

# **Legile bridge-ului contract 2017**

Publicate de Federația Mondială de Bridge, Federație Sportivă Internațională recunoscută  
de Comitetul Olimpic Internațional

Cu mulțumiri membrilor Comisiei de Legi a Federației Mondiale de Bridge, Max Bavin, Maurizio Di Sacco, David Harris, Alvin Levy, Chip Martel, Howard Weinstein, John Wignall, Adam Wildavsky, Laurie Kelso (Secretar) și Ton Kooijman (Președinte).

*Publicat în martie 2017*

*Se recunoaște colaborarea istorică a Clubului Portland, Ligii Europene de Bridge și Ligii Americane de Bridge Contract.*

**Publicat în limba română de  
Federația Română de Bridge**

## Prefață la Legile din 2017

Față de alte sporturi ale minții precum șah sau Go, bridge-ul este un joc relativ nou și, prin urmare, continuă să evolueze. Primele legi ale bridge-ului duplicat au fost publicate în 1928 și au existat ediții revizuite în 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987, 1997 și 2007. De-a lungul anilor 1930, legile au fost promulgate de Clubul londonez Portland și de Clubul de Whist din New York. Începând cu anii 1940, Clubul de Whist a fost înlocuit de Comisia de Legi a Ligii Americane de Bridge Contract, iar Liga Britanică de Bridge și Liga Europeană de Bridge au completat activitatea Clubului Portland.

În prezent, responsabilitatea revizuirii succesive a fost adoptată de Federația Mondială de Bridge, a cărei Comisie de Legi este însărcinată să actualizeze legile cel puțin o dată la fiecare 10 ani. Această ultimă ediție este cea mai cuprinzătoare până acum. S-au primit numeroase contribuții de la jucători, arbitri, organizații naționale și zonale, și toate au fost tratate cu atenție de către Comisie. După întâlniri la diferite Campionate și după schimburi de email-uri, consensul a fost în cele din urmă atins. Pentru munca depusă, membrii Comisiei, ale căror nume apar mai jos, merită mulțumirile întregii lumi bridgiste. În special Ton Kooijman, care și-a folosit vasta experiență în calitate de Președinte, pentru a îndruma discuțiile înspre o concluzie reușită. Însă nicio laudă nu este de prisos pentru Secretarul Laurie Kelso, care a investit nenumărate ore pentru a scrie primele ciorne și, mai târziu, a pune totul laolaltă. Fără el, treaba nu s-ar fi terminat niciodată.

S-au continuat tendințele adoptate în ediția din 2007 – libertatea crescută de acțiune acordată arbitrilor, încercarea de a rectifica o situație problemă mai degrabă decât a o penaliza, și menținerea poziției Autorităților Regulatorie. Acest cod nu va fi ultimul (într-adevăr, discuțiile privind anumite legi au continuat până la momentul publicării), dar cadrul este aici, încercat și testat, o bază pentru edițiile viitoare.

Comisia este recunoscătoare pentru ajutorul substanțial pe care l-a primit de la numeroși indivizi. A fost foarte apreciat.

*John R. Wignall, MNZM*

### **Membrii Comisiei de Legi a Federației Mondiale de Bridge au fost:**

Max Bavin  
Maurizio Di Sacco  
David Harris  
Alvin Levy  
Chip Martel

Howard Weinstein  
John Wignall  
Adam Wildavsky  
Laurie Kelso (Secretar)  
Ton Kooijman (Președinte)

## Cuprins

INTRODUCERE LA LEGILE DIN 2017 ALE BRIDGE-ULUI DUPLICAT.....	14
DEFINIȚII .....	15
LEGEA 1 – PACHETUL .....	19
A. Rangul Cărților și Culorilor .....	19
B. Fața Cărților .....	19
C. Spatele Cărților.....	19
LEGEA 2 – ETUIURILE .....	19
LEGEA 3 – DISPUNEREA MESELOR.....	19
LEGEA 4 – PERECHILE.....	20
LEGEA 5 – AȘEZAREA PERECHILOR LA MESE.....	20
A. Poziția Inițială .....	20
B. Schimbarea Poziției Inițiale sau a Mesei .....	20
LEGEA 6 – AMESTECAREA ȘI DISTRIBUIREA CĂRȚILOR .....	20
A. Amestecarea Cărților.....	20
B. Distribuirea Cărților .....	20
C. Prezența unui Reprezentant al Fiecărei Axe .....	20
D. Reamestecarea și Redistribuirea Cărților.....	20
E. Opțiunile Arbitrului de Amestecare și Distribuire a Cărților .....	21
F. Duplicarea Etuiurilor.....	21
LEGEA 7 – CONTROLUL ETUIULUI ȘI CĂRȚILOR.....	21
A. Plasarea Etuiului pe Masă .....	21
B. Scoaterea Cărților din Etui.....	21
C. Reintroducerea Cărților în Etui .....	22
D. Responsabilitatea pentru Corectitudinea Procedurilor .....	22
LEGEA 8 – DERULAREA RUNDELOR .....	22
A. Deplasarea Etuiurilor și a Jucătorilor.....	22
B. Terminarea Rundei.....	22
C. Terminarea Ultimei Runde și Terminarea Sesiunii .....	22
LEGEA 9 – PROCEDURA CA URMARE A UNEI NEREGULARITĂȚI.....	22
A. Atragerea Atenției asupra unei Neregularități .....	22
B. După ce s-a Atras Atenția asupra unei Neregularități.....	23
C. Corectarea Prematură a unei Neregularități.....	23

LEGEA 10 – IMPUNEREA UNEI RECTIFICĂRI.....	23
A. Dreptul de a Decide o Rectificare .....	23
B. Anularea Impunerii sau Suprimării unei Rectificări.....	23
C. Opțiuni după Comiterea unei Neregularități.....	24
LEGEA 11 – PIERDEREA DREPTULUI LA RECTIFICARE.....	24
A. Acțiuni ale Axei Nevinovate.....	24
B. Penalizare după Pierderea Dreptului la Rectificare .....	24
LEGEA 12 – PUTERILE DISCREȚIONARE ALE ARBITRULUI .....	24
A. Puterea de a Acorda un Scor Ajustat .....	24
B. Obiectivele Ajustării Scorului.....	25
C. Acordarea unui Scor Ajustat .....	25
LEGEA 13 – NUMĂR INCORECT DE CĂRȚI.....	26
A. Înaintea Oricărei Declarații .....	26
B. Descoperit în Timpul Licitației sau Jocului .....	27
C. Carte în Plus .....	27
D. Joc Terminat.....	27
LEGEA 14 – CARTE LIPSĂ .....	27
A. Mână Incompletă Descoperită Înaintea Începerii Jocului.....	27
B. Mână Incompletă Descoperită Ulterior.....	27
C. Informația despre Reîncadrarea Cărții Lipsă .....	28
LEGEA 15 – DONĂ SAU MÂNĂ GREȘITĂ .....	28
A. Cărți dintr-un Etui Greșit .....	28
B. Donă Greșită Descoperită în Timpul Licitației sau Jocului.....	28
LEGEA 16 – INFORMAȚII AUTORIZATE ȘI NEAUTORIZATE .....	29
A. Utilizarea Informațiilor de către Jucători.....	29
B. Informație Ilicită de la Partener .....	29
C. Informație Provenită din Declarații sau Jocuri Retrase .....	30
D. Informație Ilicită din Alte Surse.....	30
LEGEA 17 – PERIOADA DE LICITAȚIE .....	31
A. Începerea Perioadei de Licitație.....	31
B. Prima Declarație.....	31
C. Succesiunea Declarațiilor.....	31
D. Terminarea Perioadei de Licitație .....	31

LEGEA 18 – ANUNȚURI .....	31
A. Forma Corectă.....	31
B. Anunț Următor .....	31
C. Anunț Suficient .....	31
D. Anunț Insuficient.....	31
E. Rangul Denominațiilor.....	32
F. Alte Metode.....	32
LEGEA 19 – CONTRE ȘI RECONTRE.....	32
A. Contre .....	32
B. Recontre .....	32
C. După Contra sau Recontra .....	32
D. Calcularea Scorului unui Contract Contrat sau Recontrat .....	32
LEGEA 20 – RECAPITULAREA ȘI EXPLICAREA DECLARAȚIILOR.....	33
A. Declarație Neidentificată Clar.....	33
B. Recapitularea Licităției în Timpul Perioadei de Licitatie .....	33
C. Recapitulare după Pas-ul Final .....	33
D. Cine Poate Recapitula Licitatia.....	33
E. Corectarea Erorilor în Recapitulare .....	33
F. Explicarea Declarațiilor .....	33
G. Procedură Incorectă.....	34
LEGEA 21 – DEZINFORMARE.....	34
A. Declarație sau Joc Bazat pe Propria Înțelegere Greșită .....	34
B. Declarație Bazată pe Dezinformare de către un Adversar .....	35
LEGEA 22 – SFÂRȘITUL LICITAȚIEI .....	35
LEGEA 23 – DECLARAȚIE COMPARABILĂ.....	35
A. Definiție.....	35
B. Nicio Rectificare .....	36
C. Axa Nevinovată este Prejudiciată .....	36
LEGEA 24 – CARTE EXPUSĂ SAU ATACATĂ ÎN TIMPUL LICITAȚIEI .....	36
A. Carte Mică Neatacată Prematur .....	36
B. Onor sau Carte Atacată Prematur .....	36
C. Două sau Mai Multe Cărți Expuse.....	36
D. Declarant sau Mort.....	36

E. Apărători .....	36
LEGEA 25 – SCHIMBĂRI LEGALE ȘI ILEGALE DE DECLARAȚIE .....	37
A. Declarație Neintenționată.....	37
B. Declarație Intenționată .....	37
LEGEA 26 – DECLARAȚIE RETRASĂ, RESTRICȚII DE ATAC .....	37
A. Nicio Restricție.....	37
B. Restricții de Atac .....	38
LEGEA 27 – ANUNȚ INSUFICIENT.....	38
A. Anunț Insuficient Acceptat .....	38
B. Anunț Insuficient Neacceptat.....	38
C. Înlocuire Prematură.....	38
D. Axa Nevinovată este Prejudiciată .....	39
LEGEA 28 – DECLARAȚII CONSIDERATE A FI LA RÂND (ÎN ROTAȚIE) .....	39
A. Adversarul din Dreapta este Obligat să Paseze .....	39
B. Declarație a Jucătorului Corect care Anulează o Declarație Peste Rând.....	39
LEGEA 29 – PROCEDURA DUPĂ O DECLARAȚIE PESTE RÂND.....	39
A. Pierderea Dreptului la Rectificare.....	39
B. Declarație Peste Rând Anulată.....	39
C. Declarația Peste Rând Este Artificială.....	39
LEGEA 30 – PAS PESTE RÂND .....	40
A. La Rândul Adversarului din Dreapta .....	40
B. La Rândul Partenerului sau al Adversarului din Stânga .....	40
C. Când Pas-ul Este Artificial.....	40
LEGEA 31 – ANUNȚ PESTE RÂND .....	40
A. La Rândul Adversarului din Dreapta .....	40
B. La Rândul Partenerului sau al Adversarului din Stânga .....	41
C. Anunțuri Ulterioare la Rândul Adversarului din Stânga .....	41
LEGEA 32 – CONTRA SAU RECONTRA PESTE RÂND .....	41
A. La Rândul Adversarului din Dreapta .....	41
B. La Rândul Partenerului .....	42
C. Declarații Ulterioare la Rândul Adversarului din Stânga .....	42
LEGEA 33 – DECLARAȚII SIMULTANE .....	42
LEGEA 34 – PĂSTRAREA DREPTULUI DE A DECLARA .....	42

LEGEA 35 – DECLARAȚII INADMISIBILE .....	42
LEGEA 36 – CONTRE ȘI RECONTRE INADMISIBILE .....	42
A. Adversarul din Stânga Jucătorului Vinovat Declară Înainte de Rectificare ..	42
B. Adversarul din Stânga Jucătorului Vinovat Nu Declară Înainte de Rectificare	43
C. Neregularitate Descoperită După Perioada de Licităție.....	43
LEGEA 37 – ACȚIUNE CARE VIOLEAZĂ OBLIGAȚIA DE A PASA .....	43
A. Adversarul din Stânga Jucătorului Vinovat Declară Înainte de Rectificare ..	43
B. Adversarul din Stânga Jucătorului Vinovat Nu Declară Înainte de Rectificare	43
LEGEA 38 – ANUNȚ PESTE PALIERUL DE 7.....	44
A. Joc Nepermis .....	44
B. Anunț și Declarații Subsecvente Anulate .....	44
C. Axa Vinovată Trebuie să Paseze.....	44
D. Posibilitatea de a Aplica Legile 26B și 72C .....	44
LEGEA 39 – DECLARAȚIE DUPĂ PAS-UL FINAL .....	44
A. Declarații Anulate .....	44
B. Pas al unui Apărător sau Orice Declarație a Declarantului sau Mortului .....	44
C. Altă Acțiune a unui Apărător .....	44
LEGEA 40 – ÎNȚELEGERI ÎNTRE PARTENERI .....	44
A. Înțelegeri Sistemice.....	44
B. Înțelegeri Speciale Între Parteneri.....	45
C. Deviere de la Sistem și Declarații Psihice .....	46
LEGEA 41 – ÎNCEPEREA JOCULUI.....	47
A. Atac cu Cartea pe Spate .....	47
B. Recapitularea Licităției și Întrebări.....	47
C. Întoarcerea pe Față a Cărții de Atac.....	47
D. Mâna Mortului .....	47
LEGEA 42 – DREPTURILE MORTULUI.....	47
A. Drepturi Absolute.....	47
B. Drepturi Condiționate .....	48
LEGEA 43 – LIMITĂRI ALE DREPTURILOR MORTULUI.....	48
A. Limitări ale Drepturilor Mortului.....	48

B. Limitări Încălcate .....	48
LEGEA 44 – DERULAREA ȘI PROCEDURA JOCULUI .....	49
A. Atac în Cadrul unei Levate .....	49
B. Jocuri Subsecvente la o Levată .....	49
C. Obligația de a Da la Culoare .....	49
D. Inabilitatea de a Da la Culoare .....	49
E. Levate care Conțin Atuuri .....	49
F. Levate care Nu Conțin Atuuri .....	49
G. Atac la Levatele Subsecvente .....	49
LEGEA 45 – CARTE JUCATĂ .....	50
A. Jocul unei Cărți din Mână .....	50
B. Jocul unei Cărți de la Mort .....	50
C. Carte Considerată Jucată .....	50
D. Mortul Joacă o Carte pe care Declarantul Nu a Cerut-o .....	50
E. A Cincea Carte Jucată la o Levată .....	51
F. Mortul Indică o Carte .....	51
G. Întoarcerea pe Spate a Cărților .....	51
LEGEA 46 – DESEMNARE INCOMPLETĂ SAU INVALIDĂ A UNEI CĂRȚI DE LA MORT .....	51
A. Modul Corect de a Desemna o Carte a Mortului .....	51
B. Desemnare Incompletă sau Invalidă .....	51
LEGEA 47 – RETRAGEREA UNEI CĂRȚI JUCATE .....	52
A. În Cursul unei Rectificări .....	52
B. Pentru a Corecta un Joc Ilegal .....	52
C. Pentru a Schimba o Desemnare Neintenționată .....	52
D. După o Carte Înlocuită de un Adversar .....	52
E. Carte Înlocuită După o Dezinformare .....	53
F. Alte Retrageri .....	53
LEGEA 48 – EXPUNEREA CĂRȚILOR DECLARANTULUI .....	53
A. Declarantul Expune o Carte .....	53
B. Declarantul își Arată Cărțile .....	53
LEGEA 49 – EXPUNEREA CĂRȚILOR UNUI APĂRĂTOR .....	53
LEGEA 50 – MOD DE UTILIZARE AL CĂRȚILOR PENALIZATE .....	54



A. Cartea Penalizată Rămâne Expusă.....	54
B. Carte Penalizată Majoră sau Minoră.....	54
C. Utilizarea unei Cărți Penalizate Minore.....	54
D. Utilizarea unei Cărți Penalizate Majore.....	54
E. Informația Provenită dintr-o Carte Penalizată .....	55
LEGEA 51 – DOUĂ SAU MAI MULTE CĂRȚI PENALIZATE .....	55
A. La Rândul Jucătorului Vinovat .....	55
B. La Rândul de a Ataca al Partenerului Jucătorului Vinovat.....	55
LEGEA 52 – OMISIUNEA DE A ATACA SAU JUCA O CARTE PENALIZATĂ..	56
A. Apărătorul Omite să Joace o Carte Penalizată.....	56
B. Apărătorul Joacă o Altă Carte.....	56
LEGEA 53 – ATAC PESTE RÂND ACCEPTAT .....	57
A. Atac Peste Rând Tratat ca Atac Corect.....	57
B. Atac Corect Ulterior Atacului Neregulamentar .....	57
C. Apărătorul Greșit Joacă la Atacul Neregulamentar al Declarantului .....	57
LEGEA 54 – ATAC ÎNIȚIAL PESTE RÂND CU CARTEA PE FAȚĂ.....	57
A. Declarantul își Etalează Mâna.....	57
B. Declarantul Acceptă Atacul .....	57
C. Declarantul Trebuie să Accepte Atacul .....	58
D. Declarantul Refuză Atacul .....	58
E. Atac Inițial al Axei Greșite .....	58
LEGEA 55 – ATAC PESTE RÂND AL DECLARANTULUI.....	58
A. Atac Acceptat .....	58
B. Declarantul Trebuie să-și Retragă Atacul .....	58
C. Declarantul Ar Putea Obține Informații.....	58
LEGEA 56 – ATAC PESTE RÂND AL UNUI APĂRĂTOR .....	58
LEGEA 57 – ATAC SAU JOC PREMATUR .....	59
A. Joc Prematur sau Atac Prematur la Levata Următoare .....	59
B. Partenerul Jucătorului Vinovat Nu Se Poate Conforma Rectificării .....	59
C. Declarantul sau Mortul a Jucat.....	59
D. Joc Prematur la Rândul Adversarului din Dreapta .....	59
LEGEA 58 – ATACURI SAU JOCURI SIMULTANE .....	60
A. Jocuri Simultane a Doi Jucători .....	60

B. Cărți Jucate Simultan din Aceeași Mână .....	60
LEGEA 59 – INABILITATEA DE A ATACA SAU JUCA CONFORM CERERII ..	60
LEGEA 60 – JOC DUPĂ UN JOC ILEGAL .....	60
A. Carte Jucată După o Neregularitate .....	60
B. Un Apărător Joacă Înainte de Atacul din Mâna Corectă Impus Declarantului 60	
C. Joc al Axei Vinovate Înainte de Deciderea unei Rectificări .....	61
LEGEA 61 – A NU DA LA CULOARE – INTEROGĂRI PRIVIND RENONSA.....	61
A. Definiția Renonsei.....	61
B. Dreptul de a Întreba despre o Posibilă Renonsă .....	61
C. Dreptul de a Inspecta Levatele.....	61
LEGEA 62 – CORECTAREA UNEI RENONSE .....	61
A. Renonsa Trebuie Corectată .....	61
B. Corectarea unei Renonse.....	61
C. Cărți Jucate în Continuare.....	62
D. Renonsă la Levata a Douăsprezecea .....	62
LEGEA 63 – CONSUMAREA UNEI RENONSE .....	62
A. Renonsa Devine Consumată .....	62
B. Renonsa Nu Poate Fi Corectată .....	62
LEGEA 64 – PROCEDURA DUPĂ CONSUMAREA UNEI RENONSE.....	63
A. Ajustare Automată a Numărului de Levate .....	63
B. Nicio Ajustare Automată .....	63
C. Repararea Prejudiciului.....	63
LEGEA 65 – ARANJAREA LEVATELOR.....	64
A. Levată Completă .....	64
B. Cum se Ține Socoteala Levatelor .....	64
C. Ordine.....	64
D. Acord Asupra Rezultatului Jocului .....	64
LEGEA 66 – INSPECȚIA LEVATELOR .....	64
A. Levata Curentă .....	64
B. Ultima Carte Proprie .....	64
C. Levate Închise .....	65
D. După Terminarea Jocului .....	65

LEGEA 67 – LEVATĂ DEFECTUOASĂ .....	65
A. Înainte ca Ambele Axe să Joace la Levata Următoare .....	65
B. După ce Ambele Axe Joacă la Levata Următoare .....	65
LEGEA 68 – REVENDICARE SAU CONCESIE DE LEVATE .....	66
A. Definiția Revendicării .....	66
B. Definiția Concesiei.....	66
C. Clarificări Necesare.....	67
D. Întreruperea Jocului.....	67
LEGEA 69 – REVENDICARE SAU CONCESIE ACCEPTATĂ.....	67
A. Stabilirea Acordului .....	67
B. Retragerea unui Acord Stabil.....	67
LEGEA 70 – REVENDICARE SAU CONCESIE CONTESTATĂ.....	68
A. Obiectiv General .....	68
B. Repetarea Clarificării .....	68
C. Există un Atu Afară.....	68
D. Considerațiile Arbitrului .....	68
E. Linie de Joc Neprecizată .....	68
LEGEA 71 – CONCESIE ANULATĂ .....	69
LEGEA 72 – PRINCIPII GENERALE .....	69
A. Respectarea Legilor.....	69
B. Infrațiuni .....	69
C. Conștientizarea unui Posibil Prejudiciu .....	69
LEGEA 73 – COMUNICARE, TEMPO ȘI INDUCERE ÎN EROARE .....	70
A. Comunicare Adecvată între Parteneri .....	70
B. Comunicare Neadecvată între Parteneri.....	70
C. Un Jucător Primește Informație Neautorizată de la Partener.....	70
D. Variații de Tempo sau Manieră.....	70
E. Inducere în Eroare .....	70
LEGEA 74 – CONDUITĂ ȘI ETICHETĂ .....	71
A. Atitudine Adecvată.....	71
B. Etichetă.....	71
C. Încălări de Procedură.....	71
LEGEA 75 – EXPLICAȚIE GREȘITĂ SAU DECLARAȚIE GREȘITĂ.....	72

A. Greșeală care Cauzează Informație Neautorizată .....	72
B. Explicație Greșită .....	72
C. Declarație Greșită.....	72
D. Decizia Arbitrului.....	73
LEGEA 76 – SPECTATORI .....	73
A. Control.....	73
B. La Masă .....	73
C. Participare .....	74
D. Statut.....	74
LEGEA 77 – TABELUL DE SCOR .....	74
LEGEA 78 – METODE DE SCOR ȘI CONDIȚII DE CONCURS .....	75
A. Scorul în Puncte de Meci .....	75
B. Scorul în IMP-uri .....	75
C. Scorul în Puncte Totale .....	76
D. Condiții de Concurs .....	76
LEGEA 79 – LEVATE CÂȘTIGATE .....	76
A. Acord asupra Levatelor Câștigate .....	76
B. Dezacord asupra Levatelor Câștigate.....	76
C. Eroare de Scor .....	77
LEGEA 80 – REGULAMENT ȘI ORGANIZARE .....	77
A. Autoritatea Regulatorie .....	77
B. Organizatorul Turneului.....	77
LEGEA 81 – ARBITRUL .....	78
A. Statut Oficial .....	78
B. Constrângeri și Responsabilități.....	78
C. Îndatoririle și Puterile Arbitrului .....	78
D. Delegarea Îndatoririlor .....	79
LEGEA 82 – RECTIFICAREA ERORILOR DE PROCEDURĂ.....	79
A. Datoria Arbitrului.....	79
B. Rectificarea unei Erori .....	79
C. Eroare de Arbitraj.....	79
LEGEA 83 – ÎNȘTIINȚAREA ASUPRA DREPTULUI DE A FACE APEL.....	80
LEGEA 84 – DECIZII ASUPRA UNOR FAPTE CONSIMȚITE .....	80

A. Nicio Rectificare .....	80
B. Rectificare Prevăzută de Lege.....	80
C. Opțiunea Jucătorului .....	80
D. Opțiunea Arbitrului .....	80
LEGEA 85 – DECIZII ASUPRA UNOR FAPTE CONTESTATE .....	80
A. Aprecierea Arbitrului .....	80
B. Faptele Nu Pot Fi Stabilite .....	80
LEGEA 86 – JOC DE ECHIPE.....	81
A. Donă Înlocuitoare.....	81
B. Rezultat Obținut la Cealaltă Masă .....	81
LEGEA 87 – DONĂ INCORECTĂ.....	81
A. Definiție.....	81
B. Calcularea Scorului în Jocul de Perechi sau Individual.....	82
C. Calcularea Scorului în Jocul de Echipa .....	82
LEGEA 88 – ATRIBUIREA DE PUNCTE DE DESPĂGUBIRE .....	82
LEGEA 89 – RECTIFICĂRI ÎN CONCURSURILE INDIVIDUALE .....	82
LEGEA 90 – PENALIZĂRI PROCEDURALE .....	82
A. Autoritatea Arbitrului.....	82
B. Abateri care Fac Obiectul Penalizărilor Procedurale.....	82
LEGEA 91 – PENALIZARE SAU SUSPENDARE.....	83
A. Puterile Arbitrului .....	83
B. Dreptul de a Descalifica.....	83
LEGEA 92 – DREPTUL DE A FACE APEL.....	83
A. Dreptul Concurentului.....	83
B. Termenul pentru Apel .....	83
C. Cum se Face un Apel .....	83
D. Acord între Apelanți.....	83
LEGEA 93 – PROCEDURI DE APEL .....	84
A. Nu Există un Juriu de Apel .....	84
B. Există un Juriu de Apel .....	84
C. Posibilități de a Face Apel Mai Departe .....	84
INDEX LA LEGILE DIN 2017.....	85

## INTRODUCERE LA LEGILE DIN 2017 ALE BRIDGE-ULUI DUPLICAT

Bridge-ul duplicat este într-o continuă evoluție, motiv pentru care Federația Mondială de Bridge și-a însărcinat Comisia de Legi să realizeze, cel puțin o dată la fiecare 10 ani, un studiu comprehensiv și o actualizare completă a structurii legilor.

Această ultimă revizuire, începută cu aproximativ cinci ani în urmă, este cea mai cuprinzătoare de până acum. S-au căutat sugestii și comentarii din partea persoanelor interesate și a organizațiilor bridgiste naționale și zonale.

După ce toate acestea au fost puse laolaltă, au fost analizate în profunzime, în legătură cu legea relevantă, ducând sau nu la modificarea acesteia. Discuțiile au avut loc la diferite Campionate WBF și s-au schimbat câteva mii de email-uri de-a lungul a cinci ani.

Scopul Legilor rămâne neschimbat. Ele sunt menite să definească procedura corectă și să ofere remedii adecvate situațiilor în care se întâmplă ceva greșit. Sunt construite nu să pedepsească neregularitățile, ci să rectifice situațiile în care partea nevinovată ar putea fi prejudiciată. Jucătorii ar trebui să fie pregătiți să accepte cu grație orice rectificare, penalizare, ori decizie.

Direcția începută în 2007 – de a acorda arbitrilor mai multă libertate de acțiune în aplicarea legilor – a fost continuată, și s-au făcut eforturi pentru a clarifica posibilele interpretări. Comisia intenționează să pregătească un Comentariu oficial separat, conținând exemple în acest scop.

S-a menținut sensul consacrat al expresiilor „poate” („may”) (nu este greșit să faci altfel), „face” („does”) (stabilește procedura corectă fără a sugera penalizarea abaterii de la aceasta), „ar trebui să” („should”) (a face altfel este o infracțiune care periclitează drepturile infractorului, dar se penalizează rar), „trebuie să” („must”) (cel mai puternic cuvânt, o chestiune cu adevărat importantă). La fel, „trebuie să nu” („must not”) este cea mai puternică interdicție, „nu va” („shall not”) este puternic, dar „nu poate” („may not”) este mai puternic – o nuanță sub „trebuie să nu”.

Pentru a înlătura orice dubiu, această Introducere și Definițiile care urmează fac parte din Legi.

În sfârșit, exceptând cazurile în care contextul spune explicit altceva, singularul include pluralul, masculinul include femininul, și invers.

## DEFINIȚII

<i>Adversar</i>	Un jucător al celeilalte axe; un membru al perechii opuse.
<i>Alertă</i>	Avertisment a cărui formă poate fi specificată de către Autoritatea Regulatorie, adresat adversarilor, care ar putea avea nevoie de o explicație.
<i>Anunț</i>	Angajamentul de a câștiga cel puțin numărul specificat de levate (în plus față de 6) în denominația (culoarea) aleasă.
<i>Apărător</i>	Unul din cei 2 adversari ai declarantului.
<i>Atac</i>	Prima carte jucată într-o levată.
<i>Atac inițial</i>	Cartea atacată la prima levată.
<i>Atu</i>	Fiecare carte din denominația specificată de un contract de culoare.
<i>Axă</i>	Doi jucători de la o masă, asociați ca parteneri împotriva celorlalți doi jucători.
<i>Carte penalizată</i>	O carte care face obiectul Legii 50.
<i>Carte vizibilă</i>	O carte ținută într-o poziție în care fața sa poate fi văzută de un adversar sau de partener.
<i>Cădere</i>	Fiecare levată care lipsește axei declarante față de realizarea contractului (vezi Legea 77).
<i>Concurent</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- într-un concurs individual - un jucător;</li> <li>- într-un concurs de perechi - doi jucători asociați ca parteneri pe întreaga durată a concursului;</li> <li>- într-un concurs de echipe - patru sau mai multi jucători asociați ca parteneri într-o echipă (coechipieri).</li> </ul>
<i>Concurs</i>	O întrecere de una sau mai multe sesiuni (sinonim cu „turneu”).
<i>Contra</i>	Declarație peste un anunț advers, care mărește valoarea scorului contractului realizat sau nerealizat (vezi Legile 19A și 77).
<i>Contract</i>	Angajamentul axei declarante de a câștiga, în denominația menționată, numărul de levate specificat în anunțul final necontrat, contrat sau recontrat (vezi Legea 22).
<i>Culoare</i>	Una din cele patru grupe de cărți ale pachetului, fiecare grupă conținând 13 cărți și posedând un simbol particular: pică (♠), cupă (♥), caro (♦), treflă (♣).
<i>Declarant</i>	Jucătorul care, în cadrul axei care face anunțul final, a menționat primul denominația specificată în anunțul final. El devine declarant după ce atacul inițial devine vizibil (dar vezi Legea 54A, pentru un atac inițial peste rând).

<i>Declarant presupus</i>	Jucătorul care, în absența unei neregularități, ar deveni declarant.
<i>Declarație</i>	Orice anunț, contra, recontra sau pas.
<i>Declarație psihică</i>	O dezinformare deliberată și grosolană asupra forței în puncte de onor și/sau a lungimii unei culori.
<i>Declarație artificială</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un anunț, o contră sau o recontra care transmite o informație (în general nefiind o informație înțeleasă automat de jucători), alta decât (sau în plus față de) intenția de a juca în denominația numită sau în ultima denominație numită.</li> <li>2. Un pas care promite mai mult decât un nivel specificat de forță.</li> <li>3. Un pas care promite sau neagă alte valori decât în ultima culoare numită.</li> </ol>
<i>Denominație</i>	Culoarea (sau fără atu) specificată într-un anunț.
<i>Donă</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Distribuirea pachetului de cărți pentru a forma mâinile celor 4 jucători.</li> <li>2. Cărțile astfel distribuite considerate unitar, împreună cu licitația și jocul aferente.</li> </ol>
<i>Echipă</i>	Două sau mai multe perechi care joacă având orientări diferite la mese diferite, dar pentru un scor comun (reglementările pot autoriza echipe de mai mult de 4 jucători).
<i>Etui</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Obiect descris în Legea 2.</li> <li>2. Cele 4 mâini așa cum au fost inițial distribuite și plasate în etui pentru a fi jucate în cursul sesiunii (numit de asemenea și donă).</li> </ol>
<i>A furniza</i>	A juca o carte din culoarea care a fost atacată.
<i>Illicit(ă)</i>	Care nu face parte din procedurile legale ale jocului.
<i>IMP</i>	Unitate de scor atribuită conform scalei prezentate în Legea 78B.
<i>Informație greșită</i>	Eșecul unei axe de a-și dezvălui cu acuratețe metodele și înțelegerile, atunci când acest lucru este cerut de lege sau regulament.
<i>Infrațiune</i>	O încălcare a legii sau a reglementărilor legale de către un jucător.
<i>Joc</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Furnizarea unei cărți din mână în cadrul unei levate, inclusiv atacul.</li> <li>2. Ansamblul cărților jucate.</li> <li>3. Perioada în timpul căreia sunt jucate cărțile.</li> <li>4. Ansamblul licitației și jocului de levată ale unei done.</li> </ol>
<i>Levată</i>	Unitate după care se determină rezultatul contractului. Ea este formată, exceptând situația când e defectuoasă, din patru cărți, depuse pe masă de fiecare jucător, pe rând, în sens orar, începând cu atacul.
<i>Levată suplimentară</i>	Fiecare levată obținută de declarant în plus față de contract.
<i>LHO</i>	(left-hand opponent) Denumire prescurtată pentru adversarul din stânga.
<i>Licitatie</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Procesul determinării contractului final prin intermediul declarațiilor succesive. Începe când este făcută prima declarație.</li> </ol>



	2. Totalitatea declarațiilor făcute (vezi Legea 17).
<i>Manșă</i>	100 sau mai multe puncte de levată scrise într-o donă (vezi Legea 77).
<i>Mână</i>	Cărțile inițial distribuite unui jucător sau cele care i-au mai rămas pe parcurs dintre acestea.
<i>Mort</i>	1. Partenerul declarantului. El devine mort cand atacul inițial devine vizibil și încetează să fie mort la terminarea jocului de levată. 2. Cărțile partenerului declarantului, expuse pe masă după atacul inițial.
<i>Neintenționat</i>	Involuntar; nu în intenția jucătorului la momentul acțiunii sale.
<i>Neregularitate</i>	Abaterea de la procedura corectă, incluzând (dar nelimitându-se la) situațiile care conțin o infracțiune a unui jucător.
<i>Onor</i>	Orice A (as), R (rigă), D (damă), V (valet) sau 10 (zece).
<i>Pachet</i>	Cele 52 de cărți cu care se joacă jocul.
<i>Pachet sortat</i>	Pachet de cărți neamestecate față de situația lor anterioară.
<i>Partener</i>	Jucătorul cu care un jucător formează o axă împotriva celorlalți doi jucători.
<i>Parțială</i>	90 sau mai puține puncte de levată marcate într-o donă (vezi Legea 77).
<i>Pas</i>	Declarație specificând că un jucător nu alege la rândul său în acel tur de litație să facă un anunț, să contreze sau să recontreze.
<i>Penalizare</i>	(Vezi și „rectificare”) – penalizările sunt de două feluri: - <i>disciplinară</i> , pentru menținerea ordinii și curtoaziei (vezi Legea 91); - <i>procedurală</i> , (suplimentară oricărei rectificări) acordată la discreția arbitrilor în cazul unor neregularități procedurale (vezi Legea 90).
<i>Perioada de joc</i>	Începe când atacul inițial al unei done devine vizibil. Drepturile concurenților în perioada de joc expiră după cum prevăd legile relevante. Perioada de joc în sine se termină odată cu scoaterea cărților din etui la dona următoare (sau când ultima donă a unei runde este închisă).
<i>Puncte bonus</i>	Toate punctele câștigate în plus față de punctele de levată (vezi Legea 77).
<i>Puncte de levată</i>	Puncte marcate de axa declarantă pentru realizarea contractului (vezi Legea 77).
<i>Punct de meci</i>	Unitate de scor atribuită unui concurent, rezultând dintr-o comparație cu unul sau mai multe alte scoruri. Vezi Legea 78A.
<i>Rând</i>	Momentul corect pentru un jucător de a declara sau de a juca.
<i>Recontra</i>	Declarație peste o contră adversă, măbind valoarea scorului unui contract realizat sau nerealizat (vezi Legile 19B și 77).
<i>Rectificare</i>	Prevederile reparatorii care se aplică atunci când o neregularitate a ajuns în atenția arbitrilor.
<i>Retras(ă)</i>	Acțiunile retrase includ acțiuni care sunt anulate și cărți care sunt retrase.

<i>RHO</i>	(right-hand opponent) Denumire prescurtată pentru adversarul din dreapta.
<i>Rotație</i>	Ordinea în sensul acelor de ceasornic în care se desfășoară licitația și jocul. De asemenea, ordinea în sensul acelor de ceasornic în care se recomandă să se distribuie cărțile, una câte una.
<i>Rundă</i>	Parte a unei sesiuni jucată cu aceiași adversari la aceeași masă.
<i>Scor ajustat</i>	Un scor atribuit de către arbitru (vezi Legea 12). Acest scor poate fi artificial sau înlocuitor.
<i>Sesiune</i>	O perioadă extinsă de joc în care se joacă un anumit număr de done specificat de organizatorul competiției. Poate avea semnificații diferite între Legile 4, 12C2 și 91.
<i>Șlem</i>	Contract la nivelul 6 (mic șlem) sau la nivelul 7 (mare șlem).
<i>Vulnerabilitate</i>	Condițiile pentru atribuirea de bonificații sau penalizări pentru căderi (vezi Legea 77).

## LEGEA 1 – PACHETUL

### A. Rangul Cărților și Culorilor

Bridge-ul este jucat cu un pachet de 52 cărți, compus din 13 cărți pentru fiecare din cele 4 culori. Ordinea descrescătoare a culorilor este pică (♠), cupă (♥), caro (♦), treflă (♣). Ordinea descrescătoare a cărților dintr-o culoare este As, Rigă, Damă, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

### B. Fața Cărților

Autoritatea Regulatorie poate cere ca fața fiecărei cărți să fie simetrică.

### C. Spatele Cărților

Spatele tuturor celor 52 de cărți dintr-un pachet trebuie să fie identic. Acesta poate include cuvinte, o siglă sau o imagine, dar imaginea folosită trebuie să aibă un centru de simetrie.

## LEGEA 2 – ETUIURILE

Pentru fiecare donă care trebuie jucată pe parcursul unei sesiuni se asigură un etui conținând un pachet de cărți. Fiecare etui este numerotat și are 4 buzunare pentru depozitarea celor 4 mâini, intitulate Nord, Est, Sud și Vest. Distribuitorul și vulnerabilitatea sunt stabilite în felul următor:

Distribuitor	Nord	Etuiurile	1	5	9	13
	Est		2	6	10	14
	Sud		3	7	11	15
	Vest		4	8	12	16
Vulnerabil	Nimeni	Etuiurile	1	8	11	14
	Nord-Sud		2	5	12	15
	Est-Vest		3	6	9	16
	Toți		4	7	10	13

Aceeași secvență se repetă pentru etuiurile 17-32 și pentru fiecare grup subsecvent de 16 etuiuri.

Orice etui care nu respectă aceste condiții nu trebuie utilizat. Dacă totuși un astfel de etui este folosit pentru sesiunea respectivă, se respectă condițiile înscrise pe acesta.

## LEGEA 3 – DISPUNEREA MESELOR

La fiecare masă joacă 4 jucători, iar mesele sunt numerotate într-o ordine stabilită de arbitru. Acesta desemnează direcția Nord, determinând automat celelalte 3 puncte cardinale prin relația lor cu Nordul.

## LEGEA 4 – PERECHILE

Cei 4 jucători de la fiecare masă formează două perechi sau axe, Nord-Sud contra Est-Vest. În concursurile de perechi sau echipe, concurenții se înscriu ca pereche, respectiv ca echipă, și perechile se mențin pe tot parcursul unei sesiuni (pot exista excepții autorizate de arbitru). În concursurile individuale, fiecare jucător se înscrie separat și perechile se schimbă pe parcursul sesiunii.

## LEGEA 5 – AȘEZAREA PERECHILOR LA MESE

### A. Poziția Inițială

Arbitrul desemnează o poziție inițială pentru fiecare concurent (individ, pereche sau echipă) la începutul fiecărei sesiuni. În absența altor instrucțiuni, membrii fiecărei perechi sau echipe decid între ei cum își împart locurile care le-au fost desemnate. Odată ce un jucător și-a ales poziția, aceasta nu mai poate fi schimbată în sesiunea respectivă decât la indicația sau cu permisiunea arbitrului.

### B. Schimbarea Poziției Inițiale sau a Mesei

Jucătorii își schimbă poziția inițială sau se deplasează la o altă masă în conformitate cu instrucțiunile arbitrului. Arbitrul are sarcina de a anunța clar instrucțiunile. Jucătorii au răspunderea de a se deplasa la mese când și cum le este indicat de către arbitru și de a se așeza în locul corect după fiecare schimbare.

## LEGEA 6 – AMESTECAREA ȘI DISTRIBUIREA CĂRȚILOR

### A. Amestecarea Cărților

Fiecare pachet se amestecă minuțios înainte de începerea jocului. Pachetul este tăiat la solicitarea oricărui dintre oponenți.

### B. Distribuirea Cărților

Cărțile trebuie distribuite cu fața în jos, câte o carte pe rând, în 4 mâini de câte 13 cărți fiecare; fiecare mână este apoi așezată cu fața în jos într-unul din cele 4 buzunare ale etuiului. Nu se vor plasa într-o aceeași mână două cărți adiacente în pachet. Se recomandă ca distribuirea cărților să se facă în sensul acelor de ceasornic.

### C. Prezența unui Reprezentant al Fiecărei Axe

În timpul amestecării și distribuirii cărților ar trebui să fie prezent minim un membru al fiecărei axe, exceptând cazul când arbitrul dă alte dispoziții.

### D. Reamestecarea și Redistribuirea Cărților

1. Dacă se stabilește înainte de începerea licitației pe o donă că aceasta a fost incorect distribuită sau că în timpul amestecării și distribuirii un jucător ar fi putut

să vadă fața unei cărți aparținând altui jucător, se va realiza o nouă amestecare și distribuire. Mai târziu, se aplică Legea 16D în cazul în care un jucător vede accidental o carte a altui jucător înainte de terminarea jocului în donă (dar vezi Legea 24).

2. Exceptând situația când scopul turneului este de a rejuca done din trecut, nu se poate păstra niciun rezultat când cărțile au fost distribuite fără să fie amestecate dintr-un pachet sortat<sup>1</sup> sau când dona a fost importată dintr-o altă sesiune. (Aceste prevederi nu afectează eventualele aranjamente de schimbare a etuiurilor între mese.)
3. Arbitrul poate solicita reamestecarea și redistribuirea cărților pentru orice motiv compatibil cu Legile (dar vezi Legea 22B și Legea 86A).

#### **E. Opțiunile Arbitrului de Amestecare și Distribuire a Cărților**

1. Arbitrul poate dispune ca amestecarea și distribuirea cărților să se realizeze la fiecare masă înainte de începerea jocului.
2. Arbitrul poate amesteca și distribui el însuși cărțile înainte de concurs.
3. Arbitrul își poate însărcina asistenții sau alte persoane autorizate cu amestecarea și distribuirea cărților înainte de concurs.
4. Arbitrul poate alege o altă metodă de distribuire sau predistribuire a cărților care să producă aceleași rezultate complet aleatoare ca și cele preconizate în punctele A și B de mai sus.

#### **F. Duplicarea Etuiurilor**

Arbitrul poate dispune, când condițiile jocului o cer, realizarea uneia sau mai multor copii exacte ale fiecărei done originale. În acest caz, în mod normal nu va exista o redistribuire a unei done (deși arbitrul are puterea să o impună).

## **LEGEA 7 – CONTROLUL ETUIULUI ȘI CĂRȚILOR**

#### **A. Plasarea Etuiului pe Masă**

Când un etui trebuie jucat, el este așezat în centrul mesei, unde rămâne, corect orientat, până când jocul ia sfârșit.

#### **B. Scoaterea Cărților din Etui**

1. Fiecare jucător își ia cărțile din buzunarul corespunzător punctului său cardinal.
2. Fiecare jucător își numără cărțile cu fața în jos pentru a se asigura că are exact 13; apoi, înainte de a face vreo declarație, trebuie să examineze fața cărților sale.

---

<sup>1</sup> Un „pachet sortat” este un pachet de cărți neamestecate față de situația lor anterioară.

3. În timpul jocului, fiecare jucător rămâne în posesia propriilor cărți, nepermițând amestecarea acestora cu cele ale altui jucător. Niciun jucător nu va atinge alte cărți în afară de ale sale (dar declarantul poate atinge cărțile mortului pentru a le juca, conform Legii 45) în timpul sau la sfârșitul jocului, decât cu permisiunea unui adversar sau a arbitrului.

### **C. Reintroducerea Cărților în Etui**

După ce jocul ia sfârșit, fiecare jucător ar trebui să-și reamestece cele 13 cărți și apoi să le reaseze în buzunarul corespunzător punctului său cardinal. Ulterior, nicio mână nu mai poate fi scoasă din etui, decât în prezența unui membru al fiecărei axe sau a arbitrului.

### **D. Responsabilitatea pentru Corectitudinea Procedurilor**

Jucătorii care rămân la aceeași masă pe întreg parcursul unei sesiuni sunt principalii responsabili pentru menținerea condițiilor adecvate de joc la acea masă.

## **LEGEA 8 – DERULAREA RUNDELOR**

### **A. Deplasarea Etuiurilor și a Jucătorilor**

1. Arbitrul dă jucătorilor instrucțiuni privind deplasarea corectă a etuiurilor și a concurenților.
2. Dacă arbitrul nu decide altfel, Nordul de la fiecare masă este responsabil pentru deplasarea etuiurilor jucate la masa sa către masa la care acestea vor fi jucate în turul următor.

### **B. Terminarea Rundei**

1. În general, o rundă se termină atunci când arbitrul dă semnalul de începere a rundei următoare; dacă însă la o masă nu s-a încheiat jocul până în acel moment, runda continuă la masa respectivă până când are loc deplasarea jucătorilor.
2. Când arbitrul își exercită autoritatea de a amâna jucarea unei done, pentru acea donă runda se termină pentru jucătorii implicați abia când dona va fi fost jucată și scorul consimțit și înregistrat, sau când arbitrul anulează jucarea donei.

### **C. Terminarea Ultimei Runde și Terminarea Sesiunii**

Ultima rundă a unei sesiuni și sesiunea propriu-zisă se termină pentru fiecare masă atunci când toate donele prevăzute a se juca la acea masă au fost jucate și toate scorurile au fost introduse fără obiecții.

## **LEGEA 9 – PROCEDURA CA URMARE A UNEI NEREGULARITĂȚI**

### **A. Atragerea Atenției asupra unei Neregularități**

1. Dacă legea nu interzice, orice jucător poate atrage atenția asupra unei neregularități din timpul licației, indiferent dacă este sau nu rândul lui de a declara.
2. Dacă legea nu interzice, declarantul sau oricare dintre apărători poate atrage atenția asupra unei neregularități petrecute în timpul jocului de levată. Pentru o carte orientată incorect, vezi Legea 65B3.
3. Orice jucător, inclusiv mortul, poate încerca să prevină o neregularitate (dar în cazul mortului vezi Legile 42 și 43).
4. Mortul nu poate atrage atenția asupra unei neregularități înainte de terminarea jocului (dar vezi Legea 20F5 pentru corectarea unei explicații aparent greșite a declarantului).
5. Nu există nicio obligație de a atrage atenția asupra unei infracțiuni comise de axa proprie (dar vezi Legea 20F5 pentru corectarea unei explicații aparent greșite a partenerului).

#### **B. După ce s-a Atras Atenția asupra unei Neregularități**

1.
  - a) Arbitrul ar trebui chemat imediat ce este atrasă atenția asupra unei neregularități.
  - b) Orice jucător, inclusiv mortul, poate chema arbitrul după ce s-a atras atenția asupra unei neregularități.
  - c) Chemarea arbitrului nu anulează niciunul din drepturile unui jucător.
  - d) Faptul că un jucător atrage atenția asupra unei neregularități comise de axa sa nu afectează drepturile adversarilor.
2. Niciun jucător nu va acționa înainte ca arbitrul să fi explicat toate aspectele rectificării.

#### **C. Corectarea Prematură a unei Neregularități**

Orice corectare prematură a unei neregularități de către jucătorul vinovat îl poate supune pe acesta la o rectificare ulterioară (vezi restricțiile de atac din Legea 26B) .

### **LEGEA 10 – IMPUNEREA UNEI RECTIFICĂRI**

#### **A. Dreptul de a Decide o Rectificare**

Numai arbitrul are dreptul de a decide când se impun rectificări. Jucătorii nu au dreptul de a impune (sau suprima – vezi Legea 81C5) rectificări din proprie inițiativă.

#### **B. Anularea Impunerii sau Suprimării unei Rectificări**

Arbitrul poate permite sau anula orice impunere sau suprimare a unei rectificări făcută de jucători fără avizul său.

### **C. Opțiuni după Comiterea unei Neregularități**

1. Când aceste Legi oferă o alegere după comiterea unei neregularități, arbitrul va explica toate opțiunile disponibile.
2. Dacă un jucător are de făcut o alegere după comiterea unei neregularități, el trebuie să aleagă fără să-și consulte partenerul.
3. Când aceste Legi oferă axei nevinovate opțiuni după o neregularitate comisă de un adversar, este adecvat ca axa nevinovată să aleagă varianta cea mai avantajoasă.
4. Exceptând situațiile prevăzute de Legea 16C2, după rectificarea unei neregularități, este adecvat ca jucătorii axei vinovate să declare și să joace într-o manieră avantajoasă pentru axa lor, chiar dacă astfel par să profite de propria lor infracțiune (dar vezi Legile 27 și 72C).

## **LEGEA 11 – PIERDEREA DREPTULUI LA RECTIFICARE**

### **A. Acțiuni ale Axei Nevinovate**

Dreptul la rectificarea unei neregularități poate fi pierdut dacă oricare membru al axei nevinovate acționează în vreun fel înainte de a chema arbitrul. Dacă o axă a avut de câștigat de pe urma acțiunii subsecvente a unui adversar, efectuată în necunoștință de cauză față de prevederile legii, arbitrul ajustează scorul numai pentru acea axă, înlăturând orice avantaj astfel dobândit. Pentru cealaltă axă se păstrează rezultatul obținut la masă.

### **B. Penalizare după Pierderea Dreptului la Rectificare**

Chiar după pierderea dreptului la rectificare prin aplicarea acestei legi, arbitrul poate dicta o penalizare procedurală (vezi Legea 90) .

## **LEGEA 12 – PUTERILE DISCREȚIONARE ALE ARBITRULUI**

### **A. Puterea de a Acorda un Scor Ajustat**

La solicitarea unui jucător în perioada stabilită prin Legea 92B sau din proprie inițiativă, arbitrul poate acorda un scor ajustat când aceste Legi îl împuternicesc să o facă (în jocul pe echipe vezi Legea 86B). Aceasta include:

1. Arbitrul poate acorda un scor ajustat în favoarea părții nevinovate când consideră că aceste Legi nu prescriu o rectificare pentru tipul particular de infracțiune comisă.



2. Arbitrul acordă un scor ajustat artificial dacă nu este posibilă nicio rectificare care să permită jocul normal al donei (vezi C2 mai jos).
3. Arbitrul poate acorda un scor ajustat dacă a existat o rectificare incorectă a unei neregularități.

## **B. Obiectivele Ajustării Scorului**

1. Obiectivul ajustării scorului este de a repara prejudiciul suferit de partea nevinovată și de a anula orice avantaj obținut de partea vinovată prin propria infracțiune. Prejudiciu există atunci când, din cauza unei infracțiuni, partea nevinovată obține la masă un rezultat mai puțin favorabil decât rezultatul scontat în cazul în care infracțiunea nu s-ar fi comis.
2. Arbitrul nu poate acorda un scor ajustat pe motiv că rectificarea prevăzută de aceste Legi este fie prea severă, fie prea avantajoasă pentru una dintre părți.

## **C. Acordarea unui Scor Ajustat**

1.
  - a) Când, după producerea unei neregularități, arbitrul este împuternicit de aceste legi să ajusteze un scor și poate acorda un scor ajustat înlocuitor, el va proceda astfel. Un astfel de scor înlocuiește scorul obținut în timpul jocului.
  - b) În acordarea unui scor ajustat înlocuitor, arbitrul ar trebui să urmărească să recupereze pe cât posibil rezultatul probabil al donei în cazul în care infracțiunea nu s-ar fi comis.
  - c) Un scor ajustat înlocuitor poate fi ponderat, reflectând probabilitățile unui număr de rezultate posibile, dar incluzând numai rezultate care ar fi putut fi obținute în mod legal.
  - d) Dacă posibilitățile sunt numeroase sau neevidente, arbitrul poate acorda un scor ajustat artificial (vezi C2 mai jos).
  - e) Dacă, ulterior comiterii unei neregularități, partea nevinovată a contribuit la propriul prejudiciu printr-o eroare extrem de importantă (nelegată de infracțiune) sau printr-o acțiune foarte riscantă, despre al cărei posibil rezultat nefavorabil ar fi putut să spere că va fi rectificat de către arbitru, atunci:
    - i. Părții vinovate i se acordă scorul ajustat corespunzător rectificării infracțiunii sale.
    - ii. Părții nevinovate nu i se compensează această parte a prejudiciului, care este autodeterminată.
2.
  - a) Când, din cauza unei neregularități, nu se poate obține un rezultat [vezi și C1d)], arbitrul acordă un scor ajustat artificial în funcție de responsabilitatea pentru comiterea neregularității: medie minus (maxim 40% din numărul de puncte de meci disponibile într-un concurs de perechi) unui concurent direct

vinovat, medie (50% la perechi) unui concurent doar parțial vinovat, și medie plus (minim 60% la perechi) unui concurent complet nevinovat.

- b) Când arbitrul alege să acorde un scor ajustat artificial de medie plus sau medie minus în concursuri de tip IMP, acest scor este de +3 IMP-uri, respectiv -3 IMP-uri. Cu aprobarea Autorității Regulatorie, aceste scoruri pot fi modificate de Organizatorul Turneului, după cum prevăd Legile 78D, 86B3 și punctul d) de mai jos.
  - c) Prevederea precedentă este modificată în cazul concurenților nevinovați care obțin un scor pe sesiune mai mare de 60% din totalul punctelor de meci (sau echivalentul în IMP-uri) și în cazul concurenților vinovați care obțin un scor pe sesiune mai mic de 40% din totalul punctelor de meci (sau echivalentul în IMP-uri). Acestor concurenți li se acordă procentajul obținut (sau echivalentul în IMP-uri) pe celelalte done ale aceleiași sesiuni.
  - d) Autoritatea Regulatorie poate specifica tratamentul situațiilor în care un concurent nu reușește să obțină un rezultat pe mai multe done din aceeași sesiune. Scorurile acordate pe fiecare donă următoare pot diferi, conform unei asemenea reglementări, de cele prescrise la punctele a) și b) de mai sus.
3. În concursurile individuale, arbitrul aplică rectificările din aceste Legi și prevederile privind acordarea de scoruri ajustate în mod egal pentru ambii membri ai axei vinovate, chiar dacă numai unul dintre ei e responsabil de neregularitatea produsă. Dar arbitrul nu va acorda o penalizare procedurală împotriva partenerului jucătorului vinovat, dacă estimează că acesta este complet nevinovat.
  4. Când arbitrul acordă scoruri ajustate necompensate în meciuri de tip knockout, scorul fiecărui concurent pe acea donă este calculat separat și ambii concurenți primesc media celor două scoruri.

## LEGEA 13 – NUMĂR INCORECT DE CĂRȚI<sup>2</sup>

### A. Înaintea Oricărei Declarații

Dacă niciun jucător cu un număr incorect de cărți nu a făcut vreo declarație, atunci:

1. Arbitrul va corecta discrepanța și, dacă niciun jucător nu a văzut vreo altă carte a altui jucător, va cere ca dona să fie jucată normal.
2. Când arbitrul determină că unul sau mai multe buzunare ale etuiului au conținut un număr incorect de cărți și un jucător a văzut una sau mai multe cărți aparținând mâinii altui jucător, arbitrul permite jucarea donei. Dacă apoi consideră că informația ilicită a afectat rezultatul, arbitrul ajustează scorul [vezi Legea 12C1b)] și poate penaliza un concurent vinovat.

<sup>2</sup> Această Lege se aplică în cazul în care există una sau mai multe mâini care conțin peste 13 cărți. Vezi Legea 14 pentru cazuri care implică un pachet de cărți incomplet.

## **B. Descoperit în Timpul Licitației sau Jocului**

Când arbitrul determină că un jucător a deținut inițial mai mult de 13 cărți și un alt jucător a deținut mai puține, și că un jucător cu o mână incorectă a făcut o declarație:

1. Dacă arbitrul consideră că dona poate fi corectată și jucată, dona poate fi jucată fără vreo schimbare de declarație. La sfârșitul jocului, arbitrul poate acorda un scor ajustat.
2. Altfel, când s-a făcut o declarație cu un număr incorect de cărți, arbitrul acordă un scor ajustat [vezi Legea 12C1b)] și poate penaliza un concurent vinovat.

## **C. Carte în Plus**

Orice carte în plus care nu aparține nonei este scoasă din joc. Licitația și jocul continuă fără nicio rectificare. Nu se poate acorda un scor ajustat decât dacă se descoperă că o astfel de carte a fost jucată la o levată deja încheiată.

## **D. Joc Terminat**

Când se constată după sfârșitul jocului că mâna unui jucător conținea inițial mai mult de 13 cărți, iar mâna altui jucător mai puține, rezultatul trebuie anulat și se acordă un scor ajustat (se poate aplica Legea 86B). Un concurent vinovat este pasibil de penalizare procedurală.

# **LEGEA 14 – CARTE LIPSĂ**

## **A. Mână Incompletă Descoperită Înaintea Începerii Jocului**

Când se descoperă înainte de un atac inițial pe față că una sau mai multe mâini conțin mai puțin de 13 cărți, fără ca vreo mână să aibă mai mult de 13, arbitrul caută orice carte lipsă și:

1. Când cartea este găsită, este reîncadrată în mâna incompletă.
2. Când cartea nu poate fi găsită, arbitrul reconstruiește dona utilizând alt pachet de cărți.
3. Licitația și jocul continuă normal, fără a schimba vreuna din declarațiile făcute, considerându-se că mâna reîntregită a avut de la început toate cărțile.

## **B. Mână Incompletă Descoperită Ulterior**

Când se descoperă oricând după un atac inițial pe față (și până la sfârșitul Perioadei de Corecție) că una sau mai multe mâini conțin mai puțin de 13 cărți, fără ca vreo mână să aibă mai mult de 13, arbitrul caută orice carte lipsă și:

1. Când cartea este găsită printre cărțile jucate, se aplică Legea 67.
2. Când cartea este găsită în altă parte, este reîncadrată în mâna incompletă. Pot fi necesare rectificări și/sau penalizări (vezi B4 mai jos).

3. Când cartea nu poate fi găsită, arbitrul reconstruiește dona utilizând alt pachet de cărți. Pot fi necesare rectificări și/sau penalizări (vezi B4 mai jos).
4. Se consideră că o carte reîncadrată într-o mână în condițiile Paragrafului B al acestei Legi a aparținut de la început mâinii incomplete. Ea poate deveni carte penalizată și omisiunea de a o fi jucat poate constitui o renonsă.

### **C. Informația despre Reîncadrarea Cărții Lipsă**

Informația despre reîncadrarea unei cărți în mâna incompletă este neautorizată pentru partenerul jucătorului a cărui mână a conținut un număr incorrect de cărți.

## **LEGEA 15 – DONĂ SAU MÂNĂ GREȘITĂ**

### **A. Cărți dintr-un Etui Greșit**

1. O declarație este anulată (împreună cu orice declarație subsecventă) dacă este făcută de un jucător cu cărți extrase dintr-un etui greșit.
2.
  - a) Dacă partenerul jucătorului vinovat a făcut o declarație subsecventă, arbitrul va acorda un scor ajustat.
  - b) Altfel, jucătorul examinează mâna corectă și declară din nou, licitația continuând normal din acest moment.
  - c) Se aplică Legea 16C oricărei declarații retrase sau anulate.
3. Dacă ulterior jucătorul vinovat își repetă declarația pe dona din care și extras accidental cărțile, arbitrul poate permite ca dona să se joace normal, dar va acorda un scor ajustat dacă declarația jucătorului vinovat diferă<sup>3</sup> de declarația anulată.
4. Se poate dicta o penalizare procedurală (Legea 90) în plus față de rectificările de mai sus.

### **B. Donă Greșită Descoperită în Timpul Licităției sau Jocului<sup>4</sup>**

Dacă, după începerea perioadei de licitație, arbitrul descoperă că un concurent joacă o altă donă decât cea destinată lui pentru turul respectiv, atunci:

1. Dacă unul sau mai mulți jucători de la masă au jucat deja dona, cu adversarii corecți sau nu, dona este anulată pentru ambele părți.
2. Dacă niciunul din cei 4 jucători nu a jucat deja dona, arbitrul va cere completarea licitației și jocului. Scorul rămâne valabil și arbitrul poate cere celor două perechi să joace dona corectă dintre ele mai târziu.

<sup>3</sup> O declarație înlocuitoare diferă dacă semnificația sa este mult diferită sau dacă este o declarație psihică.

<sup>4</sup> Această lege se aplică numai concursurilor de perechi și individuale – vezi Legea 86B pentru concursuri de echipe.

3. Arbitrul va acorda un scor ajustat artificial [vezi Legea 12C2a)] oricărui concurent privat de posibilitatea de a obține un scor valid.

## **LEGEA 16 – INFORMAȚII AUTORIZATE ȘI NEAUTORIZATE**

### **A. Utilizarea Informațiilor de către Jucători**

1. Un jucător poate utiliza informații în licitație sau joc, dacă:
  - a) Ele derivă din declarații sau jocuri legale din dona respectivă (inclusiv declarații sau jocuri ilegale dar acceptate) și nu sunt afectate de informații neautorizate dintr-o altă sursă; sau
  - b) Sunt informații autorizate provenind din acțiuni retrase (vezi C); sau
  - c) Sunt informații specificate în orice lege sau regulament ca fiind autorizate sau, când nu este specificat altfel, derivă din proceduri legale autorizate în aceste legi sau în regulamente (dar vezi B1 mai jos); sau
  - d) Sunt informații pe care jucătorul le posedă înainte de a-și scoate cărțile din etui (Legea 7B) și a căror utilizare nu este interzisă de Legi.
2. Jucătorii pot de asemenea să țină cont de propriile estimări asupra scorului lor, de caracteristicile adversarilor și de orice cerință din regulamentului turneului.

### **B. Informație Illicită de la Partener**

1. Orice informație ilicită de la partener care poate sugera o declarație sau un joc este neautorizată. Aceasta include remarci, întrebări, răspunsuri la întrebări, alerte neașteptate sau lipsa unor alerte, ezitări clare, viteză ieșită din comun, accentuarea unor acțiuni, intonație, gesturi, mișcări sau manierisme.
  - a) Un jucător nu poate alege o declarație sau un joc demonstrabil sugerat de informația neautorizată în raport cu altă declarație sau alt joc care constituie o alternativă logică.
  - b) O alternativă logică este o acțiune pe care o proporție semnificativă de jucători de nivelul jucătorului în cauză, folosind metodele parteneriatului, ar lua-o în considerare, și unii ar și alege-o.
2. Când un jucător consideră că un adversar a furnizat o astfel de informație și că ar putea exista un prejudiciu, el poate anunța, dacă nu este interzis de Autoritatea Regulatorie (care poate cere ca arbitrul să fie chemat imediat), că-și rezervă dreptul de a chema arbitrul mai târziu (adversarii ar trebui să cheme arbitrul imediat dacă contestă faptul că a fost furnizată o informație neautorizată).
3. Când un jucător are motive serioase să creadă că un adversar care avea o alternativă logică a ales o acțiune sugerată de o astfel de informație, ar trebui să

cheme arbitrul la terminarea jocului<sup>5</sup>. Arbitrul va acorda un scor ajustat (vezi Legea 12C1) dacă apreciază că o infracțiune a rezultat într-un avantaj pentru partea vinovată.

### **C. Informație Provenită din Declarații sau Jocuri Retrase**

Când s-a retras o declarație sau un joc, conform prevederilor acestor legi:

1. Pentru axa nevinovată, orice informație provenind dintr-o acțiune retrasă este autorizată, indiferent dacă este vorba de o acțiune proprie sau a adversarilor.
2. Pentru axa vinovată, informația provenind din propria sa acțiune retrasă sau din acțiuni retrase ale axei nevinovate este neautorizată. Un jucător al axei vinovate nu poate alege o declarație sau un joc demonstrabil sugerat de informația neautorizată în raport cu altă declarație sau alt joc care constituie o alternativă logică.
3. Arbitrul va acorda un scor ajustat (vezi Legea 12C1) dacă apreciază că o încălcare a punctului C2 a prejudiciat axa nevinovată.

### **D. Informație Illicită din Alte Surse**

1. Când un jucător intră accidental în posesia unei informații ilicite despre o mână pe care o joacă sau pe care o va juca, de exemplu privind spre o mână care nu-i aparține; auzind declarații, rezultate sau comentarii; văzând cărțile de la o altă masă; sau văzând o carte aparținând altui jucător de la propria masă înainte de începerea licitației (vezi și Legea 13A), arbitrul trebuie înștiințat imediat, preferabil de către beneficiarul informației.
2. Dacă arbitrul consideră că este probabil ca informația să afecteze jocul normal al donei, el poate, înainte să se fi făcut vreo declarație:
  - a) Să schimbe pozițiile jucătorilor la masă, dacă genul de concurs sau de calcul al scorului o permit, astfel încât posesorul informației despre o anumită mână să dețină chiar acea mână;
  - b) Dacă formatul competiției o permite, să dispună redistribuirea donei pentru concurenții respectivi;
  - c) Să permită jucarea donei, fiind pregătit să acorde un scor ajustat dacă apreciază că informația ilicită a afectat rezultatul;
  - d) Să acorde un scor ajustat (pentru concursuri de echipe vezi Legea 86B).
3. Dacă o astfel de informație ilicită parvine după ce a fost făcută prima declarație și înainte de terminarea jocului, arbitrul procedează ca în 2c) sau 2d) de mai sus.

---

<sup>5</sup> Nu este o infracțiune să chemi arbitrul mai devreme sau mai târziu.

## LEGEA 17 – PERIOADA DE LICITAȚIE

### A. Începerea Perioadei de Licitație

Perioada de licitație a unei done incepe pentru o axă când oricare din cei doi parteneri își scoate cărțile din etui.

### B. Prima Declarație

Jucătorul marcat pe etui ca distribuitor face prima declarație.

### C. Succesiunea Declarațiilor

Jucătorul din stânga distribuitorului face a doua declarație, iar apoi fiecare declară pe rând, în sensul acelor de ceasornic.

### D. Terminarea Perioadei de Licitație

1. Perioada de licitație se termină când, după terminarea licitației conform Legii 22A, oricare apărător face un atac inițial pe față. (Dacă atacul este peste rând, vezi Legea 54.) Intervalul dintre terminarea licitației și terminarea perioadei de licitație reprezintă Perioada de Clarificare.
2. Dacă niciun jucător nu face un anunț (vezi Legea 22B) perioada de licitație se termină când toate cele 4 mâini au fost reintroduse în etui.
3. Când o declarație a fost urmată de 3 declarații de pas, licitația nu se termină dacă oricare dintre acestea a fost peste rând, privând un jucător de dreptul de a declara. În această situație licitația revine la jucătorul care și-a pierdut rândul, toate pas-urile ulterioare sunt anulate și licitația continuă normal. Se aplică Legea 16C declarațiilor anulate, orice jucător care a pasat peste rând fiind vinovat.

## LEGEA 18 – ANUNȚURI

### A. Forma Corectă

Un anunț specifică un număr de levate între 1 și 7 (levate în plus față de 6) și o denotație. (Pas, contra și recontra sunt declarații dar nu anunțuri).

### B. Anunț Următor

Un anunț succede regulamentar un anunț precedent dacă desemnează fie același număr de levate într-o denotație de rang superior, fie un număr mai mare de levate în orice denotație.

### C. Anunț Suficient

Un anunț care succede regulamentar ultimul anunț precedent se numește suficient.

### D. Anunț Insuficient

Un anunț care nu succede regulamentar ultimul anunț precedent este insuficient. Este o infracțiune să faci un anunț insuficient (vezi Legea 27 pentru rectificare).

### **E. Rangul Denominațiilor**

Rangul denominațiilor în ordine descrescătoare este: fără atu, pică, cupă, caro, treflă.

### **F. Alte Metode**

Autoritățile Regulatorie pot autoriza alte metode de a efectua declarații.

## **LEGEA 19 – CONTRE ȘI RECONTRE**

### **A. Contre**

1. Un jucător nu poate contra decât ultimul anunț precedent. Acest anunț trebuie să fi fost făcut de un adversar și trebuie să nu fi fost urmat de nicio declarație diferită de pas.
2. Când contrează, un jucător nu trebuie să precizeze numărul de levate sau denominația. Singura formă corectă este cuvântul "Contra".
3. Dacă, atunci când contrează, un jucător precizează incorect anunțul, numărul de levate sau denominația, se consideră că a contractat anunțul așa cum a fost el făcut. (Se poate aplica Legea 16 pentru informații neautorizate.)

### **B. Recontre**

1. Un jucător nu poate recontra decât ultima contră precedentă. Aceasta trebuie să fi fost declarată de un adversar și trebuie să nu fi fost urmată de nicio declarație diferită de pas.
2. Când recontrează, un jucător nu trebuie să precizeze numărul de levate sau denominația. Singura formă corectă este cuvântul "Recontra".
3. Dacă, atunci când recontrează, un jucător precizează incorect anunțul, numărul de levate sau denominația, se consideră că a recontrat anunțul așa cum a fost el făcut. (Se poate aplica Legea 16 pentru informații neautorizate.)

### **C. După Contra sau Recontra**

După contra sau recontra poate urma orice anunț regulamentar.

### **D. Calcularea Scorului unui Contract Contrat sau Recontrat**

Dacă un anunț contractat sau recontrat nu este urmat de niciun anunț regulamentar, valoarea scorului crește așa cum prevede Legea 77.



## LEGEA 20 – RECAPITULAREA ȘI EXPLICAREA DECLARAȚIILOR

### A. Declarație Neidentificată Clar

Un jucător poate cere o clarificare imediată dacă nu este sigur ce declarație a fost făcută.

### B. Recapitularea Licităției în Timpul Perioadei de Licităție

În timpul perioadei de licitație, un jucător are dreptul să ceară repetarea tuturor declarațiilor anterioare când este rândul său de a declara, mai puțin dacă este obligat de lege să paseze. Alertele ar trebui incluse în răspunsul la o asemenea cerere. Un jucător nu poate cere o repetare parțială a declarațiilor precedente și nu poate opri recapitularea înainte ca aceasta să se fi terminat.

### C. Recapitulare după Pas-ul Final

1. După pas-ul final, oricare apărător are dreptul să întrebe dacă este rândul lui să atace (vezi Legile 47E și 41).
2. Declarantul<sup>6</sup> sau oricare apărător, la primul său rând de a juca, poate cere repetarea tuturor declarațiilor anterioare (vezi Legile 41B și 41C). Ca la paragraful B, jucătorul nu poate cere o repetare parțială și nu poate opri prematur recapitularea.

### D. Cine Poate Recapitula Licităția

Cereri de recapitulare a licitației i se va răspunde doar de către un adversar.

### E. Corectarea Erorilor în Recapitulare

Toți jucătorii, inclusiv mortul sau un jucător obligat de lege să paseze, au responsabilitatea corectării imediate a unei greșeli în recapitulare. (vezi Legea 12C1 când o recapitulare incorectă produce prejudiciu).

### F. Explicarea Declarațiilor

1. În timpul licitației și înaintea pas-ului final, orice jucător poate cere<sup>7</sup>, la rândul său de a declara, o explicare a licitației adversarilor. El are dreptul să afle despre declarațiile făcute, despre declarații alternative relevante care nu au fost făcute și despre inferențe provenite din acțiunea aleasă, când acestea fac obiectul înțelegerilor între parteneri. Dacă arbitrul nu dispune altfel, răspunsurile trebuie oferite de partenerul jucătorului care a făcut declarația în cauză. Partenerul jucătorului care întreabă nu poate pune întrebări suplimentare până la rândul său de a licita sau juca. Se poate aplica Legea 16 și Autoritatea Regulatorie poate reglementa furnizarea în scris a explicațiilor.
2. După pas-ul final și pe toată durata jocului, oricare apărător, la rândul lui de a juca, poate cere explicarea licitației adverse. La rândul lui de a juca, din mână sau

<sup>6</sup> Primul rând de a juca al declarantului este de la mort, mai puțin când el acceptă un atac inițial peste rând.

<sup>7</sup> Mai puțin dacă acel jucător este obligat de lege să paseze.

de la mort, declarantul poate cere explicarea unei declarații adverse sau a înțelegerilor apărătorilor privind jocul cărților. Explicațiile se dau așa cum e specificat la punctul 1 și de către partenerul jucătorului a cărui acțiune este explicată.

3. În situațiile 1 și 2 de mai sus, un jucător poate cere explicații despre o singură declarație, dar se poate aplica legea 16B1.
4.
  - a) Dacă un jucător realizează în timpul licitației că propria explicație a fost eronată sau incompletă, el trebuie să cheme arbitrul înainte de sfârșitul Perioadei de Clarificare și să își corecteze explicația. Poate alege să cheme arbitrul mai devreme, dar nu are obligația să o facă. (Pentru o corecție în timpul perioadei de joc, vezi Legea 75B2.)
  - b) Când este chemat, arbitrul aplică Legea 21B sau Legea 40B3.
5.
  - a) Un jucător al cărui partener a dat o explicație greșită nu poate corecta eroarea în timpul licitației și nici nu poate indica în vreun fel că s-a făcut o greșeală. Termenul “explicație greșită” include lipsa unei alerte sau a unui anunț verbal cerut de regulament sau o alertă (sau anunț verbal) efectuată când regulamentul nu o cere.
  - b) Jucătorul trebuie să cheme arbitrul și să-și informeze adversarii că, în opinia sa, explicația partenerului său a fost greșită (vezi Legea 75B), dar numai cu prima ocazie legală, care este:
    - i. Pentru un apărător, la sfârșitul jocului.
    - ii. Pentru declarant sau mort, după pas-ul final al licitației.
6. Dacă arbitrul consideră că un jucător și-a bazat o acțiune pe o informație greșită primită de la un adversar, vezi, după caz, Legea 21 sau Legea 47E.

## **G. Procedură Incorectă**

1. Un jucător nu poate pune o întrebare cu singurul scop de a-și ajuta partenerul.
2. Un jucător nu poate pune o întrebare cu singurul scop de a provoca un răspuns incorect al unui adversar.
3. Mai puțin când Autoritatea Regulatorie o permite, un jucător nu-și poate consulta propria fișă de convenții sau propriile note de sistem în timpul perioadei de licitație sau de joc [dar vezi Legea 40B2b)].

## **LEGEA 21 – DEZINFORMARE**

### **A. Declarație sau Joc Bazat pe Propria Înțelegere Greșită**

Nu se cuvine nicio rectificare sau compensație unui jucător care acționează bazat pe propria sa înțelegere greșită.

## **B. Declarație Bazată pe Dezinformare de către un Adversar**

1.
  - a) Până la sfârșitul perioadei de licitație (vezi Legea 17D) și cu condiția ca partenerul său să nu fi făcut o declarație subsecventă, un jucător poate să schimbe o declarație fără alte rectificări pentru axa sa, când arbitrul consideră că decizia de a face declarația respectivă ar fi putut în bună măsură să fie influențată de dezinformarea jucătorului de către un adversar. Lipsa alertei imediate, când alerta este cerută de Autoritatea Regulatorie, este considerată dezinformare.
  - b) Arbitrul va presupune că s-a produs o explicație greșită mai degrabă decât o declarație greșită, în lipsa unor dovezi contrare.
2. Când un jucător alege să-și schimbe o declarație din cauza unei dezinformări (conform punctului 1 de mai sus), adversarul său din stânga poate, la rândul său, să-și schimbe orice declarație subsecventă, dar se aplică Legea 16C.
3. Când este prea târziu ca să se schimbe o declarație și arbitrul consideră că partea vinovată a obținut un avantaj de pe urma neregularității, se acordă un scor ajustat.

## **LEGEA 22 – SFÂRȘITUL LICITAȚIEI**

Licitația se termină când:

- A. După ce unul sau mai mulți jucători au făcut anunțuri, după ultimul anunț există 3 pas-uri consecutive în rotație. Ultimul anunț devine contractul (dar vezi legea 19D).
- B. Toți cei 4 jucători pasează (dar vezi Legea 25). Măinile sunt reintroduse în etui fără joc. Nu se vor redistribui cărțile.

## **LEGEA 23 – DECLARAȚIE COMPARABILĂ**

### **A. Definiție**

O declarație care înlocuiește o declarație retrasă este comparabilă, dacă:

1. Are aceeași semnificație sau una similară cu cea a declarației retrase, sau
2. Desemnează un subset al posibilelor semnificații ale declarației retrase, sau
3. Are același scop (de exemplu, o interogare sau un releu) cu cel al declarației retrase.

## **B. Nicio Rectificare**

Când este anulată o declarație (ca prin Legea 29B) și jucătorul vinovat alege, la rândul său, să înlocuiască neregularitatea cu o declarație comparabilă, licitația și jocul continuă fără alte rectificări. Nu se aplică Legea 16C2, dar vezi C mai jos.

## **C. Axa Nevinovată este Prejudiciată**

Dacă, în urma înlocuirii unei declarații cu o declarație comparabilă [vezi Legile 27B1b), 30B1b)i, 31A2a) și 32A2a)], arbitrul apreciază la sfârșitul jocului că fără ajutorul infracțiunii rezultatul donei ar fi putut în bună măsură să fie altul, și prin urmare axa nevinovată este prejudiciată, el va acorda un scor ajustat [vezi Legea 12C1b)].

# **LEGEA 24 – CARTE EXPUSĂ SAU ATACATĂ ÎN TIMPUL LICITAȚIEI**

Când arbitrul determină că, în timpul licitației, din vina unui jucător, una sau mai multe cărți ale acestuia au fost în poziția de a putea fi văzute de partenerul său, arbitrul va cere ca fiecare asemenea carte să fie lăsată pe masă, cu fața în sus, până la terminarea licitației. Informația provenind din cărți expuse astfel este autorizată pentru partea nevinovată dar neautorizată pentru partea vinovată (vezi Legea 16C).

## **A. Carte Mică Neatacată Prematur**

Dacă este vorba de o singură carte de rang inferior unui onor și care nu a fost atacată prematur, nu există altă rectificare (dar vezi E mai jos).

## **B. Onor sau Carte Atacată Prematur**

Dacă este vorba de o singură carte care este onor sau care a fost atacată prematur, partenerul jucătorului vinovat trebuie să paseze la următorul său rând de a declara (când pas-ul prejudiciază axa nevinovată, vezi Legea 72C).

## **C. Două sau Mai Multe Cărți Expuse**

Dacă două sau mai multe cărți sunt astfel expuse, partenerul jucătorului vinovat trebuie să paseze la următorul său rând de a declara (când pas-ul prejudiciază axa nevinovată, vezi Legea 72C).

## **D. Declarant sau Mort**

Dacă jucătorul vinovat devine declarant sau mort, cărțile expuse sunt ridicate și reîncadrate în mâna acestuia.

## **E. Apărători**

Dacă jucătorul vinovat devine apărător, fiecare carte expusă devine carte penalizată (vezi Legile 50 și 51).

## LEGEA 25 – SCHIMBĂRI LEGALE ȘI ILEGALE DE DECLARAȚIE

### A. Declarație Neintenționată

1. Dacă un jucător descoperă că nu a făcut declarația pe care intenționa să o facă, el poate, înainte ca partenerul său să declare, să-și înlocuiască declarația neintenționată cu cea pe care intenționa să o facă. Cea de-a doua declarație (cea intenționată) rămâne valabilă și face obiectul Legii corespunzătoare, dar nu se aplică restricțiile de atac din Legea 26.
2. Dacă intenția primară a jucătorului a fost să facă declarația selectată sau rostită, prima declarație rămâne valabilă. Se permite o schimbare de declarație din cauza unei erori mecanice sau în vorbire, dar nu din cauza unei lipse de concentrare cu privire la scopul acțiunii.
3. Un jucător are voie să înlocuiască o declarație neintenționată dacă se îndeplinesc condițiile de la punctul A1 de mai sus, indiferent de modul în care el a devenit conștient de eroare.
4. Nu se mai poate face nicio înlocuire când partenerul jucătorului a făcut o declarație subsecventă.
5. Dacă licitația se termină înainte de a veni rândul partenerului, nu se mai poate face nicio înlocuire după terminarea perioadei de licitație (vezi Legea 17D).
6. Dacă este permisă o înlocuire, adversarul din stânga își poate retrage orice declarație subsecventă declarației înlocuite. Informația din declarația retrasă este autorizată pentru axa sa și neautorizată pentru adversari.

### B. Declarație Intenționată

1. O declarație înlocuitoare nepermisă de paragraful A poate fi acceptată de adversarul din stânga al jucătorului vinovat. (Este acceptată dacă adversarul din stânga declară intenționat peste aceasta.) În acest caz prima declarație este retrasă, a doua declarație rămâne valabilă și licitația continuă (se poate aplica Legea 26).
2. Exceptând cazul de la punctul B1, o înlocuire nepermisă de A este anulată. Declarația inițială rămâne valabilă și licitația continuă (se poate aplica Legea 26).
3. Se aplică Legea 16C oricărei declarații retrase sau anulate.

## LEGEA 26 – DECLARAȚIE RETRASĂ, RESTRICȚII DE ATAC

### A. Nicio Restricție

Când o declarație retrasă a unui jucător vinovat este înlocuită cu o declarație comparabilă (vezi Legea 23A) și jucătorul devine apărător, nu există restricții de atac pentru axa sa. Nu se aplică Legea 16C, dar vezi Legea 23C.

## **B. Restricții de Atac**

Când o declarație retrasă a unui jucător vinovat nu este înlocuită cu o declarație comparabilă și jucătorul devine apărător, declarantul poate, cu prima ocazie când partenerul jucătorului vinovat este la atac (care poate fi atacul inițial), să-i interzică acestuia să atace orice culoare (dar numai una) care nu a fost specificată de jucătorul vinovat în licitația legală. Interdicția continuă atât timp cât partenerul jucătorului vinovat reține mâna.

## **LEGEA 27 – ANUNȚ INSUFICIENT**

### **A. Anunț Insuficient Acceptat**

1. Orice anunț insuficient poate fi acceptat (tratat ca legal) de către adversarul din stânga jucătorului vinovat. El este acceptat dacă acest adversar declară.
2. Dacă un jucător face un anunț insuficient peste rând se aplică Legea 31.

### **B. Anunț Insuficient Neacceptat**

Dacă un anunț insuficient în rotație nu este acceptat (vezi A), el trebuie înlocuit printr-o declarație legală (dar vezi 3 mai jos). Atunci:

1.
  - a) Dacă anunțul insuficient este corectat prin anunțul suficient la nivelul cel mai jos care specifică aceeași denotație cu cea specificată de anunțul retras, licitația continuă fără altă rectificare. Nu se aplică Legile 26B și 16C, dar vezi D mai jos.
  - b) Exceptând cazul a), dacă anunțul insuficient este corectat printr-o declarație comparabilă (vezi Legea 23A), licitația continuă fără altă rectificare. Nu se aplică Legea 16C, dar vezi D mai jos.
2. Exceptând cazurile de la B1, dacă anunțul insuficient este corectat printr-un anunț suficient sau pas, partenerul jucătorului vinovat trebuie să paseze ori de câte ori îi vine rândul să declare. Se aplică restricțiile de atac din Legea 26B, și vezi Legea 72C.
3. Exceptând cazurile de la B1b), dacă jucătorul vinovat încearcă să-și înlocuiască anunțul insuficient cu contra sau recontra, această declarație este anulată. Ea trebuie înlocuită conform cerințelor de mai sus și partenerul jucătorului vinovat trebuie să paseze ori de câte ori îi vine rândul să declare. Se aplică restricțiile de atac din Legea 26B, și vezi Legea 72C.
4. Dacă jucătorul vinovat încearcă să-și înlocuiască anunțul insuficient cu un alt anunț insuficient, arbitrul procedează ca la punctul 3 dacă adversarul din stânga nu acceptă noul anunț insuficient conform paragrafului A1.

### **C. Înlocuire Prematură**

Dacă jucătorul vinovat își corectează anunțul insuficient înainte ca arbitrul să impună o rectificare, înlocuirea, când este legală, rămâne valabilă, mai puțin când anunțul insuficient este acceptat conform A1 (dar vezi B3 mai sus). Arbitrul aplică secțiunea relevantă a acestei legi declarației înlocuitoare.

#### **D. Axa Nevinovată este Prejudiciată**

Dacă, după ce a aplicat B1, arbitrul apreciază la sfârșitul jocului că fără ajutorul infracțiunii rezultatul unei ar putea fi în bună măsură altul, și prin urmare axa nevinovată este prejudiciată (vezi Legea 12B1), el va acorda un scor ajustat. În ajustare, arbitrul ar trebui să urmărească să recupereze pe cât posibil rezultatul probabil al unei în cazul în care anunțul insuficient nu s-ar fi produs.

### **LEGEA 28 – DECLARAȚII CONSIDERATE A FI LA RÂND (ÎN ROTAȚIE)**

#### **A. Adversarul din Dreapta este Obligat să Paseze**

O declarație se consideră a fi la rând când este făcută de un jucător la rândul adversarului său din dreapta, dacă acel adversar este obligat de lege să paseze.

#### **B. Declarație a Jucătorului Corect care Anulează o Declarație Peste Rând**

O declarație se consideră a fi la rând când este făcută de un jucător la rândul său, înainte de aplicarea rectificării pentru o declarație peste rând a unui adversar. Efectuarea unei asemenea declarații anulează dreptul la rectificare pentru declarația peste rând. Licităția continuă ca și cum adversarul nu ar fi declarat în turul respectiv. Nu se aplică Legea 26, dar vezi Legea 16C2.

### **LEGEA 29 – PROCEDURA DUPĂ O DECLARAȚIE PESTE RÂND**

#### **A. Pierderea Dreptului la Rectificare**

După o declarație peste rând, adversarul din stânga al jucătorului vinovat poate alege să declare, pierzând astfel dreptul la orice rectificare.

#### **B. Declarație Peste Rând Anulată**

Când nu se aplică A, o declarație peste rând este anulată și licitația revine la jucătorul care era la rând. Axa vinovată este supusă prevederilor Legilor 30, 31 sau 32.

#### **C. Declarația Peste Rând Este Artificială**

Dacă o declarație peste rând este artificială, prevederile Legilor 30, 31 sau 32 se aplică denotației (denotațiilor) specificate, nu celei numite.

## LEGEA 30 – PAS PESTE RÂND

Când un jucător a pasat peste rând și declarația este anulată, opțiunea din Legea 29A nefiind exercitată, se aplică următoarele prevederi (dacă pasul este artificial vezi C):

### A. La Rândul Adversarului din Dreapta

Dacă jucătorul vinovat pasează când era rândul adversarului său din dreapta, jucătorul vinovat trebuie să paseze la următorul său rând de a declara și se poate aplica Legea 72C.

### B. La Rândul Partenerului sau al Adversarului din Stânga

1. Dacă jucătorul vinovat pasează când era rândul partenerului, sau al adversarului său din stânga fără ca jucătorul vinovat să mai fi declarat în donă, atunci:
  - a) Când îi vine rândul, partenerul jucătorului vinovat poate face orice declarație legală, dar se aplică Legea 16C2.
  - b) Când îi vine rândul, jucătorul vinovat poate face orice declarație legală și:
    - i. Când declarația este comparabilă (vezi Legea 23A), nu există nicio altă rectificare. Nu se aplică Legea 26B, dar vezi Legea 23C.
    - ii. Când declarația nu este comparabilă (vezi Legea 23A), partenerul jucătorului vinovat trebuie să paseze la următorul său rând de a declara. Se aplică Legile 16C, 26B și 72C.
2. Dacă jucătorul vinovat a mai declarat în donă, un pas la rândul adversarului său din stânga este tratat ca o schimbare de declarație. Se aplică Legea 25.

### C. Când Pas-ul Este Artificial

Când un pas peste rând este artificial sau este pas al unei declarații artificiale a partenerului se aplică Legea 31, nu Legea 30.

## LEGEA 31 – ANUNȚ PESTE RÂND

Când un jucător a făcut un anunț peste rând, un pas artificial peste rând sau a pasat peste rând o declarație artificială a partenerului (vezi Legea 30C) și declarația este anulată, opțiunea din Legea 29A nefiind exercitată, se aplică următoarele prevederi:

### A. La Rândul Adversarului din Dreapta

Dacă jucătorul vinovat a declarat când era rândul adversarului său din dreapta, atunci:

1. Dacă acel adversar pasează, jucătorul vinovat trebuie să își repete declarația peste rând, și când aceasta este legală nu există alte rectificări.



2. Dacă acel adversar anunță, contrează sau recontrează legal<sup>8</sup>, jucătorul vinovat poate face orice declarație legală:
  - a) Când declarația este comparabilă (vezi Legea 23A), nu există nicio altă rectificare. Nu se aplică Legea 26B, dar vezi Legea 23C.
  - b) Când declarația nu este comparabilă (vezi Legea 23A), partenerul jucătorului vinovat trebuie să paseze la următorul său rând de a declara. Se aplică Legile 16C, 26B și 72C.

## **B. La Rândul Partenerului sau al Adversarului din Stânga**

Dacă jucătorul vinovat face un anunț când era rândul partenerului, sau al adversarului său din stânga fără ca jucătorul vinovat să mai fi declarat în donă, atunci:

1. Când îi vine rândul, partenerul jucătorului vinovat poate face orice declarație legală, dar se aplică Legea 16C2.
2. Când îi vine rândul, jucătorul vinovat poate face orice declarație legală și arbitrul procedează ca la punctele A2a) sau A2b) de mai sus.

## **C. Anunțuri Ulterioare la Rândul Adversarului din Stânga**

Anunțurile ulterioare făcute la rândul adversarului din stânga sunt tratate ca schimbări de declarație și se aplică Legea 25.

# **LEGEA 32 – CONTRA SAU RECONTRA PESTE RÂND**

O contra sau o recontra peste rând poate fi acceptată de către adversarul din stânga jucătorului vinovat (vezi Legea 29A), exceptând o contra sau o recontra inadmisibilă (vezi Legea 36), care nu se poate accepta niciodată. Dacă declarația peste rând nu este acceptată, ea este anulată și:

## **A. La Rândul Adversarului din Dreapta**

Dacă jucătorul vinovat contrează sau recontrează când era rândul adversarului său din dreapta, atunci:

1. Dacă acel adversar pasează, jucătorul vinovat trebuie să își repete contra sau recontra peste rând, și nu există alte rectificări decât dacă aceasta este inadmisibilă, caz în care se aplică Legea 36.
2. Dacă acel adversar anunță, contrează sau recontrează, jucătorul vinovat poate face orice declarație legală:
  - a) Când declarația este comparabilă (vezi Legea 23A), nu există nicio altă rectificare. Nu se aplică Legea 26B, dar vezi Legea 23C.

---

<sup>8</sup> O declarație ilegală a adversarului din dreapta este rectificată ca de obicei.

- b) Când declarația nu este comparabilă (vezi Legea 23A), partenerul jucătorului vinovat trebuie să paseze la următorul său rând de a declara. Se aplică Legile 16C, 26B și 72C.

## **B. La Rândul Partenerului**

Dacă jucătorul vinovat contrează sau recontrează când era rândul partenerului său, atunci:

1. Partenerul jucătorului vinovat poate face orice declarație legală, dar se aplică Legea 16C2.
2. Când îi vine rândul, jucătorul vinovat poate face orice declarație legală și arbitrul procedează ca la punctele A2a) sau A2b) de mai sus.

## **C. Declarații Ulterioare la Rândul Adversarului din Stânga**

Declarațiile ulterioare făcute la rândul adversarului din stânga sunt tratate ca schimbări de declarație și se aplică Legea 25.

## **LEGEA 33 – DECLARAȚII SIMULTANE**

O declarație făcută simultan cu una a jucătorului care era la rând se consideră a fi o declarație subsecventă.

## **LEGEA 34 – PĂSTRAREA DREPTULUI DE A DECLARA**

Când o declarație este urmată de 3 pas-uri consecutive, dintre care unul sau mai multe peste rând, se aplică Legea 17D3.

## **LEGEA 35 – DECLARAȚII INADMISIBILE**

Următoarele declarații sunt inadmisibile:

- A. O contra sau o recontra nepermisă de Legea 19. Se aplică Legea 36.
- B. Un anunț, o contra sau o recontra aparținând unui jucător obligat să paseze. Se aplică Legea 37.
- C. Un anunț peste palierul de 7. Se aplică Legea 38.
- D. O declarație după pas-ul final al licitației. Se aplică Legea 39.

## **LEGEA 36 – CONTRE ȘI RECONTRE INADMISIBILE**

### **A. Adversarul din Stânga Jucătorului Vinovat Declară Înainte de Rectificare**

Dacă adversarul din stânga jucătorului vinovat declară înainte de rectificarea unei contra sau recontra inadmisibile, declarația inadmisibilă și toate declarațiile ulterioare se anulează. Licităția revine la jucătorul care era la rând și continuă ca și cum nu s-ar fi produs nicio neregularitate. Nu se aplică restricțiile de atac din Legea 26B.

#### **B. Adversarul din Stânga Jucătorului Vinovat Nu Declară Înainte de Rectificare**

Când nu se aplică A:

1. Orice contra sau recontra nepermisă de Legea 19 se anulează.
2. Jucătorul vinovat trebuie să facă o declarație înlocuitoare legală, licitația continuă, și partenerul jucătorului vinovat trebuie să paseze ori de câte ori îi vine rândul să declare.
3. Se poate aplica Legea 72C. Se pot aplica restricțiile de atac din Legea 26B.
4. Dacă declarația este și peste rând, licitația revine la jucătorul care era la rând, jucătorul vinovat poate face orice declarație legală la rândul său, și partenerul lui trebuie să paseze ori de câte ori îi vine rândul să declare. Se poate aplica Legea 72C. Se pot aplica restricțiile de atac din Legea 26B.

#### **C. Neregularitate Descoperită După Perioada de Licităție**

Când se atrage atenția asupra unei contre sau recontre inadmisibile abia după un atac inițial pe față, scorul contractului final este calculat ca și cum declarația inadmisibilă n-ar fi existat.

### **LEGEA 37 – ACȚIUNE CARE VIOLEAZĂ OBLIGAȚIA DE A PASA**

#### **A. Adversarul din Stânga Jucătorului Vinovat Declară Înainte de Rectificare**

Dacă declarația inadmisibilă este un anunț, o contra sau o recontra aparținând unui jucător obligat de lege să paseze (dar nu o acțiune contrară Legii 19A1 sau Legii 19B1) și adversarul din stânga jucătorului vinovat declară înainte ca arbitrul să impună o rectificare, acea declarație și toate declarațiile ulterioare rămân valabile. Dacă jucătorul vinovat trebuia să paseze până la sfârșitul licitației, el trebuie în continuare să paseze în tururile următoare. Nu se aplică restricțiile de atac din Legea 26B.

#### **B. Adversarul din Stânga Jucătorului Vinovat Nu Declară Înainte de Rectificare**

Când nu se aplică A:

1. Orice anunț, contra sau recontra de către un jucător obligat de lege să paseze se anulează.
2. Declarația înlocuitoare este pas, licitația continuă și ambii jucători ai axei vinovate trebuie să paseze ori de câte ori le vine rândul să declare. Se poate aplica Legea 72C. Se pot aplica restricțiile de atac din Legea 26B.

## **LEGEA 38 – ANUNȚ PESTE PALIERUL DE 7**

### **A. Joc Nepermis**

Nu se poate niciodată juca un contract peste palierul de 7.

### **B. Anunț și Declarații Subsecvente Anulate**

Un anunț peste palierul de 7 este anulat împreună cu toate declarațiile subsecvente.

### **C. Axa Vinovată Trebuie să Paseze**

Declarația înlocuitoare este pas; licitația continuă dacă nu s-a încheiat deja, și ambii jucători ai axei vinovate trebuie să paseze ori de câte ori le vine rândul să declare.

### **D. Posibilitatea de a Aplica Legile 26B și 72C**

Se pot aplica Legea 72C și restricțiile de atac din Legea 26B, mai puțin dacă adversarul din stânga jucătorului vinovat a declarat după infracțiune și înainte de rectificarea acesteia, caz în care nu se mai face recurs la aceste Legi.

## **LEGEA 39 – DECLARAȚIE DUPĂ PAS-UL FINAL**

### **A. Declarații Anulate**

Toate declarațiile făcute după pas-ul final al licitației sunt anulate.

### **B. Pas al unui Apărător sau Orice Declarație a Declarantului sau Mortului**

Dacă adversarul din stânga jucătorului vinovat declară după infracțiune și înainte de rectificarea acesteia, sau dacă infracțiunea este un pas al unui apărător sau orice declarație a viitorului declarant sau mort, nu există nicio altă rectificare.

### **C. Altă Acțiune a unui Apărător**

Dacă adversarul din stânga jucătorului vinovat nu declară după infracțiune și infracțiunea este un anunț, o contra sau o recontra a unui apărător, atunci se pot aplica restricțiile de atac din Legea 26B.

## **LEGEA 40 – ÎNȚELEGERI ÎNTRE PARTENERI**

### **A. Înțelegeri Sistemice**

1.

- a) Înțelegerile între parteneri privind metodele adoptate de parteneriat pot fi atinse explicit, prin discuții, sau implicit, prin experiența de axă sau cunoașterea jucătorilor.

- b) Fiecare parteneriat are datoria de a-și pune înțelegerile parteneriale la dispoziția adversarilor. Autoritatea Regulatorie stabilește modul în care se realizează acest lucru.
- 2. Informația transmisă partenerului prin aceste înțelegeri trebuie să provină din declarații, jocuri și condiții specifice unei respective. Fiecare jucător are dreptul să țină cont de licitația legală și, când aceste legi nu dictează altfel, de cărțile văzute. El are dreptul să folosească informații specificate oriunde în aceste legi ca fiind autorizate (vezi Legea 73C).
- 3. Un jucător poate face orice declarație sau orice joc fără o notificare prealabilă atât timp cât acea declarație sau acel joc nu se bazează pe o înțelegere partenerială nedevăluită (vezi legea 40C1).
- 4. Semnificația agreată a unei declarații sau a unui joc nu va diferi în funcție de care dintre parteneri declară sau joacă (această cerință nu limitează stilul și judecata, ci numai metodele).

## **B. Înțelegeri Speciale Între Parteneri**

- 1.
  - a) Un acord între parteneri, fie el explicit sau implicit, este o înțelegere partenerială.
  - b) La discreția Autorității Regulatorie, anumite înțelegeri parteneriale pot fi desemnate ca „înțelegeri parteneriale speciale”. O înțelegere partenerială specială este una a cărei semnificație, în opinia Autorității Regulatorie, ar putea să nu fie ușor înțeleasă și anticipată de un număr semnificativ de jucători din turneu.
  - c) Dacă Autoritatea Regulatorie nu decide altfel, orice declarație artificială constituie o înțelegere specială între parteneri.
- 2.
  - a) Autoritatea Regulatorie:
    - i. Este împuternicită fără restricții să permită, să interzică, sau să permită condiționat orice înțelegere partenerială specială.
    - ii. Poate prescrie o fișă de convenții, cu sau fără note suplimentare, pentru înscrierea în avans a înțelegerilor parteneriale, și poate reglementa utilizarea acestei fișe.
    - iii. Poate prescrie procedura de alertare și/sau alte metode de dezvăluire a înțelegerilor parteneriale.
    - iv. Poate interzice acordurile prelabile ale unui parteneriat privind varierea propriilor înțelegeri în timpul licitației sau jocului după o neregularitate adversă.
    - v. Poate limita utilizarea declarațiilor artificiale psihice.

- b) Dacă Autoritatea Regulatorie nu decide altfel, un jucător nu-și poate consulta propria fișă de convenții din momentul în care a început perioada de licitație până la sfârșitul jocului, cu excepția că (doar) declarantul și mortul își pot consulta propria fișă de convenții în timpul Perioadei de Clarificare.
  - c) Dacă Autoritatea Regulatorie nu decide altfel, un jucător poate consulta fișa de convenții a adversarilor:
    - i. Înainte de începerea licitației,
    - ii. În timpul Perioadei de Clarificare,
    - iii. În timpul licitației și jocului, dar numai când este rândul lui, și
    - iv. Când un adversar îi cere o explicație, în baza Legii 20F, cu scopul de a descrie corect semnificația declarației sau jocului partenerului său.
  - d) Dacă Autoritatea Regulatorie nu decide altfel, un jucător nu poate folosi niciun ajutor de memorie, calcul sau tehnică în timpul perioadei de licitație și jocului.
- 3.
- a) O axă prejudiciată de faptul că adversarii nu au dezvăluit, conform cerințelor acestor legi, semnificația unei declarații sau a unui joc este îndreptățită la rectificare prin acordarea unui scor ajustat.
  - b) Se pot penaliza violările repetate ale obligației de dezvăluire a înțelegerilor parteneriale.
4. Când o axă este prejudiciată prin folosirea de către adversari a unei înțelegeri parteneriale speciale care contravine regulamentului turneului respectiv, scorul va fi ajustat. O axă vinovată de acest tip de infracțiune poate fi penalizată procedural.
- 5.
- a) Când explică semnificația declarației sau jocului partenerului în replică la o întrebare a unui adversar (vezi Legea 20), un jucător va dezvălui toate informațiile speciale care i-au fost transmise prin înțelegere partenerială sau prin experiență partenerială, dar nu are datoria să dezvăluie concluzii rezultate din cunoștințele și experiența lui despre lucruri cunoscute în general jucătorilor de bridge.
  - b) Arbitrul ajustează scorul dacă dintr-o explicație lipsește o informație crucială pentru alegerea unei acțiuni de către un adversar, care este astfel prejudiciat.

### **C. Deviere de la Sistem și Declarații Psihice**

- 1. Un jucător se poate abate de la înțelegerile parteneriale anunțate de axa sa atât timp cât partenerul său nu are mai multe motive de a fi conștient de această abatere decât adversarii. Abaterile repetate duc la înțelegeri implicite, care devin parte din metodele parteneriale și trebuie dezvăluite conform reglementărilor privind oferirea de informații despre sistem. Dacă arbitrul apreciază că există

informații nedezvăluite care au prejudiciat adversarii, el va ajusta scorul și poate dicta o penalizare procedurală.

2. Cu excepția cazurilor de la C1, niciun jucător nu are vreo obligație să divulge adversarilor faptul că el s-a abătut de la metodele anunțate.

## LEGEA 41 – ÎNCEPEREA JOCULUI

### A. Atac cu Cartea pe Spate

Când după un anunț, o contra sau o recontra au urmat 3 pas-uri în rotație, apărătorul din stânga presupusului declarant face atacul inițial cu cartea pe spate<sup>9</sup>. Atacul cu cartea pe spate poate fi retras doar la instrucțiunile arbitrului după o neregularitate (vezi Legile 47E și 54); cartea retrasă trebuie reîncadrată în mâna apărătorului.

### B. Recapitularea Licităției și Întrebări

Înainte de întoarcerea pe față a cărții de atac, partenerul jucătorului care atacă și presupusul declarant (dar nu și presupusul mort) pot fiecare să ceară o recapitulare a licitației sau o explicație legată de o declarație adversă (vezi Legea 20F2 și 20F3). Declarantul<sup>10</sup> sau oricare dintre apărători poate cere, la primul său rând de a juca, o recapitulare a licitației; acest drept expiră când el joacă o carte. Apărătorii (sub incidența Legii 16) și declarantul își păstrează dreptul de a cere explicații în timpul jocului, fiecare la rândul său<sup>11</sup> de a juca.

### C. Întoarcerea pe Față a Cărții de Atac

După Perioada de Clarificare, atacul este întors pe față, perioada de joc începe irevocabil, și mortul își etalează mâna (dar vezi Legea 54A pentru un atac inițial peste rând cu cartea pe față). După ce este prea târziu pentru repetarea licitației (vezi B), declarantul sau oricare apărător, la rândul său de a juca, are dreptul să afle ce contract se joacă și dacă, dar nu și de către cine, contractul este contrat sau recontrat.

### D. Mâna Mortului

După ce atacul inițial devine vizibil, mortul își etalează mâna în fața lui, pe masă, sortată pe culori și în ordinea rangului cărților, cu cărțile cele mai mici înspre declarant, și în coloane distincte cu lungimea orientată către declarant. Atuurile sunt așezate în coloana din dreapta mortului. Declarantul joacă atât cărțile din mâna sa cât și pe cele din mâna mortului.

## LEGEA 42 – DREPTURILE MORTULUI

### A. Drepturi Absolute

<sup>9</sup> Autoritatea Regulatorie poate dispune ca atacul inițial să se facă cu cartea pe față.

<sup>10</sup> Primul rând de a juca al declarantului este de la mort, mai puțin când el acceptă un atac inițial peste rând.

<sup>11</sup> Declarantul poate pune întrebări când e rândul său să joace din mână sau din mort.

1. Mortul are dreptul să dea informații, în prezența arbitrilor, în ceea ce privește faptele sau legea.
2. El poate să țină socoteala levetelor pierdute și câștigate.
3. El manevrează cărțile din mort ca agent al declarantului, la indicațiile acestuia, și se asigură că mortul dă la culoare (vezi Legea 45F pentru joc sugerat de mort).

## **B. Drepturi Condiționate**

Mortul are și alte drepturi, dar supuse limitărilor din Legea 43.

1. Mortul poate să întrebe declarantul (dar nu și pe un apărător), când acesta nu dă la culoare la o levată, dacă are o carte în culoarea jucată.
2. El poate încerca să prevină orice neregularitate.
3. El poate atrage atenția asupra unei neregularități, dar numai după ce jocul s-a terminat.

## **LEGEA 43 – LIMITĂRI ALE DREPTURILOR MORTULUI**

Exceptând ceea ce Legea 42 permite:

### **A. Limitări ale Drepturilor Mortului**

1.
  - a) Mortul nu poate iniția chemarea arbitrilor în timpul jocului, decât dacă un alt jucător a atras atenția asupra neregularității.
  - b) Mortul nu poate să atragă atenția asupra unei neregularități în timpul jocului.
  - c) Mortul trebuie să nu participe la joc și nu are voie să comunice ceva despre joc declarantului.
2.
  - a) Mortul și declarantul nu-și pot vedea reciproc mâna.
  - b) Mortul nu-și poate părăsi locul pentru a privi jocul declarantului.
  - c) Mortul nu se poate uita la o carte din mâna unui apărător.
3. Un apărător nu are voie să-și arate mâna către mort.

### **B. Limitări Încălcate**

1. Mortul este pasibil de penalizare conform Legii 90 pentru orice încălcare a limitărilor din A1 și A2.
2. Dacă, după ce încalcă limitările din A2, mortul:



- a) Avertizează declarantul să nu joace din mână greșită, orice apărător poate alege mâna din care va juca declarantul.
  - b) Este primul care îl întreabă pe declarant dacă nu cumva jocul său din mână constituie o renonsă, declarantul trebuie să furnizeze o carte corectă în loc, dacă jocul său a fost ilegal, și se aplică Legea 64 ca și cum renonsa ar fi consumată.
3. Dacă, după ce încalcă limitările din A2, mortul este primul care atrage atenția asupra unei neregularități a unui apărător, nu are loc nicio rectificare imediată. Jocul continuă ca și cum nu s-ar fi produs nicio neregularitate. La sfârșitul jocului, dacă apărătorii au avut de câștigat din propria neregularitate, arbitrul ajustează scorul numai pentru axa lor, înlăturând avantajul respectiv. Pentru cealaltă axă rămâne valabil scorul obținut la masă.

## **LEGEA 44 – DERULAREA ȘI PROCEDURA JOCULUI**

### **A. Atac în Cadrul unei Levate**

Jucătorul care atacă în cadrul unei levate poate să joace orice carte pe care o are în mână (mai puțin dacă are restricții din cauza unei neregularități a axei sale).

### **B. Jocuri Subsecvente la o Levată**

După atac, fiecare din ceilalți jucători joacă o carte la rândul său, și cele patru cărți astfel jucate constituie o levată. (Pentru maniera de joc al cărților și pentru aranjarea levatelor vezi Legile 45, respectiv 65.)

### **C. Obligația de a Da la Culoare**

Fiecare jucător care joacă la o levată trebuie să dea la culoare, dacă este posibil. Această obligație are prioritate față de toate celelalte cerințe ale acestor legi.

### **D. Inabilitatea de a Da la Culoare**

Dacă un jucător nu poate da la culoare, el poate să joace orice carte (mai puțin dacă are restricții din cauza unei neregularități a axei sale).

### **E. Levate care Conțin Atuuri**

O levată care conține cel puțin un atu este câștigată de jucătorul care a furnizat atuul cel mai mare.

### **F. Levate care Nu Conțin Atuuri**

O levată care nu conține atuuri este câștigată de jucătorul care a furnizat cartea cea mai mare în culoarea atacată.

### **G. Atac la Levatele Subsecvente**

Atacul la levata următoare se face din mâna jucătorului care a câștigat ultima levată.

## LEGEA 45 – CARTE JUCATĂ

### A. Jocul unei Cărți din Mână

Fiecare jucător, exceptând mortul, joacă o carte detașând-o din mâna sa și așezând-o în dreptul lui pe masă, cu fața în sus<sup>12</sup>.

### B. Jocul unei Cărți de la Mort

Declarantul joacă o carte de la mort numind-o, după care mortul ia cartea și o așază cu fața în sus pe masă. Când joacă de la mort, declarantul poate, dacă este necesar, să-și ia singur cartea dorită.

### C. Carte Considerată Jucată

1. O carte a unui apărător ținută în așa fel încât este posibil ca partenerul său să o vadă trebuie jucată la levata în curs (dacă apărătorul a jucat deja o carte legală la levata curentă, vezi Legea 45E).
2. Declarantul trebuie să joace o carte din mână dacă aceasta este:
  - a) ținută cu fața în sus, atingând sau aproape atingând masa; sau
  - b) menținută într-o poziție care sugerează că a fost jucată.
3. O carte a mortului trebuie jucată dacă a fost atinsă deliberat de către declarant, altfel decât cu intenția de a aranja cărțile mortului sau de a ajunge la o carte de deasupra sau dedesubtul cărții sau cărților atinse.
4.
  - a) O carte trebuie jucată dacă un jucător o numește sau o desemnează în vreun fel ca fiind cea pe care și-a propus să o joace (dar vezi Legea 47).
  - b) Declarantul poate corecta o desemnare neintenționată a unei cărți de la mort cât timp el nu a jucat din nou fie din mână, fie de la mort. O asemenea schimbare este permisă în cazul unei erori în vorbire, dar nu pentru o pierdere de concentrare sau o răzgândire. Dacă un adversar a jucat, la rândul său, o carte legală înaintea schimbării desemnării, acest adversar poate să-și retragă cartea astfel jucată, să o reașeze în mână și să o înlocuiască cu alta (vezi Legile 47D și 16C1).
5. O carte penalizată, majoră sau minoră, ar putea trebui jucată (vezi Legea 50).

### D. Mortul Joacă o Carte pe care Declarantul Nu a Cerut-o

1. Dacă mortul poziționează ca fiind jucată o carte pe care declarantul nu a numit-o, cartea trebuie retrasă dacă se atrage atenția asupra ei înainte ca ambele axe să fi

<sup>12</sup> Atacul inițial se face cu cartea mai întâi pe spate, în caz că Autoritatea Regulatorie nu decide altfel.

jucat la levata următoare, și un apărător poate să retragă și să reașeze în mână o carte jucată după eroare dar înainte să se fi atras atenția asupra ei; dacă adversarul din dreapta declarantului își schimbă cartea jucată, declarantul își poate retrage și el cartea jucată consecutiv la levata respectivă (vezi Legea 16C).

2. Când este prea târziu pentru a schimba cartea jucată greșit de către mort (vezi mai sus), jocul continuă normal fără modificarea cărților jucate la această levată sau la orice levată următoare. Când cartea jucată greșit a fost prima carte a levatei, jocul unei cărți de altă culoare în levata respectivă poate constitui o renonsă (vezi Legile 64A, 64B7 și 64C). Când cartea a fost jucată greșit la o levată deja începută și reprezintă o renonsă de la mort, vezi Legile 64B3 și 64C.

#### **E. A Cincea Carte Jucată la o Levată**

1. O a cincea carte furnizată la o levată de către un apărător devine carte penalizată, supusă Legii 50, mai puțin dacă arbitrul consideră că a fost atacată, caz în care se aplică Legea 53 sau 56.
2. Când declarantul furnizează o a cincea carte la o levată, din mână sau de la mort, aceasta este reîncadrată în mâna respectivă fără altă rectificare, mai puțin dacă arbitrul consideră că a fost atacată, caz în care se aplică Legea 55.

#### **F. Mortul Indică o Carte**

După ce își etalează mâna, mortul nu poate să atingă sau să indice vreo carte (mai puțin în scopul aranjării) decât la instrucțiunile declarantului. Atunci când o face, arbitrul trebuie chemat și informat imediat. Jocul continuă. La sfârșitul jocului, arbitrul va acorda un scor ajustat dacă apreciază că mortul i-a sugerat un joc declarantului și adversarii au fost prejudiciați de jocul sugerat.

#### **G. Întoarcerea pe Spate a Cărților**

Niciun jucător n-ar trebui să-și întoarcă propria carte pe spate înainte ca toți cei patru jucători să fi jucat la levata respectivă.

### **LEGEA 46 – DESEMNARE INCOMPLETĂ SAU INVALIDĂ A UNEI CĂRȚI DE LA MORT**

#### **A. Modul Corect de a Desemna o Carte a Mortului**

Când cere jucarea unei cărți de la mort, declarantul ar trebui să precizeze clar atât culoarea cât și rangul cărții dorite.

#### **B. Desemnare Incompletă sau Invalidă**

În cazul unei desemnări incomplete sau invalide, se aplică următoarele restricții (mai puțin când intenția declarantului este incontestabil diferită):

- 1.

- a) Dacă declarantul cere „mare” sau un termen asemănător, se consideră că a cerut cea mai mare carte din culoarea atacată.
  - b) Dacă îi indică mortului să „câștige” levata, se consideră că a cerut cea mai mică carte despre care se știe că va câștiga levata.
  - c) Dacă cere „mic” sau un termen asemănător, se consideră că a cerut cea mai mică carte din culoarea atacată.
2. Dacă declarantul numește o culoare dar nu și un rang, se consideră că a cerut cea mai mică carte din culoarea indicată.
3. Dacă declarantul numește un rang dar nu și o culoare:
- a) Când e la atac, se consideră că declarantul continuă culoarea cu care mortul a câștigat levata precedentă, cu condiția să existe o carte de acel rang în acea culoare.
  - b) În toate celelalte cazuri, declarantul trebuie să joace o carte de rangul respectiv de la mort, dacă poate să o facă legal; dar dacă există două sau mai multe asemenea cărți, declarantul trebuie să o indice pe cea dorită.
4. Dacă declarantul cere o carte care nu se află la mort, cererea este invalidă și declarantul poate să ceară orice carte legală.
5. Dacă declarantul indică un joc fără a desemna nici culoarea nici rangul (ca, de exemplu, zicând „joacă orice” sau ceva similar), oricare apărător poate desemna cartea jucată de la mort.

## **LEGEA 47 – RETRAGEREA UNEI CĂRȚI JUCATE**

### **A. În Cursul unei Rectificări**

O carte jucată poate fi retrasă când rectificarea unei neregularități o cere (dar cartea retrasă de un apărător poate deveni carte penalizată, vezi Legea 49).

### **B. Pentru a Corecta un Joc Ilegal**

O carte jucată poate fi retrasă pentru a corecta un joc ilegal (pentru apărători, cu excepțiile prevăzute în această Lege, vezi Legea 49 – carte penalizată). Pentru joc simultan, vezi Legea 58.

### **C. Pentru a Schimba o Desemnare Neintenționată**

O carte jucată poate fi retrasă și reîncadrată în mână fără altă rectificare după o schimbare de desemnare permisă de Legea 45C4b).

### **D. După o Carte Înlocuită de un Adversar**

După ce un adversar își schimbă cartea jucată, o carte jucată poate fi retrasă și reîncadrată în mână fără altă rectificare și se poate juca o altă carte în loc. (Se aplică Legile 16C și 62C2.)

#### **E. Carte Înlocuită După o Dezinformare**

1. Un atac (sau joc) peste rând este retras fără altă rectificare dacă jucătorul a fost informat greșit de către un adversar că era rândul său să atace sau joace (vezi Legea 16C). Un astfel de atac sau joc nu poate fi acceptat de adversarul din stânga, și nu se aplică Legea 63A1.
2.
  - a) Un jucător poate să-și retragă fără altă rectificare cartea pe care a jucat-o din cauza unei explicații greșite a unei declarații sau a unui joc advers și înainte ca explicația să fie corectată, dar numai dacă nu s-a mai jucat nicio carte în continuare (vezi Legea 16C). Un atac inițial nu mai poate fi retras după ce mortul și-a etalat cel puțin o carte.
  - b) Când este prea târziu pentru a corecta un joc conform a), arbitrul poate acorda un scor ajustat.

#### **F. Alte Retrageri**

1. O carte poate fi retrasă conform Legii 53B.
2. Exceptând situațiile prevăzute în această Lege, o carte jucată nu poate fi retrasă.

### **LEGEA 48 – EXPUNEREA CĂRȚILOR DECLARANTULUI**

#### **A. Declarantul Expune o Carte**

Nu există restricții pentru expunerea unei cărți a declarantului (dar vezi Legea 45C2), și nicio carte din mâna declarantului sau a mortului nu devine vreodată carte penalizată. Declarantul nu este obligat să joace o carte scăpată accidental din mână.

#### **B. Declarantul își Arată Cărțile**

1. Când declarantul își etalează cărțile după un atac inițial peste rând, se aplică Legea 54.
2. Când declarantul își arată cărțile altcândva decât imediat după un atac inițial peste rând, se poate considera că a făcut o revendicare sau o concesiune de levate (mai puțin când intenția sa este demonstrabil alta), și atunci se aplică Legea 68.

### **LEGEA 49 – EXPUNEREA CĂRȚILOR UNUI APĂRĂTOR**

Exceptând în cursul normal al jocului sau al aplicării legilor (vezi, de exemplu, Legea 47E), când o carte a unui apărător este poziționată astfel încât partenerul său ar

putea să o vadă, sau când un apărător numește o carte ca fiind în mână sa, fiecare asemenea carte devine carte penalizată (Legea 50); dar vezi Legea 68, când un apărător face o afirmație despre levată în curs, și vezi Legea 68B2 când partenerul obiectează la concesia făcută de un apărător.

## **LEGEA 50 – MOD DE UTILIZARE AL CĂRȚILOR PENALIZATE**

O carte expusă prematur (dar nu atacată, vezi Legea 57) de către un apărător este carte penalizată dacă arbitrul nu hotărăște altfel (vezi Legea 49 și se poate aplica Legea 72C).

### **A. Cartea Penalizată Rămâne Expusă**

O carte penalizată trebuie să rămână expusă pe masă, în fața jucătorului căruia îi aparține, până când a fost aleasă o rectificare.

### **B. Carte Penalizată Majoră sau Minoră**

O singură carte de rang inferior unui onor și expusă neintenționat (ca, de exemplu, jucând două cărți la o levată, sau scăpând o carte accidental din mână) devine carte penalizată minoră. Orice onor sau orice carte expusă printr-un joc deliberat (ca, de exemplu, un atac peste rând, sau o renonsă corectată) devine carte penalizată majoră; când un apărător are două sau mai multe cărți penalizate, toate aceste cărți devin cărți penalizate majore.

### **C. Utilizarea unei Cărți Penalizate Minore**

Când un apărător are o carte penalizată minoră, el nu poate juca nicio altă carte de rang inferior unui onor din acea culoare fără a fi jucat mai întâi cartea penalizată, dar poate juca un onor. Partenerul jucătorului vinovat nu are restricții de atac, dar vezi E mai jos.

### **D. Utilizarea unei Cărți Penalizate Majore**

Când un apărător are o carte penalizată majoră, atât jucătorul vinovat cât și partenerul său pot fi supuși restricțiilor, jucătorul vinovat oricând e la rând să joace, partenerul oricând e la rând să atace.

1.

- a) Exceptând cazul b) de mai jos, o carte penalizată majoră trebuie jucată cu prima ocazie legală, care poate fi un atac, un joc la culoare, o defosă sau un tai. Dacă un apărător are două sau mai multe cărți penalizate care pot fi jucate legal, declarantul desemnează cartea care trebuie jucată.
- b) Obligația de a da la culoare sau de a se conforma unei restricții de atac sau de joc primează asupra obligației de a juca o carte penalizată majoră, dar cartea penalizată rămâne expusă pe masă și trebuie jucată la următoarea ocazie legală.

2. Când un apărător e la atac în timp ce partenerul său are o carte penalizată majoră, el nu poate ataca până ce declarantul nu alege una dintre opțiunile de mai jos (dacă apărătorul atacă prematur, el se supune rectificărilor din Legea 49). Declarantul poate alege:
  - a) Să îi ceară apărătorului să atace culoarea cărții penalizate, sau să îi interzică<sup>13</sup> să atace această culoare cât timp păstrează atacul (pentru două sau mai multe cărți penalizate, vezi Legea 51); dacă declarantul alege una din aceste opțiuni, cartea respectivă nu mai este penalizată și este reîncadrată în mână.
  - b) Să nu ceară sau interzică un atac, caz în care apărătorul poate ataca orice carte și cartea penalizată rămâne pe masă drept carte penalizată<sup>14</sup>. Dacă este selectată această opțiune, Legea 50D continuă să se aplice atât timp cât cartea rămâne penalizată.

#### **E. Informația Provenită dintr-o Carte Penalizată**

1. Informația provenită dintr-o carte penalizată și din obligația de a juca acea carte este autorizată pentru toți jucătorii cât timp cartea penalizată rămâne pe masă.
2. Informația provenită dintr-o carte penalizată care a fost reîncadrată în mână [conform Legii 50D2a)] este neautorizată pentru partenerul jucătorului care a avut cartea penalizată (vezi Legea 16C), dar autorizată pentru declarant.
3. Odată jucată o carte penalizată, informația provenită din circumstanțele în care ea a fost creată este neautorizată pentru partenerul jucătorului care a avut cartea. (Pentru o carte penalizată care nu a fost încă jucată, vezi E1 mai sus.)
4. Dacă, după aplicarea punctului E1, arbitrul apreciază la sfârșitul jocului că fără ajutorul cărții expuse rezultatul donei ar fi putut în bună măsură să fie altul, și prin urmare axa nevinovată este prejudiciată (vezi Legea 12B1), el va acorda un scor ajustat. În ajustare, el ar trebui să urmărească să recupereze pe cât posibil rezultatul probabil al donei în lipsa efectului cărții sau cărților penalizate.

## **LEGEA 51 – DOUĂ SAU MAI MULTE CĂRȚI PENALIZATE**

### **A. La Rândul Jucătorului Vinovat**

Dacă, la rândul său de a juca, un apărător are două sau mai multe cărți penalizate care pot fi jucate legal, declarantul desemnează care din ele trebuie jucată.

### **B. La Rândul de a Ataca al Partenerului Jucătorului Vinovat**

1.
  - a) Când un apărător are două sau mai multe cărți penalizate în aceeași culoare și declarantul îi cere<sup>13</sup> partenerului acestuia să atace acea culoare, cărțile din

<sup>13</sup> Dacă jucătorul nu poate ataca așa cum i s-a cerut, vezi Legea 59.

<sup>14</sup> Dacă partenerul apărătorului care are o carte penalizată rămâne la atac și cartea penalizată nu a fost încă jucată, la levata următoare se aplică din nou toate cerințele și opțiunile Legii 50D2.

culoarea respectivă nu mai sunt cărți penalizate și sunt reîncadrate în mână; apărătorul poate juca orice carte legală la levata respectivă.

- b) Când un apărător are două sau mai multe cărți penalizate în aceeași culoare și declarantul îi interzice<sup>13</sup> partenerului acestuia să atace acea culoare, cărțile din culoarea respectivă nu mai sunt cărți penalizate și sunt reîncadrate în mână, și apărătorul poate juca orice carte legală la levata respectivă. Interdicția continuă cât timp jucătorul rămâne la atac.

2.

- a) Când un apărător are cărți penalizate în mai multe culori [vezi Legea 50D2a)] și partenerul său este la atac, declarantul îi poate cere<sup>15</sup> acestuia să atace o anumită culoare în care apărătorul are o carte penalizată (dar apoi se aplică punctul B1a) de mai sus).
- b) Când un apărător are cărți penalizate în mai multe culori și partenerul său este la atac, declarantul îi poate interzice acestuia să atace una sau mai multe din aceste culori; apoi apărătorul reîncadrează în mână fiecare carte penalizată din culorile interzise de declarant și face orice joc legal la levata respectivă. Interdicția continuă cât timp jucătorul rămâne la atac.
- c) Când un apărător are cărți penalizate în mai multe culori și partenerul său este la atac, declarantul poate alege să nu ceară sau interzică un atac, caz în care partenerul apărătorului poate ataca orice carte și cărțile penalizate rămân pe masă drept cărți penalizate<sup>16</sup>. Dacă este selectată această opțiune, Legile 50 și 51 continuă să se aplice atât timp cât rămân cărți penalizate.

## LEGEA 52 – OMISIUNEA DE A ATACA SAU JUCA O CARTE PENALIZATĂ

### A. Apărătorul Omite să Joace o Carte Penalizată

Când un jucător omite să atace sau să joace o carte penalizată conform cerințelor Legilor 50 și 51, el nu poate să-și retragă din proprie inițiativă o altă carte jucată.

### B. Apărătorul Joacă o Altă Carte

1.

- a) Dacă un apărător a atacat sau jucat o altă carte când era obligat de lege să joace o carte penalizată, declarantul poate accepta acest atac sau joc.
- b) Declarantul trebuie să accepte un asemenea atac sau joc dacă el a jucat în continuare din mână sau de la mort.
- c) Dacă o carte jucată este acceptată conform a) sau b), orice carte penalizată nejucată rămâne carte penalizată.

<sup>15</sup> Dacă jucătorul nu poate ataca așa cum i s-a cerut, vezi Legea 59.

<sup>16</sup> Dacă partenerul apărătorului care are cărți penalizate rămâne la atac, la levata următoare se aplică din nou toate cerințele și opțiunile Legii 51B2.



2. Dacă declarantul nu acceptă cartea atacată sau jucată ilegal, apărătorul trebuie să joace în loc cartea penalizată. Orice carte atacată sau jucată ilegal de către apărător în cursul neregularității devine carte penalizată majoră.

## **LEGEA 53 – ATAC PESTE RÂND ACCEPTAT**

### **A. Atac Peste Rând Tratat ca Atac Corect**

Înainte de levata a treisprezecea<sup>17</sup>, orice atac peste rând cu cartea pe față poate fi tratat ca un atac corect (dar vezi Legea 47E1). Devine un atac corect dacă declarantul sau orice apărător, după caz, îl acceptă printr-o afirmație în acest sens, sau dacă se joacă o carte din mâna de după cea din care s-a făcut atacul neregulamentar (dar vezi B). Dacă nu există o asemenea acceptare sau joc, arbitrul va cere ca atacul să se facă din mâna corectă (și vezi Legea 47B).

### **B. Atac Corect Ulterior Atacului Neregulamentar**

Sub rezerva Legii 53A, dacă un adversar al jucătorului care a atacat peste rând era de drept la atac, acest adversar își poate face atacul convenit la levata la care s-a comis infracțiunea fără să se considere că a jucat în continuarea atacului neregulamentar. În această situație, atacul corect rămâne valabil și toate cărțile jucate eronat la această levată pot fi retrase, dar se aplică Legea 16C.

### **C. Apărătorul Greșit Joacă la Atacul Neregulamentar al Declarantului**

Dacă declarantul atacă peste rând fie din mână, fie de la mort, și apărătorul aflat la dreapta atacului neregulamentar joacă o carte (dar vezi B), atacul rămâne valabil și se aplică Legea 57.

## **LEGEA 54 – ATAC INIȚIAL PESTE RÂND CU CARTEA PE FAȚĂ**

Când un atac inițial peste rând este făcut cu cartea pe față și partenerul jucătorului vinovat atacă cu cartea pe spate, arbitrul cere ca atacul pe spate să fie retras și:

### **A. Declarantul își Etalează Mâna**

După un atac inițial peste rând cu cartea pe față, declarantul poate să-și etaleze mâna, devenind mort. Dacă declarantul începe să-și etaleze mâna și astfel expune una sau mai multe cărți, el trebuie să-și etaleze toată mâna. Mortul devine declarant.

### **B. Declarantul Acceptă Atacul**

Când un apărător expune un atac inițial peste rând, declarantul poate accepta atacul neregulamentar conform Legii 53, și mortul se etalează conform Legii 41.

1. A doua carte a levatei se joacă din mâna declarantului.

<sup>17</sup> Un atac peste rând la levata a treisprezecea trebuie retras.

2. Dacă declarantul joacă a doua carte a levatei de la mort, aceasta nu poate fi retrasă decât pentru a corecta o renonsă.

### **C. Declarantul Trebuie să Accepte Atacul**

Dacă este posibil ca declarantul să fi văzut orice carte de la mort (exceptând eventualele cărți expuse de mort în timpul licitației și pentru care s-a aplicat Legea 24), el trebuie să accepte atacul și presupusul declarant devine declarant.

### **D. Declarantul Refuză Atacul**

Declarantul îi poate cere unui apărător să-și retragă atacul inițial peste rând făcut cu cartea pe față. Cartea retrasă devine carte penalizată majoră și se aplică Legea 50D.

### **E. Atac Inițial al Axei Greșite**

Dacă declarantul sau mortul încearcă să facă un atac inițial, se aplică Legea 24.

## **LEGEA 55 – ATAC PESTE RÂND AL DECLARANTULUI**

### **A. Atac Acceptat**

Dacă declarantul atacă peste rând din mână sau de la mort, oricare apărător poate accepta atacul conform Legii 53 sau poate cere retragerea lui (după dezinformare, vezi Legea 47E1). Dacă apărătorii aleg diferit, primează opțiunea jucătorului care urmează la rând după atacul neregulamentar.

### **B. Declarantul Trebuie să-și Retrăgă Atacul**

1. Dacă declarantul a atacat din mână sau de la mort când era rândul unui apărător să atace, și i s-a cerut să retragă atacul conform Legii 55A, el reîncadrează cartea atacată eronat în mâna adecvată. Nu se aplică altă rectificare.
2. Dacă declarantul a atacat din mâna cealaltă când era rândul lui să atace din mână sau de la mort, și i s-a cerut să retragă atacul conform Legii 55A, el își retrage cartea atacată eronat și trebuie să atace din mâna corectă.

### **C. Declarantul Ar Putea Obține Informații**

Când declarantul adoptă o linie de joc care ar fi putut fi bazată pe o informație obținută prin intermediul infracțiunii sale, se aplică Legea 16.

## **LEGEA 56 – ATAC PESTE RÂND AL UNUI APĂRĂTOR**

Când un apărător atacă peste rând cu cartea pe față, declarantul poate:

- A. Să accepte atacul neregulamentar conform Legii 53, sau
- B. Să îi ceară apărătorului să-și retragă atacul peste rând. Cartea retrasă devine carte penalizată majoră și se aplică Legea 50D.

## LEGEA 57 – ATAC SAU JOC PREMATUR

### A. Joc Prematur sau Atac Prematur la Levata Următoare

Când un apărător atacă la levata următoare înainte ca partenerul lui să fi jucat la levata curentă, sau joacă peste rând înainte ca partenerul lui să fi jucat, cartea astfel atacată sau jucată devine carte penalizată majoră, și declarantul selectează una din opțiunile următoare. El poate:

1. Să-i ceară partenerului jucătorului vinovat să-și joace cea mai mare carte din culoarea atacată, sau
2. Să-i ceară partenerului jucătorului vinovat să-și joace cea mai mică carte din culoarea atacată, sau
3. Să-i ceară partenerului jucătorului vinovat să joace o carte dintr-o altă culoare specificată de declarant, sau
4. Să-i interzică partenerului jucătorului vinovat să joace o carte dintr-o altă culoare specificată de declarant.

### B. Partenerul Jucătorului Vinovat Nu Se Poate Conformă Rectificării

Când partenerul jucătorului vinovat nu se poate conforma rectificării alese de declarant el poate juca orice carte, conform Legii 59.

### C. Declarantul sau Mortul a Jucat

1. Un apărător nu este supus unei rectificări pentru că a jucat înaintea partenerului dacă declarantul a jucat din ambele mâini. Dar o carte a mortului nu se consideră jucată până ce declarantul nu a cerut (sau indicat<sup>18</sup> în vreun fel) jocul.
2. Un apărător nu este supus unei rectificări pentru că a jucat înaintea partenerului dacă mortul a selectat din proprie inițiativă o carte sau a sugerat în mod ilegal jocul unei cărți înainte ca adversarul său din dreapta să fi jucat.
3. Un joc prematur (nu și un atac) efectuat de declarant din orice mână este o carte jucată care, dacă este legală, nu poate fi retrasă.

### D. Joc Prematur la Rândul Adversarului din Dreapta

Dacă un apărător încearcă să joace la o levată (nu să atace) când era rândul adversarului său din dreapta, se aplică Legea 16. Când cartea lui poate fi jucată legal la levata respectivă, el trebuie să o joace când îi vine rândul; altfel, cartea devine carte penalizată majoră.

---

<sup>18</sup> Ca printr-un gest sau o încuviințare

## LEGEA 58 – ATACURI SAU JOCURI SIMULTANE

### A. Jocuri Simultane a Doi Jucători

Un atac sau joc făcut simultan cu atacul sau jocul legal al altui jucător se consideră a fi un atac sau joc consecutiv.

### B. Cărți Jucate Simultan din Aceeași Mână

Dacă un jucător atacă sau joacă două sau mai multe cărți simultan:

1. Dacă numai o carte este vizibilă, acea carte este jucată; toate celelalte cărți sunt ridicate și nu există altă rectificare (vezi Legea 47F).
2. Dacă mai multe cărți sunt vizibile, jucătorul vinovat desemnează cartea pe care vrea să o joace; când el este apărător, toate celelalte cărți expuse devin penalizate (vezi Legea 50).
3. După ce un jucător vinovat retrage o carte vizibilă, un adversar care a jucat în continuare la levata respectivă își poate retrage cartea jucată și o poate înlocui cu alta fără altă rectificare (dar vezi Legea 16C).
4. Dacă jocul simultan rămâne nedescoperit până când ambele axe au jucat la levata următoare, se aplică Legea 67.

## LEGEA 59 – INABILITATEA DE A ATACA SAU JUCA CONFORM CERERII

Un jucător poate juca orice altă carte legală dacă nu poate să atace sau joace așa cum i s-a cerut în cursul unei rectificări, fie pentru că nu deține nicio carte în culoarea cerută, ori pentru că are numai cărți dintr-o culoare în care i s-a interzis să atace, ori pentru că este obligat să dea la culoare.

## LEGEA 60 – JOC DUPĂ UN JOC ILEGAL

### A. Carte Jucată După o Neregularitate

1. Un membru al axei nevinovate care joacă o carte după ce adversarul său din dreapta a atacat sau jucat peste rând sau prematur, dar înainte să se fi decis o rectificare, pierde dreptul la o rectificare pentru acea infracțiune.
2. Odată pierdut dreptul la o rectificare, jocul ilegal este tratat ca și cum ar fi fost la rând (mai puțin când se aplică Legea 53B).
3. Dacă axa vinovată avea obligația să joace o carte penalizată sau să se conformeze unei restricții de atac sau joc, obligația se menține pentru tururile următoare.

### B. Un Apărător Joacă Înainte de Atacul din Mâna Corectă Impus Declarantului

Când un apărător joacă o carte după ce declarantului i s-a cerut să-și retragă atacul peste rând făcut din oricare mână, dar înainte ca declarantul să fi atacat din mâna corectă, cartea apărătorului devine carte penalizată majoră (Legea 50).

### **C. Joc al Axei Vinovate Înainte de Deciderea unei Rectificări**

Jocul unui membru al axei vinovate înainte de deciderea unei rectificări nu afectează drepturile adversarilor, și poate face el însuși obiectul unei rectificări.

## **LEGEA 61 – A NU DA LA CULOARE – INTEROGĂRI PRIVIND RENONSA**

### **A. Definiția Renonsei**

A nu da la culoare în conformitate cu Legea 44 sau a nu ataca sau juca, atunci când este posibil, o carte sau o culoare cerută de lege sau de un adversar în cursul rectificării unei neregularități constituie o renonsă. (Pentru inabilitatea de a se conforma vezi Legea 59.)

### **B. Dreptul de a Întreba despre o Posibilă Renonsă**

1. Declarantul poate întreba un apărător care nu a dat la culoare dacă are o carte în culoarea atacată.
2.
  - a) Mortul îl poate întreba pe declarant [dar vezi Legea 43B2b)].
  - b) Mortul nu poate întreba un apărător și se aplică Legea 16B.
3. Apărătorii îl pot întreba pe declarant și se pot întreba unul pe altul (cu riscul de a crea informație neautorizată).

### **C. Dreptul de a Inspecta Levatele**

Reclamarea unei renonse nu duce automat la inspecția levatelor anterioare (vezi Legea 66C).

## **LEGEA 62 – CORECTAREA UNEI RENONSE**

### **A. Renonsa Trebuie Corectată**

Un jucător trebuie să-și corecteze renonsa dacă se atrage atenția asupra neregularității înainte ca renonsa să fie consumată.

### **B. Corectarea unei Renonse**

Pentru a corecta o renonsă, jucătorul vinovat își retrage cartea jucată și o înlocuiește cu o carte legală.

1. O carte astfel retrasă devine carte penalizată majoră (Legea 50) dacă a fost jucată din mâna neexpusă a unui apărător.
2. Cartea poate fi înlocuită fără altă rectificare dacă a fost jucată din mâna declarantului (dar vezi Legea 43B2b)), a mortului, sau dacă era o carte expusă a unui apărător.

### **C. Cărți Jucate în Continuare**

1. Fiecare membru al axei nevinovate își poate retrage și reîncadra în mână orice carte jucată după renonsă dar înainte să se fi atras atenția asupra ei (vezi Legea 16C).
2. După ce un jucător nevinovat își retrage astfel cartea, jucătorul axei vinovate care urmează la rând poate să-și retragă și el cartea jucată, care devine carte penalizată dacă jucătorul este un apărător (vezi Legea 16C).
3. Dacă ambele axe fac renonsă la aceeași levată și numai o axă a jucat la levata următoare, atunci ambele renonse trebuie corectate (vezi Legea 16C2). Fiecare carte retrasă de apărători devine carte penalizată.

### **D. Renonsă la Levata a Douăsprezecea**

1. La a douăsprezecea levată, o renonsă, chiar și una consumată, trebuie corectată dacă este descoperită înainte ca cele patru mâini să fie reintroduse în etui.
2. Dacă un apărător face o renonsă la a douăsprezecea levată înainte să-i fi venit rândul partenerului său să joace la acea levată, se aplică Legea 16C.

## **LEGEA 63 – CONSUMAREA UNEI RENONSE**

### **A. Renonsa Devine Consumată**

O renonsă devine consumată:

1. Când jucătorul vinovat sau partenerul său atacă sau joacă la levata următoare (orice asemenea joc, legal sau ilegal, duce la consumarea renonsei).
2. Când jucătorul vinovat sau partenerul său numește sau desemnează în orice fel o carte pentru a fi jucată la levata următoare.
3. Când un membru al axei vinovate face o revendicare sau concesiune de levate oral, prin etalarea mâinii, sau în orice alt fel.
4. Când acordul cu o revendicare sau concesiune adversă este stabilit (conform Legii 69A), fără ca axa vinovată să fi obiectat înainte de terminarea rundei sau înainte de a face o declarație pe dona următoare.

### **B. Renonsa Nu Poate Fi Corectată**

Odată consumată, o renonsă nu mai poate fi corectată (decât conform Legii 62D pentru o renonsă la a douăsprezecea levată sau conform Legii 62C3), și levata la care s-a petrecut renonsa rămâne așa cum s-a jucat.

## **LEGEA 64 – PROCEDURA DUPĂ CONSUMAREA UNEI RENONSE**

### **A. Ajustare Automată a Numărului de Levate**

Când o renonsă este consumată:

1. Și levata la care s-a petrecut renonsa a fost câștigată de jucătorul vinovat<sup>19</sup>, la sfârșitul jocului levata la care s-a petrecut renonsa este transferată axei nevinovate împreună cu una din levatele câștigate ulterior de axa vinovată.
2. Și levata la care s-a petrecut renonsa nu a fost câștigată de jucătorul vinovat<sup>19</sup>, atunci, dacă axa vinovată a câștigat acea levată sau oricare din levatele următoare, la sfârșitul jocului se transferă o levată axei nevinovate.

### **B. Nicio Ajustare Automată**

Nu există nicio ajustare automată a numărului de levate pentru o renonsă consumată (dar vezi Legea 64C) dacă:

1. Axa vinovată nu a câștigat nici levata de renonsă, nici vreo levată ulterioară.
2. Este o renonsă subsecventă în aceeași culoare făcută de același jucător, prima renonsă fiind consumată.
3. Renonsa constă în a nu fi jucat o carte penalizată sau orice carte a mortului.
4. Atenția asupra renonsei a fost atrasă pentru prima oară după ce un membru al axei nevinovate a făcut o declarație în dona următoare.
5. Atenția asupra renonsei a fost atrasă pentru prima oară după terminarea runde.
6. Este o renonsă la a douăsprezecea levată.
7. Ambele axe au făcut renonsă în aceeași donă și ambele renonse s-au consumat.
8. Renonsa a fost corectată conform Legii 62C3.

### **C. Repararea Prejudiciului**

1. Când, după orice renonsă consumată, inclusiv cele care nu fac obiectul ajustării numărului de levate, arbitrul apreciază că axa nevinovată este insuficient compensată de această Lege pentru prejudiciul suferit, el va acorda un scor ajustat.
- 2.

---

<sup>19</sup> O levată câștigată la mort nu se consideră câștigată de declarant în sensul prezentei Legi.

- a) După renonse repetate ale aceluiași jucător în aceeași culoare (vezi B2 mai sus), arbitrul ajustează scorul când este probabil că axa nevinovată să fi câștigat mai multe levate dacă una sau mai multe din renonsele subsecvente nu s-ar fi petrecut.
- b) Când ambele axe au făcut renonsă în aceeași donă (vezi B7 mai sus) și arbitrul apreciază că un concurent a fost prejudiciat, el va acorda un scor ajustat bazat pe rezultatul probabil în absența tuturor renonselor.

## **LEGEA 65 – ARANJAREA LEVATELOR**

### **A. Levată Completă**

După ce s-au jucat 4 cărți la o levată, fiecare jucător își întoarce cartea cu fața în jos, în dreptul lui, pe masă.

### **B. Cum se Ține Socoteala Levatelor**

1. Dacă axa jucătorului a câștigat levata, lungimea cărții e orientată către partener.
2. Dacă adversarii au câștigat levata, lungimea cărții e orientată către adversari.
3. Un jucător poate atrage atenția asupra unei cărți orientate incorect, dar acest drept expiră când axa lui atacă sau joacă la levata următoare. Dacă se depășește acest termen, se poate aplica Legea 16B.

### **C. Ordine**

Fiecare jucător își suprapune ordonat cărțile pe un rând, pe măsură ce acestea sunt jucate, pentru a permite revederea jocului după terminarea acestuia, dacă este necesar să se stabilească numărul de levate câștigate de fiecare axă sau ordinea în care au fost jucate cărțile.

### **D. Acord Asupra Rezultatului Jocului**

Jucătorii n-ar trebui să deranjeze ordinea cărților jucate înainte să cadă de acord asupra numărului de levate câștigate. Un jucător care nu se conformează dispozițiilor acestei Legi își periclitează dreptul de a reclama posesia unor levate disputate sau de a reclama (sau infirma) o renonsă.

## **LEGEA 66 – INSPECȚIA LEVATELOR**

### **A. Levată Curentă**

Cât timp axa lui nu a atacat sau jucat la levata următoare, declarantul sau orice apărător poate, înainte să-și fi întors propria carte cu fața în jos pe masă, să ceară ca toate cărțile jucate în acea levată să fie menținute vizibile.

### **B. Ultima Carte Proprie**



Până când axa lui a atacat sau jucat la levata următoare, declarantul sau orice apărător poate să-și inspecteze, dar nu să-și expună, ultima carte jucată.

### **C. Levate Închise**

Apoi, până la sfârșitul jocului, levatele închise nu mai pot fi inspectate (decât la cererea explicită a arbitrului; de exemplu, pentru a verifica dacă s-a făcut o renonsă).

### **D. După Terminarea Jocului**

După sfârșitul jocului, se pot inspecta cărțile jucate sau nejucate pentru a rezolva revendicările privind renonsele sau numărul de levate câștigate sau pierdute; dar niciun jucător n-ar trebui să manevreze alte cărți decât ale sale. Dacă arbitrul nu mai reușește să stabilească faptele după o asemenea revendicare, și numai o axă și-a amestecat cărțile, arbitrul decide în favoarea celeilalte axe.

## **LEGEA 67 – LEVATĂ DEFECTUOASĂ**

### **A. Înainte ca Ambele Axe să Joace la Levata Următoare**

Când un jucător a omis să joace sau a jucat mai multe cărți la o levată, eroarea trebuie rectificată dacă se atrage atenția asupra neregularității înainte ca un jucător al fiecărei axe să fi jucat la levata următoare.

1. Pentru a rectifica omisiunea de a juca la o levată, jucătorul vinovat furnizează o carte legală.
2. Pentru a rectifica jocul mai multor cărți la o levată, se va aplica Legea 45E (A Cincea Carte Jucată la o Levată) sau Legea 58B (Cărți Jucate Simultan din Aceeași Mână).

### **B. După ce Ambele Axe Joacă la Levata Următoare**

Când arbitrul determină că a existat o levată defectuoasă (prin faptul că un jucător are prea puține sau prea multe cărți în mână și un număr incorrect corespunzător de cărți jucate), și ambele axe au jucat la levata următoare, el procedează astfel:

1. Când jucătorul vinovat a omis să joace o carte la levata defectuoasă, arbitrul îi va cere imediat să expună o carte și apoi să o plaseze la locul ei printre cărțile jucate (această carte nu afectează posesia levatei); dacă:
  - a) Jucătorul vinovat are o carte în culoarea atacată la levata defectuoasă, el trebuie să aleagă o asemenea carte și să o plaseze printre cărțile jucate. Se consideră că a făcut renonsă la levata defectuoasă și se supune pierderii unei levate, transferată conform Legii 64A2.
  - b) Jucătorul vinovat nu are nicio carte în culoarea atacată la levata defectuoasă, el alege orice carte și o plasează printre cărțile jucate. Se consideră că a făcut renonsă la levata defectuoasă și se supune pierderii unei levate, transferată conform Legii 64A2.

2.
  - a) Când jucătorul vinovat a jucat mai multe cărți la levata defectuoasă, arbitrul inspectează cărțile jucate și îi cere jucătorului vinovat să-și reia în mână toate cărțile în plus<sup>20</sup>, lăsând-o printre cele jucate pe cea vizibilă la levata defectuoasă (dacă arbitrul nu poate stabili care a fost cartea vizibilă, jucătorul vinovat lasă cea mai mare carte pe care ar fi putut să o joace legal la levata respectivă). Posesia levatei defectuoase nu se schimbă
  - b) Se consideră că orice carte reîncadrată în mână a aparținut încontinuu mâinii jucătorului vinovat, și omisiunea de a fi jucat-o la o levată precedentă poate constitui o renonsă.
3. Când arbitrul determină că jucătorul vinovat a jucat o carte la levata defectuoasă, dar nu a plasat-o printre cărțile jucate, arbitrul găsește cartea și o plasează corect printre cărțile jucate. Se va acorda un scor ajustat dacă aceeași carte a fost jucată la o levată ulterioară și este prea târziu pentru a corecta jocul ilegal.

## LEGEA 68 – REVENDICARE SAU CONCESIE DE LEVATE

Pentru ca o afirmație sau acțiune să constituie o revendicare sau concesie de levate conform acestor Legi, ea trebuie să se refere la alte levate decât cea curentă. Dacă afirmația sau acțiunea ține doar de câștigarea sau pierderea unei levate incomplete în curs de desfășurare, jocul continuă normal; cărțile expuse sau dezvăluite de un apărător nu devin cărți penalizate, dar se pot aplica Legile 16 și 57A.

### A. Definiția Revendicării

Orice afirmație a declarantului sau a unui apărător în sensul că o axă va câștiga un anumit număr de levate este o revendicare a acelor levate. Un jucător revendică de asemenea atunci când sugerează ca jocul să fie scurtat sau când își arată cărțile (mai puțin când intenția sa era demonstrabil alta decât să revendice – de exemplu, dacă declarantul își etalează cărțile după un atac inițial peste rând se va aplica Legea 54, nu aceasta).

### B. Definiția Concesiei

1. Orice afirmație a declarantului sau a unui apărător în sensul că o axă va pierde un anumit număr de levate este o concesie a acelor levate; o revendicare a unui anumit număr de levate este o concesie a eventualelor levate restante. Un jucător concede toate levatele restante atunci când își abandonează mâna.
2. Indiferent de B1, dacă un apărător încearcă să conceedă una sau mai multe levate și partenerul său obiectează imediat, atunci n-a existat nici o concesie, nici o revendicare. Poate exista informație neautorizată, de aceea arbitrul trebuie chemat imediat. Jocul continuă. O carte expusă de un apărător în aceste condiții nu este carte penalizată, dar informația rezultată din expunerea ei se supune Legii 16C și nu poate fi folosită de partenerul apărătorului care a expus cartea.

<sup>20</sup> Arbitrul ar trebui să evite, pe cât posibil, să expună cărțile jucate de un apărător, dar dacă o carte în plus care trebuie reîncadrată în mâna unui apărător a fost expusă, aceasta devine carte penalizată (vezi Legea 50).

### **C. Clarificări Necesare**

O revendicare ar trebui să fie însoțită imediat de o precizare clară a liniei de joc sau apărare prin care jucătorul își propune să câștige levatele revendicate, inclusiv ordinea jucării cărților. Jucătorul care revendică sau concede își etalează mâna.

### **D. Întreruperea Jocului**

După orice revendicare sau concesie, jocul este întrerupt.

1. Dacă revendicarea sau concesia este acceptată, se aplică Legea 69.
2. Dacă ea este pusă la îndoială de orice jucător (inclusiv mortul), ori
  - a) Arbitrul poate fi chemat imediat fără a acționa până la venirea acestuia, și se aplică Legea 70; ori
  - b) La cererea celeilalte axe decât cea care a făcut revendicarea sau concesia, jocul poate continua în următoarele condiții:
    - i. Toți cei 4 jucători trebuie să fie de acord; altfel se cheamă arbitrul, care procedează ca la a).
    - ii. Revendicarea sau concesia anterioară este nulă și nu face obiectul unei decizii. Nu se aplică Legile 16 și 50, și scorul obținut în continuare rămâne valabil.

## **LEGEA 69 – REVENDICARE SAU CONCESIE ACCEPTATĂ**

### **A. Stabilirea Acordului**

Acordul este stabilit când o axă admite revendicarea sau concesia făcută de un adversar și nu obiectează la aceasta înainte să fi făcut o declarație în dona următoare sau înaintea terminării runde, în funcție de care se întâmplă mai întâi. Rezultatul se consemnează ca și cum levatele revendicate sau cedate ar fi fost câștigate sau pierdute jucând.

### **B. Retragera unui Acord Stabilit**

Acordul cu o revendicare sau concesie (vezi A) poate fi retras în limitele Perioadei de Corecție stabilită prin Legea 79C:

1. Dacă un jucător a fost de acord cu pierderea unei levate pe care de fapt axa sa a câștigat-o; sau
2. Dacă un jucător a fost de acord cu pierderea unei levate pe care probabil axa sa ar fi câștigat-o dacă jocul ar fi continuat.

Scorul donei este reînregistrat cu o asemenea levată acordată axei sale.

## LEGEA 70 – REVENDICARE SAU CONCESIE CONTESTATĂ

### A. Obiectiv General

Când decide asupra unei revendicări sau concesiilor contestate, arbitrul acordă un rezultat echitabil pe cât posibil, dar orice aspect îndoielnic al unei revendicări va fi rezolvat împotriva jucătorului care a făcut revendicarea. Arbitrul procedează după cum urmează.

### B. Repetarea Clarificării

1. Arbitrul îi cere jucătorului care a făcut revendicarea să repete clarificările pe care le-a făcut când a revendicat.
2. Apoi, arbitrul ascultă obiecțiile adversarilor la revendicarea făcută (dar considerațiile sale nu sunt limitate la obiecțiile adversarilor).
3. Arbitrul poate cere jucătorilor să își expună pe masă cărțile restante.

### C. Există un Atu Afară

Când un atu a rămas într-una din mâinile adversarilor, arbitrul va acorda una sau mai multe levate adversarilor dacă:

1. Jucătorul care a revendicat nu a făcut nicio afirmație privind acel atu, și
2. Este cât de puțin probabil ca jucătorul care a revendicat să nu fi fost conștient, în momentul revendicării, că mai există un atu la adversari, și
3. Acel atu poate câștiga o levată ca urmare a unui joc normal<sup>21</sup> oarecare.

### D. Considerațiile Arbitrului

1. Arbitrul nu va accepta din partea jucătorului care a revendicat nicio linie de joc câștigătoare necuprinsă în clarificarea inițială dacă există o altă linie normală<sup>21</sup> de joc care nu ar avea același succes.
2. Arbitrul nu acceptă nicio parte a revendicării unui apărător care depinde de alegerea de către partenerul său a unui joc anume dintre mai multe jocuri normale<sup>21</sup> posibile.

### E. Linie de Joc Neprecizată

1. Arbitrul nu va accepta din partea jucătorului care a revendicat nicio linie de joc reformulată al cărei succes depinde de găsirea unei cărți în mâna unui adversar și nu a celuilalt, mai puțin dacă un adversar nu a dat la acea culoare înaintea efectuării revendicării, sau urmează să nu dea la acea culoare în cursul oricărei linii de joc normale<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> Pentru Legile 70 și 71, „normal” include un joc neglijent sau inferior pentru nivelul jucătorului implicat.

2. Autoritatea Regulatorie poate specifica o ordine (de exemplu, „de sus în jos”) în care arbitrul va considera că este jucată o culoare dacă ordinea nu a fost precizată în timpul revendicării (dar supunându-se tuturor celorlalte cerințe ale acestei Legi).

## **LEGEA 71 – CONCESIE ANULATĂ**

O concesiune, odată făcută, rămâne valabilă, cu excepția că în limitele Perioadei de Corecție stabilită prin Legea 79C arbitrul va anula o concesiune:

- A. Dacă un jucător a cedat o levată pe care de fapt axa sa a câștigat-o; sau
- B. Dacă un jucător a cedat o levată care nu ar fi putut fi pierdută prin niciun joc normal<sup>22</sup> al cărților restante.

Scorul donei este reînregistrat cu o asemenea levată acordată axei sale.

## **LEGEA 72 – PRINCIPII GENERALE**

### **A. Respectarea Legilor**

Turneele de bridge ar trebui să se joace în strictă concordanță cu Legile. Scopul principal este de a obține un scor mai mare decât ceilalți concurenți, respectând totodată procedurile legale și standardele etice stabilite prin aceste legi.

### **B. Infracțiuni**

1. Un jucător trebuie să nu încalce intenționat o lege, chiar dacă este dispus să accepte rectificarea prescrisă.
2. În general nu există obligația de a atrage atenția asupra unei infracțiuni comise de propria axă (dar vezi Legea 20F pentru o explicație greșită și Legile 62A și 79A2).
3. Un jucător nu are dreptul să încerce să ascundă o infracțiune, ca de exemplu făcând o a doua renonsă, ascunzând o carte implicată într-o renonsă sau amestecând prematur cărțile.

### **C. Conștientizarea unui Posibil Prejudiciu**

Dacă arbitrul apreciază că un jucător vinovat ar fi putut fi conștient, în momentul comiterii neregularității, că aceasta ar putea în bună măsură să prejudicieze axa nevinovată, el va cere ca licitația și jocul să continue (dacă nu s-au terminat). La sfârșitul jocului arbitrul acordă un scor ajustat dacă apreciază că axa vinovată a avut de câștigat din neregularitatea sa.

---

<sup>22</sup> Pentru Legile 70 și 71, „normal” include un joc neglijent sau inferior pentru nivelul jucătorului implicat.

## **LEGEA 73 – COMUNICARE, TEMPO ȘI INDUCERE ÎN EROARE**

### **A. Comunicare Adecvată între Parteneri**

1. Comunicarea între parteneri în timpul licitației și jocului se va efectua numai prin intermediul declarațiilor și cărților jucate, cu excepția cazurilor autorizate explicit de aceste legi.
2. Declarațiile și jocurile ar trebui făcute fără nicio emfază, manierism sau inflexiune necuvenită, și fără ezitare sau grabă excesivă. Dar Autoritățile Regulatorie pot impune pauze obligatorii, precum la primul tur de licitație, sau după avertismentul asupra unui anunț cu salt, sau la prima levată.

### **B. Comunicare Neadecvată între Parteneri**

1. Partenerii nu vor comunica prin mijloace ca felul în care sunt efectuate declarațiile și jocurile, remarci sau gesturi ilicite, întrebări adresate sau neadresate, sau alerte și explicații oferite sau neoferite.
2. Cel mai grav delict este ca o axă să schimbe informații prin metode de comunicare prestabilite care nu sunt autorizate de aceste Legi.

### **C. Un Jucător Primește Informație Neautorizată de la Partener**

1. Când un jucător beneficiază de informație neautorizată de la partener, provenind de exemplu dintr-o remarcă, întrebare, explicație, gest, manierism, emfază, inflexiune, grabă sau ezitare, o alertă neașteptată sau lipsa unei alerte, el trebuie să aibă grijă să evite să profite de pe urma acelei informații neautorizate [vezi Legea 16B1a)].
2. Se poate dicta o penalizare împotriva unui jucător care încalcă C1, dar dacă adversarii sunt prejudiciați, vezi de asemenea Legea 16B3.

### **D. Variații de Tempo sau Manieră**

1. Este de dorit, deși nu întotdeauna obligatoriu, ca jucătorii să mențină un tempo constant și manieră fără variații. În orice caz, jucătorii ar trebui să aibă mare grijă când aceste variații le-ar putea crea un avantaj. Altfel, să variezi neintenționat tempo-ul sau maniera de efectuare a unei declarații sau joc nu este o infracțiune. Inferențele provenite din asemenea variații sunt autorizate doar pentru adversari, care pot acționa în baza acestora pe propriul risc.
2. Un jucător nu are dreptul să își inducă un adversar în eroare printr-o întrebare, remarcă sau gest; prin graba sau ezitarea de a declara sau juca (precum ezitarea înainte de a juca un singleton); prin maniera de a efectua o declarație sau joc; sau prin orice abatere intenționată de la procedura corectă.

### **E. Inducere în Eroare**

1. Un jucător poate să încerce să își inducă un adversar în eroare printr-o declarație sau joc (cat timp inducerea în eroare nu este subliniată printr-o grabă sau ezitare neobișnuită, nici protejată de o înțelegere sau experiență partenerială ascunsă).
2. Dacă arbitrul stabilește că un jucător nevinovat a tras o concluzie falsă dintr-o întrebare, remarcă, manieră, tempo sau altele asemenea ale unui adversar a cărui acțiune nu are în mod demonstrabil o justificare bridgistică, și care ar fi putut fi conștient, la momentul acțiunii, că aceasta i-ar putea crea un avantaj, arbitrul va acorda un scor ajustat.

## **LEGEA 74 – CONDUITĂ ȘI ETICHETĂ**

### **A. Atitudine Adecvată**

1. Un jucător ar trebui să păstreze în orice moment o atitudine curtenitoare.
2. Un jucător ar trebui să evite cu grijă orice remarcă sau acțiune ilicită care ar putea enerva sau jena un alt jucător sau ar putea interfera cu plăcerea de a juca.
3. Fiecare jucător ar trebui să urmeze o procedură uniformă și corectă în declarații și joc.

### **B. Etichetă**

Ca o chestiune de curtoazie un jucător ar trebui să se abțină de la:

1. A acorda insuficientă atenție jocului.
2. A face comentarii gratuite în timpul licitației și jocului.
3. A detașa o carte înainte să-i vină rândul să joace.
4. A prelungi inutil jocul (precum a continua să joace deși știe că va lua toate levatele) în scopul de a dezorienta un adversar.
5. A chema și a se adresa arbitrului într-o manieră nepoliticoasă față de el sau de alți concurenți.

### **C. Încălări de Procedură**

Următoarele sunt exemple de încălcări de procedură:

1. Folosirea unor denumiri diferite pentru aceeași declarație.
2. Manifestarea aprobării sau dezaprobării față de o declarație sau joc.
3. Manifestarea așteptării sau intenției de a câștiga sau pierde o levată care nu s-a încheiat.

4. Comentarii sau acțiuni în timpul licitației sau jocului cu rolul de a atrage atenția asupra unui eveniment semnificativ sau asupra numărului de levate care mai trebuie câștigate pentru atingerea scopului.
5. Studiarea intenționată a oricărui alt jucător în timpul licitației sau jocului, sau a mâinii altui jucător cu intenția de a-i vedea cărțile sau de a observa locul de unde scoate o carte (dar e adecvat să acționezi în baza unei informații obținute prin vederea neintenționată a unei cărți adverse<sup>23</sup>).
6. Manifestarea unei vădite lipse de interes pentru restul donei (de exemplu prin strângerea cărților).
7. Variația tempo-ului normal de licitație sau joc cu scopul de a dezorienta un adversar.
8. Părăsirea mesei fără motiv înainte de sfârșitul rundei.

## LEGEA 75 – EXPLICAȚIE GREȘITĂ SAU DECLARAȚIE GREȘITĂ

După ce adversarii au fost induși în eroare de o explicație, responsabilitățile jucătorilor (și ale arbitrului) sunt următoarele:

### A. Greșeală care Cauzează Informație Neautorizată

Indiferent dacă explicația este sau nu o descriere corectă a înțelegerii parteneriale, un jucător care a auzit explicația partenerului știe că declarația sa a fost interpretată greșit. Această informație este neautorizată (vezi Legea 16A) și jucătorul trebuie să aibă grijă să evite să profite de pe urma ei (vezi Legea 73C); altfel, arbitrul acordă un scor ajustat.

### B. Explicație Greșită

1. Când înțelegerea partenerială diferă de explicația dată, explicația este o infracțiune. Când această infracțiune duce la prejudicierea axei nevinovate, arbitrul va acorda un scor ajustat.
2. Dacă un jucător își dă seama de propria greșeală, el trebuie să cheme arbitrul înainte de expunerea atacului inițial (sau în timpul jocului, dacă își dă seama mai târziu), și apoi să ofere o corecție. Jucătorul poate să cheme arbitrul și înainte de sfârșitul licitației, dar nu are obligația să o facă (vezi Legea 20F4).
3. Partenerul jucătorului trebuie să nu facă nimic pentru a corecta explicația greșită cât timp licitația continuă și, dacă ulterior devine apărător, trebuie să cheme arbitrul și să corecteze explicația abia după terminarea jocului. Dacă partenerul jucătorului devine declarant sau mort, el trebuie, după pas-ul final, să cheme arbitrul și apoi să ofere o corecție.

### C. Declarație Greșită

<sup>23</sup> Vezi Legea 73D2 când este posibil ca un jucător să își fi arătat intenționat cărțile.



Când înțelegerea partenerială a fost explicată corect, greșeala fiind declarația făcută și nu explicația, nu există nicio infracțiune. Explicația nu trebuie corectată (și nici nu trebuie anunțat arbitrul) imediat și nu există nicio obligație de a o face mai târziu. Indiferent de prejudiciu, rezultatul rămâne valabil [dar vezi Legea 21B1b)].

#### **D. Decizia Arbitrului**

1. Este de așteptat ca jucătorii să își dezvăluie înțelegerile parteneriale cu acuratețe (vezi Legea 20F1); eșecul de a o face constituie dezinformare.
2. În orice înțelegere partenerială este necesar ca ambii jucători să posede aceeași înțelegere mutuală, și este o infracțiune să descrii o înțelegere unde nu există aceeași înțelegere mutuală. Dacă arbitrul stabilește că explicația eronată nu se baza pe o înțelegere partenerială, el aplică Legea 21B.
3. Când există o infracțiune (ca la B1 sau D2) și există suficiente dovezi asupra semnificației stabilite a declarației, arbitrul acordă un scor ajustat bazat pe rezultatul probabil în cazul în care adversarii ar fi primit la timp explicația corectă. Dacă arbitrul stabilește că semnificația declarației nu a fost stabilită, el acordă un scor ajustat bazat pe rezultatul probabil în cazul în care adversarii ar fi fost astfel informați.

## **LEGEA 76 – SPECTATORI**

#### **A. Control**

1. Spectatorii din zona de joc<sup>24</sup> se află sub autoritatea arbitrului în conformitate cu regulamentul turneului.
2. Autoritățile Regulate și Organizatorii de Turnee care oferă facilități de transmitere electronică în direct a jocului pot stabili prin regulament termenii care guvernează aceste transmisii și pot prescrie reguli de conduită pentru spectatori. (Un spectator nu are voie să comunice cu un jucător în cursul unei sesiuni în care cel din urmă joacă.)

#### **B. La Masă**

1. Un spectator nu se poate uita la mâinile mai multor jucători, decât când regulamentul o permite.
2. Un spectator nu poate manifesta nicio reacție la licitație sau joc în timpul unei.
3. În timpul unei runde, un spectator trebuie să se abțină de la manierisme sau remarci de orice fel și trebuie să nu converseze cu niciun jucător.
4. Un spectator trebuie să nu deranjeze vreun jucător.

<sup>24</sup> Zona de joc include toate părțile incintei unde un jucător poate fi prezent în timpul participării sale la o sesiune. Poate fi definită suplimentar prin reglementări.

5. Un spectator nu va atrage atenția asupra niciunui aspect al jocului.

### C. Participare

1. Un spectator poate vorbi despre un fapt sau lege în zona de joc<sup>24</sup> numai la cererea arbitrului.
2. Autoritățile Regulatorie și Organizatorii de Turnee pot specifica un mod de a gestiona neregularitățile cauzate de spectatori.

### D. Statut

Orice persoană din zona de joc<sup>24</sup>, în afara jucătorilor și a oficialilor turneului, are statut de spectator dacă arbitrul nu decide altfel.

## LEGEA 77 – TABELUL DE SCOR

### Puncte de levată

Sunt marcate de axa declarantului dacă contractul este realizat.

<i>Dacă atuu este</i>	♣	♦	♥	♠
Pentru fiecare levată în plus licitată și făcută				
Necontrat	20	20	30	30
Contrat	40	40	60	60
Recontrat	80	80	120	120
<i>La un contract de fără atu</i>	Necontrat	Contrat	Recontrat	
Pentru prima levată în plus licitată și făcută	40	80	160	
Pentru fiecare levată suplimentară	30	60	120	

100 puncte de levată sau mai multe obținute pe o donă reprezintă o MANȘĂ.  
Mai puțin de 100 de puncte de levată reprezintă o PARȚIALĂ.

### Bonificații

Sunt marcate de axa declarantului.

### Șlemuri

Pentru realizarea unui șlem	Nevulnerabil	Vulnerabil
Mic șlem (12 levate) licitat și făcut	500	750
Mare șlem (13 levate) licitat și făcut	1000	1500

### Levate suplimentare

Pentru fiecare levată suplimentară (făcută în plus față de contract)	Nevulnerabil	Vulnerabil
Necontrat	Valoarea levatei	Valoarea levatei

Contrat	100	200
Recontrat	200	400

*Bonificații pentru manșă, parțială, contract realizat*

Pentru realizarea manșei	Vulnerabil	500
	Nevulnerabil	300
Pentru realizarea unui scor parțial		50
Pentru realizarea unui contract	Contrat	50
	Recontrat	100

**Penalizări pentru căderi**

Sunt marcate de adversarii declarantului dacă contractul nu e realizat.  
Levatele de cădere sunt levatele lipsă până la realizarea contractului.

	Nevulnerabil			Vulnerabil		
	Necontrat	Contrat	Recontrat	Necontrat	Contrat	Recontrat
Pentru prima levată de cădere	50	100	200	100	200	400
Pentru fiecare levată de cădere suplimentară	50	200	400	100	300	600
De la a patra levată de cădere se adaugă	0	100	200	0	0	0

Dacă toți cei 4 jucători pasează (vezi Legea 22) scorul ambelor axe este zero.

## **LEGEA 78 – METODE DE SCOR ȘI CONDIȚII DE CONCURS**

### **A. Scorul în Puncte de Meci**

Când scorul se calculează în puncte de meci, fiecărui concurent i se atribuie, prin comparație cu rezultatele altor concurenți care au jucat aceeași donă, 2 unități de scor (puncte sau semipuncte de meci) pentru fiecare rezultat inferior rezultatului său, 1 unitate de scor pentru fiecare rezultat egal cu al său, și 0 unități de scor pentru fiecare rezultat superior rezultatului său.

### **B. Scorul în IMP-uri**

Când scorul se calculează în IMP-uri, pentru fiecare donă, diferența de puncte între cele 2 rezultate care se compară este convertită în IMP-uri conform scalei de mai jos.

Diferența de puncte	IMP-uri	Diferența de puncte	IMP-uri
0-10	0		
20- 40	1	750-890	13

50- 80	2	900-1090	14
90-120	3	1100-1290	15
130-160	4	1300-1490	16
170-210	5	1500-1740	17
220-260	6	1750-1990	18
270-310	7	2000-2240	19
320-360	8	2250-2490	20
370-420	9	2500-2990	21
430-490	10	3000-3490	22
500-590	11	3500-3990	23
600-740	12	4000+	24

### C. Scorul în Puncte Totale

Când scorul se calculează în puncte totale, scorul fiecărui concurent este scorul net total al tuturor donelor jucate.

### D. Condiții de Concurs

Cu acordul Autorității Regulatorie se pot adopta alte metode de scor (de exemplu conversia în Puncte de Victorie). Organizatorul Turneului ar trebui să publice în avans Condițiile de Concurs pentru un turneu sau concurs. Acestea ar trebui să precizeze condițiile de înscriere, metodele de scor, determinare a câștigătorilor, departajare în caz de egalitate și altele asemenea. Condițiile nu pot intra în conflict cu legea sau regulamentul și vor cuprinde orice informație specificată de Autoritatea Regulatorie. Ele trebuie puse la dispoziția competitorilor.

## LEGEA 79 – LEVATE CÂȘTIGATE

### A. Acord asupra Levatelor Câștigate

1. Se va cădea de acord asupra numărului de levate câștigate înainte de reintroducerea celor 4 mâini în etui.
2. Un jucător trebuie să nu accepte în mod conștient scorul pentru o levată pe care axa sa nu a câștigat-o sau concesia unei levate pe care adversarii n-o puteau pierde.

### B. Dezacord asupra Levatelor Câștigate

Dacă survine un dezacord, trebuie chemat arbitrul, și apoi:

1. Arbitrul stabilește dacă a avut loc o revendicare sau concesie și, dacă da, aplică Legea 69B sau Legea 71.
2. Dacă nu se aplică B1, arbitrul decide scorul care trebuie înregistrat.
3. Dacă arbitrul nu a fost chemat înainte de sfârșitul rundei, scorul poate fi schimbat pentru ambele axe doar când el este ferm convins asupra rezultatului obținut la

masă. Altfel fie va lăsa valabil rezultatul înregistrat, fie va scădea scorul unei axe fără a crește scorul celeilalte.

### **C. Eroare de Scor**

1. O eroare de înregistrare sau calcul al scorului convenit, fie că aparține unui jucător sau unui oficial, poate fi corectată până la expirarea perioadei specificate de Organizatorul Turneului. Dacă acesta nu specifică un timp ulterior<sup>25</sup>, Perioada de Corecție expiră la 30 de minute după punerea la dispoziție a rezultatului oficial.
2. Cu acordul Organizatorului Turneului, o eroare de scor poate fi corectată după expirarea Perioadei de Corecție dacă arbitrul este convins că rezultatul înregistrat este greșit.

## **LEGEA 80 – REGULAMENT ȘI ORGANIZARE**

### **A. Autoritatea Regulatorie**

1. Conform acestor legi, Autoritatea Regulatorie este:
  - a) World Bridge Federation pentru propriile campionate și evenimente mondiale.
  - b) Autoritatea Zonală respectivă pentru turnee și evenimente organizate sub auspiciile sale.
  - c) Organizația Națională de Bridge sub auspiciile căreia are loc turneul, pentru orice alt turneu sau eveniment.
2. Autoritatea Regulatorie are responsabilitățile și puterile specificate în aceste legi.
3. Autoritatea Regulatorie își poate delega puterile (rămânând responsabilă pentru exercitarea acestora) sau le poate atribui (caz în care nu mai este responsabilă pentru exercitarea lor).

### **B. Organizatorul Turneului**

1. Autoritatea Regulatorie poate recunoaște o entitate desemnată ca „Organizatorul Turneului” care, în conformitate cu cerințele Autorității Regulatorie și prevederile acestor legi, este responsabilă pentru aranjarea și pregătirea unui turneu sau eveniment. Puterile și îndatoririle Organizatorului Turneului se pot delega, dar acesta rămâne responsabil pentru execuția lor. Autoritatea Regulatorie poate fi una și aceeași cu Organizatorul Turneului.
2. Puterile și îndatoririle Organizatorului Turneului includ:
  - a) Desemnarea arbitrilor. Dacă nu este desemnat niciun arbitru, jucătorii ar trebui să desemneze o persoană care va exercita atribuțiile arbitrilor.

---

<sup>25</sup> Se poate specifica și un timp anterior, dacă tipul de concurs o cere.

- b) Să facă în avans aranjamente pentru desfășurarea turneului, incluzând incintele de joc, echipamentul și toate celelalte necesități logistice.
- c) Să stabilească data și ora fiecărei sesiuni.
- d) Să stabilească condițiile de înscriere.
- e) Să stabilească condițiile de licitație și joc conform acestor legi, precum și orice alte condiții speciale (ca de exemplu jocul la paravane – prevederile privind rectificarea acțiunilor netransmise dincolo de paravan pot varia).
- f) Să anunțe reglementările suplimentare dar nu în conflict cu aceste legi.
- g)
  - i. Să aranjeze<sup>26</sup> desemnarea asistenților arbitrului.
  - ii. Să desemneze restul personalului și să le stabilească îndatoririle și responsabilitățile.
- h) Să aranjeze<sup>26</sup> acceptarea și afișarea înscrierilor.
- i) Să asigure condiții adecvate de joc și să le anunțe participanților.
- j) Să aranjeze<sup>26</sup> colectarea scorurilor, calculul rezultatelor și înregistrarea oficială a acestora.
- k) Să facă aranjamentele adecvate pentru desfășurarea apelurilor conform Legii 93.
- l) Orice alte puteri și îndatoriri conferite de aceste legi.

## **LEGEA 81 – ARBITRUL**

### **A. Statut Oficial**

Arbitrul este reprezentantul oficial al Organizatorului Turneului.

### **B. Constrângeri și Responsabilități**

1. Arbitrul e responsabil de organizarea tehnică la fața locului a turneului. El are puterea să remedieze orice omisiuni ale Organizatorului Turneului.
2. Arbitrul aplică și este constrâns de aceste legi și de reglementările suplimentare anunțate cu autoritatea conferită de aceste legi.

### **C. Îndatoririle și Puterile Arbitrului**

---

<sup>26</sup> Este firesc în anumite jurisdicții ca arbitrul să își asume responsabilitatea pentru anumite sau toate sarcinile atribuite aici Organizatorului Turneului.

Arbitrul (nu jucătorii) poartă reponsabilitatea rectificării neregularităților și compensării prejudiciului. Îndatoririle și puterile arbitrului mai cuprind în mod normal următoarele:

1. Să mențină disciplina și să asigure buna desfășurare a jocului.
2. Să administreze și să interpreteze aceste Legi și să comunice jucătorilor drepturile și reponsabilitățile lor legale.
3. Să rectifice o eroare sau neregularitate de care află prin orice mijloc, în limita perioadelor stabilite conform Legilor 79C și 92B.
4. Să decidă rectificări atunci când acestea sunt aplicabile și să-și exercite puterile conferite de Legile 90 și 91.
5. Să renunțe la rectificări, la discreția sa, la cererea axei nevinovate.
6. Să aplaneze conflictele.
7. Să înainteze orice problemă unei comisii adecvate.
8. Să raporteze rezultatele oficiale dacă Organizatorul Turneului o cere și să gestioneze orice alte aspecte delegate lui de către Organizatorul Turneului.

#### **D. Delegarea Îndatoririlor**

Arbitrul își poate delega oricare dintre îndatoriri asistenților, dar nu este astfel absolvit de reponsabilitatea îndeplinirii corecte a acestora.

## **LEGEA 82 – RECTIFICAREA ERORILOR DE PROCEDURĂ**

### **A. Datoria Arbitrului**

Arbitrul este responsabil să rectifice erorile de procedură și să asigure derularea jocului într-o manieră care nu contravine acestor legi.

### **B. Rectificarea unei Erori**

Pentru a rectifica o eroare de procedură arbitrul poate:

1. Să acorde un scor ajustat conform prevederilor acestor legi.
2. Să ceară, să amâne sau să anuleze jocul unei done.
3. Să-și exercite orice altă putere conferită de aceste legi.

### **C. Eroare de Arbitraj**

Dacă s-a dat o decizie pe care arbitrul o apreciază ulterior ca fiind incorectă, și dacă nicio rectificare nu permite obținerea unui scor normal pe donă, el va acorda un scor ajustat, considerând în acest caz că ambele axe sunt nevinovate.

## **LEGEA 83 – ÎNȘTIINȚAREA ASUPRA DREPTULUI DE A FACE APEL**

Dacă arbitrul crede că ar putea fi cazul să se revizuiască o decizie a sa privind faptele sau un exercițiu al puterii sale discreționare, el va înștiința concurentul asupra dreptului său de a face apel sau va înainta cazul unei comisii adecvate.

## **LEGEA 84 – DECIZII ASUPRA UNOR FAPTE CONSIMȚITE**

Când este chemat să decidă asupra unui punct de lege sau regulament și faptele sunt consimțite, arbitrul procedează după cum urmează:

### **A. Nicio Rectificare**

Dacă legea nu prevede nicio rectificare și nu este o situație în care el să-și exercite puterile discreționare, instruieste jucătorii să continue licitația și jocul.

### **B. Rectificare Prevăzută de Lege**

Dacă situația este clar acoperită de o Lege care prescrie rectificarea pentru neregularitate, determină acea rectificare și se asigură că este implementată.

### **C. Opțiunea Jucătorului**

Dacă o Lege îi dă unui jucător posibilitatea de a alege o rectificare, arbitrul explică opțiunile și are grijă ca alegerea să fie făcută și implementată.

### **D. Opțiunea Arbitrului**

Arbitrul judecă orice aspect îndoielnic în favoarea axei nevinovate. El caută să restabilească echitatea. Dacă în opinia lui este probabil ca axa nevinovată să fi fost prejudiciată de o neregularitate pentru care aceste legi nu prevăd o rectificare, el ajustează scorul (vezi Legea 12).

## **LEGEA 85 – DECIZII ASUPRA UNOR FAPTE CONTESTATE**

Când este chemat să decidă asupra unui punct de lege sau regulament în care faptele nu sunt consimțite, arbitrul procedează după cum urmează:

### **A. Aprecierea Arbitrului**

1. În stabilirea faptelor, arbitrul își va baza punctul de vedere pe probabilități, adică pe ponderile dovezilor pe care reușește să le colecteze.
2. Dacă apoi arbitrul consideră că a determinat faptele, decide ca în Legea 84.

### **B. Faptele Nu Pot Fi Stabilite**

Dacă arbitrul nu reușește să stabilească faptele într-o măsură satisfăcătoare, el ia o decizie care va permite ca jocul să continue.



## LEGEA 86 – JOC DE ECHIPE

### A. Donă Înlocuitoare

Arbitrul nu-și va exercita puterea dată de Legea 6 de a cere redistribuirea unei done atunci când rezultatul final al meciului fără această donă ar putea fi cunoscut de un jucător. În schimb, el acordă un scor ajustat.

### B. Rezultat Obținut la Cealaltă Masă

#### 1. Un Singur Rezultat Obținut

La jocul de echipe, când arbitrul acordă un scor ajustat și rezultatul între aceiași concurenți la cealaltă masă este în mod clar favorabil uneia dintre părți, arbitrul va acorda un scor ajustat înlocuitor [vezi Legea 12C1c), dar pentru mai multe scoruri ajustate vezi B2 mai jos].

#### 2. Mai Multe Rezultate Obținute la Una sau Mai Multe Mese<sup>27</sup>

La jocul de echipe, când s-au obținut două sau mai multe rezultate necomparabile între aceiași concurenți sau oricând aceste Legi cer ca arbitrul să acorde mai mult de un singur scor ajustat:

- a) Dacă niciun concurent nu este vinovat, arbitrul va anula dona (donele) și va acorda unul sau mai multe scoruri ajustate artificial [vezi Legea 12C2] sau, dacă timpul o permite, va cere jucarea unor done înlocuitoare (dar vezi A mai sus).
- b) Dacă numai un concurent este vinovat, arbitrul va acorda părții nevinovate, pentru fiecare donă în cauză, ori un scor ajustat artificial de medie plus [vezi Legea 12C2b)], ori un scor ajustat înlocuitor, în funcție de care este mai favorabil. Partea vinovată va primi complementul scorului acordat adversarilor.
- c) Dacă ambii concurenți sunt vinovați, arbitrul va anula dona (donele) și va acorda unul sau mai multe scoruri ajustate artificial [vezi Legea 12C2].

3. Autoritatea Regulatorie poate dispune diferit pentru situațiile în care donele au fost jucate la o singură masă între aceiași sau mai mulți concurenți. Scorul acordat pentru fiecare asemenea donă poate diferi prin regulament de cel prescris la B2, dar în absența unei reglementări relevante arbitrul procedează ca mai sus.

## LEGEA 87 – DONĂ INCORECTĂ

### A. Definiție

---

<sup>27</sup> Inclusiv rezultate pe o donă incorectă

O donă este considerată incorectă dacă arbitrul determină că o carte (sau mai multe) a fost deplasată în etui, sau că distribuitorul sau vulnerabilitatea diferă între copiile aceleiași done, și din acest motiv concurenții care trebuia să-și compare rezultatele nu au jucat dona în formă identică.

### **B. Calcularea Scorului în Jocul de Perechi sau Individual**

Când calculează scorul pe o donă incorectă, arbitrul stabilește pe cât posibil care scoruri au fost obținute cu dona jucată în forma corectă și care cu dona în forma (formele) alterată. Pe această bază împarte scorurile în grupe și evaluează separat fiecare grupă conform regulamentului turneului. (În absența unei reglementări relevante, arbitrul își alege și își face cunoscută metoda.)

### **C. Calcularea Scorului în Jocul de Echipe**

Vezi Legea 86B2.

## **LEGEA 88 – ATRIBUIREA DE PUNCTE DE DESPĂGUBIRE**

Vezi Legea 12C2.

## **LEGEA 89 – RECTIFICĂRI ÎN CONCURSURILE INDIVIDUALE**

Vezi Legea 12C3.

## **LEGEA 90 – PENALIZĂRI PROCEDURALE**

### **A. Autoritatea Arbitrului**

Pe lângă că implementează rectificările din aceste Legi, arbitrul poate de asemenea să aplice penalizări procedurale pentru orice abatere care întârzie nemotivat sau obstrucționează jocul, deranjează alți concurenți, încalcă procedura corectă, sau cauzează acordarea unui scor ajustat.

### **B. Abateri care Fac Obiectul Penalizărilor Procedurale**

Următoarele sunt exemple de abateri care fac obiectul penalizărilor procedurale (dar abaterile nu se limitează la acestea):

1. Sosirea unui concurent după timpul de start specificat.
2. Joc anormal de lent al unui concurent.
3. Discuții despre licitația, jocul sau rezultatul unei done, care pot fi auzite la o altă masă.
4. Compararea neautorizată a scorurilor cu un alt concurent.

5. Atingerea sau manevrarea cărților unui alt jucător (vezi legea 7).
6. Plasarea uneia sau mai multor cărți într-un buzunar incorect al etuiului.
7. Erori de procedură (precum nenumăratul cărților, jocul unui etui incorect, etc.) care cauzează acordarea unui scor ajustat pentru orice concurent.
8. Eșecul de a se conforma prompt regulamentului turneului sau instrucțiunilor arbitrului.

## **LEGEA 91 – PENALIZARE SAU SUSPENDARE**

### **A. Puterile Arbitrului**

În exercițiul datoriei de a menține ordinea și disciplina, arbitru este împuternicit să aplice penalizări disciplinare în puncte sau să suspende un jucător sau concurent pentru sesiunea curentă sau o parte a acesteia. O astfel de decizie a arbitrului este finală (vezi Legea 93B3).

### **B. Dreptul de a Descalifica**

Arbitru are puterea să descalifice un jucător sau concurent dintr-o anumită cauză, cu aprobarea Organizatorului Turneului.

## **LEGEA 92 – DREPTUL DE A FACE APEL**

### **A. Dreptul Concurentului**

Un concurent sau căpitanul său poate cere revizuirea oricărei decizii luate de arbitru la masa lui. Orice asemenea cerere, dacă este considerată fără merit, poate fi supusă unei sancțiuni impuse de regulament.

### **B. Termenul pentru Apel**

Dreptul de a cere sau a face apel la decizia unui arbitru expiră la 30 de minute după publicarea scorului oficial pentru verificare, dacă Organizatorul Turneului nu a specificat un alt termen.

### **C. Cum se Face un Apel**

Toate cererile de revizuire a unei decizii vor fi făcute prin intermediul arbitrului.

### **D. Acord între Apelanți**

Un apel va fi ascultat numai dacă:

1. Într-un concurs de perechi, ambii parteneri sunt de acord cu efectuarea apelului (dar într-un concurs individual un apelant nu are nevoie de acordul partenerului).
2. Într-un concurs de echipe, căpitanul echipei este de acord cu efectuarea apelului.

## LEGEA 93 – PROCEDURI DE APEL

### A. Nu Există un Juriu de Apel

Directorul de concurs va asculta și judeca toate apelurile dacă nu există un Juriu de Apel [sau un aranjament alternativ conform Legii 80B2k)], sau când un asemenea comitet nu poate opera fără a deranja desfășurarea normală a turneului.

### B. Există un Juriu de Apel

Dacă este disponibil un Juriu de Apel (sau o alternativă autorizată):

1. Directorul de concurs va asculta și judeca părțile apelului care țin numai de Lege și regulament. Decizia sa poate fi trimisă la Juriul de Apel.
2. Directorul de concurs va înainta toate celelalte apeluri pentru a fi judecate.
3. În judecarea apelurilor, juriul (sau alternativa autorizată) poate exercita toate puterile conferite arbitrului prin aceste Legi, dar nu poate schimba decizia arbitrului asupra unui punct de lege sau regulament, sau care ține de exercițiul puterilor sale disciplinare conferite de Legea 91. (Îi poate recomanda arbitrului să își schimbe decizia.)

### C. Posibilități de a Face Apel Mai Departe

1. Autoritățile Regulatorie pot stabili proceduri pentru a face apel în continuare după ce procedurile anterioare au fost epuizate. Orice astfel de apel, dacă este considerat fără merit, poate fi supus unei sancțiuni impuse de regulament.
2. Directorul de concurs sau corpul care se ocupă cu revizuirea poate înainta un caz Autorității Regulatorie pentru o analiză suplimentară. Autoritatea Regulatorie are puterea de a rezolva definitiv orice caz.
3.
  - a) În ciuda a 1 și 2 de mai sus, când consideră că este crucial pentru continuarea turneului, Autoritatea Regulatorie poate atribui unui corp anume responsabilitatea de a rezolva definitiv orice apel și, ca și părțile implicate în apel, va trebui să accepte decizia.
  - b) Cu o înștiințare prealabilă a concurenților, Autoritatea Regulatorie poate autoriza omiterea sau modificarea după bunul plac a diferitelor etape din procedura de apel stabilită în aceste Legi<sup>28</sup>.

---

<sup>28</sup> Autoritatea Regulatorie are responsabilitatea să se conformeze tuturor legilor naționale care îi afectază activitatea.

## INDEX LA LEGILE DIN 2017

### ACȚIUNE RETRASĂ

Anulată este	Definiții, 16C
Carte, desemnare datorată pierderii de concentrare	Definiții
Carte, desemnare neintenționată	45C4b)
Carte, retrasă	45C4b)
Declarație, intenționată	47
Declarație, neintenționată	25B
Declarație, pierderea concentrării	25A
Informație autorizată pentru partea nevinovată	25A2
Informație neautorizată pentru partea vinovată	16C1
Restricții de atac	16C2
	26

### ADVERSAR

Drepturile adversarilor	Definiții
	9B1d)

### AJUTOR DE MEMORIE, CALCUL SAU TEHNICĂ

40B2d)

### ALERTĂ

Informare	Definiții
Lipsa alertei, dezinformare	40B2a)iii
Lipsa alertei, informație neautorizată	20F5a)
Surprinzătoare, informație neautorizată	16B1, 73C
	16B1, 73C

### ALTERNATIVĂ LOGICĂ

Definiție	16B1b)
Demonstrabil sugerată	16B1a)

### AMESTECARE

La instrucțiunile arbitrilor	6
Nouă	6D3, 22A, 86A, 86B2a)
Opțiunile arbitrilor	6D
Pachet sortat	6E
	Definiții, 6D, 6 notă de subsol

### ANULAT

vezi Acțiune retrasă

### ANUNȚ

vezi și Declarație	Definiții
--------------------	-----------

După încheierea licitației	39
Forma corectă	18A
Greșit	21B1b), 75
Insuficient	27
Insuficient, acceptat	27A1
Insuficient, declarație comparabilă	23A
Insuficient, neacceptat	27B
Insuficient, peste rând	27A2, 31
Înaintea unui pas peste rând	30B
Metode diferite	18F
Peste palierul de 7	38
Peste rând	31
Peste rând, declarație comparabilă	23A
Rangul denuminațiilor	18E
Succesiv regulamentar	18B
Suficient	18C
<b>ANUNȚ INSUFICIENT</b>	18D, 27
Acceptat	27A1
Declarație comparabilă	23A, 27B1b)
Înlocuire prematură	27C
Înlocuit de alt anunț insuficient	27B4
Înlocuit de contra sau recontra	27B3
Înlocuit la cel mai jos nivel, specifică aceleași denuminații	27B1a)
Neacceptat	27B
Partenerul jucătorului vinovat ar putea pasa mereu	27B2, 27B3, 27B4
Peste rând	27A2, 31
Scor ajustat, axa nevinovată este prejudiciată	27D
<b>APĂRĂTOR</b>	Definiții
<b>APEL</b>	92, 93
Acord între apelanți	92D
Aranjament pentru judecare	80B2k), 93A
Arbitru, puteri și responsabilități	93
Autoritatea Regulatorie, apel în continuare	93C1
Autoritatea Regulatorie, atribuie responsabilitatea	93C3a)
Autoritatea Regulatorie, lege națională	93, notă de subsol
Autoritatea Regulatorie, poate omite sau modifica	93C3b)
Autoritatea Regulatorie, referire către	93C2

Autoritatea Regulatorie, rezolvă definitiv	93C2
Căpitan	92A, 92D
Corp care se ocupă cu revizuirea	93C2
Dreptul concurenților de a face apel	92A
Există juriu disponibil	93B
Făcut prin arbitru	92C
Fără merit	92A, 93C1
Judecare	93B2
Juriu, alternativă autorizată	93B3
Notificarea dreptului de a face	83
Nu există juriu de apel	93A
Orice alt apel	93B2
Posibilități suplimentare	93C
Privitor la legi	93B1
Procedură	93
Puterile juriului	93B3
Termen limită	92B
<b>ARANJAREA MESELOR</b>	<b>3</b>
<b>ARBITRU</b>	<b>81</b>
Chemarea arbitrului	9B1
Delegarea atribuțiilor	81D
Descalificare	91B
Eroare de arbitraj	82C
Puteri	81C
Puteri discreționare	12
Referirea unei probleme	83
Responsabilități	81B
Statut	81A
Suspendare	91A
<b>AȘEZAREA ȘI ORIENTAREA ETUIULUI</b>	<b>7A</b>
<b>AȘEZARE LA MESE</b>	<b>5</b>
Schimbarea direcției sau a mesei de joc	5B
<b>ATAC</b>	<b>Definiții</b>
Imposibilitatea de a se conforma	59
Inițial, cu cartea pe față	41C

Inițial, cu cartea pe spate	41A
Inițial, peste rând, cu cartea pe față	54
Inițial, peste rând, cu cartea pe spate	41A, 47E2
Neacceptat	54D, 55B
Peste rând	53, 54, 55, 56
Peste rând, acceptat	53, 54, 55A, 56A
Peste rând, de către declarant	53, 54E, 55
Peste rând, de către un apărător	53, 54, 56
Peste rând, dezinformare	47E1
Peste rând, la levata 13	53, notă de subsol
Prematur, de către un apărător	57
Restricții, pentru declarație retrasă	26
Restricții, pentru carte penalizată	50, 51
Simultan	58
<b>ATU</b>	<b>Definiții</b>
Levate care conțin atuuri	44E
Levate care nu conțin atuuri	44F
Revendicare cu un atu afară	70C
<b>AUTORITATEA REGULATOARE</b>	80A
Atribuirea puterilor	80A3
Autoritatea Zonală	80A1b)
Delegarea puterilor	80A3
Federația Mondială de Bridge	80A1a)
Organizația națională de bridge, auspicii	80A1c)
Poate fi organizator de turneu	80B1
Posibilități suplimentare de apel	93C
Responsabilități și puteri	80A2
<b>AUTORITATEA ZONALĂ</b>	80A1b)
<b>AXA NEVINOVATĂ</b>	
Acțiune a	11A
Acțiune retrasă, informație autorizată	16C1
<b>CALCULAREA SCORULUI</b>	
Alte metode	78D
Contract contrat sau recontrat	19D, 36C
Donă incorectă	87



Donă incorectă, joc de echipe	86B2
Eroare	79C
IMP	Definiții, 78B
Puncte de meci	Definiții, 78A
Puncte totale	78C
Tabel de scor	77

## CARTE DE JOC

A cincea carte la o levată	45E
Amestecare după terminarea jocului	7C
Amestecare și distribuire	6
Corectarea unei desemnări neintenționate de la mort	45C4b)
Desemnarea unei cărți de la mort, completă	46A
Desemnarea unei cărți de la mort, eronată	46B
Desemnarea unei cărți de la mort, incompletă	46B
Desemnarea unei cărți de la mort, neintenționată	45C4b), 46B
Desemnată sau numită	45C4a)
Expusă	Definiții
Expusă de declarant	48
Expusă de un apărător	49
Expusă în timpul licitației	24
Expusă, renonsă	64B3
Față simetrică	1B
Indicată de către mort	45F
Inspekția cărților	7B2, 66
Joc obligatoriu al unei cărți	45C
Jucată	45
Jucată incorect de către mort	45D
Lipsă	14
Nu poate fi găsită	14A2
Număr incorect	13
Numărare	7B2
Păstrarea posesiei	7B3
Penalizată	49, 50
Penalizată, care nu a fost jucată când trebuia	52
Penalizate, două sau mai multe	51
Pierderea concentrării	45C4b)
Rang	1A
Reintroducerea în etui	7C
Renonsă	vezi Renonsă

Retrasă	16C, 47
Scoaterea din etui	7B1
Scoaterea dintr-un etui greșit	15
Spate simetric	1C
<b>CARTE LIPSĂ</b>	14
Informația provenită din înlocuire	14C
Observată înainte de începerea jocului	14A
Observată oricând după începerea jocului	14B
<b>CARTE PENALIZATĂ</b>	Definiții, 50
Apărător	49
Declarant sau mort, nu are	48A
Două sau mai multe	51
Informație provenită din	50E
Minoră	50B, 50C
Omisiunea de a juca	52
<b>CARTE RETRASĂ</b>	47
vezi și Acțiune retrasă	
<b>CARTE VIZIBILĂ (EXPUSĂ)</b>	Definiții
Apărător	49
Declarant	48
Licitație	24
Renonsă	64B3
<b>CĂDERE</b>	Definiții
Calcularea scorului	77
<b>CIRCULAȚIE</b>	
A donelor	8A
A jucătorilor	8A
<b>COMUNICARE, TEMPO ȘI INDUCERE ÎN EROARE</b>	73
vezi și Informație	
Inducere în eroare	73E
Informație neautorizată de la partener	16B1a), 16B3, 73C
Între parteneri, adecvată	73A
Între parteneri, neadecvată	73B

Manieră	73D
Prestabilită ilegală	73B2
Tempo	73D
<b>CONCESIE</b>	68, 69, 70, 71
vezi și Revendicare	
Anulată	71
Contestată	70A
Definiție	68B1
Joc normal	71, notă de subsol
Jocul este întrerupt	68D
Jocul poate continua cu acordul tuturor celor 4 jucători	68D2b)
Retragerea acordului cu o revendicare sau concesie	69B
Revendicare sau concesie acceptată	69
Revendicare sau concesie acceptată, stabilită	69A
<b>CONCURENT</b>	Definiții
<b>CONDUITĂ</b>	74
<b>CONȘTIENTIZARE A UNUI POSIBIL PREJUDICIU</b>	72C
<b>CONTRA</b>	Definiții
Calcularea scorului	36C, 77
Continuarea licitației după contra	19C
Contrarea anunțurilor incorect formulate	19A3
Forma corectă	19A2
Inadmisibilă	19A, 27B3, 36
Legală	19A1
Peste rând	32
Peste rând, declarație comparabilă	23A, 32A2
<b>CONTRACT</b>	Definiții, 22
<b>CONTRACT CONTRAT</b>	19D
Calcularea scorului	36C, 77
<b>CORECTARE PREMATURĂ A UNEI NEREGULARITĂȚI</b>	9C
<b>CULOARE</b>	Definiții, 1A

Desemnare	46B2
Desemnare incompletă	46B3, 46B5
<b>CURTOAZIE</b>	74A1
<b>DECIZII ALE ARBITRULUI</b>	
Asupra unor fapte convenite	84
Asupra unor fapte disputate	85
Ponderea dovezilor	85A1
<b>DECLARANT</b>	Definiții
După un atac inițial peste rând	54A
<b>DECLARAȚIE</b>	Definiții
Acțiune inadmisibilă, obligația de a pasa	37
Adversarul din dreapta e obligat să paseze	28A
Anunț inadmisibil, peste palierul de 7	38
Bazată pe dezinformare	21B
Bazată pe lipsa de înțelegere a jucătorului	21A
Comparabilă	23
Contra inadmisibilă	36
De către jucătorul care este la rând	28B
Declarație inadmisibilă	35
Declarație inadmisibilă, după pasul final	39
Declarație înlocuitoare, acceptată	25B1
Declarație înlocuitoare, neacceptată	25B2
Declarație retrasă, axa nevinovată	16C1
Declarație retrasă, axa vinovată	16C2
Declarație retrasă, restricții de atac	26
Declarații simultane	33
Explicație a	20F
În rotație	28
Neidentificată clar	20A
Păstrarea dreptului de a declara	17D3
Peste rând	29
Peste rând, acceptată	29A
Peste rând, anulată (retrasă)	16C, 28B
Peste rând, artificială	29C
Peste rând, la rândul adversarului din stânga	25, 28B
Prea târziu pentru a schimba o declarație	21B3

Recapitulare și explicații	20
Recontra inadmisibilă	36
Schimbarea declarației unui adversar după corecție	21B2
Schimbarea unei declarații intenționate	25B
Schimbarea unei declarații intenționate, pierderea concentrării	25A2
Schimbarea unei declarații neintenționate	25A
Schimbarea unei declarații neintenționate, eroare mecanică	25A2
Schimbarea unei declarații neintenționate, eroare de vorbire	25A2
<b>DECLARAȚIE ARTIFICIALĂ</b>	Definiții, 40B1c)
Declarație artificială psihică	40B2a)v
Pas artificial	Definiții, 30C
<b>DECLARAȚIE COMPARABILĂ</b>	23
<b>DENOMINAȚIE</b>	Definiții
Rang	1A, 18E
<b>DEZINFORMARE</b>	Definiții, 20F1, 75D
Declarație bazată pe dezinformare	21B
Schimbarea jocului	47E
<b>DEZVĂLUIREA ÎNȚELEGERILOR PARTENERIALE</b>	
Alertă	vezi Alertă
Explicarea declarațiilor	20F
Înțelegere partenerială	vezi Înțelegere partenerială
Procedură incorectă	20G
<b>DISTRIBUIREA CĂRȚILOR</b>	Definiții, 6B
Cărți distribuite incorect sau expuse	6D1
La instrucțiunile arbitrului, redistribuire	6D3
Metode de distribuire sau predistribuire	6E4
Opțiunile arbitrului	6E
Nu se redistribuie, joc de echipe	86A
Redistribuire	6D
Rezultat invalid, s-a distribuit fără amestecare	6D2
<b>DISTRIBUITOR ȘI VULNERABILITATE</b>	2

<b>DONĂ</b>	vezi Etui
<b>DONĂ SAU MÂNĂ GREȘITĂ</b>	15
<b>DREPTURI</b>	
Ale adversarului, după chemarea arbitrului	9B1d)
Ale jucătorului, după chemarea arbitrului	9B1c)
Ale mortului	42
<b>DREPTUL DE A IMPUNE RECTIFICĂRI</b>	10A
<b>DREPTUL DE A DECLARA, PĂSTRARE A</b>	17D3
<b>DUPLICAREA ETUIURILOR</b>	6F
<b>ECHIPĂ</b>	Definiții
vezi și Concurent	
<b>ETUI (DONĂ)</b>	Definiții
Așezare și orientare	7A
Circulația etuiurilor	8A
Distribuitoare și vulnerabilitate	2
Donă greșită	15
Donă incorectă	86B2, 87
Duplicare a	6F
Jocul normal al donei este imposibil	12A2
Reîncadrarea cărților în etui	7C
Scoaterea cărților din etui	7B
<b>EXPLICAȚIE</b>	
Apărători, înțelegeri în flank	20F2
Considerațiile arbitrului	75D
Corectarea erorilor	20F4, 20F5, 75B
Declarații	20F
Greșită, informație neautorizată	75A
Greșită, presupusă	21B1b), 75C
<b>EXPLICAȚIE GREȘITĂ SAU DECLARAȚIE GREȘITĂ</b>	21B, 75
Declarație greșită	21B1b), 75C
Dezinformare	21B, 75B1, 75D2

Explicație greșită a jucătorului	20F4, 75B2
Explicație greșită a partenerului jucătorului	75B3
Informație neautorizată	16, 73C, 75A
Scor ajustat, dezinformare	75D3
Scor ajustat, folosirea informației neautorizate	75A
<b>FAPTE</b>	
Consimțite	84
Contestate	85
Ponderea dovezilor	85A1
<b>FEDERAȚIA MONDIALĂ DE BRIDGE</b>	80A1a)
<b>FIȘĂ DE CONVENȚII</b>	40B2a)ii
Consultarea fișei adversarilor	40B2c)
Consultarea fișei proprii	20G3, 40B2b)
<b>IMP</b>	Definiții, 78B
<b>INDUCERE ÎN EROARE</b>	73E
<b>INFORMAȚIE</b>	16
vezi și Comunicare	
Autorizată	16
Caracteristicile adversarilor	16A2
Deceptivă, îndreptățită	73E1
Deceptivă, fără o justificare bridgistică demonstrabilă	73E2
Din declarații sau jocuri legale	16A1a)
Din declarații sau jocuri retrase	16C
Illicită, de la partener	16B
Illicită, din alte surse	16D
Neautorizată	16
<b>INFORMAȚIE AUTORIZATĂ</b>	16
Acțiune retrasă, axa nevinovată	16C1
Caracteristicile adversarilor	16A2
Cerințe ale regulamentului turneului	16A2
Declarații și jocuri legale	16A1a)
Deținută anterior, neinterzisă de lege	16A1d)
Estimarea scorului	16A2

Provenită din lege sau regulament	16A1c)
<b>INFORMAȚIE NEAUTORIZATĂ</b>	16
Alternativă logică, definiție	16B1b)
Alternativă logică, demonstrabil sugerată	16B1a)
Acțiune retrasă, axa vinovată	16C2
Illicită	16A3
Illicită, de la partener	16B, 73C
Illicită, din alte surse	16D
<b>INFRAȚIUNE</b>	Definiții, 72
vezi și Neregularitate	
Ascunsă	72B3
Axa proprie	72B2
Conștientizarea unui posibil prejudiciu	72C
Intenționată	72B1
<b>INTERPRETAREA LEGILOR</b>	Introducere, 81C2
<b>ÎNLOCUIRE</b>	
Donă	6D3
Donă, joc de echipe	86A, 86B2a)
Jucător	4
<b>ÎNTREBARE</b>	20
Declarații, făcute în fapt	20F1, 20F2
Declarații, inferențe (deducții)	20F1, 20F2
Declarații, relevante dar care nu au fost făcute	20F1, 20F2
Despre o singură declarație	20F3
Informație neautorizată	16B, 73C, 75
Jucător obligat să paseze	20B, 20 notă de subsol
Pentru a obține un răspuns incorect	20G2
Pentru beneficiul partenerului	20G1
Referitoare la licitație înainte de atacul inițial	41B
<b>ÎNȚELEGERE PARTENERIALĂ</b>	40
Ajutoare de memorie, calcul sau tehnică	40B2d)
Consultarea fișei de convenții a adversarilor	40B2c)
Consultarea propriei fișe de convenții	20G3, 40B2b)
Datoria de a le face disponibile înainte de începerea jocului	40A1b)



Deviere de la	40A3, 40C1, 40C2
Dezvăluire, inferențe (deducții)	40B5a)
Dezvăluire, parțială	40B5b)
Dezvăluire, toate informațiile particulare	40B5a)
Dezvăluire, violări repetate	40B3b), 90, 91
Eșecul de a dezvălui	40B3
Explicită	40A1a)
Fișă de convenții	40B2a)ii
Ilegală	40B4, 90
Implicită	40A1a), 40C1
Informație transmisă prin	40A2, 73C
Nedezvăluită	40A3, 40B3, 40C1
Psihic	40A3, 40C1, 40C2
Psihic artificial	40B2a)v
Scor ajustat	40B3a), 40B4, 40B5b)
Semnificație artificială	40B1c)
Specială	40B
Variații de metodă, între parteneri	40A4
Variații de stil și judecată, între parteneri	40A4
Variații, după o neregularitate adversă	40B2a)iv
<b>JOC</b>	<b>Definiții</b>
Atac	44A
După o neregularitate	60A
După un joc ilegal	60
Inabilitatea de a da la culoare	44D
Inabilitatea de a juca conform cererii	59
Începerea jocului	41
Joc sau atac prematur al unui apărător	57
Joc simultan	58
Joc subsecvent	44B
Obligația de a da la culoare	44C
Procedura de joc	44
<b>JOC DE ECHIPE</b>	<b>86</b>
Ajustări necompensate, meciuri de tip knockout	12C4
Donă incorectă	86B2
Donă înlocuitoare	86A, 86B2a)
Rezultat obținut la cealaltă masă	86B

**JOC NORMAL IMPOSIBIL**

12A2

**JUCĂTORI**

3, 4, 5

Circulația jucătorilor

8A

**LEGI**

Nu prescriu rectificare

12A

Utilizare (poate, face, ar trebui, va face, trebuie)

Introducere

**LEVATĂ**

Definiții

A cincea carte jucată

45E

Aranjarea levatelor

65

Câștigată

79

Defectuoasă

67

Inspekția levatelor

66

Închiderea levatei

45G

Jucătorul amestecă cărțile

65D, 66D

Recapitularea jocului

66D

**LEVATĂ SUPLIMENTARĂ**

Definiții

Calcularea scorului

77

**LICITAȚIE**

Definiții

vezi și Perioada de licitație

Carte expusă

Definiții, 24

Cărți extrase dintr-un etui greșit

15

Explicarea declarațiilor în timpul

20F

Începerea licitației

Definiții

Procedura după terminarea licitației

22, 41

Recapitulare, după pas-ul final

20C

Recapitulare, făcută de un adversar

20D

Recapitulare, înainte de expunerea atacului inițial

41B

Sfârșitul licitației

22, 25

**MANȘĂ**

Definiții, 77

**MÂNĂ**

Definiții

Greșită

15

**MORT**

Definiții

Desemnarea cărții care să fie jucată de la mort	46
Drepturi, absolute	42A
Drepturi, condiționate	42B
Indică o carte	45F
Joacă o carte nedesemnată de declarant	45D
Limitări	43A1, 43A2, 43B
Mână expusă	41D
Un apărător îi arată cărțile	43A3
<b>NEINTENȚIONAT</b>	Definiții
Pierderea concentrării	25A2, 45C4b)
<b>NEREGULARITATE</b>	Definiții
vezi și Infracțiune	
Atragerea atenției	9A
Cauzată de un spectator	76C2
Chemarea arbitrului	9B1a), 9B1b)
Conștientizarea unui posibil prejudiciu	72C
Corectare prematură	9C, 26B
Drepturile adversarilor	9B1d)
Drepturile jucătorului	9B1c)
După ce s-a atras atenția	9B
Impunerea unei rectificări	10
Opțiuni după	10C
Nicio acțiune până la sosirea arbitrului	9B2
Păstrarea drepturilor	9B1c), 9B1d)
Prevenirea	9A3
Procedura după	9
<b>NUMĂR INCORECT DE CĂRȚI</b>	13
<b>NUMĂRAREA CĂRȚILOR</b>	7B2
<b>OBLIGAȚIA DE A PASA, ACȚIUNE CARE VIOLEAZĂ</b>	37
<b>ONOR</b>	Definiții
<b>OPȚIUNI</b>	
Alegerea dintre	10C2
Avantajoare	10C3, 10C4

Explicarea opțiunilor	10C1
<b>ORGANIZATORUL TURNEULUI</b>	80B
Acceptarea și listarea înscrierilor	80B2h)
Apeluri	80B2k), 93A
Aranjamente în avans	80B2b)
Calcularea scorului	80B2j)
Condiții de concurs	78D, 80B2i)
Condiții de înscriere	80B2d)
Data și ora sesiunilor	80B2c)
Desemnarea arbitrilor	80B2a)
Desemnarea asistenților arbitrilor	80B2g)i
Desemnarea personalului	80B2g)ii
Licitație și joc, condiții	80B2e)
Licitație și joc, condiții speciale	80B2e)
Perioada de corecție	79C
Perioada de corecție, eroare corectată după expirare	79C2
Poate fi Autoritatea Regulatorie	80B1
Puteri și îndatoriri	80B2
Puteri și îndatoriri, altele	80B2l)
Puteri și îndatoriri, delegare	80B1
Reglementări suplimentare	80B2f)
Sarcini, asumarea responsabilității de către arbitru	80, notă de subsol
Termen limită pentru apel	92B
<b>PACHET DE CĂRȚI</b>	Definiții, 1
<b>PACHET SORTAT</b>	Definiții, 6D2, 6 notă de subsol
<b>PARTENER</b>	Definiții
Informație ilicită de la	16B
Înțelegere cu	vezi Înțelegere partenerială
<b>PARTENERIAT</b>	4
<b>PARȚIALĂ</b>	Definiții
Calcularea scorului	77

<b>PAS</b>	Definiții
Acțiuni violând obligația de a pasa	37
Pas obligatoriu care produce prejudiciu	72C
Peste rînd	30
Peste rînd, artificial	30C, 31
Peste rînd, declarație comparabilă	23A
<b>PAS FINAL, RECAPITULAREA LICITAȚIEI</b>	20C
<b>PAUZE OBLIGATORII</b>	73A2
<b>PĂSTRAREA DREPTULUI DE A DECLARA</b>	17D3
<b>PENALIZARE</b>	Definiții
vezi și Rectificare	
Disciplinară	91
Procedurală	90
Procedurală, concursuri individuale	12C3
Violări repetate ale obligației de a-și dezvălui înțelegerile	40B3b)
<b>PENALIZARE DISCIPLINARĂ</b>	91A
<b>PENALIZARE PROCEDURALĂ</b>	90
Abateri care fac obiectul	90B
Așezarea incorectă a cărților în etui	90B6
Atingerea cărților	90B5
Autoritatea arbitrului	90A
Compararea scorurilor	90B4
Concursuri individuale	12C3
Discuție cu voce tare	90B3
Erori de procedură	90B7
Eșecul de a se conforma prompt	90B8
Întârziere	90B1
Joc lent nejustificat	90B2
La aprecierea arbitrului	90A
<b>PERIOADA DE CLARIFICARE</b>	17D1, 20F4, 20F5b)ii, 40B2b), 40B2c)ii, 41
<b>PERIOADA DE CORECȚIE</b>	79C

<b>PERIOADA DE LICITAȚIE</b>	17
Vezi și Licitație	
Început	17A
Păstrarea dreptului de a declara	17D3
Perioada de clarificare	vezi Perioada de clarificare
Prima declarație	17B
Recapitularea licitației, în timpul	20B
Sfârșit	17D
Succesiunea declarațiilor	17C
 <b>PERIOADA DE JOC</b>	 Definiții
Explicarea declarațiilor, în timpul	20F2
Început	41C
 <b>PIERDEREA CONCENTRĂRII</b>	 25A2, 45C4b)
 <b>PIERDEREA DREPTULUI LA RECTIFICARE</b>	 11
Arbitrul ajustează numai scorul unei axe	11A
Penalizare procedurală	11B, 90
 <b>PREMATUR</b>	
Atac sau joc al unui apărător	57
Corectarea unei neregularități	9C, 26B
 <b>PROCEDURĂ</b>	
Corectă	vezi Procedură corectă
După consumarea unei renonse	64
Eroare de arbitraj	82C
Îndatoririle arbitrului	81, 82A
Joc	44
Perioada de licitație	vezi Perioada de licitație
Răspunderea pentru	7D
Rectificarea erorilor de procedură	82
 <b>PROCEDURĂ CORECTĂ</b>	 74C, 90
Atenție insuficientă	74B1
Atragerea atenției asupra unui eveniment semnificativ	74C4
Comentarii gratuite	74B2

Curtoazie	74A1
Detașarea unei cărți	74B3
Etichetă	74B
Joc lent, anormal	90B2
Joc lent, deconcertant	74C7
Joc lent, inutil	74B4
Joc rapid, deconcertant	74C7
Lipsă de interes	74C6
Manieră nepoliticoasă, chemarea arbitrului	74B5
Obligația de a urma procedura corectă	74A3
Părăsirea mesei de joc fără motiv	74C8
Plăcerea de a juca	74A2
Variația tempoului de joc, deconcertant	74C7
Violări de procedură, exemple	74C
<b>PSIHIC</b>	Definiții, 40
vezi și Înțelegere partenerială	
Declarație artificială psihică	40B2a)v
<b>PUNCT DE MECI</b>	Definiții, 78A
<b>PUTERI</b>	
Autoritatea Regulate	80A
Discreționare ale arbitrului	12
Îndatoririle și puterile arbitrului	81C
Organizatorul Turneului	80B
<b>RANG</b>	
Cărți și culori	1A
Denominații	18E
Desemnare	46B3
Desemnare incompletă	46B1, 46B5
<b>RECAPITULARE</b>	
Contract	41C
Corectarea unei erori de recapitulare	20E
Declarație neidentificată clar	20A
Declarații	20
După pas-ul final	20C
După terminarea jocului	65C
La rândul său de a declara	20B

Levata în curs	66A
Levate închise	66C
Licitație	20C2, 41B
Răspuns dat de un adversar	20D
Ultima carte proprie jucată	66B
<b>RECONTRA</b>	Definiții
A unui anunț formulat incorect	19B3
Calcularea scorului	36C, 77
Continuarea licitației după recontra	19C
Contract recontrat	19D
Forma corectă	19B2
Inadmisibilă	19B, 27B3, 36
Legală	19B1
Peste rând	32
Peste rând, declarație comparabilă	23A
<b>RECTIFICARE</b>	Definiții
vezi și Scor ajustat	
Anularea impunerii sau suprimării unei rectificări	10B, 81C5
Chestiune în dubiu	84D
Dreptul de a impune	10A
Impunerea unei rectificări	10
Incorectă	12A3
Legile nu prescriu	12A1
Neregularitate cauzată de un spectator	76C2
Pierderea dreptului la	11
Pierderea dreptului la, arbitrul ajustează doar scorul unei axe	11A
Pierderea dreptului la, penalizare procedurală	11B, 90
Prea severă sau prea avantajoasă	12B2
Renonsă	vezi Renonsă
<b>REDISTRIBUIREA CĂRȚILOR</b>	6D
Nu există redistribuire, joc de echipe	86A
<b>RENONSĂ</b>	61, 62, 63, 64
Ajustare automată a numărului de levate	64A
Carte vizibilă	Definiții, 64B3
Consumare	63
Corectare	62



Definiție	61A
Dreptul de a inspecta levatele	61C, 66C
După ce axa nevinovată a declarat în dona următoare	64B4
După terminarea rundei	64B5
Interogări despre renonsă	61B
La levata a 12-a, corectată	62D1
La levata a 12-a, înainte ca partenerul să joace	62D2
Nicio ajustare automată a numărului de levate	64B
Prin ne jucarea unei cărți vizibile	64B3
Procedura după consumarea renonse	64
Repararea prejudiciului	64C
Repararea prejudiciului, ambele axe au făcut renonsă	64B7, 64C2b)
Repararea prejudiciului, renonse repetate	64B2, 64C2a)
<b>RENUNȚARE LA RECTIFICARE</b>	10B, 81C5
<b>REVENDICARE</b>	68, 69, 70
vezi și Concesie	
Atu rămas afară	70C
Clarificare	68C, 70B
Contestată	70
Definiție	68A
Joc normal	70, notă de subsol
Jocul este întrerupt	68D
Jocul poate continua cu acordul tuturor celor 4 jucători	68D2b)
Linie de joc, considerațiile arbitrului	70D
Linie de joc, neprecizată	70E
Retragerea acordului cu o revendicare sau concesie	69B
Revendicare sau concesie acceptată	69
Revendicare sau concesie acceptată, stabilită	69A
<b>REZULTAT</b>	
vezi și Scor	
Acordul asupra rezultatului	65D, 79A
Anulat, mai mult de 13 cărți	13D
Invalid, distribuire fără amestecarea cărților	6D2
Nu se poate obține un rezultat	12C2
Obținut la cealaltă masă în jocul de echipe	86B
<b>ROTAȚIE</b>	Definiții

**RUNDĂ**

Terminare  
Terminarea ultimei runde

**Definiții**

8B

8C

**SCHIMBAREA JOCULUI**

Dezinformare

47

47E

**SCOR AJUSTAT**

Acțiune foarte riscantă  
Artificial  
Atribuire  
Eroare extrem de importantă (nelegată de infracțiune)  
La solicitarea unui jucător  
Inițiativa arbitrului  
Înlocuitor  
Joc de echipe  
Joc normal imposibil  
Legile nu prescriu nicio rectificare  
Medie  
Medie minus  
Medie plus  
Prejudiciu  
Rectificare incorectă a unei neregularități  
Rezultat probabil

**Definiții**

12C1e)

12C1d), 12C2, 86B2

12C

12C1e)

12A

12A

12C1, 86B1, 86B2b)

12C4, 86

12A2, 12C2

12A1

12C2a)

12C2

12C2, 86B2b)

12B1

12A3

12C1b)

**SESIUNE**

Data și ora  
La masă pe tot parcursul  
Parteneriate în timpul  
Poziția la masă în timpul  
Scor obținut pe parcursul  
Semnificații diferite  
Sfârșit  
Suspendarea unui concurent pe timpul sesiunii

**Definiții**

80B2c)

7D

4

5

12C2

Definiții, 4, 12C2, 91

8C

91A

**SPECTATOR**

Control  
La masă  
Participare

76

76A

76B

76C

Provoacă o neregularitate	76C2
Statut	76D
<b>ŞLEM</b>	Definiții
<b>TEMPO SAU MANIERĂ</b>	73D
Deducții (inferențe)	73C, 73D1
Deviere intenționată	73D2, 73E2
Inducere în eroare	73D2, 73E2
Variație neintenționată	73C, 73D1
<b>VULNERABILITATE</b>	Definiții
Distribuitoare și	2
Calcularea scorului	77