

**LOI 1****Le jeu de cartes****Hiérarchie des cartes et des couleurs**

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

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

**LOI 2****Les étuis de tournoi**

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

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

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

**LOI 1 - LE JEU DE CARTES****A. Hiérarchie des cartes et des couleurs**

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

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

**B. La face des cartes**

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

**C. Le dos des cartes**

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

**LOI 2 - LES ÉTUIS DE TOURNOI**

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

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

\* La FFB ne l'exige pas.

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

### **LOI 3 Disposition des tables**

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

### **LOI 4 Les paires**

Les quatre joueurs de chaque table forment les deux paires ou camps, Nord-Sud opposé à Est-Ouest.  
Dans les épreuves par paires ou par équipes, les concurrents s'inscrivent par paire ou par équipe selon le cas et gardent les mêmes partenaires pendant toute la séance (sauf dans le cas de remplacements autorisés par l'arbitre). Dans les épreuves individuelles, chaque joueur s'inscrit individuellement et change de partenaire au cours de la séance.

### **LOI 5 Désignation des places**

#### **A. Position initiale**

Sauf directives contraires, les membres de chaque paire ou de chaque équipe peuvent choisir leur place par agrément mutuel parmi celles qui leur ont été assignées.

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

Nord-Sud vulnérable    Étuis 2 5 12 15  
Est-Ouest vulnérable    Étuis 3 6 9 16  
Tous vulnérables                    Étuis 4 7 10 13

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

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

### **LOI 3 - DISPOSITION DES TABLES**

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

### **LOI 4 - LES PAIRES**

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

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

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

### **LOI 5 - DÉSIGNATION DES PLACES**

#### **A. Position initiale**

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

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

### **B. Changement de position ou de table**

Chaque joueur est responsable de changer de place, conformément aux instructions de l'arbitre.  
Ce dernier est responsable de la clarté et la précision de ses instructions.

## **LOI 6 Mélange et Donne**

### **A. Mélange**

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

### **B. Donne**

Les cartes doivent être données face cachée, une par une, en quatre mains de treize cartes chacune. Chaque main est ensuite placée face cachée dans une des quatre poches de l'étui. 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.

### **B. Changement de position ou de table**

Chaque joueur est responsable de changer de place conformément aux instructions de l'arbitre.  
Ce dernier est responsable de la clarté et la précision de ses instructions.

## **LOI 6 - MÉLANGE ET DONNE**

### **A. Mélange**

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

### **B. Donne**

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

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

### **C. Représentation des deux paires**

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

### **D. Nouveau mélange et redonne**

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

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

les cartes seront à nouveau mélangées et distribuées.

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.

4. L'arbitre peut imposer une méthode différente pour distribuer ou pré-distribuer 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).

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

2. À moins que le but du tournoi ne soit de rejouer des donnes anciennes, aucun résultat ne peut être maintenu si les cartes ont été données d'un paquet trié<sup>1</sup> sans être mélangées, ou si la donne provient d'une autre séance. (Ces dispositions n'empêchent pas l'échange, si besoin est, d'étuis entre les tables.)

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

#### ***E. Options de l'arbitre pour mélanger et distribuer***

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

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

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

4. L'arbitre peut imposer une méthode différente pour distribuer ou pré-distribuer **afin d'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).

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

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

**LOI 7**  
**Contrôle de l'étui et des cartes**

**A. Place de l'étui**

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

**B. Retirer les cartes de l'étui**

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

**C. Remettre les cartes dans l'étui**

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

**D. Responsabilité de ces procédures**

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

**LOI 7 - CONTRÔLE DE L'ÉTUI ET DES CARTES**

**A. Place de l'étui**

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

**B. Retirer les cartes de l'étui**

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

**C. Remettre les cartes dans l'étui**

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

**D. Responsabilité **pour** ces procédures**

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

**LOI 8**  
**Ordre des Tours**

**A. Mouvement des étuis et des joueurs**

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

2. A moins que l'arbitre n'en décide autrement, le joueur Nord est responsable du mouvement des étuis venant de se jouer à sa table vers la table normalement prévue pour le tour suivant.

**B. Fin du tour**

1. En général, un tour se termine lorsque l'arbitre donne le signal du tour suivant. Toutefois, si à ce moment-là, le jeu n'est pas terminé à une table, le tour continue pour cette dernière, jusqu'à ce que les joueurs aient changé.

2. Quand l'arbitre diffère le jeu d'un étui, le tour ne se termine pour les joueurs concernés et pour cette donne :

- que lorsque celle-ci aura été jouée, et le score agréé et marqué ;
- ou lorsque l'arbitre aura décidé d'annuler la donne.

**C. Fin du dernier tour et fin de la séance**

Le dernier tour de la séance et la séance elle-même prennent fin à chaque table :

- quand tous les étuis prévus à cette table ont été joués et,
- quand tous les résultats ont été inscrits, sans objection, sur les feuilles de marque correspondantes.

**LOI 9**  
**Procédure à la suite d'une irrégularité**

**A. Attirer l'attention sur une irrégularité**

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

**LOI 8 - ORDRE DES TOURS**

**A. Mouvement des étuis et des joueurs**

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

2. À moins que l'arbitre n'en décide autrement, le joueur Nord est responsable du mouvement des étuis venant de se jouer à sa table vers la table normalement prévue pour le tour suivant.

**B. Fin du tour**

1. En général, un tour se termine lorsque l'arbitre donne le signal du tour suivant. Toutefois, si à ce moment-là le jeu n'est pas terminé à une table, le tour continue pour cette dernière jusqu'à ce que les joueurs aient changé.

2. Quand l'arbitre diffère le jeu d'un étui, le tour ne se termine pour les joueurs concernés et pour cette donne :

- que lorsque celle-ci aura été jouée, et le score agréé et marqué ;
- ou lorsque l'arbitre aura décidé d'annuler la donne.

**C. Fin du dernier tour et fin de la séance**

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

**LOI 9 - PROCÉDURE À LA SUITE D'UNE IRRÉGULARITÉ**

**A. Attirer l'attention sur une irrégularité**

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

2. A moins qu'une Loi ne l'interdise, le déclarant ou un des joueurs de la défense peut attirer l'attention sur une irrégularité survenant pendant le jeu de la carte. Pour une orientation incorrecte d'une carte à l'issue d'une levée, voir la Loi 65B3.

3. Le mort n'est pas autorisé à attirer l'attention sur une irrégularité durant la période de jeu, mais peut le faire à la fin du jeu.

Toutefois tout joueur, y compris le mort, peut essayer d'empêcher un autre joueur de commettre une irrégularité (mais le mort reste soumis aux Lois 42 et 43.)

4. Il n'y a aucune obligation d'attirer l'attention sur une infraction aux Lois faite par son propre camp (mais voir la Loi 20F5 pour une explication apparemment erronée du partenaire).

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

1. (a) L'arbitre devrait être appelé dès que l'attention a été portée sur une irrégularité.

(b) Tout joueur, y compris le mort, peut appeler l'arbitre après que l'attention a été portée sur une irrégularité.

(c) Appeler l'arbitre n'altère aucun des droits auxquels un joueur pourrait par ailleurs prétendre.

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

2. Aucun joueur n'agira avant que l'arbitre n'ait expliqué tout ce qui concerne l'arbitrage.

#### ***C. Correction prématurée d'une irrégularité***

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

2. À moins qu'une Loi ne l'interdise, le déclarant ou un des joueurs de la défense peut attirer l'attention sur une irrégularité survenant pendant le jeu de la carte. Pour une orientation incorrecte d'une carte à l'issue d'une levée, voir la Loi 65B3.

3. Tout joueur, y compris le mort, peut essayer d'empêcher une irrégularité (mais le mort reste soumis aux Lois 42 et 43).

4. Le mort n'est pas autorisé à attirer l'attention sur une irrégularité avant la fin du jeu (mais voir la Loi 20F5 pour une explication apparemment erronée du déclarant).

5. Il n'y a aucune obligation d'attirer l'attention sur une infraction aux Lois faite par son propre camp (mais voir la Loi 20F5 pour une explication apparemment erronée du partenaire).

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

1. (a) L'arbitre devrait être appelé dès que l'attention a été portée sur une irrégularité.

(b) Tout joueur, y compris le mort, peut appeler l'arbitre après que l'attention a été portée sur une irrégularité.

(c) Appeler l'arbitre n'altère aucun des droits auxquels un joueur pourrait par ailleurs prétendre.

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

2. Aucun joueur n'agira avant que l'arbitre n'ait expliqué tout ce qui concerne l'arbitrage.

#### ***C. Correction prématurée d'une irrégularité***

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

**LOI 10**  
**Arbitrage - Rectification**

**A. Droit d'imposer des rectifications**

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

**B. Modification de l'arbitrage**

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

**C. Choix après une irrégularité**

1. Quand les Lois offrent une option après une irrégularité, l'arbitre explique toutes les options possibles.
2. Si, après une irrégularité, un joueur a une option, il doit exercer son choix sans consulter son partenaire.
3. Quand, après une irrégularité commise par l'adversaire, ces Lois offrent un choix d'options au camp non fautif, il est conforme à l'éthique qu'il choisisse la solution la plus avantageuse pour lui.
4. Sous réserve d'application de la Loi 16D2, après arbitrage d'une infraction, il est conforme à l'éthique que les joueurs fautifs déclarent ou jouent d'une manière avantageuse pour leur camp, même si, de ce fait, ils semblent profiter de leur propre infraction (mais voir les Lois 27 et 50).

**LOI 10 - ARBITRAGE - RECTIFICATION**

**A. Droit d'imposer des rectifications**

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

**B. Modification de l'arbitrage**

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

**C. Choix après une irrégularité**

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



**LOI 11**  
**Perte du droit à rectification**

**A. Initiative par le camp non fautif**

Le droit de rectifier une irrégularité peut être perdu si un membre du camp non fautif prend une initiative quelconque avant d'appeler l'arbitre. L'arbitre décide ainsi, par exemple quand le camp non fautif peut avoir tiré avantage de l'action consécutive faite par un adversaire ignorant les dispositions applicables de la loi.

**B. Procédure après la perte du droit à compensation**

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

**LOI 12**  
**Pouvoirs discrétionnaires de l'arbitre**

**A. Pouvoir d'attribuer une marque ajustée**

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

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

**B. Objectifs d'une marque ajustée**

1. Le but d'une marque ajustée est de réparer un dommage subi par un camp non fautif et de supprimer tout avantage obtenu par un camp fautif du fait de son infraction. Un dommage existe quand, du fait d'une infraction, un camp non fautif

**LOI 11 - PERTE DU DROIT À RECTIFICATION**

**A. Initiative par le camp non fautif**

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

**B. Procédure après la perte du droit à compensation**

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

**LOI 12 - POUVOIRS DISCRÉTIONNAIRES DE L'ARBITRE**

**A. Pouvoir d'attribuer une marque ajustée**

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

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

**B. Objectifs d'une marque ajustée**

obtient à la table un résultat moins favorable que le résultat probable qu'il aurait obtenu si l'infraction n'avait pas eu lieu – mais voir C1(b).

2. L'arbitre n'est pas autorisé à attribuer une marque ajustée sous prétexte que l'arbitrage prévu dans la Loi est, soit trop sévère, soit trop avantageux pour l'un ou l'autre camp.

### **C. Attribution d'une marque ajustée**

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

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

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

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

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

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

(ii) le camp fautif marque le résultat défavorable le plus probable.

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

2. (a) Lorsque, suite à une irrégularité, aucun résultat ne peut être obtenu (et voir C1(d)), l'arbitre attribue une marque ajustée artificielle, en fonction de la responsabilité de l'irrégularité, à savoir :

- moyenne moins : au plus 40 % des points de match possibles en tournoi par paires à un concurrent entièrement fautif,

- moyenne : 50% en tournoi par paires à un concurrent seulement partiellement fautif,

1. Le but d'une marque ajustée est de réparer un dommage subi par un camp non fautif et de supprimer tout avantage obtenu par un camp fautif du fait de son infraction. Un dommage existe quand, du fait d'une infraction, un camp non fautif obtient à la table un résultat moins favorable que le résultat probable qu'il aurait obtenu si l'infraction n'avait pas eu lieu.

2. L'arbitre n'est pas autorisé à attribuer une marque ajustée sous prétexte que l'arbitrage prévu dans la Loi est, soit trop sévère, soit trop avantageux pour l'un ou l'autre camp.

### **C. Attribution d'une marque ajustée**

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

Une telle marque remplace le score obtenu à la table.

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

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

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

(e) Si, après l'irrégularité, le camp non fautif a contribué à son propre dommage  
- soit par une très grave erreur (sans lien avec l'infraction)  
- soit par une action aventureuse, dont il aurait pu, en cas d'insuccès, espérer l'annulation par l'arbitrage, alors :

(i) on attribue au camp fautif la marque ajustée qu'il aurait reçue par l'arbitrage de son infraction

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

- 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.

(ii) le camp non fautif ne reçoit aucune compensation pour la partie du dommage résultant de sa propre action.

2. (a) Lorsque, suite à une irrégularité, aucun résultat ne peut être obtenu [voir également C1(d)], l'arbitre attribue une marque ajustée artificielle en fonction de la responsabilité de l'irrégularité, à savoir :

- moyenne moins : au plus 40 % des points de match possibles en tournoi par paires à un concurrent entièrement fautif,

- moyenne : 50% en tournoi par paires à un concurrent seulement partiellement fautif,

- moyenne plus : au moins 60 % en tournoi par paires à un concurrent totalement non fautif.

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

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

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

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

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

\*\* Pour les épreuves FFB voir le Règlement National des compétitions.

**LOI 13**  
**Nombre incorrect de cartes**

**A. L'arbitre juge la donne jouable**

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

**B. Marque ajustée et pénalité éventuelle**

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

**C. Jeu terminé**

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

**D. Aucune déclaration faite**

Quand un joueur détient un nombre incorrect de cartes et qu'il n'a pas déclaré :

1. l'arbitre corrige l'anomalie et, si aucun joueur n'a à ce stade vu une carte d'un autre joueur, exige que la donne soit jouée normalement.
2. quand l'arbitre constate qu'une ou plusieurs poches de l'étui contenaient un nombre incorrect de cartes et qu'un joueur a vu une ou plusieurs cartes de la main d'un autre joueur, s'il juge :

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

**LOI 13 - NOMBRE INCORRECT DE CARTES<sup>2</sup>**

**A. Aucune déclaration faite**

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

1. L'arbitre corrige l'anomalie et, si aucun joueur n'a à ce stade vu une carte d'un autre joueur, exige que la donne soit jouée normalement.

2. Quand il établit qu'une ou plusieurs poches de l'étui contenaient un nombre incorrect de cartes et qu'un joueur a vu une ou plusieurs cartes de la main d'un autre joueur, l'arbitre permet de jouer et de scorer la donne. Puis, s'il considère que l'information extrinsèque a affecté le résultat de la donne, il attribue une marque ajustée [(voir Loi 12C1(b))] et peut pénaliser un joueur fautif.

**B. Découvert pendant les annonces ou le jeu**

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

1. Si l'arbitre estime que la donne peut être corrigée et jouée, la donne doit être jouée telle quelle, sans changement de déclaration. A la fin du jeu l'arbitre peut attribuer une marque ajustée.

2. Dans le cas contraire, quand une déclaration a été faite avec un nombre incorrect de cartes, l'arbitre attribue une marque ajustée [voir Loi 12C1(b)] et peut pénaliser un joueur fautif.

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

(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 donne. Puis s'il considère que l'information a pu modifier le résultat de la donne l'arbitre ajuste le score. Il peut pénaliser un joueur fautif.

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

#### **E. Place ou déplacement de carte**

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

#### **F. Carte en trop**

Toute carte surnuméraire ne faisant pas partie de la donne est enlevée si elle est trouvée. Les annonces et le jeu continuent sans changement. S'il s'avère qu'une telle carte a été jouée dans une levée fermée, une marque ajustée peut être attribuée.

### **LOI 14 Carte(s) manquante(s)**

#### **A. Main constatée incomplète avant le début du jeu**

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

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

#### **C. Carte en trop**

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

#### **D. Jeu terminé**

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

### **LOI 14 - CARTE(S) MANQUANTE(S)**

#### **A. Main constatée incomplète avant le début du jeu**

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

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

### **B. Main constatée incomplète par la suite**

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

1. pour toute carte retrouvée parmi les cartes jouées, la Loi 67 s'applique.
2. toute carte retrouvée ailleurs est restituée à la main incomplète. Des rectifications ou des pénalités peuvent être appliquées (voir 4, ci-après).
3. pour toute carte non retrouvée, l'arbitre reconstitue la donne en utilisant un autre jeu de cartes. Des compensations ou des pénalités peuvent être appliquées (voir 4, ci-après).
4. toute carte restituée dans les conditions du paragraphe B de cette Loi est considérée comme ayant toujours appartenu à la main incomplète. Elle peut devenir une carte pénalisée (Loi 50), et le fait de ne pas l'avoir jouée peut constituer une renonce.

### **C. Information provenant de la restitution d'une carte**

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

## **LOI 15 Jeu d'un mauvais étui**

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

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

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

### **B. Main constatée incomplète par la suite**

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

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

### **C. Information provenant de la restitution d'une carte**

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

## **LOI 15 - MAUVAIS ÉTUI OU MAUVAISE MAIN**

### **A. Cartes d'un mauvais étui**

1. Une déclaration est annulée (ainsi que toute déclaration ultérieure) si elle a été faite par un joueur détenant des cartes prises dans un mauvais étui.
2. (a) Si le partenaire du joueur fautif a déclaré par la suite, l'arbitre attribuera une marque ajustée.

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

Si un étui a déjà été joué par l'un des quatre joueurs, contre les bons adversaires ou non, la deuxième marque est annulée pour les deux camps. L'arbitre attribue une marque ajustée artificielle au concurrent privé de l'occasion d'obtenir une marque valable.

### **C. Découvert pendant la période des annonces**

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

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

Il fait alors commencer une deuxième annonce.

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

(b) Sinon, le joueur fautif, après avoir pris connaissance de la bonne main, déclare à nouveau et les annonces continuent normalement à partir de là.

(c) La Loi 16C s'applique à toute déclaration retirée ou annulée.

3. Si par la suite le joueur fautif répète sa déclaration sur l'étui dont il avait pris par erreur les cartes, l'arbitre peut autoriser le jeu normal de cet étui mais il attribue une marque ajustée artificielle si la déclaration du joueur fautif diffère<sup>3</sup> de la déclaration annulée.

4. Une pénalité de procédure (Loi 90) peut être mise en plus de l'arbitrage ci-dessus.

### **B. Mauvais étui découvert pendant la période des annonces ou du jeu<sup>4</sup>**

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

1. Si un ou plusieurs joueurs à la table ont joué la donne auparavant, avec les bons adversaires ou non, la donne est annulée pour les deux camps.

2. Si aucun des quatre joueurs n'a joué la donne auparavant, l'arbitre exigera que les annonces et le jeu se terminent. Il entérinera le score et pourra exiger que les deux paires jouent la bonne donne l'une contre l'autre par la suite.

3. L'arbitre attribuera une marque ajustée artificielle [voir la Loi 12C2(a)] à tout concurrent privé de l'occasion d'obtenir un score valable.

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

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

**LOI 16**  
**Informations autorisées et non autorisées**

**A. Utilisation des informations par les joueurs**

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

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

(b) d'informations autorisées provenant d'actions retirées (voir D)

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

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

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

3. Aucun joueur ne peut fonder une déclaration ou un jeu sur d'autres informations (considérées illicites).

4. Si une infraction à cette loi cause un dommage l'arbitre ajuste la marque conformément à la Loi 12C.

**B. Information illicite venant du partenaire**

1. (a) Si par :

- une remarque, une question, une réponse à une question,  
- une alerte ou absence d'alerte imprévue\*,  
- 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 alternatives logiques d'actions, à en choisir une plutôt qu'une autre qui aurait pu, manifestement, avoir été suggérée par cette information illicite.

**LOI 16 - INFORMATIONS AUTORISÉES ET NON AUTORISÉES**

**A. Utilisation des informations par les joueurs**

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

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

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

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

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

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

**B. Information extrinsèque venant du partenaire**

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

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

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

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



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

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

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

### **C. Information illicite d'autres sources**

1. Quand un joueur reçoit accidentellement une information non autorisée sur une donne qu'il est en train de jouer ou doit jouer, par exemple en regardant une mauvaise main, en entendant des annonces, des remarques ou des résultats, en voyant des cartes à une autre table ou en voyant une carte appartenant à un autre joueur à sa propre table avant le commencement des annonces, l'arbitre devrait être averti sur-le-champ, de préférence par celui qui a reçu l'information.

2. Si l'arbitre considère que l'information pourrait interférer dans le jeu normal, il peut, avant qu'aucune déclaration ne soit faite :

(a) si le type d'épreuve ou de marque le permet, changer la position des joueurs à la table, de telle façon que le joueur qui a reçu l'information sur une main détienne cette main ; ou

(b) si la forme de la compétition le permet, faire redonner par ces joueurs ; ou

(c) autoriser le jeu de la donne, se tenant prêt à attribuer une marque ajustée s'il juge qu'une information illicite a pu affecter le résultat ; ou

(d) attribuer une marque ajustée artificielle.

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

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

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

3. Quand un joueur a une sérieuse raison de croire qu'un adversaire qui a une alternative logique a choisi une action suggérée par une telle information, il devrait appeler l'arbitre à la fin du jeu<sup>5</sup>. L'arbitre attribuera une marque ajustée (voir Loi 12C1) s'il considère qu'une infraction à la Loi a avantage le fautif.

### **C. Information **provenant de déclarations ou de jeux retirés****

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

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

2. Pour un camp fautif, l'information provenant de toute action retirée n'est pas autorisée, qu'elle soit de sa propre action ou de l'action du camp non fautif. Un joueur d'un camp fautif n'est pas autorisé à choisir une déclaration ou un jeu manifestement suggéré par une information non autorisée à moins qu'il n'y ait aucune alternative logique.

\* La FFB ne l'interdit pas.

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

\* La FFB ne l'interdit pas.

<sup>5</sup> Appeler l'arbitre plus tôt ou plus tard ne constitue pas une infraction.

#### **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.

3. L'arbitre attribuera une marque ajustée (voir Loi 12C1) s'il considère qu'une infraction à C2 a lésé le camp non fautif.

#### **D. Information *extrinsèque* d'autres sources**

1. Quand un joueur reçoit accidentellement une information *extrinsèque* sur une donne qu'il est en train de jouer ou doit jouer [par exemple en regardant une mauvaise main, en entendant des annonces, des remarques ou des résultats, en voyant des cartes à une autre table ou en voyant une carte appartenant à un autre joueur à sa propre table avant le commencement des annonces (voir également la Loi 13A)] l'arbitre devrait être averti sur-le-champ, de préférence par celui qui a reçu l'information.

2. Si l'arbitre considère que l'information pourrait *probablement influencer* le jeu normal, il peut, avant qu'aucune déclaration ne soit faite :

(a) si le type d'épreuve ou de marque le permet, changer la position des joueurs à la table, de telle façon que le joueur qui a reçu l'information sur une main détienne cette main ; ou

(b) si la forme de la compétition le permet, faire redonner par ces joueurs ; ou

(c) autoriser le jeu de la donne se tenant prêt à attribuer une marque ajustée s'il juge que l'information *extrinsèque* a affecté le résultat ; ou

(d) attribuer une marque ajustée artificielle (par équipes voir la Loi 86B).

3. Si une telle information *extrinsèque* est reçue après la première déclaration et avant la fin du jeu, l'arbitre procède comme en 2(c) ou 2(d) ci-dessus.

**LOI 17**  
**La période des annonces**

**A. Début de la période des annonces**

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

**B. La première déclaration**

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

**C. Les déclarations successives**

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

**D. Cartes d'un mauvais étui**

1. Une déclaration est annulée si elle est faite par un joueur ayant pris les cartes d'un mauvais étui.

2. Après avoir vu la bonne main le joueur fautif déclare à nouveau puis les annonces continuent normalement. L'arbitre attribue des marques ajustées artificielles :

- si l'Adv. G du joueur fautif a déclaré après la déclaration annulée et si la déclaration de remplacement du joueur fautif diffère\* de la déclaration annulée (l'Adv. G est dans l'obligation de répéter sa déclaration précédente)
- ou si le partenaire du joueur fautif a déclaré après la déclaration annulée.

3. Si par la suite le joueur fautif répète sa déclaration sur l'étui dont il avait par erreur pris les cartes, l'arbitre peut autoriser le jeu normal de cet étui mais il attribue des marques ajustées artificielles si la déclaration du joueur fautif diffère\* de la déclaration annulée.

4. Une pénalité de procédure (Loi 90) peut être attribuée en plus des rectifications prévues en 2 et 3 ci-dessus.

**E. Fin de la période des annonces**

**LOI 17 - LA PÉRIODE DES ANNONCES**

**A. Début de la période des annonces**

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

**B. La première déclaration**

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

**C. Les déclarations successives**

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

**D. Fin de la période des annonces**

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

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

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

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

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

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**

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.

### **LOI 18 - ENCHÈRES**

#### **A. Forme appropriée**

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

#### **B. Surenchérir**

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

#### **C. Enchère suffisante**

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

#### **D. Enchère insuffisante**

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

#### **E. Hiérarchie des dénominations**

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

## **F. Autres procédures**

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

### **LOI 19 Contres et Surcontres**

#### **A. Contres**

1. Un joueur ne peut contrer que la dernière enchère précédente. Cette enchère doit avoir été faite par un adversaire ; aucune autre déclaration que Passe ne doit s'être intercalée.

2. En contrant, un joueur ne doit pas énoncer le nombre de levées ou la dénomination. L'unique forme correcte est le seul mot "Contre".

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

#### **B. Surcontres**

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

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).

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

## **F. Autres procédures \***

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

### **LOI 19 - CONTRES ET SURCONTRES**

#### **A. Contres**

1. Un joueur ne peut contrer que la dernière enchère précédente. Cette enchère doit avoir été faite par un adversaire ; aucune autre déclaration que Passe ne doit s'être intercalée.

2. En contrant, un joueur ne doit pas énoncer le nombre de levées ou la dénomination. L'unique forme correcte est le seul mot « Contre ».

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

#### **B. Surcontres**

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

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

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

**C. Contre ou Surcontre supplanté**

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

**D. Marque d'un contrat contrôlé ou surcontré**

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

**LOI 20**

**Rappels et explications des déclarations**

**A. Déclaration non clairement perçue**

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

**B. Rappel des annonces durant la période des annonces**

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

**C. Rappel après le Passe final**

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

2. Le déclarant\*\* ou n'importe quel joueur de la défense peut, à son premier tour de jouer, exiger que toutes les déclarations précédentes lui soient répétées\* (voir

3. Si un joueur, en surcontrant, énonce incorrectement l'enchère contrôlée (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 contrôlé ou surcontré**

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

**LOI 20 - RAPPELS ET EXPLICATIONS DES DÉCLARATIONS**

**A. Déclaration non clairement perçue**

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

**B. Rappel des annonces durant la période des annonces**

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

**C. Rappel après le Passe final**

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

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

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 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.

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

2. Le déclarant<sup>6</sup> 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<sup>7</sup> une explication des annonces des adversaires. Il est en droit de se renseigner sur :

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

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

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

<sup>7</sup> Sauf si La loi oblige ce joueur à passer.

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

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).

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **G. Procédure incorrecte**

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



## LOI 21

### Déclaration fondée sur une information erronée

#### **A. Déclaration fondée sur la propre incompréhension du joueur**

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

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

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

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

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

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

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

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

## LOI 21 - INFORMATION ERRONÉE

### **A. Déclaration fondée sur la propre incompréhension du joueur**

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

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

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

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

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

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

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 :

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\*.

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

## **LOI 22 - FIN DES ANNONCES**

Les annonces se terminent quand :

A. un ou plusieurs joueurs ayant enchéri, il y a trois Passe consécutifs en rotation après la dernière enchère. La dernière enchère devient le contrat (mais voir Loi 19D).

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

## **LOI 23 - DÉCLARATION COMPARABLE**

#### **A. Définition**

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

1. elle a une signification identique ou similaire à celle de la déclaration retirée, ou

2. elle définit un sous-ensemble des significations possibles de la déclaration retirée, ou

3. elle a le même but (par exemple une interrogative ou un relais) que celui de la déclaration retirée.

#### **B. Pas de rectification**

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

### **LOI 24**

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).

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

#### **C. Camp non fautif lésé**

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

### **LOI 24 - CARTE EXPOSÉE OU ATTAQUÉE PENDANT LES ANNONCES**

Quand, durant les annonces, l'arbitre détermine qu'à cause de l'erreur d'un joueur, une ou plusieurs cartes de la main de ce joueur étaient placées de telle façon que leur face aurait pu être vue par son partenaire, l'arbitre exige que chacune de ces cartes soit placée face visible sur la table jusqu'à la fin des annonces.

L'information provenant de cartes ainsi exposées est autorisée pour le camp non fautif mais non autorisée pour le camp fautif (voir Loi 16C).

#### **A. Petite carte non attaquée prématurément**

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

#### **B. Un seul honneur ou une carte attaquée prématurément**

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

#### **C. Deux cartes ou plus sont exposées**

**LOI 25**  
**Changements de déclaration légaux ou illégaux**

**A. Déclaration non intentionnelle**

1. Un joueur peut remplacer une déclaration non intentionnelle par sa déclaration intentionnelle :

- si son partenaire n'a pas fait une déclaration ultérieure ;
- s'il le fait ou tente de le faire sans pause pour réfléchir.

La deuxième déclaration (intentionnelle) est maintenue et assujettie à la Loi appropriée.

2. Aucun changement de déclaration ne peut être fait si le partenaire a déclaré par la suite.

3. Aucun changement ne peut intervenir après la fin de la période des annonces (voir Loi 22).

4. Si un changement est autorisé, l'Adv. G peut retirer toute déclaration faite après la première déclaration. Toute information provenant de la déclaration retirée par l'Adv. G n'est autorisée que pour son camp. Il n'y a pas d'autre arbitrage.

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

**D. Camp du déclarant**

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

**E. Défenseurs**

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

**LOI 25 - CHANGEMENTS DE DÉCLARATION LÉGAUX OU ILLÉGAUX**

**A. Déclaration non intentionnelle**

1. Si un joueur se rend compte qu'il n'a pas fait la déclaration qu'il avait l'intention de faire, il peut, avant que son partenaire ne déclare, remplacer sa déclaration non intentionnelle par celle qu'il voulait faire.

La deuxième déclaration (intentionnelle) est maintenue et assujettie à la Loi appropriée, mais les restrictions d'attaque prévues par la Loi 26 ne s'appliquent pas.

2. Si l'intention initiale du joueur était de faire la déclaration faite ou exprimée, cette déclaration est maintenue. Un changement de déclaration peut être autorisé en raison d'une erreur mécanique ou d'un lapsus, mais non en raison d'une perte de concentration quant à l'intention initiale.

3. Un joueur est autorisé à remplacer une déclaration non intentionnelle si les conditions prévues en A1 ci-dessus sont respectées, quelle que soit la manière dont il a pu prendre conscience de son erreur.

### **B. Déclaration intentionnelle**

1. Une déclaration de remplacement non autorisée selon A ci-dessus peut être acceptée par l'Adv. G. (Elle est acceptée si l'Adv. G déclare volontairement sur la déclaration de remplacement). La première déclaration est alors retirée, la seconde déclaration est maintenue et les annonces continuent.

2. Si 1. ci-dessus ne s'applique pas, une déclaration de remplacement non autorisée en A est annulée. La déclaration initiale est maintenue et les annonces continuent.

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

### **LOI 26**

#### **Déclaration retirée, restrictions d'attaque**

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

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

1. Si toutes les couleurs ont été spécifiées par le même joueur au cours des annonces légales, il n'y a pas de restriction d'attaque mais voir Loi 16D.

4. Aucun changement de déclaration ne peut être fait si le partenaire a déclaré par la suite.

5. Aucun changement ne peut intervenir après la fin de la période des annonces (voir Loi 17D).

6. Si un changement est autorisé, l'Adv. G peut retirer toute déclaration faite après la première déclaration. Toute information provenant de cette déclaration retirée est autorisée pour son camp **et non autorisée pour les adversaires.**

### **B. Déclaration intentionnelle**

1. Une déclaration de remplacement non autorisée selon A ci-dessus peut être acceptée par l'Adv. G. (Elle est acceptée si l'Adv. G déclare volontairement sur la déclaration de remplacement). La première déclaration est alors retirée, la seconde déclaration est maintenue et les annonces continuent **(La Loi 26 peut être appliquée).**

2. Si B1. ci-dessus ne s'applique pas, une déclaration de remplacement non autorisée en A est annulée. La déclaration initiale est maintenue et les annonces continuent **(La Loi 26 peut être appliquée).**

3. La Loi 16C s'applique à **toute** déclaration retirée ou annulée.

### **LOI 26 - DÉCLARATION RETIRÉE, RESTRICTIONS D'ATTAQUE**

#### **A. Pas de restrictions d'attaque**

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

#### **B. Restrictions d'attaque**

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

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**

#### **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 :

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

### **LOI 27 - ENCHÈRE INSUFFISANTE**

#### **A. Enchère insuffisante acceptée**

1. Toute enchère insuffisante peut être acceptée (considérée comme légale) au gré de l'Adv. G du joueur fautif. Elle est acceptée si cet adversaire déclare.

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

#### **B. Enchère insuffisante non acceptée**

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

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

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

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

2. En dehors des dispositions de B1 ci-dessus, si l'enchère insuffisante est remplacée par une enchère suffisante ou par un Passe, le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces (les restrictions d'attaque de la Loi 26 peuvent être appliquées, et voir Loi 23).

3. En dehors des dispositions de B1(b) ci-dessus, si le joueur fautif tente de remplacer son enchère insuffisante par Contre ou Surcontre, cette déclaration est annulée, le joueur fautif doit la remplacer comme autorisé par ce qui précède et son partenaire doit alors passer jusqu'à la fin des annonces (les restrictions d'attaque de la Loi 26 peuvent être appliquées, et voir Loi 23).

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

#### **C. Remplacement prématuré**

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

#### **D. Le camp non fautif a subi un dommage**

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

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 à son prochain tour de déclarer (les restrictions d'attaque de la Loi 26B peuvent être appliquées, et voir Loi 72C).

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

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

#### **C. Remplacement prématuré**

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

#### **D. Le camp non fautif a subi un dommage**

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

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

## LOI 28

### Déclaration considérée comme faite au tour de parole

#### **A. L'Adv. D est obligé de passer**

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

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

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

- cette déclaration est considérée comme faite au tour de parole. Elle annule le droit à l'arbitrage de la déclaration hors tour.
- les annonces se poursuivent comme si l'adversaire n'avait pas déclaré à ce tour, mais la Loi 16D2 s'applique.

## LOI 29

### Procédure suite à une déclaration hors tour

#### **A. Perte du droit à une rectification**

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

#### **B. Déclaration hors tour annulée**

A moins que A ci-dessus ne s'applique, une déclaration hors tour est annulée et la parole revient au joueur dont c'est le tour de déclarer. Le joueur fautif peut faire toute déclaration légale à son tour de parole, mais son camp peut être assujéti 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 28 - DÉCLARATION CONSIDÉRÉE COMME FAITE AU TOUR DE PAROLE

#### **A. L'Adv. D est obligé de passer**

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

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

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

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

## LOI 29 - PROCÉDURE SUITE À UNE DÉCLARATION HORS TOUR

#### **A. Perte du droit à une rectification**

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

#### **B. Déclaration hors tour annulée**

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

#### **C. Déclaration hors tour artificielle**



**LOI 30**  
**Passe hors tour**

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

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

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

**B. Après qu'un des joueurs a enchéri**

1. Quand un Passe hors tour est fait après qu'un joueur a enchéri et que c'était au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer, le joueur fautif doit passer à son prochain tour de déclarer.

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

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

3. Quand un Passe hors tour est fait après qu'un joueur a enchéri et que c'était au tour de l'Adv. G du joueur fautif de déclarer, il est considéré comme un changement de déclaration. La Loi 25 s'applique.

**C. Quand le Passe est artificiel**

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

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

**LOI 30 - PASSE HORS TOUR**

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

**A. Au tour de l'Adv. D de déclarer**

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

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

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

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

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

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

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

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

**LOI 31**  
**Enchère hors tour**

Quand, hors tour, un joueur a :

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

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

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

1. si cet adversaire passe, le joueur fautif doit répéter la déclaration faite hors tour. Si cette déclaration est légale, il n'y a pas de rectification.
2. Si cet adversaire fait une enchère légale\*, s'il contre ou surcontre, le joueur fautif peut faire n'importe quelle déclaration légale. Si cette déclaration

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

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

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

**C. Quand le Passe est artificiel**

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

**LOI 31 - ENCHÈRE HORS TOUR**

Quand, hors tour, un joueur a :

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

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

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

1. Si cet adversaire passe, le joueur fautif doit répéter la déclaration faite hors tour. Si cette déclaration est légale, il n'y a pas de rectification.
2. Si cet adversaire fait une enchère légale<sup>8</sup>, s'il contre ou surcontre, le joueur fautif peut faire n'importe quelle déclaration légale :

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

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

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

\*\* Mais voir Loi 29C

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

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**

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**

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

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

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

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

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

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

### **LOI 32 - CONTRE OU SURCONTRE HORS TOUR**

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

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

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

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

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

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.

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

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

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

### ***B. Au tour du partenaire du joueur fautif de déclarer***

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

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

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

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

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

## **LOI 33 - DÉCLARATIONS SIMULTANÉES**

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

**LOI 34**  
**Conservation du droit de déclarer**

Quand une déclaration a été suivie de trois Passe consécutifs, l'un ou plusieurs d'entre eux étant hors tour, la Loi 17E2 s'applique.

**LOI 35**  
**Déclarations inadmissibles**

Les déclarations suivantes sont inadmissibles :

1. un Contre ou un Surcontre interdit par la Loi 19. La Loi 36 s'applique.
2. une enchère, un Contre ou Surcontre par un joueur obligé de passer. La Loi 37 s'applique.
3. une enchère au dessus du palier de sept. La Loi 38 s'applique.
4. une déclaration après le Passe final. La Loi 39 s'applique.

**LOI 36**  
**Contres ou Surcontres inadmissibles**

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

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

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

Quand A ci-dessus ne s'applique pas :

1. tout Contre ou Surcontre interdit par la Loi 19 est annulé.
2. le joueur fautif doit faire une déclaration légale, les annonces continuent, et le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces.
3. la Loi 23 peut être appliquée. Les restrictions d'attaque de la Loi 26 peuvent être appliquées.

**LOI 34 - CONSERVATION DU DROIT DE DÉCLARER**

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

**LOI 35 - DÉCLARATIONS INADMISSIBLES**

Les déclarations suivantes sont inadmissibles :

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

**LOI 36 - CONTRES OU SURCONTRES INADMISSIBLES**

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

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

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

Quand A ci-dessus ne s'applique pas :

1. tout Contre ou Surcontre interdit par la Loi 19 est annulé.

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.

2. le joueur fautif doit faire une déclaration légale, les annonces continuent, et le partenaire du joueur fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces.

3. la Loi 72C peut être appliquée. Les restrictions d'attaque de la Loi 26B peuvent être appliquées.

4. si la déclaration est faite hors tour, la parole revient au joueur dont c'était le tour de déclarer ; le joueur fautif peut à son tour de parole faire n'importe quelle déclaration légale et son partenaire doit passer jusqu'à la fin des annonces. La Loi 72C peut être appliquée. Les restrictions d'attaque de la Loi 26B peuvent être appliquées.

### **C. Irrégularité découverte après la période des annonces**

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

## **LOI 37**

### **Action en violation de l'obligation de passer**

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

Si un joueur dans l'obligation de passer :

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

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

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

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

Si un joueur dans l'obligation de passer :

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

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

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

Quand A ci-dessus ne s'applique pas :

2. la déclaration inadmissible doit être remplacée par un Passe, les annonces continuent et chaque membre du camp fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces.  
La Loi 23 peut être appliquée. Les restrictions d'attaque de la Loi 26 peuvent être appliquées.

**LOI 38**  
**Enchère au-dessus du palier de 7**

**A. Aucun jeu autorisé**

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

**B. Enchère et déclarations suivantes annulées**

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

**C. Le camp fautif doit passer**

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

**D. Éventuelle impossibilité de recours aux Lois 23 et 26**

La Loi 23 ainsi que les restrictions d'attaque de la Loi 26 peuvent s'appliquer, mais si l'Adv. G du joueur fautif avait déclaré après l'infraction et avant arbitrage il n'y a pas de recours possible à ces lois.

1. toute enchère, Contre ou Surcontre fait par un joueur obligé par la Loi de passer est annulé.

2. la déclaration inadmissible doit être remplacée par un Passe, les annonces continuent et chaque membre du camp fautif doit passer jusqu'à la fin des annonces.  
La Loi 72C peut être appliquée. Les restrictions d'attaque de la Loi 26B peuvent être appliquées.

**LOI 38 - ENCHÈRE AU-DESSUS DU PALIER DE 7**

**A. Aucun jeu autorisé**

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

**B. Enchère et déclarations suivantes annulées**

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

**C. Le camp fautif doit passer**

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

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

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

**LOI 39**  
**Déclaration après le Passe final**

**A. Déclarations annulées**

Toutes les déclarations faites après le Passe final sont annulées.

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

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

**C. Autre action d'un joueur de la défense**

Si l'Adv. G du joueur fautif n'a pas déclaré après l'infraction et si l'infraction est une enchère, un Contre ou Surcontre d'un joueur de la défense, 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).

**LOI 39 - DÉCLARATION APRÈS LE PASSE FINAL**

**A. Déclarations annulées**

Toutes les déclarations faites après le Passe final sont annulées.

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

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

**C. Autre action d'un joueur de la défense**

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

**LOI 40 - ENTENTE ENTRE PARTENAIRES**

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

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

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

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

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

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



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

### **B. Entente particulière entre partenaires**

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

(b) Qu'il soit explicite ou implicite un agrément entre partenaires constitue une entente entre partenaires. À 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<sup>\*\*</sup>. Il peut imposer et règlementer l'utilisation d'une feuille de conventions<sup>\*\*\*</sup>, avec ou sans feuilles 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<sup>\*</sup>. 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) À moins que l'organisme responsable n'en décide autrement<sup>\*\*</sup> 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.

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

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

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

### **B. Entente particulière entre partenaires**

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

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

(c) À moins que l'Organisme Responsable n'en décide autrement<sup>\*\*</sup>, toute déclaration ayant une signification artificielle constitue une entente particulière entre partenaires.

2. (a) L'Organisme Responsable :

(i) est habilité à interdire ou autoriser (sans restriction ou sous conditions) toute entente particulière entre partenaires<sup>\*\*</sup>.

<sup>\*\*</sup> Pour les épreuves dont la FFB est l'organisme responsable, la réglementation concernant l'usage des conventions d'enchères et les systèmes autorisés est exposée dans le Règlement National des Compétitions.

<sup>\*\*\*</sup> L'emploi de la feuille de conventions est demandé par la FFB.

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

<sup>\*\*</sup> Ce n'est pas le cas de la FFB.

<sup>\*\*</sup> Pour les épreuves dont la FFB est l'organisme responsable, la réglementation concernant l'usage des conventions d'enchères et les systèmes autorisés est exposée dans le Règlement National des Compétitions.

(c) A moins que l'organisme responsable n'en décide autrement\*\* un joueur peut consulter la feuille de conventions des adversaires

- (i) avant le début des annonces,
- (ii) pendant la période de clarification, et
- (iii) pendant les annonces et le jeu mais seulement à son tour d'annoncer ou de jouer.

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

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

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

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

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

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

(ii) peut imposer et règlementer l'utilisation d'une feuille de conventions\*\*\*, avec ou sans feuillets supplémentaires, reprenant l'ensemble des agréments des partenaires.

(iii) peut prescrire des procédures d'alerte ou d'autres façons de dévoiler le système d'une paire\*\*\*\*.

(iv) peut interdire\*\*\*\* l'agrément initial d'une paire de modifier sa méthode pendant les annonces ou le jeu suite à une infraction commise par les adversaires.

(v) peut restreindre l'utilisation de déclarations artificielles psychiques\*.

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

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

(i) avant le début des annonces,

(ii) pendant la période de clarification,

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

(iv) suite à une demande d'explication d'un adversaire conformément à la Loi 20F, dans le but d'expliquer correctement la signification de la déclaration ou du jeu de son partenaire.

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

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

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

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

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

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

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

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

### **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.

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

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

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

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

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

### **C. Dérogation au système et psychique**

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

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

**LOI 41**  
**Début du jeu de la carte**

**A. Entame face cachée**

Après une enchère, un Contre ou un Surcontre suivi de trois Passe en rotation, l'Adv. G du déclarant présumé entame face cachée\*. L'entame face cachée ne peut être retirée que sur instruction de l'arbitre et après une irrégularité (voir Loi 47E2). La carte retirée doit être remise dans la main du joueur de la défense.

**B. Rappel des annonces et questions**

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

Les joueurs de la défense (assujettis à la Loi 16) et le déclarant gardent le droit de demander des explications pendant toute la période du jeu de la carte, chacun à son\*\*\* tour de jouer.

**C. Entame rendue visible**

Après cette période de clarification :

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

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

**D. La main du mort**

**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<sup>9</sup>. L'entame face cachée ne peut être retirée que sur instruction de l'arbitre et après une irrégularité (voir Loi 47E et 54). La carte retirée doit être remise dans la main du joueur de la défense.

**B. Rappel des annonces et questions**

Avant que l'entame ne soit rendue visible, le partenaire du joueur qui entame et le déclarant présumé (mais pas le mort présumé) peuvent chacun exiger un rappel des annonces ou demander l'explication d'une déclaration d'un adversaire (voir Loi 20F2 et 20F3). Le déclarant<sup>10</sup> 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<sup>11</sup> 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).

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

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

\*\*\* A son tour de jouer du mort ou de sa main, le déclarant peut poser des questions.

<sup>9</sup> L'organisme responsable peut spécifier que les entames soient faites face visible. (La FFB exige qu'elles soient faites face cachée)

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

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.

#### **LOI 42** **Droits du mort**

##### **A. Droits irrévocables**

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

##### **B. Droits sous condition**

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

1. Le mort peut demander au déclarant (mais non à un joueur de la défense), qui n'a pas fourni à une levée, s'il a une carte de la couleur attaquée.
2. Il peut essayer d'empêcher le déclarant de commettre une irrégularité.

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<sup>11</sup> de jouer, est en droit d'être informé de la nature du contrat et si, mais pas par qui, il est contré ou surcontré.

##### **D. La main du mort**

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

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

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

#### **LOI 42 - DROITS DU MORT**

##### **A. Droits irrévocables**

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

##### **B. Droits sous condition**

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

1. Le mort peut demander au déclarant (mais non à un joueur de la défense), qui n'a pas fourni à une levée, s'il a une carte de la couleur attaquée.

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

3. Il peut attirer l'attention sur n'importe quelle irrégularité, mais seulement après la fin du jeu de la carte.

### **LOI 43** **Limitations des droits du mort**

Sauf spécifications contraires de la Loi 42 :

#### **A. Limitations**

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

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

(c) le mort ne doit ni participer au jeu, ni communiquer au déclarant une quelconque information sur le jeu.

2. (a) le mort n'est pas autorisé à échanger les mains avec le déclarant.

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

(c) le mort n'est pas autorisé à regarder, de sa propre initiative, le jeu d'un joueur de la défense.

#### **B. En cas de violation**

1. le mort est passible de pénalités selon la Loi 90 pour toute violation des limitations énumérées en A1 et A2.

2. si le mort, après violation des limitations énumérées en A2 :

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

(b) est le premier à demander au déclarant si le jeu d'une carte de sa main constitue une renonce, le déclarant doit la remplacer par une carte correcte si son

2. Il peut essayer d'empêcher toute irrégularité.

3. Il peut attirer l'attention sur n'importe quelle irrégularité, mais seulement après la fin du jeu de la carte.

### **LOI 43 - LIMITATIONS DES DROITS DU MORT**

Sauf spécifications contraires de la Loi 42 :

#### **A. Limitations**

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

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

(c) Le mort ne doit ni participer au jeu, ni communiquer au déclarant une quelconque information sur le jeu.

2. (a) Le mort n'est pas autorisé à échanger les mains avec le déclarant.

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

(c) Le mort n'est pas autorisé à regarder le jeu d'un joueur de la défense.

3. Un défenseur n'est pas autorisé à montrer sa main au mort.

#### **B. En cas de violation**

1. Le mort est passible de pénalités selon la Loi 90 pour toute violation des limitations énumérées en A1 et A2.

2. Si le mort, après violation des limitations énumérées en A2 :

jeu était illégal ; dans ce cas les dispositions de la Loi 64 s'appliquent comme si la renonce avait été consommée.

3. si le mort, après violation des limitations énumérées en A2, est le premier à attirer l'attention sur une irrégularité d'un des joueurs de la défense, il n'y a aucune conséquence. Le jeu continue comme s'il n'y avait eu aucune irrégularité. A la fin du jeu voir Loi 12B1.

#### **LOI 44** **Déroulement et procédure du jeu**

##### **A. L'attaque**

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

##### **B. Jeux suivants pour une levée**

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

##### **C. Obligation de fournir à la couleur**

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

##### **D. Impossibilité de fournir à la couleur**

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

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

(b) est le premier à demander au déclarant si le jeu d'une carte de sa main constitue une renonce, le déclarant doit la remplacer par une carte correcte si son jeu était illégal ; dans ce cas les dispositions de la Loi 64 s'appliquent comme si la renonce avait été consommée.

3. Si le mort, après avoir **violé une ou plusieurs** des limitations énumérées en A2, est le premier à attirer l'attention sur une irrégularité d'un des joueurs de la défense, il n'y a aucune conséquence **immédiate**. Le jeu continue comme s'il n'y avait eu aucune irrégularité. A la fin du jeu **si le camp de la défense a tiré avantage de son irrégularité l'arbitre n'ajuste que sa marque, supprimant cet avantage. Le camp du déclarant conserve la marque obtenue à la table.**

#### **LOI 44 - DÉROULEMENT ET PROCÉDURE DU JEU**

##### **A. L'attaque**

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

##### **B. Jeux suivants pour une levée**

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

##### **C. Obligation de fournir à la couleur**

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

**E. Levées contenant des atouts**

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

**F. Levée ne contenant pas d'atouts**

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

**G. Attaque des levées après la première levée**

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

**LOI 45  
Carte jouée**

**A. Jeu de la carte d'une main**

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

**B. Jeu de la carte du mort**

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

**C. Jeu obligatoire d'une carte**

**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<sup>12</sup> sur la table, juste devant lui.

**B. Jeu de la carte du mort**

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

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

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



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

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

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

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

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

4. (a) Une carte doit être jouée si un joueur la nomme ou la désigne autrement comme étant celle qu'il se propose de jouer.

(b) A moins que son partenaire n'ait joué une carte par la suite, un joueur peut changer une désignation non intentionnelle s'il le fait sans pause pour réfléchir. Si un adversaire a joué à son tour une carte régulière avant ce changement de désignation, cet adversaire peut retirer la carte ainsi jouée, la remettre dans son jeu et la remplacer par une autre (Voir Lois 47D et 16D1).

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

#### **D. Carte mal jouée par le mort**

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

#### **C. Carte considérée comme jouée**

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **D. Le mort prend une carte non désignée**

1. Si le mort place dans la position jouée une carte que le déclarant n'a pas nommée, la carte doit être retirée si l'attention y a été attirée avant que chaque camp n'ait joué pour la levée suivante. Un joueur de la défense peut reprendre et remettre dans son jeu une carte jouée après l'erreur mais avant que l'attention n'y ait été attirée ; si l'Adv.

### **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'appli.

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.

D du déclarant change sa carte, le déclarant peut changer la carte qu'il avait jouée après lui dans cette levée (voir Loi 16C).

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

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

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

### **E. Cinquième carte jouée dans une levée**

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

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

### **F. Le mort indique les cartes**

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

### **G. Retourner la levée**

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

## LOI 46

### Appel incomplet ou erroné d'une carte du mort

#### A. Manière correcte de désigner les cartes du mort

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

#### B. Appel incomplet ou erroné

En cas d'un appel incomplet ou erroné par le déclarant d'une carte qui doit être jouée du mort, les restrictions suivantes s'appliquent (excepté quand l'intention du déclarant est incontestablement différente).

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

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

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

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

3. Si le déclarant désigne un rang sans préciser la couleur :

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

(b) dans tous les autres cas le déclarant doit jouer une carte du mort du rang désigné s'il peut légalement le faire ; s'il y a deux cartes ou plus du même rang qui peuvent être légalement jouées, le déclarant doit désigner celle qu'il souhaite.

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

5. Si le déclarant indique un jeu en ne nommant ni la couleur ni le rang (par exemple en disant "jouez n'importe quoi" ou toute autre formulation similaire), n'importe quel joueur de la défense peut choisir la carte du mort.

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

#### A. Manière correcte de désigner les cartes du mort

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

#### B. Désignation incomplète ou invalide

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

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

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

(c) S'il dit « petite », ou toute autre formulation similaire, on considère qu'il appelle la carte la plus basse de la couleur indiquée.

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

3. Si le déclarant désigne un rang sans préciser la couleur :

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

(b) dans tous les autres cas le déclarant doit jouer une carte du mort du rang désigné s'il peut légalement le faire ; s'il y a deux cartes ou plus du même rang qui peuvent être légalement jouées, le déclarant doit désigner celle qu'il souhaite.

**LOI 47**  
**Reprise d'une carte jouée**

**A. Suite à un arbitrage**

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

**B. Pour corriger un jeu illégal**

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

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

**C. Pour changer une désignation faite par inadvertance**

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

**D. Après un changement de jeu de l'adversaire**

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

**E. Changement de jeu fondé sur une information erronée**

1. Une attaque (ou le jeu d'une carte) hors tour peut être retirée sans autre conséquence si le joueur a été averti à tort par un adversaire que c'était son tour d'attaquer ou de jouer. Dans ces circonstances, l'attaque (ou le jeu) ne peut pas être accepté par l'Adv. G.

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

5. Si le déclarant indique un jeu en ne nommant ni la couleur ni le rang (par exemple en disant « jouez n'importe quoi » ou toute autre formulation similaire), n'importe quel joueur de la défense peut choisir la carte du mort.

**LOI 47 - REPRISE D'UNE CARTE JOUÉE**

**A. Suite à un arbitrage**

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

**B. Pour corriger un jeu illégal**

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

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

**C. Pour changer une désignation **non intentionnelle****

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

**D. Après un changement de jeu de l'adversaire**

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

**E. Changement de jeu fondé sur une information erronée**

2. (a) Un joueur peut, sans autre conséquence, reprendre la carte qu'il a jouée :  
- à cause d'une explication erronée d'une déclaration ou d'un jeu d'un adversaire, et avant la correction de cette explication,  
- mais seulement si aucune carte n'a été jouée par la suite dans cette levée.  
Une entame ne peut être reprise si le mort a commencé à exposer n'importe quelle carte de son jeu.

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

#### **F. Autres reprises**

1. Une carte peut être retirée conformément aux dispositions de la Loi 53C.
2. En dehors des dispositions de cette Loi, une carte jouée ne peut pas être retirée.

### **LOI 48 Cartes exposées du déclarant**

#### **A. Le déclarant expose une carte**

Une carte exposée par le déclarant ne donne pas lieu à arbitrage (mais voir Loi 45C2).

Aucune carte de la main du déclarant ou du mort ne peut devenir une carte pénalisée. Le déclarant n'est pas obligé de jouer une carte tombée accidentellement de sa main.

#### **B. Le déclarant montre ses cartes face visible**

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

2. (a) Un joueur peut, sans autre conséquence, reprendre la carte qu'il a jouée :  
- à cause d'une explication erronée d'une déclaration ou d'un jeu d'un adversaire, et avant la correction de cette explication,  
- mais seulement si aucune carte n'a été jouée par la suite (voir la Loi 16C).  
Une entame ne peut être reprise si le mort a commencé à exposer n'importe quelle carte de son jeu.

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

#### **F. Autres reprises**

1. Une carte peut être retirée conformément aux dispositions de la Loi 53B.
2. En dehors des dispositions de cette Loi, une carte jouée ne peut pas être retirée.

### **LOI 48 - CARTES EXPOSÉES DU DÉCLARANT**

#### **A. Le déclarant expose une carte**

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

#### **B. Le déclarant montre ses cartes face visible**

1. Quand le déclarant montre ses cartes face visible après une entame hors tour, la Loi 54 s'applique.

1. Quand le déclarant montre ses cartes face visible après une entame hors tour, la Loi 54 s'applique.

2. Sauf cas B1, quand le déclarant montre ses cartes, il peut être considéré comme ayant revendiqué ou concédé (à moins que son intention soit manifestement différente), et la Loi 68 s'applique.

#### **LOI 49**

##### **Cartes exposées d'un joueur de la défense**

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

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

#### **LOI 50**

##### **Dispositions concernant une carte pénalisée**

Une carte prématurément exposée (mais non attaquée, voir Loi 57) par un joueur de la défense est une carte pénalisée, sauf si l'arbitre en décide autrement (voir Loi 49 et la Loi 23 peut être appliquée).

##### **A. La carte pénalisée reste exposée**

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

##### **B. Carte pénalisée principale ou secondaire ?**

###### **1. Carte pénalisée secondaire**

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

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

###### **2. Carte pénalisée principale**

2. Sauf cas B1, quand le déclarant montre ses cartes, il peut être considéré comme ayant revendiqué ou concédé (à moins que son intention soit manifestement différente), et la Loi 68 s'applique.

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

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

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

#### **LOI 50 - DISPOSITIONS CONCERNANT UNE CARTE PÉNALISÉE**

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

##### **A. La carte pénalisée reste exposée**

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

##### **B. Carte pénalisée principale ou secondaire**

###### **1. Carte pénalisée secondaire**

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

- si elle est seule,
- exposée par inadvertance,

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

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

### **C. Dispositions concernant une carte pénalisée secondaire**

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

### **D. Dispositions concernant une carte pénalisée principale**

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

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

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

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

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

(a)

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

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

- inférieure au rang d'un honneur, devient une carte pénalisée secondaire.

### **2. Carte pénalisée principale**

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

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

### **C. Dispositions concernant une carte pénalisée secondaire**

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

### **D. Dispositions concernant une carte pénalisée principale**

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

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

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

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

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



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

#### **E. Information provenant de la carte pénalisée**

1. Les dispositions concernant le jeu d'une carte pénalisée constituent une information autorisée pour tous les joueurs.

2. Toute autre information provenant de la vue d'une carte pénalisée est non autorisée pour le partenaire du joueur ayant une carte pénalisée (mais autorisée pour le déclarant).

3. Si l'arbitre juge que la carte exposée a transmis une information susceptible de léser le camp non fautif il attribue une marque ajustée.

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

(a) - exiger<sup>13</sup> du joueur de la défense qu'il attaque dans la couleur de la carte pénalisée, - lui interdire<sup>13</sup> d'attaquer cette couleur aussi longtemps qu'il garde la main (pour deux cartes pénalisées ou plus, voir Loi 51).

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

(b) ne pas exiger ni interdire une attaque ; dans ce cas le joueur de la défense peut attaquer n'importe quelle carte et la carte pénalisée reste **sur la table en tant que carte pénalisée**<sup>14</sup>. Si cette option est choisie, la Loi 50D continue à s'appliquer aussi longtemps que la carte pénalisée n'est pas jouée.

#### **E. Information provenant de la carte pénalisée**

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

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

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

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

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

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



**LOI 51**  
**Deux cartes pénalisées ou plus**

**A. Au tour du joueur fautif de jouer**

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

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

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

(a) 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 conserve la main.

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

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

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

**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<sup>15</sup> 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<sup>15</sup> au partenaire l'attaque de cette couleur ; les cartes de cette couleur ne sont plus pénalisées ; le joueur fautif les reprend et joue n'importe quelle carte légale à cette levée. L'interdiction persiste tant que le joueur conserve la main.

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

(a) exiger<sup>15</sup> que le partenaire du joueur fautif attaque dans une des couleurs pénalisées [mais B.1(a) ci-dessus s'applique].

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

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

(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 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.

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

(c) choisir de ne pas imposer ou interdire une attaque ; dans ce cas le partenaire du défenseur peut jouer n'importe quelle carte et les cartes pénalisées restent sur la table en tant que cartes pénalisées<sup>16</sup>. Si cette option est choisie, les Lois 50 et 51 continuent de s'appliquer aussi longtemps que les cartes restent pénalisées.

**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.

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

**LOI 53**  
**Attaque hors tour acceptée**

**A. Attaque hors tour traitée comme attaque correcte**

Toute attaque hors tour face visible peut être traitée comme une attaque correcte (mais voir Loi 47E1). Elle devient une attaque correcte si :  
le déclarant ou l'un des deux joueurs de la défense, selon le cas, l'accepte par une formulation à cet effet ou,  
si un jeu est fait de la main placée après l'attaque irrégulière (mais voir C).  
À défaut de cette acceptation ou de ce jeu, l'arbitre exige que l'attaque soit faite de la main correcte (et voir Loi 47B).

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

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

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

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

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

**LOI 53 - ATTAQUE HORS TOUR ACCEPTÉE**

**A. Attaque hors tour traitée comme attaque correcte**

Avant la treizième levée<sup>17</sup>, toute attaque hors tour face visible peut être traitée comme une attaque correcte (mais voir Loi 47E1). Elle devient une attaque correcte si :  
le déclarant ou l'un des deux joueurs de la défense, selon le cas, l'accepte par une formulation à cet effet ou,  
si un jeu est fait de la main placée après l'attaque irrégulière (mais voir B).  
À défaut de cette acceptation ou de ce jeu, l'arbitre exige que l'attaque soit faite de la main correcte (et voir Loi 47B).

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

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

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

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

<sup>17</sup> Une attaque hors tour à la treizième levée doit être annulée.

**LOI 54**  
**Entame hors tour face visible**

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

**A. Le déclarant étale sa main**

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

**B. Le déclarant accepte l'entame**

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

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

**C. Le déclarant doit accepter l'entame**

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

**D. Le déclarant refuse l'entame**

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

**E. Entame par le camp du déclarant**

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

**LOI 54 - ENTAME HORS TOUR FACE VISIBLE**

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

**A. Le déclarant étale sa main**

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

**B. Le déclarant accepte l'entame**

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

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

**C. Le déclarant doit accepter l'entame**

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

**D. Le déclarant refuse l'entame**

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

**E. Entame par le camp du déclarant**

**LOI 55**  
**Attaque hors tour du déclarant**

**A. Attaque hors tour du déclarant**

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

Si n'importe lequel des joueurs de la défense exige qu'il reprenne cette attaque, le déclarant réintègre dans la bonne main la carte attaquée par erreur, sans autre conséquence.

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

**B. Le déclarant aurait pu obtenir une information**

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

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

Voir Loi 54D.

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

**LOI 55 - ATTAQUE HORS TOUR DU DÉCLARANT**

**A. Attaque du déclarant acceptée**

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

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

**B. Le déclarant doit reprendre son attaque**

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

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

**C. Le déclarant aurait pu obtenir une information**

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

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

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

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

## LOI 57

### Attaque et jeu prématurés par un joueur de la défense

#### **A. Attaque prématurée pour la levée suivante ou jeu prématuré**

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

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

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

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

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

#### **C. Le déclarant ou le mort a joué**

1. Un joueur de la défense n'est pas fautif pour avoir joué avant son partenaire si le déclarant a joué des deux mains, ou si le mort a joué une carte ou a illégalement suggéré qu'elle soit jouée.

Ni un singleton au mort, ni une carte parmi des cartes de la même couleur et de rang équivalent, ne sont considérés comme joués avant que le déclarant ne l'ait demandé (ou indiqué\*).

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

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

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

#### **A. Attaque prématurée pour la levée suivante ou jeu prématuré**

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

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

1. exiger que le partenaire du joueur fautif joue sa plus forte carte dans la couleur attaquée,
2. exiger que le partenaire du joueur fautif joue sa plus petite carte dans la couleur attaquée,

3. exiger que le partenaire du joueur fautif joue dans une autre couleur qu'il précisera.

4. interdire au partenaire du joueur fautif de jouer dans une autre couleur qu'il précisera.

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

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

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

**LOI 58**  
**Attaques ou jeux simultanés**

**A. Jeux simultanés par deux joueurs**

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

**B. Cartes simultanées de la même main**

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

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

**C. Le déclarant ou le mort a joué**

1. Un joueur de la défense n'est pas fautif pour avoir joué avant son partenaire si le déclarant a joué des deux mains. Cependant une carte du mort n'est pas considérée comme jouée avant que le déclarant ne l'ait demandé (ou indiqué autrement<sup>18</sup>).

2. Un joueur de la défense n'est pas fautif pour avoir joué avant son partenaire si le mort a :

- de sa propre initiative, choisi une carte avant son Adv. D, ou
- illégalement suggéré qu'une carte soit jouée.

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

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

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

**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 :

<sup>18</sup> Par un geste ou un signe de la tête par exemple.

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 de jouer,
  - ou parce qu'il est obligé de fournir,
- alors, il peut jouer n'importe quelle carte légale.

#### **LOI 60**

##### **Jeu à la suite d'un jeu illégal**

###### **A. Jeu d'une carte après une irrégularité**

1. Un jeu par un membre du camp non fautif après que son Adv.D a attaqué ou joué hors tour ou prématurément, et avant qu'un arbitrage n'ait été imposé, fait perdre le droit à rectification de cette faute.

2. Une fois que le droit à rectification a été perdu, le jeu illégal est traité comme s'il avait été fait à son tour (sauf quand la Loi 53C s'applique).

1. si une seule carte est **face** visible, elle est jouée. Toutes les autres cartes sont reprises sans autre conséquence (voir Loi 47F).

2. si plusieurs cartes sont **faces** visibles, le joueur **fautif** désigne la carte qu'il se propose de jouer ; quand c'est un joueur de la défense, toute autre carte exposée devient pénalisée (voir Loi 50).

3. après qu'un joueur **fautif** a repris une carte visible, un adversaire qui a joué à la suite de cette carte peut retirer la sienne et la remplacer sans autre conséquence (mais voir Loi **16C**).

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

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

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

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

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

###### **A. Jeu d'une carte après une irrégularité**

1. Un jeu par un membre du camp non fautif après que son Adv. D a attaqué ou joué hors tour ou prématurément, et avant qu'un arbitrage n'ait été imposé, fait perdre le droit à rectification de cette faute.



3. Si le camp fautif a l'obligation antérieure de jouer une carte pénalisée ou de se conformer à une restriction d'attaque ou de jeu, cette obligation subsiste pour les tours suivants.

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

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

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

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

**LOI 61**

**Ne pas fournir à la couleur - S'enquérir au sujet d'une renonce**

**A. Définition de la renonce**

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

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

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

2. Une fois que le droit à rectification a été perdu, le jeu illégal est traité comme s'il avait été fait à son tour (sauf quand la Loi 53B s'applique).

3. Si le camp fautif a l'obligation antérieure de jouer une carte pénalisée ou de se conformer à une restriction d'attaque ou de jeu, cette obligation subsiste pour les tours suivants.

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

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

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

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

(b) Le mort n'est pas autorisé à le demander à un joueur de la défense et la Loi 16B peut être appliquée.

3. Les joueurs de la défense peuvent le demander au déclarant et, à moins que l'organisme responsable ne l'interdise\*, l'un à l'autre (au risque de créer une information non autorisée).

### **LOI 62 Correction d'une renonce**

#### **A. la renonce doit être corrigée**

Un joueur doit corriger sa renonce s'il se rend compte de l'irrégularité avant qu'elle ne soit consommée.

#### **B. Correction d'une renonce**

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

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

2. La carte peut être remplacée sans autre conséquence si elle a été jouée de la main du déclarant (soumis à la Loi 43B2(b)) ou du mort ou si c'était une carte visible d'un joueur de la défense.

#### **C. Cartes suivantes jouées**

1. Chaque membre du camp non fautif peut reprendre n'importe quelle carte jouée après la renonce mais avant que l'attention n'ait été attirée sur cette renonce (voir Loi 16D).

2. (a) Le mort peut le demander au déclarant (mais voir Loi 43B2(b)).

(b) Le mort n'est pas autorisé à le demander à un joueur de la défense et la Loi 16B peut être appliquée.

3. Les joueurs de la défense peuvent le demander au déclarant et l'un à l'autre (au risque de créer une information non autorisée).

#### **C. Droit d'inspecter des levées**

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

### **LOI 62 - CORRECTION D'UNE RENONCE**

#### **A. La renonce doit être corrigée**

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

#### **B. Correction d'une renonce**

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

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

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

#### **C. Cartes suivantes jouées**

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

2. Après qu'un joueur du camp non fautif a ainsi retiré une carte, le joueur du camp fautif situé après peut retirer la sienne. Elle deviendra une carte pénalisée si c'est un joueur de la défense, et voir Loi 16D.

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

#### **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).

1. Chaque membre du camp non fautif peut reprendre n'importe quelle carte jouée après la renonce mais avant que l'attention n'ait été attirée sur cette renonce (voir Loi 16C).

2. Après qu'un joueur du camp non fautif a ainsi retiré une carte, le joueur du camp fautif situé après peut retirer la sienne. Elle deviendra une carte pénalisée si c'est un joueur de la défense (voir Loi 16C).

3. Si les deux camps ont fait une renonce sur la même levée et qu'un seul camp a joué pour la levée suivante, alors les deux renonces doivent être corrigées (voir la Loi 16C2). Toute carte retirée par le camp de la défense devient une carte pénalisée.

#### **D. Renonce à la douzième levée**

1. A la douzième levée, une renonce, même consommée, doit être corrigée si elle est découverte avant que les quatre mains n'aient été remises dans l'étui.

2. Si à la douzième levée, un joueur de la défense fait une renonce avant le tour de jouer de son partenaire, la Loi 16C s'applique.

### **LOI 63 - ÉTABLISSEMENT D'UNE RENONCE**

#### **A. La renonce devient consommée**

Une renonce devient consommée :

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

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

### **B. La renonce ne peut pas être corrigée**

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

## **LOI 64**

### **Procédure après la consommation d'une renonce**

#### **A. Levée(s) transférée(s) suite à une renonce**

Quand une renonce est consommée :

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

#### **B. Pas de levée transférée**

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

1. si le camp fautif n'a gagné ni la levée de la renonce ni aucune levée suivante ;
2. pour une renonce ultérieure dans la même couleur par le même joueur. La Loi 64C peut s'appliquer ;
3. si la renonce a été faite faute d'avoir joué n'importe quelle carte face visible sur la table ou appartenant à une main exposée, y compris une carte de la main du mort ;
4. si l'attention a été attirée pour la première fois sur la renonce après qu'un membre du camp non fautif a fait une déclaration à la donne suivante ;

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

4. quand une revendication ou une concession d'un adversaire est acceptée, le camp fautif n'ayant soulevé aucune objection avant la fin du tour, ou avant de déclarer sur une donne ultérieure.

### **B. La renonce ne peut pas être corrigée**

Une renonce consommée ne peut plus être corrigée (excepté comme prévu dans la Loi 62D pour une renonce à la douzième levée **ou comme dans la Loi62C3**), et la levée de la renonce est maintenue comme elle a été jouée.

## **LOI 64 - PROCÉDURE APRÈS LA CONSOMMATION D'UNE RENONCE**

#### **A. Ajustement automatique de levée(s)**

Quand une renonce est consommée :

1. si le joueur fautif<sup>19</sup> 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<sup>19</sup> n'a pas gagné la levée de la renonce mais que le camp fautif a gagné cette levée ou n'importe quelle levée ultérieure, une levée sera transférée au camp non fautif.

#### **B. Pas d'ajustement automatique de levée**

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

1. si le camp fautif n'a gagné ni la levée de la renonce ni aucune levée suivante ;

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

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

5. si l'attention a été attirée pour la première fois sur la renonce après la fin du tour ;

6. pour une renonce à la douzième levée ;

7. quand les deux camps ont fait une renonce sur la même donne.

### **C. Responsabilité de l'arbitre pour l'équité**

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

2. pour une renonce ultérieure dans la même couleur par le même joueur, la première renonce ayant été consommée ;

3. si la renonce a été faite faute d'avoir joué une carte pénalisée ou n'importe quelle carte du mort ;

4. si l'attention a été attirée pour la première fois sur la renonce après qu'un membre du camp non fautif a fait une déclaration à la donne suivante ;

5. si l'attention a été attirée pour la première fois sur la renonce après la fin du tour ;

6. pour une renonce à la douzième levée ;

7. quand les deux camps ont fait une renonce sur la même donne et que les deux renonces sont consommées ;

8. la renonce a été corrigée en application de la Loi 62C3.

### **C. Réparation d'un dommage**

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

2. (a) Après des renonces répétées par le même joueur dans la même couleur (voir B2 ci-dessus), l'arbitre attribue une marque ajustée si le camp non fautif aurait probablement gagné plus de levées si une ou plusieurs des renonces suivantes ne s'étaient pas produites.

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

**LOI 65**  
**Disposition des levées**

**A. levées complètes**

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

**B. Compte des levées**

1. Si la levée est gagnée par le camp du joueur, la carte est orientée dans le sens de la longueur vers son partenaire.
2. Si la levée est gagnée par les adversaires, la carte est orientée dans le sens de la longueur en direction de l'adversaire.
3. Le déclarant peut exiger que la mauvaise orientation d'une carte soit rectifiée comme indiqué ci-dessus.  
Le mort ou n'importe quel joueur de la défense a le droit d'attirer l'attention sur une carte mal orientée, mais uniquement tant que la levée suivante n'a pas été attaquée. S'il le fait plus tard, la Loi 16B peut être appliquée.

**C. Ordre**

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

**D. Agrément sur le résultat du jeu**

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

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

**LOI 65 - DISPOSITION DES LEVÉES**

**A. Levées complètes**

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

**B. Compte des levées**

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

**C. Ordre**

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

**D. Agrément sur le résultat du jeu**

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

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

**LOI 66**  
**Examen des levées**

**A. Levée en cours**

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

**B. Sa propre dernière carte**

Tant qu'une carte n'a pas été attaquée pour la levée suivante, le déclarant ou n'importe quel joueur de la défense peut revoir, mais non exposer, sa dernière carte jouée.

**C. Levées fermées**

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

**D. Après la fin du jeu**

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

**LOI 67**  
**Levée défectueuse**

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

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

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

**LOI 66 - EXAMEN DES LEVÉES**

**A. Levée en cours**

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

**B. Sa propre dernière carte**

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

**C. Levées fermées**

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

**D. Après la fin du jeu**

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

**LOI 67 - LEVÉE DÉFECTUEUSE**

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

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 s'il constate qu'un joueur n'a pas entre sa main et ses cartes jouées le nombre correct de cartes, l'arbitre établit quelle levée est défectueuse. Il devrait alors procéder comme suit.

1. Quand le joueur fautif a omis de jouer une carte lors d'une levée défectueuse, l'arbitre demande qu'il montre immédiatement une carte et la mette en bonne place parmi ses cartes jouées. Cette carte n'affecte pas la possession de la levée et,

(a) si le joueur fautif a de la couleur attaquée lors de la levée défectueuse, il doit choisir une carte de cette couleur pour la placer parmi ses cartes jouées. Il est considéré comme ayant renoncé pendant la levée défectueuse ; il est soumis à la perte d'une levée, transférée conformément à la Loi 64A2.

(b) si le joueur fautif n'a pas de carte de la couleur attaquée lors de la levée défectueuse, il choisit n'importe quelle carte pour la placer parmi ses cartes jouées. Il est considéré comme ayant renoncé pendant la levée défectueuse ; il est soumis à la perte d'une levée, transférée conformément à la Loi 64A2.

2. (a) Quand le joueur fautif a joué plus d'une carte à la levée défectueuse, l'arbitre examine les cartes jouées et exige du joueur fautif qu'il remette dans sa main toutes les cartes en trop\* ; il laisse parmi les cartes jouées celle qui a été jouée face visible à la levée défectueuse. (Si l'arbitre est dans l'impossibilité de déterminer quelle carte a été jouée face visible, le joueur fautif laisse la plus forte des cartes qu'il aurait pu légalement avoir jouées à cette levée). La possession de la levée défectueuse ne change pas.

(b) Une carte rendue est considérée comme ayant appartenu continuellement à la main du joueur fautif et le fait de ne pas l'avoir jouée à une levée précédente peut constituer une renonce.

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

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

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

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

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

1. Quand le joueur fautif a omis de jouer une carte lors d'une levée défectueuse, l'arbitre demande qu'il montre immédiatement une carte et la mette en bonne place parmi ses cartes jouées. Cette carte n'affecte pas la possession de la levée et,

(a) si le joueur fautif a de la couleur attaquée lors de la levée défectueuse, il doit choisir une carte de cette couleur pour la placer parmi ses cartes jouées. Il est considéré comme ayant renoncé pendant la levée défectueuse ; il est soumis à la perte d'une levée, transférée conformément à la Loi 64A2.

(b) si le joueur fautif n'a pas de carte de la couleur attaquée lors de la levée défectueuse, il choisit n'importe quelle carte pour la placer parmi ses cartes jouées. Il est considéré comme ayant renoncé pendant la levée défectueuse ; il est soumis à la perte d'une levée, transférée conformément à la Loi 64A2.

2. (a) Quand le joueur fautif a joué plus d'une carte à la levée défectueuse, l'arbitre examine les cartes jouées et exige du joueur fautif qu'il remette dans sa main toutes

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



<p style="text-align: center;"><b>LOI 68</b> <b>Revendication ou concession de levées</b></p> <p>Selon ces Lois, une formulation ou une action constituant une revendication ou une concession de levées doit se rapporter à d'autres levées que celle en cours*. Si l'une ou l'autre se rapporte aux levées suivantes, alors :</p> <p><b>A. Définition de la revendication</b></p> <p>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).</p> <p><b>B. Définition de la concession</b></p>	<p>les cartes en trop<sup>20</sup> ; 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.</p> <p>(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.</p> <p>3. Quand l'arbitre détermine que le joueur fautif a bien joué une carte dans la levée, mais que cette carte n'a pas été placée avec les levées fermées, il retrouve la carte et la place correctement parmi les cartes jouées du joueur fautif. L'arbitre attribue une marque ajustée si la même carte a été jouée dans une levée suivante et qu'il est trop tard pour corriger le jeu illégal.</p> <p style="text-align: center;"><b>LOI 68 - REVENDICATION OU CONCESSION DE LEVÉES</b></p> <p>Selon ces Lois, une formulation ou une action constituant une revendication ou une concession de levées doit se rapporter à d'autres levées que celle en cours. Si la formulation ou l'action concerne uniquement le gain ou la perte d'une levée incomplète en train de se jouer, le jeu continue normalement ; les cartes exposées ou révélées par un joueur de la défense ne deviennent pas des cartes pénalisées, mais les Lois 16, Information non autorisée et 57A, Jeu prématuré peuvent s'appliquer.</p> <p><b>A. Définition de la revendication</b></p> <p>Toute formulation par le déclarant ou un joueur de la défense indiquant que son camp gagnera un certain nombre de levées est une revendication de ces levées. Un joueur</p>
---	---

\* Si la formulation ou l'action concerne uniquement le gain ou la perte d'une levée incomplète en train de se jouer, le jeu continue normalement ; les cartes exposées ou révélées par un joueur de la défense ne deviennent pas des cartes pénalisées, mais la Loi 16, Information non autorisée, s'applique, et voir la Loi 57A, Jeu prématuré.

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

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

2. Indépendamment de 1. ci-dessus, si un joueur de la défense tente de concéder une ou plusieurs levées et que son partenaire y fait immédiatement objection, aucune concession n'a eu lieu.

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

### **C. Éclaircissement exigé pour une revendication**

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

### **D. Le jeu cesse**

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

revendique aussi quand il suggère que le jeu soit écourté, ou quand il montre ses cartes (à moins qu'il n'ait manifestement pas l'intention de revendiquer – par exemple si le déclarant expose ses cartes après une entame hors tour, la Loi 54, et non cette Loi s'applique).

### **B. Définition de la concession**

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

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

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

### **C. Éclaircissement exigé**

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

### **D. Le jeu est interrompu**

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

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

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

**LOI 69**  
**Consentement à une revendication ou concession**

**A. Quand le consentement est donné**

Le consentement est donné quand un joueur admet la revendication ou la concession faite par un adversaire, et n'y élève aucune objection avant que son camp n'ait fait une déclaration à la donne suivante, ou avant que le tour ne soit terminé, selon ce qui intervient en premier.  
L'étui est marqué comme si les levées revendiquées ou concédées avaient été gagnées ou perdues en jouant.

**B. Décision de l'arbitre**

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

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

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

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

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

- (i) il faut alors que les quatre joueurs soient d'accord ; sinon l'arbitre est appelé et il procède alors comme en (a) ci-dessus ;
- (ii) la revendication ou la concession préalable est alors nulle et non soumise à jugement. Les Lois 16 et 50 ne s'appliquent pas et le score obtenu par la suite sera maintenu.

**LOI 69 - CONSENTEMENT À UNE REVENDICATION OU CONCESSION**

**A. Quand le consentement est donné**

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

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

**B. Consentement retiré**

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

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

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

**LOI 70**  
**Revendication ou concession contestée**

**A. Objectif général**

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

L'arbitre procède comme suit :

**B. Répétition des explications**

1. L'arbitre demande au joueur qui a revendiqué de répéter les explications données au moment de sa revendication.

2. Puis l'arbitre entend les objections des adversaires (mais sans pour autant qu'elles soient les seules à être prises en compte).

3. L'arbitre peut demander aux joueurs d'exposer leurs cartes restantes face visible sur la table.

**C. Il reste de l'atout**

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

1. le joueur qui revendique n'a pas mentionné cet atout, et

2. il y a la moindre probabilité que le joueur, au moment de sa revendication, ignorait qu'il restait un atout chez l'adversaire et,

3. une levée aurait pu être perdue à cause de cet atout par n'importe quel jeu 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.

**LOI 70 - REVENDICATION OU CONCESSION CONTESTÉE**

**A. Objectif général**

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

L'arbitre procède comme suit :

**B. Répétition des explications**

1. L'arbitre demande au joueur qui a revendiqué de répéter les explications données au moment de sa revendication.

2. Puis l'arbitre entend les objections des adversaires (mais sans pour autant qu'elles soient les seules à être prises en compte).

3. L'arbitre peut demander aux joueurs d'exposer leurs cartes restantes face visible sur la table.

**C. Il reste de l'atout**

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

1. le joueur qui revendique n'a pas mentionné cet atout, et

2. il y a la moindre probabilité que le joueur, au moment de sa revendication, ignorait qu'il restait un atout chez l'adversaire et,

3. une levée aurait pu être perdue à cause de cet atout par n'importe quel jeu normal<sup>21</sup>.

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

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

2. L'arbitre n'acceptera aucune partie de la revendication d'un joueur de la défense dépendant du choix, par son partenaire, d'un jeu particulier parmi d'autres possibilités normales\* de jeu.

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

#### **E. Ligne de jeu non formulée**

1. L'arbitre n'acceptera du joueur qui revendique aucune ligne de jeu non formulée dont le succès dépend de trouver, chez un adversaire plutôt que chez l'autre, une carte particulière, à moins :

- que l'adversaire n'ait pas fourni dans cette couleur avant la revendication ou,
- que l'adversaire ne fournisse pas ultérieurement dans cette couleur sur n'importe quelle ligne de jeu normale\* ou,
- qu'il serait irrationnel de ne pas adopter cette ligne de jeu.

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

### **LOI 71 Concession annulée**

Une fois faite, une concession doit être maintenue, sauf si, dans la période de correction établie conformément à la Loi 79C, l'arbitre doit l'annuler.

Il en est ainsi quand :

1. un joueur a concédé une levée que son camp avait en fait gagnée,

#### **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<sup>21</sup> 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<sup>22</sup> de jeu.

#### **E. Ligne de jeu non formulée**

1. L'arbitre n'acceptera du joueur qui revendique aucune ligne de jeu non formulée dont le succès dépend de trouver, chez un adversaire plutôt que chez l'autre, une carte particulière, à moins :

- que l'adversaire n'ait pas fourni dans cette couleur avant la revendication ou,
- que l'adversaire ne fournisse pas ultérieurement dans cette couleur sur n'importe quelle ligne de jeu normale<sup>21</sup>.

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

### **LOI 71 - CONCESSION ANNULÉE**

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

- A. un joueur a concédé une levée que son camp avait en fait gagnée, **ou**
- B. un joueur a concédé une levée qui ne pouvait être perdue par aucun jeu normal<sup>21</sup> des cartes restantes.

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

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

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

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.

L'arbitre doit alors l'annuler et 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. En général, il n'y a aucune obligation d'attirer l'attention sur une infraction commise par son propre camp (mais voir Loi 20F pour une explication erronée et voir Lois 62A et 79A2).

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

### **C. Connaissance d'un éventuel dommage**

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

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

**LOI 73**  
**Communication**

**A. Communication correcte entre partenaires**

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

2. Les déclarations et le jeu devraient être faits :  
- sans insistance, maniérisme ou accentuation,  
- sans hésitation ou hâte excessives.

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

**B. Communication incorrecte entre partenaires**

1. Il est interdit aux partenaires de communiquer par :  
- la manière dont les déclarations ou les jeux sont faits,  
- des remarques ou des gestes,  
- des questions posées ou non posées par les adversaires,  
- des alertes ou des explications données ou non données aux adversaires.

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

**C. Un joueur reçoit du partenaire une information non autorisée**

Quand une information non autorisée provenant de son partenaire est accessible à un joueur, par exemple suite à une remarque, une question, une explication, un geste, un maniérisme, une insistance induite, une accentuation, une hâte ou une hésitation, une alerte ou une absence d'alerte inattendus\*\*\*, il doit

**LOI 73 - COMMUNICATION, TEMPO ET TROMPERIE**

**A. Communication correcte entre partenaires**

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

2. Les déclarations et le jeu devraient être faits :  
- sans insistance, maniérisme ou accentuation,  
- sans hésitation ou hâte excessives.

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

**B. Communication incorrecte entre partenaires**

1. Il est interdit aux partenaires de communiquer par :  
- la manière dont les déclarations ou les jeux sont faits,  
- des remarques ou des gestes,  
- des questions posées ou non posées,  
- des alertes ou des explications données ou non données.

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**

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

\*\* Procédure du stop.

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

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

\*\* Procédure du stop

soigneusement éviter de tirer un quelconque avantage de cette information non autorisée.

#### **D. Variations de tempo ou de comportement**

##### 1. Variations involontaires

Il est souhaitable mais pas toujours obligatoire que les joueurs respectent un tempo régulier et un comportement constant. Toutefois les joueurs devront être particulièrement vigilants dans des situations où des variations seraient susceptibles de profiter à leur camp. Dans le cas contraire, changer involontairement le tempo ou le comportement accompagnant une déclaration ou un jeu ne constitue pas en soi une infraction. Les inférences provenant de telles variations ne peuvent être utilisées que par un adversaire, et à ses propres risques.

##### 2. Variations intentionnelles

Il est interdit d'essayer de tromper un adversaire au moyen de remarques ou de gestes, par hâte ou hésitation en déclarant ou en jouant (par exemple en hésitant avant de fournir un singleton), par la manière dont une déclaration ou un jeu est fait ou par n'importe quelle déviation délibérée de la procédure correcte.

#### **E. Tromper un adversaire**

Tout joueur a le droit d'essayer de tromper un adversaire par une déclaration ou un jeu respectant la procédure correcte et pour autant que cette tromperie ne soit pas protégée par une entente occulte convenue avec le partenaire ou par la connaissance qu'ils peuvent avoir l'un de l'autre.

#### **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).

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

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

#### **D. Variations de tempo ou de comportement**

##### 1. Variations involontaires

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

##### 2. Variations intentionnelles

Il est interdit d'essayer de tromper un adversaire au moyen d'une question, de remarques ou de gestes, par hâte ou hésitation en déclarant ou en jouant (par exemple en hésitant avant de fournir un singleton), par la manière dont une déclaration ou un jeu est fait ou par n'importe quelle déviation délibérée de la procédure correcte (voir également la Loi 73E2).

#### **E. Tromper un adversaire**

1. Tout joueur a le droit d'essayer de tromper un adversaire par une déclaration ou un jeu respectant la procédure correcte et pour autant que cette tromperie ne soit ni accentuée par une hâte ou une hésitation inhabituelle ni protégée par une entente occulte convenue avec le partenaire ou par la connaissance qu'ils peuvent avoir l'un de l'autre.



**LOI 74**  
**Conduite et éthique**

**A. Attitude appropriée**

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

**B. Éthique**

Par devoir de courtoisie un joueur devrait éviter de :

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

**C. Violation des procédures**

Exemples de violation des procédures :

1. utiliser des désignations différentes pour la même déclaration,
2. marquer l'approbation ou la désapprobation d'une déclaration ou d'un jeu,

2. Si l'arbitre détermine qu'un joueur non fautif a tiré une mauvaise inférence d'une question, d'une remarque, d'un comportement, d'une variation de tempo, ou l'équivalent, d'un de ses adversaires qui n'avait sur le plan du bridge aucune raison valable pour justifier cette action et qui en outre aurait pu être conscient au moment de son action qu'elle pourrait lui profiter, il attribue une marque ajustée.

**LOI 74 - CONDUITE ET ÉTHIQUE**

**A. Attitude appropriée**

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

**B. Éthique**

Par devoir de courtoisie un joueur devrait éviter de :

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

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.

**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.

**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<sup>23</sup>),
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.

**LOI 75 - EXPLICATIONS OU DÉCLARATIONS ERRONÉES**

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

**A. Erreur créant une information non autorisée**

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

<sup>23</sup> Voir Loi 73D2 quand un joueur peut avoir montré ses cartes intentionnellement.

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 arrêt l'erreur vient de l'explication fournie par Nord.

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

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

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

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

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

### **C. Erreur d'application**

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

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

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

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

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

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

### **B. Erreur d'explication**

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

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

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

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

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

### **C. Erreur d'application**

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

### **D. Décision de l'arbitre**

**LOI 76  
Spectateurs**

**A. Autorité**

1. Placés sous l'autorité de l'arbitre, les spectateurs présents dans l'aire de jeu\*\* sont soumis aux dispositions du règlement du tournoi.
2. Si une retransmission du jeu en direct est organisée, l'organisme responsable ou l'organisateur du tournoi peut 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.

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

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

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

**LOI 76 - SPECTATEURS**

**A. Autorité**

1. Placés sous l'autorité de l'arbitre, les spectateurs présents dans l'aire de jeu<sup>24</sup> 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**

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

\*\* Le règlement français ne le permet pas.

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

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

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

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

### **C. Participation**

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

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

### **D. Statut**

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

## **LOI 77 La marque**

POINTS PAR LEVÉE  
Marqués par le camp du déclarant si le contrat est réalisé

1. Sauf disposition contraire du règlement de l'épreuve<sup>24</sup>, un spectateur ne doit pas regarder le jeu de plus d'un joueur.

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

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

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

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

### **C. Participation**

1. À l'intérieur de l'aire de jeu<sup>24</sup>, 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<sup>24</sup>, autre qu'un joueur ou un officiel, a le statut de spectateur à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

## **LOI 77 - LA MARQUE**

### **POINTS PAR LEVÉE**

Marqués par le camp du déclarant si le contrat est réalisé

SI LES ATOUTS SONT

♣ ♦ ♥ ♠

Pour chaque levée demandée et faite

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

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

<p>SI LES ATOUTS SONT</p> <p>Pour chaque levée demandée et faite</p> <table> <tr> <td>Non contrée</td> <td>♣</td> <td>♦</td> <td>♥</td> <td>♠</td> </tr> <tr> <td>Contrée</td> <td>20</td> <td>20</td> <td>30</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Surcontrée</td> <td>40</td> <td>40</td> <td>60</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td></td> <td>80</td> <td>80</td> <td>120</td> <td>120</td> </tr> </table>				Non contrée	♣	♦	♥	♠	Contrée	20	20	30	30	Surcontrée	40	40	60	60		80	80	120	120	<table> <tr> <td>Non contrée</td> <td>20</td> <td>20</td> <td>30</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Contrée</td> <td>40</td> <td>40</td> <td>60</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td>Surcontrée</td> <td>80</td> <td>80</td> <td>120</td> <td>120</td> </tr> </table>				Non contrée	20	20	30	30	Contrée	40	40	60	60	Surcontrée	80	80	120	120	
Non contrée	♣	♦	♥	♠																																							
Contrée	20	20	30	30																																							
Surcontrée	40	40	60	60																																							
	80	80	120	120																																							
Non contrée	20	20	30	30																																							
Contrée	40	40	60	60																																							
Surcontrée	80	80	120	120																																							
<p>À UN CONTRAT A SANS ATOUT</p> <table> <tr> <td></td> <td>Non contrée</td> <td>Contrée</td> </tr> <tr> <td>Pour la première levée demandée et faite</td> <td>40</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>Pour chaque levée supplémentaire</td> <td>30</td> <td>60</td> </tr> </table> <p>100 points de levée ou plus, obtenus sur une donne, donnent la manche. Moins de 100 points de levée donnent une marque partielle.</p>					Non contrée	Contrée	Pour la première levée demandée et faite	40	80	Pour chaque levée supplémentaire	30	60	<p>À UN CONTRAT A SANS ATOUT</p> <table> <tr> <td></td> <td>Non contrée</td> <td>Contrée</td> <td>Surcon</td> </tr> <tr> <td>Pour la première levée demandée et faite</td> <td>40</td> <td>80</td> <td>160</td> </tr> <tr> <td>Pour chaque levée supplémentaire</td> <td>30</td> <td>60</td> <td>120</td> </tr> </table> <p>100 points de levée ou plus, obtenus sur une donne, donnent la manche.</p> <p>Moins de 100 points de levée donnent une marque partielle.</p>					Non contrée	Contrée	Surcon	Pour la première levée demandée et faite	40	80	160	Pour chaque levée supplémentaire	30	60	120															
	Non contrée	Contrée																																									
Pour la première levée demandée et faite	40	80																																									
Pour chaque levée supplémentaire	30	60																																									
	Non contrée	Contrée	Surcon																																								
Pour la première levée demandée et faite	40	80	160																																								
Pour chaque levée supplémentaire	30	60	120																																								
<p>POINTS DE BONIFICATION</p> <p>Marqués par le camp du déclarant</p> <p>CHELEMS</p> <table> <tr> <td>Pour la réalisation d'un chelem</td> <td>Non vulnérable</td> <td>Vulnérable</td> </tr> <tr> <td>Petit chelem (12 levées)</td> <td>500</td> <td>750</td> </tr> <tr> <td>Grand chelem (13 levées)</td> <td>1000</td> <td>1 500</td> </tr> </table>				Pour la réalisation d'un chelem	Non vulnérable	Vulnérable	Petit chelem (12 levées)	500	750	Grand chelem (13 levées)	1000	1 500	<p>POINTS DE BONIFICATION</p> <p>Marqués par le camp du déclarant</p> <p>CHELEMS</p> <table> <tr> <td>Pour la réalisation d'un chelem</td> <td>Non vulnérable</td> <td>Vulnérable</td> </tr> <tr> <td>Petit chelem (12 levées) demandé</td> <td>500</td> <td>750</td> </tr> <tr> <td>Grand chelem (13 levées) demandé</td> <td>1000</td> <td>1 500</td> </tr> </table>				Pour la réalisation d'un chelem	Non vulnérable	Vulnérable	Petit chelem (12 levées) demandé	500	750	Grand chelem (13 levées) demandé	1000	1 500																		
Pour la réalisation d'un chelem	Non vulnérable	Vulnérable																																									
Petit chelem (12 levées)	500	750																																									
Grand chelem (13 levées)	1000	1 500																																									
Pour la réalisation d'un chelem	Non vulnérable	Vulnérable																																									
Petit chelem (12 levées) demandé	500	750																																									
Grand chelem (13 levées) demandé	1000	1 500																																									
<p>LEVÉES SUPPLÉMENTAIRES</p> <table> <tr> <td>Pour chaque levée supplémentaire</td> <td>Non vulnérable</td> <td>Vulnérable</td> </tr> <tr> <td>(Levées faites en plus du contrat)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Valeur de la levée</td> <td>Valeur de la levée</td> </tr> <tr> <td>Non contrée</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Contrée</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>Surcontrée</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> </table>				Pour chaque levée supplémentaire	Non vulnérable	Vulnérable	(Levées faites en plus du contrat)				Valeur de la levée	Valeur de la levée	Non contrée			Contrée	100	200	Surcontrée	200	400	<p>LEVÉES SUPPLÉMENTAIRES</p> <table> <tr> <td>Pour chaque levée supplémentaire</td> <td>Non vulnérable</td> <td>Vulnérable</td> </tr> <tr> <td>(Levées faites en plus du contrat)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Valeur de la levée</td> <td>Valeur de la levée</td> </tr> <tr> <td>Non contrée</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Contrée</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>Surcontrée</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> </table>				Pour chaque levée supplémentaire	Non vulnérable	Vulnérable	(Levées faites en plus du contrat)				Valeur de la levée	Valeur de la levée	Non contrée			Contrée	100	200	Surcontrée	200	400
Pour chaque levée supplémentaire	Non vulnérable	Vulnérable																																									
(Levées faites en plus du contrat)																																											
	Valeur de la levée	Valeur de la levée																																									
Non contrée																																											
Contrée	100	200																																									
Surcontrée	200	400																																									
Pour chaque levée supplémentaire	Non vulnérable	Vulnérable																																									
(Levées faites en plus du contrat)																																											
	Valeur de la levée	Valeur de la levée																																									
Non contrée																																											
Contrée	100	200																																									
Surcontrée	200	400																																									
<p>BONIFICATIONS POUR LA MANCHE, LA MARQUE PARTIELLE, LE CONTRAT RÉALISÉ</p> <table> <tr> <td>Réalisation d'une MANCHE, vulnérable</td> <td>500</td> </tr> <tr> <td>Réalisation d'une MANCHE, non vulnérable</td> <td>300</td> </tr> <tr> <td>Réalisation d'une MARQUE PARTIELLE</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Réalisation d'un contrat CONTRE, mais non surcontré</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Réalisation d'un contrat SURCONTRE</td> <td>100</td> </tr> </table>				Réalisation d'une MANCHE, vulnérable	500	Réalisation d'une MANCHE, non vulnérable	300	Réalisation d'une MARQUE PARTIELLE	50	Réalisation d'un contrat CONTRE, mais non surcontré	50	Réalisation d'un contrat SURCONTRE	100	<p>BONIFICATIONS POUR LA MANCHE, LA MARQUE PARTIELLE, LE CONTRAT RÉALISÉ</p> <table> <tr> <td>Réalisation d'une MANCHE, vulnérable</td> <td>500</td> </tr> <tr> <td>Réalisation d'une MANCHE, non vulnérable</td> <td>300</td> </tr> <tr> <td>Réalisation d'une MARQUE PARTIELLE</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Réalisation d'un contrat CONTRE, mais non surcontré</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Réalisation d'un contrat SURCONTRE</td> <td>100</td> </tr> </table>				Réalisation d'une MANCHE, vulnérable	500	Réalisation d'une MANCHE, non vulnérable	300	Réalisation d'une MARQUE PARTIELLE	50	Réalisation d'un contrat CONTRE, mais non surcontré	50	Réalisation d'un contrat SURCONTRE	100																
Réalisation d'une MANCHE, vulnérable	500																																										
Réalisation d'une MANCHE, non vulnérable	300																																										
Réalisation d'une MARQUE PARTIELLE	50																																										
Réalisation d'un contrat CONTRE, mais non surcontré	50																																										
Réalisation d'un contrat SURCONTRE	100																																										
Réalisation d'une MANCHE, vulnérable	500																																										
Réalisation d'une MANCHE, non vulnérable	300																																										
Réalisation d'une MARQUE PARTIELLE	50																																										
Réalisation d'un contrat CONTRE, mais non surcontré	50																																										
Réalisation d'un contrat SURCONTRE	100																																										

PÉNALTÉS DE CHUTE Marquées par les adversaires du déclarant si le contrat n'est pas réalisé						PÉNALTÉS DE CHUTE Marquées par les adversaires du déclarant si le contrat n'est pas réalisé					
LEVÉES DE CHUTE (levée manquant au déclarant pour réaliser son contrat)						LEVÉES DE CHUTE (levée manquant au déclarant pour réaliser son contrat)					
			Non vulnérable			Vulnérable					
			Non contré	Contré	Surcontré	Non contré	Contré	Surcontré	Non contré	Contré	Surcontré
Première levée de chute			50	100	200	100	200	200	100	200	400
Deuxième levée de chute élémentaire			50	200	400	100	300	400	100	300	600
Troisième levée de chute et chacune des suivantes			0	100	200	0	0	200	0	0	0
Si les quatre joueurs passent (voir Loi 22) chaque camp marque un score égal à zéro.						Si les quatre joueurs passent (voir Loi 22) chaque camp marque un score égal à zéro.					
<b>LOI 78</b> <b>Méthodes de marque et caractéristiques de l'épreuve</b>						<b>LOI 78 - MÉTHODES DE MARQUE ET CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉPREUVE</b>					
<b>A. Score en points de match</b>						<b>A. Score en points de match</b>					
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 :						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 ;						- 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 ;						- 1 unité de score pour chaque marque égale à la sienne ;					
- 0 unité de score pour chaque marque supérieure à la sienne.						- 0 unité de score pour chaque marque supérieure à la sienne.					
<b>B. Score en points de match internationaux IMP</b>						<b>B. Score en points de match internationaux IMP</b>					
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 :						Dans le score en IMP, pour chaque étui, la différence du total des points entre deux marques comparées est convertie en IMP selon le barème suivant :					

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

### **C. Score en points totaux**

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

### **D. Règlement de l'épreuve**

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

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

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

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

## **LOI 79 Levées gagnées**

### **A. Accord sur les levées gagnées**

1. Le nombre de levées gagnées doit être agréé avant que les quatre mains ne soient remises dans l'étui.

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

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

### **C. Score en points totaux**

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

### **D. Règlement de l'épreuve**

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

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

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

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

## **LOI 79 - LEVÉES GAGNÉES**

### **A. Accord sur les levées gagnées**

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



### **B. Désaccord sur les levées gagnées**

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

1. l'arbitre établit s'il y a eu une revendication ou une concession et, le cas échéant, applique la Loi 69 ;

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

### **C. Erreur dans la marque**

1. Une erreur, en calculant ou en transcrivant la marque correspondant au nombre de levées agréé, qu'elle ait été faite par un joueur ou un scoreur, peut être corrigée avant l'expiration du délai spécifié par l'Organisateur de l'Épreuve.

À 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\*\*.

1. Le nombre de levées gagnées doit être agréé avant que les quatre mains ne soient remises dans l'étui.

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

### **B. Désaccord sur les levées gagnées**

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

1. l'arbitre établit s'il y a eu une revendication ou une concession et, le cas échéant, applique la Loi 69B ou la Loi 71 ;

2. si B1. ci-dessus ne s'applique pas l'arbitre décide du score qui sera enregistré.

3. Si l'arbitre n'est pas appelé avant la fin du tour, il ne peut modifier la marque pour les deux camps que s'il est clairement convaincu par le résultat obtenu à la table. Sinon, il devrait :

- soit maintenir le résultat enregistré

- soit diminuer le résultat d'un camp sans augmenter celui de l'autre.

### **C. Erreur dans la marque**

1. Une erreur, en enregistrant ou en saisissant la marque correspondant au nombre de levées agréé, qu'elle ait été faite par un joueur ou un officiel, peut être corrigée avant l'expiration du délai spécifié par l'Organisateur de l'Épreuve.

À moins que l'Organisateur de l'Épreuve ne décide d'un délai plus long<sup>25</sup>, cette période de correction expire 30 minutes après que le résultat officiel a été mis à disposition des joueurs pour vérification.

2. Si l'Organisateur de l'Épreuve est d'accord, une erreur de marque peut être corrigée après l'expiration de la période de correction si l'arbitre a l'absolue certitude que la marque est erronée.

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

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

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

**LOI 80**  
**Règlement et organisation**

**A. L'organisme responsable**

1. Conformément à ces lois, l'organisme responsable est :

(a) la Fédération Mondiale de Bridge pour ses propres épreuves et championnats du monde ;

(b) l'Autorité responsable de chaque zone pour les championnats et épreuves organisés sous ses auspices ;

(c) la Fédération Nationale de Bridge pour toute autre épreuve se déroulant sur son territoire.

2. L'organisme responsable a les responsabilités et les pouvoirs précisés dans ces Lois.

3. L'organisme responsable peut déléguer tout ou partie de ses pouvoirs.

**B. L'Organisateur de l'Épreuve**

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

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

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

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

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

(d) établir les conditions de participation ;

**LOI 80 - RÈGLEMENT ET ORGANISATION**

**A. L'Organisme Responsable**

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

(a) la Fédération Mondiale de Bridge pour ses propres épreuves et championnats du monde ;

(b) l'Autorité Responsable de chaque zone pour les championnats et épreuves organisés sous ses auspices ;

(c) la Fédération Nationale de Bridge pour toute autre épreuve se déroulant **sous ses auspices**.

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

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

**B. L'Organisateur de l'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 ;

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

<p>(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) ;</p> <p>(f) publier des règlements supplémentaires à ces Lois, mais à condition qu’ils ne soient pas en désaccord avec celles-ci ;</p> <p>(g) (i) prendre des dispositions* pour nommer les assistants à l’arbitre ; (ii) nommer d’autres personnels et définir leurs devoirs et responsabilités ;</p> <p>(h) prendre des dispositions* pour accepter et enregistrer les inscriptions ;</p> <p>(i) établir des conditions de jeu et les communiquer aux concurrents ;</p> <p>(j) prendre des dispositions* pour collecter les scores, calculer et publier les résultats ;</p> <p>(k) prévoir les dispositions adéquates pour traiter les appels conformément à la Loi 93 ;</p> <p>(l) exercer tous autres pouvoirs et obligations conférés par ces Lois.</p>	<p>(b) se charger des préparatifs du tournoi, notamment des locaux, de l’équipement et de toute la logistique nécessaire ;</p> <p>(c) établir la date et les horaires de chaque séance ;</p> <p>(d) établir les conditions de participation ;</p> <p>(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) ;</p> <p>(f) publier des règlements supplémentaires à ces Lois, mais à condition qu’ils ne soient pas en désaccord avec celles-ci ;</p> <p>(g) (i) prendre des dispositions<sup>26</sup> pour nommer les assistants à l’arbitre ; (ii) nommer d’autres personnels et définir leurs devoirs et responsabilités ;</p> <p>(h) prendre des dispositions<sup>26</sup> pour accepter et enregistrer les inscriptions ;</p> <p>(i) établir des conditions de jeu et les communiquer aux concurrents ;</p> <p>(j) prendre des dispositions<sup>26</sup> pour collecter les scores, calculer et publier les résultats ;</p> <p>(k) prévoir les dispositions adéquates pour traiter les appels conformément à la Loi 93 ;</p> <p>(l) exercer tous autres pouvoirs et obligations conférés par ces Lois.</p>
--	--

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

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

**LOI 81  
L'arbitre**

**A. Statut officiel**

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

**B. Restrictions et responsabilités**

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

**C. Fonctions et pouvoirs de l'arbitre**

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

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

**LOI 81 - L'ARBITRE**

**A. Statut officiel**

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

**B. Restrictions et responsabilités**

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

**C. Fonctions et pouvoirs de l'arbitre**

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

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

**D. Délégation de fonctions**

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

**LOI 82  
Rectification des erreurs de procédure**

**A. Devoir de l'arbitre**

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

**B. Rectification d'erreurs**

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

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

**C. Erreur de l'arbitre**

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

7. soumettre toute question à un comité compétent ;

8. communiquer les résultats pour homologation si l'Organisateur de l'Epreuve l'exige et traiter tout autre point que lui a délégué l'Organisateur de l'Epreuve.

**D. Délégation de fonctions**

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

**LOI 82 - RECTIFICATION DES ERREURS DE PROCÉDURE**

**A. Devoir de l'arbitre**

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

**B. Rectification d'erreurs**

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

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

**C. Erreur de l'arbitre**

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

**LOI 83**  
**Notification du droit d'appel**

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

**LOI 84**  
**Décision concernant des faits agréés**

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

**A. Pas de rectification prévue par les Lois**

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

**B. Rectification prévue par les Lois**

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

**C. Choix du joueur**

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

**D. Choix de l'arbitre**

L'arbitre tranche tout point douteux en faveur du camp non fautif. Il cherche à rétablir l'équité. S'il estime qu'il est probable qu'un camp non fautif a subi un dommage du fait d'une irrégularité pour laquelle ces Lois ne prévoient aucune rectification, il ajuste le score (voir Loi 12).

**LOI 83 - NOTIFICATION DU DROIT D'APPEL**

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

**LOI 84 - DÉCISION CONCERNANT DES FAITS AGRÉÉS**

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

**A. Pas de rectification prévue par les Lois**

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

**B. Rectification prévue par les Lois**

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

**C. Choix du joueur**

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

**D. Choix de l'arbitre**

L'arbitre tranche tout point douteux en faveur du camp non fautif. Il cherche à rétablir l'équité. S'il estime qu'il est probable qu'un camp non fautif a subi un dommage du fait d'une irrégularité pour laquelle ces Lois ne prévoient aucune rectification, il **attribue une marque ajustée** (voir Loi 12).

## LOI 85

### Décisions concernant des faits contestés

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

#### A. Conviction de l'arbitre

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

#### B. Faits non établis

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

## LOI 86

### En match par équipes ou l'équivalent

#### A. Moyenne en IMP

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

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

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

## LOI 85 - DÉCISIONS CONCERNANT DES FAITS CONTESTÉS

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

#### A. Conviction de l'arbitre

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

#### B. Faits non établis

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

## LOI 86 - EN MATCH PAR ÉQUIPES

#### A. Étui de remplacement

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

#### B. Résultat obtenu à une autre table

##### 1. Un seul résultat obtenu

En match par équipes, quand l'arbitre attribue une marque ajustée et que le résultat obtenu à l'autre table par les mêmes concurrents est clairement favorable à un camp,

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

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

### **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).

l'arbitre attribue une marque ajustée de remplacement [voir la Loi 12C1(c), mais pour plusieurs marques ajustées voir B2 ci-dessous].

#### **2. Plusieurs résultats obtenus à une ou plusieurs tables<sup>27</sup>**

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

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

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

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

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

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

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

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

<sup>27</sup> Incluant les résultats d'une donne altérée



**LOI 87**  
**Étui incorrect**

**A. Définition**

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

**B. La marque**

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

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

Voir Loi 12C2.

**LOI 89**  
**Rectifications dans les épreuves individuelles**

Voir Loi 12C3.

**LOI 87 - ÉTUI INCORRECT**

**A. Définition**

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

**B. Marque par paires ou en individuel**

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

**C. Marque par équipes**

Voir la Loi 86B2.

**LOI 88 - ATTRIBUTION DE POINTS D'INDEMNITÉ**

Voir Loi 12C2.

**LOI 89 - RECTIFICATIONS DANS LES ÉPREUVES INDIVIDUELLES**

Voir Loi 12C3.

\* Pour les épreuves FFB, voir Règlement National des Compétitions

\* Pour les épreuves FFB, voir Règlement National des Compétitions

**LOI 90**  
**Pénalités de procédure**

**A. Autorité de l'arbitre**

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

**B. Fautes passibles de pénalités de procédure**

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

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

**LOI 90 - PÉNALITÉS DE PROCÉDURE**

**A. Autorité de l'arbitre**

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

**B. Fautes passibles de pénalités de procédure**

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

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

## LOI 91 - Pénaliser ou suspendre

### A. Compétences de l'arbitre

En s'acquittant de sa mission de maintien de l'ordre et de la discipline, l'arbitre est habilité à infliger des pénalités disciplinaires en points ou à suspendre un concurrent pour tout ou partie de la séance en cours. La décision de l'arbitre selon cette clause est définitive et ne peut pas être modifiée par une commission d'appel (voir loi 93B3).

### B. Droit de disqualifier

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

## LOI 92 Droit d'appel

### A. Droit du concurrent

Un concurrent ou son capitaine peut faire appel de toute décision de l'arbitre concernant sa table. Tout appel jugé abusif est passible d'une sanction prévue par le règlement\*.

### B. Délai d'appel

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

### C. Auprès de qui faire appel

Tous les appels sont transmis par l'intermédiaire de l'arbitre.

## LOI 91 - PÉNALISER OU SUSPENDRE

### A. Compétences de l'arbitre

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

### B. Droit de disqualifier

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

## LOI 92 - DROIT D'APPEL

### A. Droit du concurrent

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

### B. Délai d'appel

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

### C. Auprès de qui faire appel

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

\* Cette disposition est prévue dans le règlement de la FFB.

#### **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 \***

##### **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**

Toutes les demandes de révision d'un arbitrage sont transmises par l'intermédiaire de l'arbitre.

#### **D. Accord des appelants**

Pour qu'un appel puisse être entendu, il faut que :

1. dans une épreuve par paires, les deux joueurs de la paire soient d'accord pour faire appel (mais dans une épreuve individuelle l'accord du partenaire n'est pas nécessaire) ;
2. dans une épreuve par équipes, le capitaine de l'équipe soit d'accord pour faire appel.

#### **LOI 93 - PROCÉDURES D'APPEL**

##### **A. Pas de Comité d'appel**

En l'absence de Comité d'appel, ou s'il ne peut être réuni sans perturber le bon déroulement de l'épreuve, [et s'il n'existe pas de solution alternative comme prévu par la Loi 80B2(k)], l'arbitre responsable entend et juge tous les appels.

##### **B. Comité d'appel disponible**

Si un Comité d'appel (ou une alternative autorisée) est disponible,

1. l'arbitre responsable entend et juge toute partie de l'appel ayant trait seulement aux Lois ou aux règlements. Sa décision peut faire l'objet d'un appel au comité d'appel ;
2. l'arbitre responsable transmet tous les autres appels pour décision ;
3. les juridictions d'appel (ou une alternative autorisée) peuvent exercer tous les pouvoirs conférés par ces Lois à l'arbitre, mais ne peuvent modifier une décision de l'arbitre responsable découlant d'une application de la loi ou du règlement, ou sur un point relevant de l'exercice de ses pouvoirs disciplinaires selon la Loi 91. (Elles peuvent recommander à l'arbitre responsable de changer une telle décision).

\* Pour les épreuves FFB, les procédures d'appel en vigueur sont définies dans le Règlement National des Compétitions

1. L'organisme responsable peut établir des procédures d'appel supplémentaires quand les premiers recours sont épuisés. S'il est jugé abusif, un tel appel est passible d'une sanction prévue par le règlement.

2. L'arbitre responsable ou le Comité d'appel peut soumettre une question à l'organisme responsable pour étude ultérieure. L'organisme responsable est compétent pour juger toute question en dernier ressort.

3. (a) Nonobstant 1 et 2 ci-dessus, si l'organisme responsable l'estime nécessaire au bon déroulement de l'épreuve, il peut déléguer la responsabilité de la décision en dernier ressort à la juridiction d'appel compétente. Il sera dès lors lié par le résultat tout comme les différentes parties concernées par décision.

(b) Après en avoir informé les concurrents, l'organisme responsable peut autoriser la suppression ou la modification de tout stade des procédures d'appel instituées par ces Lois\*\*.

### **C. Autres possibilités d'appel**

1. L'Organisme Responsable peut établir des procédures d'appel supplémentaires quand les premiers recours sont épuisés. S'il est jugé abusif, un tel appel est passible d'une sanction prévue par le règlement.

2. L'arbitre responsable ou l'instance d'appel peut soumettre une question à l'Organisme Responsable pour étude ultérieure. L'Organisme Responsable est compétent pour juger toute question en dernier ressort.

3. (a) Nonobstant 1 et 2 ci-dessus, si l'Organisme Responsable l'estime nécessaire au bon déroulement de l'épreuve, il peut déléguer la responsabilité de la décision en dernier ressort à une instance d'appel spécifique. Il sera dès lors lié par le résultat tout comme les différentes parties concernées par la décision.

(b) Après en avoir informé les concurrents, l'Organisme Responsable peut autoriser la suppression ou la modification de tout stade des procédures d'appel instituées par ces Lois<sup>28</sup>.

\*\* L'organisme responsable doit se conformer à toute loi nationale pouvant affecter son action.

<sup>28</sup> L'organisme responsable doit se conformer à toute loi nationale pouvant affecter son action.