

Commentaires des Lois du Code 2017

Commission des Lois de la WBF

Version : 10 avril 2019

Préface

La Commission des Lois de la WBF est heureuse d'annoncer la publication de ses Commentaires sur le Code International du Bridge 2017.

Le bridge est un jeu compliqué qui nécessite des instructions détaillées expliquant comment il doit être joué. Cependant, les Lois ne décrivent pas toujours en détail comment l'arbitre doit s'acquitter de ses tâches. L'objectif de ces commentaires est d'aider l'arbitre à appliquer correctement le Code. Les Lois décrivent parfois une approche par défaut, tout en offrant à l'Organisme Responsable la possibilité de choisir une approche différente. De la même manière, l'interprétation de certaines Lois peut différer d'un pays à l'autre. La Commission des Lois a donc choisi l'approche qui lui semble la meilleure. Ces choix ne sont pas immuables et pourront évoluer ultérieurement. Ces commentaires seront un document dynamique, avec des mises à jour régulières. La commission encourage les commentaires continus et accueille favorablement les suggestions d'amélioration possible ainsi que les demandes d'interprétation complémentaire.

Elle espère que ces commentaires vous seront utiles.

Ton Kooijman (Président - WBFLC)

Janvier 2019

Introduction

Ce document a pour objet de mettre en évidence les modifications apportées au Code en 2017 et de préciser les interprétations de la WBFLC. À ce titre, il s'agit avant tout d'un guide pour les arbitres et il ne fait pas partie du Code de 2017.

Ce commentaire aborde chaque Loi en ordre numérique. Cependant, toutes les Loïs ne sont pas couvertes. Le contenu reflète le point de vue de la WBFLC et sa compréhension générale des Loïs en vigueur. Le commentaire ne doit pas être un document figé et sera progressivement mis à jour et/ou développé à la lumière de l'expérience, des discussions et des débats futurs. La nécessité d'éliminer toute confusion éventuelle concernant l'application de Loïs non mentionnées actuellement ou une demande de clarification émanant d'une fédération nationale concernant l'interprétation d'une Loi ou d'une phrase spécifique pourrait également entraîner des modifications ultérieures.

Principes généraux

À moins que le contexte d'une Loi n'indique clairement le contraire, le singulier comprend le pluriel et le masculin, le féminin.

Lorsque deux Loïs différentes semblent se rapporter à la même situation de fait, une Loi régissant l'objet en cause a toujours préséance sur une Loi régissant uniquement des principes généraux.

Exemple 1 : Les Loïs 42 et 43 traitent des droits du mort. Les dispositions relatives au mort remplacent celles de la Loi 9.

Exemple 2 : Un défenseur renonce et le mort, essayant d'empêcher la consommation de la renonce, lui demande : « Plus de ? ». La Loi 9A3 pourrait être interprétée comme autorisant cela, mais la Loi 61B stipule explicitement que le mort n'est pas autorisé à le faire.

Exemple 3 : Un défenseur place la carte qu'il vient de jouer dans la position « perdue » alors que son camp a gagné la levée. La Loi 43A1(a) dit que le mort peut ne pas attirer l'attention sur une irrégularité pendant le jeu, mais la Loi 65B stipule explicitement que le mort est autorisé à signaler cette irrégularité tant que son camp n'a pas joué pour la levée suivante.

Communication illégale

La Commission des Loïs de la WBF n'a pas pu s'empêcher de prêter attention à la terrible découverte faite en 2015 que certains joueurs de niveau mondial semblaient avoir régulièrement et délibérément échangé des informations illicites au cours du jeu. Aucune Loi ne peut, à elle seule, empêcher un individu de tenter de tricher. La Loi 73B2 stipule déjà que « l'infraction la plus grave possible consiste pour un partenariat à échanger des informations à l'aide de moyens de communication convenus préalablement et non autorisés par ce Code ».

Cela étant dit, la commission note que jouer au bridge (à la table) exige une gestualité qui devrait être effectuée de manière uniforme. Les Loïs prescrivent de telles méthodes uniformes ; les règlements complémentaires devraient faire de même. Le rôle de l'arbitre est de veiller au respect de ces procédures. Les joueurs doivent comprendre que des procédures appropriées sont nécessaires pour assurer l'honnêteté de notre jeu.

Loi 1 - Le jeu de cartes

Cette Loi exige désormais que le verso des cartes à jouer soit symétrique. De vieilles cartes pourraient ne pas être conformes à cette Loi. Par exemple, celles avec un seul logo à l'arrière peuvent avoir un aspect différent quand elles sont dirigées vers le bas. La commission recommande également l'utilisation de faces de cartes symétriques.

Loi 6 - Mélange et donne

Cette Loi est maintenant claire : 2 cartes consécutives du jeu ne doivent pas être distribuées dans la même poche. Il est également recommandé de distribuer les cartes en quatre paquets dans le sens des aiguilles d'une montre.

Loi 7A - Place de l'étui

L'étui doit être placé au centre de la table au début du jeu. Puis il ne doit plus être déplacé après que les joueurs ont sorti leurs cartes des poches jusqu'à la fin du jeu de l'étui. C'est la procédure légale et cela aide à prévenir les donnes altérées.

Loi 7B - Inspection de la main d'un adversaire

Une fois la donne jouée, un joueur peut regarder une autre main si l'un de ses adversaires est d'accord ou si l'arbitre l'autorise.

Loi 7C - Remettre les cartes dans l'étui

Après le jeu, chaque joueur doit mélanger ses cartes avant de les remettre dans l'étui. Ceci permet d'éviter d'obtenir des informations non autorisées concernant l'ordre dans lequel les cartes ont été jouées à la table précédente.

Loi 9A3 - Prévenir une irrégularité

Les Lois permettent à tout joueur d'essayer d'empêcher un autre joueur de commettre une infraction ou une irrégularité. Mais, une fois qu'une irrégularité est survenue, elle ne peut plus être évitée. Un exemple courant est le mort indiquant au déclarant qu'il a attaqué de la mauvaise main. Avant que le déclarant n'attaque de la mauvaise main, le mort peut essayer de l'empêcher de le faire ; une fois que le déclarant l'a fait, ce n'est plus possible. Le mort ne peut pas être le premier à signaler une irrégularité ou à appeler l'arbitre avant que l'attention n'ait été légalement attirée sur cette irrégularité par un autre joueur.

Lois 10 et 11 - Arbitrage Rectification (et perte de ce droit)

La Loi 10A stipule que c'est l'arbitre qui prend les décisions et non les joueurs. La Loi 10B stipule que l'arbitre peut soit modifier soit confirmer une décision que les joueurs ont prise eux-mêmes. Rappelez-vous que la Loi 12A1 donne le droit à l'arbitre d'attribuer une marque ajustée lorsqu'il y a eu une irrégularité pour laquelle il n'y a pas de rectification prévue par le Code, par exemple lorsqu'un camp bénéficie de son propre arbitrage.

La Loi 11 concerne les joueurs qui n'appellent pas l'arbitre en cas d'irrégularité. Si un joueur du camp non fautif agit avant d'appeler l'arbitre, la Loi disait depuis des années qu'il pouvait perdre son droit à arbitrage de cette irrégularité. La Loi 11A a été modifiée dans le Code 2017. L'arbitre est maintenant habilité à attribuer une MA splittée (les deux camps sont perdants) lorsque l'une ou l'autre des parties bénéficie du non appel à l'arbitre (auparavant, il supprimait uniquement l'avantage obtenu par le camp non fautif). Maintenant, l'arbitre annule tout avantage acquis au camp qui n'appellerait pas l'arbitre à temps (par exemple, en obligeant un joueur à avoir une deuxième carte pénalisée parce qu'il ignorait qu'il était obligé de jouer la première), mais l'arbitre applique toujours la Loi contre le camp qui a commis l'irrégularité.

Exemple 4 : Voici un exemple où un joueur s'arbitre lui-même puis qui n'est pas satisfait du résultat obtenu:

	♠ 64	
	♥ 82	
	♦ V2	
	♣	
♠ 873		♠
♥ 63		♥ RV5
♦ 7		♦ 986
♣		♣
	♠ DV2	
	♥	
	♦ RD5	
	♣	

Sud est déclarant à un contrat à Carreau. L'attaque de la 8^{ème} levée est le Valet de Carreau du mort. Est joue le 5 de ♥ (renonce) et Sud et Ouest fournissent. Maintenant, le déclarant joue le 2♦ du mort et Est découvre sa renonce. Plutôt que d'appeler l'arbitre, le déclarant lui dit que le jeu continue avec une levée de transfert à la fin (alors que c'est incorrect, la renonce n'étant pas consommée). Sud joue son dernier atout, et les trois dernières levées sont remportées par Est. Sud réalise que même avec la levée supplémentaire, il fait une levée de moins que sans la renonce et appelle l'arbitre.

Nord-Sud conservent le résultat obtenu à la table : 3 des 6 dernières levées. Est-Ouest ne conserve pas leur avantage. Si l'arbitre avait été appelé à temps, Est-Ouest aurait gagné une seule des 6 dernières levées, la marque est ajustée en conséquence pour Est-Ouest.

Loi 12 - Marque Ajustée

Dans la plupart des situations où un arbitre est appelé à rendre une décision, l'application de la Loi elle-même est suffisante pour régler le problème. La Loi 12B1 nous rappelle que la MA a pour objectif de supprimer tout avantage acquis par un camp fautif du fait de son irrégularité et de réparer les dommages causés à un camp non fautif. Lorsque le camp fautif obtient un score plus élevé que celui auquel on aurait pu s'attendre sans infraction, les joueurs fautifs sont réputés avoir obtenu un meilleur résultat grâce à cette infraction et la Loi 12C s'applique.

Il arrive que les dispositions du Code n'indemnisent pas suffisamment le camp non fautif pour le préjudice subi. La Loi 12A1 traite de tels cas. La Loi 12A2 traite un cas similaire : bien que les Lois puissent prévoir une rectification, il arrive parfois que la suite ne soit pas réellement du bridge. La Loi décrit cela comme « Quand aucun arbitrage ne peut être rendu pour permettre le jeu normal de la donne ».

Il est parfois difficile de distinguer les situations qui relèvent de la Loi 12A1 de celles où on applique la Loi 12A2.

Exemple 5 : Lors d'une compétition de haut niveau, les annonces furent :

1♣	Passe	Passe	Passe
1SA	Passe	Passe	Passe

Après avoir joué 1SA les joueurs ont réalisé ce qui s'était passé. S'ils l'avaient remarqué avant le début du jeu, la décision aurait été une simple application de la Loi 39A (toutes les déclarations postérieures au 3^{ème} Passe sont annulées ; le contrat est 1♣). Mais dans ce cas il n'est pas possible de faire rejouer 1♣. La Loi 12A1 nous permet d'attribuer une MA lorsque le Code ne couvre pas l'infraction commise par un joueur fautif. Mais ici, il n'y a pas de camp non fautif, la Loi 12A1 ne peut donc pas s'appliquer et, dans ce cas

particulier, il faut se référer à la Loi 12A2 ; aucune rectification ne permettra aux concurrents d'obtenir un résultat normal au contrat d'1♣. Attribuer une moyenne moins aux deux camps est la bonne solution.

Voici un exemple d'application de la Loi 12A1 : le déclarant demande au mort de jouer le 10 de ♠ à la 3^{ème} levée. Le mort joue cette carte mais la laisse ensuite, face visible, sur la table jusqu'à la 10^{ème} levée. Si les défenseurs sont induits en erreur, il existe désormais un motif suffisant pour attribuer une MA en utilisant la Loi 12A1.

Il existe de nombreuses irrégularités pour lesquelles une rectification immédiate est impossible. Les exemples les plus courants sont les erreurs d'explication et les informations non autorisées. Les joueurs doivent finir de jouer la donne avant que l'arbitre ne puisse déterminer si le camp non fautif a été lésé. La Loi 12C1(e) a été réécrite pour aider les arbitres à comprendre dans quel cas le camp non fautif ne devrait pas avoir le droit à réparation. Elle précise que les dommages qui sont une conséquence de l'irrégularité sont réparés, mais pas les dommages auto-infligés, même s'ils sont consécutifs à l'irrégularité. Le camp non fautif ne se voit refuser le droit à réparation que s'il commet une erreur extrêmement grave et sans rapport avec l'irrégularité, comme faire une renonce ou prendre une action aventureuse (équivalent à « jouer sur les 2 tableaux »).

Dans ces cas, le camp fautif doit recevoir une MA afin de supprimer tout avantage obtenu grâce à son infraction. Le camp non fautif perd la partie de l'ajustement qui représente les dommages auto-infligés. D'un autre côté, des dommages tels que le fait d'adopter une ligne de jeu compatible avec une information erronée (difficile à croire) sont toujours liés à l'infraction et ne peuvent donc pas être utilisés comme base pour refuser un dédommagement à un camp non fautif.

Pour prendre une telle décision, l'arbitre sépare les dommages causés par l'infraction (les dommages conséquents) des dommages subséquents et indemnise la partie non fautive uniquement pour les dommages conséquents.

Exemple 6 : IMP : Nord-Sud vulnérable

Nord (de l'équipe A) enchérit 4♥. Est (de l'équipe B) passe après une longue hésitation. Puis Sud passe et Ouest déclare 4♠. Nord-Sud surenchérisent à 5♥ et font 9 levées. L'arbitre établit plus tard que l'enchère de 4♠ d'Ouest a été faite en violation de la Loi 16 et que 5♥ était une action aventureuse. Il détermine en outre que le contrat de 4♠ (non contré) chute de 2 alors que 4♥ chute d'1. Le résultat à l'autre table a été de 3♠ moins -1 pour Est-Ouest.

Dans presque tous les cas, on doit distinguer le résultat obtenu (Ro) du résultat normal (Rn) : c'est-à-dire le résultat de la donne avec infraction (Ro) ou sans infraction (Rn). Lorsque le résultat obtenu pour le camp non fautif est moins bon que le résultat normal, il y a un dommage (Loi 12B1) et l'arbitre ajuste la marque au résultat normal pour les deux camps. Comme il n'est pas toujours possible de déterminer un seul résultat normal, la Loi 12C1(c) nous permet de pondérer les possibilités dans la MA.

Parfois, le résultat réel n'est pas celui qui aurait été obtenu si le camp non fautif avait continué de jouer normalement. Le camp non fautif a peut-être commis une erreur extrêmement grave (telle qu'une renonce) ou a eu une action aventureuse, comme dans cet exemple où il n'y avait aucune raison de bridge de surenchérisir. Certaines de ces actions de jeu peuvent être considérées comme « jouer sur les 2 tableaux » : si l'action réussit, aucune rectification ne sera nécessaire, mais si elle échoue, le camp s'attend à obtenir de toute façon une MA.

Dans ces cas, nous distinguons 3 résultats. (Rn) est le résultat normal si l'infraction n'a pas eu lieu, (Ro) est le résultat obtenu après l'infraction lorsque le jeu se poursuit normalement et (Rr) est le résultat réel, comprenant l'infraction et l'erreur grave non liée à l'irrégularité.

Si l'équipe A n'avait pas surenchéri à 5♥, elle aurait battu 4♠ de 2 levées et gagné 2 IMPS (+100 contre +50). Après l'enchère de 4♠, elle était dans une meilleure position : elle aurait perdu 4 IMPS sans l'infraction en chutant 4♥, (-100 contre -50). Par conséquent, l'équipe A n'a pas été lésée à cause de l'infraction ; le dommage subi n'est que la conséquence de sa surenchère à 5♥. Elle doit donc conserver son résultat et perdre 11 IMPS (-500 contre -50). L'équipe B n'est pas autorisée à tirer profit de son infraction ; elle doit recevoir une MA basée sur ce qu'il se serait passé si l'irrégularité n'avait pas eu lieu (+100 contre +50 soit +4 IMPS).

Exemple 7 : Situation identique mais cette fois 4♠ gagne (les coéquipiers font 3♠ +1). Le calcul devient maintenant :

Avec un jeu normal après l'infraction de l'équipe A (c'est-à-dire s'ils ne surenchérisent pas à 5♥), leur résultat obtenu (Ro) est de -6 IMPS (-420 contre +170).

Sans infraction, le résultat normal (Rn) est + 2 IMPS (- 100 contre + 170)

La différence entre ces deux résultats, soit 8 IMPS, correspond à la partie des dommages causés par l'infraction. Étant donné que l'équipe A a perdu 8 IMPS sur la donne (-500 contre +170), elle récupère 8 IMPS pour une égalité sur cette donne.

L'équipe B perd 2 IMPS (+ 100, - 170), le résultat qu'elle aurait obtenu si l'irrégularité n'avait pas eu lieu.

Moyenne plus

La nouvelle Loi 12C2(d) permet à l'Organisme Responsable de spécifier ce qui se produit lorsqu'une paire manque plusieurs donnes au cours d'une séance. La Commission des Lois de la WBF recommande de ne pas utiliser la moyenne plus (60+) à la suite d'une erreur de changement ou de transfert d'étui, et suggère de limiter le nombre de moyenne plus à 2 par séance pour un concurrent (par paires ou par équipes) [cf. *article 112.3 pour les épreuves FFB*]. Des donnes supplémentaires non jouées peuvent être marquées comme Moyenne ou, dans des situations extrêmes, comme si elles n'étaient pas programmées pour être jouées dès le départ.

Marques pondérées

En match/4, si un concurrent reçoit une MA sur une donne en fonction de plusieurs résultats possibles, le résultat de cette donne correspond à la moyenne pondérée (exprimée en IMPS) des résultats impliqués.

Exemple 8 : La MA de l'équipe A sur une donne est 2/3 de 4♠ égal (+ 620) et 1/3 de 4♠ moins 1 (-100). Le résultat à l'autre table est 3♠ égal (+140). L'équipe A reçoit les 2/3 de 10 IMPS (+620 contre -140) et 1/3 de - 6 IMPS (-100 contre -140) soit 4,67 IMPS.

En TPP, le poids des résultats impliqués dans la MA doit être ajouté aux fréquences de la donne et traités comme décrit dans la Loi 78A. Idéalement, la marque de chaque paire sera ajustée en fonction de la marque pondérée de la table ayant reçu la MA. Tous les programmes de dépouillement de tournoi ne gèrent pas ce type d'ajustement. [*Magic Contest le gère mais pas FFBclubnet*] Parfois, un arbitre doit calculer manuellement la marque puis la saisir dans le logiciel de dépouillement, et cela peut prendre beaucoup de temps pour l'ensemble des paires (sauf dans les petits tournois).

Exemple 9 : Voici un exemple de calcul de marque pondérée à la table où l'ajustement a eu lieu et à toutes les autres tables du champ :

La paire A reçoit une MA sur une donne : 1/3 de 3SA égal (+400), 1/3 de 3SA moins 1 (-50), 1/6 de 4♠ égal (+420) et 1/6 de 4♠ moins 1 (-50). Les fréquences sans ce résultat sont : 4 x + 420, 2 x + 400, 1 x + 170, 1 x + 150 et 3 x - 50.

La décision de l'arbitre modifie ces fréquences en : $4 \text{ et } 1/6 \times +420$, $2 \text{ et } 1/3 \times +400$, $1 \text{ fois } +170$, $1 \times +150$ et $3 \frac{1}{2} \times -50$, ce qui donne en cotation paire : $18 \text{ et } 5/6$ pour 420, $12 \text{ et } 1/3$ pour 400, 9 pour 170, 7 pour 150, 2 et $\frac{1}{2}$ pour -50. Pour la paire A, les points de match correspondants doivent être multipliés par la pondération choisie : $1/6 \times 18 \text{ et } 5/6 + 1/3 \times 12 \text{ et } 1/3 + \frac{1}{2} \times 2 \frac{1}{2} = \text{soit } 8 \frac{1}{2}$ (PM).

Les points de match de toutes les autres paires doivent également être basés sur ce calcul, un résultat de +400 étant converti en 12,33 (PM).

Si une MA pondérée est attribuée en raison de l'annulation d'une déclaration due à l'existence d'une INA, seuls les résultats pouvant être obtenus légalement peuvent être pris en compte [12C1(c)]. Un résultat donné peut être obtenu légalement ou illégalement ; il ne peut être pris en compte que les cas où il est obtenu légalement.

Exemple 10 : Après une hésitation, une paire déclare 6♠. L'arbitre n'autorise pas cette déclaration car certains des joueurs consultés choisissent une autre déclaration. Ces alternatives logiques peuvent toujours faire partie de l'ajustement pondéré, mais l'enchère annulée de 6♠ ne peut pas être incluse même si la majorité des joueurs consultés la produisent également.

Bénéfice du doute

L'objectif d'une MA est de fournir un résultat réaliste tenant compte des probabilités d'un certain nombre de résultats potentiels. Dans la plupart des situations, la meilleure approche consiste pour l'arbitre à interroger les joueurs afin d'obtenir une vision convaincante de l'éventail des résultats possibles. Un groupe de cinq joueurs d'un niveau similaire à ceux de la table en question est considéré comme le nombre minimum absolu que l'arbitre doit interroger.

Malheureusement, tout sondage basé sur un petit échantillon présente une variance élevée. C'est le cas si l'un des cinq individus change d'avis, cela équivaldrait à une modification des pourcentages bruts de l'ordre de 20%. Par conséquent, le degré d'incertitude associé à ce sondage de l'arbitre est d'au moins +/- 0,2.

Lorsque l'arbitre choisit d'attribuer une MA artificielle, la Loi 12C2 incorpore explicitement le concept d'attribution d'un résultat favorable (moyenne plus) à la partie non fautive en guise de compensation pour toute marge de doute. Lorsque l'arbitre choisit d'attribuer une MA non artificielle, les mêmes principes s'appliquent dans la Loi 84D qui lui donne pour instruction de rétablir l'équité tout en réglant toute possibilité de doute en faveur de l'équipe non fautive.

Compte tenu de l'incertitude associée aux pourcentages bruts obtenus par sondage, l'arbitre doit attribuer un résultat pondéré légèrement en faveur du camp non fautif, mais l'ajustement final ne doit jamais s'écarter d'un facteur supérieur à 0,2 par rapport aux données brutes obtenues grâce au processus de consultation. Cela signifie que dans les rares cas où les deux parties sont non fautives (ou fautives), l'arbitre peut être amené à accorder une MA finale pondérée non complémentaire (fractionnée).

Exemple 11 : Une paire reçoit une explication erronée et finit à 3SA moins un au lieu de jouer 6♦. Si le sondage montre qu'il est facile d'arriver à 6♦ avec des informations correctes, l'arbitre doit attribuer 100% de 6♦.

Si toutefois, le sondage indique que la paire déclare 6♦ environ une fois sur deux (soit dans 50% des cas) l'arbitre doit attribuer un pourcentage de 6♦ et inclure une proportion des différents autres contrats (réussis ou non). Après avoir pris en compte l'incertitude associée, l'arbitre obtient une fréquence ajustée de : $0,50 \times 1,2 = 0,60$ (ce qui équivaut à 6♦ égal environ 60% du temps).

Supposons maintenant que, pour gagner 6♦, le déclarant doit trouver une Dame sans aucune indication sur sa localisation. Nous ne pouvons savoir s'il l'aurait trouvée ou non. Il faut donc inclure une proportion de 6♦ égal et de 6♦ moins 1 dans la MA pondérée (en tenant de nouveau compte de la marge de doute

associé au processus). Par conséquent, s'il semble qu'atteindre 6♦ est sûr à 100% et qu'il n'y a qu'une chance d'environ 50% de le réussir ; la note attribuée serait de 6♦ égal environ 60% du temps (0,50 x 1,2 = 0,60) et moins 1 environ 40% du temps.

Si l'arbitre découvre que seulement 50% des joueurs interrogés atteignent 6♦, et que ceux qui l'atteignent ne le gagnent qu'une fois sur deux, nous nous attendons à ce que le camp non fautif obtienne le score de 6♦ égal environ 25% du temps. Mais comme ils sont du côté non fautif, il est tout à fait approprié de leur accorder un bénéfice du doute et d'attribuer 6♦ soit environ 30% du temps (0,25 x 1,2 = 0,30). Cela signifie que les 70% restants devraient inclure les cas où 6♦ chute, ainsi qu'une proportion des autres contrats qui auraient pu être déclarés sans l'irrégularité.

Erreur grave

En bridge, il est normal de commettre des erreurs. Elles font partie du jeu. Lorsqu'on examine les dommages liés à une infraction, un joueur ne devrait pas être puni pour avoir commis une erreur, à moins qu'elle ne soit considérée comme vraiment grave.

Exemple 12 : S / NS

♠ R8

♥ R

♦ AD62

♣ AR10863

♠ V976

♥ 10874

♦ V97

♣ 52

Les enchères Nord-Sud dans le silence adverse :

1♦ 3♣

3SA 4♦

4♥ 4♠

4SA 5♠

6♦ 7♦

Nord-Sud jouent Majeure 5^{ème} meilleure mineure. 5♠ montre 2 As et la Dame de Carreau. Sud a hésité avant de déclarer 6♦.

L'entame est la Dame de Cœur, le Roi de Cœur du mort fait la levée. Le déclarant continue avec As puis Roi de Trèfle du mort puis le 3 de Trèfle. Le grand chelem semble imbattable, Sud va simplement surcouper. Donc, Est jette un Cœur, mais Sud n'avait que R84 à Carreau et il suffisait à Est de couper du 9 ou du Valet de Carreau pour promouvoir le 10 3^{ème} de son partenaire pour faire chuter.

Si l'arbitre décide que Passe est une alternative logique à 7♦, il doit considérer l'erreur d'Est comme un jeu normal et ajuster le résultat des deux côtés à 6♦+1. Ceci n'est pas un exemple d'erreur grave qui limite le droit à réparation d'Est-Ouest.

Exemple 13 : Niveau élevé - Nord donneur / Tous vulnérables

		♠ R7	
		♥ 53	
		♦ A964	
		♣ ARV102	
♠ 1096			♠ V532
♥ A84			♥ V1072
♦ RDV752			♦ 103
♣ D			♣ 943
		♠ AD84	
		♥ RD96	
		♦ 8	
		♣ 8765	
O	N	E	S
	1SA	Passe	2♣
Passe	2♦	Passe	3♣
Passe	3♦	Passe	3♥
Passe	3♠	Passe	4♣
Passe	4♠	Passe	... 5♣
Passe	6♣	Fin	

Sud, après avoir découvert le fit mineur, a hésité avant de déclarer 5♣ .

Ouest entame le Roi de Carreau pour l'As du mort. Le déclarant joue un petit Cœur pour le Roi et l'As. Ouest rejoue Carreau, coupé par le déclarant. Il joue deux tours d'atouts et attaque carreau du mort pour sa 12^{ème} levée. Est ne se rend pas compte que son 9 d'atout est supérieur à tous les atouts du déclarant et que couper défait le contrat. Il défausse et le déclarant fait son contrat.

Cela devrait être considéré comme une grave erreur pour la plupart des joueurs.

Si l'arbitre décide que passer est une alternative logique à 6♣ pour Nord, il ajustera la marque pour Nord-Sud à 5♣+1. Mais il devrait également décider que le dommage pour Est-Ouest n'est pas dû à l'infraction commise par Nord mais à la faute d'Est qui aurait facilement pu battre le contrat. Cela signifie que la différence de résultat entre 6♣-1 (résultat attendu après l'infraction) et 6♣ égal (le résultat réel) est considérée comme un dommage subséquent. La façon de le calculer est de donner à Est-Ouest les points correspondants à 5♣+1, puis de soustraire la différence de points entre 6♣ égal et 6♣-1 des points qu'ils ont gagnés.

Selon le niveau d'expérience des joueurs, cette décision pourrait être différente. Dans un tournoi très faible, nous pourrions décider qu'il n'y a pas eu de dommage ultérieur et dans ce cas, il suffit d'ajuster à 5♣+1 des deux côtés.

Loi 13 - Nombre de cartes incorrect

Si un joueur a plus de 13 cartes et qu'un autre en a moins, mais qu'aucun joueur avec un nombre incorrect de cartes n'a déclaré, l'arbitre doit reconstituer les mains. Il ordonne ensuite que le jeu continue, prêt à attribuer une MA si l'information a affecté le résultat. Dans les versions précédentes du Code, la connaissance de cette carte était considérée comme INA. Maintenant, cette information est autorisée ; l'arbitre peut attribuer une MA quand il pense que l'information a affecté le résultat sans tenir compte des conditions imposées par la Loi 16C.

Si un joueur avec un nombre incorrect de cartes a déjà déclaré, l'arbitre doit décider s'il considère que la donne est jouable après l'avoir corrigée. Les déclarations déjà faites ne peuvent pas être modifiées. L'arbitre conserve la possibilité d'attribuer une MA après le jeu.

Loi 13C

Si plus de 52 cartes sont distribuées, toute carte en trop est retirée et le jeu continue. Si une carte surnuméraire est trouvée parmi les cartes jouées, l'arbitre attribue une MA si le jeu de cette carte a affecté le résultat.

Loi 14 - Carte manquante

L'INA existe chaque fois qu'une carte manquante est rendue à la main incomplète, ce qui limite les choix d'action ultérieurs du partenaire. Si le partenaire du joueur fautif a pu avoir eu connaissance de cette carte, cette dernière devient une carte pénalisée et ne pas l'avoir jouée lors d'un tour précédent peut constituer une renonce.

Notez la différence d'approche par rapport à la Loi 13 (où il n'y a pas d'INA et où la Loi 16B ne s'applique pas).

Loi 15A - Cartes d'un mauvais étui

Un joueur a pris les cartes d'un mauvais étui et a fait une déclaration. Tant que son partenaire n'a pas aussi déclaré, l'étui est corrigé et le joueur fait une déclaration avec la bonne main, sinon (si le PJF a déjà déclaré) une MAA est attribuée. Si son adversaire de gauche a déjà fait une déclaration, celle-ci est annulée et les informations provenant de cette déclaration ne sont pas autorisées pour le camp qui a eu la main incorrecte.

Si l'étui sur lequel les mauvaises cartes ont été prises doit également être joué, l'arbitre le permet sans autre rectification si le fautif fait une déclaration comparable (voir nouvelle Loi 23). La Loi 15A3 part du principe que cet étui est joué contre les mêmes adversaires. Si l'étui ne peut être joué qu'avec d'autres adversaires (éventuellement plus tard dans la séance), l'arbitre peut faire jouer l'étui ou attribuer une MA.

Loi 15B - Jeu d'un mauvais étui

Lorsque la mauvaise paire est à la table et qu'elle n'a pas déjà joué l'étui, l'arbitre laisse désormais le jeu continuer, mettant fin à la procédure fastidieuse qui faisait asseoir la bonne paire en espérant que les déclarations précédentes soient répétées. Si elle devait jouer l'étui, la paire qui se voit ainsi refuser la possibilité de le jouer contre les bons adversaires le jouera contre l'autre paire qui n'a pu la jouer. C'est moins simple lorsque la paire mal assise ne devait pas jouer l'étui.

Si le tournoi est joué sous forme de baromètre, nous considérons qu'une paire assise à une mauvaise table a joué les bonnes donnes. L'arbitre peut résoudre le problème aisément, par exemple en modifiant le mouvement.

Loi 16 - Informations non autorisées

Normalement, l'arbitre ne devrait pas agir immédiatement lorsqu'un joueur a connaissance d'une INA, par exemple par une hésitation ou une réponse inattendue du partenaire à une question d'un adversaire. En général, de tels cas ne constituent pas (automatiquement) des infractions. L'infraction se produit lorsque le partenaire choisit une action clairement suggérée par une hésitation ou une réponse inattendue, alors qu'il existe d'autres alternatives logiques. Nous avons déjà expliqué qu'une action qualifiée d'infraction (en raison de l'existence d'une alternative logique) ne peut être incluse dans le cadre d'un ajustement pondéré [voir la Loi 12C1(c)].

La réponse imprévue devient elle-même une infraction si elle n'est pas conforme au système de la paire. Une réponse inattendue crée une INA pour le partenaire du joueur qui donne l'explication. La réponse donnée peut être fautive ou les déclarations peuvent ne pas être conformes aux agréments de la paire. Qu'il s'agisse d'une erreur d'application ou d'explication, la réponse génère toujours une INA pour le partenaire.

Une erreur d'explication est une infraction. Ne pas respecter le système de sa paire ne l'est pas. L'arbitre aura parfois du mal à déterminer s'il existe un agrément réel et, le cas échéant, quel est l'accord prévu dans le système.

Si le partenaire ne choisit pas une action manifestement suggérée par l'irrégularité, il n'y a ni infraction ni raison d'attribuer une MA.

Loi 17D3 - Joueur privé du droit de déclarer (à cause d'un passe HT)

Exemple 14 :

O	N	E	S
Passe	Passe	-	Passe

...

Si les quatre mains ont été remises dans leurs poches respectives, il ne peut y avoir de rectification (Loi 17D2).

Sinon, si l'arbitre est appelé, il doit donner à Ouest la possibilité d'accepter le Passe hors tour (nous ne sommes pas encore dans la position où il y a trois Passe après une enchère faite). Si Ouest choisit alors de passer à nouveau, la parole retourne à Est (les Passes de Sud et d'Ouest sont annulés). Cela doit être soigneusement expliqué à Ouest. Lorsque Ouest ne passe pas mais enchérit 1 ♦ (par exemple), les annonces se poursuivent normalement.

Exemple 15 :

Si la séquence débute

O	N	E	S
Passe	1 ♥	Passe	Passe
-	Passe	Passe	

Encore une fois, nous avons trois passes, dont un HT. Le fait qu'Est (dans cet exemple) a passé après le passe HT ne le rend pas fautif, il est autorisé à accepter le passe HT. Seul le passe de Nord est une source potentielle d'INA.

Loi 20F - Explication des déclarations

Cette Loi prévoit de manière générale que sur demande, les joueurs ont le devoir d'expliquer leurs conventions en ce qui concerne les déclarations faites et les alternatives disponibles. Cette obligation n'est pas modifiée lorsque la main d'un joueur diverge de l'agrément de la paire. Voyons l'exemple suivant :

Exemple 16 :

O	N	E	S
1 ♥	3 ♣*	Passe	3 ♠**

Nord possède ♠ D6 ♥ 6 ♦ 953 ♣ ADV8652 et pense montrer une main faible avec un unicolore Trèfle. Mais l'agrément de la paire est que 3 ♣ montre un bicolore ♦/♠, donc 3 ♣ est une erreur d'application. Ce n'est pas une infraction. Sud alerte 3 ♣ et enchérit 3 ♠. Sans avoir vu l'alerte, il est probable que Nord interprétera 3 ♠ conformément à sa propre compréhension de son enchère de 3 ♣ : l'enchère montre une couleur longue. Mais après avoir vu l'alerte, il se rend compte de son erreur et sait que 3 ♠ montre une simple préférence pour les Piques par rapport aux Carreaux. Il est de son devoir d'alerter l'enchère de 3 ♠ et de l'expliquer comme telle. Cela signifie qu'il se met ainsi dans la position délicate d'avoir utilisé une INA, ce qui limite les choix de son camp lors des enchères suivantes, mais qui l'aide également pour donner les informations correctes sur son système. À cet égard, la connaissance de son erreur est considérée comme autorisée.

Prenons le même début de séquence, mais maintenant Nord possède ♠ RV874 ♥ 94 ♦ AD1083 ♣ 6. Cette fois, c'est Sud qui semble avoir oublié : il n'alerte pas 3♣. C'est une infraction, mais Nord ne doit pas attirer l'attention sur l'enchère explicitement. En particulier, il ne doit pas dire aux adversaires que le partenaire aurait dû alerter 3♣. Il est possible que son partenaire découvre son erreur, auquel cas les adversaires en seront alors informés.

Exemple 17 :

Supposons que la séquence se poursuive :

O	N	E	S
1♥	3♣	3♥	4♣*

3♣ n'ayant pas été alerté, Nord peut supposer que Sud le soutient dans la couleur qu'il est supposé avoir. Mais selon leur système, 4♣ montre une main forte avec un fit soit à Carreau soit à Pique. Donc, Nord doit alerter et, si on lui demande, donner l'explication correcte. Cette obligation annule et remplace l'obligation décrite dans la Loi 20F5 (a) de n'« indiquer d'aucune manière qu'une erreur a été commise. » Cette phrase indique au joueur de se conformer à la Loi 73A1 : « La communication entre les partenaires au cours des annonces et du jeu se fait uniquement au moyen des déclarations et de jeux ».

Alerter et répondre aux questions n'est pas considéré comme un moyen légal de communiquer avec le partenaire, mais uniquement avec les adversaires. Secouer la tête ou froncer les sourcils indique à son partenaire que quelque chose d'anormal est arrivé, ce n'est pas autorisé. Cela créerait une situation où les deux partenaires auraient des INA. Néanmoins, le partenaire qui entend l'explication de 4♣ a l'obligation d'appeler l'arbitre pour lui dire qu'il n'a pas alerté 3♣, après quoi il doit enchérir comme s'il n'avait pas entendu l'Alerte et les explications de son partenaire. Pour être plus précis, il a reçu une INA et ne peut donc pas choisir une déclaration ou un jeu qui est manifestement suggéré par l'INA sauf s'il n'existe aucune autre alternative logique.

Demander une explication

Certaines idées fausses sur les restrictions associées aux demandes d'explication sur les déclarations faites sont courantes. Il devrait être évident que poser de telles questions ne doit pas automatiquement être lié à une décision sur sa propre action, bien que la réponse puisse évidemment influencer cette décision. Décourager un joueur de demander une explication simplement parce que ce joueur a l'intention de passer de toute façon ne peut pas être juste. Une telle approche crée par définition des INA. Les joueurs doivent toutefois être conscients que le contenu et la manière dont leurs questions sont posées peuvent potentiellement créer une INA, même lorsque les questions elles-mêmes sont légales.

Un joueur ne peut pas poser de questions sur une déclaration si son intention est de provoquer une explication erronée. Le Code interdit également de demander une explication uniquement pour le bénéfice du partenaire. Par conséquent, un joueur ne devrait pas poser de question sur une déclaration s'il connaît déjà l'agrément de ses adversaires.

Loi 21 - Information erronée

S'il est établi avant la fin de la période des annonces (c.-à-d. avant que l'entame ne soit rendue face visible) qu'un joueur a expliqué de manière erronée une déclaration de son partenaire, le joueur qui a passé en dernier a le droit de modifier sa déclaration si l'arbitre est convaincu qu'il n'aurait pas passé s'il avait reçu la bonne information.

C'est un changement majeur du Code. En application du précédent Code, un joueur qui prenait conscience de sa propre explication erronée (ou d'une alerte oubliée ou lente) était obligé d'appeler l'arbitre immédiatement et de la corriger, il a maintenant le droit d'attendre [Loi 20F4(a)] le Passe final (qui est

différent de la fin de la période des annonces). Comme auparavant, un joueur peut le faire immédiatement. Cela diminue par exemple la possibilité de se voir infliger un Contre lucratif.

Exemple 18 :

O	N	E	S
2♥	Passe	4♥	Passe
Passe			

Nord a demandé la signification de 2♥ et Est lui a répondu : « fort ». Alors que Nord est sur le point de conclure les annonces en passant, Est corrige son explication en disant que 2♥ est faible. Il n'est pas nécessaire d'être Sherlock Holmes pour en déduire qu'Est n'a pas grand-chose en ne déclarant que 4♥ sur une ouverture de 2♥ fort. Et maintenant, il semble qu'Ouest soit également faible. Donc, Nord a soudainement un Contre automatique, en tenant compte des points qu'il sait que son partenaire doit avoir. Supposons que Nord ait quelque chose comme ♠ AD7 ♥ 8 ♦ R10984 ♣ D1052. L'arbitre n'aura pas besoin d'expliquer la Loi 21 à Nord ; ce dernier déclarera à son deuxième tour en toute connaissance de l'erreur d'Est-Ouest.

Si Est ne corrige son explication erronée qu'après le dernier Passe de Nord, l'arbitre ne doit pas automatiquement donner à Nord la possibilité de modifier sa dernière déclaration. Pour que Nord-Sud reçoive réparation, Nord devra démontrer qu'il aurait changé une ou plusieurs de ses déclarations avec la bonne information. C'est un argument plus difficile à faire puisque ni Nord ni Sud n'ont le droit de contrer simplement parce qu'ils savent que Est-Ouest a eu un malentendu.

C'est une autre situation dans laquelle l'arbitre doit décider s'il permet ou non à un joueur de changer sa déclaration [Loi 21B1(a)]. Lorsque l'arbitre utilise son jugement, il doit faire très attention à ne pas fournir d'information superflue aux autres joueurs à la table et ne doit rien révéler au sujet de la main d'un joueur en rendant sa décision.

La procédure correcte consiste d'abord à expliquer au joueur dans quelles conditions il est autorisé à changer sa déclaration. Dans certaines situations, l'arbitre peut alors être amené à enquêter davantage avant d'informer la table si le changement est autorisé ou non. Si l'arbitre change ultérieurement d'avis, il applique la Loi 21B3 et attribue une MA.

Bien que le joueur ne puisse pas automatiquement changer sa déclaration, il n'est pas soumis aux mêmes contraintes qu'en cas d'INA. Après tout, le joueur qui a été mal informé est non fautif. En fait, il devrait être autorisé à changer si la deuxième déclaration est une alternative logique : c'est-à-dire si une partie importante des joueurs envisagerait sérieusement la déclaration et que certains la choisiraient.

La rédaction de la Loi 21B2 a été modifiée pour préciser que les déclarations retirées étaient INA pour le camp fautif. La Loi 21B3 n'a pas été modifiée. Bien qu'il soit uniquement question de la suppression de tout avantage acquis par le camp fautif, nous rappelons aux arbitres que la Loi 12B1 leur permet de réparer également les dommages subis par le camp non fautif du fait d'une irrégularité de l'autre camp.

Loi 23 - Déclaration comparable

Il s'agit d'une nouvelle Loi. L'ancienne Loi 23 traitait des dommages résultant, par exemple, de Passes forcés et d'autres situations dans lesquelles le camp fautif aurait pu savoir au moment de son irrégularité qu'elle pouvait lui être bénéfique. Son contenu est maintenant inclus dans la Loi 72.

La Loi 23 définit un nouveau concept : la déclaration comparable. Ce concept a été introduit dans le Code 2007 dans la Loi 27 (Enchère Insuffisante) et est maintenant utilisé de manière plus générale. Le concept est élargi pour dire qu'une déclaration de remplacement ne crée normalement pas d'information préjudiciable si elle est plus précise. L'application de ce concept signifie qu'après une telle déclaration, la séquence peut se poursuivre normalement sans léser l'autre camp. Dans cette approche, l'accent est mis

davantage sur les couleurs montrées que sur la force de la main. Si toutefois la force diffère trop, les déclarations ne peuvent pas être considérées comme comparables.

Pour considérer une déclaration comme comparable, elle doit respecter l'un des points suivants :

- Elle a une signification identique ou similaire à celle de la déclaration remplacée
- Elle définit un sous-ensemble des significations possibles de la déclaration remplacée
- Elle a le même but (comme un relais ou une enchère interrogative) que la déclaration remplacée.

Si la déclaration de remplacement a le même but, alors il n'est pas nécessaire que la force montrée ou les couleurs mentionnées soient les mêmes ; la déclaration est comparable par définition. Cela signifie également qu'il n'y a pas d'information non autorisée lorsque la déclaration de remplacement est comparable à la déclaration annulée.

Des exemples de déclarations de remplacement comparables et non comparables figurent dans les sections du commentaire qui expliquent l'application des Lois 27B1(b), 30B1(b)(i), 31A2(a) et 32A2(a).

Loi 24 - Carte(s) exposée(s) pendant les annonces

Cette Loi a été modifiée. Les mots "période des annonces" figurant à la première ligne du Code de 2007 ont été remplacés par le mot "annonces". Cela signifie que si une carte de la donne est exposée avant la première déclaration, la Loi 16D1 s'applique désormais et non la Loi 24.

Toute carte exposée accidentellement (non entamée) après la fin des annonces (c'est-à-dire pendant la période de clarification) par le camp du déclarant doit être traitée par la Loi 48. Toute carte pareillement exposée par un défenseur doit être traitée par la Loi 49 et devient donc une carte pénalisée.

Loi 25 - Changements de déclaration

Les joueurs ne sont pas autorisés à changer une déclaration intentionnelle. Si un joueur l'a déjà fait, la Loi 25B1 s'applique. L'arbitre ne doit pas donner à un joueur la possibilité de modifier une déclaration intentionnelle.

Voyons le traitement des déclarations non intentionnelles, un incident régulier avec des boîtes à enchères, un mauvais carton est sorti de la boîte et posé sur la table. Tant que le partenaire n'a pas déclaré après l'irrégularité, la déclaration non intentionnelle peut être annulée et remplacée par la déclaration intentionnelle. Une telle action en elle-même ne crée pas d'information non autorisée : une déclaration non intentionnelle ne transmet aucune information sur la main du joueur fautif. Elle est réputée n'avoir jamais eu lieu. Cependant, si l'adversaire de gauche a déjà déclaré sur la déclaration non intentionnelle (erreur mécanique), il peut changer la sienne sans pénalité. Les informations relatives à la déclaration retirée ne sont pas autorisées pour ses adversaires et autorisées pour son partenaire.

Normalement, si aucun joueur n'enchérit, la séquence se termine après 4 « Passe ». Si toutefois le troisième ou le quatrième Passe était non intentionnel, il peut être corrigé jusqu'à ce que les 4 mains soient remises dans l'étui (Loi 17D2).

Il n'est parfois pas facile de déterminer si une déclaration est non intentionnelle. L'arbitre ne doit décider qu'elle n'est pas intentionnelle que s'il est convaincu que le joueur n'a jamais voulu, même pas pendant une fraction de seconde, faire cette déclaration. L'erreur doit être uniquement une faute de doigt, pas de cerveau ! Un exemple de déclaration qui est certes une grosse erreur mais qui était néanmoins intentionnelle est le suivant :

Exemple 19 : Nord ouvre d'1♥, Est passe et Sud déclare 4♣ Splinter qui montre un intérêt pour le chelem à Cœur. Ouest passe et Nord réfléchit un moment avant de conclure qu'il ne va pas poursuivre vers le

chelem. Mais il oublie que personne n'a encore déclaré 4♥ et passe, découvrant immédiatement son erreur, il appelle l'arbitre.

Même si Nord affirme à l'arbitre qu'il n'a jamais eu l'intention de passer, ce dernier ne doit pas accepter le changement de déclaration. Nord a cru pendant une fraction de seconde que son Passe clôturait la séquence à 4♥. Il n'a jamais eu l'intention de jouer 4♣, mais ce n'est pas le problème.

Une constante dans le Code 2017 est l'amélioration de la formulation. La Loi 25A2 et la Loi 45C4(b), sa cousine pour le jeu de la carte, utilisent désormais des expressions telles que « perte de concentration » pour aider les arbitres à expliquer pourquoi ils ont ou non permis à un joueur de modifier une déclaration.

Dans les éditions précédentes du Code, une autre condition était qu'il ne pouvait y avoir de pause pour réfléchir. Cette condition a été supprimée car difficile à interpréter. La question de savoir si la déclaration était ou non intentionnelle n'est pas liée à la durée d'une pause. Il est possible qu'un joueur retire un carton d'enchère de la boîte d'enchères sans même avoir décidé de la déclaration à effectuer. Si une telle déclaration surprend le joueur lui-même, il est maintenant autorisé par le Code 2017 à modifier cette déclaration.

Revenant à la question de « non intentionnelle vs intentionnelle » ; l'arbitre, qui n'est pas télépathe, n'est pas toujours en mesure de faire cette distinction. Une partie de son travail est de juger et d'interpréter les faits et les circonstances et de décider de ce qui s'est passé. Si une paire a des conventions spécifiques pour décrire artificiellement la main et utilise fréquemment des enchères-relais, des erreurs dans le système peuvent arriver et un joueur ne doit pas s'échapper en prétendant qu'il a déclaré non intentionnellement. Mais si l'arbitre ne trouve vraiment aucune raison pour expliquer pourquoi un joueur aurait pu décider de faire la déclaration contestée, il n'est pas déraisonnable de décider que cela n'était pas intentionnel. De telles choses arrivent.

Cela nous amène à nous poser la question de savoir quelle doit être la procédure à suivre pour décider d'autoriser ou non un changement de déclaration dans le cadre de la Loi 25A. Quand nous arbitrons des INA ou des erreurs d'explication, nous évitons de donner des indications sur la main d'un joueur en arbitrant. Ce n'est pas un problème avec la Loi 25 : si la déclaration n'était pas intentionnelle, elle ne véhiculait aucune information utile. Si elle était intentionnelle, l'arbitre n'autorisera pas le changement de déclaration. Donc, en appliquant la Loi 25, l'arbitre rendra son jugement immédiatement, dès qu'il a jugé que la déclaration était ou pas intentionnelle.

La note de bas de page des Codes précédents, selon laquelle une déclaration non intentionnelle pouvait être modifiée quelle que soit la manière dont le joueur en avait pris connaissance, a maintenant été incorporée dans le corps du Code (en tant que Loi 25A3).

Loi 26 - Restrictions d'attaque à la suite d'une déclaration retirée

Cette Loi décrit les rectifications survenant au cours du jeu de la carte lorsqu'une déclaration est annulée et remplacée par une autre. Elle a considérablement changé dans le Code 2017.

Lorsque les deux déclarations sont comparables, il n'y a pas de restriction d'attaque. Si ce n'est pas le cas, le déclarant peut interdire l'attaque dans toute couleur qui n'a pas été spécifiée dans les annonces légales. Cela inclut des couleurs qui n'ont aucun rapport avec la déclaration retirée.

Pour qu'une couleur soit exempte de la restriction d'attaque, la déclaration légale doit avoir transmis des informations spécifiques sur la couleur (c'est-à-dire des informations sur la teneur effective de cette couleur).

Exemples

:

20. Nord est donneur, mais Est ouvre de 2♥ montrant 5 Cœurs et une mineure sans l'ouverture. Sud n'accepte pas 2♥ et Nord ouvre 1SA. Est déclare 2♥. Cette paire joue que 2♥ montre des Cœurs et une mineure, ce qui a fondamentalement la même signification que la déclaration retirée, bien que cela puisse maintenant être plus fort. Il est raisonnable de considérer ces déclarations comme comparables. Cela signifie qu'il n'y a pas de restriction d'attaque.

21. Même situation, mais maintenant la déclaration de remplacement de 2♥ ne montre que les Cœurs.

Les annonces légales deviennent :

1SA	2♥	2SA	Passe
3♣	X	3♦	Fin

2SA est Lebensohl. Le Contre montre des Trèfles.

Dans ce cas, les deux déclarations de 2♥ ne sont pas comparables, de sorte que la Loi 26B s'applique. Le fait qu'Est a montré les deux couleurs dans la séquence légale ne supprime pas les restrictions d'attaque, mais les limite à interdire les Piques ou les Carreaux. Dans le Code précédent, il n'y avait pas de restriction d'attaque, car Est avait spécifié ses deux couleurs légalement au cours des annonces.

22.

O	N	E	S
Passe	Passe	2♦	3♦
X	Passe	2♥-	
	Puis	Passe	Passe

2♦ montre une distribution 4-4-1-4 avec 11-15 H.

Le remplacement de 2♥ par Passe d'Est nous oblige à examiner de nouveau la Loi 26B. Cette fois, il n'y a pas de restriction d'attaque pour Ouest, car chaque couleur a déjà été spécifiée dans la première enchère (4 cartes à Pique, Cœurs et Trèfle et le singleton Carreau).

Un joueur soumis à une restriction d'attaque après une déclaration retirée reste également soumis aux restrictions prévues par la Loi 16, même si aucun renvoi spécifique à la Loi 16C2 ne figure dans la Loi 26B. De telles contraintes liées à l'INA restent en vigueur pendant toute la durée de la donne, c'est-à-dire même après que le déclarant a exercé l'option prévue par la Loi 26 en interdisant l'entame dans une couleur différente.

Loi 27B - Enchère insuffisante non acceptée

La Loi 27B1 est légèrement modifiée dans le Code 2017. La disposition de la Loi 27B1(a) autorisant la correction sans autre conséquence d'une déclaration insuffisante par une déclaration suffisante dans la même dénomination au palier supérieur est élargie. Désormais, une correction par l'enchère suffisante la plus basse spécifiant la(les) même(s) couleur(s) est autorisée et exempte de pénalité. La Loi 27B1(b) autorise le remplacement par une déclaration comparable sans autre conséquence.

Pour qu'une déclaration spécifie une dénomination, elle doit contenir ou communiquer des informations concernant la teneur dans cette dénomination. Cela peut garantir une longueur ou bien un contrôle voire une courte dans une couleur donnée. La déclaration de remplacement peut être artificielle ou naturelle. En ce qui concerne la Loi 27B1(a), pour que le partenaire ne soit pas pénalisé, la déclaration de remplacement doit spécifier le même type de teneur dans la même dénomination.

Dans la séquence 1♠ Passe 3♥ (Splinter), 3♥ spécifie simultanément une longueur à Pique et une courte à Cœur. Par conséquent, toute déclaration de remplacement comparable doit également garantir une longueur à Pique et une courte à Cœur.

L'intention est de permettre aux enchères de se poursuivre normalement si l'enchère insuffisante ne contient pas d'informations non autorisées. Les Lois 16 (INA) et 26 (restriction d'attaque) ne s'appliquent donc pas à la correction dans le cadre de 27B1(a) ou de 27B1(b) d'une enchère insuffisante.

La Loi 27D a un objectif et une application similaire à la nouvelle Loi 23C. Si l'EI du camp fautif lui a permis de demander un contrat autrement impossible à déclarer, la Loi 27D demande à l'arbitre de modifier le résultat. Pensez-y : « Le résultat aurait-il été différent sans l'EI ? » Si la réponse est oui, nous devons appliquer la Loi 27D et attribuer une MA.

Voyons quelques exemples (Ouest ouvre et l'EI n'est pas acceptée) :

23. 1♣ 1♠ 1♥ (montrant au moins 4 Cœurs et au moins 6H). L'arbitre accepte le remplacement par un Contre qui a la même signification ou, dans d'autres agréments de partenariat, montre les Cœurs et les Carreaux et qui est donc contenu dans la signification de l'enchère de 1♥ (qui montre seulement les Cœurs). Il accepte également 2♥ en vertu de la Loi 27B1(a).

24. Un contre d'appel ne spécifie normalement pas de couleurs. Lorsque Ouest ouvre 1♠ et que Nord enchérit 1♥, non accepté, nous n'autorisons pas un remplacement par Contre. Nous autoriserions un changement à 2♥ sans autre rectification. (Si la feuille de convention montre qu'un tel Contre promet 4 Cœurs, il est comparable si l'ouverture de 1♥ - ce que Nord pensait être en train de faire - peut être faite avec seulement 4 cartes, mais pas si elle promet 5 cartes).

25. Si Ouest ouvre d'1SA et Nord déclare 1♣ (ouverture artificielle de 16H et +), non accepté, le remplacement par un Contre indiquant la même force (16H et plus) est conforme à la Loi 27B1(b).

26. 2SA Passe 2♣ (comme s'il s'agissait d'une ouverture 1SA ; Stayman, non accepté). Une déclaration suffisante demandant la teneur en majeure, même si c'est pour connaître une majeure 4^{ème} ou 5^{ème} (3♣ Puppet) alors que 2♣ n'interrogeait que pour connaître les majeures 4^{èmes}, est une déclaration comparable (Loi 23A3).

27. Sud pose le Blackwood à 4SA, suivi d'une surenchère de 5♦ par Ouest. Nord ne le remarque pas et déclare 5♣ qui montre 1 ou 4 cartes clés. Si Nord-Sud joue la convention où Passe montre maintenant 1 As (ou une carte-clé), l'arbitre permet aux enchères de se poursuivre sans restriction. Les deux déclarations de Sud indiquent le nombre d'As, mais une déclaration indiquant 1 As est plus précise qu'une déclaration indiquant 1 ou 4 As. (Avec 5♣ montrant 0 ou 3 cartes clés, c'est identique pour un remplacement par Contre).

Notez qu'un Contre ou un Surcontre n'est pas automatiquement interdit. Il s'agissait d'une modification apportée au Code 2007.

28. 1SA 2♠ 2♦ (Texas Cœur, non accepté). Si Est déclare maintenant 3♥, les enchères se poursuivent normalement. C'est une caractéristique de la nouvelle Loi 27B1(a).

29. 1SA - 2♠ 2♦ (Texas Cœur, non accepté). Nord-Sud joue le Lebensohl, ce qui permet à Est de montrer les Cœurs en enchérissant 2SA, qui demande au partenaire de déclarer 3♣, après quoi Est enchérit 3♥. Ces deux enchères combinées (2SA puis 3♥) ont un sens similaire à celui de l'enchère insuffisante de 2♦, mais pas l'enchère de 2SA en elle-même. Par conséquent, elle ne satisfait pas à la condition décrite dans 27B1(b). Nous ne pouvons pas permettre une correction à 2SA sans que le partenaire du joueur fautif ne doive passer définitivement.

30. 2SA 2♠ (Nord pensait qu'il surenchérisait sur une ouverture de 1SA ; il montre exactement 5 Piques et une mineure au moins 4^{ème}). Lorsque 3♠ montre les mêmes teneurs (c'est-à-dire qu'ils jouent la même convention sur 1SA et 2SA), les annonces se poursuivent normalement, mais lorsque 3♠ ne montre que des Piques, le partenaire doit passer définitivement.

31. 1SA Passe 2♦ 3♣ 2♥ (répondant au Texas, ne remarquant pas l'enchère de 3♣). Si 2♥ après le Texas à 2♦ est automatique, alors il ne contient aucune information et il peut être corrigé par toute enchère légale, même Passe. Mais si 3♥ montre une main maximum, alors que la déclaration de 2♥ a dénié ce maximum, 3♥ n'est pas comparable. En effet, les deux déclarations s'excluent désormais mutuellement. 3♥ ne remplit plus les conditions requises par la Loi 23A2.

32. 1♣ Passe 1♥ Passe
1♠ 2♦ 2♦ (« 4^{ème} Forcing » n'ayant pas vu la déclaration de l'adversaire).

Enchérir 3♦ devrait maintenant permettre aux enchères de se poursuivre normalement. Cela a le même sens (interrogation forcing) que l'enchère de 2♦. L'enchère est peut-être plus forte mais ces mains sont également incluses dans 2♦.

Lorsqu'un joueur tente de remplacer l'enchère insuffisante sans que l'arbitre soit appelé, la 2^{ème} déclaration est maintenue si elle est légale, sauf si l'adversaire de gauche accepte l'EI. L'arbitre décide ensuite s'il s'agit d'une déclaration comparable. Si ce n'est pas le cas, le partenaire doit passer définitivement. Sinon, la séquence se poursuit normalement. Les Contres ou Surcontres non autorisés conformément à la Loi 27B1(b) sont annulés et le partenaire est obligé de passer définitivement.

Procédure après une EI

Malgré tout ce qui précède, lorsqu'un joueur fait une EI, son adversaire de gauche a la possibilité de l'accepter. Cependant, il peut vouloir savoir si le joueur fautif a ou non une déclaration disponible qui permettra aux annonces de se dérouler sans encombre. La Loi 20F1 lui permet d'interroger le partenaire du joueur fautif sur la signification de toute déclaration de remplacement potentielle, avant de décider s'il convient d'accepter l'infraction.

L'arbitre peut également avoir besoin de demander au joueur fautif ce qu'il voulait déclarer lorsqu'il a fait l'EI. L'arbitre doit le faire en dehors de la table, pour éviter de transmettre une INA. Si le joueur fautif veut savoir si une déclaration de remplacement remplit les conditions de la Loi 27B1, l'arbitre devrait le lui dire également en dehors de la table.

Loi 27D - Le camp non fautif a subi un dommage

La Loi 27D couvre les situations dans lesquelles des informations supplémentaires, disponibles uniquement grâce à la déclaration retirée, ont aidé le camp fautif. Si une EI de 1SA (c'est-à-dire 1♦ 2♣ 1SA) est remplacée par 2SA, les informations contenues dans l'EI restent autorisées, c'est-à-dire que le partenaire est autorisé à prendre en compte le fait qu'il y a au plus 10H dans la main du répondant. Si toutefois la paire ne pouvait pas atteindre 2SA sans l'EI, nous devons alors ajuster la marque (si les adversaires ont subi un dommage).

De même, si le déclarant et le mort sont inversés et qu'une entame différente produit un résultat plus favorable, la Loi 27D demande à nouveau à l'arbitre d'attribuer une MA, ramenant au résultat attendu si l'irrégularité (c'est-à-dire l'EI) ne s'était jamais produite.

Exemple 33 : Nord donneur / Personne vulnérable

<p>♠ V108 ♥ 9 ♦ DV106 ♣ AV854</p> <p>♠ AR ♥ 10765 ♦ 853 ♣ 10932</p>	<p>♠ 972 ♥ ARD3 ♦ 972 ♣ RD7</p> <p>♠ D6543 ♥ V842 ♦ AR4 ♣ 6</p>
---	---

O	N	E	S
	Passé	1♣	2♣ (montre 5-4 dans les majeures)
1SA ! (arbitre)			
2SA	Fin		

Ouest n'a pas vu l'enchère de 2♣. Il remplace son enchère insuffisante par 2SA et les annonces se poursuivent sans aucune restriction.

L'arbitre reste à proximité et constate que 2SA chute de 2. Y-a-t-il quelque chose à faire ?

Il devrait vérifier si la même séquence se serait produite sans l'EI. Un joueur bien au fait des Lois pourrait même mentionner la possibilité d'une MA en rapport avec l'irrégularité. Des paires expérimentées soupçonnent parfois elles-mêmes qu'elles ont subi un dommage. Les joueurs moins expérimentés peuvent penser que quelque chose ne va pas mais ne pas savoir comment l'expliquer. Regardez ce qui se passe sans l'enchère d'1SA. Ouest n'a pas d'autre choix que de passer, après quoi Nord déclare 2♠, qui devient alors le contrat final. Le déclarant fera 9 levées, ce qui est une raison suffisante pour ajuster la marque.

Loi 28 - Déclaration considérée comme faite au tour de parole

Sud étant le donneur, Ouest ouvre d'1♥, après quoi Sud déclare 1♦. Il est évident que Sud n'a pas remarqué 1♥, ou s'en moque, et veut utiliser son droit de parler en premier. Ceci est autorisé par la Loi 28B. 1♥ est retiré et c'est maintenant au tour d'Ouest de déclarer à la suite de l'ouverture 1♦. Les informations provenant de la déclaration retirée ne sont pas autorisées pour Est. Mais si des informations similaires deviennent disponibles via l'enchère légale, par exemple par une intervention spécifiant les Cœurs, cela supprime ou réduit les informations non autorisées.

Supposons que, Sud étant le donneur, Est a ouvert d'1♥ et que Sud a par la suite annoncé 1♠. La situation est maintenant moins claire. Il est possible que Sud ait remarqué l'enchère HT et ait effectué une surenchère, ou qu'il n'avait pas vu l'enchère de 1♥ et voulait ouvrir en premier. L'arbitre doit interroger Sud sur ses intentions. Voulait-il accepter 1♥ et faire une intervention ou pensait-il ouvrir d'1♠ ? Avec une surenchère, les annonces continuent. Sinon, 1♥ est retiré, ce qui crée des INA pour Ouest.

La situation est différente quand, Sud donneur, Ouest passe HT, après quoi Sud enchérit 1♦. Il est fort probable que Sud souhaitait ouvrir les annonces, mais il n'est pas inutile de lui demander son intention.

L'arbitre doit comprendre que la Loi 29A ne remplace pas la Loi 28B. Le choix de parler à son tour quand on se trouve à la gauche du joueur fautif n'empêche pas l'arbitrage d'une déclaration HT.

Loi 29C - Déclaration HT artificielle

Pour un exemple de la Loi 29C, voir la section des Commentaires sur la Loi 31A.

Loi 30A - Passe Hors Tour au tour de l'Adv. D de déclarer

Si l'Adv. G n'accepte pas la passe HT, le joueur fautif devra simplement répéter son Passe à son prochain tour de déclarer.

Loi 30B - Passe Hors Tour au tour du partenaire ou de l'Adv. G de déclarer

La Loi 30B est très différente de la Loi 30A. Au départ, il n'y a aucune restriction pour le partenaire sauf celles liées à l'INA transmise par le Passe HT annulé. Même le joueur fautif n'est pas obligé de passer. Si le joueur fautif fait une déclaration comparable, les annonces se poursuivent normalement. S'il en choisit une autre, son partenaire devra passer à son prochain tour de déclarer.

Exemple 34 : Nord donneur, les annonces démarrent :

	O	N	E	S
		Passe
Passe				

Si le passe HT d'Ouest n'est pas accepté, Est est limité dans son choix d'action par l'INA, mais il n'a pas à craindre une fin inattendue des annonces car son partenaire peut faire toute déclaration décrivant une main comparable à son Passe HT.

Supposons qu'Est ouvre 1♥ et que Sud passe. Ouest a maintenant des déclarations disponibles telles que Passe, 2♥, 1SA, 3♥, 2SA (selon sa signification) et certains fits Bergen. Ces déclarations sont toutes considérées comme comparables car il s'agit de sous-ensembles de l'ensemble des mains avec lesquelles on passe initialement (sauf pour Passe, qui est considéré comme comparable car il a la même signification). Ce n'est que lorsque Ouest choisit de faire une déclaration non comparable que le partenaire doit passer à son prochain tour de déclarer.

Loi 31 - Enchère Hors Tour

L'approche générale est similaire à l'application de la Loi 30 (et de la Loi 32).

Dans tous les exemples qui suivent, Ouest est donneur et l'enchère HT n'est pas acceptée. Nous supposons qu'aucun agrément spécial n'est utilisé.

Loi 31A - Au tour de l'Adv. D du joueur fautif de déclarer

Si la déclaration légale est comparable à l'enchère HT, il n'y a pas de restriction dans les annonces. Sinon, le partenaire doit passer à son prochain tour de déclarer.

Exemple 35 :

	O	N	E	S
	1SA	...	2♦ (HT - Texas ♥)	
	2♦	2♥ (les annonces se poursuivent sans restriction, car l'enchère d'Est montre des Cœurs)		

Loi 31B - Au tour du partenaire ou de l'Adv G du joueur fautif de déclarer

Le partenaire est initialement limité par l'INA et pour le joueur fautif la même approche qu'en A s'applique.

Exemple 36 :

	O	N	E	S
	1♣ (peut être court à ♣, non accepté)	
1♠	X	?		

Surcontre montrant 10H et + est une déclaration comparable ;
 2SA montrant une distribution régulière de 10-11 H n'est pas une déclaration comparable.

Exemple 37 :

O	N	E	S
	1♣ (annulé)		
1♠	?		

Contre n'est pas une déclaration comparable ; 2♣ est une déclaration comparable.

Exemple 38 :

O	N	E	S
	2♦ (multicolore - annulé)		
1♦	?		

2♥ (faible) est une déclaration comparable

Exemple 39 :

O	N	E	S
Passe	1SA	Passe	2♥ (Texas)
-	2♠ (HT)		
3♣	?		

Nord peut maintenant déclarer à sa guise si 2♠ était réponse obligatoire au Texas. Toutes les déclarations sont comparables car 2♠ n'avait aucune signification.

Loi 32 - Contre ou Surcontre HT

Si un (Sur)Contre HT est inadmissible, l'arbitre le traite en utilisant la Loi 36B. Autrement, l'approche est similaire à celle de la Loi 31 : si le joueur fautif réussit à faire une déclaration comparable, les annonces se poursuivent normalement, sinon le partenaire doit passer à son prochain tour de déclarer.

Exemple 40 :

O	N	E	S
1♠	Passe	...	X

Sud a la chance de pouvoir produire un Contre, quelle que soit la déclaration effectuée par Est, car cela sera considéré comme une déclaration comparable ayant une signification similaire ou plus précise (le Contre d'une enchère de niveau supérieur est toujours d'appel).

Loi 40 - Entente entre partenaires

L'Organisme Responsable est habilité à réglementer les agréments d'une paire. Il peut définir ce qui constitue un agrément spécial, puis en réglementer (ou en interdire) l'utilisation. Il peut également limiter l'utilisation de toute déclaration artificielle psychique.

Modifier son agrément parce que le partenaire a posé une question aux adversaires ou à cause d'une réponse à une question des adversaires reste une infraction à la Loi 16. Les ententes préalables concernant des déclarations ultérieures à une infraction de son propre camp sont également interdites.

L'Organisme Responsable peut refuser la modification d'un agrément à la suite d'une irrégularité commise par les adversaires [Loi 40B2(a)(iv)]. Toutefois, une paire est toujours autorisée à modifier un agrément en fonction de la signification d'une déclaration légale d'un adversaire.

Il est incorrect de poser une question lorsque sa propre main laisse entrevoir une surprise. Voici un exemple fréquent :

Exemple 41 :

O	N	E	S
Passe	1♦	3♣	

3♣ n'est pas alerté, mais Sud a RV1073 à Trèfle et pas grand-chose dans les majeures. Il soupçonne Est de vouloir montrer un bicolore majeur et demande la signification de 3♣. Un joueur n'a besoin de le faire que deux fois pour que son partenaire devine ce que cette question montre. Ceci n'est pas autorisé. Il ne devrait y avoir aucune corrélation prévisible entre la décision de poser la question et la main du joueur.

La Loi 40B2(c) contient une nouvelle condition relative au moment où un joueur est autorisé à consulter la carte de convention d'un adversaire : il peut le faire suite à une demande d'explication d'un Adv. D mais uniquement si sa réponse dépend de la signification d'une déclaration précédente d'un adversaire.

L'option permettant à l'Organisme Responsable d'autoriser un membre d'une paire à jouer un ou plusieurs éléments du système différemment de son partenaire a été supprimée.

La Loi 40B5 décrit la méthode à utiliser dans les cas où des agréments non autorisés ont été employés par une paire. Outre une éventuelle pénalité de procédure, la marque est ajustée si l'arbitre estime que les adversaires ont subi un dommage. Cela signifie que l'arbitre ne doit pas donner une MA artificielle automatique, mais plutôt attendre le résultat et ensuite ne l'ajuster que si nécessaire.

Loi 41 - Début du jeu

Le déclarant ne peut plus demander un rappel des enchères après avoir joué une carte du mort au premier tour (après l'entame de l'Adv. G). Il peut toujours demander une explication sur une déclaration spécifique chaque fois qu'il doit jouer une carte, que ce soit de la main du mort ou de sa propre main.

La Loi 41C nous dit que tout joueur, à son tour de jouer, peut demander quel est le contrat et s'il est contré ou surcontré (mais pas par qui).

Une fois l'entame rendue face visible sur la table, il est impossible de reprendre les annonces. La Loi 47E stipule qu'il est toujours possible de remplacer une entame, si elle a été faite suite à une erreur d'explication, que la carte soit face visible ou non, mais uniquement si le mort n'a exposé aucune carte.

La Loi 41D est plus précise sur la manière dont le mort étale sa main. Les colonnes doivent être dans l'ordre décroissant et être dorénavant séparées les unes des autres.

Notez que seul le camp du déclarant est responsable de l'exactitude de la main du mort. Par exemple, les défenseurs n'ont aucune obligation de constater que le mort a trop ou trop peu de carte, ou que le mort a joué une carte non désignée par le déclarant.

Loi 42 - Loi sur les droits du mort

Loi 42A3 Il existe désormais une obligation supplémentaire de veiller à ce que le mort fournisse de la couleur (y compris au cas où le déclarant désignerait une carte constituant une renonce).

Loi 43 - Limitations des droits du mort

La Loi 43A3 stipule qu'un défenseur ne peut montrer sa main au mort, tandis que la Loi 43A2(c) interdit au mort de regarder la main de l'un ou l'autre des défenseurs. Si le mort enfreint la Loi 43A, les rectifications spécifiées dans les Lois 43B2(b) et 43B3 s'appliquent :

Loi 43B2(b)

Le mort enfreint l'une des limitations décrites en A2 puis demande ensuite si le déclarant n'a pas de la couleur demandée. La renonce doit être corrigée et une ou deux levées sont transférées aux défenseurs, mais seules les levées gagnées à partir du moment où le mort a posé la question illégale peuvent être transférées.

Loi 43B3 - Les deux camps commettent une irrégularité

Le mort enfreint l'une des limitations décrites en A2 et un défenseur enfreint la procédure appropriée, par exemple en attaquant HT ou en jouant une carte avant que son partenaire n'en ait joué une. Si le mort attire l'attention sur l'irrégularité du défenseur, le jeu se poursuit sans recours aux actions correctives habituelles (par exemple, toute attaque HT est maintenant acceptée par défaut et toute autre carte exposée à la suite de l'infraction peut être reprise sans autre restriction). Une renonce non consommée doit toujours être corrigée, mais les informations résultant d'une carte retirée sont maintenant autorisées pour les deux camps.

Si cela se traduit par un meilleur résultat pour les défenseurs, l'arbitre attribue une marque ajustée uniquement aux défenseurs. Le résultat de la donne pour le camp du déclarant n'est pas modifié, entraînant ainsi une marque splittée (les deux camps ont un résultat différent sur la donne). En revanche, si le mort attire l'attention sur une irrégularité commise par un défenseur sans avoir préalablement enfreint l'une des limitations énumérées en A, l'arbitre doit simplement appliquer la ou les Lois pertinentes (mais il peut quand même infliger une pénalité de procédure au camp du déclarant - voir Loi 90).

Loi 45 - Carte jouée

Les critères pour qu'une carte soit considérée comme jouée par un défenseur et par le déclarant sont très différents.

Loi 45C1

Une carte d'un défenseur est considérée comme jouée lorsque son partenaire peut l'avoir vue. La question n'est pas de savoir si son partenaire l'a vue, mais s'il est possible qu'il aurait pu la voir. Cela signifie que si le déclarant et le mort ont tous deux vu le recto de la carte, il est presque certain qu'elle a également été visible pour le partenaire.

Loi 45C2

Pour le déclarant, la manière dont il expose la carte est très importante. Le déclarant est autorisé à s'apercevoir qu'il a pris une mauvaise carte de sa main et tenter de se rétracter. Une telle carte n'est pas nécessairement jouée, même si elle est devenue visible pour l'un des défenseurs ou pour les deux. Diriger la carte vers la table et la retirer dans le même mouvement ne la rend pas non plus « jouée ». La définition de la carte jouée par le déclarant impose que la carte soit devenue immobile.

Loi 45C4(b)

La possibilité de changer une carte jouée du mort se limite aux cas où le déclarant a nommé la carte. S'il a joué la carte en la touchant ou en la plaçant sur la table en position jouée, la carte ne peut pas être changée. Les conditions sont comparables à celles de la Loi 25A. Le déclarant ne doit pas avoir envisagé de jouer la carte, ne serait-ce qu'un instant, et le camp du déclarant ne doit pas avoir joué une carte par la suite.

La raison de la différence de formulation est que les enchères se déroulent en rotation stricte, alors que le jeu de chaque levée commence avec le joueur qui a remporté la levée au tour précédent. Il est donc possible que le mort puisse jouer 2 cartes à la suite sans que le déclarant ne joue une carte entre les deux.

Clairement, un défenseur peut retirer une carte qu'il a jouée après la désignation involontaire et avant que l'attention ne soit attirée sur elle. Les informations provenant d'une telle carte ne sont pas autorisées pour le déclarant.

Loi 45D1

Cette Loi nous dit qu'il est possible que 5 cartes doivent être retirées dans le cas où le mort joue une carte que le déclarant n'a pas désignée comme étant jouée. En effet, le jeu doit être corrigé si l'attention est attirée sur la carte indûment jouée par le mort avant que les deux camps n'aient joué pour la levée suivante. Le déclarant appelle une carte du mort, mais une mauvaise carte est jouée ; la levée est terminée et la carte attaquée pour la levée suivante est posée sur la table. Si le déclarant remarque alors l'erreur, il est autorisé à jouer la carte du mort qu'il a désignée.

L'arbitre doit soigneusement expliquer à l'Adv. D (du déclarant) que s'il ne change pas sa carte, le déclarant n'est pas non plus autorisé à changer la carte qu'il avait précédemment jouée. L'Adv. G (du déclarant) sera toutefois toujours autorisé à retirer sa carte d'origine et à la remplacer par une autre, sans tenir compte de l'action de son partenaire et du déclarant. Bien que les Lois ne le mentionnent pas explicitement, la carte attaquée au tour suivant peut être reprise.

Étant donné que le camp du déclarant est fautif, les informations provenant d'une carte retirée par un défenseur ne sont pas autorisées pour le déclarant (conformément à la Loi 16C).

Loi 45D2

Le Code traite maintenant le cas où le déclarant ne remarque pas à temps que le mort n'a pas suivi ses instructions et a joué une mauvaise carte. « A temps » étant avant que les deux camps n'aient joué pour le tour suivant. Ensuite, la levée ne peut être modifiée et le jeu continue, aucune carte n'étant retirée. Lorsque l'attaque venait du mort, tout joueur qui n'a pas fourni est maintenant considéré comme ayant renoncé, mais seulement s'il possède une carte de la même couleur que celle « jouée » par le mort. L'arbitre, s'il est appelé à corriger ce type d'irrégularité, applique la Loi 64A lorsque le déclarant est le joueur qui renonce et la Loi 64C1 (équité) lorsqu'un des défenseurs est le joueur qui renonce.

Loi 45F

En appliquant la dernière phrase de la Loi 45F, l'arbitre ne devrait pas automatiquement décider que les défenseurs ont subi un dommage si le déclarant n'avait pas d'alternative logique au jeu suggéré par le mort.

Loi 46 Désignation incomplète ou invalide d'une carte de mort

Il s'agit de l'une des Lois les plus mal comprises et les plus mal appliquées. Il est important de noter et de comprendre la phrase entre parenthèses dans le préambule de la Loi 46B : « *excepté quand l'intention du déclarant est incontestablement différente* ».

Exemple 42 : Mort
♣ RV6

Déclarant

♠ 6

♣ 73

Le déclarant joue 4♠ et a remporté 8 levées, la dernière de sa main. L'As et la Dame de Trèfle ne sont pas encore joués et il reste encore 5♣ dans les mains du flanc. Il joue un petit Trèfle de sa main et Ouest joue le 8 de trèfle. Il commence à réfléchir pendant un moment, hausse les épaules et dit : "Je ne sais pas, joues-en une". Les défenseurs veulent maintenant que l'arbitre applique la Loi 46B5, en leur donnant le choix de la carte à jouer du mort, ce qui serait bien sûr le 6. Ce n'est pas un arbitrage raisonnable. Il est tout à fait évident que Sud va jouer le Valet ou le Roi pour remplir son contrat et ne sait pas laquelle des 2 jouer. C'est donc le choix que l'arbitre devrait offrir aux défenseurs. Bien entendu, la remarque du déclarant réduit les chances de gagner le contrat de 50% à 25%.

Un exemple plus courant d'application de cette disposition est lorsque le déclarant dit « Jouez n'importe quoi ». L'intention véritable de déclarant est presque certainement de « jouer n'importe quelle petite carte », l'arbitre ne devrait donc pas lui imposer de se défaire d'un As.

Loi 47E2 - Reprise d'une carte jouée (à la suite d'une erreur d'explication)

Il est intéressant de noter que, contrairement à la Loi 21B1(a), rien dans cette Loi n'indique que l'arbitre doit être convaincu qu'un joueur aurait joué une carte différente s'il avait eu la bonne explication. Il a simplement le droit de retirer la carte jouée avant que la bonne explication ne soit donnée. Bien que ce droit se termine dès qu'une autre carte est jouée pour la levée, la même Loi permet à l'arbitre d'attribuer une MA ultérieurement. La Loi n'a pas été modifiée.

Ce qui est différent et potentiellement déroutant est la référence entre parenthèses à la Loi 16C (INA). Les arbitres doivent se souvenir que les renvois à d'autres Lois sont conçus pour être utiles, mais qu'ils ne sont pas systématiques. Il est parfois fait référence à une Loi qui *ne s'applique pas*.

Exemple : la Loi 26B (restrictions d'attaque) ne s'applique pas après la Loi 36A ou la Loi 37A.

Même si la Loi 16C n'est pas mentionnée, sauf indication contraire, les actions retirées constituent une INA pour le camp fautif.

Loi 50D - Plusieurs cartes pénalisées

Quand les deux défenseurs ont une carte pénalisée, les restrictions d'attaque imposées en raison de la carte pénalisée du partenaire priment sur l'obligation de jouer sa propre carte pénalisée.

Exemple 43 : L'Adv. G, à l'attaque, a une carte pénalisée - le Valet de Pique - tandis que son partenaire a le 7 de Pique qui est une carte pénalisée principale. Le déclarant interdit l'attaque Pique. Le 7 de Pique est donc repris, l'adversaire de gauche ne peut pas attaquer sa carte pénalisée et, s'il conserve la main, il ne peut toujours pas jouer le Valet de Pique à la levée suivante.

Si le déclarant exige l'attaque Pique, le 7 retourne dans la main de l'Adv. D. et l'adversaire de gauche doit jouer le Valet de Pique. Bien que cela paraisse étrange, il peut être avantageux pour le déclarant de choisir cette option, nous devons donc toujours la lui proposer. Si le déclarant choisit de laisser l'attaque libre, l'Adv. G doit jouer le Valet de Pique et l'Adv. D doit fournir le 7. L'application de la Loi quand les deux défenseurs ont une carte pénalisée n'est pas évidente même pour les joueurs expérimentés, il incombe donc à l'arbitre de l'expliquer clairement.

Loi 50E - Informations provenant de la carte pénalisée

Le fait de savoir qu'une carte pénalisée doit être jouée à la première occasion légale est une Information Autorisée (IA) pour les deux camps et a une conséquence remarquable. Le déclarant joue 4♥. Si l'adversaire de gauche a ♠ RDV5 et que l'As de Pique de l'Adv. D est pénalisé (suite à une entame HT) et que le déclarant n'interdit pas l'entame Pique, l'adversaire de gauche est autorisé à jouer le 5♠.

Il y a un changement fondamental dans le Code 2017 : les informations provenant de l'exposition d'une carte pénalisée sont des informations autorisées pour tous les joueurs, tant que cette carte reste pénalisée. Dans l'exemple précédent, l'hypothèse que le joueur entame de l'As avec Ax est autorisée, même pour le partenaire du détenteur de la carte de pénalisée. Cependant, dès que la carte pénalisée n'est plus sur la table (Loi 50E2), qu'elle ait été jouée ou reprise à la suite d'une restriction de la part du déclarant, les informations relatives à la carte retirée sont INA pour le partenaire du joueur fautif.

Dans ce même exemple, le déclarant pourrait exiger une entame Pique. L'As de Pique est repris et l'entameur dispose de l'INA que son partenaire le possède. Ce joueur ne sera pas autorisé (Loi 16C) à entamer un petit Pique ; il devra entamer d'un honneur (R ou D) ce qui est normal avec cette teneur.

Ce changement pourrait avoir un effet plus important sur la gestion des cartes pénalisées secondaires, car elles restent souvent visibles sur la table pour plusieurs levées. Pendant tout ce temps, la carte n'est pas une INA pour le partenaire.

La Loi 50E4 rappelle aux arbitres qu'ils doivent annuler tout bénéfice que le camp fautif pourrait tirer d'une carte pénalisée. Dans notre exemple, si les défenseurs réalisent 4 levées de Pique grâce à leur infraction mais qu'ils en auraient fait seulement 3 sans l'infraction, l'arbitre attribuera une MA.

Lois 53 et 55 (Attaque HT)

Un petit changement a été apporté au Code 2017 concernant la 13^{ème} levée. Après des années au cours desquelles les arbitres ont décidé que « la 13^{ème} levée se jouait toute seule », c'est maintenant le cas. Une attaque HT à la 13^{ème} levée doit être annulée ; le gain de la 13^{ème} levée ne peut pas changer à cause d'une attaque HT. Cette disposition suppose que quelqu'un remarque l'attaque de la mauvaise main avant la fin de la période de correction.

Dans le cas où le déclarant joue de la mauvaise main, chaque défenseur peut l'accepter et le fait en le disant. Lorsque les deux défenseurs expriment un souhait différent, l'arbitre décide que c'est le joueur à gauche de l'attaque HT qui parle pour son camp (Loi 55A). Pour appliquer correctement cette Loi, l'arbitre doit proposer aux 2 défenseurs d'accepter ou non l'AHT (et pas seulement à celui qui est à gauche de l'action irrégulière), il n'applique la disposition précédente que lorsque cela est nécessaire.

Dans les Lois 55B et 55C, on suppose que la Loi 55A a été appliquée, mais les défenseurs n'ont pas accepté l'attaque HT du déclarant.

En appliquant la Loi 53B, l'arbitre suit la même procédure que pour la Loi 28B. Si Nord attaque alors que c'est au tour d'Est d'attaquer, si Est joue ensuite une carte, l'arbitre doit déterminer s'il a fourni ou s'il voulait attaquer. C'est plus évident si Nord attaque et qu'Ouest est en main et joue une carte. Ce n'est pas comme si Ouest fournissait (sens inverse des aiguilles d'une montre) après l'attaque de Nord : Ouest avait lui-même l'intention d'attaquer.

La Loi 53C déclenche la Loi 57 (jeu prématuré d'un défenseur) dans les rares cas où le défenseur à droite de l'attaque HT du déclarant joue. Ce joueur aurait été le deuxième à jouer si le déclarant avait attaqué de la bonne main. Après l'irrégularité, ce même défenseur est maintenant censé jouer le dernier pour cette levée. Son jeu HT accepte l'attaque de la mauvaise main et les restrictions de la Loi 57 vont s'appliquer à son partenaire.

La Loi 53 ne s'applique pas quand les deux défenseurs jouent une carte, la première HT et la seconde par le joueur qui devait attaquer. Dans ce cas, l'arbitre commence par offrir au déclarant la possibilité d'accepter l'attaque HT. S'il l'accepte, l'autre carte devient une carte pénalisée principale. S'il ne l'accepte pas, la première carte jouée devient une carte pénalisée principale et la deuxième carte l'attaque légale de la levée.

Un exemple pour clarifier la manière dont les arbitres peuvent appliquer la Loi 55C :

Exemple 44 :

Le déclarant joue 4♠ avec ♠ RV84 au mort et ♠ A1072 dans sa main. Après avoir remporté la 2^{ème} levée en main, il attaque le Valet de Pique du mort. L'adversaire de droite refuse l'attaque HT. Il joue maintenant le 2 de Pique vers le Roi et attaque le Valet de Pique, faisant l'impasse avec succès contre la Dame. Les défenseurs mécontents appellent l'arbitre pour se plaindre du fait que l'attaque hors tour aurait pu révéler l'emplacement de la Dame. Étant donné que la plupart des joueurs refuseraient d'accepter une attaque de la mauvaise main si elle permet une impasse réussie, l'arbitre attribuera une MA.

L'arbitre devrait également envisager d'attribuer une MA dans le cas où l'attaque HT est acceptée, lorsque le déclarant passe l'As et fait avec succès l'impasse contre l'autre défenseur.

Loi 57 - Jeu prématuré

Le déclarant peut simplement exiger le jeu d'une couleur particulière. Cela peut conduire un défenseur à couper la levée gagnée prématurément par son partenaire (Loi 50D).

C'est un changement de la Loi. Pour une raison quelconque, l'ancienne Loi 57 créait un casse-tête pour le déclarant qui savait que le défenseur dont le partenaire jouait prématurément allait défausser. Elle permettait d'interdire le jeu d'une couleur, mais ne permettait pas de l'exiger.

Loi 58 - Attaques simultanées

Supposons que l'adversaire de gauche, en main, joue 2 petites cartes sur la table. L'arbitre lui demande quelle était son intention (en l'éloignant de la table si cela semble approprié) :

1. Si le défenseur avait l'intention de jouer une 3^{ème} carte (autre que celles qu'il a exposées), alors les deux cartes deviennent des cartes pénalisées principales. Le déclarant choisit celle qui est attaquée à cette levée.
2. Si le défenseur avait l'intention de jouer l'une des deux cartes exposées, l'arbitre le laisse jouer la carte qu'il voulait jouer et l'autre devient une carte pénalisée secondaire.

En pratique, l'arbitre ne devrait pas supposer que le joueur voulait jouer une des cartes exposées lorsque cela se produit. Cela évite également la possibilité de créer une INA. Il est plus prudent de demander que de supposer.

Examinons ce qui se passe avec un honneur et une petite carte. Maintenant, l'arbitre doit dire au joueur qu'en jouant l'honneur, la petite carte devient une carte pénalisée secondaire, tandis qu'en jouant la petite carte, l'honneur devient une carte pénalisée principale. L'arbitre doit expliquer ce que cela signifie pour les levées suivantes.

Loi 61B3 - S'enquérir au sujet d'une renonce

La controverse créée par une version antérieure du Code dans laquelle l'Organisme Responsable pouvait interdire aux défenseurs de se demander s'ils avaient renoncé a été supprimée. Le Code précise maintenant que les joueurs peuvent le demander. Le Code mentionne toujours la possibilité de créer une

INA en interrogeant le partenaire, mais ce ne sera normalement pas le cas. Un exemple serait lorsque l'objet de la question n'est pas d'éviter une renonce, mais d'attirer l'attention sur une situation inattendue où un adversaire détient toujours des cartes dans cette couleur. Si les joueurs posent régulièrement la question, il est difficile d'imaginer la transmission d'une INA. S'ils demandent rarement, ou si le ton de la question indique une surprise alors il y aura une INA.

Exemple 45 :

O	N	E	S
Passe	Passe	Passe	1SA
Passe	2♥	Passe	2♠
Passe	3SA	Passe	4♠
Fin			

Ouest entame la Dame de Carreau ; le mort a ♠ R9873 ♥ R94 ♦ 632 ♣ A9. Quand Est défausse un Trèfle, Ouest demande : « pas de Carreau partenaire ? » Et le déclarant s'avère avoir ♠ AV4 ♥ A7 ♦ AR10854 ♣ V6. L'arbitre doit se méfier d'un défenseur qui ne le demande que lorsqu'il est surpris : cela indique à son partenaire que le déclarant a plus de cartes de la couleur que ce à quoi on pouvait s'attendre.

Loi 62 - Correction d'une renonce (IA et INA)

Loi 62C2

Lorsqu'un défenseur corrige une renonce non consommée, le déclarant a le droit de changer toute carte jouée après la renonce (que ce soit de sa propre main ou du mort). Si le déclarant modifie la carte qu'il a jouée, l'autre défenseur peut désormais également modifier la sienne, mais uniquement si elle a été jouée à son tour après la carte reprise par le déclarant. Comme les défenseurs sont les membres du camp fautif toutes les cartes qu'ils reprennent deviennent des cartes pénalisées.

Loi 62C3

Lorsque les deux camps renoncent sur la même levée, ces renonces ne deviennent consommées que lorsque les deux camps ont joué la levée suivante. Sinon, la levée précédente est rouverte, les deux renonces corrigées, et toutes les cartes exposées par les défenseurs deviennent des cartes pénalisées.

Loi 62D2

Le fait qu'il n'y ait pas d'ajustement automatique de levée à la suite une renonce à la 12^{ème} levée ne signifie pas que l'autre défenseur puisse défendre en connaissant les 2 cartes de son partenaire. Cette information est une INA.

Loi 63A

La Loi 63A3 distingue le moment où une renonce du camp qui revendique est consommée de celui où est consommée une renonce de l'autre camp (nouvelle Loi 63A4). Désormais, une renonce d'un joueur du camp qui ne revendique pas n'est consommée que si un accord a été donné sur la revendication (sans autre objection) et que ce camp a fait une déclaration sur la donne suivante ou que le tour est fini.

Si un défenseur renonce, que le déclarant revendique et qu'un défenseur conteste cette revendication, de sorte qu'il n'y a pas d'accord, la renonce n'a pas été consommée. L'arbitre doit permettre la correction de la renonce, puis décider de la revendication le plus équitablement possible, en réglant tout point douteux contre l'auteur de la renonce.

Loi 64 - Ajustement automatique de levée et équité

Le seul cas pratique où il y a ajustement automatique de 2 levées est celui où le joueur fautif coupe la levée de la renonce et la gagne. L'exception est le cas où un défenseur ne respecte pas une restriction d'attaque (alors qu'il aurait pu le faire), ce qui est également considéré comme une renonce (voir Loi 61A - Définition). Dans les deux cas, la pénalité ne peut excéder le nombre de levées gagnées par le camp fautif à partir de la levée de la renonce.

S'il apparaît que l'ajustement automatique de levée ne compense pas le dommage dû à la renonce, l'arbitre applique la Loi 64C, en décidant du résultat probable si la renonce n'avait pas eu lieu. Cela permet d'attribuer une MA pondérée. Dans un tel cas, l'ajustement automatique de levée ne s'applique pas. Certains joueurs pensent qu'une renonce consommée par un adversaire génère au moins une levée supplémentaire pour leur camp. Ce n'est pas le cas. Le Code garantit uniquement que le camp non fautif ne sera jamais lésé par une renonce.

La Loi 64C peut également s'appliquer s'il n'existe pas d'ajustement automatique comme il est décrit dans la Loi 64B. La Loi 64B8 est nouvelle. Elle décrit le cas où les deux camps renoncent sur la même levée, mais où une seule renonce est consommée, après quoi les deux sont corrigées. Il est clair qu'en pareil cas (comme dans la Loi 64B1), la Loi 64C ne s'applique pas.

Un bon exemple de l'application combinée de la Loi 64A et de la Loi 64C se présente lorsqu'un joueur renonce pour la deuxième fois dans la même couleur. La Loi 64A s'applique pour la première renonce et la Loi 64C s'applique si la seconde renonce permet au joueur fautif d'obtenir une levée supplémentaire [Loi 64C2(a)].

Exemple 46 :

		ARD5	
	1074		V9
8632			

Sud est déclarant dans un contrat à SA. Il joue l'As, Est ne fournit pas : une levée sera transférée plus tard. Il continue avec le Roi et Est renonce à nouveau. Plus tard, Est remporte une levée avec le Valet.

Si Est n'avait pas renoncé une deuxième fois, le déclarant aurait réalisé 4 levées et une levée supplémentaire pour la renonce. En raison de la deuxième renonce, il ne réalise plus que 3 levées dans la couleur. En appliquant la Loi 64C2(a), l'arbitre ajuste la marque en lui donnant les levées qu'il aurait reçues si une seule renonce s'était produite (4 levées plus 1).

Loi 65B - Disposition des levées

Tout joueur peut attirer l'attention sur une carte mal orientée jusqu'à ce que son camp joue pour la levée suivante. La Loi précédente stipulait que les joueurs, autres que le déclarant, ne pouvaient rien dire dès qu'un joueur avait attaqué pour le tour suivant. Cette mise à jour rend la Loi similaire à celle concernant la consommation d'une renonce. Ensuite, il crée une INA en le faisant. Bien que cela ne soit pas explicite dans la Loi, le déclarant peut le faire à tout moment, car il n'existe pas d'INA pour le mort.

Exemple 47 :

Le déclarant joue 3SA et a déjà réalisé 7 levées avec une impasse encore possible pour la 9^{ème} levée. Le mort l'avertit maintenant illégalement qu'il a une carte mal orientée. L'arbitre doit tenir compte du fait que le déclarant aurait peut-être pensé avoir déjà gagné 8 levées et qu'il n'aurait donc pas risqué son contrat en faisant une impasse. En IMP, l'arbitre devrait indiscutablement attribuer une MA en décidant que le déclarant aurait assuré son contrat et n'aurait pas fait l'impasse ; tandis qu'en TPP, ne pas faire l'impasse sera toujours considéré comme une alternative logique.

Loi 67 - Levée défectueuse

Générer une levée défectueuse en ne jouant pas de carte est considéré comme une renonce consommée coûtant une levée si l'erreur est découverte après que les deux camps ont joué pour la levée suivante. Peu importe que le joueur a fait ou non une renonce.

Si un joueur joue trop de cartes sur une levée, cela peut aussi créer une renonce : quand la carte en trop aurait dû être jouée en fournissant à la couleur dans une levée suivant l'infraction [Loi 67B2(b)].

Enfin, il existe maintenant une disposition (Loi 67B3) couvrant le cas où le joueur négligeant joue une carte et que, d'une manière ou d'une autre, la carte jouée retourne parmi les cartes non jouées. Si l'erreur est découverte pendant le jeu, l'arbitre remet la carte jouée avec les autres cartes jouées. Si la carte a été jouée deux fois, l'arbitre doit attribuer une MA lorsqu'il y a un dommage.

Loi 68 - Revendications et concessions

Une revendication et/ou une concession est une initiative visant à écourter le jeu. Les adversaires peuvent donner ou non leur consentement à cette revendication/concession. Le jeu cesse sauf dans deux cas :

1. Si un défenseur concède un ou plusieurs levées (revendiquant les autres, s'il y en a) et que son partenaire émet une objection immédiate, l'arbitre fait poursuivre le jeu. Il avertit le joueur qui a concédé qu'il ne peut tirer aucun avantage de la connaissance de l'objection de son partenaire. Ce cas constitue une autre exception : les cartes exposées par les défenseurs pour accepter ou contester une revendication/concession peuvent être reprises et ne deviennent pas des cartes pénalisées. Les informations qui en découlent sont autorisées pour le déclarant et non autorisées pour l'autre défenseur.

Le préambule de cette Loi mentionne des cas tels que :

Exemple 48 :

Mort : RV8 (éventuellement avec des cartes dans d'autres couleurs)

Le déclarant joue le 5 vers cette teneur du mort et commence à réfléchir pendant un certain temps. Si l'adversaire de droite pose ou montre As et Dame dans cette couleur, il informe simplement le déclarant qu'il n'a pas de bon choix : il gagnera toujours la levée. Ces cartes ne deviennent pas des cartes pénalisées, mais il serait peut-être judicieux de les jouer lors des deux prochaines levées, leur possession étant désormais une INA pour son partenaire. Si le déclarant adopte une ligne de jeu au cours de laquelle il pourrait ne pas perdre une 2^{ème} levée dans cette couleur (si l'adversaire de gauche prend la main et dispose d'une alternative logique), l'arbitre peut être amené à attribuer une MA.

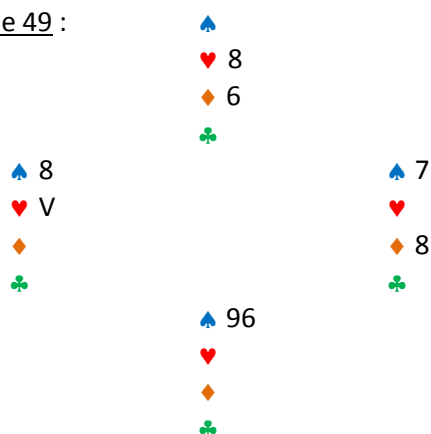
2. Loi 68D. Cette Loi traite de ce qui arrive régulièrement à de nombreuses tables après qu'une revendication est contestée. La Loi stipule qu'à la demande du camp non fautif et avec l'assentiment des quatre joueurs, le jeu peut continuer. Pas d'INA, pas de carte pénalisée, laissez-les jouer. Si quelqu'un objecte, le cas est traité comme une revendication contestée classique en appelant l'arbitre. L'arbitre ne doit pas suggérer que le jeu se poursuive, mais il peut autoriser les joueurs à poursuivre s'il est convaincu que sa présence à la table avait simplement pour but une clarification sur l'existence de cette (nouvelle) option.

Loi 69 - Consentement à une revendication/concession

Le Code 2007 est devenu plus indulgent à l'égard du camp qui découvre après avoir donné son consentement, découvre qu'il a concédé une levée trop facilement/précipitamment, c'est-à-dire que le camp revendiquant avait gagné une levée trop facilement. La définition d'un consentement est importante. Un consentement existe lorsque le camp ne revendiquant pas a déclaré sur la donne suivante (ou que le tour est terminé). Avant cela, les joueurs peuvent analyser et discuter de tout détail de la revendication.

Une fois que ce délai est dépassé, l'arbitre doit déterminer s'il est probable que le camp donnant son consentement aurait obtenu gain de cause en gagnant une levée supplémentaire si le jeu avait continué. Si c'est le cas, il la récupère.

Exemple 49 :

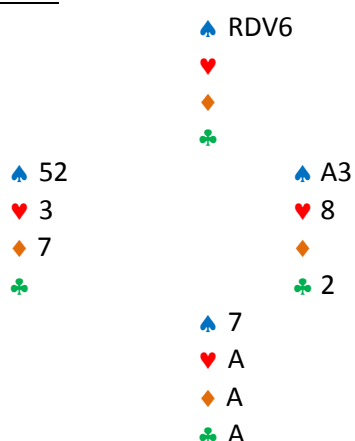


Sud joue un contrat à l'atout Pique et alors qu'il joue le 8 de Cœur du mort, il revendique les 2 dernières levées sans montrer ses cartes (il sait qu'Ouest a le Valet de Cœur et qu'il ne peut donc pas surcouper). Est suppose que Sud a à la fois les 9 et 8 d'atout pour revendiquer, alors tout le monde est content et joue la donne suivante.

C'est seulement après avoir vu le diagramme de la donne qu'Est découvre que Sud a fait une revendication invalide. L'arbitre devrait décider que si le jeu avait continué, Est aurait coupé et que son camp aurait gagné une levée supplémentaire.

Si le déclarant montre ses deux dernières cartes (ce qui est maintenant défini comme étant la procédure correcte dans la Loi 68C), l'arbitre ne doit pas être aussi généreux avec Est-Ouest. Ils devaient se rendre compte à ce moment-là qu'Est pouvait couper, et l'arbitre ne doit pas leur permettre de retirer leur consentement sur cette revendication.

Exemple 50 :



Sud joue un contrat à SA. Il joue le Roi de Pique du mort et montre ses 3 As, revendiquant 3 levées.

Cas 1 : Les deux défenseurs acceptent la revendication. Mais si l'un d'eux découvre, avant que son camp ne déclare sur la donne suivante, qu'en ne jouant pas l'As de Pique à la 1^{ère} levée, ils squeezen le déclarant, la Loi 70A s'applique et la revendication doit être rejetée (à moins que le déclarant ne sache déjà qu'Est est chicane ♦).

Cas 2 : Après avoir déclaré sur la donne suivante, mais au cours de la période de correction, Est-Ouest découvrent que les 3 levées ne sont pas automatiques. L'arbitre devrait décider qu'il est trop tard pour changer le résultat. Si Est n'a pas découvert ce jeu à la table, il est probablement correct de dire qu'Est-Ouest n'aurait pas gagné de levée supplémentaire si le jeu avait continué.

Loi 70 - Revendications ou concessions contestées

Pour juger de la validité d'une revendication, il est important de suivre et de comprendre les motifs de la revendication au moment où elle est faite.

Exemple 51 :

1096

ARV87

Le seul problème pour le déclarant sur cette donne est de trouver la Dame de cette couleur. Il joue le 10 du mort, l'adversaire de droite fournit, le 7 de sa main et l'adversaire de gauche défausse. Rejouer le 9 et revendiquer 4 autres levées dans cette couleur sans autre explication pourrait ne pas être en conformité avec la Loi mais l'arbitre ne devrait pas pénaliser le déclarant en accordant une levée aux défenseurs. Si le déclarant ne joue pas le 9 et ne dispose pas d'une entrée au mort, les défenseurs devraient avoir droit à une levée dans la couleur, à moins que le déclarant ne démontre qu'il serait arrivé à ses fins par une fin de coup ou un autre scénario.

Bien que superflue, mais ne causant pas de tort, la Loi 70D2 inchangée confirme qu'une revendication d'un défenseur qui dépend de la ligne de jeu (non évidente) adoptée par son partenaire, doit être refusée.

Loi 79 - Désaccord sur les levées gagnées et correction

En cas de désaccord sur le nombre de levées gagnées par chaque camp, les joueurs doivent appeler l'arbitre. La Loi 79B traite de 2 situations différentes. Dans le premier cas, il est appelé avant qu'il y ait accord sur le résultat. Dans le second cas, il y a eu un accord sur le résultat, mais un désaccord survient ultérieurement.

Dans le premier cas, l'arbitre collecte les faits et, sous réserve de diverses Lois (comme la Loi 69 en cas de revendication ou concession), il demande aux joueurs d'enregistrer un résultat unique, et non une MA pondérée.

Dans le second cas, il devrait modifier le résultat enregistré uniquement s'il est convaincu que c'est le résultat réel. Dans ce cas, il est autorisé à attribuer un score splitté, notamment en réduisant le score du camp perdant une ou plusieurs levées sans nécessairement modifier le résultat pour le camp qui pourrait obtenir ces levées. Dans tous les cas, l'arbitre ne peut intervenir que si la réclamation est faite durant la période de correction (voir ci-dessous).

Une erreur de score est un résultat enregistré non conforme au résultat réel (normalement lié au nombre de levées gagnées et perdues, (sur)contré ou non). Par exemple : un score entré dans la mauvaise ligne, une vulnérabilité erronée, un contrat erroné ou une correction erronée d'un MA.

La période de correction pour les erreurs de marque et le nombre de levées mal comptées est la même : 30 minutes sauf décision contraire. La Loi 79 permet à l'organisateur du tournoi de faire une distinction et d'augmenter la période de correction d'une erreur de marque. Les règlements doivent préciser cette possibilité. Les organisateurs doivent être encouragés à faire preuve de libéralisme dans l'enregistrement du résultat, qui doit refléter précisément ce qui s'est passé à la table, en particulier lorsque qu'il s'agit uniquement d'une erreur dans la saisie de la marque. En revanche, lorsque les phases de qualification ou la distribution des prix sont terminées, il est délicat de modifier les scores a posteriori.

Loi 80 - Règlement et organisation

Dans ces Lois, l'Organisme Responsable doit définir les circonstances dans lesquelles le bridge est joué sur son territoire chaque fois que les Lois offrent un choix. Il peut décider de déléguer ou d'attribuer ce choix à l'organisateur du tournoi.

Loi 81 - L'arbitre

Cette Loi décrit le rôle de l'arbitre.

La Loi 81B1 stipule qu'en l'absence de l'organisateur du tournoi ou d'une réglementation spécifique, l'arbitre a le devoir de prendre les décisions qui s'imposent afin que l'événement se déroule le mieux possible.

La Loi 81C3 stipule que si l'arbitre prend connaissance d'une infraction qui n'a pas encore été traitée, il doit s'en occuper. Si les joueurs ont traité l'infraction eux-mêmes en l'acceptant (Loi 27A, Loi 29A, Loi 53A et autres), l'arbitre n'a plus rien à faire. Mais si l'arbitre découvre un cas relevant de la Loi 11, il devrait alors agir. Il est cependant lié par les délais prescrits dans les Lois 79 et 92.

Supposons qu'un kibitz informe l'arbitre d'une renonce pour laquelle il n'a pas été appelé et qu'il estime que le camp fautif a bénéficié de sa renonce. L'arbitre doit ensuite enquêter sur ce qui s'est passé et utiliser la Loi 64C pour attribuer une MA si le camp fautif a effectivement bénéficié de son irrégularité.

Lorsqu'il est informé de l'utilisation flagrante d'une INA, il doit attribuer une MA. Un autre exemple bien connu est la découverte d'un score très douteux. Le rôle de l'arbitre est de vérifier ce qui s'est passé.

L'option donnée dans la Loi 81C5 ne devrait que rarement être exercée. La plupart des arbitres ne l'utiliseront jamais. Une telle situation peut survenir entre joueurs expérimentés et inexpérimentés où la pédagogie est plus importante que la rectification.

Parfois, l'infraction a été plus ou moins provoquée par les adversaires. Un exemple : un joueur frappe deux fois sur la table avec ses doigts à son tour de déclarer ; son adversaire de droite interprète cette action comme un Passe et fait une déclaration. Si l'arbitre est invité à résoudre ce problème via la Loi 81C5, il pourra peut-être le faire sans recourir à une rectification formelle.

Loi 82C - Erreur de l'arbitre

L'arbitre considère que les deux camps sont non fautifs. Cela ne signifie pas que les deux camps doivent obtenir un bon score. Si l'arbitre rend une décision erronée et qu'un des camps joue une partie alors qu'il devait jouer la manche, l'erreur d'enchère n'étant pas liée à l'infraction d'origine, la MA peut accorder une levée supplémentaire (ou deux), mais pas la manche. Cela signifie que l'arbitre doit essayer de trouver une MA et éventuellement une marque splittée et/ou pondérée.

Loi 86B1 - Résultat non comparable en match par équipe (1 seul résultat)

Cette Loi ne s'applique que dans les cas où un résultat a été obtenu à une table, aucun résultat correspondant n'étant disponible pour l'autre table. Cela peut se produire, par exemple, lorsque l'arbitre annule une donne partiellement jouée en raison d'information extrinsèque reçue de source extérieure (conformément à la Loi 16D) ou lorsqu'une table joue une donne jusqu'au bout avec une main ayant 14 cartes et une autre seulement 12 ou lorsqu'une table n'a pas le temps de commencer une donne en raison d'un jeu lent ou d'un incident.

Quand (en match par 4) une donne, pour une raison quelconque, ne peut pas être jouée à une table et qu'elle a déjà été jouée à l'autre table, il sera parfois nécessaire d'attribuer un MA (Loi 12C1), plutôt que la marque artificielle habituelle (Loi 12C2). Afin de décider d'appliquer ou non la Loi 86B1, l'arbitre doit d'abord décider si le résultat unique (non comparable) obtenu remplit le critère « manifestement favorable ».

L'approche privilégiée consiste à déterminer une MA pondérée en fonction de l'éventail des résultats probables pour la donne en question [Loi 12C1(c)], puis à la comparer au résultat existant de la première table. Si le gain (ou la perte) attendu(e) sur la donne est supérieur à 3 IMPS, nous considérons le résultat comme étant « nettement positif » et appliquons la Loi 86B1. Sinon, l'arbitre doit simplement appliquer la Loi 12C2 et attribuer une marque ajustée artificielle (c'est-à-dire +/- 3 IMPS, selon la part de responsabilité de chaque camp).

Certaines Fédérations Nationales souhaitent appliquer la Loi 86B1 uniquement lorsque le résultat est qualifié d'inattendu. Pour cela, l'arbitre doit encore estimer la probabilité que le résultat non comparable soit reproduit à la 2^{ème} table. Si l'Organisme Responsable préfère cette définition alternative de « résultat clairement positif », elle doit alors être formalisée de manière écrite.

Comme dans la plupart des situations impliquant une MA pondérée [Loi 12C1(c)], si un seul camp est considéré comme responsable de l'absence de résultat à la 2^{ème} table, l'arbitre doit ajuster les pourcentages obtenus par le biais de sondages afin de favoriser légèrement le camp non fautif (comme dans la section « bénéfique du doute »).

Loi 86B2 - Plusieurs résultats non comparables en match par équipe

Cette Loi s'applique chaque fois que plusieurs résultats non comparables sont obtenus entre les mêmes concurrents. Cela inclut tout étui mal dupliqué (voir Lois en bas de page 27), ainsi que toute autre irrégularité obligeant l'arbitre à attribuer plus d'une MA.

Loi 86B3 - Pouvoir de régler

Le WBFLC recommande à chaque Fédération Nationale de se prévaloir des options réglementaires permises par cette disposition.

Les Fédérations Nationales peuvent exercer leur pouvoir règlementaire conféré par la Loi 86B3 dans toutes les situations, à l'exception de celles relevant de la Loi 86B1. Si aucune disposition règlementaire au titre de la Loi 86B3 n'est en vigueur, l'arbitre applique à défaut les procédures décrites dans les Lois 86B2(a-c).

Loi 87A - Étui incorrect

Une donne n'est pas nécessairement incorrecte simplement parce qu'elle n'est pas conforme au diagramme initialement prévu. La seule considération valable est de savoir si les concurrents, qui auraient dû avoir une comparaison de score, ont joué la donne sous une forme identique.

Loi 87C - Étui incorrect en match par 4

Lorsqu'une donne incorrecte a été complètement jouée aux 2 tables d'un match par équipes (dans deux conditions différentes), la donne a par définition deux résultats distincts, dont aucun n'est comparable. Dans de telles circonstances, les résultats obtenus ont la même validité et/ou la même importance. Par conséquent, la Loi applicable est la Loi 86B2 et non la Loi 86B1.

Loi 92B - Délai d'appel

La Loi 92B fixe le délai limite durant lequel un joueur peut encore demander un arbitrage, ainsi que le délai limite pour toute demande ultérieure de révision de cette décision.

La période d'appel spécifiée par l'organisateur du tournoi peut être différente de la période de correction spécifiée par la Loi 79C. Cependant, les résultats de la session restent provisoires jusqu'à ce que toutes les décisions et tous les appels potentiels aient été étudiés. Dans les cas où l'arbitre ne peut rendre une décision aux joueurs avant la fin de la séance, la période d'appel pour cette décision commence à partir du moment où les joueurs en sont informés.

Lois 93 - Procédures d'appel

La Loi 93 décrit la procédure d'appel par défaut. En ce qui concerne la Loi 80, cette procédure doit être suivie si l'Organisme Responsable ne prescrit pas une approche différente. La Loi 93C3(b) nous dit que les recours doivent être traités suivant la procédure définie par l'Organisme Responsable. Toutefois, le droit de faire appel d'une décision auprès du chef arbitre, tel que décrit dans la Loi 93A, est obligatoire et doit être maintenu.