, sur ses indications et s'assure que le mort fournisse à la couleur (voir Loi 45F si le mort suggère un jeu).

B. Droits sous condition

Le mort peut exercer d'autres droits sous réserve des limitations mentionnées dans la Loi 43.

1. Le mort peut demander au déclarant (mais non à un joueur de la défense), qui n'a pas fourni à une levée, s'il a une carte de la couleur attaquée.
2. Il peut essayer d'empêcher toute irrégularité.
3. Il peut attirer l'attention sur n'importe quelle irrégularité, mais seulement après la fin du jeu de la carte.

LOI 43 - LIMITATIONS DES DROITS DU MORT

Sauf spécifications contraires de la Loi 42 :

A. Limitations

1. (a) Le mort ne devrait pas prendre l'initiative d'un appel à l'arbitre pendant le jeu à moins qu'un autre joueur n'ait attiré l'attention sur une irrégularité.

(b) Le mort n'est pas autorisé à attirer l'attention sur une irrégularité durant le jeu.

(c) Le mort ne doit ni participer au jeu, ni communiquer au déclarant une quelconque information sur le jeu.
2. (a) Le mort n'est pas autorisé à échanger les mains avec le déclarant.

(b) Le mort n'est pas autorisé à quitter sa place pour regarder le déclarant jouer.

(c) Le mort n'est pas autorisé à regarder le jeu d'un joueur de la défense.
3. Un défenseur n'est pas autorisé à montrer sa main au mort.

B. En cas de violation

1. Le mort est passible de pénalités selon la Loi 90 pour toute violation des limitations énumérées en A1 et A2.
2. Si le mort, après violation des limitations énumérées en A2 :

(a) prévient le déclarant de ne pas attaquer de la mauvaise main, n'importe lequel des joueurs de la défense peut choisir de quelle main le déclarant devra attaquer.

(b) est le premier à demander au déclarant si le jeu d'une carte de sa main constitue une renonce, le déclarant doit la remplacer par une carte correcte si son jeu était illégal ; dans ce cas les dispositions de la Loi 64 s'appliquent comme si la renonce avait été consommée.
3. Si le mort, après avoir violé une ou plusieurs des limitations énumérées en A2, est le premier à attirer l'attention sur une irrégularité d'un des joueurs de la défense, il n'y a aucune conséquence immédiate. Le jeu continue comme s'il n'y avait eu aucune irrégularité. A la fin du jeu si le camp de la défense a tiré avantage de son irrégularité l'arbitre n'ajuste que sa marque, supprimant cet avantage. Le camp du déclarant conserve la marque obtenue à la table.

LOI 44 - DÉROULEMENT ET PROCÉDURE DU JEU

A. L'attaque

Le joueur qui attaque une levée peut jouer n'importe quelle carte de sa main (à moins qu'il ne soit soumis à une restriction suite à une irrégularité commise par son camp).

B. Jeux suivants pour une levée

Après l'attaque, chacun des autres joueurs joue une carte à son tour et les quatre cartes ainsi jouées constituent une levée. (Pour la manière de jouer les cartes et d'arranger les levées voir les Lois 45 et 65 respectivement).

C. Obligation de fournir à la couleur

En jouant pour une levée chaque joueur doit, si possible, fournir. Cette obligation a priorité sur toutes les autres exigences de ces Lois.

D. Impossibilité de fournir à la couleur

S'il ne peut pas fournir, un joueur peut jouer n'importe quelle carte (à moins qu'il ne soit soumis à une restriction suite à une irrégularité commise par son camp).

E. Levées contenant des atouts

Une levée contenant de l'atout est gagnée par le joueur qui a joué l'atout le plus fort.

F. Levée ne contenant pas d'atout

Une levée qui ne contient pas d'atout est gagnée par le joueur qui a fourni la plus forte carte de la couleur attaquée.

G. Attaque des levées après la première levée

L'attaque pour la levée suivante se fait de la main qui a gagné la levée précédente.

LOI 45 - CARTE JOUÉE

A. Jeu de la carte d'une main

Chaque joueur, excepté le mort, joue une carte en la détachant de sa main et en la plaçant face visible¹² sur la table, juste devant lui.

B. Jeu de la carte du mort

Le déclarant joue une carte du mort en la nommant, après quoi le mort la prend et la place face visible sur la table. En jouant de la main du mort le déclarant peut, si nécessaire, prendre lui-même la carte souhaitée.

C. Carte considérée comme jouée

1. Une carte d'un joueur de la défense tenue de manière qu'il soit possible à son partenaire d'en voir la face est considérée comme jouée dans la levée en cours. (S'il a déjà joué une carte légale dans la levée en cours, voir Loi 45E).

2. On considère que le déclarant a joué une carte de sa main si :

- (a) elle est tenue face visible, touchant ou presque la table ou
- (b) elle est maintenue dans une position indiquant qu'elle a été jouée.

3. Une carte du mort est jouée si elle a été délibérément touchée par le déclarant, sauf dans l'intention soit de ranger les cartes du mort soit d'atteindre une carte au-dessus ou en dessous de la ou des cartes touchées.

4. (a) Une carte est jouée si un joueur la nomme ou la désigne autrement comme étant celle qu'il se propose de jouer (mais voir la Loi 47).

(b) Le déclarant peut changer une désignation non intentionnelle d'une carte du mort jusqu'à ce qu'il joue la prochaine carte soit de sa main soit du mort. Un changement de désignation peut être autorisé après un lapsus, mais pas après une perte de concentration ou un changement d'intention. Si un adversaire a joué à son tour une carte régulière avant ce changement de désignation, cet adversaire peut retirer la carte ainsi jouée, la remettre dans son jeu et la remplacer par une autre (Voir Lois 47D et 16C1).

5. On peut être obligé de jouer une carte pénalisée, principale ou secondaire (voir Loi 50).

D. Le mort prend une carte non désignée

1. Si le mort place dans la position jouée une carte que le déclarant n'a pas nommée, la carte doit être retirée si l'attention y a été attirée avant que chaque camp n'ait joué pour la levée suivante. Un joueur de la défense peut reprendre et remettre dans son jeu une carte jouée après l'erreur mais avant que l'attention n'y ait été attirée ; si l'Adv. D du déclarant change sa carte, le déclarant peut changer la carte qu'il avait jouée après lui dans cette levée (voir Loi 16C).

2. Quand il est trop tard pour changer la carte mal placée du mort (voir ci-dessus), le jeu continue normalement sans changement des cartes jouées pour cette levée ou pour toute levée ultérieure.

(a) Si la carte mal placée était la première carte de la levée, le fait de ne pas fournir de la couleur de cette carte peut maintenant constituer une renonce (voir les Lois 64A, 64B7 et 64C).

¹² L'entame est d'abord faite face cachée à moins que l'organisme responsable ne l'ordonne autrement. (La FFB exige que l'entame soit faite face cachée)

(b) Si la carte mal placée a été fournie dans une levée déjà en cours et que le mort a, ce faisant, fait une renonce, voir Lois 64B3 et 64C.

E. Cinquième carte jouée dans une levée

1. Une cinquième carte jouée dans une levée par un joueur de la défense devient une carte pénalisée assujettie à la Loi 50 à moins que l'arbitre n'estime qu'elle a été attaquée, auquel cas la Loi 53 ou la Loi 56 s'applique.

2. Quand le déclarant joue une cinquième carte dans une levée de sa main ou du mort, elle est remise dans la main d'origine sans autre conséquence à moins que l'arbitre n'estime qu'elle a été attaquée auquel cas la Loi 55 s'applique.

F. Le mort indique les cartes

Une fois la main du mort étalée, le mort ne doit ni toucher ni indiquer une carte de son jeu sans instruction du déclarant (excepté dans le but de les ranger). S'il le fait, l'arbitre devrait être appelé immédiatement et informé. Le jeu continue. A la fin du jeu, l'arbitre attribue une marque ajustée s'il estime que le mort a suggéré au déclarant un jeu qui a lésé la défense.

G. Retourner la levée

Aucun joueur ne devrait retourner sa carte face cachée avant que les quatre joueurs n'aient joué pour la levée.

LOI 46 - DÉSIGNATION INCOMPLÈTE OU INVALIDE D'UNE CARTE DU MORT

A. Manière correcte de désigner les cartes du mort

En appelant une carte du mort pour la jouer, le déclarant devrait énoncer clairement à la fois la couleur et le rang de la carte désirée.

B. Désignation incomplète ou invalide

En cas d'une désignation incomplète ou invalide, les restrictions suivantes s'appliquent (excepté quand l'intention du déclarant est incontestablement différente) :

1. (a) Si le déclarant, en jouant du mort, appelle « gros » ou toute autre formulation similaire on considère qu'il appelle la plus forte carte de la couleur indiquée.

(b) S'il demande au mort de gagner la levée, on considère qu'il appelle la plus petite carte gagnante connue.

(c) S'il dit « petite » ou toute autre formulation similaire, on considère qu'il appelle la carte la plus basse de la couleur indiquée.
2. Si le déclarant désigne une couleur mais non un rang, on considère qu'il appelle la plus petite carte de la couleur indiquée.
3. Si le déclarant désigne un rang sans préciser la couleur :

(a) en attaquant on considère que le déclarant continue de jouer la couleur dans laquelle le mort a gagné la levée précédente, à condition qu'il y ait une carte du rang désigné dans cette couleur.

(b) dans tous les autres cas le déclarant doit jouer une carte du mort du rang désigné s'il peut légalement le faire ; s'il y a deux cartes ou plus du même rang qui peuvent être légalement jouées, le déclarant doit désigner celle qu'il souhaite.
4. Si le déclarant appelle une carte qui n'est pas au mort, l'appel est invalide et le déclarant peut désigner n'importe quelle carte légale.
5. Si le déclarant indique un jeu en ne nommant ni la couleur ni le rang (par exemple en disant « jouez n'importe quoi » ou toute autre formulation similaire), n'importe quel joueur de la défense peut choisir la carte du mort.

LOI 47 - REPRISE D'UNE CARTE JOUÉE

A. Suite à un arbitrage

Une carte jouée doit être retirée quand un arbitrage suite à une irrégularité l'exige. Une carte retirée d'un joueur de la défense peut devenir une carte pénalisée (voir Loi 49).

B. Pour corriger un jeu illégal

En dehors des dispositions de cette Loi, une carte jouée peut être retirée pour corriger un jeu illégal ou simultané :

- pour une carte pénalisée des joueurs de la défense, voir Loi 49 ;
- pour un jeu simultané voir Loi 58.

C. Pour changer une désignation non intentionnelle

Une carte jouée peut être reprise sans autre conséquence après un changement de désignation autorisé par la Loi 45C4(b).

D. Après un changement de jeu de l'adversaire

Après un changement de jeu de l'adversaire, une carte jouée peut être reprise et remplacée par une autre carte sans autre conséquence. (Les Lois 16C et 62C2 peuvent être appliquées).

E. Changement de jeu fondé sur une information erronée

1. Une attaque (ou le jeu d'une carte) hors tour est retirée sans autre conséquence si le joueur a été averti à tort par un adversaire que c'était son tour d'attaquer ou de jouer (voir la Loi 16C). Dans ces circonstances, l'attaque (ou le jeu) ne peut pas être acceptée par l'Adv. G et la Loi 63A1 ne s'applique pas.

2. (a) Un joueur peut, sans autre conséquence, reprendre la carte qu'il a jouée :

- à cause d'une explication erronée d'une déclaration ou d'un jeu d'un adversaire et avant la correction de cette explication ;
- mais seulement si aucune carte n'a été jouée par la suite (voir la Loi 16C).

Une entame ne peut être reprise si le mort a commencé à exposer n'importe quelle carte de son jeu.

(b) Quand il est trop tard pour corriger un jeu selon (a) ci-dessus, l'arbitre peut attribuer une marque ajustée.

F. Autres reprises

1. Une carte peut être retirée conformément aux dispositions de la Loi 53B.

2. En dehors des dispositions de cette Loi, une carte jouée ne peut pas être retirée.

LOI 48 - CARTES EXPOSÉES DU DÉCLARANT

A. Le déclarant expose une carte

Une carte exposée par le déclarant ne donne pas lieu à arbitrage (mais voir Loi 45C2).
Aucune carte de la main du déclarant ou du mort ne peut devenir une carte pénalisée.
Le déclarant n'est pas obligé de jouer une carte tombée accidentellement de sa main.

B. Le déclarant montre ses cartes face visible

1. Quand le déclarant montre ses cartes face visible après une entame hors tour, la Loi 54 s'applique.
2. Sauf cas B1, quand le déclarant montre ses cartes, il peut être considéré comme ayant revendiqué ou concédé (à moins que son intention soit manifestement différente) et la Loi 68 s'applique.

LOI 49 - CARTES EXPOSÉES D'UN JOUEUR DE LA DÉFENSE

Hors le cours normal du jeu ou l'application d'une Loi (voir par exemple Loi 47E), une ou plusieurs cartes d'un joueur de la défense deviennent des cartes pénalisées :

- si elles sont placées de telle manière que le partenaire aurait pu avoir la possibilité d'en voir la face, ou
- si elles sont nommées par lui comme se trouvant dans son jeu (Loi 50). Mais voir la Loi 68 quand un joueur de la défense fait une formulation concernant une levée incomplète en train de se jouer, et voir Loi 68B2 quand le partenaire s'oppose à une concession d'un joueur de la défense.

LOI 50 - DISPOSITIONS CONCERNANT UNE CARTE PÉNALISÉE

Une carte prématurément exposée (mais non attaquée, voir Loi 57) par un joueur de la défense est une carte pénalisée, sauf si l'arbitre en décide autrement (voir Loi 49 et la Loi 72C peut être appliquée).

A. La carte pénalisée reste exposée

Une carte pénalisée doit être laissée face visible sur la table juste devant le joueur à qui elle appartient jusqu'à ce qu'un arbitrage soit intervenu.

B. Carte pénalisée principale ou secondaire

1. Carte pénalisée secondaire

Une carte exposée prématurément (par exemple en jouant deux cartes dans une levée, ou en laissant tomber une carte accidentellement) et :

- si elle est seule ;
 - exposée par inadvertance ;
 - inférieure au rang d'un honneur,
- devient une carte pénalisée secondaire.

2. Carte pénalisée principale

Toute carte du rang d'un honneur ou toute carte exposée par un jeu délibéré devient une carte pénalisée principale (par exemple en attaquant hors tour, ou en corrigeant une renonce).

Quand un joueur de la défense a deux cartes pénalisées ou plus, toutes ces cartes deviennent des cartes pénalisées principales.

C. Dispositions concernant une carte pénalisée secondaire

Tant qu'un joueur de la défense n'a pas joué sa carte pénalisée secondaire, il ne peut jouer aucune autre carte de la même couleur en dessous du rang d'un honneur, mais il est en droit de jouer un honneur. Le partenaire du joueur fautif n'est pas assujéti à des restrictions d'attaque, mais l'information obtenue du fait d'avoir vu la carte pénalisée n'est pas autorisée, voir E ci-après.

D. Dispositions concernant une carte pénalisée principale

Quand un joueur de la défense a une carte pénalisée principale, le joueur fautif et son partenaire peuvent, tous les deux, être assujéti à des restrictions :

- le joueur fautif à chaque tour de jouer ;
- le partenaire à chaque tour d'attaquer.

1. (a) Sauf comme prévu en (b) ci-dessous, une carte pénalisée principale doit être jouée à la première occasion légale, que ce soit pour attaquer, fournir, défausser ou couper. Si un joueur de la défense a deux cartes pénalisées ou plus qui peuvent être légalement jouées, le déclarant désigne celle qui doit être jouée.

(b) L'obligation de fournir à la couleur, ou de se soumettre à une restriction d'attaque ou de jeu prime sur l'obligation de jouer une carte pénalisée principale, mais la carte pénalisée doit toujours rester face visible sur la table et être jouée à la prochaine occasion légale.

2. Quand c'est au tour d'un joueur de la défense d'attaquer alors que son partenaire a une carte pénalisée principale, il ne doit pas attaquer avant que le déclarant n'ait formulé son choix parmi les options ci-après (si le joueur de la défense attaque prématurément, il est assujéti à rectification selon la Loi 49). Le déclarant peut :

(a)

- exiger¹³ du joueur de la défense qu'il attaque dans la couleur de la carte pénalisée ;
- lui interdire¹³ d'attaquer cette couleur aussi longtemps qu'il garde la main (pour deux cartes pénalisées ou plus, voir Loi 51).

Si le déclarant choisit l'une de ces options, la carte n'est plus pénalisée et elle est reprise.

(b) ne pas exiger ni interdire une attaque ; dans ce cas le joueur de la défense peut attaquer n'importe quelle carte et la carte pénalisée reste sur la table en tant que carte pénalisée¹⁴. Si cette option est choisie, la Loi 50D continue à s'appliquer aussi longtemps que la carte pénalisée n'est pas jouée.

E. Information provenant de la carte pénalisée

1. Les informations provenant d'une carte pénalisée et les dispositions concernant le jeu de cette carte pénalisée sont autorisées pour tous les joueurs aussi longtemps que la carte pénalisée reste sur la table.

2. Les informations provenant d'une carte pénalisée reprise [conformément à la Loi 50D2(a)] ne sont pas autorisées pour le partenaire du joueur qui avait une carte pénalisée (voir la Loi 16C), mais autorisées pour le déclarant.

3. Dès qu'une carte pénalisée a été jouée, les informations provenant des circonstances dans lesquelles elle est devenue pénalisée ne sont pas autorisées pour le partenaire du joueur qui avait cette carte. (Pour une carte pénalisée non encore jouée, voir E1 ci-dessus).

4. Si, suite à l'application de E1, l'arbitre juge à la fin du jeu que sans l'aide obtenue par la carte exposée le résultat de la donne aurait bien pu être différent et qu'en conséquence le camp non fautif a subi un dommage (voir la Loi 12B1), il attribuera une marque ajustée. En ajustant la marque, il devrait chercher à établir aussi précisément que possible le résultat probable de la donne sans l'effet de(s) la carte(s) pénalisée(s).

¹³ Si le joueur est dans l'impossibilité d'attaquer comme exigé, voir Loi 59.

¹⁴ Si le partenaire du joueur ayant la carte pénalisée garde la main et que la carte pénalisée n'a pas encore été jouée, toutes les exigences et options de la Loi 50D2 s'appliquent à nouveau à la levée suivante.

LOI 51 - DEUX CARTES PÉNALISÉES OU PLUS

A. Au tour du joueur fautif de jouer

Si, à son tour de jouer, un joueur de la défense a deux cartes pénalisées ou plus qui peuvent être légalement jouées, le déclarant désigne celle qui doit être jouée à ce tour.

B. Au tour du partenaire du joueur fautif d'attaquer

1. Quand un joueur de la défense a deux cartes pénalisées ou plus dans une même couleur, le déclarant peut :

(a) exiger¹⁵ que le partenaire du joueur fautif attaque cette couleur ; les cartes de cette couleur ne sont plus pénalisées, le joueur fautif les reprend et joue n'importe quelle carte légale à cette levée.

(b) interdire¹⁵ au partenaire l'attaque de cette couleur ; les cartes de cette couleur ne sont plus pénalisées, le joueur fautif les reprend et joue n'importe quelle carte légale à cette levée. L'interdiction persiste tant que le joueur conserve la main.

2. Quand un joueur de la défense a des cartes pénalisées dans plusieurs couleurs [voir Loi 50D2(a)] et que c'est au tour de son partenaire de jouer, le déclarant peut :

(a) exiger¹⁵ que le partenaire du joueur fautif attaque dans une des couleurs pénalisées (mais B.1(a) ci-dessus s'applique).

(b) interdire **Erreur ! Signet non défini.** au partenaire du joueur fautif d'attaquer une ou plusieurs de ces couleurs. Le joueur fautif reprend alors toutes les cartes pénalisées dans chaque couleur interdite et joue n'importe quelle carte légale à cette levée. L'interdiction persiste tant que le joueur conserve la main.

(c) choisir de ne pas imposer ou interdire une attaque ; dans ce cas le partenaire du défenseur peut jouer n'importe quelle carte et les cartes pénalisées restent sur la table en tant que cartes pénalisées¹⁶. Si cette option est choisie, les Lois 50 et 51 continuent de s'appliquer aussi longtemps que les cartes restent pénalisées.

¹⁵ Si le joueur est dans l'impossibilité d'attaquer comme exigé, voir Loi 59.

¹⁶ Si le partenaire du joueur ayant les cartes pénalisées conserve la main, toutes les dispositions et options de la Loi 51B2 s'appliquent à nouveau pour la levée suivante

LOI 52 - MANQUEMENT À L'OBLIGATION D'ATTAQUER OU DE JOUER UNE CARTE PÉNALISÉE

A. Un joueur de la défense manque à l'obligation de jouer une carte pénalisée

Quand un joueur de la défense manque à l'obligation d'attaquer ou de jouer une carte pénalisée comme exigé par la Loi 50 ou la Loi 51, il ne doit, de sa propre initiative, retirer aucune autre carte qu'il a jouée.

B. Un joueur de la défense joue une autre carte

1. (a) Le déclarant peut accepter la carte jouée.

Si un joueur de la défense a attaqué ou joué une autre carte, quand la Loi l'oblige à jouer une carte pénalisée, le déclarant peut l'accepter.

(b) Le déclarant doit accepter la carte jouée.

Si le déclarant a joué à la suite de sa main ou du mort, il doit accepter la carte ainsi jouée.

(c) La carte reste pénalisée.

Si la carte jouée est ainsi acceptée, toute carte pénalisée non jouée reste pénalisée.

2. Si le déclarant n'accepte pas la carte jouée ou attaquée illégalement, le joueur de la défense doit remplacer la carte jouée ou attaquée illégalement par la carte pénalisée. Toute carte attaquée ou jouée illégalement par le joueur de la défense, en commettant l'irrégularité, devient une carte pénalisée principale.

LOI 53 - ATTAQUE HORS TOUR ACCEPTÉE

A. Attaque hors tour traitée comme attaque correcte

Avant la treizième levée¹⁷, toute attaque hors tour face visible peut être traitée comme une attaque correcte (mais voir Loi 47E1). Elle devient une attaque correcte :

- si le déclarant ou l'un des deux joueurs de la défense, selon le cas, l'accepte par une formulation à cet effet ou
- si un jeu est fait de la main placée après l'attaque irrégulière (mais voir B).

À défaut de cette acceptation ou de ce jeu, l'arbitre exige que l'attaque soit faite de la main correcte (et voir Loi 47B).

B. Attaque correcte faite à la suite d'une attaque irrégulière

Lorsque, conformément à la Loi 53A, un joueur attaque hors tour quand c'est au tour de l'adversaire, ce dernier peut attaquer cette levée sans que sa carte soit considérée comme jouée à la suite de l'attaque irrégulière. Quand cela arrive, l'attaque correcte est maintenue et toutes les cartes jouées par erreur à cette levée peuvent être reprises, mais la Loi 16 C s'applique.

C. Jeu du mauvais joueur après l'attaque irrégulière du camp du déclarant

Si le déclarant attaque hors tour de sa main ou du mort et que le joueur de la défense placé à droite de la main de laquelle le déclarant a attaqué hors tour joue après l'attaque irrégulière (mais voir B), l'attaque est maintenue et la Loi 57 s'applique.

¹⁷ Une attaque hors tour à la treizième levée doit être annulée.

LOI 54 - ENTAME HORS TOUR FACE VISIBLE

Quand une entame hors tour est rendue face visible et si le partenaire du joueur fautif a entamé face cachée, l'arbitre exige qu'il reprenne cette entame face cachée. En outre,

A. Le déclarant étale sa main

Après une entame hors tour face visible, le déclarant peut étaler sa main, il devient le mort et le mort devient le déclarant. Le déclarant doit étaler tout son jeu dès qu'il a exposé une ou plusieurs cartes.

B. Le déclarant accepte l'entame

Quand un joueur de la défense rend visible l'entame hors tour, le déclarant peut accepter l'entame irrégulière comme prévu dans la Loi 53. Le mort étale son jeu conformément à la Loi 41.

1. La deuxième carte de la levée est jouée de la main du déclarant.
2. Si le déclarant joue la deuxième carte de la levée du mort, celle-ci ne peut être retirée, sauf pour corriger une renonce.

C. Le déclarant doit accepter l'entame

Si le déclarant peut avoir vu une des cartes du mort, à l'exception de cartes que le mort aurait exposées (voir Loi 24) pendant les annonces, il doit accepter l'entame et le déclarant présumé devient alors le déclarant.

D. Le déclarant refuse l'entame

Le déclarant peut refuser l'entame hors tour. Dans ce cas, la carte reste sur la table et devient pénalisée principale et la Loi 50D s'applique.

E. Entame par le camp du déclarant

Si un joueur du camp du déclarant tente d'entamer, la Loi 24 s'applique.

LOI 55 - ATTAQUE HORS TOUR DU DÉCLARANT

A. Attaque du déclarant acceptée

Si le déclarant a attaqué hors tour, de sa main ou de celle du mort, alors n'importe lequel des joueurs de la défense peut accepter l'attaque comme prévu dans la Loi 53 ou exiger sa reprise (après une information erronée, voir Loi 47E1).

Si les deux joueurs de la défense ne font pas le même choix, c'est le choix du joueur placé après l'attaque irrégulière qui prévaut.

B. Le déclarant doit reprendre son attaque

1. Si le déclarant a attaqué de sa main ou de celle du mort alors que c'était à un défenseur de jouer et qu'il a dû retirer cette attaque en application de la Loi 55A, il remet la carte indûment attaquée dans la bonne main. Aucune autre rectification ne s'applique.

2. Si le déclarant a attaqué de la mauvaise main alors qu'il devait jouer de sa main ou de celle du mort et qu'il a dû retirer cette attaque en application de la Loi 55A, il reprend la carte attaquée par erreur. Il doit attaquer de la bonne main.

C. Le déclarant aurait pu obtenir une information

Quand le déclarant adopte une ligne de jeu qui aurait pu être fondée sur une information obtenue grâce à son infraction, la Loi 16 s'applique.

LOI 56 - ATTAQUE HORS TOUR D'UN JOUEUR DE LA DÉFENSE

Quand une attaque hors tour est faite face visible, le déclarant peut :

A. accepter l'attaque irrégulière comme prévu par la Loi 53, ou

B. obliger le défenseur à retirer son attaque hors tour face visible. La carte retirée devient une carte pénalisée principale et la Loi 50D s'applique.

LOI 57 - ATTAQUE ET JEU PRÉMATURÉS PAR UN JOUEUR DE LA DÉFENSE

A. Attaque prématurée pour la levée suivante ou jeu prématuré

Quand un joueur de la défense attaque pour la levée suivante avant que son partenaire n'ait joué pour la levée en cours ou joue hors tour avant que son partenaire n'ait joué, la carte ainsi attaquée ou jouée devient carte pénalisée principale.

Le déclarant choisit l'une des quatre options suivantes. Il peut soit :

1. exiger que le partenaire du joueur fautif joue sa plus forte carte dans la couleur attaquée ;
2. exiger que le partenaire du joueur fautif joue sa plus petite carte dans la couleur attaquée ;
3. exiger que le partenaire du joueur fautif joue dans une autre couleur qu'il précisera ;
4. interdire au partenaire du joueur fautif de jouer dans une autre couleur qu'il précisera.

B. Le partenaire du joueur fautif ne peut se conformer à la rectification

Quand le partenaire du joueur fautif est dans l'impossibilité de se conformer à l'option choisie par le déclarant (voir A ci-dessus), il peut jouer n'importe quelle carte, comme prévu dans la Loi 59.

C. Le déclarant ou le mort a joué

1. Un joueur de la défense n'est pas fautif pour avoir joué avant son partenaire si le déclarant a joué des deux mains. Cependant une carte du mort n'est pas considérée comme jouée avant que le déclarant ne l'ait demandé (ou indiqué autrement¹⁸).
2. Un joueur de la défense n'est pas fautif pour avoir joué avant son partenaire si le mort a :
 - de sa propre initiative, choisi une carte avant son Adv. D ou
 - illégalement suggéré qu'une carte soit jouée.
3. Un jeu prématuré (mais pas une attaque) par le déclarant de n'importe quelle main est une carte jouée et si elle est légale, ne peut être reprise.

D. Jeu prématuré au tour de jouer de l'Adv. D

Quand un joueur de la défense tente de jouer (mais pas d'attaquer) pour une levée au tour de jouer de son Adv. D, la Loi 16 peut s'appliquer. Si sa carte peut être légalement jouée dans la levée, elle doit être jouée à son tour, sinon elle devient une carte pénalisée principale.

¹⁸ Par un geste ou un signe de la tête par exemple.

LOI 58 - ATTAQUES OU JEUX SIMULTANÉS

A. Jeux simultanés par deux joueurs

Une attaque ou un jeu fait simultanément avec une attaque légale ou un jeu légal d'un autre joueur est considéré comme consécutif.

B. Cartes simultanées de la même main

Si un joueur attaque ou joue deux ou plusieurs cartes simultanément :

1. si une seule carte est face visible, elle est jouée. Toutes les autres cartes sont reprises sans autre conséquence (voir Loi 47F) ;
2. si plusieurs cartes sont faces visibles, le joueur fautif désigne la carte qu'il se propose de jouer ; quand c'est un joueur de la défense, toute autre carte exposée devient pénalisée (voir Loi 50) ;
3. après qu'un joueur fautif a repris une carte visible, un adversaire qui a joué à la suite de cette carte peut retirer la sienne et la remplacer sans autre conséquence (mais voir Loi 16C) ;
4. si le jeu simultané n'est pas découvert avant que les deux camps n'aient joué pour la levée suivante, la Loi 67 - levée défectueuse - s'applique.

LOI 59 - IMPOSSIBILITÉ D'ATTAQUER OU DE JOUER COMME EXIGÉ

Si un joueur est dans l'impossibilité d'attaquer ou de jouer comme exigé par un arbitrage préalable :

- parce qu'il ne détient aucune carte dans la couleur exigée ou
- parce qu'il a seulement des cartes dans la couleur qu'il lui est interdit d'attaquer ou de jouer ou
- parce qu'il est obligé de fournir,

alors il peut jouer n'importe quelle carte légale.

LOI 60 - JEU À LA SUITE D'UN JEU ILLÉGAL

A. Jeu d'une carte après une irrégularité

1. Un jeu par un membre du camp non fautif après que son Adv. D a attaqué ou joué hors tour ou prématurément, et avant qu'un arbitrage n'ait été imposé, fait perdre le droit à rectification de cette faute.
2. Une fois que le droit à rectification a été perdu, le jeu illégal est traité comme s'il avait été fait à son tour (sauf quand la Loi 53B s'applique).
3. Si le camp fautif a l'obligation antérieure de jouer une carte pénalisée ou de se conformer à une restriction d'attaque ou de jeu, cette obligation subsiste pour les tours suivants.

B. Jeu d'un joueur de la défense avant l'attaque obligée du déclarant

Quand un joueur de la défense joue une carte après que le déclarant a été obligé de reprendre son attaque hors tour de n'importe quelle main, mais avant que le déclarant n'ait attaqué de la main correcte, la carte du joueur de la défense devient une carte pénalisée principale (Loi 50).

C. Jeu par le camp fautif avant l'attribution d'une rectification

Un jeu par un membre du camp fautif avant qu'une rectification n'ait été imposée n'affecte pas les droits des adversaires, et peut être passible de rectification.

LOI 61 - NE PAS FOURNIR À LA COULEUR - S'ENQUÉRIR AU SUJET D'UNE RENONCE

A. Définition de la renonce

- Ne pas fournir conformément à la Loi 44 ou
- ne pas attaquer ou jouer, quand c'est possible, une carte ou une couleur exigée par la Loi ou spécifiée par un adversaire exerçant ce choix après arbitrage d'une irrégularité, constitue une renonce (voir Loi 59 quand il est impossible de s'y conformer).

B. Droit de s'enquérir au sujet d'une éventuelle renonce

1. Le déclarant peut demander à un joueur de la défense qui n'a pas fourni s'il a une carte de la couleur attaquée.
2. (a) Le mort peut le demander au déclarant (mais voir Loi 43B2(b)).

(b) Le mort n'est pas autorisé à le demander à un joueur de la défense et la Loi 16B peut être appliquée.
3. Les joueurs de la défense peuvent le demander au déclarant et l'un à l'autre (au risque de créer une information non autorisée).

C. Droit d'inspecter des levées

Une réclamation au sujet d'une renonce n'autorise pas automatiquement l'examen des levées déjà jouées (voir Loi 66C).

LOI 62 - CORRECTION D'UNE RENONCE

A. La renonce doit être corrigée

Un joueur doit corriger sa renonce si l'attention est attirée sur l'irrégularité avant qu'elle ne soit consommée.

B. Correction d'une renonce

Pour corriger une renonce, le joueur fautif retire la carte qu'il a jouée et la remplace par une carte légale.

1. Une carte ainsi retirée devient une carte pénalisée principale (Loi 50) si elle a été jouée de la main cachée d'un joueur de la défense.
2. La carte peut être remplacée sans autre conséquence si elle a été jouée de la main du déclarant [soumis à la Loi 43B2(b)] ou du mort ou si c'était une carte visible d'un joueur de la défense.

C. Cartes suivantes jouées

1. Chaque membre du camp non fautif peut reprendre n'importe quelle carte jouée après la renonce mais avant que l'attention n'ait été attirée sur cette renonce (voir Loi 16C).
2. Après qu'un joueur du camp non fautif a ainsi retiré une carte, le joueur du camp fautif situé après peut retirer la sienne. Elle deviendra une carte pénalisée si c'est un joueur de la défense (voir Loi 16C).
3. Si les deux camps ont fait une renonce sur la même levée et qu'un seul camp a joué pour la levée suivante, alors les deux renonces doivent être corrigées (voir la Loi 16C2). Toute carte retirée par le camp de la défense devient une carte pénalisée.

D. Renonce à la douzième levée

1. A la douzième levée, une renonce, même consommée, doit être corrigée si elle est découverte avant que les quatre mains n'aient été remises dans l'étui.
2. Si à la douzième levée, un joueur de la défense fait une renonce avant le tour de jouer de son partenaire, la Loi 16C s'applique.

LOI 63 - ÉTABLISSEMENT D'UNE RENONCE

A. La renonce devient consommée

Une renonce devient consommée :

1. quand le joueur fautif ou son partenaire attaque ou joue à la levée suivante (légalement ou illégalement) ;
2. quand le joueur fautif ou son partenaire nomme ou désigne autrement une carte comme devant être jouée à la levée suivante ;
3. quand un membre du camp fautif fait une revendication ou une concession de levées, oralement ou en montrant sa main (ou de n'importe quelle autre façon) ;
4. quand une revendication ou une concession d'un adversaire est acceptée, le camp fautif n'ayant soulevé aucune objection avant la fin du tour, ou avant de déclarer sur une donne ultérieure.

B. La renonce ne peut pas être corrigée

Une renonce consommée ne peut plus être corrigée (excepté comme prévu dans la Loi 62D pour une renonce à la douzième levée ou comme dans la Loi 62C3) et la levée de la renonce est maintenue comme elle a été jouée.

LOI 64 - PROCÉDURE APRÈS LA CONSOMMATION D'UNE RENONCE

A. Ajustement automatique de levée(s)

Quand une renonce est consommée :

1. si le joueur fautif¹⁹ a gagné la levée de la renonce, cette levée plus une des levées gagnées ultérieurement par le camp fautif seront transférées au camp non fautif ;
2. si le joueur fautif¹⁹ n'a pas gagné la levée de la renonce mais que le camp fautif a gagné cette levée ou n'importe quelle levée ultérieure, une levée sera transférée au camp non fautif.

B. Pas d'ajustement automatique de levée

Il n'y a pas d'ajustement automatique de levée suite à une renonce consommée (mais voir la Loi 64C) :

1. si le camp fautif n'a gagné ni la levée de la renonce ni aucune levée suivante ;
2. pour une renonce ultérieure dans la même couleur par le même joueur, la première renonce ayant été consommée ;
3. si la renonce a été faite faute d'avoir joué une carte pénalisée ou n'importe quelle carte du mort ;
4. si l'attention a été attirée pour la première fois sur la renonce après qu'un membre du camp non fautif a fait une déclaration à la donne suivante ;
5. si l'attention a été attirée pour la première fois sur la renonce après la fin du tour ;
6. pour une renonce à la douzième levée ;
7. quand les deux camps ont fait une renonce sur la même donne et que les deux renonces sont consommées ;
8. quand la renonce a été corrigée en application de la Loi 62C3.

C. Réparation d'un dommage

1. Quand, après n'importe quelle renonce consommée y compris celles non sujettes à ajustement de levée, l'arbitre estime que le camp non fautif est insuffisamment dédommagé par cette Loi, il attribue une marque ajustée.
2. (a) Après des renonces répétées par le même joueur dans la même couleur (voir B2 ci-dessus), l'arbitre attribue une marque ajustée si le camp non fautif aurait probablement gagné plus de levées si une ou plusieurs des renonces suivantes ne s'étaient pas produites.

(b) quand les deux camps ont fait une renonce sur la même donne (voir B7 ci-dessus) et que l'arbitre considère qu'un concurrent a subi un dommage, il attribue une marque ajustée basée sur le résultat probable si aucune renonce ne s'était produite.

¹⁹ Pour l'application de cette Loi, une levée gagnée par le mort n'est pas gagnée par le déclarant.

LOI 65 - DISPOSITION DES LEVÉES

A. Levées complètes

Quand quatre cartes ont été jouées dans une levée, chaque joueur retourne sa propre carte et la place face cachée près de lui sur la table.

B. Compte des levées

1. Si la levée est gagnée par le camp du joueur, la carte est orientée dans le sens de la longueur vers son partenaire.
2. Si la levée est gagnée par les adversaires, la carte est orientée dans le sens de la longueur en direction de l'adversaire.
3. Un joueur peut attirer l'attention sur une carte mal orientée, mais ce droit expire quand son camp attaque ou joue pour la levée suivante. S'il le fait plus tard, la Loi 16B peut être appliquée.

C. Ordre

Chaque joueur dispose ses cartes en une rangée, dans l'ordre joué et en les superposant de telle façon qu'il soit possible, à la fin du jeu, de reconstituer exactement le déroulement de la donne, si besoin est.

D. Agrément sur le résultat du jeu

Un joueur ne devrait pas modifier l'ordre de ses cartes jouées avant que le nombre de levées gagnées par chaque camp n'ait été agréé. Un joueur qui ne se conforme pas aux dispositions de cette Loi compromet son droit :

- de réclamer le gain de levées contestées ou
- de revendiquer ou contester une renonce.

LOI 66 - EXAMEN DES LEVÉES

A. Levée en cours

Tant que son camp n'a pas attaqué ou joué pour la levée suivante, le déclarant ou n'importe quel joueur de la défense peut, avant qu'il n'ait retourné sa carte, demander à revoir toutes les cartes jouées dans cette levée.

B. Sa propre dernière carte

Tant que son camp n'a pas attaqué ou joué pour la levée suivante, le déclarant ou n'importe quel joueur de la défense peut revoir, mais non exposer, sa dernière carte jouée.

C. Levées fermées

Ensuite, jusqu'à la fin du jeu, les levées fermées ne peuvent plus être examinées, excepté sur instructions précises de l'arbitre (par exemple, pour vérifier l'allégation d'une renonce).

D. Après la fin du jeu

Après la fin du jeu, les cartes jouées ou non jouées peuvent être examinées pour régler un litige concernant une renonce ou le nombre de levées gagnées ou perdues. Aucun joueur ne devrait toucher d'autres cartes que les siennes. Si, à la suite d'une telle réclamation, un joueur mélange ses cartes de telle manière que l'arbitre n'est plus en mesure d'établir les faits, l'arbitre décide en faveur de l'autre camp.

LOI 67 - LEVÉE DÉFECTUEUSE

A. Avant que les deux camps n'aient joué pour la levée suivante

Quand un joueur a omis de jouer ou a joué plusieurs cartes, à une levée cette levée est dite défectueuse. L'erreur doit être rectifiée si l'attention est attirée sur l'irrégularité avant qu'un joueur de chaque camp n'ait joué pour la levée suivante.

1. Pour rectifier l'omission de jouer à une levée, le joueur fautif fournit une carte qu'il peut jouer légalement.
2. Pour rectifier le jeu de plusieurs cartes dans une même levée, la Loi 45E (cinquième carte jouée à une levée) ou la Loi 58B (cartes simultanées d'une main) s'applique.

B. Après que les deux camps ont joué pour la levée suivante

Quand l'arbitre détermine qu'il y a eu une levée défectueuse (du fait qu'un joueur a trop ou trop peu de cartes dans sa main et un nombre incorrect correspondant de cartes jouées), les deux camps ayant joué pour la levée suivante, il procède comme suit :

1. Quand le joueur fautif a omis de jouer une carte lors d'une levée défectueuse, l'arbitre demande qu'il montre immédiatement une carte et la mette en bonne place parmi ses cartes jouées. Cette carte n'affecte pas la possession de la levée et
 - (a) si le joueur fautif a de la couleur attaquée lors de la levée défectueuse, il doit choisir une carte de cette couleur pour la placer parmi ses cartes jouées. Il est considéré comme ayant renoncé pendant la levée défectueuse, il est soumis à la perte d'une levée, transférée conformément à la Loi 64A2.
 - (b) si le joueur fautif n'a pas de carte de la couleur attaquée lors de la levée défectueuse, il choisit n'importe quelle carte pour la placer parmi ses cartes jouées. Il est considéré comme ayant renoncé pendant la levée défectueuse, il est soumis à la perte d'une levée, transférée conformément à la Loi 64A2.
2. (a) Quand le joueur fautif a joué plus d'une carte à la levée défectueuse, l'arbitre examine les cartes jouées et exige du joueur fautif qu'il remette dans sa main toutes les cartes en trop²⁰ ; il laisse parmi les cartes jouées celle qui a été jouée face visible à la levée défectueuse. (Si l'arbitre est dans l'impossibilité de déterminer quelle carte a été jouée face visible, le joueur fautif laisse la plus forte des cartes qu'il aurait pu légalement avoir jouées à cette levée). La possession de la levée défectueuse ne change pas.
 - (b) Une carte rendue est considérée comme ayant appartenu continuellement à la main du joueur fautif et le fait de ne pas l'avoir jouée à une levée précédente peut constituer une renonce.
3. Quand l'arbitre détermine que le joueur fautif a bien joué une carte dans la levée, mais que cette carte n'a pas été placée avec les levées fermées, il retrouve la carte et la place correctement parmi les cartes jouées du joueur fautif. L'arbitre attribue une marque ajustée si la même carte a été jouée dans une levée suivante et qu'il est trop tard pour corriger le jeu illégal.

²⁰ L'arbitre devrait éviter si possible d'exposer une carte jouée d'un joueur de la défense, mais si une carte en trop devant être rendue à la main d'un joueur de la défense a été exposée, elle devient une carte pénalisée (voir Loi 50).

LOI 68 - REVENDICATION OU CONCESSION DE LEVÉES

Selon ces Lois, une formulation ou une action constituant une revendication ou une concession de levées doit se rapporter à d'autres levées que celle en cours. Si la formulation ou l'action concerne uniquement le gain ou la perte d'une levée incomplète en train de se jouer, le jeu continue normalement ; les cartes exposées ou révélées par un joueur de la défense ne deviennent pas des cartes pénalisées, mais les Lois 16 et 57A peuvent s'appliquer.

A. Définition de la revendication

Toute formulation par le déclarant ou un joueur de la défense indiquant que son camp gagnera un certain nombre de levées est une revendication de ces levées. Un joueur revendique aussi quand il suggère que le jeu soit écourté ou quand il montre ses cartes (à moins qu'il n'ait manifestement pas l'intention de revendiquer – par exemple si le déclarant expose ses cartes après une entame hors tour, la Loi 54, et non cette Loi, s'applique).

B. Définition de la concession

1. Toute formulation par le déclarant ou un joueur de la défense indiquant que son camp perdra un certain nombre de levées est une concession de ces levées. Une revendication d'un certain nombre de levées est une concession des levées restantes, s'il y en a. Un joueur concède toutes les levées restantes quand il abandonne sa main.

2. Indépendamment de B1, si un joueur de la défense tente de concéder une ou plusieurs levées et que son partenaire y fait immédiatement objection, aucune concession ni revendication n'a eu lieu.

Il se peut qu'il y ait une information non autorisée, l'arbitre devrait donc être appelé immédiatement. Le jeu continue. Aucune carte exposée dans ces conditions par un joueur de la défense n'est pénalisée mais la Loi 16C s'applique à toute information résultant de cette exposition ; l'utilisation de telles informations n'est pas autorisée pour le partenaire du joueur de la défense qui a exposé une ou des cartes.

C. Éclaircissement exigé

Une revendication devrait être accompagnée immédiatement d'un exposé indiquant clairement la ligne de jeu ou de défense grâce à laquelle le joueur qui revendique se propose de gagner les levées revendiquées, de même que l'ordre dans lequel les cartes seront jouées. Le joueur faisant la revendication ou la concession montre sa main.

D. Le jeu est interrompu

Après n'importe quelle revendication ou concession, le jeu est interrompu.

1. Si la revendication ou la concession est agréée, la Loi 69 s'applique.

2. Si elle est contestée par n'importe quel joueur (le mort compris) soit :

(a) l'arbitre peut être appelé immédiatement et aucune action ne doit être entreprise avant son arrivée, la Loi 70 s'applique ;

(b) à la demande du camp ne revendiquant ni ne concédant, le jeu peut continuer, mais :

- (i) il faut alors que les quatre joueurs soient d'accord, sinon l'arbitre est appelé et il procède alors comme en (a) ci-dessus,

- (ii) la revendication ou la concession préalable est alors nulle et non soumise à jugement. Les Lois 16 et 50 ne s'appliquent pas et le score obtenu par la suite sera maintenu.

LOI 69 - CONSENTEMENT À UNE REVENDICATION OU CONCESSION

A. Quand le consentement est donné

Le consentement est donné quand un camp admet la revendication ou la concession faite par un adversaire, et n'y élève aucune objection avant d'avoir fait une déclaration à la donne suivante ou avant que le tour ne soit terminé, selon ce qui intervient en premier.

L'étui est marqué comme si les levées revendiquées ou concédées avaient été gagnées ou perdues en jouant.

B. Consentement retiré

Le consentement à une revendication ou à une concession peut être retiré pendant la période de correction définie par la Loi 79C si :

1. un joueur a consenti la perte d'une levée que son camp a en fait gagnée ;
2. un joueur a consenti la perte d'une levée que son camp aurait vraisemblablement gagnée si le jeu avait continué.

La marque de l'étui est corrigée en attribuant cette levée au camp qui l'avait concédée.

LOI 70 - REVENDICATION OU CONCESSION CONTESTÉE

A. Objectif général

Suite à une revendication ou une concession contestée, l'arbitre décide aussi équitablement que possible pour les deux camps, mais tout point douteux concernant une revendication sera résolu contre le joueur qui a revendiqué.

L'arbitre procède comme suit :

B. Répétition des explications

1. L'arbitre demande au joueur qui a revendiqué de répéter les explications données au moment de sa revendication.
2. Puis l'arbitre entend les objections des adversaires (mais sans pour autant qu'elles soient les seules à être prises en compte).
3. L'arbitre peut demander aux joueurs d'exposer leurs cartes restantes face visible sur la table.

C. Il reste de l'atout

Quand il reste au moins un atout chez l'adversaire, l'arbitre attribue une ou plusieurs levées aux adversaires si :

1. le joueur qui revendique n'a pas mentionné cet atout et,
2. il y a la moindre probabilité que le joueur, au moment de sa revendication, ignorait qu'il restait un atout chez l'adversaire et,
3. une levée aurait pu être perdue à cause de cet atout par n'importe quel jeu normal²¹.

D. Arbitrage

1. L'arbitre n'acceptera du joueur qui revendique aucune ligne de jeu favorable non contenue dans les explications initiales s'il y a une autre ligne de jeu normale²¹ moins favorable.
2. L'arbitre n'acceptera aucune partie de la revendication d'un joueur de la défense dépendant du choix, par son partenaire, d'un jeu particulier parmi d'autres possibilités normales²² de jeu.

E. Ligne de jeu non formulée

1. L'arbitre n'acceptera du joueur qui revendique aucune ligne de jeu non formulée dont le succès dépend de trouver, chez un adversaire plutôt que chez l'autre, une carte particulière, à moins :
 - que l'adversaire n'ait pas fourni dans cette couleur avant la revendication ou
 - que l'adversaire ne fournisse pas ultérieurement dans cette couleur sur n'importe quelle ligne de jeu normale²¹.

²¹ Dans le cadre des Lois 70 et 71, "normal" inclut un jeu qui serait négligent ou inférieur pour la classe du joueur concerné.

²² Dans le cadre des Lois 70 et 71, "normal" inclut un jeu qui serait négligent ou inférieur pour la classe du joueur concerné.

2. L'Organisme Responsable peut spécifier* un ordre (par exemple « de la plus forte à la plus petite ») dans lequel l'arbitre considérera qu'une couleur est jouée s'il n'a pas été précisé lors de la revendication (mais toujours soumis à toute autre exigence de cette Loi).

LOI 71 - CONCESSION ANNULÉE

Une fois faite, une concession doit être maintenue, sauf si dans la période de correction établie conformément à la Loi 79C :

A. un joueur a concédé une levée que son camp avait en fait gagnée ou

B. un joueur a concédé une levée qui ne pouvait être perdue par aucun jeu normal²¹ des cartes restantes.

L'arbitre doit alors l'annuler et la marque de l'étui est corrigée en attribuant cette levée au camp qui l'avait concédée.

* Aucun ordre n'est spécifié par la FFB.

LOI 72 - PRINCIPES GÉNÉRAUX

A. Respect des Lois

Les tournois de bridge devraient être joués dans la stricte application des Lois. L'objectif principal est d'obtenir un meilleur score que les autres concurrents tout en se conformant aux procédures légales et aux principes éthiques exposés dans ces Lois.

B. Infraction aux Lois

1. Un joueur n'a pas le droit d'enfreindre intentionnellement une Loi, même s'il est prêt à accepter l'arbitrage prévu dans ce cas.
2. En général, il n'y a aucune obligation d'attirer l'attention sur une infraction commise par son propre camp (mais voir Loi 20F pour une explication erronée et voir Lois 62A et 79A2).
3. Un joueur n'a pas le droit d'essayer de dissimuler une infraction, par exemple en faisant une deuxième renonce ou en dissimulant une carte impliquée dans une renonce ou en mélangeant les cartes prématurément.

C. Connaissance d'un éventuel dommage

Si l'arbitre établit qu'un joueur fautif aurait pu savoir au moment de son irrégularité qu'elle pourrait bien léser le camp non fautif, il exige que les annonces et le jeu continuent (s'ils ne sont pas terminés). A la fin du jeu, l'arbitre attribue une marque ajustée s'il juge que le camp fautif a tiré avantage de l'irrégularité.

LOI 73 - COMMUNICATION, TEMPO ET TROMPERIE

A. Communication correcte entre partenaires

1. Durant les annonces et le jeu, la communication entre partenaires ne doit s'effectuer que par le seul moyen des déclarations et du jeu, sauf autorisation spécifique selon ces Lois.

2. Les déclarations et le jeu devraient être faits :

- sans insistance, maniérisme ou accentuation ;
- sans hésitation ou hâte excessive.

Mais les organismes responsables peuvent exiger des pauses obligatoires*, par exemple au premier tour des annonces, après l'avertissement que l'on va produire une enchère à saut**, au cours de la première levée.

B. Communication incorrecte entre partenaires

1. Il est interdit aux partenaires de communiquer par :

- la manière dont les déclarations ou les jeux sont faits ;
- des remarques ou des gestes ;
- des questions posées ou non posées ;
- des alertes ou des explications données ou non données.

2. La plus grave faute possible pour une paire est d'échanger des informations à l'aide de moyens de communication convenus préalablement et non autorisés par ce Code.

C. Un joueur reçoit du partenaire une information non autorisée

1. Quand une information non autorisée provenant de son partenaire est accessible à un joueur, par exemple suite à une remarque, une question, une explication, un geste, un maniérisme, une insistance induite, une accentuation, une hâte ou une hésitation, une alerte ou une absence d'alerte inattendus, il doit soigneusement éviter de tirer un quelconque avantage de cette information non autorisée [voir la Loi 16B1(a)].

2. Une pénalité peut être imposée à un joueur qui enfreint C1, mais si les adversaires ont subi un dommage, voir également la Loi 16B3.

D. Variations de tempo ou de comportement

1. Variations involontaires

Il est souhaitable, mais pas toujours obligatoire, que les joueurs respectent un tempo régulier et un comportement constant. Toutefois les joueurs devront être particulièrement vigilants dans des situations où des variations seraient susceptibles de profiter à leur camp. Dans le cas contraire, changer involontairement le tempo ou le comportement accompagnant une déclaration ou un jeu ne constitue pas une infraction. Les inférences provenant de telles variations ne sont autorisées que pour les adversaires qui peuvent agir suite à cette information à leurs propres risques.

2. Variations intentionnelles

Il est interdit d'essayer de tromper un adversaire au moyen d'une question, de remarques ou de gestes, par hâte ou hésitation en déclarant ou en jouant (par exemple en hésitant avant de fournir un singleton), par la

* Pour les épreuves organisées par la FFB, voir le Règlement National des Compétitions

** Procédure du stop

manière dont une déclaration ou un jeu est fait ou par n'importe quelle déviation délibérée de la procédure correcte (voir également la Loi 73E2).

E. Tromper un adversaire

1. Tout joueur a le droit d'essayer de tromper un adversaire par une déclaration ou un jeu respectant la procédure correcte et pour autant que cette tromperie ne soit ni accentuée par une hâte ou une hésitation inhabituelle ni protégée par une entente occulte convenue avec le partenaire ou par la connaissance qu'ils peuvent avoir l'un de l'autre.
2. Si l'arbitre détermine qu'un joueur non fautif a tiré une mauvaise inférence d'une question, d'une remarque, d'un comportement, d'une variation de tempo ou l'équivalent d'un de ses adversaires qui n'avait sur le plan du bridge aucune raison valable pour justifier cette action et qui en outre aurait pu être conscient au moment de son action qu'elle pourrait lui profiter, il attribue une marque ajustée.

LOI 74 - CONDUITE ET ÉTHIQUE

A. Attitude appropriée

1. Un joueur devrait garder à tout moment, une attitude courtoise.
2. Un joueur devrait soigneusement éviter toute remarque ou tout autre comportement qui pourrait causer désagrément ou gêne à un adversaire ou qui pourrait altérer le plaisir du jeu.
3. Chaque joueur devrait suivre une procédure uniforme et correcte en annonçant et en jouant.

B. Éthique

Par devoir de courtoisie un joueur devrait éviter de :

1. ne pas prêter suffisamment attention au jeu ;
2. faire des commentaires sans motif pendant les annonces et le jeu ;
3. détacher une carte avant son tour de jouer ;
4. prolonger le jeu inutilement (par exemple en continuant de jouer bien qu'il sache que toutes les levées sont à lui) dans le but de perturber un adversaire ;
5. faire appel ou s'adresser à l'arbitre d'une manière discourtoise pour lui ou pour les autres joueurs.

C. Violation des procédures

Exemples de violation des procédures :

1. utiliser des désignations différentes pour la même déclaration ;
2. marquer l'approbation ou la désapprobation d'une déclaration ou d'un jeu ;
3. indiquer l'espoir ou l'intention de gagner ou perdre une levée non terminée ;
4. commenter ou agir pendant les annonces ou le jeu pour attirer l'attention sur un fait significatif ou sur le nombre de levées encore nécessaires pour réussir le contrat ;
5. regarder attentivement un joueur pendant les annonces et le jeu, ou la main d'un autre joueur dans l'intention de voir ses cartes ou d'observer l'endroit d'où il tire une carte (mais il est conforme à l'éthique d'agir en fonction d'une information acquise en voyant par inadvertance une carte de l'adversaire²³) ;
6. montrer un manque d'intérêt évident pour la suite d'une donne (par exemple en mélangeant ses cartes) ;
7. varier le tempo des annonces ou du jeu dans l'intention de dérouter un adversaire ;
8. quitter la table sans raison avant la fin du tour.

²³ Voir Loi 73D2 quand un joueur peut avoir montré ses cartes intentionnellement.

LOI 75 - EXPLICATIONS OU DÉCLARATIONS ERRONÉES

Après avoir donné une explication erronée aux adversaires, les responsabilités des joueurs (et de l'arbitre) s'établissent comme suit :

A. Erreur créant une information non autorisée

Que l'explication de son partenaire corresponde ou non aux agréments de la paire un joueur ayant entendu l'explication de son partenaire sait que sa propre déclaration a été mal interprétée.

Cette connaissance est une « information non autorisée » (voir Loi 16 A), et le joueur doit soigneusement éviter d'en tirer un quelconque avantage (voir Loi 73C), sinon l'arbitre attribue une marque ajustée.

B. Erreur d'explication

1. Quand l'agrément de la paire est différent de l'explication donnée, l'explication est une infraction aux Lois. Quand cette infraction provoque un dommage pour le camp non fautif, l'arbitre attribue une marque ajustée.

2. Si un joueur prend conscience de sa propre erreur, il doit appeler l'arbitre avant que l'entame ne soit rendue face visible (ou durant le jeu s'il la découvre plus tard), puis corriger l'explication. Le joueur peut également appeler l'arbitre avant la fin des annonces, mais il n'a pas l'obligation de le faire (voir la Loi 20F4).

3. Le partenaire du joueur ne doit rien faire pour corriger l'erreur d'explication pendant que les annonces continuent,

(a) si par la suite il devient un joueur de la défense, il ne doit appeler l'arbitre et corriger l'explication qu'après la fin du jeu,

(b) s'il devient le déclarant ou le mort, il doit appeler l'arbitre après le Passe final puis corriger l'explication.

C. Erreur d'application

Quand l'agrément de la paire a été expliqué correctement, l'erreur étant la déclaration faite et non l'explication, il n'y a pas d'infraction. L'explication ne doit pas être corrigée (ni l'arbitre informé) immédiatement et il n'y a aucune obligation à le faire par la suite. Quelles que soient les conséquences, le résultat est maintenu [mais voir Loi 21B1(b)].

D. Décision de l'arbitre

1. Les joueurs sont censés divulguer avec précision les agréments de leur partenariat (voir la Loi 20F1) ; ne pas le faire constitue une information erronée.

2. Les deux joueurs sont tenus d'avoir la même interprétation d'un agrément ; décrire un agrément pour lequel cette même interprétation n'existe pas constitue une infraction. Si l'arbitre détermine que l'explication trompeuse n'était pas basée sur un agrément de partenariat, il applique la Loi 21B.

3. En cas d'infraction (selon B1 ou D2), s'il existe des preuves suffisantes quant à la signification agréée de la déclaration, l'arbitre attribue une marque ajustée en tenant compte de la probabilité du résultat de la donne si les adversaires avaient eu la bonne explication en temps voulu. Si l'arbitre établit qu'il n'existe pas d'agrément sur la signification de la déclaration, il attribue une marque ajustée en tenant compte du résultat probable de la donne si les adversaires en avaient été informés.

LOI 76 - SPECTATEURS

A. Autorité

1. Placés sous l'autorité de l'arbitre, les spectateurs présents dans l'aire de jeu²⁴ sont soumis aux dispositions du règlement du tournoi.

2. Si une retransmission du jeu en direct est organisée, l'Organisme Responsable ou l'organisateur du tournoi peut règlementer les conditions d'accès à ces retransmissions et exiger un comportement correct des spectateurs.

Pendant une séance, un spectateur ne peut en aucun cas communiquer avec un joueur à la table.

B. A la table

1. Sauf disposition contraire du règlement de l'épreuve²⁴, un spectateur ne doit pas regarder le jeu de plus d'un joueur.

2. Pendant le déroulement d'une donne, un spectateur ne doit manifester aucune réaction.

3. Pendant un tour, un spectateur doit s'abstenir de tout maniérisme ou de toute remarque et n'a pas le droit de communiquer avec un joueur.

4. Un spectateur ne doit en aucun cas déranger un joueur.

5. Un spectateur à la table ne doit attirer l'attention sur aucun aspect du jeu.

C. Participation

1. À l'intérieur de l'aire de jeu²⁴, un spectateur n'est autorisé à parler d'un fait de jeu ou de Loi qu'à la demande de l'arbitre.

2. Les organismes responsables et les organisateurs de tournoi peuvent spécifier la manière de traiter les irrégularités causées par les spectateurs*.

D. Statut

Toute personne présente dans l'aire de jeu²⁴, autre qu'un joueur ou un officiel, a le statut de spectateur à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

²⁴ L'aire de jeu inclut toute partie des locaux dans laquelle un joueur peut se trouver pendant une séance à laquelle il participe. Elle peut être définie plus précisément par le règlement.

* Pour les épreuves FFB voir Règlement National des Compétitions.

LOI 77 - LA MARQUE

POINTS PAR LEVÉE

marqués par le camp du déclarant si le contrat est réalisé

SI LES ATOUTS SONT

♣ ♦ ♥ ♠

Pour chaque levée demandée et faite

Non contrée	20	20	30	30
Contrée	40	40	60	60
Surcontrée	80	80	120	120

À UN CONTRAT A SANS ATOUT

	Non contré	Contré	Surcontré
Pour la première levée demandée et faite	40	80	160
Pour chaque levée supplémentaire	30	60	120

100 points de levée ou plus, obtenus sur une donne, donnent la manche.

Moins de 100 points de levée donnent une marque partielle.

POINTS DE BONIFICATION

marqués par le camp du déclarant

CHELEMS

	Non vulnérable	Vulnérable
Pour la réalisation d'un chelem		
Petit chelem (12 levées) demandé	500	750
Grand chelem (13 levées) demandé	1000	1 500

LEVÉES SUPPLÉMENTAIRES

	Non vulnérable	Vulnérable
Pour chaque levée supplémentaire (Levées faites en plus du contrat)		
Non contrée	Valeur de la levée	Valeur de la levée
Contrée	100	200
Surcontrée	200	400

BONIFICATIONS POUR LA MANCHE, LA MARQUE PARTIELLE, LE CONTRAT RÉALISÉ

Réalisation d'une MANCHE, vulnérable	500
Réalisation d'une MANCHE, non vulnérable	300
Réalisation d'une MARQUE PARTIELLE	50
Réalisation d'un contrat CONTRÉ, mais non surcontré	50
Réalisation d'un contrat SURCONTRÉ	100

PÉNALITÉS DE CHUTE

marquées par les adversaires du déclarant si le contrat n'est pas réalisé

LEVÉES DE CHUTE (levée manquant au déclarant pour réaliser son contrat)

	Non vulnérable			Vulnérable		
	Non contré	Contré	Surcontré	Non contré	Contré	Surcontré
Pour la première levée de chute	50	100	200	100	200	400
Pour chaque levée de chute supplémentaire	50	200	400	100	300	600
Bonus pour la quatrième levée de chute et chacune des suivantes	0	100	200	0	0	0

Si les quatre joueurs passent (voir Loi 22) chaque camp marque un score égal à zéro.

LOI 78 - MÉTHODES DE MARQUE ET CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉPREUVE

A. Score en points de match

Dans le score en points de match, il est attribué à chaque concurrent pour des marques réalisées par différents concurrents qui ont joué le même étui et dont les marques sont comparées à la sienne :

- 2 unités de score (points de match ou demi-point de match) pour chaque marque inférieure à la sienne ;
- 1 unité de score pour chaque marque égale à la sienne ;
- 0 unité de score pour chaque marque supérieure à la sienne.

B. Score en points de match internationaux IMP

Dans le score en IMP, pour chaque étui, la différence du total des points entre deux marques comparées est convertie en IMP selon le barème suivant :

Différence en points	IMPs	Différence en points	IMPs	Différence en points	IMPs
0 – 10	0	370 – 420	9	1500 – 1740	17
20 – 40	1	430 – 490	10	1750 – 1990	18
50 – 80	2	500 – 590	11	2000 – 2240	19
90 – 120	3	600 – 740	12	2250 – 2490	20
130 – 160	4	750 – 890	13	2500 – 2990	21
170 – 210	5	900 – 1090	14	3000 – 3490	22
220 – 260	6	1100 – 1290	15	3500 – 3990	23
270 – 310	7	1300 – 1490	16	4000 et plus	24
320 – 360	8				

C. Score en points totaux

Dans le score en points totaux, le résultat final d'un concurrent est la somme des scores qu'il a marqué sur chaque étui qu'il a joué.

D. Règlement de l'épreuve

Si l'Organisme Responsable l'autorise*, d'autres méthodes de calcul (par exemple la conversion en Points de Victoire) peuvent être adoptées.

L'organisateur de la compétition devrait publier les caractéristiques de l'épreuve à l'avance.

Ce règlement devrait détailler les conditions de participation, les méthodes de calcul, la méthode de classement, le départage des ex æquo etc.

Le règlement ne doit pas être contraire aux Lois ou aux règlements et devra comprendre toute information donnée par l'organisme responsable. Il devrait être mis à la disposition des concurrents.

* La FFB autorise les organisateurs d'épreuve à le faire.

LOI 79 - LEVÉES GAGNÉES

A. Accord sur les levées gagnées

1. Le nombre de levées gagnées doit être agréé avant que les quatre mains ne soient remises dans l'étui.
2. Il est interdit d'accepter sciemment le gain d'une levée que son camp n'a pas gagnée ou la concession d'une levée que les adversaires n'auraient pu perdre.

B. Désaccord sur les levées gagnées

Si un désaccord survient, l'arbitre doit être appelé, puis :

1. l'arbitre établit s'il y a eu une revendication ou une concession et, le cas échéant, applique la Loi 69B ou la Loi 71 ;
2. si B1. ci-dessus ne s'applique pas l'arbitre décide du score qui sera enregistré ;
3. si l'arbitre n'est pas appelé avant la fin du tour, il ne peut modifier la marque pour les deux camps que s'il est clairement convaincu par le résultat obtenu à la table. Sinon, il devrait :
 - soit maintenir le résultat enregistré ;
 - soit diminuer le résultat d'un camp sans augmenter celui de l'autre.

C. Erreur dans la marque

1. Une erreur, en enregistrant ou en saisissant la marque correspondant au nombre de levées agréé, qu'elle ait été faite par un joueur ou un officiel, peut être corrigée avant l'expiration du délai spécifié par l'Organisateur de l'Epreuve.
À moins que l'Organisateur de l'Epreuve ne décide d'un délai plus long²⁵, cette période de correction expire 30 minutes après que le résultat officiel a été mis à disposition des joueurs pour vérification.
2. Si l'Organisateur de l'Epreuve est d'accord, une erreur de marque peut être corrigée après l'expiration de la période de correction si l'arbitre a l'absolue certitude que la marque est erronée.

²⁵ Un délai plus court peut être spécifié quand la nature spéciale d'une épreuve l'exige. Pour les épreuves FFB, voir le Règlement National des Compétitions.

LOI 80 - RÈGLEMENT ET ORGANISATION

A. L'Organisme Responsable

1. Conformément à ces Lois, l'Organisme Responsable est :

- (a) la Fédération Mondiale de Bridge pour ses propres épreuves et championnats du monde ;
- (b) l'Autorité Responsable de chaque zone pour les championnats et épreuves organisés sous ses auspices ;
- (c) la Fédération Nationale de Bridge pour toute autre épreuve se déroulant sous ses auspices.

2. L'Organisme Responsable a les responsabilités et les pouvoirs précisés dans ces Lois.

3. L'Organisme Responsable peut déléguer tout ou partie de ses pouvoirs.

B. L'Organisateur de l'Epreuve

1. L'Organisme Responsable peut reconnaître une entité, appelée « Organisateur de l'Epreuve »*, soumise à ses instructions et à ces Lois et qui aura la responsabilité de la préparation et de l'organisation d'une épreuve ou d'un tournoi. L'Organisateur de l'Epreuve peut déléguer ses pouvoirs et obligations, mais conserve la responsabilité de leur exercice. L'Organisme Responsable et l'Organisateur de l'Epreuve peuvent être la même entité.

2. L'Organisateur de l'Epreuve a les pouvoirs et devoirs suivants :

(a) nommer l'arbitre. En l'absence d'arbitre nommé, les joueurs devraient désigner une personne pour assumer ses fonctions ;

(b) se charger des préparatifs du tournoi, notamment des locaux, de l'équipement et de toute la logistique nécessaire ;

(c) établir la date et les horaires de chaque séance ;

(d) établir les conditions de participation ;

(e) établir les conditions pour annoncer et jouer conformément à ces Lois, de même que toute condition particulière (par exemple le jeu derrière écran - les arbitrages pour les actions non transmises de l'autre côté de l'écran peuvent être modifiés) ;

(f) publier des règlements supplémentaires à ces Lois, mais à condition qu'ils ne soient pas en désaccord avec celles-ci ;

(g) (i) prendre des dispositions²⁶ pour nommer les assistants à l'arbitre ;
(ii) nommer d'autres personnels et définir leurs devoirs et responsabilités ;

(h) prendre des dispositions²⁶ pour accepter et enregistrer les inscriptions ;

(i) établir des conditions de jeu et les communiquer aux concurrents ;

* C'est le cas de la FFB. Voir le Règlement National des Compétitions.

²⁶ Dans certaines juridictions, l'arbitre peut assumer la responsabilité de tout ou partie des tâches confiées par cette Loi à l'Organisateur de l'Epreuve.

- (j) prendre des dispositions²⁶ pour collecter les scores, calculer et publier les résultats ;
- (k) prévoir les dispositions adéquates pour traiter les appels conformément à la Loi 93 ;
- (l) exercer tous autres pouvoirs et obligations conférés par ces Lois.

LOI 81 - L'ARBITRE

A. Statut officiel

L'arbitre est le représentant officiel de l'Organisateur de l'Épreuve.

B. Restrictions et responsabilités

1. Sur place, l'arbitre est responsable de la direction technique du tournoi. Il a le pouvoir de remédier à toute omission de l'Organisateur de l'Épreuve.
2. L'arbitre est lié par ces Lois et les applique ; il en est de même pour tout règlement supplémentaire édicté selon l'autorité conférée par ces Lois.

C. Fonctions et pouvoirs de l'arbitre

L'arbitre (et non les joueurs) a la responsabilité de rectifier les irrégularités et de réparer les dommages. De plus, les fonctions et pouvoirs de l'arbitre comprennent normalement ce qui suit :

1. maintenir la discipline et assurer le déroulement normal du jeu ;
2. appliquer et expliquer ces Lois et aviser les joueurs de leurs droits et responsabilités ;
3. rectifier toute erreur ou irrégularité dont il a connaissance de n'importe quelle manière pendant le délai prévu par les Lois 79C et 92B ;
4. rendre un arbitrage quand il y a lieu et exercer les pouvoirs que lui confèrent les Lois 90 et 91 ;
5. renoncer à sa discrétion à un arbitrage si motif il y a, sur demande du camp non fautif ;
6. régler les litiges ;
7. soumettre toute question à un comité compétent ;
8. communiquer les résultats pour homologation si l'Organisateur de l'Epreuve l'exige et traiter tout autre point que lui a délégué l'Organisateur de l'Epreuve.

D. Délégation de fonctions

L'arbitre peut déléguer tout ou partie de ses fonctions à des assistants, mais il n'est pas pour autant dégagé de la responsabilité de leur exécution correcte.

LOI 82 - RECTIFICATION DES ERREURS DE PROCÉDURE

A. Devoir de l'arbitre

Il est de la responsabilité de l'arbitre de rectifier les erreurs de procédure et de maintenir le déroulement du jeu dans le respect de ces Lois.

B. Rectification d'erreurs

Pour rectifier une erreur de procédure, l'arbitre peut :

1. attribuer une marque ajustée comme autorisée par ces Lois ;
2. exiger, différer ou annuler le jeu d'un étui ;
3. exercer tout autre pouvoir que lui confèrent ces lois.

C. Erreur de l'arbitre

Si l'arbitre établit ultérieurement qu'un arbitrage rendu était incorrect et qu'aucune rectification ne permet à l'étui d'être marqué normalement, il attribue une marque ajustée en considérant les deux camps comme non fautifs.

LOI 83 - NOTIFICATION DU DROIT D'APPEL

Si l'arbitre croit qu'une révision de sa décision sur un fait ou sur l'exercice de son pouvoir discrétionnaire pourrait être possible, il informe le concurrent de son droit d'appel. Il peut aussi saisir lui-même la commission compétente.

LOI 84 - DÉCISION CONCERNANT DES FAITS AGRÉÉS

Quand l'arbitre est appelé pour appliquer un point de Loi ou de règlement et que les faits sont agréés, il décide comme suit :

A. Pas de rectification prévue par les Lois

Si aucune rectification n'est prévue par les Lois et qu'il n'a pas la possibilité d'exercer ses pouvoirs discrétionnaires, il ordonne aux joueurs de continuer les annonces ou le jeu.

B. Rectification prévue par les Lois

Si le cas relève clairement de l'application d'une Loi prévoyant un arbitrage de l'irrégularité, il l'exerce et veille à sa bonne application.

C. Choix du joueur

Si une Loi prévoit pour un joueur un choix de rectifications, il explique les options et s'assure que le choix est fait et appliqué.

D. Choix de l'arbitre

L'arbitre tranche tout point douteux en faveur du camp non fautif.

Il cherche à rétablir l'équité.

S'il estime qu'il est probable qu'un camp non fautif a subi un dommage du fait d'une irrégularité pour laquelle ces Lois ne prévoient aucune rectification, il attribue une marque ajustée (voir Loi 12).

LOI 85 - DÉCISIONS CONCERNANT DES FAITS CONTESTÉS

Quand l'arbitre est appelé pour décider sur un point de Loi ou de règlement et que les faits sont contestés, il procède comme suit :

A. Conviction de l'arbitre

1. Pour l'établissement des faits, l'arbitre forge son opinion sur les différentes probabilités, c'est-à-dire sur le poids relatif des preuves qu'il peut obtenir.
2. Si l'arbitre est alors convaincu d'avoir acquis la certitude des faits, il décide comme prévu dans la Loi 84.

B. Faits non établis

Si l'arbitre est dans l'impossibilité d'établir les faits, il rend une décision permettant au jeu de continuer.

LOI 86 - EN MATCH PAR ÉQUIPES

A. Étui de remplacement

L'arbitre n'exerce pas son pouvoir découlant de la Loi 6 pour ordonner qu'un étui et un seul soit redonné quand le résultat final d'un match sans cet étui aurait pu être connu par un des concurrents. A la place, il attribue une marque ajustée.

B. Résultat obtenu à une autre table

1. Un seul résultat obtenu

En match par équipes, quand l'arbitre attribue une marque ajustée et que le résultat obtenu à l'autre table par les mêmes concurrents est clairement favorable à un camp, l'arbitre attribue une marque ajustée de remplacement [voir la Loi 12C1(c), mais pour plusieurs marques ajustées voir B2 ci-dessous].

2. Plusieurs résultats obtenus à une ou plusieurs tables²⁷

En match par équipes, quand deux ou plusieurs résultats non comparables ont été obtenus par les mêmes concurrents ou quand par ailleurs ces Lois exigent que l'arbitre attribue plus d'une marque ajustée :

(a) Si aucun concurrent n'était fautif, l'arbitre annule l'(es) étui(s) et attribue une ou plusieurs marques ajustées artificielles [voir la Loi 12C2] ou, si le temps le permet, fera jouer un ou plusieurs étuis de remplacement (mais voir A ci-dessus).

(b) Si un seul concurrent était fautif, l'arbitre attribue au camp non fautif, pour chaque étui concerné, la marque la plus favorable entre :

- une marque ajustée artificielle de moyenne plus [voir la Loi 12C2(b)] et
- une marque ajustée de remplacement.

Le camp fautif reçoit le complément de la marque attribuée à ses adversaires.

(c) Si les deux concurrents étaient fautifs, l'arbitre annule l'(es) étui(s) et attribue une ou plusieurs marques ajustées artificielles [voir la Loi 12C2].

3. L'Organisme Responsable peut prendre des dispositions différentes selon les circonstances dans lesquelles des étuis ont été joués à une seule table entre les mêmes ou plusieurs concurrents. La marque attribuée pour chacun de ces étuis peut faire l'objet d'un traitement différent de ce qui est prévu en B2 ; cependant en l'absence d'un règlement approprié, l'arbitre procède comme ci-dessus.

²⁷ Incluant les résultats d'une donne altérée

LOI 87 - ÉTUI INCORRECT

A. Définition

Un étui est dit incorrect si l'arbitre établit qu'une ou plusieurs cartes ont été déplacées dans l'étui, ou que le donneur ou la vulnérabilité étaient différents entre des exemplaires du même étui, de sorte que les concurrents qui auraient dû avoir une comparaison directe de la marque n'ont pas, pour ces raisons, joué la donne dans une forme identique.

B. Marque par paires ou en individuel

En notant un étui incorrect, l'arbitre détermine aussi précisément que possible quels scores ont été obtenus sur l'étui dans sa forme correcte et ceux obtenus dans une ou des formes modifiées. Sur cette base il répartit les scores en groupes et calcule chaque groupe séparément conformément au règlement de l'épreuve*. (En l'absence d'un règlement approprié l'arbitre choisit et annonce sa méthode).

C. Marque par équipes

Voir la Loi 86B2.

LOI 88 - ATTRIBUTION DE POINTS D'INDEMNITÉ

Voir Loi 12C2.

LOI 89 - RECTIFICATIONS DANS LES ÉPREUVES INDIVIDUELLES

Voir Loi 12C3.

* Pour les épreuves FFB, voir Règlement National des Compétitions

LOI 90 - PÉNALITÉS DE PROCÉDURE

A. Autorité de l'arbitre

En plus de la mise en œuvre des rectifications prévues par ces Lois, l'arbitre peut également infliger des pénalités de procédure pour toute faute qui, indûment, retarde ou perturbe le jeu, dérange d'autres concurrents, enfreint les procédures correctes ou requiert l'application d'une marque ajustée.

B. Fautes passibles de pénalités de procédure

Les fautes passibles de pénalités de procédure sont par exemple (liste non exhaustive) :

1. arrivée d'un concurrent après l'heure fixée pour le début ;
2. jeu anormalement lent d'un concurrent ;
3. discussion des annonces, du jeu ou du résultat d'un étui pouvant être entendue à une autre table ;
4. toute comparaison non autorisée des marques avec un autre concurrent ;
5. toucher ou prendre en main les cartes d'un autre joueur (voir Loi 7) ;
6. placer une ou plusieurs cartes dans une poche incorrecte de l'étui ;
7. toute erreur de procédure (par exemple omettre de compter ses cartes, jouer le mauvais étui, etc.) nécessitant une marque ajustée pour n'importe quel concurrent ;
8. tout manquement à observer rapidement les règlements du tournoi ou les instructions de l'arbitre.

LOI 91 - PÉNALISER OU SUSPENDRE

A. Compétences de l'arbitre

En s'acquittant de sa mission de maintien de l'ordre et de la discipline, l'arbitre est habilité à infliger des pénalités disciplinaires en points ou à suspendre un joueur ou un concurrent pour tout ou partie de la séance en cours. La décision de l'arbitre selon cette clause est définitive (voir Loi 93B3).

B. Droit de disqualifier

L'arbitre est habilité à disqualifier un joueur ou un concurrent si motif il y a, sous réserve de l'approbation de l'organisateur du tournoi.

LOI 92 - DROIT D'APPEL

A. Droit du concurrent

Un concurrent ou son capitaine peut faire appel de toute décision de l'arbitre concernant sa table. Si elle est jugée abusive, une telle demande est passible d'une sanction prévue par le règlement*.

B. Délai d'appel

Le droit de demander un arbitrage ou de faire appel d'un arbitrage rendu expire 30 minutes après mise à disposition des résultats pour vérification, à moins que l'organisateur du tournoi n'ait fixé un délai différent.

C. Auprès de qui faire appel

Toutes les demandes de révision d'un arbitrage sont transmises par l'intermédiaire de l'arbitre.

D. Accord des appelants

Pour qu'un appel puisse être entendu, il faut que :

1. dans une épreuve par paires, les deux joueurs de la paire soient d'accord pour faire appel (mais dans une épreuve individuelle l'accord du partenaire n'est pas nécessaire) ;
2. dans une épreuve par équipes, le capitaine de l'équipe soit d'accord pour faire appel.

* Cette disposition est prévue dans le règlement de la FFB.

LOI 93 - PROCÉDURES D'APPEL

A. Pas de Comité d'appel

En l'absence de Comité d'appel ou s'il ne peut être réuni sans perturber le bon déroulement de l'épreuve [et s'il n'existe pas de solution alternative comme prévu par la Loi 80B2(k)], l'arbitre responsable entend et juge tous les appels.

B. Comité d'appel disponible

Si un Comité d'appel (ou une alternative autorisée) est disponible,

1. l'arbitre responsable entend et juge toute partie de l'appel ayant trait seulement aux Lois ou aux règlements. Sa décision peut faire l'objet d'un appel au comité d'appel ;
2. l'arbitre responsable transmet tous les autres appels pour décision ;
3. les juridictions d'appel (ou une alternative autorisée) peuvent exercer tous les pouvoirs conférés par ces Lois à l'arbitre, mais ne peuvent modifier une décision de l'arbitre responsable découlant d'une application de la Loi ou du règlement, ou sur un point relevant de l'exercice de ses pouvoirs disciplinaires selon la Loi 91. (Elles peuvent recommander à l'arbitre responsable de changer une telle décision).

C. Autres possibilités d'appel

1. L'Organisme Responsable peut établir des procédures d'appel supplémentaires quand les premiers recours sont épuisés. S'il est jugé abusif, un tel appel est passible d'une sanction prévue par le règlement.
2. L'arbitre responsable ou l'instance d'appel peut soumettre une question à l'Organisme Responsable pour étude ultérieure. L'Organisme Responsable est compétent pour juger toute question en dernier ressort.
3. (a) Nonobstant 1 et 2 ci-dessus, si l'Organisme Responsable l'estime nécessaire au bon déroulement de l'épreuve, il peut déléguer la responsabilité de la décision en dernier ressort à une instance d'appel spécifique. Il sera dès lors lié par le résultat tout comme les différentes parties concernées par la décision.

(b) Après en avoir informé les concurrents, l'Organisme Responsable peut autoriser la suppression ou la modification de tout stade des procédures d'appel instituées par ces Lois²⁸.

²⁸ L'organisme responsable doit se conformer à toute Loi nationale pouvant affecter son action.

INDEX CODE 2017

Action retirée	Définitions, 16C
Carte du mort, désignée non intentionnellement	45C4(b)
Carte du mort, perte de concentration	45C4(b)
Carte, reprise	47
Déclaration, intentionnelle	25B
Déclaration, non intentionnelle	25A
Information non autorisée, camp fautif	16C2
Information autorisée, camp non fautif	16C1
Restrictions d'entame	26
Adv. D (adversaire de droite)	Définitions
Adv. G (adversaire de gauche)	Définitions
Adversaires	Définitions
Droits des adversaires	9B1(d)
Agrément	
<i>Voir Entente entre partenaires</i>	
Aide pour la mémorisation, le calcul ou la technique	40C3(a)
Aire de jeu	76, nbp
Alerte	Définitions
Révélation	40B2(a)(iii)
Défaut d'alerte, erreur d'explication	20F5(a)
Défaut d'alerte, information non autorisée	16B1(a), 73C
Inattendue, information non autorisée	16B1(a), 73C
Alternative logique	
Définition	16B1(b)
Manifestement suggérée	16B1(a)
Annonce	Définitions
<i>Voir aussi Période des annonces</i>	
Cartes prises d'un mauvais étui	15
Début des annonces	Définitions
Explication des déclarations pendant	20F
Fin des annonces	22, 25
Procédure après	22, 41
Rappel, après le Passe final	20C
Rappel, avant l'entame face visible	41B
Rappel, par un adversaire	20D
Carte visible	Définitions, 24
Annulée	
<i>Voir Action retirée</i>	
Appel	92, 93
Accord des appelants	92D
Appel abusif	92A, 93C
Arbitre responsable, pouvoir et obligations	93
Autres possibilités	93C
Capitaine	92A, 92D

Comité, alternative autorisée	93B3
Comité d'appel disponible	93B
Concernant l'application de la Loi	93B1
Décision	93B2
Délai d'appel	92B
Dispositions pour traiter les appels	80B2(k)
Droit du concurrent	92A
Juridiction d'appel	93C2
Notification du droit d'appel	83
Organisme Responsable, désigne une instance spécifique	93C3(a)
Organisme Responsable, dernier ressort	93C3(a)
Organisme Responsable, appels ultérieurs	93C1
Organisme Responsable, règlement national	93, nbp
Organisme Responsable, omettre ou modifier	93C3(b)
Organisme Responsable, soumettre à	93C2
Par l'intermédiaire de l'arbitre	92C
Pas de comité d'appel	93A
Pénalité disciplinaire ou suspension	91A
Possibilités ultérieures d'appel	93C
Pouvoirs des comités d'appel	93B3
Procédures d'appel	93
Tous les autres	93B2
Arbitrage	
Incorrect	12A3
Arbitre	81
Appel à l'arbitre	9B1
Délégation de fonctions	81D
Disqualifier	91B
Erreur de l'arbitre	82C
Pouvoirs	81C
Pouvoirs discrétionnaires	12
Responsabilités	81B
Saisir commission compétente	83
Statut	81A
Suspendre	91A
Atouts	Définitions
Levée contenant	44E
Levée ne contenant pas	44F
Revendication sans mentionner	70C
Attaque	Définitions
<i>Voir aussi Entame</i>	
Impossibilité d'attaquer comme exiger	59
Après que l'attention soit attirée	9B
Entame, face cachée	41A
Entame rendue visible	41C
Hors tour	53, 54, 55
Hors tour, acceptée	53, 54, 55A, 56A
Hors tour, par le déclarant	53, 54E, 55
Hors tour, par un défenseur	53, 54, 56
Hors tour, information erronée	47E1
Prématurée par un défenseur	57
Refusée	54D, 55B
Restrictions, si carte pénalisée	50, 51
Restrictions, si déclaration retirée	26

Simultanée	58
Autorité responsable de zone	80A1(b)
Calcul, aide pour	40B2(d)
Camp	Définitions
Camp non fautif	
Action par le	11A
Action retirée, information autorisée	16C1
Carte	
5 ^{ème} carte jouée dans une levée	45E
Compter	7B2
Correction d'une désignation non intentionnelle d'une carte du mort	45C4(b)
Désignation correcte d'une carte du mort	46A
Désignation erronée d'une carte du mort	46B
Désignation incomplète d'une carte du mort	46B
Désignation non intentionnelle d'une carte du mort	45C4(b), 46B
Désignée ou nommée	45C4(a)
Dos symétrique	1C
Examen des cartes	7B2, 66
Exposée, du déclarant	48
Exposée, d'un défenseur	49
Exposée, durant la période des annonces	24
Face symétrique	1B
Garder ses cartes	7B3
Jeu obligatoire	45C
Le mort indique les cartes	45F
Jouée	45
Mal jouée par le mort	45D
Manquante	14
Mauvais étui	15
Mélange et donne	6
Mélanger à la fin du jeu	7C
Ne peut être trouvée	14A2
Nombre incorrect	13
Pénalisée	49, 50
Pénalisée, 2 ou plus	51
Pénalisée, manquement à l'obligation de jouer	52
Perte de concentration	45C4(b)
Rang	1
Renonce	
<i>Voir Renonce</i>	
Remettre dans l'étui	7C
Reprise	16C, 47
Retirer de l'étui	7B1
Retirer d'un mauvais étui	15
Surplus (en)	13C
Carte manquante	14
Constatée avant le début du jeu	14A
Constatée par la suite	14B
Carte pénalisée	Définitions, 50
2 ou plus	51

Déclarant ou mort	48A
Défenseur	49
Information due à une	50E
Manquement à l'obligation de jouer	52
Mineure	50B, 50C
Carte reprise	47
Suite à une information erronée	47E
Carte visible	Définitions
Annonces	24
Déclarant	48
Défenseur	49
Renonce	64B3
Chelem	Définitions
Compter les cartes	7B2
Conduite	74
Communication, tempo et tromperie	73
<i>Voir aussi</i> Information	
Comportement	73D
Convenu au préalable	73B2
Entre partenaires, correcte	73A
Entre partenaires, incorrecte	73B
Information non autorisée du partenaire	16B1(a), 16B3, 73C
Tempo	73D
Tromperie	73D
Concession	
<i>Voir aussi</i> Revendication	
Annulée	71
Consentement	69
Consentement donné	69A
Consentement retiré	69B
Contestée	70A
Définition	68B1
Jeu peut continuer avec l'accord des 4 joueurs	68D2(b)
Jeu normal	71, nbp
Concurrent	Définitions
Conduite	74
Connaissance d'un éventuel dommage	72C
Contrat	Définitions, 22
Contré	19D
Surcontré	19D
Surcontré, marque	36C, 77
Contre	Définitions
Enchère énoncée incorrectement	19A3
Forme correcte	19A2
Hors tour	32
Hors tour, comparable	23A, 32A

Inadmissible	19A, 27B3, 36
Légal	19A1
Marque	36C, 77
Supplanté	19C
Convenances, violation des	73F
Convention	40B1(b)
<i>Voir aussi</i> Agrément entre partenaires	
Correction prématurée d'une irrégularité	9C
Couleur	Définitions, 1A
Désignation de	46B2
Désignation incomplète	46B3, 46B5
Courtoisie	74A1
Décision	
Faits agréés	84
Faits contestés	85
Poids relatif des preuves	85A1
Déclarant	Définitions
Déclarant après une entame hors tour	54A
Déclarant présumé	Définitions, 21B1(a), 54A
Déclaration	Définitions
Adv. D obligé de passer	28A
Annulée, camp fautif	16C2
Annulée, camp non fautif	16C1
Annulée, restrictions d'attaque	26
Après le Passe final	39
Changée par l'adversaire, après correction	21B2
Changement de déclaration intentionnelle	25B
Changement de déclaration intentionnelle, perte de concentration	25B
Changement de déclaration non intentionnelle	25A
Changement de déclaration non intentionnelle, erreur matérielle	25A2
Changement de déclaration non intentionnelle, lapsus	25A2
Comparable	23
Contre inadmissible	36
Déclaration de remplacement, acceptée	25B1
Déclaration de remplacement, refusée	25B2
Explication d'une	20F
Faite au tour correct (après une déclaration hors tour)	28B
Faite au tour de parole, considérée comme étant	28
Fondée sur la propre incompréhension du joueur	21A
Fondée sur une erreur d'explication donnée par un adversaire	21B
Hors tour	29
Hors tour, acceptée	29A
Hors tour, annulée (retirée)	16C, 28B
Hors tour, artificielle	29B
Hors tour, au tour de l'Adv. G	25, 28B
Hors tour, privant du droit de déclarer	17D3
Inadmissible	35, 27B3
Inadmissible, après le Passe final	39
Inadmissible, au-dessus du palier de 7	38

Inadmissible, obligation de passer	37
Pas clairement perçue	20A
Rappel et explications des déclarations	20
Rotation, Considérée comme en	28
Simultanées	33
Surcontre inadmissible	36
Trop tard pour changer de déclaration	21B3
Déclaration artificielle	Définitions, 40B1(c)
Déclaration artificielle psychique	40B2(a)(v)
Passe artificiel	Définitions, 30C
Déclaration comparable	23
Déclaration erronée	21B, 75
Déclaration erronée	21B1(b), 75C
Déclaration erronée par le joueur	20F4, 75B2
Déclaration erronée par le partenaire	75B3
Erreur d'explication	21B, 75B1, 75D2
Information non autorisée	16, 73C, 75A
Marque ajustée, dommage dû à une erreur d'explication	75D3
Marque ajustée, dommage dû à l'utilisation d'une information	75A
Défenseur	Définitions
Dénomination	Définitions
Rang	1, 18E
Désignation des places	5
Changement de position initiale ou de table	5B
Désignation d'une carte	
Voir Carte	
Disposition des tables	3
Doit	Introduction
Donne	
Cartes incorrectement distribuées ou exposées	6D1
Différentes méthodes, distribution, à l'avance	6E4
Pas de résultat, paquet non mélangé	6D2
Options de l'arbitre pour mélanger et distribuer	6E
Pas de redonne, match/4	86A
Redonne	6D
Redonner sur instruction de l'arbitre	6D3
Donneur et vulnérabilité	2
Droit d'imposer une rectification	10A
Droit de déclarer, maintien	17D3
Droits	
Des adversaires, après appel à l'arbitre	9B1(d)
Du joueur, après appel à l'arbitre	9B1(c)
Du mort	42

Duplication des étuis	6F
Enchère	Définitions
<i>Voir aussi</i> Déclaration	
Après la fin des annonces	39
Au-dessus du palier de 7	38
Avant un Passe hors tour	30
Différentes méthodes	18F
Enchère insuffisante	27
Enchère insuffisante acceptée	27A1
Enchère insuffisante hors tour	27A2, 31
Enchère insuffisante refusée	27B
Enchère suffisante	18C
Erronée	21B1(b), 75
Forme appropriée	18A
Hiérarchie des dénominations	18E
Hors tour	31
Hors tour, déclaration comparable	23A
Surenchérir	18B
Enchère insuffisante	18D, 27
Acceptée	27A1
Déclaration comparable	23A, 27B1(b)
Domage pour le camp non-fautif	27D
Hors tour	27A2, 31
Partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces	27B2, 27B3
Pas acceptée	27B
Remplacée au niveau le plus bas, même dénomination	27B1(a)
Remplacée par contre ou surcontre	27B3
Remplacée par une autre enchère insuffisante	27B4
Remplacement prématuré	27C
Entame	Définitions
Face cachée	41A
Face visible	41C
Hors tour, face visible	54
Hors tour, face cachée	41A, 47E2
Entente entre partenaires	
Aide pour la mémorisation, le calcul ou la technique	40B2(d)
Déclaration artificielle	40B1(c)
Déviations de	40A3, 40C1, 40C2
Explicite	40A1 (a)
Implicite	40A1 (a)
Feuille de conventions	40B2(a)(ii)
Feuille de conventions des adversaires, consultation	40B2(c)
Feuille de conventions, consultation de sa	20G3
Illégal	40B4, 90
Informations transmises par	40A2, 73C
Marque ajustée	40B3(a), 40B4, 40B5(b)
Non révélée	40A3, 40B3, 40C1
Obligation d'informer préalablement les adversaires	40A1(b)
Particulière	40B2(a)(v)
Psychique	40A2, 73C, 40A3
Psychique, artificiel	40B2(a)(v)
Révélation, inférences	40B6(a)
Révélation, manquement	40B3
Révélation, manquements répétés	40B3(b), 90, 91

Révélation, partielle	40B5(b)
Révélation, toute information particulière	40B5(a)
Variation agrément, partenaire	40A4
Variation agrément, style et jugement	40A4
Variation après irrégularité des adversaires	40B2(a)(iv)
Épreuve	Définitions
Équipe	Définitions
<i>Voir Aussi</i> Concurrent	
Étui	Définitions
<i>Voir aussi</i> Donne	
De tournoi	2
Donneur et vulnérabilité	2
Duplication des étuis	6F
Étui incorrect	86B2, 87
Jeu normal impossible	12A2
Mauvais étui	15
Mouvement des étuis	8A
Orientation et place de l'étui	7A
Retirer les cartes de l'étui	7B
Remettre les cartes dans l'étui	7C
Étui de remplacement	6D3
En match par équipe	86C
Explication	
Alerte	
<i>Voir</i> Alerte	
Convention de jeu de la carte de la défense	20F2
Corriger une erreur d'explication	20F4, 75B
Entente entre partenaires	
<i>Voir</i> Entente entre partenaires	
Erreur d'explication, information non autorisée	75A
Erreur d'explication, supposée	21B1(b), 75C
Explication d'une déclaration	20F
Procédure incorrecte	20G
Explication erronée	
<i>Voir déclaration erronée</i>	
Extrinsèque	Définitions
Faits	
Agréés	84
Contestés	85
Conviction de l'arbitre	85A1
Fédération Nationale de Bridge	80A1(c)
Feuille de conventions	40B2(a)(ii)
Consulter celle des adversaires	40B2(b)
Consulter sa feuille de conventions	20G3, 40B2(c)
Fin du tour	8B
Fin du dernier tour	8C
Fin de la séance	8C

Fournir	Définitions
Honneur	Définitions
IMP (points de match internationaux)	Définitions, 78B
Indemnisation	
Pas d'indemnisation prévue par la Loi	12A1
Individuel (tournoi)	12C3
Information	16
<i>Voir aussi Communication</i>	
Autorisée	16
Caractéristiques des adversaires	16A2
De déclarations ou jeux, légaux	16A1(a)
De déclarations ou jeux, retirés	16C
Extrinsèques, d'autres sources	16D
Extrinsèques, du partenaire	16B
Non autorisées	16
Trompeuse, appropriée	73E1
Trompeuse, sans raison valable de bridge	73E2
Information autorisée	16
Antérieure au début du jeu et autorisée par la Loi	16A1(d)
Caractéristiques des adversaires	16A2
Camp non fautif, déclaration ou jeu retiré	16D1
Déclaration annulée, camp non fautif	16C1
Déclarations et jeux légaux	16A1(a)
Disposition régissant la compétition	16A2
Estimation du score	16A2
Par une Loi ou un règlement	16A1(c)
Information erronée	20F1, 75d
Changement de jeu	47E
Déclaration basée sur une	21B
Information non autorisée	16
Action retirée, camp fautif	16C2
Alternative logique, définition	16B1(b)
Alternative logique, sérieusement envisagée	16B1(b)
Extrinsèque	16A3
Extrinsèque, d'autres sources	16D
Extrinsèque, du partenaire	16B, 73C
Infraction	Définitions, 72B
<i>Voir aussi Irrégularité</i>	
Connaissance d'un dommage potentiel	72C
Par son propre camp	72B2
Dissimuler	72B3
Intentionnelle	72B1
Interprétation des Lois	Intro, 81C2
Irrégularité	Définitions
<i>Voir aussi Infraction</i>	
Absence d'action après	9B2

Appeler l'arbitre	9B1(a), 9B1(b)
Après que l'attention a été attirée	9B
Attirer l'attention sur	9A
Choix après	10C
Commise par un spectateur	76C2
Connaissance d'un éventuel dommage	72C
Correction prématurée	9C
Droits des adversaires	9B1(d)
Droits du joueur	9B1(b)
Évaluation des rectifications	10
Maintien des droits	9B1(c)
Prévenir une	9A
Procédure à la suite d'une	9
Jeu	Définitions, 77
Après un jeu irrégulier	60
Après une irrégularité	60A
Début du	41
Entame	44A
Impossibilité de fournir	44D
Impossibilité de jouer comme requis	59
Jeux suivants	44B
Obligation de fournir	44C
Prématuré par un défenseur	57
Procédure du	44
Simultanés	58
Jeu normal impossible	12A2
Joueurs	3, 4, 5
Mouvement des	8A
Levée	Définitions
5 ^{ème} carte jouée	45E
Défectueuse	67
Disposition des	65
Examen cartes jouées	66D
Gagnée	79
Inspection des	66
Joueur mélange ses cartes	65D, 66D
Nombre de	18A
Retourner	45G
Supplémentaire	Définition
Supplémentaire, marque	77
Levée défectueuse	67
Lois	
Pas de rectification prévue	12A
Usage (peut, fait, fera, doit)	Intro
Main	Définitions
Mauvaise	15
Manche	Définitions
Marque	
Autre méthode	78D

Contrat contré	19D, 36C
Contrat surcontré	19D, 36C
Erreur	79C
Étui incorrect	87
Étui incorrect, match par équipes	86B2
Points de match	Définitions, 78A
Points de match internationaux (IMP)	Définitions, 78B
Points totaux	78C
Tableau de marque	77
Marque ajustée	Définitions
Action aventureuse	12C1(e)
Attribuée par un joueur	12A
Attribuer une marque ajustée	12C
Dommage	12B1
Initiative de l'arbitre	12A
Irrégularité incorrectement rectifiée	12A3
Jeu normal impossible	12A2, 12C2
Marque ajustée artificielle	12C1(d), 12C2, 86B2
Marque ajustée de remplacement	12C, 86B1, 86B2(b)
Match par quatre	12C4, 86
Moyenne	12C2(a)
Moyenne moins	12C2
Moyenne plus	12C2, 86B2(b)
Pas d'indemnité prévue par la Loi	12A1
Résultat probable	12C1(b)
Très grave erreur (sans lien avec l'infraction)	12C1(e)
Marque partielle	Définitions
Match par équipe	86
Étui incorrect	86B2
Étui de remplacement	86B2
Marque ajustée ne se compensant pas, match par KO	12C4
Résultat obtenu à l'autre table	86D
Mauvais étui ou main	15
Mélange	6
Nouveau	6D
Options de l'arbitre pour	6E
Paquet trié	Définitions, 6D2, 6nbp
Sur instruction de l'arbitre	6D3, 22A, 86A, 86B23(a)
Mémorisation, aide pour	40C3(a)
Mort	Définitions
Carte désignée pour être jouée du mort	46
Défenseur montre sa main au	43A2
Droits, absolus	42A
Droits, limitations	43A1, 43A2, 43B
Droits, sous conditions	42B
Indique les cartes	45F
Main exposée	41D
Prend une carte non désignée	45D
Mouvement	
Des étuis	8A

Des joueurs	8A
Moyenne Note : une moyenne n'est pas identique au score « 0 »	12C2(a)
Moyenne moins	12C2
Moyenne plus	12C2, 86B2
Nombre incorrect de cartes	13
Non intentionnel Perte de concentration	Définitions 25A2, 45C4(b)
Obligation de passer, action en violation de	37
Options Avantageuse Choix parmi Explication des	10C3, 10C4 10C2 10C1
Organisateur de l'épreuve Accepte et enregistre les inscriptions Annoncer et jouer, conditions Annoncer et jouer, conditions spéciales Appels Conditions de participation Date et horaire de la séance Délai d'appel Marque Nommer d'autres personnels Nommer l'arbitre Nommer les assistants à l'arbitre Organisme responsable, peut être Période de correction Période de correction, erreur corrigée hors délai Pouvoirs et obligations Pouvoirs et obligations, autre Pouvoirs et obligations, déléguer Règlement de l'épreuve Règlement supplémentaire Se charge des préparatifs Taches, l'arbitre assume la responsabilité	80B 80B2(h) 80B2(e) 80B2(e) 80B2(k), 93A 80B2(d) 80B2(c) 92B 80B2(j) 80B2(g)(ii) 80B2(a) 80B2(g)(i) 80B1 79C 79C2 80B1 80B2(l) 80B1 78D, 80B2(i) 80B2(f) 80B2(b) 80, nbp
Organisme Responsable Délégation de pouvoir Fédération Nationale de Bridge Peut être l'organisateur du tournoi Possibilités d'appel ultérieures Responsabilités et pouvoirs World Bridge Fédération Zone	80A3 80A1(c) 80B1 93C 80A2 80A1(a) 80A1(b)
Orientation et place de l'étui	7A
Paire	4
Paquet	Définitions, 1

Partenaire	Définitions
Information non autorisée du	16B
Passe	Définitions
Action en violation à l'obligation de	37
Hors tour	30
Hors tour, déclaration comparable	23A
Hors tour, si artificiel	30C, 31
Obligé, dommage	72C
Passe final, rappel des déclarations	20C
Pauses obligatoires	73A2
Pénalités	
<i>Voir aussi Rectification</i>	
Manquements répétés à l'obligation de révéler les agréments	40B3(b)
Pénalité de procédure	90
Pénalité de procédure, individuel	12C3
Pénalité disciplinaire	91A
Pénalité de procédure	90
Autorité de l'arbitre	90A
Cartes mal rangées	90B6
Comparaison des scores	90B4
Discussion entendue	90B3
Erreur dans la procédure	90B7
Fautes passibles de	90B
Fixée indépendamment	90A
Individuels (tournois)	12C3
Jeu lent	90B2
Ne pas obtempérer rapidement	90B8
Retard	90B1
Toucher les cartes	90B5
Période des annonces	Définitions
<i>Voir aussi Annonce</i>	
Conserver le droit de déclarer	17D3
Début de la	17A
Déclarations successives	17C
Explications des déclarations durant la	20B
Fin de la période des annonces	17D
Période de clarification	17D1, 20F4, 20F5(b)(ii), 40B2(b), 40B2(c)(ii), 41
Première déclaration	17B
Rappel durant la	20B
Période de clarification	17D1, 20F4, 20F5(b)(ii), 40B2(b), 40B2(c)(ii), 41
Période de correction	79C
Période de jeu	Définitions
Commencement de la	41C
Explication d'une déclaration pendant	20F2
Perte de concentration	25A2, 45C4(b)

Perte du droit à rectification	11
L'arbitre modifie le résultat d'un seul camp	11A
Pénalités de procédure	11B, 90
Place de l'étui	7A
Plaisir du jeu	74A2
Point de bonification	Définitions, 77
Point de levée	Définitions, 77
Point de match	Définitions, 78A
Pouvoirs	
Discretionnaires de l'arbitre	12
Obligations de l'arbitre et	81C
Organisateur de l'épreuve	80B
Organisme Responsable	80A
Prématuré	
Correction d'une irrégularité	9C, 26B
Attaque ou jeu par un défenseur	57
Privé du droit de déclarer	17E2
Procédure	
Période des annonces	
<i>Voir Période des annonces</i>	
Après la consommation d'une renonce	64
Correcte	
<i>Voir Procédure correcte</i>	
Erreur de l'arbitre	82C
Jeu	44
Rectification d'une erreur de	82
Responsabilités de l'arbitre	81, 82A
Responsabilité de la	7D
Procédure correcte	74C, 90
Commentaires sans motifs	74B2
Courtoisie	74A
Détacher une carte avant son tour de jouer	74B3
Éthique	74B
Fait significatif, commenter ou agir	74C4
Jeu lent, anormalement	90B
Jeu lent, déconcerter les adversaires	74C7
Jeu lent, inutile	74C7
Jeu rapide, déconcerter les adversaires	74C7
Manière discourtoise, s'adresser à l'arbitre	74B5
Manque d'intérêt évident	74C6
Ne pas prêter suffisamment attention au jeu	74B1
Plaisir du jeu	74A2
Procédure uniforme et correcte	74A3
Quitter la table sans raison	74C8
Variation de tempo, déconcerter les adversaires	74C7
Violation des procédures	74C

Psychique	Définitions, 40
<i>Voir aussi</i> Entente entre partenaires	
Psychique, artificiel	40B2(a)(v)
Question	
Déclaration, faite	20
Déclaration, possible mais non faite	20F1, 20F2
Déclaration, inférence	20F1, 20F2
Concernant les annonces avant l'entame	41B
Information non autorisée	16B1(a), 73C
Obligé par la Loi de passer	20B, 20, 2 ^{ème} nbp
Seul but d'en faire profiter son partenaire	20G1
Seul but d'obtenir une information erronée	20G2
Une seule déclaration	20F3
Rang	
Cartes et couleurs	1
Dénominations	18E
Désignation du	46B3
Désignation incomplète du	46B1, 46B5
Rappel	
Annonces	20C2, 41B
Après la fin du jeu	65C
Après le Passe final	20C
À son tour de déclarer	20B
Contrat	41C
Correction d'une erreur	20C
Déclarations	20
Déclaration pas clairement perçue	20A
Levée en cours	66B
Levée fermée	66C
Réponse par un adversaire	20D
Sa dernière carte	66B
Rectification	Définitions
<i>Voir aussi</i> Marque ajustée	
Annulation d'une	10B, 81C5
Application de	10
Application de, choix	10C
Application de, seul l'arbitre	10A
Droit d'imposer	10A
Incorrecte	12A3
Irrégularité due à un spectateur	76C2
Perte du droit à	11
Perte du droit à, l'arbitre rectifie pour un seul camp	11A
Perte du droit à, pénalité de procédure	11B, 90
Point douteux	84D
Renonce	
<i>Voir</i> Renonce	
Trop sévère ou avantageuse	12B2
Redonne	
Étui	6D3
Étui, Match par équipes	86A, 86B2(a)
Joueur	4
Renonce	61, 62, 63, 64

12 ^{ème} levée, corrigée	62D
Ajustement automatique	64A
Après la fin du tour	64B5
Après une déclaration du CNF pour la donne suivante	64B4
Avant que le partenaire ne joue pour la 12 ^{ème} levée	62D2
Carte visible	Définitions, 64B3
Consommée	63
Correction	62
Définition	61A
Droit d'inspecter les levées	61C, 66C
Enquérir (s')	61B
Équité	64C
Équité, après une renonce consommée des deux camps	64B7, 64C2(b)
Équité, plusieurs renonces	64B2, 64C2(a)
Faute d'avoir joué une carte visible	64B3
Pas d'ajustement automatique	64B
Procédure après une renonce consommée	64
Renoncer à une rectification	10B, 81C5
Reprise d'une carte jouée (jeu annulé)	47
Résultat	
<i>Voir aussi</i> Score	
Aucun résultat ne peut être obtenu	12C2
Aucun résultat, distribué sans être mélangée	6D2
Agrément sur le	65D, 79A
Annulé, plus de 13 cartes	13D
Obtenu à l'autre table, match par équipe	86D
Revendication	
<i>Voir aussi</i> Concession	
Atout restant non mentionné	70C
Consentement	69
Consentement donné	69A
Consentement retiré	69B
Contestée	70
Définition	68A
Éclaircissement	68C, 70B
Jeu normal	70, nbp
Jeu cesse	68D, 70D3
Jeu peut continuer avec l'accord des 4 joueurs	68D2(b)
Ligne de jeu, arbitrage	70D
Ligne de jeu non formulée	70E
Rotation	Définitions
Séance	Définitions
A la table pendant la	8D
Date et horaire	80B2(c)
Différentes significations de	Définitions, 4, 12C2, 91
Fin de la	8C
Paires durant	4
Position durant	5
Suspendre un concurrent pour la	91A
Suspendre un joueur pour la	91A
Spectateur	76

A la table	76B
Participation	76C
Responsable d'une irrégularité	76C2
Sous l'autorité de l'arbitre	76A
Statut	76D
Surcontre	Définitions, 19B
Enchère incorrectement énoncée	19B3
Forme correcte	19B2
Hors tour	32
Hors tour, déclaration comparable	23A
Inadmissible	19B, 27B3, 36
Légal	19B1
Marque	36C, 77
Supplanté	19C
Surlevée	Définitions
Marque	77
Technique, aide pour	40B2(d)
Tempo ou comportement	73D
Inférences	73C, 73D1
Trompeur	73D2, 73E2
Variation intentionnelle	73D2, 73E2
Variation non intentionnelle	73D1
Tour	Définitions
Fin du	8B
Fin du dernier	8C
Tromperie	73E
Variation de tempo ou de comportement	
<i>Voir Tempo ou comportement</i>	
Vulnérabilité	Définitions
Donneur et	2
Marque	77
World Bridge Federation	80A1(a)
Zéro (marque)	77

ANNEXE I - UTILISATION DES BOÎTES À ANNONCES

La présente annexe aux Lois s'applique :

- pour toutes les épreuves dont la Fédération Française de Bridge est l'Organisme Responsable et,
- lorsqu'il est fait usage de boîtes à annonces.

Elle remplace alors normalement les Lois 18 et 19 sans toutefois les annuler. Ainsi, même en présence de boîtes à annonces, une déclaration est réputée faite si elle est clairement formulée à voix haute, sauf intention manifestement contraire.

1. Utilisation des boîtes à annonces : procédure correcte

1. Disposition des cartons de déclaration :

- en commençant par le donneur, chaque joueur place à son tour de déclarer un carton de déclaration devant lui et orienté vers le centre de la table ;
- les déclarations sont placées dans l'ordre de la gauche vers la droite du joueur ;
- les cartons successifs d'un même joueur sont posés de telle façon qu'ils se chevauchent mais que chaque déclaration faite reste lisible. Les déclarations non faites doivent rester invisibles.

2. Déclaration faite

Une déclaration est considérée comme faite dès que le carton a été intentionnellement exposé et lâché sur la table.

2. Changement de déclaration

Les joueurs doivent décider de la déclaration qu'ils se proposent de faire avant de toucher un ou plusieurs cartons. Une hésitation en touchant ou en sortant un ou plusieurs cartons relève d'un maniérisme accessible aux dispositions de la Loi 16A – information non autorisée.

1. Correction d'une déclaration faite par inadvertance

Les dispositions et conditions de mise en œuvre de la Loi 25 A s'appliquent.

2. Correction d'une déclaration intentionnelle

Les dispositions et conditions de mise en œuvre de la Loi 25 B s'appliquent.

3. Enchère à saut : carton STOP

Avant toute enchère à saut, y compris l'ouverture, le joueur doit poser sur la table face visible le carton STOP.

Après toute enchère à saut, l'adv. G doit respecter une pause de 5 à 10 secondes que le carton STOP ait ou non été exposé ou qu'il ait ou non été retiré.

Le fait de ne pas utiliser le carton STOP peut compromettre les droits d'un joueur dont l'adv. G n'aurait pas respecté une pause consécutive à une enchère à saut.

Le STOP n'est pas une déclaration. Le fait d'exposer un carton STOP pour un joueur dont ce n'est pas le tour de déclarer ou de faire suivre le carton STOP de PASSE ou de toute autre déclaration ne constituant pas une enchère à saut, n'est considéré ni comme une déclaration hors tour, ni comme un changement de déclaration. Ces actions peuvent toutefois transmettre une information illicite et la Loi 16 peut s'appliquer.

4. Fin des annonces

Quand les annonces sont terminées, toutes les déclarations doivent rester sur la table jusqu'à ce que les demandes d'explication de l'un ou l'autre joueur soient terminées. Dès que le joueur qui doit entamer retourne son entame face visible, les cartons d'annonces sont replacés dans leur boîte respective.