

Réflexions, remarques et généralités sur le bridge

Table des matières

Bienvenue au club de bridge de Vénissieux.....	3
Les principes du jeu.....	5
Les cartes.....	5
Les enchères.....	5
Le jeu de la carte.....	6
La marque.....	7
Quelques rappels aux débutants (et à ceux qui ont oublié).....	8
Les enchères :	8
L'entame :	8
Le mort s'étale :	8
Contrat à l'atout :	9
Contrat à SA :	9
Réflexions qui peuvent se prévaloir de conseils?.....	10
Le bridge est un jeu d'équipe.....	10
Le bridge est un jeu d'erreurs.....	10
Le bridge est aussi un jeu de chance.....	10
Capitaine & Moussaillon.....	11
Influence de la vulnérabilité en attaque.....	11
Influence de la vulnérabilité en défense.....	11
Quelques tableaux.....	13
La marque.....	13
Table des décisions.....	14
Probabilités et autres chiffres.....	15
Extraits du code international 2017.....	16
Utilisation des boîtes à annonces.....	16
Loi 5 - Désignation des places.....	16
Loi 6 - Mélange et Donne.....	16
Loi 7 - Contrôle de l'étui et des cartes.....	17
Loi 16 - Enchères : Informations autorisées et non autorisées.....	17
Loi 20 - Rappels et explication des déclarations.....	18
Loi 40 - Entente entre partenaires.....	18
Loi 41 - Début du jeu de la carte.....	18
Loi 42 - Les Droits du Mort.....	18
Loi 43 - Limitations des droits du mort.....	19
Loi 45 - Carte jouée, pénalisée.....	19
Loi 61 - Ne pas fournir à la couleur – La renonce.....	20
Loi 62 - Correction d'une renonce.....	20
Loi 63 - Établissement d'une renonce.....	20
Loi 64 - Procédure après la consommation d'une renonce.....	21
Loi 65 - Disposition des levées.....	21
Loi 66 - Examen des levées.....	22
Loi 74 - Conduite et Ethique.....	22

"Le bridge est un jeu joué par un génie méconnu, en face d'un imbécile et contre une bande de tricheurs."

* * *

Chaque bridgeur joue en moyenne 25% du temps comme déclarant, 25% comme mort et les 50% restants en défense.

On ne peut pas échapper à son destin !!

Bienvenue au club de bridge de Vénissieux

Notre club, créé en 1998 par Bernard Vermez, est une association régie par la loi de 1901. De quelques adhérents à l'époque, nous sommes maintenant près de 100.

Les activités du club : Bien entendu on joue au bridge, mais pas seulement.

Le bridge : Chaque semaine de 14h00 à environ 18h00:

- les mardis et jeudis après-midi nous jouons en tournoi de régularité. Le troisième jeudi est réservé à un tournoi spécial nommé "Trophée du Voyage" qui se joue au niveau national, ce tournoi nécessite une inscription préalable.
- les premiers vendredis après-midi de chaque mois, participation au tournoi national "Simultanet", inscription préalable également.
- les 2ème et dernier vendredis de chaque mois, tournois réservés uniquement aux joueurs de 4ème et 3ème série.
- une fois par trimestre, le club organise un tournoi des extrêmes qui associe un joueur débutant avec un joueur plus expérimenté. Ce tournoi est précédé d'un repas participatif.

Joueur Volant : Hormis pour le Simultanet, le Trophée du voyage et les tournois des 3ème et 4ème séries, le club a mis en place un système de joueur volant. Ce système est basé sur le volontariat, chacun peut s'inscrire pour être joueur volant. Le rôle du joueur volant est de suppléer un partenaire déficient ou de permettre à un joueur seul de jouer. Ce service est rétribué par la gratuité du tournoi pour le volant le jour même, si il joue, ou lors d'un tournoi de son choix.

Une participation financière est demandée aux participants de chaque tournoi. Cette participation contribue au bon fonctionnement du club et à payer les droits de table dus à la fédération.

Organisation des tournois : Chaque tournoi organisé par le club est ouvert à tout licencié dans la limite des places disponibles. Le tournoi est dirigé par un "Directeur de tournoi" assisté d'un arbitre, une même personne peut assurer les deux fonctions. Suivant le nombre de participants le directeur du tournoi définit le type de tournoi approprié : Mitchell, Howell,...

Autres activités :

- Deux à trois fois par an, le club organise une sortie culturelle mais aussi festive.
- En principe en juin, une sortie plus longue sur 2 ou 3 jours est également organisée.
- Nous organisons également un repas de Noël qui se tient vers mi-décembre.

Formation : En principe et en fonction du nombre des nouveaux inscrits débutants, nous mettons en place des cours qui ont lieu soit le mardi, le jeudi ou le vendredi en matinée. En cas de demande, des cours de perfectionnement sont aussi dispensés.

Assemblée générale du club : En tant qu'association loi 1901, notre assemblée générale se tient une fois par an, en principe début octobre.

Chacun des adhérents est cordialement invité à y participer.

L'assemblée générale se déroule le matin, elle est suivie d'un repas, puis d'un tournoi de bridge primé.

Licence, adhésion et cotisation :

Notre club, référence 4403083, est affilié à la Fédération Française de Bridge (FFBridge.fr) au niveau national et dépend du Comité Régional du Lyonnais (Colybridge.fr) et de la ligue Auvergne-Dauphiné Savoie- Lyonnais.

La saison de bridge débute le 1^{er} juillet de chaque année et se termine le 30 juin de l'année suivante. En fin de saison et en fonction du capital points obtenu, chaque joueur est classé. Une licence atteste de l'adhésion à la FFB via un club affilié. La FFB attribue à chaque joueur un numéro de licence à vie.

Cette licence est à renouveler tous les ans via votre club de rattachement.

En plus de cette licence, vous aurez à vous acquitter d'une cotisation annuelle auprès du club auquel vous souhaitez adhérer. Vous pouvez adhérer à autant de clubs que vous le voulez. Chaque club comprend des adhérents licenciés ou des adhérents simples.

Pour la pratique des compétitions et l'attribution des points de classement lors de chaque tournoi, il faut impérativement être licencié auprès d'un club affilié.

Compétitions :

Nous encourageons vivement tous les adhérents du club à participer aux compétitions organisées par le comité du Lyonnais et la FFB.

Ces compétitions se font soit par paires, soit par équipes de 4 joueurs au minimum.

Elles sont sériées par niveau de joueurs, sauf la coupe de France qui intègre tous les niveaux de joueurs.

Certaines compétitions ne sont réservées qu'à des équipes féminines ou mixtes.

Tous les détails des compétitions, dates et types sont dans l'agenda édité par le comité.

L'intérêt de participer aux compétitions est, en plus de pouvoir obtenir des PP, PE et PB, de pouvoir se confronter à d'autres joueurs de tous niveaux dans votre catégorie.

- Interclubs : compétition qui peut s'étaler sur plusieurs séances en fonction de votre qualification à chaque tour. Cette compétition est répartie en 5 divisions qui vont de la D1 (la plus forte) à la D5 (la plus faible). La classification se fait sur l'indice de valeur (IV) total de l'équipe. Pour disputer l'Interclubs, après avoir constitué une équipe de membres d'un même club, il faut faire la demande au club qui se chargera de l'inscription.
- Toutes les autres participations sont basées sur le même principe. C'est au capitaine de l'équipe de composer et d'inscrire lui-même son équipe dans la compétition choisie via le site internet de FFB.

Tous les points d'expert, de bonus et de performance acquis vont servir à établir le classement annuel de chaque joueur. L'Indice de Valeur est déterminé en fonction d'une grille définie par la FFB. Le capital point du joueur est revu chaque année, début juillet. Au-delà de 10000 points, une décote de 20% est appliquée sur la partie supérieure à 10000. C'est à dire un joueur ayant obtenu un total de 15000 points en fin de saison redémarrera la nouvelle saison avec un capital de 14000 points [soit $10000 + (15000 - 10000) - 20\%$]. Il n'y a pas de décote en dessous du seuil des 10000 points.

Vous retrouverez sur notre site VBC-Bridge.fr l'intégralité du règlement officiel, du code international 2017 et autres documents officiels dans l'onglet [Le club/Informations et Documents FFB](#).

Les principes du jeu

Le bridge se joue à 4 joueurs répartis en 2 équipes (ou paires) qui sont opposées. Chaque joueur s'assoit en face de son partenaire et est repéré à l'aide des points cardinaux : l'équipe Nord-Sud est donc opposée à l'équipe Est-Ouest.

Les cartes.

Le bridge se joue avec un jeu de 52 cartes comprenant 4 couleurs de 13 cartes chacune : les Piques, les Cœurs, les Carreaux et les Trèfles. La carte la plus forte dans chaque couleur est l'As, puis le Roi, la Dame, le Valet, le 10, le 9 et ainsi de suite jusqu'au 2.

As, Roi, Dame et Valet constituent les 4 honneurs d'une couleur.

Les 4 couleurs sont classées de la plus forte à la plus faible : Pique, Cœur, Carreau et Trèfle.

Une 5ème couleur les coiffe toutes, c'est le Sans Atout, l'enchère la plus élevée est 7SA.

Pique et cœur sont des couleurs majeures, carreau et trèfle des couleurs mineures.

Chaque joueur est donneur à tour de rôle. Après mélange et coupe, la distribution des cartes face cachée s'effectue dans le sens horaire (idem pour les enchères et le jeu), une à une et joueur par joueur. Chaque joueur reçoit donc 13 cartes que l'on appelle une main.

En tournoi les cartes sont rangées dans un étui numéroté, qui donne les positions N, E, S, O ainsi que la vulnérabilité de chaque camp.

A partir de ce moment chaque joueur, cartes face cachée, doit s'assurer qu'il possède bien 13 cartes, ensuite il peut les prendre en main et classer. Il doit alors compter ses points, chaque honneur a une valeur faciale en points H. L'As vaut 4 points, le Roi 3, la Dame 2 et le Valet 1, soit 40 H au total.

La phase des enchères peut alors commencer.

Les enchères.

Les enchères se font à l'aide de cartons contenus dans une boîte à enchère et servent à déterminer à la fois la couleur d'atout ou le Sans-Atout (SA) et le nombre de levées minimum que devra réaliser la paire qui aura fait la dernière enchère suivie de 3 "Passe" successifs.

Le but des enchères est de dialoguer avec son partenaire de manière à évaluer le nombre de points total qui permettra de fixer le nombre de levées à réaliser.

Les enchères se font dans le respect d'un système de conventions, en France le SEF.

En cas d'utilisation de conventions particulières, elles doivent être clairement définies dans une feuille de convention et être alertées par le partenaire de l'annonceur.

C'est toujours le donneur qui démarre les enchères.

Les enchères peuvent se faire dans le silence adverse ou bien avec intervention de la paire opposée, dans ce cas les enchères sont dites compétitives.

Il est possible de surenchérir en respectant la hiérarchie des couleurs à palier égal, il n'est pas possible d'enchérir de 1♣ sur 1♠, il faut enchérir au palier supérieur soit 2♣.

Sans-Atout signifie que l'on va jouer sans possibilité de coupe, donc sans atout désigné.

Le déclarant, celui qui va jouer en attaque, est le premier à avoir annoncé la couleur définie comme atout (ou SA). Le partenaire du déclarant est le mort. Le camp adverse devient le camp de la défense.

Une enchère comprend 2 éléments : un niveau de 1 à 7 déterminant un palier et une couleur hiérarchisée Trèfle, Carreau, Cœur ou Pique ou SA (2♠ est une enchère, de même que 3SA). Le Contre (X), le Surcontre (XX) et le Passe sont des déclarations.

Il y a deux autres cartons dans la boîte à enchères qui sont "Stop" et "Alerte".

"Stop" permet d'attirer l'attention si l'enchère se fait avec un saut (ouvrir à 2♣ par ex.) et

"Alerte" si l'annonce faite peut prêter à confusion.

Le jeu de la carte.

Une fois les enchères terminées, le déclarant va devoir réaliser le contrat demandé en jouant ses propres cartes et celles du mort. L'adversaire de gauche du déclarant est l'entameur, c'est lui qui doit déposer la première carte du jeu. Dès que cette carte est déposée sur la table, le mort doit étaler ses cartes face visible pour tous.

Dès lors, le déclarant doit établir son plan de jeu en comptant les points de sa paire et en analysant la forme du jeu, d'après l'entame et les enchères. Si vous êtes en défense vous devez aussi établir un plan de jeu en fonction de votre jeu, du jeu du mort, de l'entame et des enchères également.

Le gain ou la perte d'une levée jouée est matérialisé par la position de la carte qui vient d'être jouée devant chaque joueur. Pour chaque levée gagnée la carte, face cachée, est orientée vers son partenaire, pour les levées perdues elle est orientée dans le sens de la paire adverse. A la fin de chaque donne, il est ainsi facile de vérifier contradictoirement si le contrat est gagné ou perdu. La donne terminée et validée, les 13 cartes sont replacées dans l'étui en respectant la position initiale de chaque main.

13 cartes = 13 levées, une levée remportée par un As possède la même valeur que celle remportée par un 2 (ce qui parfois est jubilatoire).

Le but du jeu pour le déclarant est de réaliser le nombre de levées demandées par le niveau du contrat, pour cela on ajoute 6 au niveau demandé, soit pour 4♠; $6+4=10$ levées minimum à réaliser. En défense, il suffit d'ôter à 8 le niveau du contrat pour connaître le nombre de levées à réaliser pour la chute soit pour 4♠; $8-4=4$ levées à réaliser.

En tournoi, toutes les donnes sont en principe jouées par tous les participants, le classement s'effectue donc par comparaison de tous les résultats. Celui qui a demandé le bon contrat et fait le plus de levées remporte la meilleure note, c'est un "Top", celui qui en remporte le moins ou qui chute c'est un "Zéro". Un barème appelé "marque" attribue des points au contrat réalisé ou chuté suivant le nombre de levées réalisées.

Les règles :

- Le joueur qui a entamé fixe la couleur demandée pour la levée.
- Le joueur qui a remporté une levée joue la première carte de la levée suivante.
- Une levée est remportée par la carte la plus élevée dans la couleur demandée ou par la carte d'atout en cas de coupe ou de surcoupe.
- Obligation de fournir dans la couleur demandée, sans être obligé de couvrir (fournir une carte supérieure), sinon à SA, il faut défausser (fournir une autre couleur) et à l'atout, on peut couper ou défausser, couper n'est pas une obligation.

Nota : Pas d'obligation de couvrir, pas d'obligation de couper, la seule obligation est de fournir la couleur demandée quand cela est possible.

La marque

La marque au bridge s'appuie sur la vulnérabilité (**Rouge**) ou la non-vulnérabilité (**Vert**), la couleur jouée (SA, Majeure ou mineure), le niveau du contrat demandé et nombre de levées effectuées. Trois types de contrats sont retenus, les partiels, les manches et les chelems, chaque contrat est primé.

Seuls la marque des manches et des chelems varie selon la vulnérabilité.

Le déclarant qui réalise son contrat empoche la marque linéaire et les primes.

Il faut avoir demandé et réussi une manche ou un chelem pour avoir la prime.

Il est important pour chaque joueur de connaître les points essentiels de la marque qui peuvent être un facteur de décision pour enchérir.

La marque est certainement une des rares choses au bridge à connaître par cœur.

La marque linéaire :

- en mineure (atout ♣ ou ♦), 20 pts par levée au-dessus de la 6ème.
- en Majeure (atout ♥ ou ♠), 30 pts par levée au-dessus de la 6ème.
- à SA, la 7ème levée vaut 40 pts et chaque levée au-dessus de la 7ème vaut 30 pts.

Les primes de bien joué :

- un contrat partiel reçoit une prime de 50 pts (**NV** ou **V**).
- un contrat de manche reçoit une prime de 300 pts (**NV**) et 500 pts (**V**).
- un contrat de petit chelem reçoit une prime de 800 pts (**NV**) et 1250 pts (**V**).
- un contrat de grand chelem reçoit une prime de 1300 pts (**NV**) et 2000 pts (**V**).

Le résultat d'une donne est notifié comme suit [contrat demandé] [non contré (pas de mention), contré (X), surcontré (XX)] [Vulnérabilité, **V** ou **NV**] [Juste fait (=), surlevées (+n), chuté (-n)]. Par exemple :

2♠ non contré, non vulnérable, juste fait s'écrira : **2♠ NV =**

4♥ contré, vulnérable, chuté de 2 s'écrira : **4♥X V -2**

1SA surcontré, non vulnérable, réalisé avec 1 sur-levée s'écrira : **1SAXX NV +1**

Toute la marque sur trouve : [Tableau marque](#)

Quelques rappels aux débutants (et à ceux qui ont oublié)

Le but du bridge est d'encherir au meilleur contrat possible. On joue en priorité en majeure, puis à SA et enfin en mineure.

Il est souvent plus facile de réaliser une manche à l'atout en majeure (10 levées) grâce à la coupe, viennent ensuite la manche à sans atout (9 levées) et en dernier une manche à l'atout en mineure (11 levées). Le bénéfice de la marque est aussi à prendre en compte, une manche non vulnérable en majeure c'est 420 pts pour 10 levées, à SA c'est 400 pts pour 9 levées et en mineure elle vaut 400 pour 11 levées(!!!). Ne tenter la manche en mineure que s'il est impossible de jouer 3SA. La manche en mineure ce n'est pas 5♣ ou 5♦, c'est 3SA.

Vous souhaitez gagner, soignez votre plan de Jeu pour tous les contrats. Pensez aussi que l'on gagne en défense, dans ce cas il faut également faire un plan de jeu.

Les enchères :

- on se conforme aux enchères apprises et connues par son partenaire.
- on écoute et analyse les enchères adverses : points, nombre de cartes, etc.
- on utilise le carton "Passe" au bon moment, même avec un bon jeu et si votre partenaire est faible en points, vous avez peut-être la chute adverse en main.
- un bon jeu n'est pas forcément un jeu riche en points, il faut tenir compte de la distribution des cartes.

L'entame :

Le contrat est déterminé, l'adversaire de gauche entame.

La carte d'entame est très souvent décisive pour le gain ou la chute du contrat. Avant toute entame il faut se remémorer et comprendre toutes les enchères adverses et du partenaire.

Contrat à l'atout :

- priorité au singleton.
- dans la couleur du partenaire en Pair-Impair.
- par la tête de séquence (minimum 2 cartes).
- à l'atout : sur contrat contré ou avec 4 atouts.

Contrat à SA :

- ne pas entamer dans la couleur adverse et **jamais** dans une couleur courte.
- priorité à la couleur du partenaire,
- par la tête de séquence (minimum 3 cartes),
- sans séquence **avec** un honneur, par la 4ème meilleure, **sans** honneur la 2ème meilleure.

Le mort s'étale :

Quel que soit le contrat :

- on compte les points du mort, en attaque on les additionne avec les siens et on connaît le nombre de points chez l'adversaire, en défense il faut aussi les additionner avec les siens afin d'estimer les points du déclarant et ceux de son partenaire.
- on se remémore les enchères et s'il y a eu une intervention, on essaye de répartir les points entre les adversaires.
- on réfléchit à la carte d'entame, en attaque comme en défense elle est significative.

Contrat à l'atout :

- En attaque :

On compte ses perdantes et si possible on vérifie s'il y existe un plan de coupe au mort pour effacer les perdantes. Dans ce cas il ne faut pas jouer atout de suite afin de couper de la main courte. En cas contraire il faut faire tomber les atouts adverses. Puis il faut procéder à l'affranchissement de ses couleurs (honneur ou longueur). Ne pas chercher à enlever le dernier atout chez l'adversaire s'il est maître

- En défense :

On analyse la carte d'entame et en fonction de son jeu, si on prend la main, il faudra rejouer dans la couleur. Si l'on voit un jeu de coupe au mort, il faut jouer atout pour le raccourcir. Utiliser la défausse pour donner des informations.

Contrat à SA :

- En attaque :

On compte ses gagnantes, on applique la règle des 11 pour déterminer si l'entame est la 4ème meilleure et/ou la règle des 7 pour savoir combien de fois on doit laisser passer. Eviter de rejouer dans la couleur d'entame. Il faut affranchir ses couleurs longues au plus vite. Toujours jouer les honneurs du côté court en premier. On réfléchit sur les communications.

- En défense :

On analyse la carte d'entame et en fonction de son jeu, si on prend la main, il faudra rejouer dans la couleur. Utiliser la défausse pour donner des informations, mais éviter de défausser dans la longue du mort.

Quelques principes en flanc :

- petit sur petit en second.
- Sa plus forte carte en 3ème position
- Honneur sur honneur, pas de déshonneur.
- Avant le mort on joue dans la couleur forte en honneurs.
- Après le mort, on joue dans la plus faible en honneurs.

Attention si vous jouez sur Fun Bridge ou tout autre logiciel, pensez qu'en tournoi vous jouez avec un humain qui lui raisonne comme un humain. Annoncez et jouez simplement comme cela vous a été enseigné. S'il existe une part de chance dans le bridge, on est très loin du poker.

Ce tour d'horizon n'est certes pas complet, mais on apprend un peu plus chaque jour et après chaque donne.

Réflexions qui peuvent se prévaloir de conseils?

Le bridge est un jeu d'équipe

Lorsqu'un joueur a fait des efforts pour respecter le pacte et que le partenaire le rompt, il n'a plus lui-même aucune raison de le respecter. Respecter sa stratégie est à long terme, plus important que de prendre un bon coup sur une donne.

Savoir construire une paire et progresser à deux :

- La même philosophie générale et la même compréhension du jeu
- Le respect de l'autre et de ses erreurs passées et à venir
- Une envie de jouer ensemble et surtout de réussir ensemble
- Etre un bon joueur et bien jouer en face d'un partenaire sont 2 choses bien distinctes
- Faire bien jouer son partenaire est aussi important que de bien jouer soi-même
- La solidarité est indispensable pour former une bonne paire
- Le partenaire et les coéquipiers méritent autant de considération que soi-même
- La confiance envers le partenaire et les coéquipiers est indispensable pour que l'équipe et la paire jouent sereinement

Les quatre règles du partenariat efficace :

- Respecter le partenaire et lui accorder le droit à l'erreur. A deux contre deux le bridge est déjà un jeu difficile, à trois contre un, il devient impossible de bien faire.
- Encourager le partenaire : bien joué, bonne enchère, bonne entame, bon retour ... ne sont jamais des gros mots.
- Pas de politique du résultat et évitez la malhonnêteté intellectuelle, assumez vos erreurs.
- Ne jamais discuter les mauvais coups à la table. Les joueurs sont à vif. L'un des joueurs est persuadé d'avoir raison. Le ton monte, l'un des 2 joueurs dit une chose désagréable, les adversaires se frottent les mains.

Lorsqu'un coup perdu est fini, il est fini, on doit se concentrer sur le suivant et toujours avoir en mémoire le vieil adage turc : "**Lorsque la roue de la charrette a cassé, beaucoup peuvent dire par où il ne fallait pas passer**"......

Le bridge est un jeu d'erreurs

L'esprit du jeu est d'éviter les erreurs et de se rapprocher du « Par ».

La difficulté du jeu se décompose en moyenne de la sorte :

- 50% de donnes (enchères et/ou jeu de la carte) faciles, 30% de donnes d'une difficulté moyenne, 15% de donnes difficiles et 5% de donnes très difficiles. Si on est capable de réaliser les donnes faciles et les donnes moyennes cela représente en moyenne les 4/5ème des donnes d'un tournoi.
- Acceptez que l'erreur fasse partie du jeu.
- Pousser les adversaires à faire des fautes est une stratégie gagnante.
- Accordez à votre partenaire le droit à l'erreur, même les champions en font.

Le bridge est aussi un jeu de chance

La chance au bridge peut être définie comme le fait d'avoir ou non un hasard favorable compte tenu des décisions que l'on a prises. La chance est un élément moteur dans la dynamique du succès : La chance fait bien jouer, le sentiment d'être malchanceux fait perdre. Après chaque tournoi, reprenez les donnes jouées et classez-les en 4 catégories : Les coups malheureux, les coups chanceux, les fautes et les coups bien joués. Si, comme au VBC, le club dans lequel vous jouez utilise une Bridgemate, pensez à demander au directeur de tournoi de vous transmettre les donnes jouées au format informatique (.PBN) via courriel. Vous aurez ainsi la possibilité de rejouer les donnes sur votre ordinateur (sous Windows uniquement) en utilisant le logiciel Wbridge5 plusieurs fois champion du monde et de plus, il est gratuit.

Le hasard est là pour nous rappeler à l'humilité qu'impose le bridge.

Il faut avoir le courage de penser que l'on est aussi chanceux que les autres joueurs « Après mon partenaire, la chance est ma meilleure alliée »

Capitaine & Moussaillon

Dans toutes les séquences d'enchère au bridge, il y a un capitaine et un moussaillon (dixit Kerlero). Il est essentiel que chacun connaisse son rôle, si l'on veut éviter les catastrophes. Le moussaillon est le premier des deux joueurs à avoir zoné sa main. C'est au capitaine de diriger les enchères, le moussaillon doit obéir. Si l'ouvreur enchérit de 1SA (15-17H) et si la séquence se poursuit au-delà le répondant est le capitaine car lui seul connaît le nombre de points de la ligne. Sur une enchère précise de soutien comme 1♣- P- 3♣, l'ouvreur est le capitaine.

Nota : "C'est parce que l'on voit trop de moussaillons commander que l'on voit tant de naufrages" (M. Kerlero)

Influence de la vulnérabilité en attaque

On entend tous les jours des conversations entre joueurs : « Si j'avais été vert ... », « Oui mais pas rouge ... ». La vulnérabilité n'a aucune importance lorsque l'on est en attaque. Nos adversaires sont dans même orientation que notre équipe et ils joueront la même donne avec la même vulnérabilité. Etre vulnérable ou non vulnérable, un contrat de 4♥ ou 4♠ correspondra toujours à 10 levées. Une meilleure note se traduira par une levée de plus qu'eux.

Influence de la vulnérabilité en défense

Cette fois, le problème est différent. Il va falloir proposer un contrat qui va chuter, il faut donc connaître le risque encouru. Les deux facteurs importants sont la vulnérabilité des deux camps et le contrat auquel les adversaires peuvent prétendre.

Défense contre une partielle

Lorsque l'adversaire joue une partielle, il va marquer entre **90** et **170** points. Il vous incombe de défendre avec prudence. Votre chute ne doit pas lui rapporter plus que le gain de son contrat envisagé. **Attention de ne pas lui donner 200 points.**

Non vulnérable, vous pouvez chuter d'une à deux levées sans problème, mais pas plus. L'adversaire n'a pas les moyens de contrer un petit contrat. Si vous chutez de 3, l'adversaire a de quoi contrer. La défense sera alors beaucoup trop chère !

Vulnérable, il ne faut pas vous emballer. Vous n'avez droit qu'à une levée de chute. La 2ème levée vous amènerait à une perte de **200** pts. C'est beaucoup trop cher payé.

Défense contre une manche

Contre les contrats plus élevés, une nouvelle notion fait son apparition : la vulnérabilité relative. Etre ou non vulnérable n'importe pas. Ce qui est important c'est la comparaison des vulnérabilités entre les deux camps. Il faut penser que vous risquez d'être contré comme vous défendez à un palier élevé.

A vulnérabilité favorable, (**Vert** contre **Rouge**).

L'adversaire vise **600** à **620** pts, ce qui permet 3 levées de chute contré (500). Attention une 4ème, coûtera **800** pts. Beaucoup trop cher !

A égalité de vulnérabilité, (**Vert** contre **Vert** ou **Rouge** contre **Rouge**).

Pas plus de 2 levées de chute.

Vulnérable (**Rouge**) : **500** pour **620** (ou **600**), non vulnérable (**Vert**) : **300** pour **420** (ou **400**)

A vulnérabilité défavorable, c'est à dire vulnérable (**Rouge**) contre Non vulnérable (**Vert**), Attention ! Aucune marge, vous ne pouvez chuter que d'1 levée (**200**). La 2ème ferait perdre **500** pts contre **420** (ou **400**). La défense dans ce cas de figure est très risquée.

Défense contre un chelem

Même principe que pour la défense contre une manche : vulnérabilité relative.

A vulnérabilité favorable, (**Vert** contre **Rouge**).

Si l'adversaire joue un chelem, il marque **1430** pts en majeure et **1370** pts en mineure. Ce qui laisse beaucoup de place. **5 de chute** : **1100** pts, c'est rentable contre une mineure et **6 de chute** à **1400** pts, c'est aussi rentable contre une majeure

A égalité de vulnérabilité, (**Vert** contre **Vert** ou **Rouge** contre **Rouge**).

Il faut retirer une levée pour compenser. **4 de chute** : **800** ou **1100** pts. Toujours rentable. **5 de chute** à **1400** pts. Rentable uniquement contre une majeure et tous vulnérables.

A vulnérabilité défavorable, c'est à dire vulnérable (**Rouge**) contre Non vulnérable (**Vert**), Attention ! La encore vous n'avez droit qu'à 3 levées de chute (**800**). Les points mentionnés ci-dessus ne concernent que les petits chelems. Nous pouvons oublier sans problème les défenses contre les grands chelems qui sont exceptionnelles.

Conclusion :

En attaque, je ne m'occupe pas des vulnérabilités.

En défense, contre une partielle, ma vulnérabilité est importante, contre une manche ou un chelem, seule la vulnérabilité relative est importante.

Quelques tableaux

La marque

- Contrats gagnés

Par levée		Std	X	XX
à SA	La première	40	80	160
	Les suivantes	30	60	120
En Majeure		30	60	120
En mineure		20	40	80
Levée supplémentaire		Std	X	XX
Non vulnérable SA Majeure(mineure)		30 (20)	100	200
Vulnérable SA Majeure(mineure)		30 (20)	200	400
Prime pour contrat réalisé		0	50	100

- Les Primes de contrat réussi

	Non Vulnérable	Vulnérable
Contrat partiel demandé	+50	+50
Contrat de manche demandé	+300	+500
Contrat de petit chelem demandé	+500	+750
Contrat de grand chelem demandé	+1000	+1500

Rappel : La manche c'est 10 levées en Majeure (4♠/♥), 9 à SA (3SA) et 11 en mineure(5♦/♣)

Rappel de la marque (fond **rouge** = manche, **bleu** = petit chelem, **vert** = grand chelem) en caractères maigres les scores des contrats partiels

Non Vulnérable	1	2	3	4	5	6	7
Majeure ♠/♥	80	110	140	420	450	980	1510
SA	90	120	400	430	460	990	1520
mineure ♦/♣	70	90	110	130	400	920	1440
Vulnérable							
Majeure ♠/♥	80	110	140	620	650	1430	2210
SA	90	120	600	630	660	1440	2220
mineure ♦/♣	70	90	110	130	600	1370	2140

- Contrats chutés

	Non Vulnérable			Vulnérable		
		X	XX		X	XX
Première levée	50	100	200	100	200	400
Deuxième levée	50	200	400	100	300	600
Troisième levée	50	200	400	100	300	600
Levées suivantes	50	300	600	100	300	600

Tableau cumul des scores des levées de chute

Non Vulnérable	1	2	3	4	5	6
Std	50	100	150	200	250	300
X	100	300	500	800	1100	1400
XX	200	600	1000	1600	2200	3400

Vulnérable	1	2	3	4	5	6
Std	100	200	300	400	500	600
X	200	500	800	1100	1400	1700
XX	400	1000	1600	2200	2800	3400

Table des décisions

Pts H	Sans Atout		Pts HLD	Majeure		mineure		Pts HLD			
	Contrats	Score		Contrats	Score	Contrats	Score				
20-22	1SA	P	90	20-22	1 ♥/♠	P	80	1 ♣/♦	P	70	20-22
23-24	2SA	P	120	23-24	2 ♥/♠	P	110	2 ♣/♦	P	90	23-24
25-26	3SA	M	400	25-26	3 ♥/♠	P	140	3 ♣/♦	P	110	25-26
27-29	4SA	P	430	27-29	4 ♥/♠	M	420	4 ♣/♦	P	130	27-29
30-32	5SA	P	460	30-32	5 ♥/♠	P	450	5 ♣/♦	M	400	30-32
33-36	6SA	PC	990	33-36	6 ♥/♠	PC	980	6 ♣/♦	PC	920	33-36
37-40	7SA	GC	1520	37-40	7 ♥/♠	GC	1510	7 ♣/♦	GC	1440	37-40

Quelques remarques sur ce tableau :

- En Majeure et mineure le bas de fourchette des points est toujours en **HLD**.
- A SA le bas de fourchette des points est toujours en **H** jamais en **HL**.
- A SA et en Majeure, éviter, sauf si on est en compétitive, d'enchérir aux paliers de 4-5 à SA ou 5 en Majeure. Demander et réussir un contrat de manche avec +1 ou +2 est plus positif qu'une chute de 1 ou 2 sur un contrat demandé de valeur supérieure, c'est prendre un risque inutile.
- Pour rappel, on joue d'abord en Majeure, puis à SA et en fin en mineure d'une part et d'autre part la manche en mineure (11 levées), c'est 3SA (9 levées).

Probabilités et autres chiffres

Au bridge on joue 25% du temps comme déclarant, 25% comme mort et 50% en flanc.
Les couleurs jouées : 52% en majeure, 27% à SA et 21% en mineure.

La distribution des cartes

Forme de main	Distribution	Pourcentage
Main régulière	4.4.3.2 – 4.3.3.3 - 5.3.3.2	47,6%
Main bicolore	5.4.2.2 – 5.4.3.1 – 5.5.2.1 - 5.5.3.0	27,6%
Main tricolore	4.4.4.1 - 5.4.4.0	4,2%
Main unicolore	6.3.2.2 à 13.0.0.0	20,6%

Les Honneurs sont partagés entre les 2 mains adverses dans **75%** des cas.

Impasse ou non ?

- Préférez un partage 3-2 (**68%**) à une impasse (50%)
- Préférez une impasse (**50%**) à un partage 3-3 (35,5%)

Partage et répartition :

- Si votre nombre total de cartes d'une couleur est **pair** 8-10 (ou 11), misez toujours sur un **partage favorable** dans cette couleur !
- Quand le nombre de cartes manquantes est **pair** (2, 4, 6 ...) la **répartition est irrégulière**.
- Quand le nombre de cartes manquantes est **impair** (3, 5, 7 ...) la **répartition est régulière**.

Probabilité du partage adverse (en grisé = fittés, en gras % le plus important).

Nos Cartes	Leurs Cartes		Nos Cartes	Leurs Cartes		
11 cartes	1 - 1	52%	6 cartes	4 - 3	62%	
	2 - 0	48%		5 - 2	31%	
10 cartes	2 - 1	78%		6 - 1	6,5%	
	3 - 0	22%		7 - 0	0,5%	
9 cartes	3 - 1	50%		5 cartes	5 - 3	47%
	2 - 2	40%			4 - 4	33%
	4 - 0	10%	6 - 2		17%	
8 cartes	3 - 2	68%	7 - 1		3%	
	4 - 1	27%	8 - 0		0,2%	
	5 - 0	5%	5 - 4	59%		
7 cartes	4 - 2	48%	4 cartes	6 - 3	31%	
	3 - 3	36%		7 - 2	29%	
	5 - 1	15%		8 - 1	1%	
	6 - 0			9 - 0		

Extraits du code international 2017

Sur le site du VBC, vous trouverez tous les détails du Code International version 2017.
Ce document sur trouve à l'adresse suivante [Informations et Documents FFB \(vbc-bridge.fr\)](http://Informations et Documents FFB (vbc-bridge.fr)).

Utilisation des boîtes à annonces

1. Utilisation des boîtes à annonces : procédure correcte

a) Disposition des cartons de déclaration :

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

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

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

a) Correction d'une déclaration faite par inadvertance

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

b) Correction d'une déclaration intentionnelle

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

3. Enchère à saut : carton STOP

Avant toute enchère à saut, y compris l'ouverture, le joueur doit poser sur la table face visible le carton STOP. Après toute enchère à saut, l'adversaire de gauche doit respecter une pause de 5 à 10 secondes que le carton STOP ait ou non été exposé ou qu'il ait ou non été retiré.

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

Le STOP n'est pas une déclaration. Le fait d'exposer un carton STOP pour un joueur dont ce n'est pas le tour de déclarer ou de faire suivre le carton STOP de PASSE ou de toute autre déclaration ne constituant pas une enchère à saut, n'est considéré ni comme une déclaration hors tour, ni comme un changement de déclaration.

4. Fin des annonces :

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

Loi 5 - Désignation des places

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

2. Changement de position : Chaque joueur est responsable de changer de place conformément aux instructions de l'arbitre.

Loi 6 - Mélange et Donne

Un membre de chaque camp doit être présent lors du mélange et de la distribution des donnes.

Loi 7 - Contrôle de l'étui et des cartes

Place de l'étui

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

Retirer les cartes de l'étui

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

Remettre les cartes dans l'étui

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

Responsabilité pour ces procédures

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

Loi 16 - Enchères : Informations autorisées et non autorisées

Utilisation des informations par les joueurs

1. Pendant les annonces ou le jeu, un joueur a le droit d'utiliser les informations provenant :
 - (a) de déclarations ou de jeux légaux de la donne en cours (y compris les déclarations ou jeux illégaux mais acceptés) à l'exclusion d'informations non autorisées provenant d'autres sources
 - (b) d'informations autorisées provenant d'actions retirées (voir C.) ;
 - (c) d'informations autorisées par une Loi, un règlement ou, sans indication contraire, résultant de procédures légales autorisées par ces Lois et règlements (mais voir B1 ci-après) ;
 - (d) d'informations connues du joueur avant de prendre ses cartes (Loi 7B) et dont les Lois n'interdisent pas l'utilisation.
2. Les joueurs peuvent également tenir compte de l'estimation de leur score, des caractéristiques de leurs adversaires et de toute disposition régissant la compétition.

Information extrinsèque venant du partenaire

1. Aucune information extrinsèque provenant du partenaire pouvant suggérer une déclaration ou un jeu n'est autorisée. Cela inclut :
 - des remarques, des questions, des réponses à des questions ;
 - des alertes inattendues ou l'absence d'alertes ;
 - une hésitation flagrante, une rapidité inhabituelle, une insistance particulière, une intonation, un geste, un mouvement ou un maniérisme.
2. Quand un joueur considère qu'un adversaire a rendu une telle information perceptible et qu'un dommage pourrait en résulter, il peut, à moins que les règles de l'Organisme Responsable ne l'interdisent (ces règles peuvent imposer l'appel à l'arbitre), annoncer qu'il réserve ses droits d'appeler l'arbitre ultérieurement (les adversaires devraient appeler l'arbitre immédiatement s'ils contestent le fait qu'une information non autorisée pourrait avoir été transmise).
3. Quand un joueur a une sérieuse raison de croire qu'un adversaire qui a une alternative logique a choisi une action suggérée par une telle information, il devrait appeler l'arbitre à la fin du jeu

Loi 20 - Rappels et explication des déclarations

Déclaration non clairement perçue

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

Rappel des annonces durant la période des annonces

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

Rappel après le Passe final

1. Après le Passe final, chaque joueur de la défense a le droit de demander si c'est à lui d'entamer (voir Lois 47E et 41).
2. Le déclarant ou n'importe quel joueur de la défense peut, à son premier tour de jouer, exiger que toutes les déclarations précédentes lui soient répétées (voir Lois 41B et 41C). Comme en B ci-dessus, le joueur n'a le droit ni de demander un rappel partiel ni d'arrêter ce rappel.

Procédure incorrecte

1. Un joueur ne doit pas poser une question dans le seul but d'en faire profiter son partenaire.
2. Un joueur ne doit pas poser une question dans le seul but d'obtenir une réponse erronée d'un adversaire.
3. À moins que l'Organisme Responsable ne l'autorise, un joueur ne peut consulter ni sa propre feuille de conventions ni ses notes pendant les périodes des annonces et du jeu.

Loi 40 - Entente entre partenaires

Agrément d'un système au sein d'une paire

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

Avant le début du jeu, chaque paire doit informer ses adversaires de ses agréments.

Loi 41 - Début du jeu de la carte

Entame face cachée : Après une enchère, un contre, un surcontre suivi de 3 Passe en rotation, l'adversaire Gauche du déclarant présumé entame face cachée. L'entame face cachée ne peut être retirée que sur instruction de l'arbitre.

Rappel des annonces et questions : Avant que l'entame ne soit rendue visible, le partenaire du joueur qui entame et le déclarant peuvent exiger un rappel des annonces ou demander l'explication d'une déclaration adverse.

Entame rendue visible : L'entame est rendue visible et la période du jeu de la carte commence irrévocablement. La main du mort est étalée. Il est trop tard pour faire répéter les annonces, le déclarant ou n'importe quel joueur de la défense, à son tour de jouer, est en droit d'être informé de la nature du contrat et si, mais pas par qui, il est contré ou surcontré. L'entame rendue visible, le mort étale sa main devant lui sur la table en disposant les cartes faces visibles.

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

Les atouts sont placés à la droite du mort, le déclarant joue ses cartes et celles du mort

Loi 42 - Les Droits du Mort

Droits irrévocables :

1. Le mort peut donner des informations en présence de l'arbitre sur un fait ou une Loi.

2. Il peut tenir le compte des levées gagnées ou perdues.
3. Il joue les cartes du mort en tant qu'agent du déclarant, sur ses indications et s'assure que le mort fournisse à la couleur.

Droits sous conditions :

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

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

Loi 43 - Limitations des droits du mort

1. (a) Le mort ne devrait pas prendre l'initiative d'un appel à l'arbitre pendant le jeu à moins qu'un autre joueur n'ait attiré l'attention sur une irrégularité.
(b) Le mort n'est pas autorisé à attirer l'attention sur une irrégularité durant le jeu.
(c) Le mort ne doit ni participer au jeu, ni communiquer au déclarant une quelconque information sur le jeu.
2. (a) Le mort n'est pas autorisé à échanger les mains avec le déclarant.
(b) Le mort n'est pas autorisé à quitter sa place pour regarder le déclarant jouer.
(c) Le mort n'est pas autorisé à regarder le jeu d'un joueur de la défense.
3. Un défenseur n'est pas autorisé à montrer sa main au mort.

Loi 45 - Carte jouée, pénalisée

Jeu de la carte d'une main

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

Jeu de la carte du mort

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

Carte considérée comme jouée

1. Une carte d'un joueur de la défense tenue de manière qu'il soit possible à son partenaire d'en voir la face est considérée comme jouée dans la levée en cours. (S'il a déjà joué une carte légale dans la levée en cours, voir Loi 45E).
2. On considère que le déclarant a joué une carte de sa main si :
(a) elle est tenue face visible, touchant ou presque la table ou
(b) elle est maintenue dans une position indiquant qu'elle a été jouée.
3. Une carte du mort est jouée si elle a été délibérément touchée par le déclarant, sauf dans l'intention soit de ranger les cartes du mort soit d'atteindre une carte au-dessus ou en dessous de la ou des cartes touchées.
4. (a) Une carte est jouée si un joueur la nomme ou la désigne autrement comme étant celle qu'il se propose de jouer (mais voir la Loi 47).
(b) Le déclarant peut changer une désignation non intentionnelle d'une carte du mort jusqu'à ce qu'il joue la prochaine carte soit de sa main soit du mort. Un changement de désignation peut être autorisé après un lapsus, mais pas après une perte de concentration ou un changement d'intention. Si un adversaire a joué à son tour une carte régulière avant ce changement de désignation, cet adversaire peut retirer la carte ainsi jouée, la remettre dans son jeu et la remplacer par une autre (Voir Lois 47D et 16C1).
5. On peut être obligé de jouer une carte pénalisée, principale ou secondaire (voir Loi 50).

Le mort indique les cartes

Une fois la main du mort étalée, le mort ne doit ni toucher ni indiquer une carte de son jeu sans instruction du déclarant (excepté dans le but de les ranger). S'il le fait, l'arbitre devrait

être appelé immédiatement et informé. Le jeu continue. A la fin du jeu, l'arbitre attribue une marque ajustée s'il estime que le mort a suggéré au déclarant un jeu qui a lésé la défense.

Retourner la levée

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

Loi 61 - Ne pas fournir à la couleur – La renonce

Définition de la renonce

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

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

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

Droit d'inspecter des levées

Une réclamation au sujet d'une renonce n'autorise pas automatiquement l'examen des levées déjà jouées

Loi 62 - Correction d'une renonce

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

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

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

Renonce à la douzième levée

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

Loi 63 - Établissement d'une renonce

La renonce devient consommée

Une renonce devient consommée :

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

La renonce ne peut pas être corrigée

Une renonce consommée ne peut plus être corrigée (excepté comme prévu dans la Loi 62D pour une renonce à la douzième levée ou comme dans la Loi62C3) et la levée de la renonce est maintenue comme elle a été jouée.

Loi 64 - Procédure après la consommation d'une renonce

Ajustement automatique de levée(s)

Quand une renonce est consommée :

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

Pas d'ajustement automatique de levée

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

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

Loi 65 - Disposition des levées

Levées complètes

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

Compte des levées

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

Ordre

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

Agrément sur le résultat du jeu

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

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

Loi 66 - Examen des levées

Levée en cours

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

Sa propre dernière carte

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

Levées fermées

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

Après la fin du jeu

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

Loi 74 - Conduite et Ethique

Attitude appropriée

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

Éthique Par devoir de courtoisie un joueur devrait éviter de :

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

Violation des procédures

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