

LE CODE INTERNATIONAL

Lois du Bridge de Compétition

2007

Copyright
Fédération Mondiale de Bridge

Avec les remerciements aux membres du Comité :

Max Bavin, Ralph Cohen, Grattan Endicott (coordinateur), Joan Gerard, Ton Kooijman, Jeffrey Polisner, Antonio Riccardi, William Schoder, John Wignall (Président).

La coopération historique des entités suivantes
Le Portland Club
La Ligue Européenne de Bridge
La Ligue Américaine de Bridge Contrat
est saluée avec reconnaissance

Éditeur en langue française

**Fédération Française de Bridge
20 quai Carnot
92210 SAINT-CLOUD**

PREFACE
à l'édition française du Code

Le nouveau Code International 2007 promulgué par la Fédération Mondiale de Bridge (WBF) entrera en application en France le 1^{er} juillet 2008.

Les premières lois du bridge datent de 1928 et des révisions successives ont été faites en 1933, 1935, 1943, 1963, 1975, 1987 et 1997.

Cette nouvelle version tient compte de l'expertise et de l'expérience de terrain de nombreux arbitres à travers le monde et des problèmes soumis aux commissions d'appel lors des championnats internationaux.

Elle reflète aussi un souci d'amélioration, de simplification et de facilitation du travail de tous les arbitres pour des lois d'application très courante. Les lois 25 (changement de déclaration), 27 (enchère insuffisante), 40 (conventions et agréments) et 64 (procédure après renonce) ont en particulier fait l'objet de modifications.

Sous la responsabilité de Jean-Daniel Chalet, 1^{er} Vice Président de la FFB en charge de l'arbitrage, un groupe de travail a été créé dès la promulgation par la WBF du nouveau code en octobre 2007 afin d'en rédiger la version française.

Jean-François Chevalier, Directeur National de l'arbitrage, a dirigé avec talent et efficacité l'ensemble des travaux à partir d'une traduction rigoureuse et précise proposée par Francis Wolff.

Nos arbitres internationaux, Bertrand Gignoux (qui a participé aux réunions de la Commission des Lois de la WBF), Claude Dadoun et Olivier Beauvillain ont apporté leur significative et précieuse contribution.

Philippe Lormant, qui avait dirigé la rédaction de la version française du code 1997, a assuré le lien entre les deux éditions et enrichi les textes par sa remarquable maîtrise de la langue française.

Roger Eymard et Henri Defranchi ont procédé à l'indispensable travail de relecture.

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

Cette version française 2008 du Code International a été pour la FFB l'occasion d'initier un recyclage pour tous ses arbitres. La formation débutera en juin 2008 pour les arbitres nationaux, puis elle s'étendra aux Ligues et aux Comités pour les arbitres fédéraux, de comité et de club.

La rédaction et la présentation de ce document ont fait l'objet de beaucoup d'attention pour le rendre accessible à tous. Cette réalisation permettra à chacun, arbitre ou non, de trouver les réponses aux problèmes d'arbitrage qui surviennent en compétition.

Yves Aubry
Président de la FFB

Saint-Cloud, avril 2008

AVANT - PROPOS AUX LOIS DE 2007

de José Damiani, Président de la Fédération Mondiale de Bridge

Je suis fier et très honoré de présenter le code de 2007 du bridge de compétition.

Je veux d'abord, au nom de tout le Comité Exécutif de la Fédération Mondiale de Bridge, féliciter et remercier les membres du Comité de Rédaction d'avoir entrepris et finalisé cette lourde tâche.

Ils méritent la gratitude de toute la communauté mondiale du bridge.

Au fur et à mesure de son développement le bridge de compétition s'est, dans beaucoup de domaines, éloigné de la forme initiale du jeu et cette évolution se poursuit. Il appartient à la Fédération Mondiale de Bridge de réviser régulièrement les Lois (la dernière révision remonte à 1997), au bénéfice des Zones et des Fédérations Nationales de Bridge, de leurs arbitres et de leurs joueurs.

Ainsi la Fédération Mondiale de Bridge est heureuse de mettre gracieusement son droit d'auteur à la disposition des Fédérations Nationales de Bridge, que ce soit en anglais ou pour la traduction dans leur langue propre.

Les Fédérations Nationales de Bridge ont toute latitude pour utiliser le texte sur leur site Internet (de même que cet avant-propos si elles le souhaitent), mais si elles l'impriment dans quelque format que ce soit, nous serions heureux de les voir mentionner :

Code du Bridge de Compétition 2007
Copyright
Fédération Mondiale de Bridge
Avec ses remerciements aux membres du Comité :

Max Bavin, Ralph Cohen, Grattan Endicott (coordinateur), Joan Gerard, Ton Kooijman, Jeffrey Polisner, Antonio Riccardi, William Schoder, John Wignall (Président).

Et sa reconnaissance
Pour la coopération historique
Du Portland Club
Et des Ligues Européenne et Américaine de Bridge

PREFACE AUX LOIS DE 2007

Les premières Lois du bridge en tournoi ont été publiées en 1928 ; elles ont été successivement révisées en 1933, 1935, 1943, 1963, 1975, 1987 et 1997. Conformément à ses statuts la Fédération Mondiale de Bridge a promulgué l'édition actuelle en 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 (A.C.B.L.) a remplacé le Whist Club, tandis que la Ligue de Bridge Britannique et la Ligue de Bridge Européenne (E.B.L.) ont apporté leur concours au Portland Club. Les lois de 1975 ont également été promulguées par la Fédération Mondiale de Bridge, tout comme celles de 1987 et 1997.

Cette dernière version remplace le Code de 1997. Les responsables de zone peuvent mettre en application le code à tout moment après le 1^{er} janvier 2008 mais avant le 30 septembre 2008.

Durant les années la compétence et l'expérience des arbitres ont notablement progressé, ce dont le nouveau code a pris acte en leur confiant des responsabilités plus étendues. De plus les procédures d'appel ont été considérablement améliorées par l'introduction du « Code de conduite à destination des commissions d'appel » sur lequel l'attention est attirée.

Le Comité de Rédaction note avec peine le décès de Ralph Cohen pendant les travaux de rédaction du nouveau code et le décès antérieur d'Edgar Kaplan. L'aide d'Antonio Riccardi a été appréciée de même que celle de David Davenport du Portland Club.

Le Comité de Rédaction reconnaît aussi avec gratitude les contributions importantes d'Anna Gudge, Richard Hills et Rick Assad. Le code n'aurait cependant pas été élaboré sans le dévouement et le travail acharné de son coordinateur, Grattan Endicott.

Le Comité de Rédaction était composé de :

Max Bavin
Ralph Cohen
Joan Gerard
Ton Kooijman
Jeffrey Polisner
William Schoder
Grattan Endicott (Coordinateur)
John Wignall (Président)

John R. Wignall, MNZM

Table des matières

PREFACE AUX LOIS DE 2007	4
L'objet du Code	11
Définitions	12
LOI 1 Le jeu de cartes Hiérarchie des cartes et des couleurs	15
LOI 2 Les étuis de tournoi	15
LOI 3 Disposition des tables	15
LOI 4 Les paires	15
LOI 5 Désignation des places	16
B. Changement de position ou de table	16
LOI 6 Mélange et Donne	16
A. Mélange	16
B. Donne	16
C. Représentation des deux paires	16
D. Nouveau mélange et redonne	16
E. Options de l'arbitre pour mélanger et distribuer	17
F. Duplication des étuis	17
LOI 7 Contrôle de l'étui et des cartes	17
A. Place de l'étui	17
B. Retirer les cartes de l'étui	17
C. Remettre les cartes dans l'étui	17
D. Responsabilité de ces procédures	17
LOI 8 Ordre des Tours	18
A. Mouvement des étuis et des joueurs	18
B. Fin du tour	18
C. Fin du dernier tour et fin de la séance	18
LOI 9 Procédure à la suite d'une irrégularité	18
A. Attirer l'attention sur une irrégularité	18
B. Après que l'attention a été attirée sur une irrégularité	18
C. Correction prématurée d'une irrégularité	19
LOI 10 Arbitrage - Rectification	19
A. Droit d'imposer des rectifications	19
B. Modification de l'arbitrage	19
C. Choix après une irrégularité	19
LOI 11 Perte du droit à rectification	19
A. Initiative par le camp non fautif	19
B. Procédure après la perte du droit à compensation	19
LOI 12	20
Pouvoirs discrétionnaires de l'arbitre	20
A. Pouvoir d'attribuer une marque ajustée	20
B. Objectifs d'une marque ajustée	20
C. Attribution d'une marque ajustée	20
LOI 13 Nombre incorrect de cartes	21
A. L'arbitre juge la donne jouable	21
B. Marque ajustée et pénalité éventuelle	21
C. Jeu terminé	21
D. Aucune déclaration faite	21
E. Place ou déplacement de carte	22
F. Carte en trop	22
LOI 14 Carte(s) manquante(s)	22
A. Main constatée incomplète avant le début du jeu	22
B. Main constatée incomplète par la suite	22
C. Information provenant de la restitution d'une carte	22
LOI 15 Jeu d'un mauvais étui	23
A. Les joueurs n'ont pas joué l'étui auparavant	23
B. Un ou plusieurs joueurs ont joué l'étui auparavant	23
C. Découvert pendant la période des annonces	23
LOI 16	23
Informations autorisées et non autorisées	23
A. Utilisation des informations par les joueurs	23
B. Information illicite venant du partenaire	23
C. Information illicite d'autres sources	24
D. Information provenant de déclarations ou de jeux retirés	24
LOI 17	25
La période des annonces	25
A. Début de la période des annonces	25
B. La première déclaration	25
C. Les déclarations successives	25
D. Cartes d'un mauvais étui	25
E. Fin de la période des annonces	25
LOI 18	26
Enchères	26
A. Forme appropriée	26
B. Surenchérir	26

C. Enchère suffisante	26
D. Enchère insuffisante.....	26
E. Hiérarchie des dénominations.....	26
F. Autres procédures.....	26
LOI 19.....	26
Contres et Surcontres.....	26
A. Contres	26
B. Surcontres.....	26
C. Contre ou Surcontre supplanté	27
D. Marque d'un contrat contré ou surcontré	27
LOI 20.....	27
Rappels et explications des déclarations.....	27
A. Déclaration non clairement perçue	27
B. Rappel des annonces durant la période des annonces.....	27
C. Rappel après le Passe final.....	27
D. Qui peut rappeler les annonces	27
E. Correction d'une erreur dans le rappel.....	27
F. Explication des déclarations.....	27
G. Procédure incorrecte.....	28
LOI 21.....	29
Déclaration fondée sur une information erronée.....	29
A. Déclaration fondée sur la propre incompréhension du joueur.....	29
B. Déclaration fondée sur une information erronée donnée par un adversaire.....	29
LOI 22.....	29
Procédure une fois les annonces terminées.....	29
A. Fin des annonces.....	29
B. Fin de la période des annonces.....	29
LOI 23.....	30
Connaissance d'un éventuel dommage.....	30
LOI 24.....	30
Carte exposée ou attaquée avant la période du jeu	30
A. Petite carte non attaquée prématurément.....	30
B. Un seul honneur ou une carte attaquée prématurément	30
C. Deux cartes ou plus sont exposées	30
LOI 25.....	31
Changements de déclaration légaux ou illégaux	31
A. Déclaration non intentionnelle	31
B. Déclaration intentionnelle	31
LOI 26.....	31
Déclaration retirée, restrictions d'attaque.....	31
A. Déclaration se rapportant à une ou plusieurs couleurs toutes précisées	31
B. Autres déclarations retirées.....	31
LOI 27.....	32
Enchère insuffisante	32
A. Enchère insuffisante acceptée	32
B. Enchère insuffisante non acceptée	32
C. Remplacement prématuré.....	32
D. Le camp non fautif a subi un dommage.....	32
LOI 28.....	33
Déclaration considérée comme faite au tour de parole	33
A. L'Adv. D est obligé de passer	33
B. Déclaration faite au tour correct annulant une déclaration hors tour.....	33
LOI 29.....	33
Procédure suite à une déclaration hors tour.....	33
A. Perte du droit à une rectification.....	33
B. Déclaration hors tour annulée	33
C. Déclaration hors tour artificielle	33
LOI 30.....	34
Passe hors tour.....	34
A. Avant qu'un des joueurs n'ait enchéri.....	34
B. Après qu'un des joueurs a enchéri	34
C. Quand le Passe est artificiel	34
LOI 31.....	35
Enchère hors tour	35
A. Quand c'était au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer.....	35
B. Quand c'était au tour du partenaire ou de l'Adv. G du joueur fautif de déclarer.....	35
LOI 32.....	36
Contre ou Surcontre hors tour	36
A. C'était au tour du partenaire du joueur fautif de déclarer	36
B. C'était au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer	36
LOI 33.....	36
Déclarations simultanées	36
LOI 34.....	36
Conservation du droit de déclarer.....	36
LOI 35.....	37
Déclarations inadmissibles.....	37

LOI 36	37
Contres ou surcontres inadmissibles	37
A. L'Adv.G du joueur fautif déclare avant arbitrage	37
B. L'Adv.G du joueur fautif ne déclare pas avant arbitrage	37
LOI 37	38
Action en violation de l'obligation de passer.....	38
A. L'Adv.G du joueur fautif déclare avant arbitrage	38
B. L'Adv.G du joueur fautif ne déclare pas avant arbitrage	38
LOI 38	38
Enchère au-dessus du palier de 7	38
A. Aucun jeu autorisé.....	38
B. Enchère et déclarations suivantes annulées.....	38
C. Le camp fautif doit passer.....	38
D. Éventuelle impossibilité de recours aux Lois 23 et 26	38
LOI 39	39
Déclaration après le Passe final.....	39
A. Déclarations annulées	39
B. Passe d'un joueur de la défense ou n'importe quelle déclaration du camp du déclarant.....	39
C. Autre action d'un joueur de la défense	39
LOI 40	39
Entente entre partenaires.....	39
A. Agrément d'un système au sein d'une paire	39
B. Entente particulière entre partenaires	39
C. Dérogation au système et psychique.....	40
LOI 41	41
Début du jeu de la carte	41
A. Entame face cachée	41
B. Rappel des annonces et questions.....	41
C. Entame rendue visible	41
D. La main du mort.....	41
LOI 42	42
Droits du mort	42
A. Droits irrévocables.....	42
B. Droits sous condition.....	42
LOI 43	42
Limitations des droits du mort	42
A. Limitations.....	42
B. En cas de violation.....	42
LOI 44	43
Déroulement et procédure du jeu.....	43
A. L'attaque	43
B. Jeux suivants pour une levée	43
C. Obligation de fournir à la couleur	43
D. Impossibilité de fournir à la couleur	43
E. Levées contenant des atouts	43
F. Levée ne contenant pas d'atouts	43
G. Attaque des levées après la première levée	43
LOI 45	44
Carte jouée	44
A. Jeu de la carte d'une main	44
B. Jeu de la carte du mort	44
C. Jeu obligatoire d'une carte.....	44
D. Carte mal jouée par le mort.....	44
E. Cinquième carte jouée dans une levée.....	44
F. Le mort indique les cartes	45
G. Retourner la levée	45
LOI 46	45
Appel incomplet ou erroné d'une carte du mort.....	45
A. Manière correcte de désigner les cartes du mort.....	45
B. Appel incomplet ou erroné	45
LOI 47	46
Reprise d'une carte jouée.....	46
A. Suite à un arbitrage	46
B. Pour corriger un jeu illégal	46
C. Pour changer une désignation faite par inadvertance.....	46
D. Après un changement de jeu de l'adversaire	46
E. Changement de jeu fondé sur une information erronée.....	46
F. Autres reprises	46
LOI 48	47
Cartes exposées du déclarant	47
A. Le déclarant expose une carte	47
B. Le déclarant montre ses cartes face visible	47
LOI 49	47
Cartes exposées d'un joueur de la défense	47
LOI 50	48
Dispositions concernant une carte pénalisée	48

A. La carte pénalisée reste exposée	48
B. Carte pénalisée principale ou secondaire ?	48
C. Dispositions concernant une carte pénalisée secondaire	48
D. Dispositions concernant une carte pénalisée principale	48
E. Information provenant de la carte pénalisée	49
LOI 51 Deux cartes pénalisées ou plus	49
A. Au tour du joueur fautif de jouer	49
B. Au tour du partenaire du joueur fautif d'attaquer	49
LOI 52 Manquement à l'obligation d'attaquer ou de jouer une carte pénalisée	50
A. Un joueur de la défense manque à l'obligation de jouer une carte pénalisée	50
B. Un joueur de la défense joue une autre carte	50
LOI 53 Attaque hors tour acceptée	50
A. Attaque hors tour traitée comme attaque correcte	50
B. Jeu du mauvais joueur après l'attaque irrégulière du camp du déclarant	50
C. Attaque correcte faite à la suite d'une attaque irrégulière	50
LOI 54 Entame hors tour face visible	51
A. Le déclarant étale sa main	51
B. Le déclarant accepte l'entame	51
C. Le déclarant doit accepter l'entame	51
D. Le déclarant refuse l'entame	51
E. Entame par le camp du déclarant	51
LOI 55	52
Attaque hors tour du déclarant	52
A. Attaque hors tour du déclarant	52
B. Le déclarant aurait pu obtenir une information	52
LOI 56	52
Attaque hors tour d'un joueur de la défense	52
LOI 57	53
Attaque et jeu prématurés par un joueur de la défense	53
A. Attaque prématurée pour la levée suivante ou jeu prématuré	53
B. Le partenaire du joueur fautif ne peut se conformer à la rectification	53
C. Le déclarant ou le mort a joué	53
LOI 58	53
Attaques ou jeux simultanés	53
A. Jeux simultanés par deux joueurs	53
B. Cartes simultanées de la même main	53
LOI 59	54
Impossibilité d'attaquer ou de jouer comme exigé	54
LOI 60	54
Jeu à la suite d'un jeu illégal	54
A. Jeu d'une carte après une irrégularité	54
B. Jeu d'un joueur de la défense avant l'attaque obligée du déclarant	54
C. Jeu par le camp fautif avant l'attribution d'une rectification	54
LOI 61	55
Ne pas fournir à la couleur - S'enquérir au sujet d'une renonce	55
A. Définition de la renonce	55
B. Droit de s'enquérir au sujet d'une éventuelle renonce	55
LOI 62	55
Correction d'une renonce	55
A. la renonce doit être corrigée	55
B. Correction d'une renonce	55
C. Cartes suivantes jouées	55
D. Renonce à la douzième levée	56
LOI 63	56
Établissement d'une renonce	56
A. La renonce devient consommée	56
B. La renonce ne peut pas être corrigée	56
LOI 64	57
Procédure après la consommation d'une renonce	57
A. Levée(s) transférée(s) suite à une renonce	57
B. Pas de levée transférée	57
C. Responsabilité de l'arbitre pour l'équité	57
LOI 65	58
Disposition des levées	58
A. levées complètes	58
B. Compte des levées	58
C. Ordre	58
D. Agrément sur le résultat du jeu	58
LOI 66	59
Examen des levées	59
A. Levée en cours	59
B. Sa propre dernière carte	59
C. Levées fermées	59
D. Après la fin du jeu	59
LOI 67	60
Levée défectueuse	60

A. Avant que les deux camps n'aient joué pour la levée suivante.....	60
B. Après que les deux camps ont joué pour la levée suivante.....	60
LOI 68.....	61
Revendication ou concession de levées.....	61
A. Définition de la revendication.....	61
B. Définition de la concession.....	61
C. Éclaircissement exigé pour une revendication.....	61
D. Le jeu cesse.....	61
LOI 69.....	62
Consentement à une revendication ou concession.....	62
A. Quand le consentement est donné.....	62
B. Décision de l'arbitre.....	62
LOI 70.....	63
Revendication ou concession contestée.....	63
A. Objectif général.....	63
B. Répétition des explications.....	63
C. Il reste de l'atout.....	63
D. Arbitrage.....	63
E. Ligne de jeu non formulée.....	63
LOI 71.....	64
Concession annulée.....	64
LOI 72.....	64
Principes généraux.....	64
A. Respect des Lois.....	64
B. Infraction aux Lois.....	64
LOI 73.....	65
Communication.....	65
A. Communication correcte entre partenaires.....	65
B. Communication incorrecte entre partenaires.....	65
C. Un joueur reçoit du partenaire une information non autorisée.....	65
D. Variations de tempo ou de comportement.....	65
E. Tromper un adversaire.....	65
F. Violation des convenances.....	66
LOI 74.....	66
Conduite et éthique.....	66
A. Attitude appropriée.....	66
B. Éthique.....	66
C. Violation des procédures.....	66
LOI 75.....	67
Explications ou déclarations erronées.....	67
A. Erreur créant une information non autorisée.....	67
B. Erreur d'explication.....	67
C. Erreur d'application.....	67
LOI 76.....	68
Spectateurs.....	68
A. Autorité.....	68
B. A la table.....	68
C. Participation.....	68
D. Statut.....	68
LOI 77.....	69
La marque.....	69
LOI 78.....	70
Méthodes de marque et caractéristiques de l'épreuve.....	70
A. Score en points de match.....	70
B. Score en points de match internationaux IMP.....	70
C. Score en points totaux.....	70
D. Règlement de l'épreuve.....	70
LOI 79.....	71
Levées gagnées.....	71
A. Accord sur les levées gagnées.....	71
B. Désaccord sur les levées gagnées.....	71
C. Erreur dans la marque.....	71
LOI 80.....	72
Règlement et organisation.....	72
A. L'organisme responsable.....	72
B. L'organisateur de l'épreuve.....	72
LOI 81.....	73
L'arbitre.....	73
A. Statut officiel.....	73
B. Restrictions et responsabilités.....	73
C. Fonctions et pouvoirs de l'arbitre.....	73
D. Délégation de fonctions.....	73
LOI 82.....	74
Rectification des erreurs de procédure.....	74
A. Devoir de l'arbitre.....	74
B. Rectification d'erreurs.....	74

C. Erreur de l'arbitre	74
LOI 83	74
Notification du droit d'appel.....	74
LOI 84	74
Décision concernant des faits agréés	74
A. Pas de rectification prévue par les Lois	74
B. Rectification prévue par les Lois.....	74
C. Choix du joueur.....	74
D. Choix de l'arbitre.....	74
LOI 85	75
Décisions concernant des faits contestés.....	75
A. Conviction de l'arbitre	75
B. Faits non établis	75
LOI 86	75
En match par équipes ou l'équivalent.....	75
B. Marques ajustées ne se compensant pas, en match par K.O.....	75
C. Étui de remplacement	75
D. Résultat obtenu à une autre table.....	75
LOI 87	76
Étui incorrect.....	76
A. Définition.....	76
B. La marque	76
LOI 88	76
Attribution de points d'indemnité	76
LOI 89	76
Rectifications dans les épreuves individuelles.....	76
LOI 90	76
Pénalités de procédure.....	76
A. Autorité de l'arbitre.....	76
B. Fautes passibles de pénalités de procédure.....	76
LOI 91 - Pénaliser ou suspendre	77
A. Compétences de l'arbitre	77
B. Droit de disqualifier.....	77
LOI 92	77
Droit d'appel.....	77
A. Droit du concurrent.....	77
B. Délai d'appel.....	77
C. Auprès de qui faire appel.....	77
D. Accord des appelants	77
LOI 93	78
Procédures d'appel	78
A. Pas de comité d'appel.....	78
B. comité d'appel disponible.....	78
C. Autres possibilités d'appel.....	78
ANNEXE I.....	79
Utilisation des boîtes à annonces.....	79
1. Utilisation des boîtes à annonces : procédure correcte.....	79
2. Changement de déclaration.....	79
3. Enchère à saut : carton STOP.....	79
4. Fin des annonces	79
ANNEXE II.....	80
Jeu avec écrans (ou « paravents »).....	80
1 - Champ d'application	80
2 - Mise en place.....	80
3 - Déroulement des annonces	80
4 - Rappel des annonces et des explications	80
5 - Informations non autorisées	81
6 - Applications particulières des Lois	81
7 - Changement de déclaration (Loi 25).....	82
8 - Ententes entre partenaires (Loi 40).....	82
9 - Entame hors tour	82
10 - Variation de tempo (Loi 73 D).....	82
11 - Communication entre partenaires.....	82
12 - Spectateurs (Loi 76).....	82
INDEX Code 2007.....	83

L'objet du Code

Les Lois ont pour but de définir une procédure correcte et les dispositions devant être appliquées en cas d'infraction à la procédure.

L'objet des Lois réside plus dans la réparation d'un dommage que dans la sanction d'une irrégularité.

Tout joueur devrait accepter de bonne grâce les rectifications ou marques ajustées appliquées par l'arbitre.

Il y a eu beaucoup d'évolutions dans le bridge de tournoi sur les dix dernières années et rien n'indique que ces changements ont cessé. La tâche à laquelle le Comité de Rédaction a été confronté consistait

- à s'assurer que les Lois soient mises à jour pour tenir compte des changements passés ;
- à établir une structure capable de faire face aux évolutions futures.

Les pouvoirs discrétionnaires des arbitres ont été considérablement accrus. Il y a moins de pénalités automatiques : elles ont été remplacées par la notion de rectification d'une situation qui est malheureusement survenue. Le bridge se joue de différentes façons dans différents pays ; ainsi les Lois donnent plus de pouvoirs aux organismes responsables pour édicter des règlements spécifiques. C'est en particulier le cas dans le domaine des « Ententes particulières entre partenaires », en soi un nouveau concept. Les enchères artificielles constituent une réalité ; c'est pour cette raison que nous avons tenté de résoudre les problèmes (ou d'autoriser les organismes responsables à résoudre les problèmes) pouvant survenir.

Nous avons essayé de clarifier les domaines de responsabilité des organismes responsables, des organisateurs de tournoi et des arbitres et nous avons établi clairement que certaines responsabilités peuvent être attribuées ou déléguées.

Beaucoup de titres présents dans le Code de 1997 ont été supprimés dans le but de rationaliser sa présentation. Quand des titres subsistent ils ne limitent l'application d'aucune loi ; il en va de même en cas d'omission d'un renvoi ou d'une référence.

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 responsable¹.

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.

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 54 A quand l'entame est faite hors tour).

Déclaration : toute enchère, Contre, Surcontre ou passe

Déclaration artificielle :

Une enchère, un Contre ou un Surcontre qui, par agrément, transmet au partenaire une information (différente de celle généralement admise) autre que l'intention de jouer dans la dénomination faite ou dans la dernière dénomination exprimée.

Un Passe promettant plus qu'une force précisée ou promettant ou déniait 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.

¹ La procédure d'alerte est définie par la FFB dans le Règlement National des Compétitions

Épreuve : compétition comportant une ou plusieurs séances.

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.
- 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 »)

Fournir : jouer une carte de la couleur attaquée.

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

Illicite : ne faisant pas partie des procédures légales.

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.

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.

Mort :

- 1) le partenaire du déclarant. Il devient le mort quand l'entame est rendue visible.
- 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 retirés 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 78 B.

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.

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

LOI 1
Le jeu de cartes
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.

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.

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 dans le cas de remplacements autorisés par 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

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. 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 de la donne, la Loi 16C s'applique (mais voir la Loi 24).

Tout étui distribué incorrectement est annulé et pour toute autre irrégularité voir la loi appropriée.

2. A 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 trié* sans être mélangé, 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. Sous réserve de la Loi 22 A, l'arbitre peut demander que les cartes soient à nouveau mélangées et redistribuées pour toute raison en accord avec les Lois (voir aussi Loi 86 C).

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

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 prédistribuer pour obtenir les mêmes résultats totalement aléatoires tels qu'en A et B ci-dessus.

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 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 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 de 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. A 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 inscrits, sans objection, sur les feuilles de marque correspondantes.

LOI 9 Procédure à la suite d'une irrégularité

A. Attirer l'attention sur une irrégularité

1. A 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. A 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. Le mort n'est pas autorisé à attirer l'attention sur une irrégularité durant la période de jeu, mais peut le faire à la fin du jeu.
Toutefois tout joueur, y compris le mort, peut essayer d'empêcher un autre joueur de commettre une irrégularité (mais le mort reste soumis aux Lois 42 et 43.)
4. 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 26).

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 16D2, 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 50).

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. L'arbitre décide ainsi, par exemple quand le camp non fautif peut avoir tiré avantage de l'action consécutive faite par un adversaire ignorant les dispositions applicables de la loi.

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 86). 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 fait 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 – mais voir C1(b).
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) Si, après l'irrégularité, le camp non fautif a contribué à son propre dommage par une erreur grossière (sans lien avec l'infraction), une action inconsidérée ou aventureuse, il n'est pas exempté de la partie du dommage résultant de sa propre action. On devrait attribuer au camp fautif la marque ajustée qu'il aurait reçue en conséquence de sa seule infraction.

(c) Pour rétablir l'équité et à moins que l'organisme responsable ne l'interdise*, une marque ajustée de remplacement peut être pondérée pour tenir compte de la probabilité de plusieurs résultats possibles.

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

(e) L'organisme responsable a tout loisir d'appliquer tout ou partie des procédures suivantes en lieu et place de (c)* :

- (i) le camp non fautif marque le résultat le plus favorable qu'il aurait pu vraisemblablement obtenir si l'irrégularité n'avait pas eu lieu.
- (ii) le camp fautif marque le résultat défavorable le plus probable.

(f) Les marques accordées aux deux camps n'ont pas besoin de se compenser.

2. (a) Lorsque, suite à une irrégularité, aucun résultat ne peut être obtenu (et voir 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, mais cela peut varier comme le permet la Loi 86A*.

* La FFB applique (c) et non (e)

* FFB et multiduplicate : voir le Règlement National des Compétitions.

(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.

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.

LOI 13 **Nombre incorrect de cartes**

A. L'arbitre juge la donne jouable

Quand l'arbitre établit qu'une ou plusieurs mains de l'étui contenaient un nombre incorrect de cartes (mais voir Loi 14) et qu'un joueur ayant une main incorrecte a déclaré, il peut faire jouer la donne s'il estime qu'elle peut être corrigée et jouée sans changement de déclaration. A la fin du jeu l'arbitre peut attribuer une marque ajustée.

B. Marque ajustée et pénalité éventuelle

A défaut, si un joueur a déclaré l'arbitre attribue une marque ajustée et peut pénaliser le joueur fautif.

C. 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 (mais voir la Loi 13F), l'arbitre doit annuler le résultat et attribuer une marque ajustée (la Loi 86D peut être appliquée). Un concurrent fautif est passible d'une pénalité de procédure.

D. Aucune déclaration faite

Quand un joueur détient un nombre incorrect de cartes et qu'il n'a pas 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 l'arbitre constate 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, s'il juge :

(a) qu'il est peu probable que l'information non autorisée interfère sur le cours normal des annonces et du jeu, l'arbitre permet le jeu et la marque de la donne. Puis s'il considère que l'information a pu modifier le résultat de la donne l'arbitre ajuste le score. Il peut pénaliser un joueur fautif.

(b) que l'information non autorisée ainsi obtenue est suffisamment importante pour gêner le cours normal des annonces ou du jeu, l'arbitre attribue une marque ajustée artificielle et peut pénaliser le joueur fautif.

E. Place ou déplacement de carte

Quand l'arbitre applique cette loi en exigeant que le jeu continue, la connaissance de la place d'une carte ou de son déplacement par l'arbitre constitue une information non autorisée pour le partenaire du joueur dont la main contenait un nombre incorrect de cartes.

F. 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 changement. S'il s'avère qu'une telle carte a été jouée dans une levée fermée, une marque ajustée peut être attribuée.

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 ou des pénalités peuvent être appliquées (voir 4, ci-après).
3. pour toute carte non retrouvée, l'arbitre reconstitue la donne en utilisant un autre jeu de cartes. Des compensations ou des pénalités peuvent être appliquées (voir 4, 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 (Loi 50), 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

Jeu d'un mauvais étui

A. Les joueurs n'ont pas joué l'étui auparavant

Si des joueurs jouent un étui qui ne leur est pas destiné dans le tour en cours (mais voir C) :

1. l'arbitre maintient normalement la marque si aucun des quatre joueurs n'a joué l'étui auparavant.
2. l'arbitre peut exiger des deux paires de jouer plus tard l'une contre l'autre l'étui initialement prévu.

B. Un ou plusieurs joueurs ont joué l'étui auparavant

Si un étui a déjà été joué par l'un des quatre joueurs, contre les bons adversaires ou non, la deuxième marque est annulée pour les deux camps.

L'arbitre attribue une marque ajustée artificielle au concurrent privé de l'occasion d'obtenir une marque valable.

C. Découvert pendant la période des annonces

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

- il annule les annonces,
- s'assure que les bons joueurs sont assis à la table
- et sont informés de leurs droits (présents et pour les tours à venir).

Il fait alors commencer une deuxième annonce.

Les joueurs doivent répéter les déclarations faites précédemment. Si n'importe quelle déclaration diffère en quoi que ce soit de la déclaration correspondante de la première annonce, l'arbitre annule la donne. Sinon, les annonces et le jeu continuent normalement. L'arbitre peut attribuer une pénalité de procédure (et une marque ajustée) s'il pense qu'un joueur a délibérément tenté d'empêcher le jeu normal de l'étui.

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
 - de 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 D)
 - c) d'informations autorisées par une loi, un règlement ou, sans indication contraire, résultant de procédures légales autorisées par ces lois et règlements (mais voir B1 ci-après)
 - d) d'informations connues du joueur avant de prendre ses cartes (Loi 7B) et dont les Lois 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.
3. Aucun joueur ne peut fonder une déclaration ou un jeu sur d'autres informations (considérées illicites).
4. Si une infraction à cette loi cause un dommage l'arbitre ajuste la marque conformément à la Loi 12C.

B. Information illicite venant du partenaire

1. (a) Si par :
 - une remarque, une question, une réponse à une question,
 - une alerte ou absence d'alerte imprévue*,

* C'est-à-dire imprévue en fonction de son action.

- une hésitation flagrante, une rapidité inhabituelle, une insistance particulière, une intonation, un mouvement, un maniérisme, etc., un joueur rend perceptible à son partenaire une information illicite pouvant suggérer une déclaration ou un jeu, celui-ci n'est pas autorisé, parmi les différentes possibilités logiques d'actions, à en choisir une plutôt qu'une autre qui aurait pu, manifestement, avoir été suggérée par cette information illicite.

(b) Une action est logiquement possible dès lors qu'elle serait sérieusement envisagée voire choisie par une proportion non négligeable de joueurs de même niveau, utilisant la même méthode.

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 qui pourrait avoir été suggérée par une telle information, il devrait appeler l'arbitre à la fin du jeu**. L'arbitre attribuera une marque ajustée (voir Loi 12C) s'il considère qu'une infraction à la Loi a avantage le fautif.

C. Information illicite d'autres sources

1. Quand un joueur reçoit accidentellement une information non autorisée 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, 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 interférer dans 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 qu'une information illicite a pu affecter le résultat ; ou
- (d) attribuer une marque ajustée artificielle.

3. Si une telle information illicite est reçue après la première déclaration et avant la fin du jeu, l'arbitre procède comme en 2(c).

D. 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, parmi les différentes possibilités logiques d'action, d'en choisir une plutôt qu'une autre qui aurait pu, manifestement, avoir été suggérée par l'information non autorisée.

* La FFB ne l'interdit pas.

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

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. Cartes d'un mauvais étui

1. Une déclaration est annulée si elle est faite par un joueur ayant pris les cartes d'un mauvais étui.
2. Après avoir vu la bonne main le joueur fautif déclare à nouveau puis les annonces continuent normalement. L'arbitre attribue des marques ajustées artificielles :
 - si l'Adv.G du joueur fautif a déclaré après la déclaration annulée et si la déclaration de remplacement du joueur fautif diffère de la déclaration annulée (l'Adv. G est dans l'obligation de répéter sa déclaration précédente)
 - ou si le partenaire du joueur fautif a déclaré après la déclaration annulée.
3. Si par la suite le joueur fautif répète sa déclaration sur l'étui dont il avait par erreur pris les cartes, l'arbitre peut autoriser le jeu normal de cet étui mais il attribue des marques ajustées artificielles si la déclaration du joueur fautif diffère* de la déclaration annulée.
4. Une pénalité de procédure (Loi 90) peut être attribuée en plus des rectifications prévues en 2 et 3 ci-dessus.

E. Fin de la période des annonces

1. Les annonces et la période des annonces se terminent comme stipulé par la Loi 22.
2. Quand une déclaration a été suivie de trois Passe, les annonces ne sont pas terminées si un de ces Passe a été fait hors tour, privant ainsi un joueur de son droit de déclarer à ce tour. 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 16 s'applique aux annonces annulées, tout joueur ayant passé hors tour étant fautif.

* Par exemple, une déclaration de remplacement diffère si sa signification est très différente ou si elle est psychique.

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.

E. Hiérarchie des dénominations

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

F. Autres procédures

Les organismes responsables peuvent autoriser différentes procédures pour faire une déclaration.

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.

* Pour les épreuves dont la FFB est l'organisme responsable, si des boîtes à annonces sont utilisées, c'est l'annexe I qui s'applique.

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 47 E et 41).

2. Le déclarant** 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, demander une explication des annonces précédentes des adversaires. Il est en droit de se renseigner sur :

- des déclarations effectivement faites,
- des déclarations possibles dans ce cas mais non faites,

* Quand les annonces ne sont pas faites de vive voix, il faut s'assurer en répondant aux questions d'un adversaire qu'il a bien connaissance des annonces faites.

** Le premier tour de jouer du déclarant est du mort à moins qu'il n'accepte une entame hors tour.

- 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.

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. Si par la suite un joueur réalise que sa propre explication était erronée ou incomplète, il doit appeler l'arbitre immédiatement. L'arbitre applique la Loi 21B ou la Loi 40B4.

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'annonce requise par le règlement ou une alerte (ou annonce) 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 75) 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. Il est inconvenant de poser une question dans le but d'en faire profiter le partenaire.

2. A 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).

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

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

LOI 21**Déclaration fondée sur une 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 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 (voir Loi 17E). 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 sans autre conséquence ; mais si à la fin de la donne l'arbitre juge que la déclaration retirée a transmis une information lézant le camp non fautif, la Loi 16D 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**Procédure une fois les annonces terminées****A. Fin des annonces**

Les annonces se terminent quand :

1. les quatre joueurs ont passé (mais voir Loi 25). Les mains sont remises dans l'étui sans être jouées. On ne doit pas redonner.

2. 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. Fin de la période des annonces

1. La période des annonces se termine quand, après la fin des annonces telle que définie en A2, n'importe quel joueur de la défense rend l'entame visible. (Si l'entame est hors tour, voir Loi 54). L'intervalle entre la fin des annonces et la fin de la période des annonces constitue la période de clarification.

2. Si aucun joueur n'enchérit (voir A1), la période des annonces se termine quand les quatre mains ont été remises dans l'étui.

LOI 23

Connaissance d'un éventuel dommage

Chaque fois que, de l'avis de l'arbitre, un joueur fautif aurait pu savoir au moment de son irrégularité qu'elle pourrait 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 24

Carte exposée ou attaquée avant la période du jeu

Quand, durant la période des 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 laissée face visible sur la table jusqu'à la fin de la période des annonces.

L'information provenant de cartes ainsi exposées est autorisée pour le camp non fautif mais non autorisée pour le camp fautif.

Si le joueur fautif devient le déclarant ou le mort il reprend les cartes dans son jeu. Si le joueur fautif devient un joueur de la défense, toutes ces cartes deviennent des cartes pénalisées (voir Loi 50), puis :

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.

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. La Loi 23 – quand un Passe lèse le camp non fautif – s'applique.

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 23 quand un Passe lèse le camp non fautif).

* Comme, par exemple, par le Passe obligé du partenaire.

LOI 25

Changements de déclaration légaux ou illégaux

A. Déclaration non intentionnelle

1. Un joueur peut remplacer une déclaration non intentionnelle par sa déclaration intentionnelle :
 - si son partenaire n'a pas fait une déclaration ultérieure ;
 - s'il le fait ou tente de le faire sans pause pour réfléchir.
 La deuxième déclaration (intentionnelle) est maintenue et assujettie à la Loi appropriée.
2. Aucun changement de déclaration ne peut être fait si le partenaire a déclaré par la suite.
3. Aucun changement ne peut intervenir après la fin de la période des annonces (voir Loi 22).
4. Si un changement est autorisé, l'Adv.G peut retirer toute déclaration faite après la première déclaration. Toute information provenant de la déclaration retirée par l'Adv.G n'est autorisée que pour son camp. Il n'y a pas d'autre arbitrage.

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.
2. Si 1. 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.
3. La Loi 16D s'applique à une déclaration retirée ou annulée.

LOI 26

Déclaration retirée, restrictions d'attaque

Lorsqu'un joueur fautif retire une déclaration et choisit une déclaration finale différente* à ce tour, et qu'il devient un joueur de la défense :

A. Déclaration se rapportant à une ou plusieurs couleurs toutes précisées

1. Si toutes les couleurs ont été spécifiées par le même joueur au cours des annonces légales, il n'y a pas de restriction d'attaque mais voir Loi 16D.
2. Si au moins une couleur précisée dans la déclaration retirée n'a pas été spécifiée par le même joueur au cours des annonces légales, alors, au premier tour d'attaquer (qui peut être l'entame) du partenaire du joueur fautif,

Le déclarant peut, soit :

 - (a) exiger du partenaire du joueur fautif qu'il attaque cette couleur (s'il y en a plusieurs le déclarant choisit laquelle) ; soit :
 - (b) interdire au partenaire du joueur fautif d'attaquer cette couleur, ou une seule d'entre elles s'il y en a plusieurs. Cette interdiction subsiste tant que le partenaire du joueur fautif conserve la main.

B. Autres déclarations retirées

Pour les autres déclarations retirées, le déclarant peut interdire au partenaire du joueur fautif d'attaquer une (et une seule) couleur de son choix à son premier tour d'attaquer, y compris l'entame. Cette interdiction subsiste tant que le partenaire du joueur fautif conserve la main.

* Une déclaration répétée avec une signification très différente doit être assimilée à une déclaration différente.

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-après). Alors :

1. (a) les annonces continuent sans autre conséquence (la Loi 16D ne s'applique pas mais voir D ci-après)
 - si l'enchère insuffisante est remplacée par l'enchère suffisante la moins forte dans la même dénomination
 - et que, de l'avis de l'arbitre, l'enchère insuffisante et l'enchère de remplacement ne sont indéniablement pas artificielles :

(b) si, sauf comme dans (a), l'enchère insuffisante est remplacée par une déclaration légale qui, de l'avis de l'arbitre, a la même signification* ou une signification plus précise que celle de l'enchère insuffisante (une telle signification étant entièrement contenue dans les significations possibles de l'enchère insuffisante), les annonces continuent sans autre conséquence, mais voir D ci-après ;

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 26 peuvent être appliquées, et voir Loi 23) ;

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 26 peuvent être appliquées, et voir Loi 23) ;

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 A 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 est maintenu, à moins que l'enchère insuffisante ne soit acceptée comme autorisé en A 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.

* La signification d'une déclaration (les informations qu'elle transmet) est la connaissance de ce qu'elle montre et de ce qu'elle exclut.

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, mais la Loi 16D2 s'applique.

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

A 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 joueur fautif peut faire toute déclaration légale à son tour de parole, mais son camp peut être assujetti aux dispositions des Lois 30, 31 et 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
Passé 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. Avant qu'un des joueurs n'ait enchéri

Quand un joueur a passé hors tour avant qu'un joueur n'ait enchéri, le joueur fautif doit passer à son prochain tour de déclarer et la Loi 23 peut être appliquée.

B. Après qu'un des joueurs a enchéri

1. Quand un Passe hors tour est fait après qu'un joueur a enchéri et 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.

2. (a) Quand un Passe hors tour est fait après qu'un joueur a enchéri et que c'était au tour du partenaire du joueur fautif de déclarer, le joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces et la Loi 23 peut être appliquée.

(b) Le partenaire du joueur fautif peut faire n'importe quelle enchère suffisante, ou passer, mais il n'est pas autorisé à contrer ou à surcontrer à ce tour et la Loi 23 peut être appliquée.

3. Quand un Passe hors tour est fait après qu'un joueur a enchéri et que c'était au tour de l'Adv. G du joueur fautif de déclarer, il 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 la déclaration artificielle de son partenaire (voir Loi 30C),
- et que sa déclaration est annulée, l'option prévue Loi 29A n'ayant pas été choisie, les dispositions suivantes s'appliquent :

A. Quand c'était au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer

Quand le joueur fautif a déclaré, lorsque c'était au tour de parole 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 légale*, s'il contre ou surcontre, le joueur fautif peut faire n'importe quelle déclaration légale ; si cette déclaration

(a) répète la dénomination** de l'enchère hors tour, le partenaire du joueur fautif doit passer à son prochain tour de déclarer (voir Loi 23).

(b) ne répète pas la dénomination** de l'enchère hors tour, ou si la déclaration hors tour était un Passe artificiel ou un Passe sur la déclaration artificielle du partenaire, les restrictions d'attaque de la Loi 26 peuvent être appliquées et le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces (voir Loi 23).

B. Quand c'était 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, le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces (voir Loi 23 quand le Passe lèse le camp non fautif). Les restrictions d'attaque de la Loi 26 peuvent être appliquées.

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

** Mais voir Loi 29C

*** Des déclarations ultérieures quand c'est au tour de l'Adv. G de déclarer sont traitées comme des changements de déclaration et la Loi 25 s'applique.

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 qui ne peut jamais l'être (voir Loi 36 si l'Adv. G déclare néanmoins). Si la déclaration hors tour n'est pas acceptée, elle est annulée, les restrictions d'attaque de la Loi 26B peuvent être appliquées et :

A. C'était 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, le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces (voir Loi 23 si le Passe cause un dommage au camp non fautif).

B. C'était 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 à moins qu'il ne soit inadmissible (dans ce cas la Loi 36 s'applique) et il n'y a pas de rectification.
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 mais le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces. Voir Loi 23 si le Passe cause un dommage au camp non fautif.

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 17E2 s'applique.

LOI 35

Déclarations inadmissibles

Les déclarations suivantes sont inadmissibles :

1. un Contre ou un Surcontre interdit par la Loi 19. La Loi 36 s'applique.
2. une enchère, un Contre ou Surcontre par un joueur obligé de passer. La Loi 37 s'applique.
3. une enchère au dessus du palier de sept. La Loi 38 s'applique.
4. 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 26 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 23 peut être appliquée. Les restrictions d'attaque de la Loi 26 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 23 peut être appliquée. Les restrictions d'attaque de la Loi 26 peuvent être appliquées.

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 26 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 23 peut être appliquée. Les restrictions d'attaque de la Loi 26 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 23 et 26

La Loi 23 ainsi que les restrictions d'attaque de la Loi 26 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, il n'y a 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, les restrictions d'attaque de la Loi 26 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) Avant le début du jeu, 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)

B. Entente particulière entre partenaires

1. (a) 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.

(b) Qu'il soit explicite ou implicite un agrément entre partenaires constitue une entente entre partenaires. A moins que l'organisme responsable n'en décide autrement, une convention fait partie des agréments et traitements constituant une entente particulière entre partenaires ; c'est le cas de toute déclaration artificielle.

2. (a) L'organisme responsable est habilité à interdire ou autoriser (sans restriction ou sous conditions) toute entente particulière entre partenaires**. Il peut imposer et règlementer l'utilisation d'une feuille de conventions***, avec ou sans feuillets supplémentaires, reprenant l'ensemble des agréments des partenaires. L'organisme responsable peut prescrire des procédures d'alerte ou

* 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 convention est demandé par la FFB.

d'autres façons de dévoiler le système d'une paire*. Il peut modifier l'obligation générale stipulant que 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) A moins que l'organisme responsable n'en décide autrement** un joueur n'est pas autorisé à consulter sa propre feuille de conventions après le début de la période des annonces et jusqu'à 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, et

(iii) pendant les annonces et le jeu mais seulement à son tour d'annoncer ou de jouer.

(d) L'organisme responsable peut restreindre l'utilisation d'annonces artificielles psychiques***.

3. L'organisme responsable peut interdire**** à une paire de modifier ses agréments concernant les annonces ou le jeu suite à une question posée, une réponse à une question ou n'importe quelle irrégularité.

4. 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.

5. 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.

6. (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. 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 ce qui précède, aucun joueur n'a la moindre obligation de révéler aux adversaires qu'il a dérogé au système annoncé.

3. (a) 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.

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

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

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

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

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

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 cachée*. L'entame face cachée ne peut être retirée que sur instruction de l'arbitre et après une irrégularité (voir Loi 47E2). 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 déclarant** 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*** tour 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 tour*** 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 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 celles du mort.

* L'organisme responsable peut spécifier que les entames soient faites face visible. (La FFB exige qu'elles soient faites face cachée)

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

*** A 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 (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 le déclarant de commettre une 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) à moins qu'un autre joueur n'ait attiré l'attention sur une irrégularité, le mort ne devrait pas prendre l'initiative d'un appel à l'arbitre pendant le jeu.
 - (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, de sa propre initiative, le jeu d'un joueur de la défense.

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 violation 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. Le jeu continue comme s'il n'y avait eu aucune irrégularité. A la fin du jeu voir Loi 12B1.

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'atouts

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 visible* 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. Jeu obligatoire d'une carte

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

2. Le déclarant doit jouer une carte de sa main :

si (a) elle est tenue face visible, touchant ou presque la table ;

ou si (b) elle est maintenue dans une position indiquant qu'elle a été jouée.

3. Une carte du mort doit être 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 doit être jouée si un joueur la nomme ou la désigne autrement comme étant celle qu'il se propose de jouer.

(b) A moins que son partenaire n'ait joué une carte par la suite, un joueur peut changer une désignation non intentionnelle s'il le fait sans pause pour réfléchir. 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 16D1).

5. On peut être obligé de jouer une carte pénalisée, principale ou secondaire (voir Loi 50 ou 51).

D. Carte mal jouée par le mort

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 16D).

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.

* 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)

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

Appel incomplet ou erroné 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. Appel incomplet ou erroné

En cas d'un appel incomplet ou erroné par le déclarant d'une carte qui doit être jouée du mort, 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.

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 nul 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 faite par inadvertance

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 16D 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 peut être 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. Dans ces circonstances, l'attaque (ou le jeu) ne peut pas être accepté par l'Adv.G.

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 dans cette levée.

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 53C.
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). Voir toutefois la note de bas de page de 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 23 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) 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)

- exiger* du joueur de la défense qu'il attaque dans la couleur de la carte pénalisée,
- lui interdire* 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.

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

(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 pénalisée*. 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 dispositions concernant le jeu d'une carte pénalisée constituent une information autorisée pour tous les joueurs.
2. Toute autre information provenant de la vue d'une carte pénalisée est non autorisée pour le partenaire du joueur ayant une carte pénalisée (mais autorisée pour le déclarant).
3. Si l'arbitre juge que la carte exposée a transmis une information susceptible de léser le camp non fautif il attribue une marque ajustée.

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) exiger** 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) interdire** 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 fautif 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) exiger** que le partenaire du joueur fautif attaque dans une des couleurs pénalisées (mais B.1.a ci-dessus s'applique).
- b) interdire** 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 fautif conserve la main.

* 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.

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

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

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 C).

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

Si 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 C), l'attaque est maintenue et la Loi 57 s'applique.

C. 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 retirées sans pénalité. La Loi 16 D s'applique mais il n'y a pas d'autre rectification.

LOI 54

Entame hors tour face visible

Quand une entame hors tour est rendue face visible 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.

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 hors tour du déclarant

Si le déclarant a attaqué hors tour, de sa main ou de celle du mort, 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 n'importe lequel des joueurs de la défense exige qu'il reprenne cette attaque, le déclarant réintègre dans la bonne main la carte attaquée par erreur, sans autre conséquence.

Si les deux joueurs de la défense ne font pas le même choix, c'est celui du joueur dont c'est le tour de jouer qui prévaut.

B. 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 l'infraction, l'arbitre peut attribuer une marque ajustée.

LOI 56
Attaque hors tour d'un joueur de la défense

Voir Loi 54D.

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 trois options suivantes. Il peut :

- soit exiger que le partenaire du joueur fautif joue sa plus forte carte dans la couleur attaquée,
- soit exiger que le partenaire du joueur fautif joue sa plus petite carte dans la couleur attaquée,
- soit 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, 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, ou si le mort a joué une carte ou a illégalement suggéré qu'elle soit jouée. Ni un singleton au mort, ni une carte parmi des cartes de la même couleur et de rang équivalent, ne sont considérés comme joués avant que le déclarant ne l'ait demandé (ou indiqué*).

2. Un jeu prématuré (mais pas une attaque) par le déclarant de n'importe quelle main est une carte jouée et ne peut être reprise.

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 visible, elle est jouée. Toutes les autres cartes sont reprises sans autre conséquence (voir Loi 47F).

2. si plusieurs cartes sont visibles, le joueur 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 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 16D).

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.

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

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 53C 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 lui-même 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, à moins que l'organisme responsable ne l'interdise*, l'un à l'autre (au risque de créer une information non autorisée).

LOI 62**Correction d'une renonce****A. la renonce doit être corrigée**

Un joueur doit corriger sa renonce s'il se rend compte de 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 16D).

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, et voir Loi 16D.

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

* Pour les épreuves FFB, les joueurs de la défense peuvent se le demander.

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 et si ce dernier a des cartes de deux couleurs, le partenaire du joueur fautif ne peut pas choisir un jeu qui pourrait être suggéré par la vue de la carte de la renonce.

**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 ou accepte une revendication ou une concession de levées, oralement ou en montrant sa main (ou de n'importe quelle autre façon).

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), et la levée de la renonce est maintenue comme elle a été jouée.

LOI 64**Procédure après la consommation d'une renonce****A. Levée(s) transférée(s) suite à une renonce**

Quand une renonce est consommée :

1. si le joueur fautif* 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 fautif* 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 de levée transférée

Il n'y a pas de levée transférée comme en A ci-dessus suite à une renonce consommée :

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 Loi 64C peut s'appliquer ;
3. si la renonce a été faite faute d'avoir joué n'importe quelle carte face visible sur la table ou appartenant à une main exposée, y compris une carte de la main 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.

C. Responsabilité de l'arbitre pour l'équité

Quand, après n'importe quelle renonce consommée, y compris celles non sujettes à rectification, l'arbitre estime que le camp non fautif est insuffisamment dédommagé par cette Loi, il attribue une marque ajustée.

* 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. Le déclarant peut exiger que la mauvaise orientation d'une carte soit rectifiée comme indiqué ci-dessus.

Le mort ou n'importe quel joueur de la défense a le droit d'attirer l'attention sur une carte mal orientée, mais uniquement tant que la levée suivante n'a pas été attaquée. 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 qu'une carte n'a pas été attaquée 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 établir ou non une renonce ou vérifier 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

Les deux camps ayant joué pour la levée suivante, si l'attention est attirée sur une levée défectueuse ou si l'arbitre constate qu'un joueur n'a pas entre sa main et ses cartes jouées, le nombre correct de cartes, il établit quelle levée est défectueuse. Il devrait alors procéder 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 trop* ; 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.

* 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 ne peuvent se rapporter qu'aux levées autres que la levée en cours*. Si l'une ou l'autre se rapporte aux levées suivantes, alors :

A. Définition de la revendication

Toute formulation par un joueur indiquant qu'il 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 un joueur indiquant qu'il 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 1. ci-dessus, si un joueur de la défense tente de concéder une ou plusieurs levées et que son partenaire y fait immédiatement objection, aucune concession 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 16D 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 pour une revendication

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

D. Le jeu cesse

Après n'importe quelle revendication ou concession, le jeu cesse (mais voir Loi 70D3). Si la revendication ou la concession est agréée, la Loi 69 s'applique ; si elle est contestée par n'importe quel joueur (le mort compris), l'arbitre doit être appelé immédiatement et la Loi 70 s'applique. Aucune action ne doit être entreprise avant l'arrivée de l'arbitre.

* 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 la Loi 16, Information non autorisée, s'applique, et voir la Loi 57A, Jeu prématuré.

LOI 69**Consentement à une revendication ou concession****A. Quand le consentement est donné**

Le consentement est donné quand un joueur admet la revendication ou la concession faite par un adversaire, et n'y élève aucune objection avant que son camp n'ait 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. Décision de l'arbitre

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 normal*.

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 normale* 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 normales* de jeu.
3. Conformément à la Loi 68D le jeu devrait avoir cessé ; si le jeu s'est poursuivi, il peut servir d'élément de preuve pour clarifier la revendication. L'arbitre peut l'accepter comme présomption des jeux consécutifs probables ou de la pertinence de la revendication.

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 normale* ou,
 - qu'il serait irrationnel de ne pas adopter cette ligne de jeu.
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).

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

** Aucun ordre n'est spécifié par la FFB.

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, l'arbitre doit l'annuler.

Il en est ainsi quand :

1. un joueur a concédé une levée que son camp avait en fait gagnée,
2. un joueur a concédé une levée qui ne pouvait être perdue par aucun jeu normal* des cartes restantes.

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

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. 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.

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

LOI 73 **Communication**

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.

2. Les déclarations et le jeu devraient être faits :

- sans insistance, maniérisme ou accentuation,
- sans hésitation ou hâte excessives.

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 par les adversaires,
- des alertes ou des explications données ou non données aux adversaires.

2. La plus grave faute possible est, pour une paire, 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

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.

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 en soi une infraction. Les inférences provenant de telles variations ne peuvent être utilisées que par un adversaire, et à ses propres risques.

2. Variations intentionnelles

Il est interdit d'essayer de tromper un adversaire au moyen 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 manière dont une déclaration ou un jeu est fait ou par n'importe quelle déviation délibérée de la procédure correcte.

E. Tromper un adversaire

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 pas protégée par une entente occulte convenue avec le partenaire ou par la connaissance qu'ils peuvent avoir l'un de l'autre.

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

** Procédure du stop.

*** C'est-à-dire inattendu par rapport à la base de son action.

F. Violation des convenances

Quand une violation des convenances décrites dans cette Loi lèse un adversaire non fautif, si l'arbitre détermine qu'un joueur non fautif a tiré une mauvaise inférence 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 savoir au moment de son action qu'elle pourrait lui profiter, il attribue une marque ajustée (voir Loi 12 C).

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 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 autre 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'adversaire*),
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,

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

8. quitter la table sans raison avant la fin du tour.

LOI 75

Explications ou déclarations erronées

Après avoir donné une explication erronée aux adversaires les responsabilités des joueurs et de l'arbitre peuvent être clarifiées par l'exemple suivant :

Nord a ouvert d'1SA et Sud, qui détient une main faible avec une longue à Carreau, a enchéri 2♦ dans l'intention de les jouer ; Nord explique cependant, en réponse à la demande de renseignement d'Ouest, que l'enchère de Sud est forte et artificielle, demandant les majeures.

A. Erreur créant une information non autorisée

Que l'explication de Nord corresponde ou non aux agréments de la paire, Sud, ayant entendu l'explication de Nord, sait que sa propre enchère de 2♦ a été mal interprétée.

Cette connaissance est une « information non autorisée » (voir Loi 16 A), donc Sud doit soigneusement éviter de tirer un quelconque avantage de cette information non autorisée (voir Loi 73C) (S'il le fait, l'arbitre attribue une marque ajustée).

Par exemple, si Nord redemande 2SA, Sud a l'information non autorisée que cette enchère dénie simplement la possession d'une majeure quatrième, mais la responsabilité de Sud est d'agir comme si Nord avait fait, en face d'une réponse faible, une tentative de manche montrant des valeurs maximales.

B. Erreur d'explication

Si, par agrément, 2♦ est naturel et arrêté l'erreur vient de l'explication fournie par Nord.

C'est une infraction aux Lois, puisque Est-Ouest sont en droit d'avoir une description précise des agréments de Nord-Sud.

Si l'infraction lèse Est-Ouest, l'arbitre attribue une marque ajustée.

Si, par la suite, Nord prend conscience de son erreur, il doit sur-le-champ en aviser l'arbitre.

Tant que les annonces ne sont pas terminées, Sud ne doit rien faire pour corriger l'erreur d'explication. En revanche, après le Passe final et s'il est déclarant ou mort, il doit corriger spontanément l'erreur d'explication et devrait appeler l'arbitre.

Si Sud se retrouve en défense, il appelle l'arbitre et corrige l'explication à la fin du jeu.

C. Erreur d'application

Si, par agrément, 2♦ est bien fort et artificiel l'erreur est dans la déclaration de Sud. Il n'y a pas d'infraction, Est-Ouest ont bien reçu une description précise de l'agrément et n'ont pas droit à recevoir une description des mains de Nord-Sud.

Sans se préoccuper des conséquences, l'arbitre maintient le résultat.

En cas de doute, l'arbitre doit présumer l'erreur d'explication.

Sud ne doit pas corriger l'explication de Nord (ni requérir l'arbitre) immédiatement, et il n'est pas tenu de le faire par la suite.

LOI 76 **Spectateurs**

A. Autorité

1. Placés sous l'autorité de l'arbitre, les spectateurs présents dans l'aire de jeu** 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'épreuve**, 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. A l'intérieur de l'aire de jeu*, 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 jeu*, autre qu'un joueur ou un officiel, a le statut de spectateur à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

* 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.

** Le règlement français ne le permet pas.

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

LOI 77 La marque

POINTS PAR LEVEE 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

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

LEVEES SUPPLEMENTAIRES		
Pour chaque levée supplémentaire (levées faites en plus du contrat)	Non vulnérable	Vulnérable
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 REALISE		
Réalisation d'une MANCHE, vulnérable		500
Réalisation d'une MANCHE, non vulnérable		300
Réalisation d'une MARQUE PARTIELLE		50
Réalisation d'un contrat CONTRE, mais non surcontré		50
Réalisation d'un contrat SURCONTRE		100

PENALITES DE CHUTE Marquées par les adversaires du déclarant si le contrat n'est pas réalisé

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

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 devront comprendre toute information donnée par l'organisme responsable. Il devrait être mis à la disposition des concurrents.

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 ultérieur 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 69 ;
2. si 1. ci-dessus ne s'applique pas l'arbitre décide du score qui sera enregistré. Si l'arbitre n'est pas appelé avant la fin du tour il décide conformément à C ci-après ou à la Loi 87, selon le cas, mais il n'y a aucune obligation d'augmenter le score d'un camp.

C. Erreur dans la marque

1. Une erreur, en calculant ou en transcrivant la marque correspondant au nombre de levées agréé, qu'elle ait été faite par un joueur ou un scoreur, peut être corrigée avant l'expiration du délai spécifié par l'organisateur de l'épreuve.
A moins que l'organisateur de l'épreuve ne décide d'un délai plus long*, cette période de correction expire 30 minutes après que le résultat officiel a été mis à disposition des joueurs pour vérification.
2. Le règlement peut prévoir des circonstances dans lesquelles une erreur de marque peut être corrigée après l'expiration de la période de correction si l'arbitre et l'organisateur de l'épreuve ont tous deux l'absolue certitude que la marque est erronée**.

* 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.

** 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 sur son territoire.
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'épreuve

1. L'organisme responsable peut reconnaître une entité, appelée « organisateur de l'épreuve », 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'épreuve peut déléguer ses pouvoirs et obligations, mais conserve la responsabilité de leur exercice. L'organisme responsable et l'organisateur de l'épreuve peuvent être la même entité.
2. L'organisateur de l'épreuve 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 dispositions* pour nommer les assistants à l'arbitre ;
(ii) nommer d'autres personnels et définir leurs devoirs et responsabilités ;
 - (h) prendre des dispositions* pour accepter et enregistrer les inscriptions ;
 - (i) établir des conditions de jeu et les communiquer aux concurrents ;
 - (j) prendre des dispositions* 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.

* Dans certaines juridictions, l'arbitre peut assumer la responsabilité de tout ou partie des tâches confiées par cette Loi à l'organisateur de l'épreuve.

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 à l'intérieur de la période de correction prévue par la Loi 79 C ;
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'épreuve l'exige et traiter tout autre point que lui a délégué l'organisateur de l'épreuve.

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, l'arbitre 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 ajuste le score (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 ou l'équivalent

A. Moyenne en IMP

Quand l'arbitre attribue une marque ajustée artificielle de moyenne plus ou de moyenne moins dans un match en IMP, le score sera respectivement soit de +3 IMP, soit de -3 IMP
Ce point peut être modifié par l'organisateur de l'épreuve*, sous réserve de l'accord de l'organisme responsable.

B. Marques ajustées ne se compensant pas, en match par K.O.

Quand l'arbitre attribue des marques ajustées ne se compensant pas (voir Loi 12 C) en match par K.O., le score de chaque concurrent sur l'étui est calculé séparément. La moyenne des deux scores est alors attribuée à chaque concurrent**.

C. 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.

D. Résultat obtenu à une autre table

En match par équipes, quand l'arbitre attribue une marque ajustée (à l'exclusion de celles découlant de l'application de la Loi 6D2), et qu'un résultat a été obtenu*** à une autre table par les mêmes concurrents, l'arbitre peut attribuer une marque ajustée en IMP ou en points totaux (et il devrait le faire s'il apparaît que ce résultat est favorable au camp non fautif).

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

** Pour la FFB, le score attribué est la moyenne des deux scores en IMP

*** Si le jeu d'un étui a commencé à une autre table entre ces deux mêmes concurrents, il peut être achevé.

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. La marque

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).

LOI 88 **Attribution de points d'indemnité**

Voir Loi 12C2.

LOI 89 **Rectifications dans les épreuves individuelles**

Voir Loi 12C3.

LOI 90 **Pénalités de procédure**

A. Autorité de l'arbitre

En plus de la mise en œuvre des rectifications prévues par ces Loïs, 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 à une autre table.

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.

* Pour les épreuves FFB, voir Règlement National des Compétitions

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 concurrent pour tout ou partie de la séance en cours. La décision de l'arbitre selon cette clause est définitive et ne peut pas être modifiée par une commission d'appel (voir loi 93B3).

B. Droit de disqualifier

L'arbitre est habilité à disqualifier 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. Tout appel jugé abusif 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. Au près de qui faire appel

Tous les appels sont transmis 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 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 compétent.
2. l'arbitre responsable transmet tous les autres appels à la juridiction d'appel compétente pour décision.
3. les juridictions d'appel 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 le Comité 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 la juridiction d'appel compétente. Il sera dès lors lié par le résultat tout comme les différentes parties concernées par 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 Lois**.

* Pour les épreuves FFB, les procédures d'appel en vigueur sont définies dans le Règlement National des Compétitions

** L'organisme responsable doit se conformer à toute loi nationale pouvant affecter son action.

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.

ANNEXE II

Jeu avec écrans (ou « paravents »)

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 d'écrans.

1 – Champ d'application

L'utilisation d'écrans est obligatoire dans toutes les finales de ligue Excellence (open, dame, mixte, senior) par paires et par quatre ainsi que pour l'Interclubs divisions 1 et 2 et les finales de zone de la coupe de France, et elle est recommandée dans toutes les finales de ligue Honneur.

L'utilisation des écrans au stade comité est laissée à l'appréciation des comités.

Les dispositions et procédures exposées dans le présent chapitre s'appliquent exclusivement dans les compétitions de la FFB disputées avec utilisation d'écrans.

2 – Mise en place

2.1 – Mise en place correcte

L'écran est placé en diagonale, il divise la table en deux parties, l'une hébergeant les joueurs placés en Nord et en Est, l'autre en Sud et Ouest.

L'étui est placé au milieu de la table, sur un chariot mobile, pouvant être transféré d'un côté à l'autre de l'écran.

Quand les quatre joueurs ont pris possession de leur jeu, l'écran est fermé, le chariot placé sur la table du côté où se trouve le donneur.

2.2 – Mise en place incorrecte

Si l'écran a été mal orienté et si l'attention est attirée sur l'irrégularité alors que la période des annonces est commencée pour un camp (voir Loi 17), l'arbitre fait poursuivre le jeu de cet étui et modifie l'orientation de l'écran pour les étuis suivants.

3 – Déroulement des annonces

3.1 – Place des déclarations

Le guichet étant fermé, le donneur en premier, chaque joueur pose silencieusement ses cartons d'annonces sur l'espace prévu sur le chariot en commençant à l'extrême gauche, et en superposant ces cartons de façon que toutes les déclarations soient visibles et orientées vers le partenaire.

Une déclaration est réputée « faite » quand un joueur a posé et lâché intentionnellement un carton de déclaration sur le chariot.

Avant de déclarer, il appartient à chaque joueur de s'assurer qu'il a bien connaissance des déclarations précédentes. Le fait pour un joueur de retirer ses déclarations dans l'intention manifeste de les ranger dans la boîte prévue à cet effet vaut Passe.

3.2 – Transfert du chariot

Quand le joueur de gauche a déclaré, Nord ou Sud, après avoir sollicité par geste l'accord de son adversaire, transfère le chariot de l'autre côté de l'écran.

3.3 – Après le Passe final

Après le Passe final, les joueurs retirent leurs déclarations. Le chariot est retiré, l'entame est alors faite, de préférence face cachée et le guichet est ouvert par l'un des joueurs du camp de la défense.

4 – Rappel des annonces et des explications

4.1 – Pendant la période des annonces

a – Rappel des annonces

Avant que les déclarations n'aient été retirées du chariot, un joueur peut obtenir un rappel complet (voir Loi 20) de la séquence en regardant les cartons. S'il ne peut les voir, il peut obtenir ce rappel de son voisin d'écran.

b – Explication des déclarations

Un joueur peut, à tout moment, demander par écrit à son voisin d'écran l'explication complète d'une déclaration de ce dernier ou de son partenaire. La réponse doit être faite par écrit.

4.2 – Pendant la période du jeu de la carte

Pendant la période du jeu de la carte, les questions doivent être posées par écrit à l'adversaire situé du même côté de l'écran, le guichet étant fermé.

Avant la fin du jeu aucun joueur n'est autorisé à demander à son partenaire si une déclaration de l'adversaire a été alertée ou comment elle a été expliquée.

5 – Informations non autorisées

5.1. – Pendant la période des annonces

Si pendant la période des annonces un joueur transfère par une déclaration ou l'explication d'une déclaration ou une question faite à haute voix, un commentaire, une exclamation ou l'équivalent, une information qui a pu être perçue de l'autre côté de l'écran, cette information est non autorisée pour son camp, autorisée pour le camp non fautif.

5.2. – Pendant le jeu de la carte

Si un joueur informe son partenaire de l'explication d'une déclaration reçue de son voisin d'écran pendant la période des annonces ou donne à son partenaire une information en demandant une explication, cette information est non autorisée pour son partenaire.

6 – Applications particulières des Lois

Lorsqu'il est fait usage d'écrans, les Lois du Code International s'appliquent à l'exception des points suivants :

6.1 – Loi 9 A 2.b)

Le mort peut être le premier à attirer l'attention sur une carte exposée prématurément par un joueur de la défense.

6.2 – Loi 13

La marque ajustée artificielle et la pénalité décrite au premier paragraphe de cette Loi ne s'appliquent que si la déclaration a été transférée de l'autre côté de l'écran.

6.3 – Loi 20

Elle s'applique dans les conditions exposées à l'article 91.

6.4 – Loi 26 à 32 et Lois 35 à 39

Pour toutes les irrégularités traitées par ces Lois si :

6.4.1. Le chariot n'a pas été transféré

Avant que le chariot n'ait été transféré, le voisin d'écran du joueur fautif doit attirer l'attention sur l'irrégularité et appeler l'arbitre. Ce dernier fera corriger l'infraction sans pénalité. Ces déclarations ne peuvent pas être acceptées (mais voir la Loi 72 B.1 si la déclaration peut être trompeuse).

6.4.2. Le chariot a été transféré

a) Les deux camps sont fautifs

Lorsqu'une déclaration illégale ou inadmissible a été transférée de l'autre côté de l'écran et que Nord ou Sud a transféré le chariot avant correction, les deux camps sont fautifs.

L'un des deux joueurs situés de l'autre côté de l'écran doit attirer l'attention sur l'irrégularité. Dans ce cas, l'arbitre doit être appelé. Il fera repasser le chariot du côté des joueurs fautifs afin qu'ils corrigent l'irrégularité sans pénalité.

Les déclarations illégales ou inadmissibles ne peuvent être acceptées.

b) Un seul camp est fautif

Quand Est ou Ouest a commis l'infraction (déclaration illégale ou inadmissible) et qu'il transfère le chariot, l'un des deux joueurs de l'autre côté de l'écran doit attirer l'attention sur l'irrégularité et appeler l'arbitre. Ce dernier applique la Loi correspondante comme s'il n'y avait pas d'écran. Les déclarations illégales ne peuvent être acceptées.

c) L'irrégularité n'a pas été signalée

Quand la déclaration illégale ou inadmissible a été transférée de l'autre côté de l'écran et qu'aucun des joueurs n'attire alors l'attention sur elle et si le chariot est revenu du côté où l'infraction a été commise :

- s'il s'agit d'une déclaration hors tour ou d'une enchère insuffisante, la séquence continue sans pénalité et sans être corrigée ;
- s'il s'agit d'une déclaration inadmissible, la Loi 35 s'applique.

d) Informations provenant des déclarations retirées

Les informations provenant des déclarations retirées ne sont pas autorisées pour le camp fautif. Elles sont autorisées pour le camp non fautif.

7 – Changement de déclaration (Loi 25)

Les dispositions de la Loi 25A s'appliquent même si le chariot a été transféré.

8 – Ententes entre partenaires (Loi 40)

Les dispositions de la Loi 40 s'appliquent, mais lorsqu'un joueur fait une déclaration fondée sur une entente spéciale avec le partenaire dont la paire adverse pourrait raisonnablement ne pas comprendre la signification, il doit en informer lui-même son voisin d'écran. Une fois le chariot passé, son partenaire doit également en informer son voisin d'écran.

La procédure à utiliser pour informer ainsi ses adversaires est l'Alerte. Il appartient au joueur qui alerte de s'assurer qu'elle a été bien perçue par son voisin d'écran.

9 – Entame hors tour

Le voisin d'écran du joueur fautif se doit d'essayer d'empêcher toute entame hors tour. Si une entame hors tour est faite face cachée et que le guichet est ouvert, cette entame peut être reprise sans pénalité.

Une entame hors tour faite face visible peut être reprise sans pénalité si le guichet n'a pas été ouvert.

Une entame hors tour faite face visible est traitée conformément aux dispositions de la Loi 54 si l'écran a été ouvert par le joueur fautif ou son partenaire.

Si le déclarant ou son partenaire ouvre le guichet quand un joueur a entamé hors tour, il y a perte du droit de pénaliser et l'entame hors tour est acceptée, le contrat joué par le déclarant (perte de l'option de faire jouer le partenaire). Toutefois, si l'arbitre estime que le joueur ayant ouvert le guichet indûment pouvait savoir à ce moment là que cette entame hors tour pouvait lui être favorable, il pourra attribuer une marque ajustée.

10 – Variation de tempo (Loi 73 D)

Pendant la période des enchères, si un joueur a agi rapidement, il est convenable (et souhaitable de le faire de temps en temps) de rétablir le tempo normal soit en retardant sa propre déclaration, soit en marquant un temps pour rétablir le tempo normal avant de transférer le chariot. Pour ce faire, le joueur peut exhiber sa déclaration et la placer devant lui mais non sur le chariot.

Un délai de 20 secondes pour le transfert du chariot n'est pas suffisant pour transmettre une information non autorisée.

11 – Communication entre partenaires

Un joueur ne doit pas appeler l'arbitre pendant la période des enchères pour émettre des réserves ou signaler une variation de tempo de son voisin d'écran.

Il doit également s'abstenir de manifester et de faire une remarque à ce sujet qui pourrait être perceptible de l'autre côté de l'écran. A défaut, ce joueur peut compromettre ses droits à réparation.

A la fin du jeu, tout joueur peut en revanche solliciter l'arbitre pour un maniérisme ou une variation de tempo de n'importe lequel de ses adversaires.

On considère que pour transmettre une information non autorisée il faut que le chariot reste plus de 20 secondes de l'autre côté de l'écran avant de revenir.

12 – Spectateurs (Loi 76)

L'arbitre doit veiller à ce que les spectateurs ne s'assoient pas de telle façon qu'ils puissent voir les deux côtés de l'écran.

INDEX Code 2007

Action retirée	définitions, 16D
Carte, désignée par inadvertance	45C4
Carte, reprise	47
Déclaration, intentionnelle	25B
Déclaration, par inadvertance	25A
Information autorisée, camp fautif	16D2
Information autorisée, camp non fautif	16D1
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)
Alerte	
Révélation	40B2(a)
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	16B1(b)
Annonce	Définition
<i>Voir Période des annonces</i>	
Annulée	
<i>Voir Action retiré</i>	
Appel	92, 93
Accord des appelants	92D
Appel abusif	92A, 93C
Autorité légiférante, dernier ressort	93C3(a)
Autorité légiférante, appels ultérieur	93C1
Autorité légiférante, règlement national	93 (note de bas de page)
Autorité légiférante, omettre ou modifier	93C3(b)
Autorité légiférante, soumettre à	93C2
Capitaine	92A, 92D
Comité d'appel disponible	93B
Concernant l'application de la Loi	93B1, 93B3
Décision	93B2
Délai d'appel	92B
Dispositions pour traiter les appels	80B2(k)
Droit du concurrent	92A
Notification du droit d'appel	83
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
Arbitrage	
Incorrect	12A3, 82C
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
Attaque	définitions
Impossibilité d'attaquer comme exiger	59
Entame, face cachée	41A
Entame rendue visible	41C
Hors-tour	53, 54, 55
Hors-tour, acceptée	53, 54, 55A
Hors-tour, par le déclarant	53, 54E, 55
Hors-tour, par un défenseur	53, 54
Hors-tour, information erronée	47E1
Prématurée	57
Refusée	54D, 55B
Restrictions, si carte pénalisée	50, 51
Restrictions, si déclaration retirée	26
Autorité responsable de zone	80A1(b)
Calcul, aide pour	40C3
Camp	définitions
Camp non fautif	
Action par le	11A
Action retiré, information autorisée	16D1
Carte	
5 ^{ème} carte jouée dans une levée	45 ^E
Compter	7B2
Correction d'une désignation faite par inadvertance	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)
Examen des cartes	7B2, 66
Exposée, du déclarant	48
Exposée, d'un défenseur	49
Exposée, durant la période des annonces	24
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	17D
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
Rang	1

Renonce	
<i>Voir Renonce</i>	
Remettre dans l'étui	7C
Reprise	16D, 47
Retirer de l'étui	7B1
Carte manquante	14
Constaté avant le début du jeu	14A
Constaté par la suite	14B
Information provenant de la restitution	14C
Carte pénalisée	définitions, 50
2 ou plus	51
Déclarant ou mort	48A
Défenseur	49
Manquement à l'obligation de jouer	52
Carte reprise	47
Compter les cartes	7B2
Conduite	74
Communication	
<i>Voir aussi Information</i>	
Comportement	73D
Convenu au préalable	73B2
Entre partenaires, correcte	73A
Entre partenaires, incorrecte	73B
Information non autorisée du partenaire	73C
Tempo	73D
Concession	
<i>Voir aussi Revendication</i>	
Annulée	71
Consentement	69
Consentement donné	69A
Consentement retiré	69B
Contestée	70A
Définition	68B1
Jeu continue après objection du partenaire	68B2
Jeu normal	71, renvoi
Concurrent	Définitions
Contrat	Définitions, 22
Contrat contré	19D, 77
Contrat surcontré, score	80A
Contre	Définitions, 19A
Enchère énoncée incorrectement	19A3
Forme correcte	19A2
Hors-tour	32
Inadmissible	27D2, 36
Légal	19A1
Score	19D, 77
Supplanté	19C
Convenances, violation des	73F
Convention	40B1(b)
<i>Voir aussi Agrément entre partenaires</i>	
Correction prématuré d'une irrégularité	9C
Couleur	définitions, 1
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
Déclaration	définitions
Adv. D obligé de passer	28A
Annulée, camp fautif	16D2
Annulée, camp non fautif	16D2
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, non intentionnelle	25A
Contre inadmissible	36
Déclaration de remplacement, acceptée	25B1
Déclaration de remplacement, refusée	25B2
Enchère inadmissible, au dessus du palier de 7	38
Enchère inadmissible, après le Passe final	39
Explication d'une	20F
Faites au tour correct (après une déclaration hors-tour)	28B
Faites 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)	16D, 28B
Hors-tour, artificielle	29B
Hors-tour, au tour de l'Adv. G	25, 28B
Hors-tour, privant du droit de déclarer	17E2
Inadmissible	35, 27B3
Inadmissible, obligation de passer	37
Pas clairement perçue	20A
Rappel et explications des déclarations	20
Simultanées	33
Surcontre inadmissible	36
Trop tard pour changer de déclaration	21b3
Déclaration artificielle	définitions
<i>Voir aussi</i> Convention	
Passe artificiel	30C
Déclaration erronée	21B1(b), 75
Défenseur	définitions
Définitions	définitions
Dénomination	définitions
Rang	1, 18E
Désignation des places	5
Changement de position initiale ou de table	5B
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	86C
Redonne	6D
Redonner sur instruction de l'arbitre	6D3
Donneur et vulnérabilité	2
Droit d'imposer une rectification	10A
Droit de déclarer, maintien	17E2
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	6D
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
Forme appropriée	18A
Hiérarchie des dénominations	18E
Hors-tour	31
Surenchérir	18B
Enchère insuffisante	27
Acceptée	27A1
Camp non-fautif, préjudice	27D
Corrigée prématurément	27C
Hors-tour	27A2, 31
Pas acceptée	27
Remplacée au niveau le plus bas	27B1(a)
Remplacée par une autre enchère insuffisante	27B4
Remplacée par une autre enchère ou passe	27B2
Remplacée par une déclaration légale, même signification	27B1(b)
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	40C3(a)
Convention	40B1(b)
Déclaration artificielle	40B1(b)
Déviations de	40B2(d), 40C
Explicite	40A1 (a)
Implicite	40A1 (a)
Feuille de conventions	40B2(a)
Feuille de conventions, consultation	20G2
Informations transmises par	40A2
Non révélée	40A3, 40B4, 40C1, 40C3(b)
Obligation d'informer préalablement les adversaires	40A1(b)
Particulière	40B
Psychique	40B2(d), 40C

Révélation, inférences	40B6(a)
Révélation, manquement	40B4
Révélation, manquements répétés	40C3
Révélation, partielle	40B6(b)
Révélation, toute information particulière	40B6(a)
Marque ajustée	40B4, 40B6(b)
Épreuve	définitions
Équipe <i>Voir Aussi</i> Concurrent	définitions
Équité	12C1
Étui <i>Voir aussi</i> Donne	
De tournoi	2
Donneur et vulnérabilité	2
Duplication des étuis	6
Étui incorrect	87
Jeu normal impossible	12A2
Mouvement des étuis	8A
Place de l'étui	7A
Retirer les cartes de l'étui	7B
Remettre les cartes dans l'étui	7C
Mauvais étui	15
Mauvais étui, découvert pendant la période des annonces	15C
Mauvais étui, pas joué auparavant	15A
Mauvais étui, joué auparavant	15B
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	20F5, 75B
Entente entre partenaire	
<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	21B1(b), 75
Faits	
Agréés	84
Contestés	85
Conviction de l'arbitre	85A
Fédération nationale de bridge	80A1(c)
Feuille de conventions	40B2(a)
Consulter	20G2
Consulter celle des adversaires	40B2(b)
Consulter sa feuille de convention	40B2(c)
Fin du tour	8B
Fin du dernier tour	8C
Fin de la séance	8C
Fournir	définitions
Honneur	définitions

Illicite	définitions
IMP (points de match internationaux)	définitions, 78B
Indemnisation	
Pas d'indemnisation prévue par la Loi	12A1
Individuel (tournoi)	12C3
Information	16
Autorisée	16A(c)
Caractéristiques des adversaires	16A2
De déclarations ou jeux, légaux	16A1(a)
De déclarations ou jeux, retirés	16D
Illégales, d'autres sources	16C
Illégales, du partenaire	16B
Non autorisées	16
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
Déclarations et jeux légaux	16A1(a)
Disposition régissant la compétition	16A2
Estimation du score	16A2
Par une loi ou un règlement	16A1(d)
Information erronée	21B1(b), 75
<i>Voir aussi</i> Explication erronée	
Changement de jeu	47E
Déclaration basée sur une	21B
Information non autorisée	16
Action retirée, camp fautif	16D2
Alternative logique	16B1(b)
Illicite	16A3
Illicite, d'autres sources	16C
Illicite, du partenaire	16B, 73C
Infraction	définitions, 72B
<i>Voir aussi</i> Irrégularité	
Par son propre camp	72B2
Dissimuler	72B3
Intentionnelle	72B1
Irrégularité	définitions
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	76B2
Connaissance d'un éventuel dommage	23
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
Après un jeu irrégulier	60
Après une irrégularité	60A
Début du	41
Entame	définition, 44A

Impossibilité de fournir	44D
Impossibilité de jouer comme requis	59
Obligation de fournir	44C
Prématuré	57
Simultanés	58
Jeux suivants	44B
Jeu normal impossible	12A2
Joueurs	3, 4, 5
Mouvement des	8A
Levée	définitions
5 ^{ème} carte jouée	45E
Défectueuse	67
Disposition des	65
Fin du jeu, examen cartes jouées	66D
Gagnée	79
Inspection des	66
Joueur mélange ses cartes	65D, 66D
Retourner	45G
Levée défectueuse	67
Main	définitions
Manche	définitions
Marque	
Autre méthode	78D
Contrat contré	19D
Contrat surcontré	19D
Erreur	79C
Étui incorrect	87
Points de match	78A
Points de match internationaux (IMP)	78B
Points totaux	78C
Tableau de marque	77
Marque ajustée	définitions
Action inconsidérée ou aventureuse	12C1
Attribuée par un joueur	12A
Attribuer une marque ajustée	12C1
Dommage	12B1
Initiative de l'arbitre	12A
Irrégularité incorrectement rectifiée	12A3
Jeu normal impossible	12A2
Marque ajustée artificielle	12C1(d), 12C2
Match par quatre	86
Moyenne	12C2(a)
Moyenne moins	12C2, 86A
Moyenne plus	12C2, 86A
Pas d'indemnité prévue par la Loi	12A1
Marque partielle	définitions
Match par équipe	86
Étui de remplacement	86C
Marque ajustée ne se compensant pas, match par KO	86B
Moyenne en IMP	86A
Résultat obtenu à l'autre table	86D
Mélange	6A
Nouveau	6D
Options de l'arbitre pour	6E
Pas de mélange	6D2
Sur instruction de l'arbitre	6D3

Mémorisation, aide pour	40C3(a)
Mort	Définitions
Carte désignée pour être jouée du mort	46
Droits, absolus	42A
Droits, limitations	43
Droits, sous conditions	42B
Indique les cartes	45F
Main exposée	41D
Mouvement	
Des étuis	8A
Des joueurs	8A
Moyenne	12C2(a)
Moyenne moins	12C2, 86A
Moyenne plus	12C2, 86A
Nombre incorrect de cartes	13
Non intentionnel	définitions
Obligation de passer, action en violation de	37
Options	
Avantageuse	10C3, 10C4
Choix parmi	10C2
Organisateur de l'épreuve	80B
Accepte et enregistre les inscriptions	80B2(h)
Annoncer et jouer, conditions	80B2(e)
Annoncer et jouer, conditions spéciales	80B2(e)
Appels	80B2(k), 93A
Conditions de participation	80B2(d)
Date et horaire de la séance	80B2(c)
Délai d'appel	92B
Marque	80B2(j)
Nommer d'autres personnels	80B2(g)(ii)
Nommer l'arbitre	80B2(a)
Nommer les assistants à l'arbitre	80B2(g)(i)
Organisme responsable, peut être	80B1
Période de correction	79C
Pouvoirs et obligations	80B1
Pouvoirs et obligations, autre	80B2(l)
Pouvoirs et obligations, déléguer	80B1
Règlement de l'épreuve	78D, 80B2(i)
Règlement supplémentaire	80B2(f)
Se charge des préparatifs	80B2(b)
Taches, l'arbitre assume la responsabilité	80 note de bas de
paragraphe	
Organisme responsable	
Délégation de pouvoir	80A3
Fédération nationale de bridge	80A1(c)
Peut être l'organisateur du tournoi	80B1
Possibilités d'appel ultérieures	93C
Responsabilités et pouvoirs	80A2
World Bridge Fédération	80A1(a)
Zone	80A1(b)
Paire	4

Paquet	définitions, 1
Paquet trié	définitions, 6D2
Partenaire	définitions
Information non autorisée du	16B
Passe	définitions
Action en violation à l'obligation de	37
Artificiel	30C
Hors-tour	30
Hors-tour, après n'importe quelle enchère	30B
Hors-tour, avant n'importe quelle enchère	30A
Hors-tour, si artificiel	30C
Obligé, dommage	23
Passe final, rappel des déclarations	20C
Pauses obligatoires	73A2
Pénalités	
<i>Voir aussi</i> Rectification	
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
Jeu lent	90B2
Ne pas obtempérer rapidement	90B8
Retard	90B1
Toucher les cartes	90B5
Période des annonces	définitions
Annonce	24
Carte exposée ou entamée durant la	17D
Cartes d'un mauvais étui	17A
Début de la	17A
Déclarations successives	17C
Explications des déclarations durant la	20F
Fin des annonces	17E, 22A
Fin de la période des annonces	17E, 22B
Période de clarification	22B1
Procédure une fois les annonces terminées	22B, 41
Rappel après le Passe final	20C
Rappel avant que l'entame ne soit rendue face visible	41B
Rappel durant la	20B
Rappel par un adversaire	20D
Période de clarification	22B1, 41
Période de correction	79C
Période de jeu	définitions
Commencement de la	41C
Explication d'une déclaration pendant	20F2
Place de l'étui	7A
Plaisir du jeu	74A2

Point de bonification	définitions, 77
Point de levée	définitions, 77
Point de match	définitions
Pouvoirs	
Discrétionnaires de l'arbitre	12
Et obligations de l'arbitre	81C
Organisateur du tournoi	80B
Organisme responsable	80A
Prématuré	
Correction d'une irrégularité	9A
Attaque ou jeu par un défenseur	57
Privé du droit de déclarer	17E2
Procédure	
Période des annonces	
<i>Voir</i> Période des annonces	
Après la consommation d'une renonce	64
Correcte	
<i>Voir</i> Procédure correcte	
Erreur de l'arbitre	82C
Jeu	44
Rectification d'une erreur de	82
Responsabilités de l'arbitre	81, 82A
Responsabilité des	7D
Procédure correcte	74, 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
Question	
Déclaration, faite	20F1, 20F2
Déclaration, possible mais non faite	20F1, 20F2
Déclaration, inférence	20F1, 20F2
Concernant les annonces avant l'entame	41B
Information non autorisée	16B1(a), 73C
Une seule déclaration	20F3
Rappel	
Annonces	20C2, 41B
Après le Passe final	20C
A son tour de déclarer	20B
Contrat	41C
Correction d'une erreur	20E
Déclarations	20
Déclaration pas clairement perçue	20A

Levée en cours	66B
Levée fermée	66C
Réponse par un adversaire	20D
Rang	
Cartes et couleurs	1
Dénominations	18E
Désignation du	46B3
Désignation incomplète du	46B1, 46B5
Rectification	définitions
Action par le camp non fautif	11A
Annulation d'une	10B, 81C5
Application de	10
Après perte du droit à	11B
Droit d'imposer	10A
Incorrecte	12A3
Irrégularité due à un spectateur	76C2
Modification d'une	10B
Perte du droit à	11
Point douteux	84D
Renonce	
<i>Voir Renonce</i>	
Trop sévère ou avantageuse	12B2
Redonne	6D
Pas de redonne	86C
Renonce	61, 62, 63, 64
12 ^{ème} levée	62D
Après la fin du tour	64B5
Après une déclaration pour la donne suivante	64B4
Avant que le partenaire ne joue pour la 12 ^{ème} levée	62D2
Consommée	63A
Correction	62
Définition	61A
Enquérir (s')	61B
Équité	64C
Faute d'avoir joué une carte visible	64B3
Levée(s) transférée(s)	64A
Pas de levée transférée	64B
Procédure après une renonce consommée	64
Renoncer à une rectification	10B, 81C5
Reprise d'une carte jouée	47
Erreur d'explication	47E
Résultat	
<i>Voir aussi Score</i>	
Aucun résultat ne peut être obtenu	12C2
Aucun résultat, distribué sans être mélangée	6D2
Agrément sur le	65D, 79A
Annulé	13C
Le plus favorable, vraisemblablement	12C1(e) (i)
Le plus défavorable, le plus probable	12C1(e) (ii)
Obtenu à l'autre table, match par équipe	86D
Revendication	
<i>Voir aussi Concession</i>	
Atout restant non mentionné	70C
Consentement	69
Consentement donné	69A
Consentement retiré	69B
Contestée	70
Définition	68A
Éclaircissement	68C, 70B

Jeu normal	70, renvoi
Jeu cesse	68D, 70D3
Ligne de jeu, arbitrage	70D
Ligne de jeu non formulée	70E
Rotation	définitions
Séance	définitions
Date et horaire	80B2(c)
Fin de la	8C
Paires durant	4
Position choisie	5A
Suspendre un concurrent 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
Inadmissible	36
Légal	19B1
Supplanté	19C
Surlevée	définitions
Marque	77
Technique, aide pour	40C3(a)
Tempo ou comportement	73D
Inférences	73D1
Trompeur	73D2
Variation intentionnelle	73D2
Variation non intentionnelle	73D1
Tour	définitions
Fin du	8B
Fin du dernier	8C
Tromperie	73E
Variation de tempo ou de comportement	73D
Vulnérabilité	définitions
Donneur et	2
Marque	77
World Bridge Federation	80A1(a)