

Comparaison Code 1997 (v. 2003) – Code 2007

Ce document compare côte à côte la version française 2003 du Code 1997 et le Code 2007.

Les modifications peuvent avoir pour origine soit un changement dans la version originale du Code, soit une amélioration de la traduction française, le Code en anglais étant inchangé. Les personnes souhaitant avoir plus de précision peuvent consulter les versions anglaises sur le site <http://www.ecatsbridge.com/> dans la rubrique « documents ».

Code 1997 vf 2003	Code 2007
<p><u>CHAPITRE I</u> DÉFINITIONS</p>	<p>Définitions</p>
<p><i>Adversaire</i> : un joueur du camp adverse ; un joueur de la paire à laquelle quelqu'un est opposé.</p> <p>Adv. G : adversaire de gauche. Adv. D: adversaire de droite.</p> <p><i>Alerte</i> : avertissement aux adversaires qu'ils peuvent avoir besoin d'une explication. La procédure à suivre pour "alerter" peut être spécifiée par l'organisme responsable.</p> <p><i>Annonce</i> : 1) processus visant à déterminer le contrat final au moyen de déclarations successives. 2) l'ensemble des déclarations faites. (voir Loi 17 E).</p> <p><i>Arbitre (ou directeur de tournoi)</i> : personne désignée pour diriger un tournoi et appliquer les Lois (voir Loi 81).</p> <p><i>Atout</i> : dans un contrat à la couleur, chaque carte de cette couleur.</p> <p><i>Attaque</i> : première carte jouée d'une levée.</p> <p><i>Camp</i> : deux joueurs associés et opposés à deux autres joueurs.</p> <p><i>Chelem</i> : contrat de douze levées (appelé petit chelem), ou de treize levées (appelé grand chelem).</p> <p><i>Concurrent</i> : dans un tournoi individuel, un joueur; dans un tournoi par paires, deux</p>	<p><i>Adversaire</i> : 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.</p> <p><i>Alerte</i> : avertissement informant les adversaires qu'ils peuvent avoir besoin d'une explication. La procédure à suivre pour "alerter" peut être spécifiée par l'organisme responsable^[1].</p> <p><i>Annonces</i> : 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)</p> <p>Annulé : voir « retiré »</p> <p>Arbitrage : voir rectification.</p> <p><i>Atout</i> : dans un contrat à la couleur, chaque carte de cette couleur.</p> <p><i>Attaque</i> : première carte jouée d'une levée.</p> <p><i>Camp</i> : deux joueurs associés à la table et opposés à deux autres joueurs.</p> <p>Carte pénalisée : carte soumise aux dispositions de la Loi 50.</p> <p><i>Chelem</i> : contrat de douze levées (appelé petit chelem), ou de treize levées (appelé grand chelem).</p> <p><i>Concurrent</i> : dans un tournoi individuel, un joueur; dans un tournoi par paires, deux</p>

Code 1997 vf 2003	Code 2007
<p>joueurs partenaires pendant le tournoi ; dans un tournoi par équipes, quatre joueurs ou plus jouant dans la même équipe.</p> <p><i>Contrat</i> : l'engagement par le camp du déclarant de gagner le nombre de levées, spécifié par l'enchère finale, que celle-ci soit non contrée, contrée ou surcontrée.</p> <p><i>Contre</i> : déclaration sur une enchère adverse augmentant la valeur de la marque du contrat gagné ou chuté (Voir Lois 19 et 77).</p> <p><i>Convention</i> :</p> <p>1) déclaration qui, suite à un agrément, ne montre pas l'intention de jouer dans la dénomination faite (ou dans la dernière dénomination exprimée), ou une force d'honneurs ou de longueur (trois cartes ou plus) dans cette dénomination. Toutefois, une entente sur une force ne fait pas d'une déclaration une convention.</p> <p>2) jeu de la défense qui transmet une information suite à un agrément plutôt que par inférence.</p> <p><i>Couleur</i> : un des quatre groupes du jeu de cartes. Chaque groupe comporte treize cartes caractérisées par un symbole : Pique (♠), Cœur (♥), Carreau (♦), Trèfle (♣).</p> <p><i>Déclarant</i> : pour le camp qui fait l'enchère finale, le joueur qui a été le premier à déclarer la nature du contrat final. Il devient déclarant quand l'entame est rendue visible (mais voir Loi 54 A quand l'entame est faite hors tour).</p> <p><i>Déclaration</i> : toute enchère, contre, surcontre ou passe</p> <p><i>Dénomination</i> : la couleur ou le Sans Atout nommé dans une enchère.</p> <p><i>Donne</i> :</p> <p>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.</p> <p><i>Enchère</i> : engagement de gagner au moins un nombre déterminé de levées dans</p>	<p>joueurs partenaires pendant le tournoi ; dans un tournoi par équipes, quatre joueurs ou plus jouant dans la même équipe.</p> <p><i>Contrat</i> : 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)</p> <p><i>Contre</i> : déclaration sur une enchère adverse augmentant la valeur de la marque du contrat gagné ou chuté (Voir Lois 19A et 77).</p> <p><i>Couleur</i> : un des quatre groupes du jeu de cartes. Chaque groupe comporte treize cartes caractérisées par un symbole : Pique (♠), Cœur (♥), Carreau (♦), Trèfle (♣).</p> <p><i>Déclarant</i> : 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).</p> <p><i>Déclaration</i> : toute enchère, contre, surcontre ou passe</p> <p><i>Déclaration artificielle</i> : 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.</p> <p><i>Dénomination</i> : la couleur ou le Sans Atout nommé dans une enchère.</p> <p><i>Donne</i> :</p> <p>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.</p> <p><i>Enchère</i> : engagement de gagner au moins un nombre déterminé de levées dans</p>

Code 1997 vf 2003	Code 2007
<p>une dénomination donnée.</p> <p><i>Entame</i> : carte attaquée à la première levée.</p> <p><i>Epreuve</i> : compétition comportant une ou plusieurs séances.</p> <p><i>Equipe</i> : 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).</p> <p><i>Etui</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) un étui de tournoi tel qu'il est décrit dans la Loi 2. 2) les quatre mains telles qu'elles ont été initialement données et placées dans l'étui pour être jouées au cours de la séance. <p><i>Fournir</i> : jouer une carte de la couleur attaquée.</p> <p><i>Honneur</i> : As, Roi, Dame, Valet ou Dix.</p> <p><i>Irrégularité</i> : non respect d'une procédure définie dans les Lois.</p> <p><i>Jeu</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) le fait de jouer une carte d'une main 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 sur un étui. <p><i>Jeu de cartes</i> : les 52 cartes qui permettent de jouer au Bridge Contrat.</p> <p><i>Joueur de la défense</i> : un adversaire du déclarant (préssumé).</p> <p><i>Levée</i> : 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 (en rotation).</p> <p><i>Levée de chute</i> : chaque levée qui manque au camp du déclarant pour gagner le contrat demandé (voir Loi 77).</p>	<p>une dénomination donnée.</p> <p><i>Entame</i> : carte attaquée à la première levée.</p> <p><i>Épreuve</i> : compétition comportant une ou plusieurs séances.</p> <p><i>Équipe</i> : 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).</p> <p><i>Étui</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 ») <p><i>Fournir</i> : jouer une carte de la couleur attaquée.</p> <p><i>Honneur</i> : As, Roi, Dame, Valet ou Dix.</p> <p>Illicite: ne faisant pas partie des procédures légales.</p> <p>Infraction : violation par un joueur d'une loi ou d'un règlement.</p> <p>Irrégularité : non respect de la procédure correcte, incluant mais ne se limitant pas aux infractions commises par les joueurs.</p> <p><i>Jeu</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p><i>Jeu de cartes</i> : les 52 cartes qui permettent de jouer.</p> <p><i>Joueur de la défense</i> : un adversaire du déclarant (préssumé).</p> <p><i>Levée</i> : 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.</p> <p><i>Levée de chute</i> : toute levée manquant au camp du déclarant pour gagner le contrat demandé (voir Loi 77).</p>

Code 1997 vf 2003	Code 2007
<p><i>Levée de mieux</i> : chaque levée gagnée en plus du contrat demandé, par le camp du déclarant.</p> <p><i>Main</i> : cartes distribuées originellement à un joueur ou la partie qui en reste.</p> <p><i>Manche</i> : 100 points de levées ou plus marqués sur une donne.</p> <p><i>Marque ajustée</i> : marque discrétionnaire attribuée par l'arbitre. Elle est soit "artificielle", soit "de remplacement" (voir Loi 12).</p> <p><i>Marque partielle</i> : 90 points de levées ou moins marqués sur une donne.</p> <p><i>Mort</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p><i>Partenaire</i> : joueur à qui on est associé à la table.</p> <p><i>Passe</i> : déclaration spécifiant qu'un joueur choisit, à ce tour, de ne pas enchérir, ni contrer, ni surcontrer.</p> <p><i>Points de bonification</i> : tous points gagnés autres que les points de levée (voir Loi 77).</p>	<p><i>Levée de mieux</i> : chaque levée gagnée en plus du contrat demandé, par le camp du déclarant.</p> <p><i>Main</i> : cartes distribuées originellement à un joueur ou la partie qui en reste.</p> <p><i>Manche</i> : 100 points de levées ou plus marqués sur une donne.</p> <p><i>Marque ajustée</i> : marque attribuée par l'arbitre. Elle est soit "artificielle", soit "de remplacement" (voir Loi 12).</p> <p><i>Marque partielle</i> : 90 points de levées ou moins marqués sur une donne.</p> <p><i>Mort</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p><i>Non intentionnel</i> : indépendant de la volonté ; n'étant pas l'intention du joueur au moment de son action.</p> <p><i>Paquet trié</i> : paquet dont l'ordre des cartes n'est pas aléatoire.</p> <p><i>Partenaire</i> : joueur auquel on est associé à la table.</p> <p><i>Passe</i> : déclaration spécifiant qu'un joueur choisit, à ce tour, de ne pas enchérir, ni contrer, ni surcontrer.</p> <p><i>Pénalité (voir aussi arbitrage et rectification)</i> : 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).</p> <p><i>Période du jeu</i> : 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).</p> <p><i>Points de bonification</i> : tous points gagnés autres que les points de levée (voir Loi 77).</p>

Code 1997 vf 2003	Code 2007
<p><i>Points de levée</i> : tous points gagnés par le camp du déclarant pour la réalisation du contrat (voir Loi 77).</p> <p><i>Point de match</i> : unité de score attribuée à un concurrent après autres comparaisons avec une ou plusieurs autres marques.</p> <p><i>Point de match international (I.M.P.)</i> : unité de score déterminée selon le tableau établi dans la Loi 78 B.</p> <p><i>Psychique (annonce)</i> : importante et volontaire désinformation sur la force en honneurs ou la longueur d'une couleur.</p> <p><i>Renonce</i> : jeu d'une carte d'une autre couleur alors que l'on peut fournir, ou obtempérer à une pénalité d'attaque.</p> <p><i>Rotation</i> : sens des aiguilles d'une montre dans lequel la distribution, les annonces et le jeu de la carte doivent se faire.</p> <p><i>Séance</i> : période pendant laquelle le jeu d'un certain nombre d'étuis, fixé par l'organisme responsable, est prévu.</p> <p><i>Surcontre</i> : déclaration sur le contre d'un adversaire augmentant la valeur de la marque des contrats réussis ou chutés (voir Lois 19 et 77).</p> <p><i>Tour</i> : partie d'une séance jouée sans qu'il y ait mouvement des joueurs.</p> <p><i>Tour de déclarer ou de jouer</i> : le moment correct pour un joueur de déclarer ou de jouer.</p> <p><i>Vulnérabilité</i> : conditions d'attribution de points de bonifications ou de pénalités de levées de chute (voir Loi 77).</p>	<p><i>Points de levée</i> : tous points gagnés par le camp du déclarant pour la réalisation du contrat (voir Loi 77).</p> <p><i>Point de match</i> : unité de score attribuée à un concurrent après comparaison avec une ou plusieurs autres marques (voir Loi 78A).</p> <p><i>Point de match international (IMP)</i> : unité de score déterminée selon le tableau établi dans la Loi 78 B.</p> <p><i>Psychique (annonce)</i> : importante et volontaire désinformation sur la force en honneurs ou la longueur d'une couleur.</p> <p><i>Rectification</i> : le traitement applicable lorsqu'une irrégularité est portée à la connaissance de l'arbitre.</p> <p><i>Repris</i> : voir « retiré ».</p> <p><i>Retiré</i> : les actions dites retirées incluent les déclarations annulées et les cartes reprises.</p> <p><i>Rotation</i> : 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.</p> <p><i>Séance</i> : 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)</p> <p><i>Surcontre</i> : déclaration sur le contre d'un adversaire augmentant la valeur de la marque des contrats réussis ou chutés (voir Lois 19^B et 77).</p> <p><i>Tour</i> : partie d'une séance jouée sans qu'il y ait mouvement des joueurs.</p> <p><i>Tour de déclarer ou de jouer</i> : le moment correct pour un joueur de déclarer ou de jouer.</p> <p><i>Vulnérabilité</i> : conditions d'attribution de points de bonifications ou de pénalités de levées de chute (voir Loi 77).</p>
<p>CHAPITRE II</p> <p>-</p>	<p>LOI 1</p>

Code 1997 vf 2003

PRÉLIMINAIRES

LOI 1

Le jeu de cartes

Hiérarchie des cartes et des couleurs

Le Bridge-Contrat 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

Dispositions 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.

Code 2007

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.

Code 1997 vf 2003

**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 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 autorisation de l'arbitre.

B. Changement de position initiale 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.

CHAPITRE III

-

PRÉPARATION ET DÉROULEMENT

**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

Code 2007

**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

Code 1997 vf 2003

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. Cartes données incorrectement ou exposées

Les cartes doivent être à nouveau mélangées et distribuées s'il est constaté avant que les annonces n'aient commencé ~~pour les deux camps~~ (voir Loi 17 A) :

- qu'elles ont été distribuées incorrectement ou
- qu'un joueur aurait pu voir la face d'une carte appartenant à un autre joueur.

2. Cartes non mélangées ou non données

Aucun résultat ne peut être maintenu si les cartes ont été données d'un paquet trié sans être mélangé, ou si la donne a été déjà jouée, lors d'une autre séance.

3. Décision de l'arbitre

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).

E. Options de l'arbitre pour mélanger et distribuer

1. ~~Par les joueurs~~ L'arbitre peut décider que mélange et distribution soient faits à chaque table immédiatement avant le début du jeu.
2. ~~Par l'arbitre~~ L'arbitre peut mélanger et distribuer lui-même à l'avance.
3. ~~Par ses assistants~~ L'arbitre peut faire mélanger et distribuer à l'avance par ses

Code 2007

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).

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.

Code 1997 vf 2003

assistants.

4. ~~Diférentes méthodes pour distribuer ou prédistribuer~~ L'arbitre peut imposer une méthode différente pour distribuer ou prédistribuer.

F. Duplication des étuis

Si les conditions de jeu l'exigent, une ou plusieurs copies exactes de chaque donne originale peuvent être faites sur instructions de l'arbitre.

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 jusqu'à ce que le jeu soit terminé.

B. Retirer les cartes de l'étui

Chaque joueur prend la main dans la poche correspondant à son orientation.

~~1. Compter ses cartes avant le jeu~~

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.

~~2. Vérification des mains~~

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

Chaque joueur remet ses treize cartes d'origine 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.

Code 2007

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

Code 1997 vf 2003

**LOI 8
Ordre des Tours**

A. Mouvement des étuis et des joueurs

1. ~~Instructions de l'arbitre~~ L'arbitre donne aux joueurs les instructions sur le mouvement correct des étuis et sur le déplacement des concurrents.

2. ~~Responsabilité du mouvement des étuis~~

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

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.

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.

CHAPITRE IV
**LOIS GÉNÉRALES APPLICABLES
AUX IRRÉGULARITÉS**
LOI 9
Procédure à la suite d'une irrégularité

Code 2007

**LOI 8
Ordre des Tours**

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

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 agrée 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

Code 1997 vf 2003

Code 2007

A. Attirer l'attention sur une irrégularité

1. Durant les annonces

A moins qu'une Loi ne l'interdise, tout joueur peut attirer l'attention sur une irrégularité pendant les annonces, que ce soit ou non à son tour de déclarer.

2. Durant le jeu de la carte

- a) A moins qu'une Loi ne l'interdise, le déclarant ou un des joueurs de la défense peut attirer l'attention sur une irrégularité qui survient pendant le jeu de la carte.
b) Le mort (les droits limités du mort sont définis dans les Lois 42 et 43) :

- le mort n'est pas autorisé à attirer l'attention sur une irrégularité durant le jeu, mais peut le faire à la fin du jeu.
- le mort peut essayer d'empêcher le déclarant de commettre une irrégularité (Loi 42 B 2).

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

~~1. Appeler l'arbitre~~

~~a) Quand l'appeler~~

L'arbitre doit être appelé dès que l'attention a été portée sur une irrégularité.

~~b) Droit d'appeler~~

Tout joueur, y compris le mort, peut appeler l'arbitre après que l'attention a été portée sur une irrégularité (pour le mort voir Loi 43 A 1).

~~c) Maintien des droits~~ Appeler l'arbitre n'annule aucun des droits auxquels un joueur pourrait par ailleurs prétendre.

~~d) Droits des adversaires~~ Le fait qu'un joueur attire l'attention sur une irrégularité commise par son camp n'affecte pas les droits des adversaires.

2. Enchères ou jeux subséquents

Aucun joueur n'agira avant que l'arbitre n'ait expliqué tout ce qui concerne la rectification ainsi que la pénalité applicable.

C. Correction prématurée d'une irrégularité

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

Code 1997 vf 2003

Toute correction prématurée d'une irrégularité par le joueur fautif peut l'exposer à une pénalité ultérieure. ~~Les pénalités d'attaque prévues à la Loi 26 peuvent s'appliquer.~~

LOI 10
Attribution d'une pénalité

A. Droit d'imposer des pénalités

L'arbitre seul a le droit d'imposer des pénalités quand elles sont applicables. Les joueurs n'ont pas le droit d'imposer (ou de supprimer) des pénalités de leur propre initiative.

~~B. Annulation de l'attribution ou de la suppression des pénalités~~

L'arbitre peut autoriser ou annuler toute application ou suppression de pénalité faite par les joueurs sans ses instructions.

C. Choix après une irrégularité

1. ~~Explications des options~~ Quand les Lois donnent une option après une irrégularité, l'arbitre explique toutes les options possibles.

2. ~~Choix parmi les options~~ Si, après une irrégularité, un joueur a une option, il doit exercer son choix sans consulter son partenaire.

Code 2007

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).

Code 1997 vf 2003

LOI 11
Perte du droit de pénaliser

A. Initiative par le camp non fautif

Le droit de pénaliser 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 quand le camp non fautif peut avoir tiré avantage de l'action consécutive faite par un adversaire ignorant la pénalité.

~~**B. Irrégularité signalée par un spectateur**~~

~~1. Spectateur dont la présence incombe au camp non fautif Le droit de pénaliser une irrégularité peut être perdu si l'attention est attirée en premier sur elle par un spectateur dont la responsabilité de la présence à la table incombe au camp non fautif.~~

~~2. Spectateur dont la présence incombe au camp fautif Le droit de corriger une irrégularité peut être perdu si l'attention est attirée en premier sur elle par un spectateur dont la responsabilité de la présence à la table incombe au camp fautif.~~

C. Procédure après la perte du droit de pénaliser

Même si le droit de pénaliser 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. Droit d'attribuer une marque ajustée

L'arbitre peut attribuer une ou plusieurs marques ajustées, soit de sa propre initiative, soit à la demande d'un des joueurs, mais seulement quand la Loi lui en donne le pouvoir. De même :

1. La Loi ne prévoit pas d'indemnisation

Si 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 de remplacement,

2. Le jeu normal de l'étui est impossible

Code 2007

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).

Code 1997 vf 2003

Si aucune rectification ne peut être faite pour permettre le jeu normal de l'échiquier, l'arbitre peut attribuer une marque ajustée artificielle (voir Loi 88),

3. ~~Une pénalité incorrecte a été appliquée~~ L'arbitre peut attribuer une marque ajustée si une pénalité incorrecte a été appliquée (voir aussi Loi 82-C).

~~**B. Pas de marque ajustée sous prétexte d'une pénalité excessive**~~

~~L'arbitre n'est pas autorisé à attribuer une marque ajustée sous prétexte que la pénalité prévue dans la Loi est, soit trop sévère, soit trop avantageuse pour l'un ou l'autre camp.~~

C. Attribution d'une marque ajustée

1. Marque ajustée artificielle

Lorsque, suite à une irrégularité, aucun résultat ne peut être obtenu, l'arbitre attribue une marque ajustée artificielle, en fonction de la responsabilité de l'irrégularité, à savoir :

- moyenne moins : au mieux (et 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.

Il n'est pas nécessaire que les marques attribuées aux deux paires s'équilibrent (voir Loi 86 pour les matchs par équipe ou Loi 88 pour les tournois par paires).

2. Marque ajustée de remplacement

Quand l'arbitre substitue une marque ajustée de remplacement à un résultat obtenu effectivement après une irrégularité : - le camp non fautif marque le résultat le plus favorable qu'il aurait pu vraisemblablement obtenir si l'irrégularité n'avait pas eu lieu,

- le camp fautif marque le résultat défavorable le plus probable. Les marques accordées aux deux camps n'ont pas besoin de se compenser. Elles peuvent être attribuées soit en points de match, soit en changeant la marque avant de calculer les

Code 2007

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.

Code 1997 vf 2003

points de match.

3. Modification

Sauf si la zone responsable en décide autrement, un comité d'appel peut modifier une marque ajustée de remplacement pour assurer l'équité.

Conformément aux dispositions de l'EBL, cette disposition est en vigueur lors des épreuves FFB.

Code 2007

(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*.

(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

Code 1997 vf 2003

LOI 13
Nombre incorrect de cartes

Quand l'arbitre établit qu'une ou plusieurs poches de l'étui contenaient un nombre incorrect de cartes [1] 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 normalement sans changement de déclaration, et

~~—si les quatre joueurs donnent leur accord.~~

A défaut, l'arbitre attribue une marque ajustée artificielle et peut pénaliser le joueur fautif.

Si une telle déclaration n'a pas été faite, alors :

A. Aucun joueur n'a vu une carte d'un autre joueur

Si aucun joueur n'a vu une carte d'un autre joueur, l'arbitre exige que la donne soit jouée normalement, après avoir corrigé comme suit :

1. *Diagrammes des mains*

L'arbitre rectifie selon les diagrammes des mains.

2. *Consulter les joueurs qui ont déjà joué la donne*

S'il n'y a pas de diagramme, l'arbitre corrige la donne en consultant les joueurs qui l'ont déjà jouée.

3. *Exiger une redonne*

Si l'étui a été mal donné, l'arbitre exige que les cartes soient redistribuées (Loi 6).

B. Un joueur a vu une ou plusieurs cartes d'un autre joueur Quand l'arbitre constate :

- qu'une ou plusieurs poches de l'étui contenaient un nombre incorrect de cartes, et, après avoir rétabli les cartes comme à l'origine,

- qu'un joueur a vu une ou plusieurs cartes de la main d'un autre joueur,

s'il estime que :

1. *L'information obtenue est sans conséquence*

~~Cette information ne gênera pas le cours normal des annonces et du jeu, il peut permettre avec l'accord de tous les joueurs, de faire jouer et marquer la donne~~

Code 2007

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

Code 1997 vf 2003

normalement.

2. L'information va gêner le jeu normal

L'information obtenue ainsi est suffisamment importante pour gêner le cours normal des annonces ou du jeu, ~~ou si un joueur fait objection~~ à jouer la donne, l'arbitre attribue une marque ajustée artificielle. Il 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 l'équivalent en moins, le résultat doit être annulé (pour les pénalités de procédure, voir Loi 90).

LOI 14
Carte(s) manquante(s)

A. Main constatée incomplète avant le début du jeu

~~Lorsque trois mains sont correctes et qu'il est constaté, avant le début de la période du jeu de la carte, que la quatrième main est incomplète, l'arbitre recherche la ou les cartes manquantes, et :~~

1. ~~Carte(s) retrouvée(s)~~ Toute carte retrouvée est restituée à la main incomplète.
2. ~~Carte(s) non retrouvée(s)~~ Si une ou plusieurs cartes ne sont pas retrouvées, l'arbitre reconstitue la donne en utilisant un autre jeu de cartes.

B. Main constatée incomplète par la suite

~~Quand trois mains sont correctes et que la quatrième est trouvée incomplète après le début du jeu de la carte, l'arbitre recherche toute carte manquante, et :~~

Code 2007

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

Code 1997 vf 2003	Code 2007
<p>1. Carte(s) retrouvée(s) a) pour toute carte retrouvée parmi les cartes jouées, la Loi 67 s'applique.</p> <p>b) toute carte retrouvée ailleurs est restituée à la main incomplète, et des pénalités peuvent être appliquées (voir 3, ci-après).</p> <p>2. Carte(s) non retrouvée(s) Pour toute carte non retrouvée, l'arbitre reconstitue la donne en utilisant un autre jeu de cartes, et des pénalités peuvent être appliquées (voir ci-après).</p> <p>3. Pénalités possibles 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.</p> <p style="text-align: center;">LOI 15 Jeu d'un mauvais étui</p> <p>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:</p> <p>1. Marquer l'étui comme il a été joué L'arbitre maintient normalement la marque si aucun des quatre joueurs n'a joué l'étui auparavant.</p> <p>2. Jouer plus tard L'arbitre peut exiger des deux paires de jouer plus tard l'une contre l'autre l'étui initialement prévu.</p> <p>B. Un ou plusieurs joueurs ont joué l'étui auparavant</p>	<p>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 :</p> <p>1. pour toute carte retrouvée parmi les cartes jouées, la Loi 67 s'applique.</p> <p>2. toute carte retrouvée ailleurs est restituée à la main incomplète. Des rectifications ou des pénalités peuvent être appliquées (voir 4, ci-après).</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>C. Information provenant de la restitution d'une carte</p> <p>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.</p> <p style="text-align: center;">LOI 15 Jeu d'un mauvais étui</p> <p>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) :</p> <p>1. l'arbitre maintient normalement la marque si aucun des quatre joueurs n'a joué l'étui auparavant.</p> <p>2. l'arbitre peut exiger des deux paires de jouer plus tard l'une contre l'autre l'étui initialement prévu.</p> <p>B. Un ou plusieurs joueurs ont joué l'étui auparavant</p>

Code 1997 vf 2003

Si un étui a déjà été joué par l'un des quatre joueurs, la deuxième marque est annulée.
L'arbitre attribue une marque ajustée artificielle au concurrent privé de l'occasion d'obtenir une marque valable.

C. Découvert pendant les 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 et,

- fait asseoir les joueurs à leur place
- les informe de leurs droits et,
- 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, le jeu continue normalement.

LOI 16
Information non autorisée

Les joueurs sont autorisés à fonder leurs déclarations et jeux de la carte sur des informations provenant de déclarations ou de jeux légaux ou de manières des adversaires. Fonder une déclaration ou un jeu sur une autre information, illicite, peut être une infraction aux Lois.

Code 2007

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.**

Code 1997 vf 2003

Code 2007

A. Information illicite venant du partenaire

Si par :

- une remarque, une question, une réponse à une question,
- une hésitation flagrante, une rapidité inhabituelle, une insistance particulière, une intonation, un mouvement, un maniérisme, - ou l'équivalent,
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, d'en choisir une plutôt qu'une autre qui aurait pu, manifestement, avoir été suggérée par cette information illicite.

~~1. Quand une telle information est donnée~~

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 [2] ne l'interdisent, annoncer immédiatement 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 donnée).

~~2. Quand une possibilité illégale est choisie~~

Quand un joueur a une sérieuse raison de croire [3] 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 tout de suite. ~~L'arbitre demande que les annonces et le jeu continuent, se tenant prêt à attribuer une marque ajustée s'il considère que l'infraction à la Loi a causé un dommage.~~

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*,
- 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 avantageé le fautif.

B. Information illicite d'autres sources

Quand un joueur reçoit accidentellement une information non autorisée sur un étui qu'il est en train de jouer ou doit jouer, par exemple en regardant une mauvaise main, en entendant des annonces, des résultats ou des remarques, 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.

Si l'arbitre considère que l'information pourrait interférer dans le jeu normal, il peut :

1. Changer les positions

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,

2. Désigner un remplaçant

~~avec l'accord de tous les joueurs, désigner un remplaçant temporaire du joueur qui a reçu l'information non autorisée ; ou,~~

3. Attribuer une marque ajustée

sur-le-champ attribuer une marque ajustée artificielle.

C. Information provenant de déclarations ou de jeux retirés Une déclaration ou un jeu peuvent être retirés et d'autres substitués, ~~soit par un joueur du camp non fautif après une infraction d'un adversaire, soit par un joueur du camp fautif pour corriger une infraction.~~

1. Camp non fautif

Pour le camp non fautif, toute information provenant d'une action retirée est autorisée, que ce soit son action ou celle de l'adversaire.

2. Camp fautif

Pour le 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 du camp fautif n'est pas autorisé, parmi les différentes possibilités d'action, d'en choisir une plutôt qu'une autre qui aurait pu, manifestement, avoir été suggérée par l'information non autorisée.

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.

Code 1997 vf 2003

PROCÉDURE CORRECTE

PREMIERE SECTION Période des annonces

LOI 17 Durée 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 **regarde la face de ses cartes**.

B. **La première déclaration** Le joueur désigné sur l'étui comme Donneur fait la première déclaration.

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**

Si une déclaration est faite par un joueur qui a pris par inadvertance les cartes d'un mauvais étui, elle est annulée.

Si l'Adv.G du joueur fautif a déclaré consécutivement, l'arbitre attribue une marque ajustée artificielle si la déclaration de remplacement du joueur fautif diffère de manière significative de la déclaration annulée (voir Loi 90 pour la pénalité). [4]

Pour la donne où les cartes ont été prises par inadvertance :

- si le joueur fautif répète la déclaration annulée, l'arbitre peut autoriser que l'étui soit joué normalement,
- si la déclaration du joueur fautif diffère de quelque manière que ce soit de la déclaration annulée, il attribue une marque ajustée artificielle (voir Loi 90).

E. **Fin de la période des annonces**

La période des annonces est terminée quand les quatre joueurs ont passé, ou quand l'entame est rendue visible après que trois Passe en rotation ont succédé à n'importe

Code 2007

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*

Code 1997 vf 2003

quelle déclaration (quand un Passe hors tour a été accepté, voir Loi 34).

-

**LOI 18
Enchères**

A. Forme appropriée

Une enchère nomme [5] un nombre de levées de 1 à 7, au-dessus de 6, dans une dénomination. (Passe, Contre et Surcontre sont des déclarations, mais pas des enchères).

B. Surenchérir

Une enchère l'emporte sur la précédente si elle nomme, 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 qui l'emporte sur la précédente immédiate est une enchère suffisante.

Code 2007

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.

**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

Code 1997 vf 2003

Code 2007

D. Enchère insuffisante

Une enchère qui ne l'emporte pas sur la précédente immédiate est une enchère insuffisante.

E. Hiérarchie des dénominations

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

F. Autres procédures

L'organisme responsable de zone peut autoriser différentes procédures pour faire une déclaration.

**LOI 19
Contres et Surcontres**

A. Contres

~~1. Contre légal~~

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. Forme appropriée pour contrer~~

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. Contre énonçant incorrectement une enchère~~

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).

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).

Code 1997 vf 2003

B. Surcontres

~~1. Surcontre légal~~

Un joueur ne peut surcontrer que le dernier Contre précédent. Ce Contre doit avoir été fait par un adversaire ; aucune autre déclaration que Passe ne doit s'être intercalée.

~~2. Forme appropriée pour surcontrer~~

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. Surcontre énonçant incorrectement une enchère contrée~~

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 régulière.

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 pas clairement entendue

Un joueur qui n'entend pas distinctement une déclaration peut sur-le-champ demander qu'on la répète.

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.

C. Rappel après le Passe final

Code 2007

B. Surcontres

1. Un joueur ne peut surcontrer que le dernier Contre précédent. Ce Contre doit avoir été fait par un adversaire ; aucune autre déclaration que Passe ne doit s'être intercalée.

2. En surcontrant, un joueur ne devrait énoncer ni le nombre de levées, ni la dénomination. L'unique forme correcte est le seul mot "Surcontre".

3. Si un joueur, en surcontrant, énonce incorrectement l'enchère contrée (ou le nombre de levées ou la dénomination), il est considéré comme ayant surcontré l'enchère telle qu'elle a été faite (la Loi 16 – Information non autorisée – peut être appliquée).

C. Contre ou Surcontre supplanté

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

D. Marque d'un contrat contré ou surcontré

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

LOI 20

Rappels et explications des déclarations

A. Déclaration non clairement perçue

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

B. Rappel des annonces durant la période des annonces

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

Code 1997 vf 2003

1. S'informer de qui entame

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. Rappel des annonces

Le déclarant ou n'importe quel joueur de la défense peut, à son premier tour de jouer, exiger que toutes [6] les déclarations précédentes lui soient répétées (voir Lois 41 B et 41 C).

D. Qui peut rappeler les annonces

Seul un adversaire répondra à la 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, sont responsables d'une correction immédiate d'erreurs dans le rappel. Lorsqu'un rappel incorrect des annonces cause un dommage, la Loi 12 C 1 s'applique.

F. Explication des déclarations**1. Durant les annonces**

Pendant les annonces et avant le Passe final, tout joueur, à son tour de déclarer, peut demander* une explication complète des annonces des adversaires (on peut poser des questions sur des déclarations effectivement faites ou sur des déclarations possibles dans ce cas, mais non faites). Les réponses devraient normalement être données par le partenaire du joueur qui a fait la déclaration concernée (voir Loi 75 C).

2. Durant la période du jeu de la carte

Après le Passe final et pendant toute la période du jeu de la carte, n'importe quel joueur de la défense peut à son propre tour de jouer [7] demander l'explication d'une annonce adverse. A son tour de jouer ou à celui du mort, le déclarant peut demander une explication sur une déclaration d'un joueur de la défense ou sur les conventions au jeu de la carte.

Code 2007

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,
- 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

Code 1997 vf 2003

Code 2007

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).

Code 1997 vf 2003

LOI 21

Déclaration fondée sur une fausse information

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 un faux renseignement donné par un adversaire

1. Changer de déclaration

Jusqu'à la fin de la période des annonces (~~voir Loi 17 E~~) et à condition que son partenaire n'ait pas fait de déclaration consécutive, un joueur peut sans pénalité changer une déclaration, ~~si il est probable~~ qu'il l'a faite à cause d'un faux renseignement donné par un adversaire (ne pas alerter immédiatement une déclaration conventionnelle ou une entente particulière, si une telle alerte est demandée par l'organisme responsable^[8], est considéré comme un faux renseignement).

2. Changer de déclaration à la suite d'une correction d'un adversaire

Quand un joueur choisit de changer une déclaration à cause d'un faux renseignement (comme dans le 1. précédent), son Adv. G peut alors à son tour changer sans pénalité toute déclaration consécutive qu'il a pu faire. Toutefois, si cette déclaration retirée transmet une information risquant de désavantager le camp non fautif, l'arbitre peut attribuer une marque ajustée. (Pour information non autorisée provenant de déclarations retirées, voir Loi 16 C).

3. Trop tard pour changer de déclaration Quand il est trop tard pour changer une déclaration, l'arbitre peut attribuer une marque ajustée (la Loi 40 C peut être appliquée).

DEUXIEME SECTION

Les annonces sont terminées

LOI 22

Procédure une fois les annonces terminées

A. Aucun joueur n'a enchéri

Une fois la période des annonces terminée, si aucun joueur n'a enchéri, les mains sont remises dans l'étui sans être jouées. Il n'y aura pas de redonne.

Code 2007

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 lésant 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 :

Code 1997 vf 2003

B. Un ou plusieurs joueurs ont enchéri Si un des joueurs a enchéri, l'enchère finale devient le contrat, et le jeu commence.

~~DEUXIEME PARTIE~~

~~IRREGULARITES DANS LA PROCEDURE
LOI 23
Passe obligé causant un dommage~~

Référence sera faite à cette Loi dans plusieurs autres Loïs qui prescrivent des pénalités pour les infractions pendant la période des annonces :

Ainsi

- quand une irrégularité est légalement pénalisée en obligeant le partenaire du joueur fautif à passer à son prochain tour de déclarer et,
- que l'arbitre estime que le joueur fautif aurait pu savoir au moment de son irrégularité que ce Passe obligé pourrait désavantager le camp non fautif,

Alors :

- il exige que les annonces et le jeu se poursuivent.
- il apprécie s'il convient de donner une marque ajustée. La Loi 72 B 1 peut s'appliquer.

~~PREMIERE SECTION
Carte exposée, période d'annonces~~

Code 2007

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*.

Code 1997 vf 2003

LOI 24

Carte exposée ou attaquée au cours des annonces

Quand, durant les annonces, l'arbitre détermine qu'à cause de l'action 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 des annonces.

Pénalité : si le joueur devient ultérieurement un joueur de la défense, le déclarant traite chacune de ces cartes comme une carte pénalisée (Loi 50).

De plus :

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 pénalité.

B. Honneur ou carte attaquée prématurément

S'il s'agit d'un 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).

DEUXIEME SECTION

Changements de déclaration

LOI 25

Changements de déclaration légaux ou illégaux

~~A. Correction immédiate d'une déclaration faite par inadvertance~~

Un joueur peut remplacer une déclaration faite par inadvertance par une 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.

Si elle est légale, sa dernière déclaration est maintenue sans pénalité ; si elle est

Code 2007

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).

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 ;

Code 1997 vf 2003

illégal, elle est soumise à la Loi adéquate.

~~B. — **Correction différée ou réfléchie** Jusqu'à ce que le joueur de gauche déclare, une déclaration peut être changée même quand A ci-dessus ne s'applique pas.~~

~~Alors :~~

~~1. La déclaration de remplacement est acceptée~~

~~La déclaration de remplacement peut être acceptée (traitée comme légale) au choix de l'Adv. G [9] du joueur fautif ; en ce cas la seconde déclaration est maintenue et les annonces continuent sans pénalité.~~

~~Si l'Adv. G du joueur fautif a déclaré avant que l'attention n'ait été portée sur l'infraction, et si l'arbitre détermine qu'il voulait déclarer à ce tour sur la déclaration d'origine du joueur fautif, la déclaration de remplacement est maintenue sans pénalité, et cet Adv.G peut retirer sa déclaration sans pénalité. La Loi 16 C 2 — information provenant de déclarations retirées — peut s'appliquer.~~

~~-~~

~~-~~

~~2. Non acceptée~~

~~Si la déclaration de remplacement n'est pas acceptée, elle est annulée et :~~

~~-~~

~~a) Première déclaration illégale :~~

~~si la première déclaration était illégale, le joueur fautif est assujéti à la Loi adéquate (et les pénalités d'attaque de la Loi 26 peuvent être appliquées à la deuxième déclaration).~~

~~-~~

~~b) Première déclaration légale :~~

~~si la première déclaration était légale, le joueur fautif doit, soit :~~

~~-~~

~~1) Maintenir la première déclaration~~

~~maintenir sa première déclaration, auquel cas, son partenaire doit passer à son prochain tour de déclarer. La Loi 23 — Passe obligé causant un dommage — peut s'appliquer.~~

~~-~~

~~2) Remplacer par une autre déclaration~~

~~faire toute autre déclaration légale, auquel cas :~~

~~— les annonces se poursuivent normalement (mais le partenaire du joueur fautif ne peut fonder ses déclarations sur une information provenant de la ou des déclarations retirées);~~

~~— le camp fautif ne peut marquer un score supérieur à une moyenne moins (voir Loi 12 C 1);~~

~~— le camp non fautif marque le score qu'il a obtenu à la table.~~

Code 2007

- s'il le fait ou tente de le faire sans pause pour réfléchir.

La deuxième déclaration (**intentionnelle**) est maintenue et **assujéti** 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.

Code 1997 vf 2003

~~ε) Pénalité d'attaque :~~

~~dans les cas 1) ou 2) ci-dessus le partenaire du joueur fautif pourra être assujéti à une pénalité d'attaque (voir Loi 26) s'il devient un joueur de la défense.~~

LOI 26
Déclaration retirée, pénalité 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 couleur spécifiée

Si la déclaration est en relation avec une ou plusieurs couleurs toutes spécifiées et,

1. *Couleur spécifiée* si au cours des annonces légales le même joueur a spécifié cette couleur, il n'y a pas de pénalité d'attaque, mais voir Loi 16 C.

2. *Couleur non spécifiée*

si au cours des annonces légales le même joueur n'a pas spécifié cette couleur, le déclarant peut alors :

- soit demander au partenaire du joueur fautif d'attaquer la couleur spécifiée (ou une des couleurs spécifiées) à son premier tour d'attaquer, y compris l'entame,
- soit interdire au partenaire du joueur fautif d'attaquer la couleur spécifiée (ou une des couleurs spécifiées) à son premier tour d'attaquer, y compris l'entame. 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 toute 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.

TROISIEME SECTION
Enchère insuffisante
LOI 27

Code 2007

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.

LOI 27
Enchère insuffisante

Code 1997 vf 2003

Code 2007

Enchère insuffisante

A. Enchère insuffisante acceptée

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.

B. Enchère insuffisante non acceptée Si une enchère insuffisante, faite à son tour, n'est pas acceptée, elle doit être rectifiée par une ~~enchère suffisante ou par un Passe.~~

1. *Non conventionnelle et corrigée par l'enchère suffisante la moins forte dans la même dénomination*

a) Pas de pénalité

- si l'enchère insuffisante et l'enchère de remplacement sont indiscutablement non conventionnelles et,

- si l'enchère insuffisante est corrigée par l'enchère suffisante la moins forte dans la même dénomination,

les annonces se poursuivent comme si l'irrégularité n'avait pas eu lieu.

La Loi 16 C 2 ne s'applique pas dans cette situation (mais voir *b* suivant).

b) Marque ajustée

Si l'arbitre juge que l'enchère insuffisante transmettait une information assez importante pour désavantager le camp non fautif, il attribue une marque ajustée.

2. *Conventionnelle, ou corrigée par toute autre enchère suffisante ou par Passe*

- si l'enchère insuffisante peut être conventionnelle ou,

- si l'enchère suffisante la moins forte dans la même dénomination peut être conventionnelle ou,

- si l'enchère insuffisante est corrigée par toute autre enchère ou par Passe, le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces.

On applique la Loi 10 C 1 et voir Loi 23 quand un Passe lèse le camp non fautif.

Les pénalités d'attaque de la Loi 26 peuvent être appliquées.

3. *Essai de correction par un Contre ou un Surcontre*

Si le joueur fautif essaie de remplacer son enchère insuffisante par un Contre ou un Surcontre, cette déclaration est annulée. Son partenaire doit passer jusqu'à la fin des annonces.

Voir Loi 23 quand un Passe obligé lèse le camp non fautif. La Loi 26 – pénalités

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 (es 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**

Code 1997 vf 2003

d'attaque – s'applique.

C. Enchère insuffisante hors tour

Si un joueur fait une enchère insuffisante hors tour, la Loi 31 – enchère hors tour – s'applique.

~~QUATRIEME SECTION~~
Déclaration hors tour

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 pénalisée, alors :

- cette déclaration est considérée comme faite au tour de parole. Elle annule le droit de pénaliser.
- les annonces se poursuivent comme si cet adversaire n'avait pas déclaré à ce tour.

La Loi 16 C 2 – information non autorisée provenant de déclarations retirées – s'applique.

Code 2007

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.

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.

Code 1997 vf 2003

LOI 29

Procédure suite à une déclaration hors tour

A. Perte du droit de pénaliser

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

B. Déclaration hors tour annulée

Autrement, la 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 et son camp peut être assujetti aux pénalités des Lois 30, 31 et 32.

C. Déclaration hors tour conventionnelle

Si une déclaration hors tour est conventionnelle, les dispositions des Lois 30, 31 et 32 seront appliquées aux couleurs spécifiées, et non aux couleurs nommées.

LOI 30

Passé hors tour

Quand un Passé hors tour n'est pas accepté (voir Loi 29).

A. Avant qu'un des joueurs n'ait enchéri

Quand un joueur a passé hors tour avant qu'un des joueurs n'ait enchéri, le joueur fautif doit passer à son prochain tour de déclarer. ~~La Loi 72-B-1 peut s'appliquer.~~

B. Après qu'un des joueurs a enchéri

1. ~~Quand c'était au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer~~ Après qu'un des joueurs a enchéri, pour un Passé hors tour fait alors que c'était au tour de l'Adv. D

Code 2007

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 passé hors tour est annulé, l'option prévue Loi 29A n'ayant pas été choisie, les dispositions suivantes s'appliquent (si le Passé 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

Code 1997 vf 2003	Code 2007
<p>du joueur fautif de déclarer, le joueur fautif doit passer à son prochain tour de déclarer. Si par convention le Passe hors tour est relatif à une ou plusieurs couleurs spécifiques donnant ainsi une information, les pénalités d'attaque de la Loi 26 peuvent être appliquées.</p> <p>2. Quand c'était au tour du partenaire du joueur fautif de déclarer</p> <p>a) Action exigée du joueur fautif 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 72-B-1 peut être appliquée.</p> <p>b) Actions autorisées pour le partenaire du joueur fautif 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. La Loi 72-B-1 peut être appliquée.</p> <p>3. <i>Quand c'était au tour de l'Adv. G du joueur fautif de déclarer</i> Après qu'un des joueurs a enchéri, un Passe hors tour, quand c'était au tour de l'Adv. G du joueur fautif de déclarer, est considéré comme un changement de déclaration et la Loi 25 s'applique.</p> <p>C. Quand le Passe est une convention Quand le Passe hors tour est une convention, la Loi 31 et non cette Loi, s'applique. Un Passe est une convention si, par accord spécial, il promet plus qu'une certaine valeur de force ou s'il promet ou dénie artificiellement des valeurs autres que dans la dernière couleur nommée.</p> <p style="text-align: center;">LOI 31 Enchère hors tour</p> <p>Quand une enchère hors tour n'est pas acceptée (voir Loi 29).</p> <p>A. Quand c'était au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer Quand le joueur fautif a enchéri, lorsque c'était au tour de l'Adv. D de déclarer [12] :</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>(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.</p> <p>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.</p> <p>C. Quand le Passe est artificiel</p> <p>Quand un Passe hors tour est artificiel ou est un Passe sur une déclaration artificielle, la Loi 31 et non cette Loi s'applique.</p> <p style="text-align: center;">LOI 31 Enchère hors tour</p> <p>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 :</p> <p>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 :</p>

Code 1997 vf 2003

1. L'Adv. D passe

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 pénalité.

2. L'Adv. D agit

Si cet adversaire fait une enchère légale [13], un Contre ou un Surcontre, le joueur fautif peut faire n'importe quelle déclaration légale, y compris Passe.

Si cette déclaration :

- répète la dénomination de l'enchère hors tour, le partenaire du joueur fautif doit passer à son prochain tour de déclarer. La Loi 23 – Passe obligé causant un dommage – peut s'appliquer.
- ne répète pas la dénomination de l'enchère hors tour, le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces. Les pénalités d'attaque de la Loi 26 peuvent être appliquées, voir aussi Loi 23.

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

B. Quand c'était au tour du partenaire ou de l'Adv. G du joueur fautif de déclarer

Quand une enchère est faite alors que :

- la parole était au partenaire ou,
- la parole était à l'Adv. G à condition qu'il n'y ait pas eu de déclarations précédentes.

Le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces.

Les Lois 23 (quand un Passe obligé lèse le camp non fautif), et 26 (pénalités d'attaque) peuvent être appliquées.

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 29), à l'exception d'un Contre ou d'un Surcontre inadmissible qui ne peut jamais être accepté (voir Loi 35 A si néanmoins l'Adv. G déclare). Si la déclaration illégale n'est pas acceptée, elle est annulée. Les pénalités d'attaque de la Loi 26 B peuvent être appliquées.

A. **C'était au tour du partenaire du joueur fautif de déclarer** Si un Contre ou

Code 2007

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.

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**

Code 1997 vf 2003

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. La Loi 23 – Passe obligé causant un dommage – peut s'appliquer.

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. L'Adv. D du joueur fautif passe

Si l'Adv. D du joueur fautif passe, le joueur fautif doit répéter son Contre ou son Surcontre hors tour et il n'y a pas de pénalité. Si le Contre ou le Surcontre est inadmissible, la Loi 36 s'applique.

2. L'Adv. D du joueur fautif enchérit

Si l'Adv. D du joueur fautif enchérit, le joueur fautif peut faire n'importe quelle déclaration légale et, le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces. La Loi 23 – Passe obligé causant un dommage – peut s'appliquer.

**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, ~~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. L'annonce revient au joueur qui a manqué son tour. Tous les Passe consécutifs sont annulés et les annonces se poursuivent comme s'il n'y avait pas eu d'irrégularité.~~

**LOI 35
Déclaration inadmissible entérinée**

Quand, après n'importe quelle déclaration inadmissible précisée ci-après, l'Adv. G du joueur fautif déclare avant qu'une pénalité n'ait été imposée, il n'y a pas de pénalité pour la déclaration inadmissible. Les pénalités d'attaque de la Loi 26 ne s'appliquent pas.

Code 2007

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

Code 1997 vf 2003

A. Contre ou Surcontre

Si la déclaration inadmissible était un Contre ou un Surcontre interdit par la Loi 19, cette déclaration et les suivantes sont annulées. La parole revient au joueur dont c'est le tour de déclarer, et les annonces continuent comme s'il n'y avait pas eu d'irrégularité.

B. Action par un joueur obligé de passer

Si la déclaration inadmissible était une enchère, un Contre ou un Surcontre fait par un joueur que la Loi oblige à passer, cette déclaration et toutes les déclarations légales sont maintenues. Si le joueur fautif était obligé de passer jusqu'à la fin des annonces, il doit continuer de passer aux tours suivants.

C. Enchère au-dessus du palier de 7

Si la déclaration inadmissible était une enchère au-dessus du palier de 7, cette déclaration et toutes les déclarations consécutives sont annulées ; le joueur fautif doit passer et les annonces continuent comme s'il n'y avait pas d'irrégularité.

D. Déclaration après le Passe final

Si la déclaration inadmissible était une déclaration après le Passe final, cette déclaration et toutes les suivantes sont annulées sans pénalité.

CINQUIEME SECTION

Déclarations inadmissibles

LOI 36

Contre ou Surcontre inadmissible

Tout Contre ou Surcontre interdit par la Loi 19 est annulé. Le joueur fautif doit le remplacer par une déclaration légale et, le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces :

- la Loi 23 – Passe obligé causant un dommage – s'applique, - la Loi 26 (pénalités d'attaque) peut être appliquée,
- si la déclaration est hors tour, voir Loi 32,
- si l'Adv. G du joueur fautif déclare, voir Loi 35 A.

Code 2007

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

Code 1997 vf 2003

Code 2007

LOI 37
Action en violation de l'obligation de passer

Une enchère, un Contre ou un Surcontre fait par un joueur que la Loi oblige à passer, est annulé et chaque membre du camp fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces :

- la Loi 23 – Passe obligé causant un dommage – s'applique, - la Loi 26 (pénalités d'attaque) peut être appliquée,
- si l'Adv. G du joueur fautif déclare, voir Loi 35 B.

LOI 38
Enchère au-dessus du palier de 7

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

Code 1997 vf 2003

Aucun jeu et aucune marque d'un contrat au-dessus du palier de 7 ne sont autorisés. Une enchère au-dessus du palier de 7 est annulée et chaque membre du camp fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces :

- la Loi 23 – Passe obligé causant un dommage – s'applique, - la Loi 26 (pénalités d'attaque) peut être appliquée,
- si l'Adv. G du joueur fautif déclare, la Loi 35 C s'applique.

LOI 39

Déclaration après le Passe final

Une déclaration faite après le Passe final est annulée, et :

A. Passe, ou déclaration par le camp du déclarant

Si c'est un Passe fait par un joueur de la défense, ou n'importe quelle déclaration faite par le futur déclarant ou le futur mort, il n'y a pas de pénalité.

B. Autre action par un joueur de la défense Si c'est une enchère, un Contre ou un Surcontre fait par un joueur de la défense :

- la Loi 26 (pénalités d'attaque) peut être appliquée, - si l'Adv. G du joueur fautif déclare, voir Loi 35 D.

Code 2007

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.

Code 1997 vf 2003

Code 2007

SIXIEME SECTION
Conventions et agréments
LOI 40
Entente entre partenaires

A. Droit de choisir la manière de déclarer ou de jouer Un joueur peut faire n'importe quelle déclaration ou jouer de n'importe quelle façon (y compris une déclaration intentionnellement trompeuse – comme une enchère "psychique" – ou une déclaration ou un jeu qui s'écartent de ceux communément acceptés, ou de ceux préalablement annoncés, ou de l'usage d'une convention) sans devoir l'annoncer au préalable, à condition que cette déclaration ou ce jeu ne soient pas fondés sur une entente entre partenaires.

B. Entente secrète entre partenaires interdite

Toute entente secrète entre partenaires est interdite.

Il est formellement interdit à un joueur de faire une déclaration ou un jeu de la carte fondés sur une entente spéciale entre partenaires, sauf :

- si la paire adverse peut en comprendre la signification de manière raisonnable ou,
- si son camp explique l'utilisation d'une telle enchère ou d'un tel jeu en accord avec les règlements de l'organisme responsable [\[15\]](#).

C. Option de l'arbitre

Si l'arbitre estime qu'un camp a été lésé suite à un manque ou à un défaut d'explication sur la signification complète d'une déclaration ou d'un jeu, il peut attribuer une marque ajustée.

D. Réglementation des conventions

L'organisme responsable peut réglementer l'usage des conventions d'enchères ou de jeu. Les organismes responsables de zones peuvent, en plus, réglementer les ententes entre partenaires (même si non conventionnelles) qui permettent aux actions initiales de la paire au niveau de 1 d'être faites avec une main comprenant

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

Code 1997 vf 2003

un Roi, ou plus, en dessous de la force moyenne.
Les organismes responsables [16] de zones peuvent déléguer cette responsabilité.

E. Feuille de conventions

1. Caractère obligatoire

L'organisme responsable [17] peut exiger l'emploi d'une feuille de conventions sur laquelle les paires indiquent leurs systèmes et autres agréments. Il peut établir des règles pour son utilisation, y compris imposer que les deux membres d'une paire emploient le même système. Un tel règlement ne doit restreindre ni le style ni le jugement, mais seulement la méthode.

2. Consultation de la feuille de conventions des adversaires Pendant les annonces et le jeu, tout joueur excepté le mort peut, à son tour de déclarer ou de jouer, consulter la feuille de conventions des adversaires, mais non la sienne [18].

Code 2007

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 réglementer 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 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

Code 1997 vf 2003

Code 2007

CHAPITRE VI
~~LE JEU~~
PREMIERE PARTIE
PROCEDURE

PREMIERE SECTION
~~Procédure correcte~~

LOI 41
Début du jeu de la carte

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.**

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.

A. Entame face cachée

Après une enchère, un Contre ou un Surcontre suivi de trois Passe, 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 47 E 2). 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 peuvent chacun exiger un rappel des annonces, ou demander l'explication d'une déclaration d'un adversaire (voir Loi 20).

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 une carte.

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 questions :

- l'entame est rendue visible,
- la période du jeu de la carte commence,
- la main du mort est étalée.

Lorsqu'il est trop tard pour se faire répéter les annonces (voir B ci-dessus), le déclarant ou l'un des joueurs 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,
- les atouts à droite du mort.

Le déclarant joue ~~à la fois~~ sa main et de celle du mort.

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.

Code 1997 vf 2003

Droits du mort

A. Droits irrévocables

~~1. Donner des informations~~ Le mort a le droit de donner des informations en présence de l'arbitre sur un fait ou une Loi.

~~2. Marquer les levées~~ Il peut tenir le compte des levées gagnées ou perdues.

~~3. Jouer en tant qu'agent du déclarant~~ Il joue les cartes du mort en tant qu'agent du déclarant, sur ses indications (voir Loi 45 F si le mort suggère un jeu).

B. Droits sous condition

Le mort peut exercer d'autres droits assujettis aux limitations prévues par la Loi 43.

~~1. S'informer d'une renonce~~

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. Essayer d'empêcher une irrégularité~~ Il peut essayer d'empêcher le déclarant de commettre une irrégularité.

~~3. Attirer l'attention sur une irrégularité~~ Il peut attirer l'attention sur une 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. Limitations générales

~~a) Appeler l'arbitre :~~

sauf si un autre joueur a déjà attiré l'attention sur une irrégularité, le mort ne devrait pas prendre l'initiative d'un appel à l'arbitre pendant le jeu.

b) ~~Attirer l'attention sur une irrégularité~~ : le mort n'est pas autorisé à attirer l'attention sur une irrégularité durant le jeu.

Code 2007

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.

Code 1997 vf 2003	Code 2007
<p>c) Participer au jeu ou le commenter : le mort ne doit ni participer au jeu, ni communiquer au déclarant une quelconque information sur le jeu.</p> <p>2. Limitations entraînant des pénalités spécifiques Le mort n'est pas autorisé :</p> <p>a) à échanger les mains avec le déclarant</p> <p>b) à quitter sa place pour regarder le déclarant jouer</p> <p>c) à regarder, de sa propre initiative, le jeu d'un joueur de la défense.</p> <p>B. Pénalités pour infraction</p> <p>1. Pénalités générales Le mort est passible de pénalités selon la Loi 90 pour toute violation des limitations énumérées dans le paragraphe A. précédent.</p> <p>2. Pénalités spécifiques Si le mort, après violation des limitations énumérées en A.2. précédent :</p> <p>a) prévient le déclarant de ne pas attaquer de la mauvaise main, l'un des défenseurs peut choisir de quelle main le déclarant devra attaquer.</p> <p>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. Les pénalités prévues par la Loi 64, s'appliquent comme si la renonce avait été consommée.</p> <p>c) est le premier à attirer l'attention sur une irrégularité d'un des joueurs de la défense, aucune pénalité n'est appliquée. Si le camp de la défense tire directement avantage de son irrégularité, l'arbitre attribue une marque ajustée aux deux camps pour rétablir l'équité.</p> <p style="text-align: center;">LOI 44 Déroulement et procédure du jeu</p> <p>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 pénalité suite à une irrégularité commise par son</p>	<p>2. (a) le mort n'est pas autorisé à échanger les mains avec le déclarant.</p> <p>(b) le mort n'est pas autorisé à quitter sa place pour regarder le déclarant jouer.</p> <p>(c) le mort n'est pas autorisé à regarder, de sa propre initiative, le jeu d'un joueur de la défense.</p> <p>B. En cas de violation</p> <p>1. le mort est passible de pénalités selon la Loi 90 pour toute violation des limitations énumérées en A1 et A2.</p> <p>2. si le mort, après violation des limitations énumérées en A2 :</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>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.</p> <p style="text-align: center;">LOI 44 Déroulement et procédure du jeu</p> <p>A. L'attaque Le joueur qui attaque une levée peut jouer n'importe quelle carte de sa main (à</p>

Code 1997 vf 2003

camp).

B. Jeux suivants pour une levée

Après l'attaque, chaque autre joueur 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 Loi 65).

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 des 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. **Levée contenant des atouts** Une levée contenant de l'atout est gagnée par le joueur qui a fourni l'atout le plus fort.

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

G. **Attaque des levées après la première levée** Le joueur qui a gagné la levée attaque pour la levée suivante.

**LOI 45
Carte jouée**

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

Code 2007

moins qu'il ne soit soumis à une pénalité 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.

Code 1997 vf 2003

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 d'une carte obligatoire

~~1. Carte d'un joueur de la défense~~

Une carte d'un joueur de la défense, tenue d'une telle manière qu'il soit possible à son partenaire d'en voir la face, doit être jouée dans la levée en cours. Si le joueur de la défense a déjà joué une carte légale dans la levée en cours, voir E ci-après.

~~2. Carte du déclarant~~

Le déclarant doit jouer une carte de sa main tenue face visible, touchant ou presque la table, ou maintenue en une position qui indique qu'elle a été jouée.

~~3. Carte du mort~~

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

~~4. Carte nommée ou désignée~~

a) Jeu d'une carte nommée : une carte doit être jouée si un joueur la nomme ou la désigne autrement comme étant celle qu'il se propose de jouer.

b) Correction d'une carte désignée par inadvertance : un joueur peut, sans pénalité, changer une désignation faite par inadvertance s'il le fait sans pause pour réfléchir. Si avant ce changement de désignation un adversaire a joué à son tour une carte régulière, il peut, sans pénalité, la remplacer par une autre. (Voir Loi 47 E).

~~5. Carte pénalisée~~

On peut être obligé de jouer une carte pénalisée principale ou secondaire assujettie à la Loi 50.

Code 2007

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

Code 1997 vf 2003

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 reprise si l'attention y a été attirée avant que chaque camp n'ait joué pour la levée suivante. Un joueur de la défense peut retirer sans pénalité 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 a jouée ultérieurement dans cette même levée. La Loi 16 C 2 – information non autorisée provenant d'un jeu retiré – peut s'appliquer.

E. Cinquième carte jouée dans une levée

1. Par un joueur de la défense

Une cinquième carte fournie 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 les Lois 53 ou 56 s'appliquent.

2. Par le déclarant

Quand le déclarant fournit une cinquième carte dans une levée de sa main ou du mort, il n'y a pas de pénalité, à moins que l'arbitre n'estime qu'elle a été attaquée, auquel cas la Loi 55 s'applique.

F. Le mort indique les cartes

Sa main étant visible, 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. L'arbitre décide si l'action du mort a constitué une suggestion au déclarant. Quand l'arbitre juge que c'est le cas, il permet au jeu de continuer, se réservant le droit d'attribuer une marque ajustée si la défense a été lésée par le jeu ainsi suggéré.

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

DEUXIEME SECTION
Irrégularités dans la procédure
LOI 46

Appel incomplet ou erroné d'une carte du mort

A. Manière correcte de désigner les cartes du mort

Code 2007

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.

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

Code 1997 vf 2003

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. Désignation incomplète du rang

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. ~~Toutefois en quatrième, il peut être considéré qu'il appelle la plus petite des cartes gagnantes de la couleur indiquée.~~

S'il demande au mort de gagner la levée, on considère qu'il appelle la plus petite des cartes gagnantes.

S'il dit "petite", ou toute autre formulation similaire, on considère qu'il appelle la plus basse.

2. Désignation de la couleur, mais pas du rang Si le déclarant désigne une couleur mais non un rang, on considère qu'il appelle la plus petite carte de la couleur indiquée.

3. Désignation du rang, mais pas de la couleur

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 jouées légalement, le déclarant doit désigner celle qu'il souhaite.

4. Désignation d'une carte qui n'est pas au mort

Si le déclarant appelle une carte qui n'est pas au mort, l'appel est annulé et le déclarant peut désigner n'importe quelle carte légale.

5. Ni couleur ni rang désignés

Si le déclarant indique un jeu en ne nommant ni la couleur ni le rang (en disant

Code 2007

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.

Code 1997 vf 2003	Code 2007
<p>“jouez n’importe quoi” ou toute autre formulation similaire), l’un des deux joueurs de la défense peut choisir la carte du mort.</p> <p style="text-align: center;">LOI 47 Reprise d’une carte jouée</p> <p>A. Pour se soumettre à une pénalité Une carte jouée peut être retirée pour se soumettre à une pénalité. Une carte reprise d’un joueur de la défense peut devenir une carte pénalisée (voir Loi 49).</p> <p>B. Pour corriger un jeu illégal Une carte jouée peut être retirée pour corriger un jeu illégal ou simultané : - pour jeu simultané, voir Loi 58. - pour carte pénalisée des joueurs de la défense, voir Loi 49.</p> <p>C. Pour changer une désignation faite par inadvertance Une carte jouée peut être retirée sans pénalité après un changement de désignation autorisée par la Loi 45 C 4 b.</p> <p>D. Après un changement de jeu de l’adversaire Après un changement de jeu de l’adversaire, une carte jouée peut être corrigée sans pénalité (voir Loi 62 C 2).</p> <p>E. Changement de jeu fondé sur une fausse information</p> <p><i>1. Attaque hors tour</i> Une attaque hors tour peut être reprise sans pénalité si l’attaquant a été averti à tort par un adversaire que c’était son tour d’attaquer (l’attaque ne peut être acceptée par l’Adv. G).</p> <p><i>2. Reprise d’une carte jouée</i></p> <p>a) Personne n’a joué ultérieurement : un joueur peut 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</p>	<p style="text-align: center;">LOI 47 Reprise d’une carte jouée</p> <p>A. Suite à un arbitrage</p> <p>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).</p> <p>B. Pour corriger un jeu illégal</p> <p>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.</p> <p>C. Pour changer une désignation faite par inadvertance</p> <p>Une carte jouée peut être reprise sans autre conséquence après un changement de désignation autorisé par la Loi 45C4(b).</p> <p>D. Après un changement de jeu de l’adversaire</p> <p>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).</p> <p>E. Changement de jeu fondé sur une information erronée</p> <p>1. Une attaque (ou le jeu d’une carte) hors tour peut être retirée sans autre conséquence si l’attaquant 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.</p> <p>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.</p>

Code 1997 vf 2003

carte de son jeu.

b) Au moins une carte a été jouée ultérieurement : quand il est trop tard pour corriger un jeu, selon a) précédent, la Loi 40 C s'applique

F. Reprise illégale

Excepté comme prévu aux paragraphes A à E précédents, une carte jouée ne peut être retirée.

DEUXIEME PARTIE

CARTE PENALISEE

LOI 48

Cartes exposées du déclarant

A. Le déclarant expose une carte

Un déclarant n'est jamais passible d'une pénalité pour avoir exposé une carte. Une carte de la main du déclarant ou du mort ne devient jamais 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. ~~Après une entame hors tour~~ Quand le déclarant montre ses cartes face visible après une entame hors tour, la Loi 54 s'applique.

~~2. A n'importe quel autre moment~~

Quand le déclarant montre ses cartes face visible à n'importe quel moment, sauf après une entame hors tour, il peut être considéré comme ayant fait une revendication ou une concession de levées, et la Loi 68 s'applique.

LOI 49

Cartes exposées d'un joueur de la défense

Code 2007

(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),

Code 1997 vf 2003

Hors le cours normal du jeu ou l'application d'une Loi, 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. 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.

LOI 50
Dispositions concernant une carte pénalisée

Toute 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.
~~L'arbitre attribue une marque ajustée, plutôt que les dispositions stipulées ci-après, s'il estime que la Loi 72-B-1 s'applique.~~

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'elle soit jouée ou qu'une autre pénalité ait été choisie.

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 (cependant, il est

Code 2007

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

Code 1997 vf 2003

en droit de jouer un honneur).

Le partenaire du joueur fautif n'est pas assujetti à des pénalités d'attaque, mais l'information obtenue du fait d'avoir vu la carte pénalisée est illicite. Son utilisation n'est donc pas autorisée (voir Loi 16-A).

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 assujettis à des restrictions :

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

~~1. Le joueur fautif à son tour de jouer~~

La carte pénalisée principale doit être jouée à la première occasion légale, pour attaquer, pour fournir à la couleur, pour défausser ou pour couper. ~~L'obligation pour le joueur fautif de jouer la carte est, pour le partenaire, une information autorisée mais toute autre information provenant du fait qu'il a vu la carte pénalisée est non autorisée.~~

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.

L'obligation de fournir à la couleur, ou de se soumettre à une pénalité 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. Le partenaire du joueur fautif à son tour d'attaquer~~ 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 suivantes (si le joueur de la défense attaque prématurément, il est assujetti à la Loi 49) :

a) Exiger ou interdire l'attaque d'une couleur :

- exiger du joueur de la défense d'attaquer la couleur de la carte pénalisée ou,
- interdire¹ d'attaquer cette couleur aussi longtemps qu'il garde la main (pour deux cartes pénalisées ou plus, voir Loi 51).

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

b) Ni exiger ni interdire l'attaque d'une couleur :

Code 2007

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 assujetti 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 assujettis 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 assujetti 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.

(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.

Code 1997 vf 2003

ni 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.

LOI 51
Deux cartes pénalisées ou plus

A. Au tour du joueur fautif de jouer

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 à ce tour.

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

~~1. Cartes pénalisées dans la même couleur~~

Quand un joueur de la défense a deux cartes pénalisées, ou plus, dans une même couleur :

a) Le déclarant exige l'attaque de cette couleur :

si le déclarant exige 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) Le déclarant interdit l'attaque de cette couleur :

si le déclarant interdit 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.

~~2. Cartes pénalisées dans plus d'une couleur~~

Quand un joueur de la défense a des cartes pénalisées dans plusieurs couleurs :

Code 2007

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

Code 1997 vf 2003

a) Le déclarant exige l'attaque d'une couleur spécifiée : le déclarant peut exiger¹ que le partenaire du joueur fautif attaque dans une des couleurs pénalisées (mais B.1.a ci-dessus s'applique).

b) Le déclarant interdit l'attaque de couleurs spécifiées : le déclarant peut interdire¹ 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.

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, 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. Jeu de la carte accepté

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, la carte pénalisée non jouée reste pénalisée.

2. Jeu de la carte refusé

Le déclarant peut exiger que le joueur de la défense remplace la carte attaquée ou jouée 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.

TROISIEME PARTIE

ATTAQUES ET JEUX IRRÉGULIERS

-

Code 2007

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.**

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.

Code 1997 vf 2003	Code 2007
<p style="text-align: center;">- PREMIERE SECTION Attaque hors tour LOI 53 Attaque hors tour acceptée</p> <p>A. Attaque hors tour traitée comme attaque correcte Toute attaque hors tour face visible peut être traitée comme une attaque correcte. 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, - le joueur placé après joue à la suite de l'attaque irrégulière, mais voir Loi 47 E 1. Si aucune formulation ni aucun jeu ne montre l'acceptation, l'arbitre exige que l'attaque soit faite de la main correcte.</p> <p>B. Jeu du mauvais joueur après l'attaque irrégulière du camp du déclarant Si le joueur de la défense placé à droite de celui qui a attaqué hors tour joue après l'attaque irrégulière, l'attaque est maintenue et la Loi 57 s'applique.</p> <p>C. Attaque correcte faite à la suite d'une attaque irrégulière Lorsqu'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. Pour un défenseur, la Loi 16 C 2 – information non autorisée provenant d'un jeu retiré – s'applique</p> <p style="text-align: center;">LOI 54 Entame hors tour face visible</p> <p>Quand une entame hors tour est rendue face visible, les paragraphes suivants s'appliquent. Si le partenaire du joueur fautif a entamé face cachée, l'arbitre exige qu'il reprenne cette entame face cachée et les paragraphes suivants s'appliquent également.</p>	<p style="text-align: center;">LOI 53 Attaque hors tour acceptée</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p style="text-align: center;">LOI 54 Entame hors tour face visible</p> <p>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,</p> <p>A. Le déclarant étale sa main Après une entame hors tour face visible, le déclarant peut étaler sa main, il devient</p>

Code 1997 vf 2003

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 toute sa main 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. ~~Le déclarant joue la deuxième carte~~ La deuxième carte de la levée est jouée de la main du déclarant.

2. ~~Le mort a joué la deuxième carte~~ 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

Quand le déclarant exige que le joueur de la défense reprenne son entame hors tour face visible, la Loi 56 s'applique.

LOI 55

Attaque hors tour du déclarant

A. Attaque hors tour du déclarant acceptée

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 fausse information, voir Loi 47 E 1).

Code 2007

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).

Code 1997 vf 2003

B. Attaque hors tour du déclarant non acceptée

1. Au tour d'un des joueurs de la défense d'attaquer

Si le déclarant a attaqué de sa main ou de celle du mort quand c'était au tour d'un des joueurs de la défense d'attaquer, et si n'importe lequel des joueurs de la défense exige qu'il reprenne cette attaque, le déclarant réintègre, sans pénalité, la carte attaquée par erreur.

2. Au tour du déclarant ou du mort d'attaquer

Si à son tour d'attaquer, de sa main ou de celle du mort, le déclarant attaque de la mauvaise main, et si n'importe lequel des joueurs de la défense l'exige, il doit reprendre la carte attaquée par erreur et attaquer de la main correcte.

C. Le déclarant aurait pu obtenir une information

Quand le déclarant adopte une ligne de jeu qui aurait pu être fondée sur une information obtenue grâce à l'infraction, l'arbitre peut attribuer une marque ajustée.

LOI 56

Attaque hors tour d'un joueur de la défense

~~Quand le déclarant exige qu'un joueur de la défense reprenne son attaque hors tour face visible, la carte attaquée illégalement devient une carte pénalisée principale. La Loi 50-D s'applique.~~

~~DEUXIEME SECTION~~

~~Autres attaques et jeux irréguliers~~

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 pénalisée.

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

- soit exiger que le partenaire du joueur fautif joue la plus forte carte qu'il détient dans la couleur attaquée,
- soit exiger que le partenaire du joueur fautif joue la plus petite carte qu'il détient dans la couleur attaquée,
- soit interdire au partenaire du joueur fautif de jouer dans une autre couleur qu'il

Code 2007

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

Code 1997 vf 2003

précisera.

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

Quand le partenaire du joueur fautif est dans l'impossibilité de se conformer à la pénalité choisie par le déclarant, il peut jouer n'importe quelle carte, comme prévu dans la Loi 59.

C. Le déclarant a joué des deux mains avant l'irrégularité Un joueur de la défense n'est pas passible d'une pénalité 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 équivalentes en rang, ne sont considérés comme automatiquement joués.

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 sont considérés comme consécutifs.

B. Cartes simultanées de la même main Si un joueur attaque ou joue deux cartes ou plus simultanément :

1. ~~Une carte visible~~ Si seulement une carte est visible, cette carte est jouée. Toutes les autres cartes sont reprises sans pénalité.

~~2. Plusieurs cartes visibles~~

Si plus d'une carte est visible, le joueur désigne la carte qu'il se propose de jouer ;

Code 2007

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)**.

Code 1997 vf 2003

quand c'est un joueur de la défense, toute autre carte exposée devient pénalisée (voir Loi 50).

~~3. Après qu'une carte visible a été retirée~~

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 pénalité. La Loi 16 C – information non autorisée – peut s'appliquer.

~~4. Erreur non découverte~~

Si le jeu simultané n'est pas découvert avant que les deux camps n'aient joué pour la levée suivante, la Loi 67 – levée défectueuse – s'applique.

LOI 59

Impossibilité d'attaquer ou de jouer comme exigé

Si un joueur est dans l'impossibilité d'attaquer ou de jouer comme exigé pour se conformer à une pénalité:

- 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,
 - 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. Perte du droit de pénaliser~~

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'une pénalité n'ait été imposée, fait perdre le droit de pénaliser cette faute.

~~2. L'irrégularité légalisée~~

Une fois que le droit de pénaliser a été perdu, le jeu illégal est traité comme s'il avait été fait à son tour (mais la Loi 53 C s'applique ~~au joueur dont c'était le tour de jouer~~).

Code 2007

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.

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 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

Code 1997 vf 2003

~~3. Maintien des autres pénalités~~

Si le camp fautif a l'obligation antérieure de jouer une carte pénalisée ou de se conformer à une pénalité 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 pénalisée (Loi 50).

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

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

TROISIEME SECTION

~~La renonce~~

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 conformément à une pénalité agréée, constitue une renonce (voir Loi 59 quand il est impossible de s'y conformer).

B. Droit de s'enquérir au sujet d'une renonce possible - le déclarant peut demander à un joueur de la défense qui n'a pas fourni s'il a une carte de la couleur attaquée,

- le mort peut le demander au déclarant (voir Loi 43 B 2 b),
- les joueurs de la défense peuvent le demander au déclarant ~~mais pas l'un à l'autre, à moins que l'organisme responsable de la zone ne l'autorise.~~

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

Code 2007

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.

Code 1997 vf 2003

Code 2007

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 fournit n'importe quelle carte de la couleur demandée.

~~1. Carte d'un joueur de la défense~~ Une carte ainsi retirée devient une carte pénalisée (Loi 50) si elle a été jouée de la main cachée d'un joueur de la défense.

~~2. Carte du déclarant ou du mort, carte visible d'un joueur de la défense~~
La carte peut être remplacée sans pénalité si elle a été jouée de la main du déclarant ou du mort ou si c'était une carte visible d'un joueur de la défense.

C. Carte suivante jouée dans la levée

~~1. Par le camp non fautif~~

Chaque membre du camp non fautif peut, ~~sans pénalité~~, retirer n'importe quelle carte jouée après la renonce (mais jouée avant que l'attention n'ait été attirée sur cette renonce). La Loi 16 C - information non autorisée - s'applique.
Une réclamation au sujet d'une renonce n'autorise pas automatiquement l'examen des levées déjà jouées, excepté comme permis dans la Loi 66 C.

~~2. Par le partenaire du joueur fautif~~

LOI 62
Correction d'une renonce

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).**

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

Code 1997 vf 2003

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. Loi 16 C s'applique.

D. Renonce à la douzième levée*1. Doit être corrigée*

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. Le partenaire du joueur fautif n'a pas joué à la douzième levée~~ 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 est consommée** Une renonce devient consommée :

- quand le joueur fautif ou son partenaire attaque ou joue à la levée suivante (légalement ou illégalement),

- quand le joueur fautif ou son partenaire nomme ou désigne autrement une carte comme devant être jouée à la levée suivante,

- quand un membre du camp fautif fait ou accepte une revendication ou une concession de levée, oralement ou en montrant sa main (ou de n'importe quelle autre façon).

B. ~~**Cas où l'attention est illégalement attirée sur la renonce**~~ Quand il y a eu violation de la Loi 61B, le joueur fautif doit remplacer sa carte par une carte légale et les pénalités prévues par la Loi 64 s'appliquent comme si la renonce avait été consommée.

C. La renonce ne peut plus être corrigée

Une renonce consommée ne peut plus être corrigée (excepté comme prévu dans la Loi 62 D pour une renonce à la douzième levée), et la levée de la renonce est

Code 2007

des levées déjà jouées (voir Loi 66C).

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.

Code 1997 vf 2003

maintenue comme elle a été jouée (mais voir Loi 43 B 2 b).

LOI 64

Procédure après la consommation d'une renonce

~~A. Pénalité déterminée~~

Quand une renonce est consommée :

1. Le joueur fautif a gagné la levée de la renonce

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,

2. Le joueur fautif n'a pas gagné la levée de la renonce si le joueur fautif n'a pas gagné la levée pendant laquelle la renonce a eu lieu :

- si le partenaire du joueur fautif gagne cette levée ou si le camp fautif gagne ultérieurement une levée, une de ces levées sera transférée,

~~— en outre, si une autre levée est gagnée ultérieurement par le joueur fautif avec l'une des cartes qu'il aurait dû fournir quand il a renoncé, cette levée sera aussi transférée au camp non fautif.~~

~~B. Pas de pénalité déterminée~~

La pénalité pour une renonce consommée ne s'applique pas :

~~1. Pas de levée gagnée~~ si le camp fautif n'a gagné ni la levée de la renonce ni aucune levée suivante,

~~2. Deuxième renonce dans la même couleur par le joueur fautif~~ pour une renonce ultérieure dans la même couleur par le même joueur,

~~3. Renonce fautive d'avoir joué une carte face visible~~

si la renonce a été faite fautive 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. Le camp non fautif a déclaré à la donne suivante~~

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. Le tour est terminé~~ si l'attention a été attirée pour la première fois sur la renonce après la fin du tour,

~~6. Renonce à la douzième levée~~ pour une renonce à la douzième levée.

C. Responsabilité de l'arbitre pour l'équité

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

Code 2007

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 fautive 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.

Code 1997 vf 2003

Code 2007

QUATRIEME PARTIE
LEVÉES

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. ~~Levée gagnée~~ Si le camp d'un joueur a gagné la levée, la carte est disposée dans le sens de la longueur en direction de son partenaire.

2. ~~Levée perdue~~ Si les adversaires ont gagné la levée, la carte est disposée dans le sens de la longueur en direction des adversaires.

C. Ordre

Chaque joueur dispose ses cartes en une rangée, en les superposant dans l'ordre où elles ont été jouées, afin de permettre de revoir le déroulement du jeu à sa fin, ~~si est nécessaire de déterminer le nombre de levées gagnées par chaque camp ou l'ordre dans lequel les cartes ont été jouées.~~

D. Agrément sur le résultat du jeu

Un joueur ne devrait pas déranger l'ordre de ses cartes jouées avant que le nombre de levées gagnées n'ait été agréé. Un joueur qui ne se conforme pas aux

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.

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

Code 1997 vf 2003

dispositions de cette Loi compromet son droit de réclamer la possession de levées contestées ou de réclamer 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 qui viennent d'être jouées à 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 une revendication ou une renonce).

D. Après la fin du jeu

Après la fin du jeu, les cartes jouées ou non jouées peuvent être examinées pour régler un litige concernant une renonce ou un nombre de levées gagnées ou perdues. Aucun joueur ne devrait prendre des cartes autres que les siennes. Si, à la suite d'une 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.

Code 2007

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.

Code 1997 vf 2003

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. Un joueur a omis de jouer une carte~~ Pour rectifier l'omission de jouer à une levée, le joueur fautif fournit une carte qu'il peut jouer légalement.

~~2. Un joueur a joué plusieurs cartes~~

Pour rectifier le jeu de plusieurs cartes dans une même levée, la Loi 45 E (cinquième carte jouée à une levée) ou la Loi 58 B (cartes simultanées d'une main) s'applique.

B. Après que les deux camps ont joué pour la levée suivante Après que les deux camps ont joué pour la levée suivante et si l'arbitre détermine qu'il y a une levée défectueuse, il procède comme suit :

~~1. Le joueur fautif a trop de cartes~~

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) Le joueur fautif a de la couleur attaquée~~

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, et ~~il n'y a pas de pénalité,~~

~~b) Le joueur fautif n'a pas de carte de la couleur attaquée :~~

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 ~~peut être assujetti à la pénalité d'une levée de la Loi 64.~~

Code 2007

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.**

Code 1997 vf 2003

~~2. Le joueur fautif n'a pas assez de cartes~~

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.

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.

CINQUIEME PARTIE
REVENDEICATIONS ET CONCESSIONS

LOI 68
Revendications ou concessions de levées

Selon ces Lois, une formulation ou une action constituant une revendication ou une concession de levées ne se rapportent 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 incontestablement pas l'intention de revendiquer).

B. Définition de la concession

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 de levées restantes s'il y en a. Un joueur concède toutes les levées restantes quand il abandonne sa main.

Sans tenir compte de ce qu'il adviendra après, si un joueur de la défense tente de concéder une levée ou plus et que son partenaire y fait immédiatement objection, aucune concession n'a eu lieu ; ~~la Loi 16 — Information non autorisée — s'applique, c'est pourquoi l'arbitre devrait être appelé immédiatement.~~

Code 2007

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.

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

Code 1997 vf 2003

Code 2007

C. Éclaircissement exigé pour une revendication

Une revendication devrait être accompagnée immédiatement d'un exposé clarifiant l'ordre dans lequel les cartes seront jouées, 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. Tout jeu consécutif à une revendication ou à une concession est annulé par l'arbitre. Si la revendication ou la concession est agréée, la Loi 69 s'applique.

Si elle est contestée par un des joueurs (le mort inclus), l'arbitre doit être appelé immédiatement afin d'appliquer la Loi 70 ou la Loi 71. Aucune action ne peut être entreprise en attendant l'arrivée de l'arbitre.

LOI 69

**Consentement donné à une revendication
ou à une concession**

A. Consentement accordé

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.

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

B. Consentement retiré

A l'intérieur de la période de correction établie par la Loi 79 C, un joueur peut retirer son consentement à la revendication d'un adversaire, mais seulement s'il a consenti :

- la perte d'une levée que son camp a réellement gagnée ou,
- la perte d'une levée qui n'aurait pu, de l'avis de l'arbitre, être perdue par aucun jeu normal des cartes restantes.

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.

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 :

Code 1997 vf 2003

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

LOI 70
Revendications contestées

A. Objectif général

En décidant sur une revendication contestée, l'arbitre juge le résultat de l'étui aussi équitablement que possible pour les deux camps, mais tout point douteux sera résolu contre le joueur qui a revendiqué.

L'arbitre procède comme suit :

B. Enquête de l'arbitre

- il demande au joueur qui a revendiqué de répéter les éclaircissements donnés au moment de sa revendication,
- il demande à tous les joueurs d'exposer leurs cartes restantes face visible sur la table,
- il écoute alors les objections des adversaires à la revendication.

C. Il reste de l'atout chez l'adversaire Quand il reste au moins un atout chez l'adversaire, l'arbitre attribue une levée, ou plus, aux adversaires si :

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

Code 2007

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 de 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,

Code 1997 vf 2003

D. Le joueur qui revendique propose une nouvelle ligne de jeu 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 qui pourrait être moins favorable.

E. Ligne de jeu non formulée (impasse ou capture)

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 un 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 normale¹ ou,
- qu'il serait irrationnel de ne pas adopter cette ligne de jeu.

**LOI 71
Concession annulée**

Une fois faite, une concession doit être maintenue, sauf si, dans le délai de la Loi 79

Code 2007

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 et/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).

**LOI 71
Concession annulée**

Une fois faite, une concession doit être maintenue, sauf si, dans la période de

Code 1997 vf 2003

C, l'arbitre doit l'annuler.

Il en est ainsi quand :

- un joueur a concédé une levée que son camp avait en fait déjà gagnée,
- le déclarant a concédé la perte d'un contrat qu'il avait déjà gagné,
- un joueur de la défense a concédé le gain d'un contrat qu'il avait déjà fait chuter,
- un joueur a concédé une levée qui ne pouvait être perdue par aucun jeu normal¹ des cartes restantes.

CHAPITRE VII
LES CONVENANCES
LOI 72
Principes généraux

A. Respect des Lois

1. ~~Respect des Lois~~ Les tournois de bridge devraient être joués dans la stricte application des Lois.

2. ~~Marque des levées gagnées~~

Il est interdit d'accepter sciemment la marque d'une levée que son camp n'a pas gagnée, ou la concession d'une levée que les adversaires n'auraient pu perdre.

3. ~~Renoncer à des pénalités~~

En tournoi un joueur ne peut, de sa propre initiative, renoncer à une pénalité pour l'infraction d'un adversaire, même s'il estime qu'il n'a pas été désavantagé (mais il peut demander à l'arbitre de le faire – voir Loi 81 C 8).

4. ~~Choix d'options légales pour le camp non fautif~~

Quand, après une irrégularité commise par l'adversaire, ces Lois offrent un choix d'options au camp non fautif, il est approprié qu'il choisisse la solution la plus avantageuse pour lui.

5. ~~Options pour le camp fautif~~

Sous réserve d'application de la Loi 16 C 2 – Information non autorisée - quand une pénalité prescrite pour une infraction involontaire a été appliquée à un camp fautif, il est juste et approprié 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.

6. ~~Responsabilité de l'application des Lois~~

La responsabilité de pénaliser les irrégularités et de réparer les dommages incombe uniquement à l'arbitre et aux Lois, non aux joueurs eux-mêmes.

Code 2007

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.

Code 1997 vf 2003

Code 2007

B. Infraction aux Lois

1. Marque ajustée

Quand l'arbitre estime qu'un joueur fautif aurait pu savoir au moment où il a commis une irrégularité que cette dernière était susceptible de léser le camp non fautif, il demande que les annonces et le jeu se poursuivent. Il attribue ensuite une marque ajustée s'il juge que le camp fautif a tiré avantage de l'irrégularité.

2. Infraction intentionnelle

Un joueur n'a pas le droit d'enfreindre intentionnellement une Loi, même s'il est prêt à en assumer la pénalité prévue dans ce cas.

3. Infraction involontaire

Il n'y a aucune obligation d'attirer l'attention sur une infraction aux Lois faite involontairement par son propre camp (mais voir la ~~note en bas de page de la Loi 75 pour une fausse explication~~).

4. Dissimulation d'une infraction

Un joueur n'a pas le droit d'essayer de dissimuler une infraction faite involontairement, par exemple en faisant une deuxième renonce, ou en dissimulant une carte impliquée dans une renonce, ou en mélangeant les cartes prématurément.

LOI 73

Communication entre partenaires

A. Communication correcte entre partenaires

1. Comment l'effectuer

La communication entre partenaires durant les annonces et le jeu ne doit s'effectuer que par le seul moyen des déclarations et du jeu.

2. Manière correcte de déclarer et jouer

Les déclarations et le jeu devraient être faits :

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

Les organismes responsables [30] peuvent exiger des pauses obligatoires, soit au premier tour des annonces, soit après l'avertissement que l'on va produire une enchère à saut (~~procédure du stop~~), soit avant l'appel de la carte du mort de la première levée.

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.

Code 1997 vf 2003

B. Communication incorrecte entre partenaires

1. Moyens de communications incorrects

Il est interdit aux partenaires de communiquer en utilisant : - la manière dont une déclaration ou un jeu est fait,
- des remarques et des gestes illicites,
- des questions posées ou non posées par les adversaires,
- des explications données ou non données ~~consécutives à des alertes.~~

2. Communication occulte

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.

~~Une paire coupable de cette infraction risque l'expulsion.~~

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 certaine insistance, une accentuation, une hâte ou une hésitation, il doit soigneusement éviter d'en tirer un quelconque avantage ~~pour son camp.~~

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 ~~violation des conventions.~~ Les inférences provenant de telles variations ne peuvent en être tirées 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), ~~ou par le comportement selon lequel la déclaration ou le jeu est fait.~~

Code 2007

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 **indue**, 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.**

Code 1997 vf 2003

E. Tromper un adversaire

Tout joueur peut essayer de tromper un adversaire par une déclaration ou un jeu (~~tant que la tromperie n'est pas protégée par une entente cachée entre partenaires ou par leur connaissance l'un de l'autre~~). Il est tout à fait approprié ~~d'éviter de donner des informations aux adversaires en déclarant ou en jouant sans variation de tempo ou de comportement.~~

F. Violation des convenances

Quand une violation des convenances décrites dans cette Loi lèse un adversaire non fautif :

1. ~~Un joueur agit d'après une information non autorisée~~ Si l'arbitre détermine qu'un joueur a choisi, parmi différentes possibilités logiques d'actions, une plutôt qu'une autre qui aurait pu indiscutablement avoir été suggérée par une remarque, un comportement, un tempo, ou l'équivalent, de son partenaire, il attribue une marque ajustée. La Loi 16 – information non autorisée – peut s'appliquer.

2. ~~Un joueur est lésé par une tromperie illégale~~

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 que celle-ci aurait pu lui profiter, il attribue une marque ajustée (voir Loi 12 C).

**LOI 74
Conduite et éthique**

A. Attitude courtoise

1. ~~Courtoisie~~ Un joueur devrait garder, à tout moment, une attitude courtoise.

2. ~~Ethique du langage et de comportement~~

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. ~~Se conformer à une procédure correcte~~ Chaque joueur devrait suivre une procédure uniforme et correcte en annonçant et en jouant.

B. Ethique

Code 2007

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.**

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

Code 1997 vf 2003

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 ~~dérouter~~ un adversaire,
5. ~~appeler~~ ou s'adresser à l'arbitre d'une manière discourtoise pour lui ou pour les autres joueurs.

C. Violation des procédures

~~Ce qui suit est considéré comme une 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'attente ou l'intention de gagner ou perdre une levée ~~qui n'est pas~~ ~~achevée~~,
4. commenter ou agir pendant les annonces ou le jeu pour attirer l'attention sur un incident 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 ~~approprié~~ 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 normal des annonces ou du jeu dans l'intention de dérouter un adversaire,
8. quitter la table sans raison avant la fin du tour.

Code 2007

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

Code 1997 vf 2003

Code 2007

LOI 75
Agréments entre partenaires

A. Agréments spéciaux entre partenaires

Les agréments spéciaux entre partenaires, explicites ou implicites, doivent être complètement et librement à la disposition des adversaires (voir Loi 40). Les informations fournies au partenaire grâce à de tels agréments doivent provenir des déclarations, du jeu et des caractéristiques de la donne en cours.

B. Violation des agréments entre partenaires

Un joueur a le droit de déroger à un agrément annoncé, tant que son partenaire l'ignore. Mais ce genre de dérogations habituelles au sein d'une paire peut créer des agréments implicites qui doivent être révélés.

Un joueur n'est pas obligé de révéler aux adversaires qu'il a violé un agrément annoncé.

Si ensuite les adversaires sont lésés, par exemple en en tirant une fausse inférence, ils n'ont pas droit à une rectification.

C. Réponse à des questions sur des agréments entre partenaires 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 révélera toute information particulière qui lui a été transmise grâce à l'agrément convenu ou à la connaissance du partenaire ; mais il n'a pas à révéler les inférences tirées de son savoir général et de son expérience.

D. Correction des erreurs d'explication

1. *Le joueur qui explique se rend compte de sa propre erreur* Si un joueur réalise par la suite que sa propre explication était fausse ou incomplète, il doit immédiatement appeler l'arbitre (qui appliquera la Loi 21 ou la Loi 40 C).

2. *Le partenaire du joueur qui a expliqué se rend compte de l'erreur*

Un joueur dont le partenaire a fait une erreur d'explication n'est pas autorisé à corriger cette erreur avant le Passe final et ne doit pas indiquer par son comportement qu'une erreur a été faite. Le joueur de la défense n'est pas autorisé à rectifier cette erreur avant la fin du jeu.

Après avoir appelé l'arbitre à la première occasion légale (après le Passe final, s'il devient déclarant ou mort et à la fin du jeu s'il devient joueur de la défense), le

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 l'arrêt de 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.

Code 1997 vf 2003

joueur doit informer ses adversaires qu'à son avis l'explication de son partenaire était erronée.

Deux exemples peuvent clarifier les responsabilités des joueurs (et de l'arbitre) à la suite d'une explication trompeuse donnée aux adversaires. Dans les deux exemples suivants, Nord a ouvert d'un Sans Atout et Sud, qui détient une main faible avec une longue à Carreau, a enchéri deux Carreaux 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 maj eures.

EXEMPLE 1 : Erreur d'explication

L'actuel agrément entre partenaires est que deux Carreaux est naturel et arrêté ; l'erreur vient de l'explication de Nord. Cette explication est une infraction aux Lois, puisque Est-Ouest sont en droit d'avoir une description précise des agréments de Nord-Sud (quand cette infraction lèse Est-Ouest, l'arbitre attribuera une marque ajustée). Si Nord par la suite se rend compte de son erreur, il doit immédiatement en aviser l'arbitre. Sud ne doit rien faire pour corriger la fausse explication tant que les annonces continuent ; après le Passe final, Sud, s'il est déclarant ou mort, devrait appeler l'arbitre, et corriger spontanément l'erreur d'explication. Si Sud devient joueur de la défense, il appelle l'arbitre et corrige l'explication à la fin du jeu.

EXEMPLE 2 : Erreur d'application

L'agrément entre partenaires est conforme à l'explication : deux Carreaux est fort et artificiel ; l'erreur était dans l'enchère de Sud. Là, il n'y a pas d'infraction à la Loi, puisque Est-Ouest ont reçu une description précise de l'agrément de Nord-Sud ; ils n'ont aucun droit à une description précise des mains de Nord-Sud (sans se préoccuper des dommages l'arbitre autorisera le maintien du résultat; mais en l'absence d'évidence contraire, l'arbitre doit présumer qu'il s'agit plutôt d'une fausse explication que d'une fausse déclaration). Sud ne doit pas corriger l'explication de Nord (ni aviser l'arbitre) immédiatement, et n'a pas la responsabilité de le faire par la suite.

Dans les deux exemples, ayant entendu l'explication de Nord, Sud sait que sa propre enchère de deux Carreaux a été mal interprétée. Cette connaissance est "une information non autorisée" (voir Loi 16 A), et Sud doit être attentif à ne pas fonder ses actions suivantes sur cette information (s'il le fait, l'arbitre attribuera une marque ajustée). Par exemple, si Nord réenchérit deux Sans-Atout, 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.

LOI 76

Code 2007

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

Code 1997 vf 2003

Spectateurs

A. Conduite pendant les annonces et le jeu

1. ~~Une seule main~~ Un spectateur ne devrait pas regarder le jeu de plus d'un joueur sans autorisation.
2. ~~Réaction personnelle~~ Pendant le déroulement d'une donne, un spectateur ne doit manifester aucune réaction.
3. ~~Maniérisme ou remarque~~ Pendant le tour, un spectateur doit s'abstenir de maniérisme ou de remarque d'aucune sorte (conversation avec un joueur incluse).
4. ~~Respect des joueurs~~ Un spectateur ne doit en aucun cas déranger un joueur.

B. Participation des spectateurs

Un spectateur n'a pas le droit d'attirer l'attention sur une irrégularité ou une erreur, ni d'intervenir au sujet d'un fait ou d'une Loi, sauf sur demande de l'arbitre.

CHAPITRE VIII

-

LA MARQUE

Code 2007

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 réglementer 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

Code 1997 vf 2003

Code 2007

LOI 77
Tableau de marque en tournoi

...

LOI 78
Méthodes de marque

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 I.M.P.

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

...

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. Méthodes spéciales de score

Des méthodes spéciales de score sont autorisées si elles sont acceptées par

statut de spectateur à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

LOI 77
La marque

...

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 :

...

C. Score en points totaux

Code 1997 vf 2003

l'organisme responsable. Au début de chaque épreuve, l'organisme responsable devrait publier les conditions de l'épreuve, précisant les conditions d'inscription, les méthodes de score, la détermination des vainqueurs, le départage des *ex æquo*, etc...

**LOI 79
Levées gagnées**

A. Accord sur les levées gagnées Le nombre de levées gagnées sera agréé avant que les quatre mains ne soient remises dans l'étui.

B. Désaccord sur les levées gagnées

Si un désaccord ultérieur survient, l'arbitre doit être appelé.

Il n'est pas tenu d'accorder une augmentation de marque à moins qu'il n'ait été appelé avant la fin du tour tel que celui-ci est défini dans la Loi 8. Toutefois les Lois 69 ou 71 peuvent supplanter cette disposition quand il y a eu consentement ou concession.

C. Erreur dans la marque

Une erreur, en calculant ou en transcrivant la marque agréée, qu'elle ait été faite par un joueur ou un scoreur, peut être corrigée avant l'expiration du délai spécifié par l'organisme responsable. A moins que l'organisme responsable ne spécifie un délai plus long, cette période de correction expire trente minutes après mise à disposition du résultat officiel pour vérification.

Code 2007

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.

Code 1997 vf 2003

Code 2007

CHAPITRE IX
RESPONSABILITÉ DU TOURNOI

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**.

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.

Code 1997 vf 2003

Code 2007

LOI 80

Organisme responsable

L'organisme responsable d'une épreuve soumise à ces Lois a les fonctions et pouvoirs suivants :

A. **Arbitre** Nommer l'arbitre. S'il n'y a pas d'arbitre, les joueurs devraient désigner un des leurs pour assumer cette fonction.

B. **Préparatifs** Se charger des préparatifs du tournoi, notamment les lieux, les installations et l'équipement.

C. ~~Horaires des séances~~ Etablir la date et les horaires de chaque séance.

D. ~~Conditions d'inscription~~ Etablir les conditions d'inscription.

E. Conditions spéciales

Etablir des conditions spéciales pour annoncer et jouer (par exemple ~~déclarations écrites, boîtes à annonces, écrans~~ ; l'application des pénalités prévues pour certaines actions peut être suspendue si elles n'ont pas été transmises de l'autre côté de l'écran [33]).

F. **Règlements supplémentaires** Publier ou annoncer des règlements supplémentaires à ces Lois, mais à condition qu'ils ne soient pas en désaccord avec celles-ci.

G. **Appels** Prévoir les dispositions adéquates pour que les appels puissent être traités.

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 ;

Code 1997 vf 2003	Code 2007
<p style="text-align: center;">CHAPITRE X - L'ARBITRE - PREMIERE SECTION Responsabilités</p> <p>LOI 81 Fonctions et pouvoirs A. Statut officiel L'arbitre est le représentant officiel de l'organisme responsable. B. Limitations et responsabilités</p> <p>1. <i>Direction technique</i> L'arbitre est responsable de la direction technique du tournoi. 2. <i>Observation des Loïs et règlements</i> L'arbitre est lié par ces Loïs et par les règlements supplémentaires édictés par l'organisme responsable.</p> <p>C. Fonctions et pouvoirs de l'arbitre Les fonctions et pouvoirs de l'arbitre comprennent normalement ce qui suit :</p> <p>1. Assistants Nommer des assistants, s'il en a besoin pour l'aider à remplir ses fonctions. 2. Inscriptions Accepter et enregistrer les inscriptions. 3. Conditions de jeu Etablir des conditions de jeu adéquates et les annoncer aux concurrents. 4. Discipline Maintenir la discipline, et assurer le déroulement normal du jeu. 5. Loïs Appliquer et expliquer les Loïs, aviser les joueurs de leurs droits et responsabilités. 6. Erreurs Rectifier toute erreur ou irrégularité dont il a connaissance de n'importe quelle</p>	<p>(l) exercer tous autres pouvoirs et obligations conférés par ces Loïs.</p> <p style="text-align: center;">LOI 81 L'arbitre</p> <p>A. Statut officiel L'arbitre est le représentant officiel de l'organisateur de l'épreuve.</p> <p>B. Restrictions et responsabilités</p> <p>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 Loïs et les applique ; il en est de même pour tout règlement supplémentaire édicté selon l'autorité conférée par ces Loïs.</p> <p>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 :</p> <p>1. maintenir la discipline et assurer le déroulement normal du jeu ; 2. appliquer et expliquer ces Loïs 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 Loïs 90 et 91 ; 5. renoncer à sa discrétion à un arbitrage si motif il y a, sur demande du camp non fautif.</p>

Code 1997 vf 2003	Code 2007
<p>manière à l'intérieur de la période de correction prévue par la Loi 79 C.</p> <p>7. Pénalités Imposer des pénalités quand elles sont applicables.</p> <p>8. Renoncer à des pénalités Renoncer, à sa discrétion, à des pénalités, si motif il y a, mais sur demande du camp non fautif.</p> <p>9. Litiges Régler les litiges ; en référer au Comité compétent si nécessaire.</p> <p>10. Marques Rassembler les marques et calculer les résultats.</p> <p>11. Communications des résultats Communiquer les résultats à l'organisme responsable pour l'enregistrement officiel.</p> <p>D. Délégation des fonctions L'arbitre peut déléguer n'importe laquelle des fonctions énumérées en C à des assistants, mais il n'est pas pour autant déchargé de la responsabilité de leur accomplissement correct.</p> <p style="text-align: center;">LOI 82 Rectification des erreurs de procédure</p> <p>A. Devoir de l'arbitre C'est le devoir de l'arbitre de rectifier les erreurs de procédure et de maintenir le déroulement du jeu d'une manière conforme à ces Lois.</p> <p>B. Rectification d'erreurs Pour rectifier une erreur de procédure, l'arbitre peut :</p> <p>1. Attribuer une marque ajustée Attribuer une marque ajustée comme autorisée par les Lois.</p> <p>2. Spécifier le moment de jouer Exiger ou différer le jeu d'un étui.</p> <p>C. Erreur de l'arbitre Si l'arbitre a donné une décision que lui, ou l'arbitre en chef, déterminera ultérieurement comme inexacte, et si aucune rectification ne permet à l'étui d'être marqué normalement, il attribue une marque ajustée, en considérant les deux camps comme non fautifs.</p>	<p>6. régler les litiges ;</p> <p>7. soumettre toute question à un comité compétent ;</p> <p>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.</p> <p>D. Délégation de fonctions L'arbitre peut déléguer tout ou partie de ses fonctions à des assistants, mais il n'est pas pour autant déchargé de la responsabilité de leur exécution correcte.</p> <p style="text-align: center;">LOI 82 Rectification des erreurs de procédure</p> <p>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.</p> <p>B. Rectification d'erreurs Pour rectifier une erreur de procédure, l'arbitre peut :</p> <p>1. attribuer une marque ajustée comme autorisée par ces Lois ;</p> <p>2. exiger, différer ou annuler le jeu d'un étui ;</p> <p>3. exercer tout autre pouvoir que lui confèrent ces lois.</p> <p>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</p>

Code 1997 vf 2003

Code 2007

LOI 83
Notification du droit d'appel

Si l'arbitre croit qu'une révision de sa décision sur un point de fait ou sur l'exercice de son pouvoir discrétionnaire pourrait être possible (~~par exemple en attribuant une marque ajustée en application de la Loi 12~~), il avise le concurrent de son droit d'appel. Il peut aussi saisir lui-même la commission compétente.

~~DEUXIEME SECTION~~

Décision
LOI 84
Décisions concernant des faits agréés

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

A. Pas de pénalité prévue par les Lois

Si aucune pénalité 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. Pénalité prévue par les Lois

Si un cas relève clairement de la mise en application d'une ~~ou plusieurs~~ Lois et qu'une pénalité est prévue pour irrégularité, il impose cette pénalité et vérifie sa bonne application.

C. Choix du joueur

Si une loi prévoit pour un joueur un choix entre plusieurs pénalités, il explique les options et ~~vérifie l'application de la pénalité choisie.~~

D. Choix de l'arbitre

Si la Loi offre à l'arbitre un choix entre une pénalité spécifique et l'attribution d'une marque ajustée, il essaie de rétablir l'équité. Tout point douteux sera tranché en faveur du camp non fautif.

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.

Code 1997 vf 2003

E. Pouvoir discrétionnaire

En cas d'irrégularité pour laquelle aucune pénalité n'est prévue par la Loi, il attribue une marque ajustée ~~s'il existe la moindre possibilité raisonnable~~ que le camp non fautif ait été lésé. Il notifie au camp fautif son droit de faire appel (voir Loi 81 C 9).

LOI 85

Décisions concernant les faits contestés

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

A. Certitude de l'arbitre

Si l'arbitre est 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 ~~d'une manière satisfaisante~~, il donne une décision qui permet au jeu de continuer ~~et notifie aux joueurs leur droit d'appel~~.

TROISIEME SECTION

Corrections des irrégularités

LOI 86

En match par équipes

A. Score moyen en I.M.P.

Quand l'arbitre attribue une marque ajustée artificielle de moyenne plus ou de moyenne moins dans un match en I.M.P., le score sera respectivement soit de +3 I.M.P., soit de -3 I.M.P.

B. Ajustements qui ne se compensent pas, en match par K.O. Quand l'arbitre attribue des marques ajustées qui ne se compensent pas (voir Loi 12 C) en match

Code 2007

S'il estime qu'il est probable qu'un camp non fautif a subi un dommage du fait d'une irrégularité pour laquelle ces Loïs 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.

Code 1997 vf 2003

par K.O., chaque score des concurrents sur l'étui est calculé séparément. La moyenne de ces deux marques est alors attribuée aux deux concurrents.

C. Etui 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.

LOI 87 Etuis incorrects

A. Définition

Un étui ~~doit être annulé~~ si l'arbitre détermine qu'une ou plusieurs cartes ont été mal placées dans l'étui, de telle manière que les concurrents qui auraient dû avoir une comparaison directe de la marque n'ont pas joué la donne dans une forme identique.

B. Marquer l'étui incorrect

En notant un étui incorrect, l'arbitre détermine d'aussi près que possible quels ont été les scores réalisés sur l'étui dans sa forme correcte, et ceux réalisés dans sa forme modifiée. Sur cette base, il répartit les marques en deux groupes et calcule chaque groupe séparément comme prévu par les règlements de l'organisme responsable. Dans certaines formes de tournois par équipes, l'organisme responsable peut prescrire que la donne sera rejouée. La Loi 6 – Mélange et Donne – peut s'appliquer.

Code 2007

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).

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

Code 1997 vf 2003

Code 2007

~~QUATRIEME SECTION~~

Pénalités

LOI 88

Attribution des points d'indemnité

Dans une épreuve par paires ou individuelle, quand une marque ajustée artificielle a été imposée à un joueur non fautif, sans qu'il y ait faute ni choix de sa part, il lui sera attribué :

- soit 60 % des points de match possibles pour lui sur cet étui,
- soit le pourcentage des points de match qu'il a gagné sur les étuis réellement joués pendant la séance si ce pourcentage est supérieur à 60 %.

LOI 89

Pénalités dans les épreuves individuelles

Dans les épreuves individuelles, l'arbitre applique les pénalités prévues par les Lois et les marques ajustées d'une manière égale aux deux membres du camp fautif, même si un seul des deux peut être responsable de l'irrégularité. Toutefois les pénalités de procédure infligées à un joueur fautif ne s'applique pas à son partenaire, si ce dernier n'est en aucune façon responsable de l'infraction.

LOI 90

Pénalités de procédure

A. Autorité de l'arbitre

~~Pour renforcer les pénalités~~ prévues par les Lois, l'arbitre peut, ~~de surcroît~~, infliger des pénalités pour toute faute qui, indûment, retarde, ou gêne 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 Les fautes passibles de pénalités comprennent notamment (liste non limitative) :

1. ~~Retard~~
arrivée d'un concurrent après l'heure fixée pour le début,
2. ~~Jeu lent~~

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 Lois, l'arbitre peut également infliger des pénalités de procédure pour toute faute qui, indûment, retarde ou **perturbe** le jeu, dérange d'autres concurrents, enfreint les procédures correctes ou requiert l'application d'une marque ajustée 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,

Code 1997 vf 2003

jeu anormalement lent d'un concurrent,

3. ~~Discussion à haute voix~~
discussion des annonces, du jeu ou du résultat d'un étui qui peut être entendue à une autre table,

4. ~~Comparaison des marques~~
toute comparaison non autorisée des marques avec un autre concurrent,

5. ~~Toucher les cartes d'un autre~~
toucher ou prendre en main les cartes appartenant à un autre joueur (Voir Loi 7 – ~~Contrôle de l'étui et des cartes~~),

6. ~~Mal placer les cartes dans l'étui~~
placer une carte ou plus dans une poche incorrecte de l'étui,

7. ~~Erreurs de procédure~~
toute erreur de procédure (par exemple omettre de compter ses cartes, jouer le mauvais étui, etc.) qui nécessite une marque ajustée pour n'importe quel concurrent,

8. ~~Non-observation des règlements et directives~~
tout manquement à observer rapidement les règlements du tournoi ou les instructions de l'arbitre.

LOI 91
Pénaliser ou suspendre

A. Pouvoir de l'arbitre

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

B. Droit de disqualification

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

Code 2007

2. jeu anormalement lent d'un concurrent,

3. discussion des annonces, du jeu ou du résultat d'un étui pouvant être entendue à une autre table,

4. toute comparaison non autorisée des marques avec un autre concurrent,

5. toucher ou prendre en main les cartes d'un autre joueur (voir Loi 7),

6. placer une ou plusieurs cartes dans une poche incorrecte de l'étui,

7. toute erreur de procédure (par exemple omettre de compter ses cartes, jouer le mauvais étui, etc.) nécessitant une marque ajustée pour n'importe quel concurrent,

8. tout manquement à observer rapidement les règlements du tournoi ou les instructions de l'arbitre.

LOI 91
Pénaliser ou suspendre

A. Compétences de l'arbitre

En s'acquittant de sa mission de maintien de l'ordre et de la discipline, l'arbitre est habilité à infliger des pénalités disciplinaires en points, ou à suspendre un **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.

Code 1997 vf 2003

~~CHAPITRE XI~~
APPELS
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.

B. Délai d'appel

Le droit de demander un arbitrage, de s'informer sur un arbitrage rendu ou d'en faire appel, expire 30 minutes après mise à disposition des résultats officiels pour vérification. L'organisme responsable peut fixer un délai différent.

C. **Comment appeler** Tous les appels sont transmis par l'intermédiaire de l'arbitre.

D. Accord des appelants

Excepté dans une épreuve individuelle, un appel ne sera entendu que si les deux joueurs de la paire ou le capitaine de l'équipe, sont d'accord pour faire appel. Un membre absent sera considéré comme d'accord.

LOI 93
Procédures d'appel

Code 2007

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. Après 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.

LOI 93
Procédures d'appel

Code 1997 vf 2003

A. Pas de Comité d'appel

L'arbitre ~~en chef~~ entend et juge tous les appels si aucune juridiction d'appel n'est prévue ou si elle ne peut se réunir sans perturber le déroulement normal du tournoi.

B. Comité d'appel disponible Si un comité est disponible :

1. ~~Appel concernant les Lois~~

L'arbitre en chef 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. ~~Tous les autres appels~~ L'arbitre en chef transmet pour décision, tous les autres appels à la juridiction d'appel compétente.

3. ~~Décision d'appel~~

Les juridictions d'appel peuvent exercer tous les pouvoirs conférés par les Lois à l'arbitre, mais ne peuvent modifier une décision de l'arbitre découlant d'une ~~bonne~~ application de la loi ou du règlement ou sur un point relevant de l'exercice de ses pouvoirs disciplinaires. Elles peuvent recommander à l'arbitre de changer sa décision.

C. Appel à une autorité nationale

Les premiers recours épuisés, l'autorité nationale peut être saisie.

Code 2007

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

Code 1997 vf 2003	Code 2007
	la suppression ou la modification de tout stade des procédures d'appel instituées par ces Lois**.