

# **LEIS DO BRIDGE DUPLICADO – 2007**

*Copyright*  
*World Bridge Federation*

**Com os agradecimentos ao Comitê de Leis da WBF:  
Max Bavin, Ralph Cohen, Joan Gerard, Ton Kooijman, Jeffrey Polisner,  
William Schoder, Grattan Endicott(coordenador) e John Wignall(chairman).**

**e  
à histórica cooperação do Portland Club  
à European Bridge League  
à American Contract Bridge League**

## **PREFÁCIO ÀS LEIS DO BRIDGE DUPLICADO – 2007**

A primeira vez em que as Leis do Bridge Duplicado foram publicadas foi em 1928. Houve diversas revisões posteriores: 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987 e 1997. Esta edição foi promulgada pela World Bridge Federation, conforme seus estatutos, em 2007.

Anteriormente, durante os anos 1930, as Leis foram promulgadas pelo Portland Club de Londres e o Whist Club de Nova Iorque. A partir dos 40, a American Contract Bridge League substituiu o Whist Club, enquanto a British Bridge League e a European Bridge League complementaram os trabalhos do Portland Club. A partir de 1975 as Leis foram promulgadas pela World Bridge Federation, assim como o foram as versões de 1987 e 1997.

A última revisão substitui a versão de 1997. As organizações Zonais poderão implementar essa versão em qualquer momento entre 1º de janeiro e 30 de setembro de 2008.

Com o tempo, vem ocorrendo crescente nível de conhecimento e experiências dos Diretores de Torneio, fato que foi reconhecida nesta nova versão das Leis, através do aumento das responsabilidades que lhes são atribuídas. Além disso, o processo de julgamento de recursos foi consideravelmente melhorado com a implementação do “Código de Prática para Comitês de Apelação”, para o qual é chamada a atenção.

O Comitê de Leis assinala com tristeza, a morte de Ralph Cohen, durante os trabalhos de redação deste novo código, além do anterior falecimento de Edgar Kaplan. Agradecemos a assistência de Antonio Riccardi e de David Davenport do Portland Club.

O Comitê também agradece as contribuições importantes de Anna Gudge, Richard Hills e Rick Assad. Essas Leis, porém não teriam sido editadas sem a grande contribuição e árduo trabalho do nosso coordenador, Grattan Endicott.

O Comitê de Leis estava constituído por:

Max Bavin, Ralph Cohen, Joan Gerard, Ton Kooijman, Jeffrey Polisner, William Schoder, Grattan Endicott (coordenador) e John Wignall (Chairman).

John Wignall – MNZM

**INTRODUÇÃO ÀS LEIS DO BRIDGE DUPLICADO DE 2007  
POR JOSÉ DAMIANI, PRESIDENTE DA WORLD BRIDGE FEDERATION**

Sinto-me orgulhoso e honrado por apresentar as Leis do Bridge Duplicado de 2007.

Em nome do Conselho Executivo da World Bridge Federation eu quero inicialmente felicitar e agradecer os membros do Comitê de Leis por terem assumido e realizado essa difícil tarefa.

Eles merecem a gratidão da comunidade bridgística do mundo todo.

Com seu desenvolvimento, o Bridge Duplicado em muitos aspectos afastou-se das formas primitivas do jogo e continuará a fazê-lo. É dever da World Bridge Federation rever as Leis regularmente (a última revisão foi em 1997) como serviço para as Organizações Zonais, as Organizações Nacionais, os Diretores de Torneio e os próprios jogadores,

Reconhecemos com prazer a cooperação histórica do Portland club, da European Bridge League e da American Contract Bridge League.

A WBF sente-se à vontade para ceder seus direitos de copyright gratuitamente às Organizações Nacionais de Bridge (NCBOs), sejam em inglês ou em tradução para os próprios idiomas.

As NCBOs podem utilizar o texto publicado no site oficial da WBF na Internet, e esta introdução, se o desejarem, mas ao imprimi-lo devem fazer constar o seguinte.

*Leis do Bridge Duplicado – 2007  
Copyright  
World Bridge Federation*

*Com os agradecimentos ao Comitê de Leis da WBF:  
Max Bavin, Ralph Cohen, Joan Gerard, Ton Kooijman, Jeffrey Polisner, William Schoder, Grattan Endicott (coordenador) e John Wignall (Chairman).*

*e  
à histórica cooperação do Portland Club  
à European Bridge League  
à American Contract Bridge League*

## INTRODUÇÃO ÀS LEIS DO BRIDGE DUPLICADO DE 2007

As Leis do Bridge são feitas para definir o procedimento correto e prover remédios adequados quando há violação dos procedimentos corretos. Esses remédios objetivam em princípio não punir um infrator, mas retificar as situações em que os não infratores possam ser prejudicados. Os jogadores são instados a aceitar de boa vontade qualquer retificação ou escore ajustado determinado pelo Diretor.

O Bridge Duplicado vem se desenvolvendo muito nos últimos dez anos e não há indícios de que tais mudanças tenham cessado. A missão do Comitê de Leis era garantir que as Leis fossem atualizadas de forma a cobrir as mudanças que já ocorreram e estabelecer uma estrutura que absorva os desenvolvimentos futuros.

Foram dados aos Diretores substancialmente mais poderes discricionários. Há menos quantidade de penalidades automáticas: elas foram substituídas pelo conceito de retificação de uma situação que infelizmente ocorreu. O Bridge é jogado de formas diferentes em diferentes países, por isso as Leis deram mais poderes às Autoridades Reguladoras para fazerem regulamentos e estabelecer controles. Isto é particularmente importante na área de Entendimentos Especiais entre Parceiros que, por si mesmos, compõem um novo conceito. O leilão artificial é um fato real, por isso fez-se um esforço para resolver os problemas ou permitir que a Autoridade Reguladora os resolva, quando aparecem.

Tentamos esclarecer as áreas de responsabilidade das Autoridades Reguladoras, dos Organizadores de Torneio e os Diretores e tornamos claro que certas responsabilidades podem ser atribuídas ou delegadas.

Muitos títulos que apareciam nas Leis de 1997 foram removidos com o objetivo de tornar a aparência mais clara e “limpa”. Os títulos que permanecem não limitam a aplicação de qualquer Lei assim como não o faz a omissão de uma referência cruzada.

O verbo “poder” foi conservado com seu significado próprio (se você pode fazê-lo, não fazê-lo não é errado). “Fazer” determina o procedimento correto, mas não sugere que as violações sejam punidas. “Dever” diz que você tem que fazer e não fazê-lo resultará frequentemente numa punição. “Não Deve” ou “Tem que” são as situações mais fortes. *(Nota do Tradutor: As diferenças entre Inglês e Português não permitem muita clareza nessas explicações, mas procurou-se deixar os graus de obrigação muito claros no texto das Leis).*

Para que não haja dúvidas, esta introdução e as definições que seguem fazem parte destas Leis. Finalmente, a menos que o contexto claramente determine de modo diferente, o singular inclui o plural e o masculino inclui o feminino (e vice-versa).

## LEIS DO BRIDGE DUPLICADO – VERSÃO DE 2007

### DEFINIÇÕES

**AAE** – Adversário à esquerda.

**AAD** – Adversário à direita

**Adversário** – Um jogador do outro “lado”. Um integrante da dupla adversária. Usa-se também Oponente.

**Alerta** – Um aviso cuja forma de dar pode ser especificada pela Entidade Reguladora e cujo efeito é informar os adversários de que podem precisar de uma explicação.

**Baralho** – As 52 cartas com as quais se joga bridge.

**Bolsa** – Uma mão duplicada conforme definido na Lei 2. As quatro mãos na forma como foram dadas originalmente e colocadas num estojo (bolsa) para ser jogada durante uma sessão. Às vezes também chamada de “mão”.

**Cancelado(a)** – Ver retirado(a)

**Carta Penalizada** – Um carta sujeita às disposições da Lei 50

**Carteio** – **1.** O conjunto das jogadas nas 13 vazas. **2.** O período durante o qual as cartas são jogadas.

**Carteador** – O jogador que, pelo lado que fez a marcação final, fez a primeira marcação na denominação especificada nessa marcação final. Ele se torna o carteador quando a carta de saída é aberta. (Ver, porém, a Lei 54A para o caso de saída fora da vez).

**Competidor** – Num evento individual, um jogador; num evento por duplas, dois jogadores jogando como parceiros durante todo o evento; num evento por equipes, quatro ou mais jogadores jogando em uma mesma equipe.

**Contrato** – O compromisso, pelo lado do declarante, de ganhar na denominação nomeada, o número de vazas acima de seis, especificado na marcação final, seja sem Dobre, dobrado ou redobrado.

**Cruzeta** – Uma direção à mesa de jogo (Norte-Sul ou Este-Oeste)

**Declaração** – Qualquer marcação, Dobre, Redobre ou Passe (o mesmo que “voz”).

**Declarante** – ver Carteador.

**Declarar** – Dar uma voz no leilão (o mesmo que “falar”)

**Defensor** – Um adversário do suposto carteador

**Denominação** – O naipe ou Sem Trunfos conforme especificado numa marcação.

**Distribuição das Cartas** – A distribuição das cartas do baralho para formar as mãos dos quatro jogadores.

**Dobre** – Uma voz, sobre marcação do adversário que aumenta o valor do escore de contratos cumpridos ou derrubados (ver Leis 19A e 77).

**Equipe** – Duas ou mais duplas de jogadores jogando em diferentes direções da bússola (Norte-Sul ou Este-Oeste) em mesas diferentes, mas com um escore comum (regulamentos específicos podem permitir que uma equipe seja composta por mais de 4 jogadores).

**Escore Ajustado** – Um escore determinado pelo Diretor (ver Lei 12). Pode ser “artificial” ou “atribuído”.

**Estranho** – Ver ilegal.

**Evento** – Uma competição em uma ou mais sessões.

**Falar** - Fazer uma declaração no leilão, dar uma voz.

**Game** – 100 ou mais pontos de vazas marcados em uma bolsa.

*(N.do T. Embora pudéssemos traduzir game por “jogo” ou “partida”, preferimos a palavra inglesa de uso geral no bridge brasileiro).*

**Honra** – Qualquer Ás, Rei, Dama, Valete ou 10.

**Ilegal** – Que não faz parte dos procedimentos legais do jogo.

**Infração** – A quebra, por um jogador, de item de Lei ou do Regulamento.

**Involuntário** – Sem intenção ou sem controle da vontade; que não era intenção do jogador fazê-lo no momento da ação.

**Irregularidade** – Um desvio dos procedimentos corretos inclusive, mas não limitado a, os que envolvem uma infração por um jogador.

**Jogada** – A contribuição de uma carta da mão de um jogador à vaza em curso.

**Jogada Inicial** – A primeira carta jogada em qualquer vaza que não a vaza inicial.

**Lado** – Dois jogadores à mesa, constituindo uma parceria, contra dois outros jogadores.

**Leilão** – **1.** O processo de determinação do contrato a ser jogado através de declarações sucessivas. Começa com a primeira declaração. **2.** Conjunto das declarações feitas (ver Lei 17).

**Mão** – **1.** As cartas originalmente dadas a um jogador, ou a respectiva porção remanescente. **2.** A distribuição das cartas nas quatro mãos. **3.** O conjunto do leilão mais o carteio em uma distribuição das cartas.

**Marcação** – Uma tentativa de fazer pelo menos um número especificado de vazas acima de seis, numa denominação também especificada.

**Marcar** – Dar uma voz ou fazer uma declaração no leilão diferente de Dobre, Redobre ou Passe (ver marcação).

**Morto** – **1.** O parceiro do carteador. Ele se torna morto quando a carta de saída é aberta. **2.** As cartas do parceiro do carteador, abertas sobre a mesa, depois da saída.

**Naípe** – Cada um dos quatro grupos de cartas do baralho; cada grupo é composto por treze cartas e tem um símbolo característico: Espadas (♠), Copas (♥), Ouros (♦), Paus (♣).

**Overtrick** – Cada vaza feita pelo carteador, adicional às especificadas no contrato.

*(N. do T. Outra vez optamos pela expressão inglesa, de uso geral, embora “sobrevaza” pudesse ser usada; o mesmo se aplica a “undertrick”).*

**Oponente** – Ver adversário.

**Parceiro** – O jogador com o qual outro jogador forma uma dupla ou um lado que joga contra os outros dois jogadores à mesa.

**Parcial** – 90 ou menos pontos de vazas marcados em uma bolsa.

**Passe** – É uma voz específica dada por um jogador que não quer marcar, dobrar ou redobrar, nessa vez.

**Período do Carteio** – Começa quando a carta de saída é aberta; os direitos e deveres no período de carteio terminam conforme determinado nas Leis relevantes. O período de carteio, propriamente dito, termina quando as cartas da mão seguinte são retiradas da bolsa (ou quando a última bolsa do match é abandonada).

**Ponto de Match** – Uma unidade de escore atribuída a um competidor como resultado da comparação com um ou mais outros escores. Ver Lei 78A.

**Pontos de Match Internacionais (IMP)** – Uma unidade de escore atribuída de acordo com a tabela da Lei 78B.

**Pontos de Vaza** – Pontos marcados de acordo com o número de vazas prometidas e feitas, segundo o contrato (ver Lei 77).

**Prêmio ou Pontos de Prêmio** – Qualquer ponto ganho fora os das vazas feitas (ver Lei 77).

**Psíquico ou Voz Psíquica** – Uma “falsificação” importante e deliberada da força de honras e do comprimento do naípe.

**Punição** – Ver também retificação - As punições são de dois tipos:

- Disciplinar – as aplicadas para manutenção da cortesia e bons modos (ver Lei 91)
- De procedimento – punições (além de qualquer retificação) aplicadas segundo decisão do Diretor, em casos de irregularidades de procedimento (ver Lei 90).

**Recurso** – O mesmo que apelo ou apelação. *(N. do T. Comitê de Apelação poderia ser chamado de Comissão de Recursos que seria melhor português, entretanto, preferimos manter a forma como é usada habitualmente entre os bridgistas brasileiros).*

**Redobre** – Uma voz sobre o Dobre de um adversário que aumenta o valor do escore de contratos cumpridos ou derrubados (ver Leis 19B e 77).

**Retificação** – As correções a serem aplicadas quando o Diretor toma conhecimento de uma irregularidade.

**Retirada** – As ações de “retirar” incluem ações canceladas bem como as cartas retiradas ou devolvidas à mão.

**Rodada** – A parte da sessão que é jogada sem troca de mesa pelos jogadores.

**Rotação** – O andamento, no sentido dos ponteiros do relógio, das marcações ou das jogadas. Também é a maneira recomendada de como as cartas devem ser distribuídas, sempre no sentido horário.

**Saída** – A primeira carta jogada na primeira vaza. Às vezes usa-se “saída inicial”

**Seguir o Naípe** – Servir uma carta do naipe que foi jogado inicialmente na vaza.

**Sessão** – Um período de tempo em que são jogadas bolsas em quantidade determinada pela entidade organizadora do torneio.

**Slam** – Um contrato que promete fazer seis vazas acima de seis ou seja, doze vazas (chamado pequeno slam); ou 7 vazas acima de seis ou seja, treze vazas (chamado grande slam).

**Trunfo** – Cada carta da denominação especificada num contrato em naipe.

**Undertrick** – Cada vaza a menos que as especificadas no contrato.

**Vaza** – A unidade pela qual é determinado o resultado de um contrato. Compõe-se de 4 cartas, a não ser que haja algum erro, cada uma jogada por um jogador na rotação adequada, começando com a jogada inicial.

**VeZ** – O momento correto em que um jogador deve declarar ou jogar.

**Voz** – O mesmo que declaração.

**Voz Artificial** – É uma marcação, um Dobre ou um Redobre que forneça uma informação (não uma informação compreensível pelos jogadores em geral) diferente do desejo de jogar na denominação nomeada ou nomeada por último. Também um Passe que prometa mais que um montante especificado de força ou que prometa ou negue valores diferentes do que os do último naipe nomeado.

**Vulnerabilidade** – Condições para atribuição de prêmios e de multas por undertricks.

### **LEI 1 – O BARALHO, HIERARQUIA DAS CARTAS E DOS NAIPES.**

O Bridge duplicado é jogado com um baralho de 52 cartas, consistindo de 13 cartas em cada um dos quatro naipes. A Hierarquia dos naipes é (de cima para baixo): Espadas (♠), Copas (♥), Ouros (♦), Paus (♣). A hierarquia das cartas em cada naipe é (de cima para baixo): Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

### **LEI 2 – AS BOLSAS**

Uma bolsa duplicada, contendo um baralho, deve ser fornecida para cada mão a ser jogada durante a sessão. Cada bolsa é numerada e tem quatro compartimentos para receber as quatro mãos; esses compartimentos são denominados Norte, Este, Sul e Oeste. O dador e a vulnerabilidade são conforme a tabela abaixo.

DADOR E VULNERABILIDADE		BOLSAS
Norte	dador	1, 5, 9, 13
Este	dador	2, 6, 10, 14
Sul	dador	3, 7, 11, 15
Oeste	dador	4, 8, 12, 16
Ninguém	vulnerável	1, 8, 11, 14
Norte-Sul	vulnerável	2, 5, 12, 15
Este-Oeste	vulnerável	3, 6, 9, 16
Todos	vulneráveis	4, 7, 10, 13

A mesma seqüência é repetida para as bolsas 17-32 e para cada grupo subsequente de 16 bolsas. Não deve ser usada nenhuma bolsa que deixe de preencher essas condições, mas se for usada, as condições que nela estiverem marcadas serão válidas para toda a sessão.

### **LEI 3 – ARRANJO DAS MESAS**

Quatro jogadores ocupam cada mesa e as mesas são numeradas numa seqüência determinada pelo Diretor. Ele designa uma direção como Norte e as outras posições da bússola seguem a relação normal com Norte.

### **LEI 4 – DUPLAS**

Os quatro jogadores à mesa formam duas duplas ou dois lados, Norte-Sul contra Este-Oeste. Em eventos por duplas ou equipes, os competidores inscrevem-se como duplas ou equipes, respectivamente e mantém a mesma parceria durante toda a sessão (exceto nos casos de substituições autorizadas pelo Diretor). Em eventos individuais, cada jogador inscreve-se individualmente e as parcerias mudam durante a sessão.

### **LEI 5 – ALOCAÇÃO DE ASSENTOS**

#### **A. Posição Inicial**

No início da sessão, o Diretor atribui uma posição inicial às mesas para cada competidor (em eventos individuais ou por duplas ou por equipes). A não ser que sejam orientados de forma diferente, os integrantes de cada dupla ou equipe podem, de comum acordo, selecionar seus assentos entre os a eles atribuídos pelo Diretor. Tendo escolhido uma posição correspondente a um ponto cardeal, um jogador poderá mudá-la numa sessão apenas por determinação ou autorização do Diretor.

#### **B. Mudança de Cruzeta ou de Mesa**

Os jogadores mudam de cruzeta na mesa ou trocam de mesa, segundo instruções do Diretor. O Diretor é responsável por anunciar claramente essas instruções; cada jogador é responsável por fazer as mudanças conforme instrução do Diretor e por ocupar o assento correto, depois de cada mudança.

### **LEI 6 – EMBARALHAR E DISTRIBUIR AS CARTAS**

#### **A. Embaralhar.**

Antes de o jogo começar, cada baralho é devidamente embaralhado. Pode ser cortado a pedido de um adversário.

**B. Distribuir (Dar).**

As cartas devem ser distribuídas (dadas) com a face para baixo, uma de cada vez para as quatro mãos, ou seja, treze cartas para cada uma; cada mão então é colocada com as faces das cartas para baixo, em um dos compartimentos da bolsa. O procedimento recomendado é que as cartas sejam dadas em rotação no sentido horário.

**C. Representação de Ambas as Duplas.**

Um integrante de cada dupla deve estar presente enquanto as cartas são embaralhadas e distribuídas.

**D. Reembaralhar e Redistribuir**

1. Se, antes de começar o leilão, verifica-se que as cartas foram dadas incorretamente numa bolsa ou que, durante os atos de embaralhar e distribuir, um jogador possa ter visto a face de uma carta pertencente a outro, o baralho deve ser embaralhado de novo e as cartas redistribuídas. A partir daí, a Lei 16C aplica-se no caso de, acidentalmente, um jogador ter visto uma carta pertencente à mão de outro, antes que a bolsa tenha terminado (ver, porém, a Lei 24). Qualquer bolsa cujas cartas foram distribuídas ilegalmente é considerada “defeituosa”. Para qualquer outra irregularidade, veja-se a Lei apropriada.
2. A não ser que o objetivo do torneio seja jogar novamente mãos antigas, nenhum resultado é válido se as cartas tiverem sido distribuídas sem serem embaralhadas ou se a bolsa vier de uma sessão diferente (essas provisões não devem impedir arranjos para trocas de bolsas entre mesas, se assim for desejado).
3. Sujeito à Lei 22A, as cartas deverão ser reembaralhadas e redistribuídas, quando exigido pelo Diretor, por qualquer razão compatível com as Leis (ver, porém, a Lei 86C).

**E. Opções do Diretor quanto a Embaralhar e Distribuir.**

1. O Diretor pode mandar que as cartas sejam embaralhadas e distribuídas em cada mesa, imediatamente antes do jogo começar
2. O Diretor pode, ele mesmo, embaralhar e distribuir as cartas, antecipadamente.
3. O Diretor pode pedir a seus assistentes ou outras pessoas que embaralhem e distribuam as cartas, antecipadamente.
4. O Diretor pode requerer outros métodos de distribuição, antecipadamente ou não, desde que produzam as mesmas distribuições randômicas que devem resultar de A e B, acima.

**F. Duplicação de Bolsas.**

Se, de acordo com o evento forem necessárias, podem ser feitas uma ou mais cópias idênticas de cada mão, distribuídas segundo as instruções do Diretor. Quando isso acontece, normalmente não há uma redistribuição de cartas de uma bolsa (embora o Diretor tenha o poder de mandar fazê-lo).

**LEI 7 – CONTROLE DAS BOLSAS E DAS CARTAS****A. Colocação da Bolsa**

Quando uma bolsa vai ser jogada, é colocada no meio da mesa e aí permanece até o fim do carteio.

**B. Tirar as Cartas da Bolsa**

1. Cada jogador tira as cartas do compartimento correspondente a sua posição à mesa.
2. Cada jogador conta suas cartas, com as faces para baixo, para assegurar-se que tem exatamente treze; depois disso, e antes de fazer uma declaração, ele tem que olhar as faces das suas cartas.
3. Durante o carteio, cada jogador mantém a posse de suas próprias cartas sem deixar que se misturem com as de outro jogador. Nenhum jogador deve tocar em qualquer carta que não sejam as suas (mas o carteador pode jogar as cartas do morto, segundo a Lei 45) durante ou depois do carteio, a não ser com permissão do Diretor.

**C. Reposição das Cartas na Bolsa**

Depois que o carteio termina cada jogador deve embaralhar suas treze cartas e, em seguida, repô-las no compartimento correspondente a sua posição à mesa. A partir daí, nenhuma carta deve ser removida a não ser que um integrante de cada dupla ou o Diretor esteja presente.

**D. Responsabilidade pelos Procedimentos.**

Qualquer competidor que permaneça numa mesma mesa durante toda a sessão, é o primeiro responsável pela manutenção de condições adequadas de jogo nessa mesa.

**LEI 8 – SEQUÊNCIA DAS RODADAS****A. Movimento das bolsas e dos jogadores**

1. O Diretor instrui os jogadores sobre o movimento adequado das bolsas e dos próprios jogadores.

2. A não ser que o Diretor decida diferentemente, o jogador em Norte de cada mesa é responsável pelo movimento das bolsas que acabaram de ser jogadas, de sua mesa para a próxima mesa onde serão jogadas na rodada seguinte.

**B. Fim da Rodada**

1. Em geral uma rodada termina quando o Diretor dá o sinal de início da rodada seguinte; mas se alguma mesa ainda não terminou de jogar, a rodada continua para essa mesa, até que os jogadores mudem.

2. Quando o Diretor exerce sua autoridade e adia o jogo de uma bolsa, para fins dessa bolsa a rodada não termina para os jogadores envolvidos até que tal bolsa tenha sido jogada e o escore concordado e anotado ou então se o Diretor cancelar a bolsa.

**C. Fim da Última Rodada e Fim da Sessão.**

A última rodada de uma sessão e a própria sessão terminam, em cada mesa, quando todas as bolsas previstas para serem jogadas nessa mesa tenham terminado e quanto todos os escores tiverem sido registrados sem objeções.

**LEI 9 – PROCEDIMENTOS APÓS UMA IRREGULARIDADE****A. Chamar a Atenção para uma Irregularidade.**

1. A não ser se proibido por Lei, qualquer jogador pode chamar a atenção para uma irregularidade durante o período de leilão, seja ou não sua vez de declarar.

2. A não ser se proibido por Lei, o carteador ou qualquer defensor pode chamar a atenção para uma irregularidade que ocorra durante o período do carteiio. Para o caso de cartas erradamente indicadas, ver Lei 65B3.

3. Quando uma irregularidade ocorre, o morto não pode chamar a atenção para ela, durante o período do carteiio, mas pode fazê-lo depois que o carteiio termina. Entretanto, qualquer jogador, inclusive o morto, deve tentar impedir que uma irregularidade seja cometida (mas o morto está sujeito às Leis 42 e 43).

4. Não há obrigação de chamar a atenção para uma infração à Lei cometida por alguém do próprio lado (veja, porém, a Lei 25F5 para correção de uma explicação aparentemente errada do parceiro).

**B. Depois que Foi Chamada a Atenção para uma Irregularidade.**

1. (a) O Diretor deve ser chamado imediatamente quando foi chamada a atenção para uma irregularidade.

(b) Qualquer jogador, inclusive o morto, pode chamar o Diretor depois que foi chamada a atenção para uma irregularidade.

(c) O fato de chamar o Diretor, não resulta na perda de nenhum direito adquirido pelo jogador. (*N. do T. – trata-se dos direitos garantidos pelas Leis e Regras, resultantes da irregularidade ocorrida.*)

(d) O fato de um jogador ter chamado a atenção para uma irregularidade cometida pelo seu lado, não afeta os direitos dos adversários.

2. Nenhum jogador deve agir, de forma alguma, até que o Diretor tenha explicado todos os itens referentes à retificação.

**C. Correção Prematura de uma Irregularidade.**

Qualquer correção prematura de uma irregularidade, feita pelo infrator, o sujeita a retificações adicionais (ver restrições de saída ou jogada inicial na Lei 26).

## **LEI 10 – DETERMINAR A RETIFICAÇÃO**

### **A. O Direito de Determinar uma Retificação.**

Só o Diretor tem o direito de determinar uma retificação, quando for aplicável. Os jogadores não têm o direito de determinar (ou perdoar – ver Lei 81C5) retificações, por iniciativa própria.

### **B. Cancelamento da Retificação Imposta ou Perdão Concedido, pelos Jogadores.**

O Diretor pode aceitar ou cancelar qualquer imposição ou perdão de retificação, decidida pelos jogadores sem autorização dele.

### **C. Escolhas depois de Irregularidade.**

1. Quando estas Leis dão opções, depois de uma irregularidade ter ocorrido, o Diretor deve explicar todas as opções disponíveis.

2. Quando um jogador tem opções à disposição, depois de uma irregularidade ter ocorrido, deve fazer a escolha sem consultar o parceiro.

3. Quando estas Leis dão opções ao lado inocente, depois que uma irregularidade foi cometida por um adversário, é apropriado escolher a opção que traga mais vantagens.

4. Sujeito à Lei 16D2, depois da retificação de uma infração, é apropriado para os infratores fazerem qualquer declaração ou jogada que seja vantajosa para seu lado, mesmo que isso possa parecer que eles estão se aproveitando da própria irregularidade (mas veja as Leis 27 e 50).

## **LEI 11 – DESISTÊNCIA DO DIREITO A RETIFICAÇÃO**

### **A. Ações pelo Lado Não Infrator.**

O direito a retificação pode ser perdido se qualquer integrante do lado não-infrator tomar qualquer iniciativa ou agir, antes do Diretor ter sido chamado. Então, o Diretor tem que decidir, por exemplo, se o lado não infrator pode ter obtido vantagem através de uma ação executada posteriormente por um adversário que ignorava os pontos relevantes da Lei aplicável.

### **B. Penalidade depois de Perdido o Direito à Retificação.**

Mesmo depois que o direito a retificação tiver sido perdido pelo lado não-infrator, de acordo com esta Lei, o Diretor pode aplicar uma penalidade de procedimento (ver Lei 90).

## **LEI 12 – PODERES DISCRICIONÁRIOS DO DIRETOR**

### **A. Direito de Atribuir um Escore Ajustado.**

Por solicitação de um jogador, dentro do período estabelecido na lei 92B, ou por sua própria iniciativa, o Diretor pode atribuir escore ajustado sempre que estas Leis o capacitarem (ver Lei 86 para jogos de equipes). Esses poderes incluem:

1. O Diretor pode atribuir um escore ajustado quando julgar que as Leis não dão uma compensação adequada a um competidor não-infrator para aquele tipo específico de infração cometida por um adversário.
2. O Diretor atribui um escore ajustado artificial, quando não é possível fazer uma retificação que permita a bolsa ser jogada normalmente. (ver “C2” abaixo).
3. O Diretor pode atribuir um escore ajustado quando tiver havido a retificação incorreta de uma irregularidade.

### **B. Objetivos do Ajuste de Escore.**

1. O objetivo do ajustamento de escore é compensar o prejuízo do lado não-infrator e eliminar qualquer vantagem obtida pelo lado infrator através da irregularidade. O prejuízo existe quando, por causa de uma infração, o lado inocente obtenha à mesa um resultado menos favorável do que esperava obter se a infração não tivesse ocorrido – porém veja C1(b).
2. O Diretor pode não atribuir escore ajustado baseado no fato de que a retificação estipulada por estas Leis são indevidamente severas ou favoráveis para qualquer dos lados.

### **C. Atribuição de Escore Ajustado.**

1. (a) Quando, de acordo com estas Leis, depois de uma irregularidade, o Diretor no exercício do poder de ajustar o escore, podendo atribuir um determinado resultado, ele o faz, tal escore substitui aquele obtido à mesa.

(b) Se, depois de uma irregularidade, o lado não infrator contribuiu para seu próprio prejuízo por erro grave (sem relação com a infração), ou por uma ação ousada ou arriscada, ele não receberá nenhuma compensação (no ajuste do escore) por essa parte do prejuízo, já que foi auto infligido. O lado infrator deve receber o escore que lhe seria atribuído em função da infração somente.

(c) A fim de restabelecer o equilíbrio, a não ser que a Autoridade Reguladora o proíba, um escore ajustado deve ser atribuído de forma a refletir – ponderadamente – a probabilidade dos diversos potenciais resultados.

(d) Se as possibilidades são muito numerosas e não óbvias, o Diretor pode atribuir um resultado artificial ajustado.

(e) A Autoridade Reguladora, em vez de (c), tem o direito de aplicar o seguinte procedimento:

(i) O escore atribuído, em vez do resultado da mesa, para o lado não-infrator é o resultado mais favorável que provavelmente ocorreria se a irregularidade não tivesse ocorrido.

(ii) Para o lado infrator, o escore atribuído é o resultado mais desfavorável que poderia ser obtido.

(f) Os escores atribuídos aos dois lados não precisam equilibrar-se (N. do T. – *Por exemplo: se for atribuído para um lado o escore de -200, não é necessário que o escore para o outro lado seja +200*).

2. (a) Quando devido a uma irregularidade, não se pode obter resultado algum (ver C1[d]), o Diretor determina um escore ajustado artificial conforme a responsabilidade pela irregularidade: “média minus” (no máximo 40% dos match points disponíveis se for torneio de duplas) para um competidor diretamente faltoso; “média” (50% se for torneio de duplas) para o competidor apenas parcialmente culpado e “média plus” (pelo menos 60% se for torneio de duplas) para um competidor inocente.

(b) Quando o Diretor atribui um escore ajustado artificial tipo “média plus” ou “média minus” em competições em International Match Points (IMPs) esse escore é – normalmente – mais ou menos 3 IMPs, mas isso pode ser alterado, como a Lei 86A autoriza.

(c) O estabelecido acima, deve ser modificado se um competidor inocente faz um escore de mais de 60% dos matchpoints disponíveis na sessão ou se um competidor infrator faz menos de 40% dos matchpoints disponíveis na sessão (ou os respectivos equivalentes em IMPs). Esses competidores receberão em vez daquele escore ajustado, a própria percentagem (ou o equivalente em IMPs.) obtida nas demais bolsas da sessão.

3. Nos torneios individuais, o Diretor aplica as retificações previstas nestas Leis, bem como as provisões que requerem a atribuição de escore ajustado, igualmente contra ambos os integrantes do lado infrator, mesmo que apenas um deles seja responsável pela irregularidade. Entretanto, o Diretor não aplicará uma penalidade de procedimento contra o parceiro do infrator se, na opinião dele, esse competidor estiver totalmente isento de culpa.

4. Quando o diretor atribui escores ajustados não equilibrados (ver 1(f) acima) em matches eliminatórios por equipes, o escore de cada competidor nessa bolsa, será calculado em separado e a média deles será atribuída a cada competidor.

## **LEI 13 – NÚMERO INCORRETO DE CARTAS**

### **A. O Diretor Considera que o Jogo Pode Seguir Normalmente.**

Quando o Diretor determina que uma ou mais mãos de uma bolsa, contém um número incorreto de cartas (mas ver Lei 41) e um jogador com número incorreto de cartas fez uma declaração,

então, se o Diretor decide que a mão pode ser corrigida e jogada, a mão será jogada, sem modificação dessa declaração. Ao final da bolsa, o Diretor poderá atribuir um escore ajustado.

**B. Escore Ajustado e Punição Possível.**

Em outro caso em que uma declaração for feita, o Diretor deve atribuir um escore ajustado e pode penalizar o infrator.

**C. Carteio Terminado.**

Quando, depois de terminado o carteio, descobre-se que um jogador tinha mais de treze cartas e outro jogador menos que treze (mas ver Lei 13F), o resultado deve ser anulado e o Diretor deve atribuir um escore ajustado. (A Lei 86 pode ser aplicável). Um jogador infrator está sujeito a uma penalidade de procedimento.

**D. Não Foi Feita Nenhuma Declaração.**

Se constatado um jogador com número incorreto de cartas, antes que qualquer declaração tenha sido feita nessa mão:

1. O Diretor deve corrigir o erro e se nenhum jogador viu uma carta de outro jogador, ordenar que a bolsa seja jogada normalmente.
2. Quando o Diretor verifica que um ou mais compartimentos da bolsa contém número incorreto de cartas e um jogador viu uma ou mais cartas da mão de outro, ele deve:
  - (a) Se essa informação não autorizada, não é provável que tenha qualquer influência no leilão e carteio normais da bolsa, o Diretor deve mandar jogar e marcar o resultado obtido na bolsa. Se considerar que a informação acabou por afetar a bolsa, o Diretor deve ajustar o escore e pode penalizar o infrator.
  - (b) Se a informação não autorizada transmitida é de importância suficiente para interferir no leilão e carteio normais, o Diretor deve atribuir um escore artificial ajustado e pode penalizar o infrator.

**E. Colocação ou Movimentação de uma Carta.**

Quando, de acordo com esta Lei, o Diretor manda o jogo continuar, o conhecimento da colocação ou da movimentação de uma carta, feitas pelo Diretor, é uma informação autorizada para o parceiro do jogador cuja mão continha um número incorreto de cartas.

**F. Carta Adicional.**

Qualquer carta que não seja parte da mão e que seja encontrada deve ser removida. Leilão e carteio prosseguem sem alterações. Se tal carta tiver sido jogada em uma vaza já terminada, pode ser atribuído um escore ajustado.

**LEI 14 – CARTA FALTANTE**

**A. Constata-se que uma das Mãos Tem Cartas a menos, antes do Início do Carteio.**

Quando é constatado que uma ou mais mãos têm menos de 13 cartas, sem que nenhuma mão tenha mais que treze cartas, antes que a carta de saída tenha sido aberta, o Diretor procura a(s) carta(s) faltante(s), e:

1. Se a carta for encontrada, é devolvida à mão deficiente em cartas.
2. Se a carta não puder ser encontrada, o Diretor reconstituirá a mão, utilizando outro baralho.
3. O leilão e o carteio continuam normalmente, sem alteração de nenhuma das declarações feitas, admitindo-se que a mão recuperada tinha a carta o todo o tempo, sem interrupção.

**B. Constata-se Posteriormente que uma das Mãos tem Cartas a menos.**

Quando, a qualquer momento depois da saída (e até o fim do período de correção), é constatado que uma ou mais mãos tem menos de treze cartas, sem que nenhuma mão tenha mais que treze, o Diretor procurará a(s) carta(s) faltante(s), e:

1. Se a carta for encontrada entre as cartas já jogadas, aplica-se a Lei 67.
2. Se a carta for encontrada em qualquer outro lugar, ela é devolvida à mão deficiente. Retificação e/ou punições podem ser aplicadas (ver 4, abaixo).
3. Se a carta não puder ser encontrada, a mão deve ser reconstruída usando-se outro baralho. Retificação e/ou punições podem ser aplicadas (ver 4, abaixo).
4. Quando uma carta é devolvida à mão, conforme o estabelecido na seção “B” desta Lei, admite-se que ela esteve continuamente na mão deficiente de cartas. Ela pode tornar-

se uma carta penalizada (Lei 50) e o fato de ter deixado de jogá-la, pode constituir-se em um revoque.

### **C. Informação Originada pela Devolução de uma Carta**

O conhecimento da carta devolvida à mão é uma informação não autorizada ao parceiro do jogador cuja mão tinha um número incorreto de cartas.

## **LEI 15 – JOGAR A BOLSA ERRADA**

### **A. Os Jogadores não Tinham Jogado a Bolsa.**

Se os jogadores jogam uma bolsa que não lhes cabia jogar na presente volta (mas ver “C” abaixo):

1. Normalmente, o Diretor autoriza o resultado como válido, se nenhum dos jogadores envolvidos tiver jogado previamente a bolsa.
2. O Diretor pode exigir que ambas as duplas joguem a bolsa correta, mais tarde.

### **B. Um ou mais Jogadores Tinham Jogado a Bolsa Anteriormente.**

Se qualquer jogador joga uma bolsa que já tinha jogado anteriormente, com os adversários corretos ou não, seu segundo resultado na bolsa é anulado tanto para ele como para os adversários e o Diretor deve atribuir um resultado artificial ajustado ao jogador que não teve oportunidade de obter um escore válido.

### **C. Constatado Durante o Período do Leilão**

Se, durante o período do leilão, o Diretor descobrir que um jogador está jogando uma bolsa que não lhe caberia jogar na presente volta, ele deve anular o leilão, assegurar-se que os jogadores certos estejam corretamente sentados e que sejam adequadamente informados de seus direitos, nesta e nas próximas voltas. Um segundo leilão começa; os jogadores devem repetir as declarações que fizeram anteriormente. Se qualquer declaração for de qualquer forma diferente da declaração correspondente no primeiro leilão, o Diretor deve anular a bolsa. Se não, o leilão e carteio prosseguirão normalmente. O Diretor pode determinar uma penalidade de procedimento (e um escore ajustado) se, em sua opinião, tiver havido uma tentativa proposital por um dos lados, de impedir o jogo normal da bolsa.

## **LEI 16 – INFORMAÇÕES AUTORIZADAS E NÃO AUTORIZADAS**

### **A. Utilização da Informação pelos Jogadores.**

1. Um jogador pode utilizar uma informação, tanto no leilão como no carteio se:
  - (a) For obtida através de declarações e jogadas legais nessa bolsa (inclusive de declarações e jogadas ilegais, mas que foram aceitas) e não tiver sido afetada por uma informação não autorizada originada de outra fonte; ou
  - (b) For uma informação autorizada originada em qualquer ação retirada (ou anulada). (Ver “D”); ou
  - (c) For uma informação especificada em qualquer lei ou regulamento como autorizada ou, quando não especificado de outra forma, resultante de procedimentos legais autorizados por estas leis ou em regulamentos (mas ver “B1”, abaixo); ou
  - (d) For uma informação que o jogador possuía antes de tirar suas cartas da bolsa (Lei 7B) e as leis não impedem o uso de tal informação.
2. Os jogadores podem também levar em consideração as estimativas de seus próprios resultados, as peculiaridades dos adversários e qualquer requisito do regulamento do torneio.
3. Nenhum jogador pode fundamentar uma declaração ou uma jogada em outras informações (essas informações sendo designadas como “ilegais” ou “estranhas”).
4. Se houver uma violação desta lei que cause prejuízo, o Diretor ajustará o escore, de acordo com a Lei 12C.

### **B. Informação Ilegal Transmitida pelo Parceiro.**

1. (a) Depois que um jogador torna disponível para o parceiro, uma informação estranha que possa sugerir uma marcação ou uma jogada através de, por exemplo: uma observação, uma pergunta, uma resposta, um alerta inesperado\* ou a falta de um alerta, ou por uma indiscutível hesitação, uma velocidade despropositada, uma

ênfase especial ou tom, gesto, movimento e maneirismo, o parceiro não pode escolher entre alternativas lógicas, uma que possa – demonstravelmente – ter sido sugerida em relação à outra(s), pela informação estranha.

(b) Uma ação alternativa lógica é aquela que, entre os jogadores da classe daquele em questão e usando os métodos da parceria, receberia séria consideração por uma proporção significativa de tais jogadores e que alguns deles a poderiam ter escolhido.

2. Quando um jogador acha que um adversário transmitiu tal informação e que pode resultar algum prejuízo, ele pode anunciar, a não ser se proibido pela Autoridade Reguladora (que pode exigir que o Diretor seja chamado), que ele reserva o direito de chamar o Diretor posteriormente; (os adversários devem chamar o Diretor imediatamente se eles não concordarem com o fato de que uma informação não autorizada possa ter sido transmitida).

3. Quando um jogador tem razões substanciais para acreditar que um adversário que tinha uma alternativa lógica, escolheu uma ação que poderia ter sido sugerida por tal informação, ele deve chamar o diretor, ao término do carteio.\*\* O Diretor deve atribuir um escore ajustado (ver Lei 12C) se concluir que uma infração à lei resultou em alguma vantagem para o infrator.

### **C. Informação Ilegal de Outras Fontes.**

1. Quando um jogador, acidentalmente, recebe uma informação não autorizada sobre uma bolsa que ele está jogando ou que virá a jogar, tal como, olhar as cartas de outra mão, ouvir declarações, resultados ou observações feitas por outro jogador na própria mesa, antes que o leilão da mesa dele comece, o Diretor deve ser informado imediatamente, preferencialmente por quem recebeu a informação.

2. Se o Diretor determinar que a informação pode interferir com a seqüência normal do jogo ele deve, antes que qualquer declaração tenha sido feita:

(a) modificar a posição dos jogadores à mesa, se o tipo de torneio e de apuração de resultados permitir, de modo que o jogador que recebeu a informação sobre uma determinada mão fique com essa mão; ou

(b) mandar embaralhar a bolsa outra vez, se a forma da competição o permitir; ou

(c) mandar jogar a bolsa até o fim, estando preparado para atribuir um escore ajustado se julgar que a informação não autorizada tenha afetado o resultado; ou então atribuir um escore artificial ajustado.

### **D. Informação Originadas em Declarações e Jogadas Canceladas.**

Quando uma declaração ou jogada tiver sido anulada, de acordo com estas leis:

1. Para o lado não infrator, qualquer informação originada de uma ação cancelada é autorizada, tenha esta ação sido própria ou dos adversários.

2. Para o lado infrator, informações originadas de suas próprias ações canceladas são não autorizadas. Um jogador do lado infrator não pode escolher, entre alternativas lógicas, uma ação que, demonstravelmente, possa ter sido sugerida, em relação à outra, pela informação não autorizada.

\* *“inesperado” é inesperado em relação aos fundamentos de sua ação.*

\*\* *não é uma infração chamar o Diretor mais cedo ou mais tarde.*

## **LEI 17 – O PERÍODO DE LEILÃO**

### **A. Início do Período de Leilão.**

O período de leilão em qualquer mão começa para um lado quando um dos parceiros retira as cartas da bolsa.

### **B. A Primeira Declaração.**

O jogador designado pela bolsa como dador, faz a primeira declaração.

### **C. Declarações Subseqüentes.**

O jogador à esquerda do dador faz a segunda declaração e, daí em diante, cada jogador declara, na sua vez, em rotação, no sentido dos ponteiros do relógio.

**D. Cartas da Bolsa Errada.**

1. É anulada a declaração feita por um jogador que pegou as cartas de uma bolsa errada.
2. Depois de pegar e olhar a mão correta, o infrator declara outra vez e o leilão continua normalmente, a partir desse ponto. Se o adversário à esquerda do infrator tiver declarado sobre a declaração cancelada, o diretor deverá atribuir um escore artificial ajustado quando a declaração substituta do infrator difere de sua declaração cancelada (O AAE do infrator deve repetir a declaração anterior) ou se o parceiro do infrator tiver marcado em seguida sobre a declaração feita sobre a declaração cancelada.
3. Se o infrator, subsequentemente, repetir sua declaração na bolsa de onde ele tirou as cartas por engano, o Diretor pode permitir que a bolsa seja jogada normalmente, mas deverá atribuir um escore artificial ajustado quando a declaração do infrator difere\* da sua marcação original anterior, que foi cancelada.

**E. Término do Período de Leilão**

1. O leilão e o período de leilão terminam de acordo com a Lei 22.
2. Quando uma declaração é seguida por três Passes, o leilão não terá terminado se um desses Passes tiver sido fora de vez, tirando de um jogador, o direito de declarar nessa volta. Quando isso ocorre, o leilão volta para o jogador que perdeu sua vez, todos os Passes subsequentes são cancelados e o leilão continua normalmente. A Lei 16D aplica-se às declarações canceladas e qualquer jogador que tenha passado fora de vez torna-se um infrator.

*\* Por exemplo, uma declaração substituta “difere” se seu significado é muito diferente ou se é um psíquico.*

**LEI 18 – MARCAÇÕES****A. Forma Apropriada.**

Uma marcação designa o número de vazas (acima de seis), de um a sete, e uma denominação. (Passe, Dobre, Redobre são declarações, mas não são marcações).

**B. Sobrepor uma Marcação.**

Uma marcação sobrepõe-se a outra anterior se designar o mesmo número de vazas numa denominação de hierarquia superior ou um número maior de vazas, em qualquer denominação.

**C. Marcação Suficiente.**

Marcação suficiente é a que se sobrepõe à anterior.

**D. Marcação Insuficiente.**

Marcação insuficiente é a que deixa de se sobrepor à anterior.

**E. Hierarquia das Denominações.**

A hierarquia das denominações em ordem descendente é: Sem Trunfos, Espadas. Copas. Ouros e Paus.

**F. Métodos Diferentes.**

As Autoridades Reguladoras podem autorizar o uso de diferentes métodos de fazer declarações.

**LEI 19 – DOBRES E REDOBRES****A. Dobres.**

1. Um jogador pode dobrar apenas a última marcação precedente. Tal marcação tem que ter sido feita por um adversário; vozes diferentes do Passe, não podem ter intermediado.
2. Ao dobrar, o jogador não deve enunciar o número de vazas ou a denominação. A única forma correta é a palavra “Dobro”.
3. Se um jogador ao dobrar, anuncia o número de vazas ou a denominação de forma incorreta, considera-se que ele dobrou a marcação realmente feita.

**B. Redobres.**

1. Um jogador só pode redobrar o último precedente Dobre. Esse Dobre deve ter sido feito por um adversário; vozes diferentes do Passe não podem ter intermediado.
2. Ao redobrar, o jogador não deve anunciar o número de vazas ou a denominação. A única forma correta é a palavra “Redobro”.
3. Se um jogador ao redobrar, anuncia o número de vazas ou a denominação de forma incorreta, considera-se que ele redobrou a marcação realmente feita.

**C. Dobre ou Redobre Cancelados.**

Qualquer Dobre ou Redobre é anulado por uma marcação legal posterior.

**D. Escore de Contratos Dobrados ou Redobrados.**

Se um Dobre ou Redobre não for seguido de qualquer marcação legal, os escores são aumentados, de acordo com o previsto na Lei 77.

**LEI 20 – REVISÃO E EXPLICAÇÃO DAS VOZES****A. Uma voz que não é claramente reconhecida.**

Um jogador pode pedir imediato esclarecimento se estiver em dúvida a respeito de que voz foi dada.

**B. Revisão do leilão, durante o período de leilão.**

Durante o período de leilão, um jogador tem o direito de ouvir novamente\* todas as vozes, a não ser que ele esteja obrigado, por Lei, a passar. Os alertas devem ser incluídos na revisão solicitada. Um jogador não pode pedir uma revisão parcial das vozes anteriores e não pode interromper a revisão antes de seu término.

**C. Revisão depois do Passe final.**

1. Depois do Passe final, qualquer defensor tem o direito de perguntar se é ele quem deve sair (ver Leis 47E e 41).

2. O carteador\*\* ou qualquer defensor pode, em sua primeira vez de jogar, pedir para que o leilão seja repetido\* (Ver Leis 41B e 41C). Como em “B”, um jogador não pode pedir revisão parcial ou interromper uma revisão em andamento.

**D. Quem pode fazer a revisão do leilão.**

A solicitação de repetição\* das vozes deve ser atendida exclusivamente por um adversário.

**E. Correção de erro na revisão leilão.**

Todos os jogadores, inclusive o morto ou um jogador obrigado por Lei a passar, são responsáveis pela correção imediata de erros que ocorram na repetição do leilão\*. (ver Lei 12C1, para o caso de uma revisão incorreta causar dano).

**F. Explicação das vozes.**

1. Durante o leilão e antes do Passe final, qualquer jogador pode requerer, mas só na sua vez de falar, explicação do leilão anterior dos adversários. Ele tem o direito de saber as vozes efetivamente dadas, a respeito de vozes alternativas relevantes disponíveis, mas que não foram usadas e a respeito de inferências relevantes da escolha da ação, no caso delas originarem-se de entendimento entre os parceiros. A não ser por instrução explícita do Diretor, as respostas devem ser dadas pelo parceiro do jogador que deu a voz em questão. O parceiro do jogador que faz a pergunta não pode fazer perguntas adicionais até sua vez de falar. A Lei 16 pode ser aplicada e a Autoridade Reguladora pode determinar regras para que as explicações sejam feitas por escrito.

2. Depois do Passe final e durante todo o período de carteo, qualquer defensor, na sua vez de jogar, pode pedir uma explicação do leilão dos adversários ou sobre a combinação de sinalização das cartas. As explicações devem ser dadas com base na maior probabilidade e pelo parceiro do jogador cuja ação deve ser explicada.

3. Nos casos (1) e (2) acima, um jogador pode perguntar a respeito de uma única voz, mas a Lei 16B1 pode aplicar-se.

4. Se um jogador, posteriormente, descobre que sua própria explicação foi errada ou incompleta, ele deve chamar o Diretor imediatamente.

5. (a) Um jogador cujo parceiro deu uma explicação errada, não pode corrigir o erro durante o leilão, nem pode indicar – de nenhuma forma – que houve um erro. “Explicação errada” inclui deixar de alertar ou de anunciar – como exigido pelos regulamentos – ou alertar ou fazer um anúncio não exigidos pelos regulamentos.

(b) O jogador deve chamar o Diretor e informá-lo que, em sua opinião, a explicação do parceiro foi errada (ver Lei 75), mas só na primeira oportunidade legal, isto é:

(i) Para um defensor, ao final do carteo.

(ii) Para o carteador ou o morto, depois do Passe final do leilão.

6. Se o Diretor julgar que um jogador baseou sua ação numa má informação que lhe foi dada por um adversário ver, se adequado, a Lei 21 ou a Lei 47E.

#### **G. Procedimento incorreto.**

1. É impróprio fazer uma pergunta apenas para benefício do parceiro.
2. A não ser quando permitido pela Autoridade Reguladora, um jogador não pode consultar seu próprio sistema e anotações, durante os períodos de leilão e carteio, mas ver Lei 40B2(b).

*\* Quando as marcações não são feitas oralmente, os respondedores devem assegurar-se que o adversário que fez a pergunta, sabe exatamente as vozes que foram dadas.*

*\*\* O carteador joga pela primeira vez quando contribui com uma carta do morto, na vaza inicial.*

### **LEI 21 – MARCAÇÃO INFLUENCIADA POR MÁ INFORMAÇÃO**

#### **A. Marcação causada por mal entendido do próprio marcador.**

Um jogador que age baseado em sua própria má interpretação ou má compreensão, não tem direito a nenhuma retificação ou compensação.

#### **B. Marcação baseada em má informação fornecida por um adversário.**

1. (a) Até o fim do período de leilão e desde que o parceiro ainda não tenha falado subsequentemente, um jogador pode mudar uma voz sem outra retificação para seu lado, sempre que o Diretor julgue que a decisão de dar tal voz foi influenciada pela má informação dada ao jogador por um adversário (ver Lei 17E). Deixar de alertar imediatamente, quando um alerta é exigido pela Autoridade Reguladora, é considerado uma má informação.  
(b) O Diretor deve considerar como explicação errada em vez de marcação errada, na ausência de evidências ao contrário.
2. Quando um jogador decide mudar uma voz por causa de má informação (como em [1] acima), seu AAE pode, por sua vez, mudar qualquer voz subsequente que possa ter feito, sem nenhuma outra retificação para seu lado, a não ser que ao final da mão, o Diretor julgue que a marcação substituída transmitiu tal informação que prejudicou o lado inocente, caso em que a Lei 16D aplica-se. Quando é tarde demais para mudar uma voz e o Diretor decide que o lado infrator teve uma vantagem por causa da irregularidade, ele atribui um escore ajustado.

### **LEI 22 – PROCEDIMENTO DEPOIS DE TERMINADO O LEILÃO**

#### **A. Fim do leilão.**

O leilão termina quando:

1. Os quatro jogadores passaram (mas ver Lei 25). As cartas devem ser devolvidas à bolsa sem carteio. Não pode haver nova distribuição de cartas.
2. Um ou mais jogadores tendo marcado, sigam três Passes consecutivos, em rotação, subsequentemente à última marcação. A última marcação vem a ser o contrato final (mas ver Lei 19D).

#### **B. Fim do período de leilão.**

1. O período de leilão termina quando, subsequentemente ao fim do leilão (ver “A2”), um dos adversários abre a carta de saída. (se a saída foi fora de vez, ver Lei 54). O intervalo entre o fim do leilão e o fim do período de leilão é chamado “período de esclarecimentos”.
2. Se nenhum jogador marca, o período de leilão termina quando as quatro mãos tiverem sido devolvidas à bolsa.

### **LEI 23 – CONHECIMENTO DE UM POTENCIAL PREJUÍZO**

Sempre que, na opinião do Diretor, um infrator pudesse estar consciente, momentaneamente, de que sua irregularidade poderia causar prejuízo ao lado não infrator, ele deve mandar prosseguir o leilão e o carteio (se não estiverem completos). Quando o carteio terminar, o diretor atribuirá escore ajustado, se ele considerar que o lado infrator obteve vantagem através da irregularidade (como, por exemplo, um Passe forçado do parceiro).

**LEI 24 – CARTA EXPOSTA OU JOGADA, ANTES DO PERÍODO DE CARTEIO**

Quando o Diretor determina que, durante o período de leilão, por causa do próprio erro, um jogador tem uma ou mais cartas postas de forma que possam ser vistas pelo parceiro, o Diretor exigirá que cada uma dessas cartas permaneça exposta sobre a mesa, até que termine o período de leilão. A informação obtida dessas cartas expostas é considerada como autorizada para o lado não infrator e não autorizada para o lado infrator. Se o infrator vier a ser o carteador ou o morto, as cartas são recolhidas de volta à mão. Se o infrator vier a ser um defensor, cada uma dessas cartas passa a ser carta penalizada (ver Lei 50) e então:

**A. Uma carta pequena não jogada prematuramente.**

Se for uma carta abaixo da hierarquia de honra e que não tenha sido jogada prematuramente, não há novas retificações.

**B. Uma honra ou qualquer carta jogada prematuramente.**

Se for uma só carta de hierarquia de honra, ou se for uma só carta qualquer, jogada prematuramente, o parceiro do infrator deverá passar na sua próxima vez de falar (ver Lei 23 para o caso em que um Passe prejudica o lado não infrator).

**C. Duas ou mais cartas expostas.**

Se duas ou mais cartas estiverem expostas, o parceiro do infrator deverá passar quando for a sua próxima vez de falar (ver Lei 23 para o caso em que um Passe prejudica o lado não infrator).

**LEI 25 – MUDANÇAS DE VOZ – LEGAIS E ILEGAIS****A. Voz Involuntária.**

1. Até que o parceiro fale, um jogador pode substituir uma voz feita involuntariamente por outra, desde que isso seja feito sem pausa para pensar. A nova voz é válida e sujeita às leis apropriadas.
2. Um jogador não pode substituir uma voz, depois que o parceiro tiver falado.
3. Se o leilão termina antes que chegue a vez do parceiro falar, nenhuma substituição de voz é permitida depois do término do período de leilão.
4. Se uma substituição de voz for permitida, o AAE pode retirar qualquer voz que tenha dado sobre a primeira voz. A informação fornecida pela voz retirada é autorizada apenas para o seu próprio lado.

**B. Voz Voluntária**

1. Uma voz substituta não permitida, segundo “A” acima, pode ser aceita pelo adversário à esquerda. (Considera-se como aceita, se o AAE intencionalmente fala sobre ela). A primeira voz é, então, retirada, a segunda voz é válida e o leilão continua.
2. A não ser no caso previsto em (1) acima, qualquer substituição de voz não permitida segundo “A” acima, é anulada. A voz original permanece válida e o leilão continua.
3. A Lei 16D aplica-se para vozes retiradas ou anuladas.

**LEI 26. VOZES RETIRADAS – RESTRIÇÕES DE SAÍDA**

Quando uma voz do infrator é retirada e ele escolhe uma voz final diferente\* naquela volta do leilão e ele vem a ser um defensor:

**A. Uma voz relacionada a um naipe específico.**

Se a voz retirada refere-se somente a um ou mais naipes específicos (e não a outro naipe), e:

1. Se tal naipe tiver sido especificado num leilão legal, pelo mesmo jogador, não há restrição de jogada inicial (mas ver Lei 16D).
2. Se qualquer naipe especificado na marcação retirada, não foi especificado pelo mesmo jogador num leilão legal, na primeira vez que o parceiro do infrator tenha de fazer uma jogada inicial (pode ser a saída), o carteador pode:
  - (a) exigir ao parceiro do infrator que jogue esse naipe (se houver mais de um naipe, o carteador escolhe qual naipe) ou
  - (b) proibir o parceiro do infrator de jogar esse (ou um desses) naipe(s). Tal proibição continua enquanto o parceiro do infrator retiver a mão.

### **B. Outras vozes retiradas**

Para outras vozes retiradas, o carteador pode proibir o parceiro do infrator de jogar qualquer naipe na sua primeira vez de fazer uma jogada inicial (inclusive a saída). Essa proibição continua enquanto o parceiro do infrator retiver a mão.

*\* Uma voz repetida, mas com significado completamente diferente, deve ser considerada uma voz diferente daquela.*

## **LEI 27 – MARCAÇÃO INSUFICIENTE**

### **A. Aceitação de Marcação Insuficiente**

1. Qualquer marcação insuficiente pode ser aceita (tratada como legal) segundo opção do AAE do infrator. É considerada aceita se tal jogador declara sobre essa marcação.
2. Se um jogador faz uma marcação insuficiente fora de vez, aplica-se a Lei 31.

### **B. Marcação Insuficiente não Aceita**

Se uma marcação insuficiente feita na vez não for aceita (ver “A” acima), deve ser corrigida, sendo substituída por uma voz legal, (mas ver [3] abaixo) e então:

1. (a) Se a marcação insuficiente for corrigida pela marcação suficiente mais baixa, na mesma denominação e, na opinião do Diretor, tanto a marcação original como a marcação substituta forem incontestavelmente não artificiais, o leilão continua sem outra retificação. A Lei 16D não se aplica, mas ver “D” abaixo.  
(b) Se, exceto no caso (a) acima, a marcação insuficiente for corrigida por uma voz legal que na opinião do Diretor tenha o mesmo significado\* ou um significado mais preciso que a marcação insuficiente (tal significado estando completamente compreendido dentro do(s) possível (is) significado(s) da marcação insuficiente), o leilão continua sem outra retificação, mas ver “D” abaixo.
2. Exceto no caso previsto em “B1” acima, se a marcação insuficiente for corrigida por uma marcação suficiente ou por um Passe, o parceiro do infrator deve passar sempre que for sua vez de falar. As restrições de jogada inicial da Lei 26 podem aplicar-se e ver também a Lei 23.
3. Exceto no caso previsto em “B1(b)” acima, se o infrator tentar substituir sua marcação insuficiente por um Dobre ou Redobre, essa tentativa é anulada. O infrator deve fazer a substituição como permitido nas normas acima e, então, seu parceiro tem que passar sempre que for sua vez de falar. As restrições de saída da Lei 26 podem aplicar-se e ver também a Lei 23.
4. Se o infrator tentar substituir a marcação insuficiente por outra marcação insuficiente, o Diretor decide de acordo com (3), acima, se o AAE não aceitar a marcação insuficiente substituta, na forma permitida em “A”.

### **C. Substituição Prematura.**

Se o infrator substitui sua marcação insuficiente antes que o Diretor tenha determinado a correção, a menos que a marcação insuficiente tenha sido aceita conforme “A”, a substituição é válida. O Diretor deve aplicar a norma precedente apropriada a tal substituição.

### **D. Prejuízo para o Lado não Infrator.**

Se, em seguida à aplicação de “B1” acima, o Diretor, ao final do carteiio, concluir que sem uma vantagem obtida através da infração, o resultado da bolsa poderia muito bem ser diferente e, conseqüentemente, houve um prejuízo para o lado não infrator, (ver Lei 12B1), ele deve atribuir escore ajustado. No ajuste ele deve procurar recuperar – o mais próximo possível – o resultado provável da bolsa se não tivesse havido a marcação insuficiente.

*\* O significado (informação disponível) de uma voz é o conhecimento do que ele mostra e do que ela exclui.*

## **LEI 28 – VOZES CONSIDERADAS COMO FEITAS “NA VEZ” (EM ROTAÇÃO)**

### **A. O AAD está Obrigado a Passar.**

Uma voz é considerada como feita na vez quando feita por um jogador na vez de seu AAD falar, se ele estiver obrigado, por lei, a passar

**B. Voz pelo Jogador Correto Cancelando uma Voz Fora de Vez.**

Uma voz é considerada como feita na vez quando dada por um jogador que tinha a vez de falar, antes de ter sido determinada uma retificação por voz fora de vez de um adversário. O leilão prossegue como se o adversário não tivesse falado naquela volta, mas aplica-se a Lei 16D2 .

**LEI 29 – PROCEDIMENTO DEPOIS DE UMA VOZ FORA DE VEZ****A. Desistência do Direito a Retificação**

Em seguida a uma voz fora de vez, o AAE do infrator pode decidir falar, assim abrindo mão de qualquer direito a retificação.

**B. Voz Fora de Vez Cancelada.**

A menos que se aplique o caso “A” acima, uma voz fora de vez é cancelada e o leilão volta para o jogador que tinha a vez de falar. O infrator poderá dar qualquer voz legal na sua vez de falar, mas seu lado pode estar sujeito às disposições de retificação das Leis 30, 31 ou 32.

**C. Voz fora de Vez Artificial.**

Se a voz fora de vez for artificial, as disposições das Leis 30, 31 e 32 aplicam-se para as denominações especificadas em vez das denominações faladas.

**LEI 30 – PASSE FORA DE VEZ**

Quando um jogador passou fora de vez e a voz é cancelada, não tendo sido exercida a opção da Lei 29A, aplicam-se as seguintes disposições (ver “C” se o Passe for artificial).

**A. Antes de Qualquer Jogador Ter Marcado.**

Quando um jogador passou fora de vez, antes de qualquer jogador ter marcado, o infrator deverá passar quando for sua vez de falar e a Lei 23 pode ser aplicada.

**B. Depois de um jogador qualquer ter marcado**

1. Quando o Passe fora de vez for feito na vez do AAD falar, depois de um jogador já ter marcado, o infrator deverá passar quando for sua vez de falar e a Lei 23 pode ser aplicada.
2. (a) Quando, depois de qualquer jogador ter marcado, o infrator passa fora de vez, na vez de seu parceiro falar, o infrator deverá passar sempre que for sua vez de falar e a Lei 23 pode ser aplicada.  
(b) O parceiro do infrator pode fazer qualquer marcação suficiente, ou pode passar, mas não pode dobrar ou redobrar nessa vez e a Lei 23 pode ser aplicada.

**C. Quando o Passe é Artificial.**

Quando o Passe fora de vez é artificial ou é um Passe sobre uma voz artificial, aplica-se a Lei 31, não a Lei 30.

**LEI 31 – MARCAÇÃO FORA DE VEZ**

Quando um jogador marca fora de vez, passa artificialmente ou passa na voz artificial do parceiro (ver Lei 30C) e a voz é cancelada, a opção da Lei 29A não tendo sido exercida, aplicam-se as disposições seguintes.

**A. Vez do AAD.**

Quando o infrator falou na vez de seu AAD, então:

1. Se esse adversário passa, o infrator deve repetir a voz dada fora de vez e se essa voz for legal, não haverá retificação.
2. Se esse adversário fizer uma marcação, um Dobre ou um Redobre legal\*, o infrator poderá dar qualquer voz legal; quando essa voz:
  - (a) repete a denominação de sua marcação fora de vez; o parceiro do infrator deverá passar quando for sua próxima vez de falar (ver Lei 23).
  - (b) não repete a denominação de sua marcação fora de vez, ou se a voz fora de vez foi um Passe artificial ou um Passe sobre marcação artificial do parceiro, as restrições de jogada inicial previstas na Lei 26 podem ser aplicadas e o parceiro do infrator deverá passar sempre que for sua vez de falar (ver Lei 23).

**B. Vez do Parceiro ou do AAE.**

Quando o infrator marcou na vez de seu parceiro ou do AAE falar, se o infrator não tinha falado anteriormente\*\* o parceiro do infrator deverá passar sempre que foi sua vez de falar (ver Lei 23 para o caso em que o Passe causa prejuízo para o lado não infrator). As restrições de jogada inicial da Lei 26 podem ser aplicadas.

\* *Uma voz ilegal, dada pelo AAD, deverá ser retificada como usualmente.*

\*\* *Vozes posteriores na vez do AAE falar, são tratadas como mudanças de voz e a Lei 25 deve ser aplicada.*

### **LEI 32 – DOBRE OU REDOBRE FORA DE VEZ**

Um Dobre ou Redobre fora de vez pode ser aceito segundo a opção do adversário seguinte na vez de falar (ver Lei 29A), exceto que um Dobre ou Redobre inadmissível nunca pode ser aceito (se o AAE do infrator, apesar disso, falar, ver Lei 36). Se a voz fora de vez não for aceita, ela deve ser cancelada, aplicam-se as restrições de saída da Lei 26B e:

#### **A. Se a Voz Foi Dada na Vez de Falar do Parceiro do Infrator.**

Se o Dobre ou Redobre fora de vez foi feito quando era a vez de falar do parceiro do infrator, o parceiro do infrator deverá passar sempre que for sua vez de falar (ver Lei 23 para o caso em que o Passe causa prejuízo ao lado não infrator).

#### **B. Se a Voz Foi Dada na Vez do AAD Falar.**

Se um Dobre ou Redobre fora de vez foi dado na vez do AAD falar, então:

1. Se o AAD do infrator passar, o infrator deverá repetir seu Dobre ou Redobre e não há outra retificação devida, a não ser que o Dobre ou o Redobre seja inadmissível, caso em que se aplica a Lei 36.
2. Se o AAD do infrator dobra, redobra ou marca, o infrator poderá dar qualquer voz legal, mas o parceiro do infrator deverá passar sempre que for sua vez de falar (ver Lei 23 para o caso em que o Passe causa prejuízo ao lado não infrator).

### **LEI 33 – VOZES SIMULTÂNEAS**

Uma voz dada simultaneamente com outra dada por um jogador que tinha a vez de falar é considerada como uma voz subsequente.

### **LEI 34 – RETENÇÃO DO DIREITO DE DECLARAR**

Quando, em seguida a uma voz, há três passes consecutivos, sendo um ou mais fora de vez, aplica-se a Lei 17E2.

### **LEI 35 – VOZES INADMISSÍVEIS**

As seguintes vozes são inadmissíveis:

1. Um Dobre ou Redobre não permitido pela Lei 19. Aplica-se a Lei 16.
2. Um Dobre, Redobre ou marcação feita por um jogador obrigado a passar. Aplica-se a Lei 37.
3. Marcação superior ao nível 7. Aplica-se a Lei 38.
4. Uma voz posterior ao Passe final de um leilão. Aplica-se a Lei 39.

### **LEI 36 – DOBRES E REDOBRES INADMISSÍVEIS**

#### **A. O AAE do Infrator Declara Antes da Retificação.**

Se o AAE do infrator falar antes que o Diretor retifique um Dobre ou Redobre inadmissível, a voz inadmissível e todas as subsequentes são canceladas. O leilão volta para o jogador que tinha a vez de falar e continua como se não tivesse havido nenhuma irregularidade. Não se aplicam as restrições de saída da Lei 26.

#### **B. O AAE do Infrator não Declara antes da Retificação.**

Se “A” não for aplicável:

1. Qualquer Dobre ou Redobre não permitido pela Lei 29 deve ser cancelado.
2. O infrator deve substituir a voz inadmissível por uma legal, o leilão continua e o parceiro do infrator deverá passar sempre que for sua vez de falar.
3. A lei 23 pode ser aplicada assim como as restrições de saída da Lei 26.

4. Se a voz tiver sido fora de vez, o leilão volta para o jogador que tinha a vez de falar; o infrator poderá, na sua vez, dar qualquer voz legal e seu parceiro deverá passar sempre que for vez dele falar. A lei 23 pode ser aplicada assim como as restrições de saída da Lei 26.

### **LEI 37 – AÇÃO QUE VIOLA A OBRIGAÇÃO DE PASSAR**

#### **A. O AAE do Infrator Declara antes da Retificação.**

Se a voz inadmissível for uma marcação, um Dobre ou um Redobre feita pelo jogador obrigado por Lei a passar (mas não uma ação que contrarie a Lei 19A1 ou 19B1) e o AAE do infrator declara antes que o Diretor retifique a infração, tal declaração bem como as subseqüentes, são válidas. Se o infrator for obrigado a passar pelo resto do leilão, ele terá que continuar passando nas vezes subseqüentes à nova infração. Não se aplicam as restrições de saída da Lei 26.

#### **B. O AAE do Infrator não Declara antes da Infração.**

Se “A” não for aplicável:

1. Qualquer marcação, Dobre ou Redobre feito por um jogador obrigado por Lei a passar é cancelada.
2. A voz é substituída por um Passe, o leilão continua e cada integrante da dupla infratora deverá passar sempre que for a respectiva vez de falar. A Lei 23 pode ser aplicada assim como as restrições de saída da Lei 26.

### **LEI 38 – MARCAÇÃO ACIMA DE SETE**

#### **A. Carteio Impossível.**

Carteio de qualquer contrato acima de sete não é permitido.

#### **B. Marcações e Vozes Subseqüentes Anuladas.**

Uma marcação acima de sete é anulada, assim como todas as vozes subseqüentes.

#### **C. O Lado Infrator é Obrigado a Passar.**

A voz é substituída por um Passe, o leilão continua, a menos que tenha terminado e cada integrante da dupla infratora deverá passar sempre que for a respectiva vez de falar.

#### **D. Possível não Aplicação das Leis 23 e 26.**

Podem ser aplicadas a Lei 23 e as restrições de saída da Lei 26, exceto que se o AAE do infrator tiver falado subseqüentemente à infração e antes do Diretor tê-la retificado, não se aplicam tais Leis.

### **LEI 39 – DECLARAÇÃO DEPOIS DO PASSE FINAL**

#### **A. Declarações Anuladas.**

Todas as declarações depois do Passe final de um leilão são anuladas.

#### **B. Passe por um Defensor ou qualquer Voz pelo Lado Declarante.**

Se o AAE do infrator declarar antes que o Diretor retifique a infração ou se essa infração é um Passe por um defensor, ou qualquer voz dada pelo futuro carteador ou morto, não há mais retificações a serem feitas.

#### **C. Outra Ação (Diferente do Passe) por um Defensor.**

Se o AAE do infrator não tiver declarado subseqüentemente à infração e tal infração é uma marcação, um Dobre ou um Redobre podem aplicar-se as restrições de saída da Lei 26.

### **LEI 40 – ENTENDIMENTOS ENTRE PARCEIROS**

#### **A. Acordos Sistêmicos entre Parceiros.**

1. (a) Entendimentos entre parceiros relativos aos métodos adotados pela dupla, podem ser feitos através de discussões explícitas ou através da experiência ou do conhecimento mútuo dos jogadores.  
(b) Cada parceria tem o dever de tornar disponível aos adversários os próprios entendimentos, antes de começar a jogar contra eles. A Autoridade Reguladora deverá especificar a forma como esses esclarecimentos devem ser feitos.
2. A informação transmitida ao parceiro através desses entendimentos deve originar-se das vozes, jogadas e condições próprias da mão correntemente em jogo. Cada jogador tem o direito de levar em consideração um leilão legal e, sujeito às exclusões previstas

nestas Leis, as cartas que ele viu. Ele tem o direito de usar informações especificadas em outros pontos destas Leis (ver Lei 73C).

3. Um jogador pode dar qualquer voz ou fazer qualquer jogada não previamente anunciada, desde que tal voz ou jogada não seja baseada em um entendimento não revelado entre os parceiros (ver Lei 40C1).

#### **B. Acordos Especiais entre Parceiros.**

1. (a) A critério, da Autoridade Reguladora, certos entendimentos entre parceiros podem ser designados como “acordos especiais entre parceiros”. Um acordo especial entre parceiros é aquele cujo significado – na opinião da Autoridade Reguladora – possa ser rapidamente compreendido e previsto por um número significativo dos jogadores participantes da competição.

(b) Seja explícito ou implícito, um acordo entre parceiros é um entendimento entre os parceiros. A menos que a Autoridade Reguladora decida de outra forma, uma convenção inclui-se entre os entendimentos e tratamentos que constituem os acordos especiais da parceria, como é o caso de qualquer voz que tenha significado artificial.

2. (a) A Autoridade Reguladora tem poder irrestrito para permitir, proibir ou permitir condicionalmente, qualquer acordo especial entre parceiros. Ela pode requerer e regular seu uso, exigir um cartão de convenções, com ou sem folhas suplementares, que contenha uma lista dos acordos entre os parceiros. A Autoridade Reguladora pode ainda determinar procedimentos de alerta e/ou outras formas para revelar os métodos das parcerias. Ela pode também modificar o requisito genérico de que o significado de uma voz ou jogada não seja diferente conforme for utilizada por um ou outro integrante da parceria. (Tal regulamento não deve restringir o estilo e julgamento dos jogadores, apenas seus métodos).

(b) A menos que a Autoridade Reguladora determine de forma diferente, um jogador não pode consultar seu próprio cartão de convenções depois do início do período de leilão e até o final do carteio, a não ser os jogadores do lado declarante que podem consultar o próprio cartão durante o Período de Esclarecimentos.

(c) A menos que a Autoridade Reguladora determine de forma diferente, um jogador pode consultar o cartão de convenções dos adversários:

(i) antes do início do leilão

(ii) durante o Período de Esclarecimentos e

(iii) durante o leilão e durante o Período de Carteio, mas só na própria vez de falar ou jogar.

(d) A Autoridade Reguladora pode proibir o uso de psíquicos de vozes artificiais.

3. A Autoridade Reguladora pode proibir um acordo prévio de uma dupla pelo qual podem mudar seus acordos durante o leilão, em seguida a uma pergunta feita pelos adversários ou a qualquer outra irregularidade.

4. O lado que for prejudicado por causa da falta de revelação do significado de uma voz ou jogada, como requerido por estas Leis, tem o direito à retificação através da atribuição de um score ajustado.

5. Quando um lado é prejudicado pela utilização por um adversário de um acordo especial que não está conforme com os regulamentos que regem a competição, o score deve ser ajustado. Um lado que viole estas regras pode receber uma penalidade de procedimento.

6. (a) Ao explicar – respondendo ao adversário – o significado de uma voz ou de uma jogada (ver Lei 20), um jogador deve revelar todas as informações que recebeu através dos acordos de parceria ou da experiência da dupla, mas não tem que revelar as inferências que tirou baseadas em seus conhecimentos e sua experiência em assuntos de conhecimento geral dos jogadores de bridge.

(b) O Diretor ajusta o escore se a informação que não foi dada por uma explicação tiver sido crucial para a escolha pelo adversário da ação a tomar e, portanto, o tenha prejudicado.

### **C. Desvios do Sistema e Psíquicos.**

1. Um jogador pode sair do sistema previamente anunciado, desde que seu parceiro não tenha mais razões ou maneiras do que os adversários de saber que houve desvio. Desvios repetidos levam a considerar acordos implícitos que, então, passam a fazer parte dos métodos da parceria e devem ser revelados conforme os regulamentos que regem a revelação do sistema. Se o Diretor julgar que um entendimento não revelado prejudicou os adversários, ele tem que ajustar o escore pode impor uma penalidade de procedimento.

2. Fora do acima, nenhum jogador tem qualquer obrigação de revelar aos adversários que ele saiu do sistema anunciado.

3. (a) A menos que a Autoridade Reguladora o permita, um jogador não tem direito de utilizar nenhum lembrete, cálculo, ou instrumento, durante os períodos de leilão e de carteio.

(b) Violações repetidas das exigências de revelação dos acordos de parceria podem ser penalizadas.

## **LEI 41 – INÍCIO DO CARTEIO**

### **A. Saída com a Carta Fechada.**

Depois que uma marcação, um Dobre ou um Redobre tiver sido seguido por três Passes em seqüência, o defensor à esquerda do suposto carteador sai com uma carta com a face voltada para baixo\*. A saída com a carta coberta só poderá ser retirada por instrução do Diretor, depois de uma irregularidade (ver Lei 47E2); A carta de saída assim retirada tem que voltar para a mão do defensor.

### **B. Revisão do Leilão e Perguntas.**

Antes que a carta de saída seja aberta, o parceiro do saídor e o suposto carteador (mas não o suposto morto) podem pedir uma revisão do leilão, ou pedir explicação sobre uma voz do adversário (ver Leis 20F2 e 20F3). O carteador\*\* ou qualquer defensor pode na respectiva primeira vez de jogar, pedir uma revisão do leilão; esse direito expira quando ele joga uma carta. Os defensores (sujeitos à Lei 16) e o carteador retêm o direito de pedir explicações durante o Período de Carteio, cada um em sua própria\*\*\* vez de jogar.

### **C. Abertura da Carta de Saída.**

Em seguida ao Período de Esclarecimentos, a carta de saída é aberta, o Período de Carteio começa e não pode ser interrompido; a mão do morto é aberta sobre a mesa (mas ver Lei 54A para saída fora da vez com a carta aberta). Depois disso é tarde para rever as vozes anteriores (veja “B”), o carteador ou qualquer defensor, cada um em sua própria\*\*\* vez de jogar, tem o direito de ser informado sobre qual é o contrato e se foi dobrado ou redobrado (mas não quem dobrou ou redobrou).

### **D. A Mão do Morto.**

Depois que a carta de saída foi aberta, o morto estende as cartas de sua mão sobre a mesa, na sua frente, abertas, arrumadas por naipes, em ordem da respectiva hierarquia: a menor carta de cada naipe mais próxima do carteador. Os trunfos são postos à direita do morto. O carteador joga tanto de sua mão quanto do morto.

\* A Autoridade Reguladora pode determinar que a saída seja com a carta aberta.

\*\* A primeira jogada do carteador é do morto a não ser ao aceitar uma saída fora da vez.

\*\*\* O carteador pode perguntar na sua vez de jogar, tanto do morto como da própria mão.

## **LEI 42 – DIREITOS DO MORTO**

### **A. Direitos Absolutos.**

1. O morto tem o direito de dar informação, na presença do Diretor, sobre fatos de Lei.

2. Ele pode manter a contagem das vazas ganhas e perdidas.

3. Ele joga as cartas do morto, como agente do carteador, seguindo orientação deste (ver Lei 45F, para o caso do morto sugerir uma jogada).

#### **B. Direitos Qualificados.**

O morto tem outros direitos que podem ser exercidos sujeitos às limitações da Lei 43

1. O morto pode perguntar ao carteador, mas não a um defensor, quando ele deixa de seguir um naipe numa vaza, se ele tem uma carta do naipe jogado
2. Ele pode tentar impedir que o carteador cometa uma irregularidade.
3. Ele pode chamar atenção para qualquer irregularidade, mas só depois do carteio ter terminado.

### **LEI 43 – LIMITAÇÕES DO MORTO**

Exceto os casos permitidos pela Lei 42:

#### **A. Limitações do Morto**

1.
  - (a) A menos que a atenção para uma irregularidade tenha sido chamada por outro jogador, o morto não pode tomar a iniciativa de chamar o Diretor durante o carteio.
  - (b) O morto não pode chamar a atenção para uma irregularidade durante o carteio
  - (c) O morto não pode participar do carteio, nem pode comunicar coisa alguma para o carteador, durante o carteio.
2.
  - (a) O morto não pode trocar a mão com a do carteador.
  - (b) O morto não pode deixar seu assento para ver o carteio do declarante.
  - (c) O morto não pode, por iniciativa própria, olhar uma carta na mão de qualquer defensor.

#### **B. Se Ocorrer uma Violação**

1. O morto é passível de penalidade conforme a Lei 90 para qualquer violação relacionada em “A1” e “A2”.
2. Se o morto, depois de ter violado qualquer das limitações relacionadas em “A2”:
  - (a) Adverte o carteador para não jogar da mão errada, qualquer defensor pode escolher de que mão quer que o carteador jogue.
  - (b) É o primeiro a perguntar ao carteador se uma jogada da mão dele é um revoque, o carteador deve trocar a carta jogada se for ilegal; as normas da Lei 64 aplicam-se como se o revoque tivesse sido estabelecido.
3. Se o morto, depois de ter violado qualquer das limitações relacionadas em “A2”, for o primeiro a chamar a atenção para uma irregularidade, não há retificação; o jogo continua como se não tivesse ocorrido irregularidade alguma. No final do carteio ver Lei 12B1.

### **LEI 44 – SEQUÊNCIA E PROCEDIMENTOS DO CARTEIO**

#### **A. Jogada Inicial em uma Vaza.**

O jogador que faz a jogada inicial em uma vaza pode jogar qualquer carta de sua mão, (a menos que esteja sujeito a restrições por causa de uma irregularidade cometida pelo seu lado).

#### **B. Jogadas Subseqüentes numa Vaza.**

Depois da jogada inicial, cada um dos outros jogadores, na sua vez, joga uma carta e as quatro cartas constituem uma vaza. (para a maneira de jogar as cartas e arranjar as vazas ver as Leis 45 e 65, respectivamente).

#### **C. Exigência de Seguir o Naipe.**

Ao jogar uma carta numa vaza, o jogador deve seguir o naipe, se for possível. Essa exigência tem precedência sobre todas as outras exigências destas Leis.

#### **D. Incapacidade de Seguir o Naipe.**

Se não puder seguir o naipe, o jogador pode jogar qualquer carta (a menos que esteja sujeito a restrições por causa de uma irregularidade cometida pelo seu lado).

#### **E. Vazas que Incluem Cartas de Trunfo.**

Uma vaza que inclua carta do naipe de trunfo é ganha pelo jogador que contribuiu à vaza com o trunfo mais alto.

**F. Vazas que não Incluem Cartas de Trunfo.**

A vaza que não contém uma carta do naipe de trunfo é ganha pelo jogador que contribuiu à vaza com a carta mais alta do naipe jogado inicialmente.

**G. Jogada Inicial em Vazas Subseqüentes à Primeira Vaza.**

A jogada inicial para as vazas seguintes é feita pela mão que ganhou a última vaza anterior.

**LEI 45 – CARTA JOGADA****A. Jogar uma Carta de uma das Mãos**

Cada jogador, exceto o morto, joga uma carta destacando-a de sua mão e jogando-a sobre a mesa com a face aberta\* exatamente a sua frente.

**B. Jogar uma Carta do Morto**

O carteador joga uma carta do morto nomeando-a; o morto, então, pega a carta e desloca-a aberta, sobre a mesa. Ao jogar do morto, o carteador pode, se necessário, pegar ele mesmo a carta desejada.

**C. Carta Jogada Compulsoriamente.**

1. A carta que um defensor segura de forma que seja possível ao parceiro vê-la, deve ser jogada na vaza corrente (se o defensor já fez uma jogada legal na vaza corrente, veja a Lei 45E).
2. O carteador tem que jogar uma carta da própria mão se:
  - (a) ela está com a face aberta, tocando ou quase tocando a mesa ou
  - (b) ela é mantida em tal posição que indica ter sido jogada.
3. Uma carta do morto é considerada jogada se tiver sido tocada deliberadamente pelo carteador exceto se com o propósito de arrumar as cartas do morto ou para alcançar uma carta acima ou abaixo da carta tocada.
4.
  - (a) Uma carta é considerada jogada se um jogador a nomeia ou a designa como a carta que deseja jogar.
  - (b) Até que o parceiro tenha jogado uma carta, um jogador pode mudar uma designação involuntária, se fizer isso sem pausa para pensar. Se um adversário tiver, na vez, jogado uma carta legal antes da mudança de designação, esse adversário pode retirar a carta jogada, recolhê-la a sua mão e substituí-la por outra.
5. Uma carta penalizada – maior ou menor – pode ter que ser jogada (ver Lei 50).

**D. Carta Jogada Erradamente pelo Morto.**

Se o morto coloca na posição de jogada, uma carta que o carteador não nomeou, a carta pode ser retirada se a atenção for chamada para o fato antes que ambos os lados tenham jogado na próxima vaza. E um defensor pode retirar e recolher à sua mão a carta jogada depois do erro; se o AAD do carteador mudar sua carta jogada, o carteador pode retirar a carta por ele jogada subsequentemente nessa vaza. (ver Lei 16D).

**E. A Quinta Carta Jogada numa Vaza.**

1. Uma quinta carta jogada numa vaza por um defensor torna-se carta penalizada, sujeita à Lei 50, a não ser que o Diretor decida que ela foi jogada, caso em que se aplica a Lei 53 ou a Lei 56.
2. Quando o carteador contribui com uma quinta carta, da mão ou do morto, numa vaza, ela volta para a mão do carteador sem outra retificação, a não ser que o Diretor decida que ela foi jogada, caso em que se aplica a Lei 55.

**F. O Morto Indica uma Carta.**

Depois que a mão do morto é aberta, o morto não pode tocar ou indicar qualquer carta (exceto se com propósito de arrumá-la) sem receber instrução do carteador. Se o fizer, o Diretor deve ser chamado imediatamente e informado do fato. O carteio continua. No final do carteio, o Diretor deve atribuir um score ajustado se considerar que o morto sugeriu uma jogada ao carteador e que os adversários foram prejudicados pela jogada sugerida.

**G. Fechar a Vaza**

Nenhum jogador deve virar (fechar) uma carta jogada até que os quatro jogadores tenham jogado nessa vaza.

*\* A carta de saída é jogada fechada a não ser se determinado de forma diferente pela Autoridade Reguladora.*

## **LEI 46 – DESIGNAÇÃO INCOMPLETA OU ERRADA DE UMA CARTA DO MORTO**

### **A. Forma adequada de designar cartas do morto.**

O carteador deve anunciar claramente tanto o naipe como a hierarquia da carta do morto que deseja jogar.

### **B. Designação incompleta ou errada.**

No caso do carteador designar de forma errada ou incompleta a carta a ser jogada do morto, podem ser aplicadas as seguintes restrições (exceto se a intenção do carteador for indiscutível):

1. (a) Se o carteador ao jogar do morto disser “grande” ou coisa parecida, assume-se que ele mandou jogar a carta mais alta.  
(b) Se o carteador instruir o morto para “ganhar a vaza”, assume-se que ele quer ganhar a vaza com a menor carta que pode ganhar a vaza.  
(c) Se o carteador ao jogar do morto disser “pequena” ou coisa parecida, assume-se que ele designou a menor carta.
2. Se o carteador designar o naipe, mas não a hierarquia, assume-se que ele designou a menor carta desse naipe.
3. Se o carteador designar a hierarquia, mas não o naipe:
  - (a) Se for a jogada inicial da vaza, assume-se que ele pretende continuar o naipe no qual o morto ganhou a vaza anterior, desde que haja uma carta da hierarquia designada, nesse naipe.
  - (b) Em todos os outros casos, o carteador deve jogar uma carta do morto da hierarquia designada, se puder fazê-lo legalmente; mas se houver duas ou mais cartas de tal hierarquia que possam ser jogadas legalmente, o carteador dirá qual delas pretendia jogar.
4. Se o carteador nomear uma carta que não está no morto, não vale; ele deve designar qualquer carta legal.
5. Se o carteador indicar uma jogada sem designar naipe e hierarquia (dizendo, por exemplo, “joga qualquer coisa” ou coisa parecida), qualquer defensor pode determinar que carta o morto deve jogar.

## **LEI 47 – RETIRADA DE CARTA JOGADA**

### **A. Devido a uma Retificação.**

Uma carta jogada pode ser retirada quando assim exigido pela retificação de uma irregularidade. (Mas uma carta de defensor retirada, pode tornar-se penalizada, ver Lei 49).

### **B. Para Corrigir uma Jogada Ilegal.**

Uma carta pode ser retirada para corrigir uma jogada ilegal (para os defensores – exceto como previsto nesta Lei, ver Lei 49: carta penalizada). Para jogadas simultâneas, ver Lei 58.

### **C. Para Mudar uma Designação Involuntária.**

Uma carta jogada pode ser retirada e devolvida à mão sem outra retificação depois de mudança de designação permitida pela Lei 45C4(b).

### **D. Depois que o Adversário Trocou sua Carta.**

Depois que um adversário trocou a carta jogada, uma carta jogada pode ser retirada, devolvida à mão sem outra retificação e substituída por outra carta (podem aplicar-se as Leis 16D e 62C2).

### **E. Mudança de Jogada Baseada em Má-informação.**

1. Uma saída fora de vez ou uma carta jogada fora de vez pode ser retirada sem outra retificação, se o jogador tiver sido informado erradamente pelo adversário que tinha a vez de falar ou de jogar. Nessas circunstâncias, uma saída ou jogada não pode ser aceita pelo AAE.
2. (a) Um jogador pode retirar uma carta que tenha jogado por causa de uma explicação errada a respeito de uma voz ou uma jogada de um adversário e antes da explicação correta, sem outra retificação, mas só se nenhuma outra carta foi jogada subsequentemente, nessa vaza. Uma saída inicial não pode ser retirada depois que o morto tenha exposto qualquer carta.  
(b) Quando é muito tarde para corrigir uma jogada, o Diretor poderá atribuir um score ajustado.

## **F. Outros Casos de Carta Retirada.**

1. Uma carta pode ser retirada conforma previsto na Lei 53C.
2. A não ser nos casos especificados nesta Lei, uma carta jogada não pode ser retirada.

## **LEI 49 – EXPOSIÇÃO DE CARTAS DE UM DEFENSOR**

Exceto no curso normal do carteio ou em casos de aplicação das Leis (veja, por exemplo, a Lei 47E), quando uma carta de defensor está em posição na qual o parceiro possivelmente possa vê-la ou quando um defensor nomeia uma carta que está em sua mão, essa carta torna-se penalizada (Lei 50); ver, entretanto, a nota de rodapé à Lei 68B2, quando um defensor objeta a uma concessão feita pelo parceiro.

## **LEI 50 – CARTA PENALIZADA – DISPOSIÇÕES**

Uma carta exposta prematuramente (mas não jogada, ver Lei 57) por um defensor, torna-se uma carta penalizada, a não ser que o Diretor decida de outra forma (ver Lei 49 e pode ser aplicada a Lei 23).

### **A. A Carta Penalizada Permanece Exposta.**

Uma carta penalizada tem que ficar exposta sobre a mesa, exatamente à frente do jogador ao qual ela pertence, até que tenha sido escolhida uma retificação.

### **B. Carta penalizada “Maior” ou “Menor”?**

Uma única carta de hierarquia inferior à de honra, exposta involuntariamente (como no caso de jogar duas cartas na mesma vaza, ou de deixar cair uma carta acidentalmente) é uma carta penalizada “Menor”. Qualquer carta da hierarquia de honra ou qualquer carta jogada voluntariamente (por exemplo, uma saída fora da vez ou um revoque corrigido) é uma carta penalizada “Maior”; quando um defensor tem duas ou mais cartas penalizadas, cada uma delas torna-se carta penalizada “Maior”.

### **C. Disposições a Respeito de uma Carta Penalizada “Menor”.**

Quando um defensor tem uma carta penalizada “Menor”, ele não pode jogar nenhuma outra carta do mesmo naipe, abaixo da hierarquia de honra, até que tenha jogado a carta penalizada, mas ele pode jogar uma honra. O parceiro do infrator não está sujeito a qualquer restrição, mas a informação obtida por ver a carta penalizada, é não autorizada (ver “E” abaixo).

### **D. Disposições a Respeito de uma Carta Penalizada “Maior”.**

Quando um defensor tem uma carta penalizada “Maior”, ambos, o infrator e seu parceiro, podem estar sujeitos a restrições, o infrator sempre que for sua vez de jogar e o parceiro sempre que tiver a jogada inicial de uma vaza.

1.
  - (a) Uma carta penalizada “Maior” deve ser jogada na primeira oportunidade legal seja saindo, começando uma vaza, seguindo naipe, descartando ou cortando. Se um defensor tiver duas ou mais cartas penalizadas que possam ser jogadas legalmente, o carteador determina qual que ele quer que seja jogada.
  - (b) A obrigação de seguir o naipe ou para cumprir a restrição de saída, de jogada inicial ou de simples jogada, tem precedência sobre a obrigação de jogar a carta penalizada “Maior”, mas essa carta continua aberta sobre a mesa e deve ser jogada na primeira oportunidade.
2. Quando um jogador tem a jogada inicial e seu parceiro tem uma carta penalizada “Maior”, ele não poderá jogar até que o carteador diga qual das opções abaixo ele escolheu (se o defensor jogar prematuramente, ele está sujeito à retificação prevista na Lei 49). O carteador pode escolher:
  - (a) Exigir\* que o defensor jogue o naipe da carta penalizada ou proibir\*\* que ele jogue esse naipe, enquanto retiver a mão (para duas ou mais cartas penalizadas, ver Lei 51); se o carteador exercer uma dessas opções, a carta deixa de estar penalizada e pode ser recolhida à mão.
  - (b) Nem exigir, nem proibir uma jogada, caso em que o defensor pode jogar qualquer carta e a carta penalizada assim permanece\*\*. Se essa opção for a escolhida, a Lei 50D continua sendo aplicada, enquanto a carta permanecer penalizada.

### **E. Informação Obtida de uma Carta Penalizada.**

1. O conhecimento dos requisitos para jogar uma carta penalizada é uma informação autorizada para todos os jogadores.
2. Outra informação obtida ao ver a carta penalizada é não autorizada para o parceiro do jogador que tem a carta penalizada (mas é informação autorizada para o carteador).
3. Se o Diretor julgar que a carta penalizada transmitiu tal informação que prejudicou o lado não infrator, ele poderá atribuir um escore ajustado.

*\* Se o jogador não tem condições de jogar como lhe foi exigido, ver Lei 59.*

*\*\* Se o parceiro do jogador que tem a carta penalizada retém a mão e a carta penalizada ainda não foi jogada então, todos os requisitos da Lei 50D2 aplicam-se novamente na vaza seguinte.*

### **LEI 51 – INFORMAÇÃO ORIGINADA POR UMA CARTA PENALIZADA**

#### **A. É a Vez de o Infrator Jogar.**

Se for a vez de um infrator jogar (jogada inicial de uma vaza) e ele tem duas ou mais cartas penalizadas que possam ser jogadas legalmente, o carteador determina qual carta deve ser jogada nessa vaza.

#### **B. É a Vez do Parceiro do Infrator Jogar.**

1.
  - (a) Quando um defensor tem duas ou mais cartas penalizadas no mesmo naipe, o parceiro tem de jogar (jogada inicial de uma vaza) e o carteador exige\* que o parceiro do infrator jogue tal naipe, as cartas desse naipe deixam de estar penalizadas e voltam à mão a que pertencem; o defensor pode jogar qualquer carta legal nessa vaza.
  - (b) Quando um defensor tem duas ou mais cartas penalizadas, no mesmo naipe, e o parceiro tem de jogar (jogada inicial de uma vaza) e o carteador proíbe\* que o parceiro do infrator jogue tal naipe, as cartas desse naipe deixam de estar penalizadas e voltam à mão a que pertencem; o defensor pode jogar qualquer carta legal nessa vaza. A proibição permanece enquanto o jogador retiver a mão.
2.
  - (a) Quando um defensor tem cartas penalizadas em mais de um naipe [ver Lei 50D(a)] e é a vez de seu parceiro jogar (jogada inicial de uma vaza), o carteador pode exigir\* que o parceiro do infrator jogue qualquer dos naipes nos quais o infrator tem carta penalizada [mas então se aplica B1(a) acima].
  - (b) Quando um defensor tem cartas penalizadas em mais de um naipe [ver Lei 50D(a)] e é a vez de seu parceiro jogar (jogada inicial de uma vaza), o carteador pode proibir\* o parceiro do infrator de jogar um ou mais desses naipes; o defensor recolhe as cartas penalizadas de cada naipe proibido pelo carteador e pode jogar qualquer carta legal nessa vaza.

*\* Se o jogador não pode jogar como lhe foi exigido, ver Lei 59.*

### **LEI 52 – DEIXAR DE JOGAR UMA CARTA PENALIZADA**

1.
  - (a) Se um defensor joga uma carta diferente quando tem que jogar uma carta penalizada, o carteador pode aceitar ou não essa jogada.
  - (b) O carteador tem que aceitar essa jogada se, posteriormente, jogou da própria mão ou do morto.
  - (c) Se a carta jogada for aceita conforme (a) ou (b) acima, qualquer carta penalizada, não jogada, permanece penalizada.
2. Se o carteador não aceitar uma carta jogada ilegalmente, o defensor pode substituir a carta jogada ilegalmente pela carta penalizada. Cada carta jogada ilegalmente por um defensor, cometendo uma irregularidade, torna-se uma carta penalizada “Maior”.

### **LEI 53 – ACEITAÇÃO DE CARTA JOGADA FORA DE VEZ**

#### **A. Jogada Inicial Fora de Vez Tratada como Correta.**

Qualquer jogada inicial fora de vez pode ser tratada como correta (mas veja Lei 47E1).

Torna-se correta se o carteador ou qualquer defensor – conforme o caso – a aceita, dizendo explicitamente, ou porque uma jogada for feita pelo jogador seguinte – em rotação – à infração

(mas veja “C”, abaixo). Se tal aceitação não ocorrer, o Diretor exigirá que a jogada seja feita da mão correta (e veja a Lei 47B).

**B. O Defensor Errado Joga depois de uma Jogada Inicial Irregular do Carteador.**

Se o defensor à direita da mão da qual o carteador jogou fora de vez, jogou (mas ver “C”, abaixo), a jogada permanece e aplica-se a Lei 57.

**C. Jogada Correta Feita Subsequentemente a uma Jogada Irregular.**

Sujeito à Lei 53A se for a vez correta de jogar de um adversário do jogador que jogou fora de vez, esse adversário pode fazer sua jogada correta na vaza da infração, sem que essa carta seja considerada irregular. Quando isso ocorre, a jogada correta é válida e todas as cartas jogadas erradamente nessa vaza podem ser retiradas. Aplica-se a Lei 16D, mas sem outra retificação.

**LEI 54 – SAÍDA (ABERTA) FORA DE VEZ**

Quando uma saída fora da vez é aberta e o parceiro do infrator joga uma carta fechada, o diretor exige que a saída fora de vez seja retirada. Também:

**A. O carteador Abre suas Cartas.**

Depois de uma saída fora da vez aberta, o carteador pode abrir suas cartas; ele passa a ser o morto. Se o carteador começa a abrir suas cartas e, ao fazer isso, expõe uma ou mais cartas, ele tem que abrir toda a mão. O morto passa a ser o carteador.

**B. O Carteador Aceita a Saída.**

Quando um defensor abre a carta de saída fora da vez, o carteador pode aceitar a saída irregular, como previsto na Lei 53 e o morto abre suas cartas, de acordo com o a Lei 41.

1. A segunda carta da vaza deve ser jogada da mão do carteador.
2. Se o carteador jogar a segunda carta da vaza, do morto, a carta do morto só poderá ser retirada para corrigir um revoque.

**C. O Carteador Tem que Aceitar a Saída.**

Se o carteador pôde ver qualquer carta do morto (exceto cartas que o morto possa ter exposto durante o leilão e que estão sujeitas à Lei 24), ele tem que aceitar a saída.

**D. O Carteador Recusa a Saída.**

O carteador pode exigir que o defensor retire sua carta da saída fora da vez. A carta retirada é uma Carta Penalizada “Maior” e aplica-se a Lei 50D.

**E. Saída pelo Lado Errado.**

Se um jogador, do lado do carteador, tenta jogar uma carta de saída, aplica-se a Lei 24.

**LEI 55 – JOGADA INICIAL DO CARTEADOR, FORA DE VEZ.**

**A. A jogada do Carteador é Aceita.**

Se o carteador jogou fora de vez, de sua mão ou do morto, qualquer defensor pode aceitar a jogada como previsto na Lei 53, ou exigir sua retirada (se houver má informação, ver Lei 47E1). Se os defensores escolherem opções diferentes, a opinião do defensor que tem a vez de jogar é a que deve prevalecer.

**B. O Carteador é Obrigado a Retirar a Carta de Saída.**

1. Se o carteador jogou da mão ou do morto quando era a vez de um defensor jogar, e se qualquer dos defensores exigir que ele retire essa carta, o carteador devolve a carta à respectiva mão. Não há outra retificação.
2. Se o carteador jogou da mão errada quando era sua vez de jogar e qualquer defensor exigiu que ele retirasse essa carta, ele o faz e tem que jogar da mão correta.

**C. O Carteador Pode Obter Informações.**

Quando o carteador adota uma linha de carteiio que pode ter sido baseada na informação obtida através da infração, o Diretor pode atribuir um escore ajustado.

**LEI 56 – JOGADA INICIAL FORA DE VEZ DE UM DEFENSOR**

Ver Lei 54D.

## **LEI 57 - JOGADA, INICIAL OU NÃO, PREMATURA**

### **A. Jogada Prematura à Próxima Vaza.**

Quando um defensor joga na vaza seguinte, antes que o parceiro tenha jogado na vaza corrente, ou joga fora de vez, antes que o parceiro tenha jogado, a carta assim jogada passa a ser uma carta penalizada “Maior” e o carteador escolhe uma das seguintes opções. Ele pode:

1. Exigir que o parceiro do infrator jogue a carta mais alta que tiver no naipe jogado;
2. Exigir que o parceiro do infrator jogue a carta mais baixa que tiver no naipe jogado;
3. Proibir que o parceiro do infrator jogue uma carta de outro naipe por ele especificado.

### **B. O Parceiro do Infrator não Pode Cumprir a Obrigação Exigida.**

Quando o parceiro do infrator não pode fazer o que lhe foi exigido, ele pode jogar qualquer carta, como previsto na Lei 59.

### **C. O Carteador ou o Morto Jogou.**

1. Um defensor não está sujeito a retificação por ter jogado antes do parceiro, se o carteador jogou da mão e do morto, nem se o morto jogou ele mesmo uma carta ou sugeriu ilegalmente que ela fosse jogada. Um singleton no morto ou uma das cartas adjacentes em ranking, no mesmo naipe, não é considerada como jogada até que o carteador tenha instruído ou indicado a jogada (como por um gesto ou aceno).
2. Uma jogada prematura (não inicial), pelo carteador, de qualquer das mãos, é uma carta jogada e não pode ser retirada.

## **LEI 58 – JOGADAS OU SAÍDAS SIMULTÂNEAS**

### **A. Jogada Simultânea por Dois Jogadores.**

Uma jogada legal, inicial ou não, feita simultaneamente com jogada legal de outro jogador, é considerada como sendo subsequente a ela.

### **B. Cartas Jogadas Simultaneamente da Mesma Mão.**

Se um jogador joga duas ou mais cartas simultaneamente:

1. Se apenas uma das cartas for visível, essa carta é considerada como jogada; todas as demais cartas são recolhidas sem outra retificação (ver Lei 47F).
2. Se mais de uma carta for visível, o jogador designa a carta que pretende jogar; quando for um defensor, todas as outras cartas vistas tornam-se cartas penalizadas (ver Lei 50).
3. Depois que um jogador retira uma carta exposta, um adversário que tenha jogado subsequentemente àquela carta, pode retirar a jogada e substituí-la por outra sem mais retificações (mas veja Lei 16D).
4. Se a jogada simultânea não é notada até que ambos os lados joguem na vaza seguinte, aplica-se a Lei 67.

## **LEI 59 – INCAPACIDADE DE SAIR OU DE JOGAR COMO EXIGIDO**

Um jogador pode jogar qualquer outra carta legal, se for incapaz de jogar como lhe foi exigido para cumprir uma retificação, seja porque ele não tem carta no naipe exigido, ou porque todas as cartas que tem nesse naipe estão proibidas de serem jogadas ou porque está obrigado a seguir o naipe.

## **LEI 60 – JOGADA DEPOIS DE JOGADA ILEGAL**

### **A. Carta Jogada depois de uma Irregularidade**

1. A jogada por um jogador do lado não infrator, depois que seu AAD jogou (jogada inicial ou não) fora de vez ou prematuramente e antes que a retificação tenha sido determinada, significa renúncia ao direito de retificação daquela infração.
2. Uma vez que tenha perdido ou renunciado o direito à retificação, a jogada ilegal é tratada como se fosse “na vez” (exceto quando é aplicável a Lei 53C).
3. Se o lado infrator tinha a obrigação prévia de jogar uma carta penalizada, ou para cumprir com uma restrição de saída ou jogada, a obrigação permanece nas voltas seguintes.

**B. Um defensor Joga antes de o Carteador Jogar como lhe Foi Exigido.**

Quando um defensor joga uma carta depois que o carteador foi obrigado a retirar sua jogada fora de vez, da mão ou do morto, e antes que o carteador tenha jogado da mão correta, a carta do defensor torna-se uma carta penalizada “Maior” (Lei 50).

**C. Jogada pelo Lado Infrator antes que a Retificação Tenha Sido Determinada.**

Uma jogada feita por um integrante do lado infrator, antes que a retificação tenha sido determinada, não afeta os direitos dos adversários e pode, além disso, ela mesma estar sujeita a retificação.

**LEI 61 – DEIXAR DE SEGUIR O NAIPE – PERGUNTAS QUANTO AO REVOQUE****A. Definição de Revoque.**

Deixar de seguir o naipe, de acordo com a Lei 44 ou deixar de jogar ou de sair com – quando pode fazê-lo – uma carta ou um naipe exigidos por Lei ou especificados por um adversário ao exercer uma opção de retificação de irregularidade, é um revoque (ver Lei 59 para os casos em que o jogador é incapaz de cumprir com a exigência).

**B. Direito de Perguntar sobre um Possível Revoque.**

1. O carteador pode perguntar a um defensor que deixou de seguir um naipe se ele tem ou não uma carta do naipe jogado
2.
  - (a) O morto pode perguntar ao carteador (mas veja Lei 43B2[b]).
  - (b) O morto não pode perguntar a um defensor e a Lei 16B pode ser aplicável).
3. Os defensores podem perguntar ao carteador e, a não ser se proibido pela Autoridade Reguladora, podem perguntar um ao outro (sob o risco de criarem uma informação não autorizada).

**LEI 62 – CORREÇÃO DE UM REVOQUE****A. O Revoque Tem que Ser Corrigido.**

Um jogador tem que corrigir seu revoque se percebe a irregularidade antes que o revoque se torne estabelecido.

**B. Correção de um Revoque.**

Para corrigir um revoque, o infrator retira a carta jogada e a substitui por uma carta legal.

1. A carta retirada torna-se uma carta penalizada “Maior” (Lei 50) se foi jogada da mão oculta de um defensor.
2. A carta pode ser repostada sem outra retificação se foi jogada pelo carteador (sujeito à Lei 43B2[b]) ou do morto, ou se foi uma carta já aberta de um defensor.

**C. Cartas Jogadas Subsequentemente.**

1. Cada integrante do lado não infrator pode retirar e devolver à própria mão qualquer carta que tenha jogado depois do revoque, mas antes que a atenção tenha sido chamada para ele (ver Lei 16D).
2. Depois que um não infrator retira uma carta, o jogador do lado infrator seguinte na vez de jogar, pode retirar sua carta jogada, que se transforma numa carta penalizada se o jogador for um defensor e veja Lei 16D.
3. A reivindicação de um revoque não garante automaticamente a inspeção das vazas jogadas (ver Lei 66C).

**D. Revoque na Décima Segunda Vaza.**

1. Na décima segunda vaza, um revoque, mesmo se estabelecido, deve ser corrigido se descoberto antes que as quatro mãos tenham sido devolvidas à bolsa.
2. Se o revoque por um defensor ocorre na décima segunda vaza e antes que seja a vez do parceiro jogar nessa vaza; se o parceiro do infrator tiver cartas de dois naipes, ele não poderá escolher a carta que possa ter sido sugerida ao ver a carta do revoque.

**LEI 63 – REVOQUE ESTABELECIDO****A. O Revoque Fica Estabelecido.**

1. Quando o infrator ou seu parceiro joga ou sai na próxima vaza (qualquer dessas jogadas, sejam legais ou ilegais, estabelecem o revoque).

2. Quando o infrator ou seu parceiro nomeia ou designa de outra forma, uma carta para ser jogada na vaza seguinte.
3. Quando um integrante do lado infrator faz ou concorda com uma reivindicação ou concessão de vazas, seja oralmente, seja expondo suas cartas ou de qualquer outra forma.

**B. O Revoque não Pode Ser Corrigido.**

Uma vez estabelecido, o revoque não pode mais ser corrigido (exceto como previsto na Lei 62D para os revoques cometidos na décima segunda vaza), e a vaza na qual o revoque ocorreu, permanece como foi jogada.

**LEI 64 – PROCEDIMENTOS DEPOIS QUE UM REVOQUE É ESTABELECIDO**

**A. Retificação Subseqüente a um Revoque.**

Quando um revoque é estabelecido:

1. E a vaza na qual o revoque ocorreu for ganha pelo infrator\*, ao final do carteio, a vaza na qual o revoque ocorreu é transferida para o lado não infrator juntamente com mais uma vaza qualquer que tenha sido ganha pelo lado infrator, depois do revoque.
2. Se a vaza na qual o revoque ocorreu não foi ganha pelo infrator\*, então se o lado infrator ganhar qualquer vaza subseqüente à do revoque, ao final do carteio, uma vaza é transferida para o lado não infrator.

**B. Não Há Retificação.**

Não há retificação, como prevista em “A” acima mesmo depois de um revoque estabelecido:

1. Se o lado infrator não ganha nem a vaza do revoque, nem nenhuma outra vaza subseqüente.
2. Se for um revoque subseqüente no mesmo naipe, pelo mesmo jogador. A Lei 64C pode ser aplicável.
3. Se o revoque for feito por deixar de jogar uma carta aberta sobre a mesa ou se a carta pertencer a uma mão aberta sobre a mesa, inclusive uma carta do morto.
4. Se a atenção para o revoque for chamada só depois que um integrante do lado não infrator tenha feito uma declaração na bolsa seguinte.
5. Se a atenção para o revoque for chamada só depois de terminada a rodada.
6. Se for um revoque na décima segunda vaza.
7. Quando ambos os lados fizeram revoque na mesma bolsa.

**C. O Diretor é Responsável por Restabelecer o Justo Resultado.**

Quando, depois de um revoque estabelecido, inclusive aqueles não sujeitos a retificação, o Diretor considera que o lado não infrator não recebeu, conforme esta Lei, compensação adequada ao dano causado, ele deve atribuir um escore ajustado.

*\* Uma vaza ganha pelo morto não é, para a finalidade desta Lei, vaza ganha pelo carteador.*

**LEI 65 – ARRANJO DAS VAZAS**

**A. Vaza Completa.**

Depois que as quatro cartas foram jogadas numa vaza, cada jogador vira sua carta com a face para baixo e a coloca próxima a si.

**B. Manter a Contagem das Próprias Vazas.**

1. Se o lado do jogador ganhou a vaza, a carta deve ser colocada longitudinalmente em direção ao parceiro.
2. Se os adversários ganharam a vaza, a carta deve ser colocada longitudinalmente em direção ao adversário.
3. O carteador pode exigir que uma carta incorretamente colocada, seja colocada como acima. O morto, ou qualquer defensor, pode chamar a atenção para uma carta colocada incorretamente, mas para esses jogadores, esse direito expira quando a primeira carta da próxima vaza é jogada.

**C. Ordem.**

Cada jogador arruma as próprias cartas numa carreira ordenada com as cartas sobrepondo-se na seqüência jogada, de forma a permitir revisão do carteio depois de seu término; caso seja

necessário para determinar o número de vazas ganhas por cada lado, ou a ordem em que as cartas foram jogadas.

**D. Acordo Quanto ao Resultado do Carteio.**

Um jogador não deve alterar a seqüência de suas cartas jogadas até que haja acordo quanto ao número de vazas ganhas. Um jogador que deixa de cumprir com as orientações desta Lei, perde seu direito de reivindicar a posse de vazas duvidosas ou de reivindicar ou negar um revoque.

**LEI 66 – INSPEÇÃO DE VAZAS**

**A. Vaza Corrente.**

Enquanto o seu lado ainda não tiver jogado na próxima vaza, o carteador ou qualquer defensor pode, até que tenha fechado sua própria carta, exigir que todas as cartas jogadas nessa vaza fiquem expostas.

**B. A Própria Última Carta Jogada.**

Até que uma carta seja jogada na próxima vaza, o carteador ou qualquer defensor pode ver, mas não expor, sua própria última carta jogada.

**C. Vazas Terminadas.**

Consequentemente, até o carteio acabar, as cartas das vazas terminadas não podem ser inspecionadas (exceto por instrução específica do Diretor; por exemplo, por ser necessário para verificar uma reivindicação ou um revoque).

**D. Depois da Conclusão do Carteio.**

Depois de terminado o carteio, as cartas jogadas e não jogadas podem ser inspecionadas para resolver uma reivindicação ou um revoque, ou o número de vazas ganhas ou perdidas; mas nenhum jogador pode manusear outras cartas que não as próprias. Se, depois que uma reivindicação tenha sido feita, um jogador mistura suas cartas de tal maneira que o Diretor não pode mais determinar os fatos, o Diretor deve decidir em favor do outro lado.

**LEI 67 – VAZA DEFEITUOSA**

**A. Antes que Ambos os Lados Joguem na Próxima Vaza.**

Quando um jogador deixa de servir uma carta ou serve muitas cartas numa vaza, o erro deve ser retificado se a atenção for chamada para a irregularidade antes que um jogador de cada lado tenha jogado na vaza seguinte.

1. Para retificar a omissão de jogar, o infrator serve uma carta que possa ser legalmente jogada.
2. Para retificar a jogada de muitas cartas na mesma vaza, aplica-se a Lei 45E (quinta carta jogada numa vaza) ou a Lei 58B (cartas jogadas simultaneamente da mesma mão).

**B. Depois que Ambos os Lado Jogaram na Vaza Seguinte.**

Depois que ambos os lados jogaram na vaza seguinte, quando a atenção é chamada para a vaza defeituosa ou quando o Diretor determina que houve uma vaza defeituosa (a partir do fato de que um jogador tem na mão mais ou menos cartas do que deveria ter e o correspondente número incorreto de cartas jogadas), o Diretor decide qual vaza é defeituosa. Para retificar o número de cartas, o Diretor deve proceder da seguinte maneira.

1. Quando o infrator deixou de jogar uma carta na vaza defeituosa, o Diretor exigirá que ele imediatamente exponha uma carta, a sua frente, e então a coloque adequadamente entre as cartas jogadas (essa carta não afeta a posse daquela vaza); se
  - (a) O infrator tem uma carta do naipe jogado na vaza defeituosa, ele deve escolher essa carta para colocar entre as cartas jogadas. Considera-se que ele fez um revoque na vaza defeituosa e está sujeito à perda de uma vaza, transferida de acordo com a Lei 64A2.
  - (b) O infrator não tem carta no naipe jogado na vaza defeituosa, ele escolhe qualquer carta para colocar entre as jogadas. Considera-se que ele fez um revoque na vaza defeituosa e está sujeito à perda de uma vaza, transferida de acordo com a Lei 64A2.
2. (a) Quando o infrator jogou mais de uma carta na vaza defeituosa, o Diretor inspeciona as cartas jogadas e exige que o infrator retorne a sua mão todas as cartas

a mais\* deixando entre as cartas jogadas aquela que foi exposta na vaza defeituosa (se o Diretor não pode determinar qual carta foi aberta, o infrator tem que deixar a carta mais alta que poderia ser jogada legalmente nessa vaza). A posse da vaza defeituosa não muda.

(b) Uma carta devolvida à mão, é considerada como tendo estado permanentemente na mão do infrator, e se deixou de jogá-la numa vaza anterior, pode ter feito um revoque.

*\* O Diretor deve evitar, sempre que possível, expor uma carta jogada por um defensor, mas se uma carta adicional tem que ser repostada na mão de um defensor e já tiver sido exposta, ela se torna uma carta penalizada (ver Lei 50).*

## **LEI 68 – REIVINDICAÇÃO OU CONCESSÃO DE VAZAS**

Um anúncio ou ato que constitua uma reivindicação ou concessão de vazas, segundo estas Leis, deve se referir a vazas diferentes daquela que está sendo correntemente jogada\*. Se a referência for a respeito de vazas subsequentes:

### **A. Definição de Reivindicação.**

Qualquer anúncio de que um jogador fará um número específico de vazas é uma reivindicação dessas vazas. Um jogador também reivindica quando sugere que o carteio pode ser abreviado, ou quando mostra suas cartas (a não ser que claramente não pretenda reivindicar, por exemplo: se o carteador expõe suas cartas depois de uma saída fora da vez, aplica-se a Lei 54 e não esta).

### **B. Definição de Concessão.**

1. Qualquer anúncio de que um jogador perderá um número específico de vazas é uma concessão dessas vazas. A reivindicação de um certo número de vazas é uma concessão das restantes – se houver. Um jogador concede todas as vazas remanescentes quando abandona a mão.

2. Não obstante (1) acima, se um defensor tenta conceder uma ou mais vazas e seu parceiro objeta imediatamente, não terá havido concessão; pode ter existido informação não autorizada logo, o Diretor deve ser chamado imediatamente. O carteio continua. Qualquer carta que tenha sido exposta por um defensor nessas circunstâncias não é carta penalizada, mas a Lei 16D aplica-se para a informação transmitida por tal exposição a qual não pode ser utilizada pelo parceiro do defensor que expôs a carta.

### **C. Esclarecimentos Necessários numa Reivindicação.**

Uma reivindicação deve ser acompanhada de imediato, por uma declaração clara sobre a seqüência na qual as cartas serão jogadas, da linha de carteio ou de defesa com a qual quem reivindicou pretende ganhar as vazas reivindicadas.

### **D. O Jogo Pára.**

Depois de qualquer reivindicação ou concessão, o jogo pára (mas veja Lei 70D3). Se a reivindicação ou concessão é aceita, aplica-se a Lei 69; se for posta em dúvida por qualquer jogador (inclusive o morto), o Diretor deve ser chamado imediatamente e aplica-se a Lei 70. Nenhuma ação pode ser feita antes da chegada do Diretor.

*\* Se o anúncio ou ação referir-se apenas a ganhar ou perder a vaza corrente incompleta, o jogo continua normalmente; cartas expostas ou mostradas por um defensor não são cartas penalizadas, mas a Lei 16 – Informação Não Autorizada – pode ser aplicada e veja-se também a Lei 57A – Jogada Prematura.*

## **LEI 69 – REIVINDICAÇÃO OU CONCESSÃO ACEITA**

### **A. Quando um Acordo É Estabelecido.**

Um acordo fica estabelecido quando um jogador aceita a reivindicação ou concessão de um adversário e não objeta a ela antes que seu lado faça uma declaração na próxima bolsa, ou antes, que a rodada termine – o que ocorrer antes. O resultado da bolsa considera que as vazas reivindicadas ou concedidas foram ganhas ou perdidas no carteio.

### **B. Decisão do Diretor.**

A aceitação de uma reivindicação ou concessão (ver “A” acima) pode ser retirada, dentro do período de correção estabelecido pela Lei 79C.

1. Se um jogador concordou em perder uma vaza que seu lado, de fato, ganhou; ou

2. Se um jogador concordou em perder uma vaza que seu lado provavelmente ganharia, se o carteo continuasse.

O resultado da bolsa é modificado com essa vaza passando para o lado que retirou a concessão.

## **LEI 70 – REIVINDICAÇÃO OU CONCESSÃO CONTESTADA**

### **A. Objetivo Geral.**

Ao decidir sobre uma reivindicação ou concessão contestada, o Diretor determina o resultado da bolsa da forma mais equânime possível para ambos os lados, mas qualquer ponto duvidoso sobre uma reivindicação deve ser decidido contra o reivindicante. O Diretor deve agir da seguinte maneira.

### **B. Repetição do Esclarecimento.**

1. O Diretor exige que o reivindicante repita seu esclarecimento, feito no momento da reivindicação.
2. A seguir o Diretor ouve as objeções dos adversários (mas as considerações do Diretor não são limitadas só às objeções dos adversários).
3. O Diretor pode exigir que os jogadores abram sobre a mesa as cartas restantes de cada um.

### **C. Há um Trunfo Fora.**

Quando um trunfo ainda está numa das mãos dos adversários, o Diretor deve dar uma vaza ou mais aos adversários se:

1. O reivindicante não fez nenhuma declaração sobre esse trunfo, e
2. É muito provável que o reivindicante, no momento da reivindicação, não sabia que havia um trunfo na mão dos adversários, e
3. Uma vaza deveria ser perdida para esse trunfo, em qualquer carteo normal.\*

### **D. Considerações do Diretor.**

1. O Diretor não deve aceitar do reivindicante qualquer linha de jogo bem sucedida, não mencionada nos esclarecimentos originais se houver uma alternativa normal\* de linha de jogo que leve a um resultado pior.
2. O Diretor não deve aceitar nenhuma parte da reivindicação de um defensor que dependa de seu parceiro escolher uma determinada jogada, entre as jogadas alternativas normais.\*
3. De acordo com a Lei 68D o carteo deve ter sido interrompido, mas se qualquer jogada ocorreu depois da reivindicação, isso pode fornecer prova de que faria parte dos esclarecimentos da reivindicação. O Diretor pode aceitar a jogada como evidência de uma jogada provável subsequente à reivindicação e/ou da exatidão da reivindicação.

### **E. Linha de Jogo não Anunciada.**

1. O Diretor não aceitará do reivindicante qualquer linha de jogo não anunciada cujo sucesso dependa de encontrar um adversário, em vez do outro, com determinada carta, a menos que um adversário tenha deixado de seguir o naipe antes de a reivindicação ter sido feita, ou que deixaria de, subsequentemente, seguir aquele naipe em qualquer linha normal\* de jogo, a não ser que deixar de adotar tal linha de jogo seja irracional.
2. A Autoridade Reguladora pode especificar uma seqüência (por exemplo: “de cima para baixo”) na qual o Diretor deva considerar um naipe jogado, se isso não foi dito no esclarecimento da reivindicação (mas sempre sujeito a qualquer outra exigência desta Lei).

*\* Para os propósitos das Leis 70 e 71, “normal” inclui jogadas que possam ser descuidadas ou inferiores para a classe do jogador envolvido.*

## **LEI 71 – CONCESSÃO ANULADA**

Uma concessão deve ser válida a não ser que, dentro do período de correção segundo a Lei 79C, o Diretor decida que a concessão deva ser anulada:

1. Se um jogador concedeu uma vaza que de fato ganhou; ou
2. Se um jogador concedeu uma vaza que não poderia ser perdida por qualquer jogada normal\* das cartas restantes.

A bolsa tem seu resultado alterado para refletir a troca de posse dessa vaza.

*\* Para os propósitos das Leis 70 e 71, “normal” inclui jogadas que possam ser descuidadas ou inferiores para a classe do jogador envolvido.*

## **LEI 72 – PRINCÍPIOS GERAIS**

### **A. Observância das Leis**

As competições de Bridge duplicado devem ser jogadas de rígido acordo com estas Leis. O principal objetivo é obter um resultado melhor que os outros competidores cumprindo os procedimentos legais e os padrões éticos determinados nestas Leis.

### **B. Infração às Leis**

1. Um jogador não pode infringir a Lei intencionalmente, mesmo que haja uma retificação prescrita que seja de seu interesse aceitar.
2. Não há obrigação de chamar a atenção para uma infração da Lei cometida pelo próprio lado (mas veja a Lei 20F sobre explicações erradas e também as Leis 62A e 79A2).
3. Um jogador não deve tentar esconder uma infração, como cometer um segundo revoke, esconder uma carta referente a um revoke ou misturar as cartas prematuramente.

## **LEI 73 – COMUNICAÇÃO**

### **A. Comunicação Adequada entre os Parceiros.**

1. A comunicação entre os parceiros durante o leilão e o carteio só pode ser feita através de declarações e jogadas.
2. Declarações e jogadas devem ser feitas sem ênfase, maneirismo e inflexão indevidas e sem pressa ou demora impróprias. As Autoridades Reguladoras, porém, podem exigir pausas obrigatórias como, na primeira volta do leilão, ou depois de um aviso de marcação em salto, ou na primeira vaza.

### **B. Comunicação Inadequada entre os Parceiros.**

1. Os parceiros não podem se comunicar através da forma pela qual as declarações e jogadas são feitas ou por gestos ou observações impróprias ou por perguntas aos adversários feitas ou deixadas de fazer ou por alertas e explicações a eles dadas ou deixadas de dar.
2. A falta mais grave possível é a troca de informações entre os parceiros através de métodos de comunicação previamente combinados, diferentes daqueles autorizados por estas Leis.

### **C. Um Jogador Recebe do Parceiro Informação não Autorizada.**

Quando um jogador tem disponível uma informação não autorizada recebida do parceiro, tais como uma observação, uma pergunta, uma explicação, um gesto, maneirismos, ênfase, inflexão, pressa ou demora indevidas, um inesperado\* alerta ou falta de um alerta, deve cuidadosamente evitar tirar qualquer vantagem dessa informação.

### **D. Variações no “Tempo” e na “Forma”.**

1. É desejável, embora nem sempre exigido, que os jogadores mantenham tempo e forma de jogar sem variações. Entretanto, os jogadores devem ser particularmente cuidadosos quando as variações podem trabalhar em favor do próprio lado. Por outro lado, variações não intencionais no tempo e na forma como as declarações e jogadas são feitas, não constituem em si em uma infração. Inferências a partir dessas variações podem ser tiradas apropriadamente somente por um adversário e a seu próprio risco.
2. Um jogador não pode tentar confundir um adversário por meio de um gesto ou, por rapidez ou demora numa declaração ou jogada (como demorar em jogar uma carta seca), a forma pela qual uma declaração ou jogada é feita ou através de qualquer desvio intencional da conduta correta.

### **E. Decepção.**

Um jogador pode apropriadamente tentar enganar um adversário através de uma declaração ou jogada (desde que a jogada ou voz enganosa não esteja protegida por acordo ou experiências não reveladas entre os parceiros).

### **F. Violação das Propriedades.**

Quando uma violação das propriedades prescritas nestas Leis resulta em dano para um adversário inocente, se o Diretor determina que um jogador inocente tirou uma inferência falsa de uma observação, maneira, tempo e similares de um adversário, que não tem uma clara razão bridgística para tal atitude, e que poderia saber, no momento da atitude, que a ação resultante poderia funcionar a seu favor, o Diretor deve atribuir um escore ajustado (ver Lei 12C).

*\* isto é: inesperado em relação ao presente contexto.*

## **LEI 74 – CONDUTA E ETIQUETA**

### **A. Atitude Correta.**

1. O jogador deve manter uma atitude cortês todo o tempo.
2. Um jogador deve evitar cuidadosamente qualquer observação ou atitude que possa importunar ou embaraçar outro jogador ou ainda que possa interferir no prazer do jogo.
3. Cada jogador deve manter procedimento correto e uniforme ao fazer declaração e ao jogar as cartas.

### **B. Etiqueta.**

Por razões de cortesia, um jogador deve evitar:

1. Prestar pouca atenção ao jogo.
2. Fazer comentários gratuitos durante o leilão e o carteio.
3. Destacar uma carta antes da sua vez de jogar.
4. Prolongar desnecessariamente o jogo (como continuar jogando quando sabe que todas as vazas restantes são suas).
5. Chamar ou dirigir-se ao Diretor de maneira descortês para com ele ou outro competidor.

### **C. Violações de Procedimento.**

Os seguintes são exemplos de violações de procedimento.

1. Usar diferentes denominações para a mesma voz.
2. Indicar aprovação ou desaprovação para uma declaração ou jogada.
3. Indicar a expectativa ou intenção de ganhar ou perder uma vaza que ainda não foi completada.
4. Comentar ou agir durante o leilão ou o carteio de forma a chamar a atenção para uma ocorrência significativa, ou sobre o número de vazas ainda necessário para o êxito.
5. Olhar intensamente para qualquer outro jogador durante o leilão ou o carteio, ou para a mão de outro jogador com o objetivo de ver-lhe as cartas, para observar de onde a carta é destacada (mas é legítimo agir com base na informação obtida por ter visto – não intencionalmente – uma carta do adversário\*).
6. Mostrar uma óbvia falta de interesse numa bolsa (como juntando as próprias cartas).
7. Variar o tempo de declarar ou de jogar com o propósito de atrapalhar o adversário.
8. Sair desnecessariamente da mesa antes que o fim da rodada tenha sido anunciado.

*\* Ver a Lei 73D2 para o caso em que um jogador mostrou intencionalmente suas cartas.*

## **LEI 75 – EXPLICAÇÃO ERRADA OU DECLARAÇÃO ERRADA.**

Depois que uma explicação errada foi dada aos adversários, a responsabilidade dos jogadores (e do Diretor) são ilustradas pelas conseqüências do seguinte exemplo:

Norte abriu de 1ST e Sul que possui mão fraca com naipe longo de Ouros, marcou 2♦, pretendendo que fosse um sign-off; Entretanto, Norte explicou – em resposta à pergunta de Oeste – que a voz de Sul era artificial, forte, perguntando por naipes ricos.

### **A. O Erro Causa uma Informação não Autorizada.**

Seja ou não a explicação de Norte um enunciado correto do acordo da parceria, Sul – tendo ouvido a explicação de Norte – sabe que 2♦ foi mal interpretado. Este conhecimento é uma “informação não autorizada” (ver Lei 16A); assim, Sul deve cuidadosamente evitar tirar vantagem dessa informação (ver Lei 73C). (Se o fizer, o Diretor deverá atribuir um escore ajustado). Por exemplo, se Norte remarca 2ST, Sul tem a informação não autorizada que essa marcação simplesmente nega a posse de um naipe rico quarto; a responsabilidade de Sul, porém,

é agir como se Norte tivesse feito uma forte tentativa de game, frente a uma resposta fraca, mostrando valores máximos.

### **B. Explicação Errada.**

O acordo real da parceria é que 2♦ é um sign-off natural, o erro foi a explicação de Norte. Essa explicação é uma infração à Lei, já que Este-Oeste têm o direito de receber uma descrição adequada dos acordos de Norte e Sul (quando essa infração resulta em dano para Este-Oeste, o Diretor deve atribuir um score ajustado). Se Norte, subsequentemente, descobre o erro, ele deve avisar imediatamente o Diretor. Sul não deve fazer nada para corrigir a explicação errada durante o leilão que continuará; depois do Passe final, Sul, tornando-se carteador ou morto, deve chamar o Diretor e voluntariamente corrigir a explicação. Se Sul vier a ser um defensor, ele chama o Diretor e corrige a explicação quando o carteio terminar.

### **C. Declaração Errada.**

O acordo da parceria é - 2♦ = forte e artificial, como explicado anteriormente; o erro foi a voz de Sul. Aqui não há infração à Lei, já que Este-Oeste receberam a adequada descrição dos métodos e acordos de Norte-Sul. Eles não têm o direito de exigir descrição das mãos de Norte-Sul. (Apesar do dano, o Diretor deve manter o resultado, mas o Diretor tem de concluir que foi declaração errada e não explicação errada que, na falta de prova em contrário, é como ele consider). Sul não pode corrigir a explicação de Norte (nem avisar o Diretor) imediatamente, nem tem responsabilidade de fazê-lo mais tarde.

## **LEI 76 – ESPECTADORES**

### **A. Controle.**

1. Os espectadores na área de jogo\* estão sujeitos à autoridade do Diretor, segundo os regulamentos do torneio.
2. As Autoridades Reguladoras e os Organizadores do Torneio que providenciam recursos para transmissão eletrônica simultânea do jogo, podem regular as condições para a assistência de tal transmissão e prescrever normas aceitáveis de conduta para os espectadores. (Um espectador não pode comunicar-se com um jogador no transcurso de uma sessão na qual ele está jogando).

### **B. À mesa**

1. Um espectador não pode olhar a mão de mais de um jogador, a menos que os regulamentos o permitam.
2. Um espectador não pode demonstrar reação alguma ao leilão ou carteio, em mão que está sendo jogada,
3. Durante a rodada, o espectador deve evitar maneirismos e observações de qualquer tipo e não pode falar com um jogador.
4. Um espectador não pode perturbar um jogador.
5. Um espectador à mesa não pode chamar a atenção para nenhum aspecto do jogo.

### **C. Participação**

1. Um espectador só pode falar sobre fatos ou Leis dentro da área de jogo\*, por solicitação do Diretor.
2. A Autoridade Reguladora e os Organizadores do Torneio podem especificar como lidar com as irregularidades causadas por espectadores.

### **D. Condição**

Qualquer pessoa na área de jogo\* que não seja um jogador ou um funcionário da organização tem a condição de espectador, a não ser que o Diretor determine de forma diferente.

*\* A área de jogo inclui todas as áreas onde um jogador pode estar durante uma sessão na qual ele participe; pode também ser definida com mais detalhes por regulamento.*

**LEI 77 – TABELA DE PONTOS PARA O BRIDGE DUPLICADO****PONTOS DE VAZAS**

Marcados para o lado do carteador, se o contrato for cumprido.

NAIPE DE TRUNFO:	♣	♦	♥	♠
Cada vaza (acima de 6)				
prometida e feita – sem dobre	20	20	30	30
dobrada	40	40	60	60
redobrada	80	80	120	120

**CONTRATOS EM ST**

Primeira vaza (acima de 6)

	<b>sem dobre</b>	<b>dobrada</b>	<b>redobrada</b>
prometida e cumprida	40	80	160
Cada vaza adicional	30	60	120

Um escore de 100 ou mais pontos de vazas numa bolsa é um GAME

Um escore de menos de 100 pontos de vazas numa bolsa é um PARCIAL

PRÊMIOS (para o lado do carteador)

<u>Slams</u> , marcados e feitos	<b>não vulnerável</b>	<b>vulnerável</b>
pequeno (12 vazas)	500	750
grande (13 vazas)	1000	1500

Overtricks (vazas acima do prometido)

	valor da vaza	valor da vaza
sem dobre		
dobradas	100	200
redobradas	200	400

**Contratos Cumpridos – GAMES E PARCIAIS**

Game – não vulnerável	300
Game – vulnerável	500
Parcial qualquer	50
Contratos dobrados	50
Contratos redobrados	100

**MULTAS POR UNDERTRICKS**

Marcados para o lado dos defensores para contratos não cumpridos

	<b>não vulnerável</b>	<b>vulnerável</b>
Primeira undertrick – sem dobre	50	100
dobrada	100	200
redobrada	200	400
Cada undertrick adicional – sem dobre	50	100
dobrada	200	300
redobrada	400	600
Bônus para cada undertrick depois da 4ª		
sem dobre	0	0
dobrada	100	0
redobrada	200	0

**LEI 78 – MÉTODOS DE APURAÇÃO E REGULAMENTO DE COMPETIÇÕES****A. Resultados Apurados em Pontos de Match (Matchpoints).**

Em “matchpoints” cada competidor recebe, em relação aos resultados obtidos por diferentes competidores que jogaram a mesma bolsa e que foram comparados com os dele, duas unidades de resultado (um matchpoint ou meio matchpoint) para cada resultado inferior ao dele, uma unidade para cada resultado igual ao dele e zero unidade para cada resultado superior ao dele.

### **B. Resultados em Pontos Internacionais de Match (IMP)**

No sistema de Pontos Internacionais de Match, em cada bolsa a diferença em pontos totais entre os dois resultados comparados é convertida em IMPs, conforme a seguinte escala.

DIFERENÇA	IMPs	DIFERENÇA	IMPs	DIFERENÇA	IMPs
20-40	1	370-420	9	1500-1740	17
50-80	2	430-490	10	1750-1990	18
90-120	3	500-590	11	2000-2240	19
130-160	4	600-740	12	2250-2490	20
170-210	5	750-890	13	2500-2990	21
220-260	6	900-1090	14	3000-3490	22
270-310	7	1100-1290	15	3500-3990	23
320-360	8	1300-1490	16	4000 ou +	24

### **C. Resultados em Pontos Totais**

Nos resultados em Pontos Totais, o total líquido de pontos em todas as bolsas jogadas é o resultado de cada competidor.

### **D. Regulamentos de Torneios**

Desde que aprovados pela Autoridade Reguladora, outros métodos de calcular resultados (por exemplo: conversão em Pontos de Vitória) podem ser adotados. O Organizador do Torneio deve publicar os regulamentos previamente a qualquer torneio ou competição. Esses regulamentos devem detalhar as condições de inscrição, métodos de apuração de resultados, determinação dos ganhadores, desempates e outros. Tais regulamentos não podem estar em conflito com as Leis ou normas superiores e devem incluir qualquer informação relevante especificada pela Autoridade Reguladora. Todos os competidores devem ter acesso a ele.

## **LEI 79 – VAZAS GANHAS**

### **A. Acordo quanto às Vazas Ganhas.**

1. O número de vazas ganhas deve ser concordado pelos contestantes antes que as quatro mãos voltem para a bolsa.
2. Um jogador não pode – deliberadamente – aceitar um resultado que inclua uma vaza que seu lado não ganhou, nem a concessão de uma vaza que seus adversários não podem perder.

### **B. Desacordo quanto às Vazas Ganhas.**

Se um desacordo subsequente vier a ocorrer, o Diretor deve ser chamado e:

1. O Diretor determina se houve uma reivindicação ou concessão e, nesse caso, aplica a Lei 69.
2. Se (1) acima não se aplica, O Diretor decide qual o resultado que deve ser anotado, Se o Diretor não tiver sido chamado antes do fim da rodada, ele decide de acordo com “C” abaixo, ou pela Lei 87, o que se aplicar, mas não há obrigação de melhorar o resultado para um lado.

### **C. Erro no Resultado.**

1. Um erro na computação ou tabulação de um resultado concordado, seja feito por um jogador ou um anotador, deve ser corrigido até o final do período especificado pelo Organizador do Torneio. A menos que o Organizador do Torneio especifique um prazo maior\*, esse período de correção expira trinta minutos depois que os resultados oficiais foram postos em disponibilidade para respectiva inspeção.
2. Os regulamentos podem prever os casos em que um erro de resultado possa ser corrigido depois do término do período de correção, se o Diretor e o organizador do torneio estiverem satisfeitos, sem nenhuma dúvida razoável, que o resultado estava errado.

*\*Um prazo menor também pode ser especificado quando as características da competição assim o exigir.*

## **LEI 80 – REGULAMENTOS E ORGANIZAÇÃO**

### **A. A Autoridade Reguladora.**

1. De acordo com estas Leis, a Autoridade Reguladora é

- (a) para os próprios torneios e eventos mundiais, a World Bridge Federation
  - (b) a respectiva organização Zonal para os torneios e eventos realizados sob sua direção.
  - (c) para qualquer outro torneio ou evento, a organização nacional de bridge em cujo território o torneio tem lugar.
2. A Autoridade Reguladora tem as responsabilidades e poderes especificados nestas Leis.
  3. A Autoridade Reguladora pode delegar seus poderes (mantendo, em última análise, sua responsabilidade) ou pode transferi-los (caso em que deixa de ter a responsabilidade para seu exercício).

#### **B. O Organizador do Torneio.**

1. A Autoridade Reguladora pode reconhecer uma entidade, designada “Organizador do Torneio” que, sujeita aos requisitos da Autoridade Reguladora e destas Leis, seja responsável pelo arranjo e preparação de um torneio ou evento. Os poderes e deveres do Organizador do Torneio podem ser delegados, mas a responsabilidade pela sua atuação é por ele mantido. A Autoridade Reguladora e o Organizador do Torneio podem ser a mesma entidade.
2. Os poderes e deveres do Organizador do Torneio incluem:
  - (a) Nomeação do Diretor. Se não houver um Diretor nomeado, os jogadores devem designar uma pessoa para fazer tais funções.
  - (b) Fazer arranjos prévios para o torneio, inclusive material de jogo, equipamentos e todas as outras necessidades logísticas.
  - (c) Marcar data e hora de cada sessão.
  - (d) Determinar as condições de inscrição
  - (e) Estabelecer as condições para o leilão e o carteio, de acordo com estas Leis, juntamente com qualquer condição especial (como, por exemplo, jogar com cortinas, caso em que as prescrições para retificação de ações não transmitidas através da cortina podem ser modificadas).
  - (f) Anunciar regulamentos suplementares a estas Leis, mas que não conflitem com elas.
  - (g) Conseguir assistentes solicitados pelo Diretor.
  - (h) Preparar o recebimento e registro das inscrições.
  - (i) Arranjar condições adequadas de jogo e anunciá-las aos competidores.
  - (j) Organizar para os resultados serem recolhidos, tabulados e registrados oficialmente.
  - (k) organizar condições adequadas para recursos segundo a Lei 93.
  - (l) quaisquer outros poderes e deveres conferidos por estas Leis.

*\*É normal em determinados lugares que o Diretor assuma a responsabilidade por algumas ou todas as tarefas do Organizador do Torneio aqui listadas.*

### **LEI 81 – O DIRETOR**

#### **A. Status Oficial.**

O Diretor é o representante oficial do Organizador do Torneio.

#### **B. Limites e Responsabilidades.**

1. O Diretor é responsável pela administração técnica no local da competição. Ele tem o poder de resolver qualquer omissão do Organizador do Torneio.
2. O Diretor aplica, e é obrigado a fazê-lo, estas Leis e os regulamentos suplementares anunciados segundo a autoridade dada por estas Leis.

#### **C. Poderes e Direitos do Diretor.**

O Diretor e não os jogadores tem a responsabilidade de retificar uma irregularidade e compensar danos. Os poderes e deveres do Diretor normalmente incluem também os seguintes:

1. Manter a disciplina e garantir a seqüência ordenada da competição.
2. Administrar e interpretar estas Leis e aconselhar os jogadores de seus direitos e responsabilidades sob elas.

3. Retificar um erro ou uma irregularidade sobre os quais veio a ter conhecimento por qualquer forma, dentro do período de correção estabelecido de acordo com a Lei 79C.
4. Determinar a retificação quando aplicável e exercer os poderes que lhe são garantidos pelas Leis 90 e 91.
5. Não retificar por razão adequada, segundo o próprio critério, uma solicitação do lado não infrator.
6. Resolver as disputas.
7. Enviar qualquer caso ao comitê adequado.
8. Reportar os resultados para registro oficial se assim for exigido pelo Organizador do Torneio e lidar com todos os outros aspectos delegados a ele pelo Organizador do Torneio.

#### **D. Delegação de Deveres.**

O Diretor pode delegar qualquer de seus deveres a assistentes, mas ele não estará isento da responsabilidade pelo desempenho correto deles.

### **LEI 82 – RETIFICAÇÃO DE ERROS DE PROCEDIMENTO**

#### **A. Dever do Diretor.**

É responsabilidade de o Diretor retificar erros de procedimento e manter a seqüência da competição de forma que não contrarie estas Leis.

#### **B. Retificação do Erro.**

Para retificar um erro de procedimento o Diretor pode:

1. Atribuir um escore ajustado, conforme permitido por estas Leis.
2. Exigir, postergar ou cancelar uma bolsa.
3. Exercer outros poderes que lhe são dados por estas Leis

#### **C. Erro do Diretor.**

Se uma decisão foi tomada e o Diretor, subsequentemente decide que está incorreta e se nenhuma retificação permite que a bolsa tenha seu resultado adequadamente determinado, ele deve atribuir um escore ajustado, para este propósito tratando ambos os lados como não infratores.

### **LEI 83 – COMUNICAÇÃO DO DIREITO DE APELAR**

Se o diretor está certo de que é recomendável uma revisão de sua decisão sobre um fato ou no exercício de seus poderes discricionários, ele deve avisar o competidor de seu direito de apelar ou então enviar o caso diretamente a um comitê apropriado.

### **LEI 84 – DECISÃO BASEADA EM FATOS CONCORDADOS**

Quando o Diretor é chamado para decidir a respeito de um ponto da Lei ou do regulamento e os competidores concordam quanto aos fatos, ele decide como segue.

#### **A. Não Há Retificação.**

Se não houver retificação prescrita nas Leis, e não há oportunidade para exercer os poderes discricionários, o Diretor instrui os jogadores para continuarem o leilão ou o carteio.

#### **B. A Lei Prevê Retificação.**

Se o caso for claramente coberto por uma Lei que prescreve retificação para a irregularidade, o Diretor determina a retificação e assegura-se que ela seja implementada.

#### **C. Opções do Jogador.**

Se a Lei dá ao jogador escolha de retificações, o Diretor explica as alternativas e assegura-se de que a escolha seja feita e implementada.

#### **D. Opções do Diretor.**

O diretor decide qualquer ponto duvidoso a favor do lado não infrator. Ele busca restabelecer a justiça. Se, em seu julgamento, for provável que o lado não infrator tenha sido prejudicado por uma irregularidade para a qual estas Leis não prevêm retificação, ele ajusta o escore (ver Lei 12).

**LEI 85 – DECISÃO QUANTO A FATOS CONTESTADOS**

Quando o Diretor é chamado a decidir a respeito de um ponto da Lei ou do regulamento e os competidores não concordam quanto aos fatos, ele decide como segue.

**A. Avaliação do Diretor.**

1. Ao determinar os fatos o Diretor deve basear sua conclusão nas probabilidades, o que quer dizer de acordo com a ponderação das evidências que ele consegue colher.
2. Se o Diretor fica satisfeito com a própria avaliação dos fatos, ele toma uma decisão conforme a Lei 84.

**B. Fatos não determinados.**

Se o Diretor é incapaz de determinar os fatos de forma que o satisfaça, ele toma uma decisão que permita o jogo continuar.

**LEI 86 – EM JOGOS DE EQUIPES OU SIMILARES****A. Escore médio em IMPs.**

Quando o Diretor decide atribuir um escore ajustado tipo média mais ou média menos, em IMPs, o escore é 3 IMPs. Mais ou menos, respectivamente. Sujeito à aprovação da Autoridade Reguladora, esses valores podem ser modificados pelo Organizador do Torneio.

**B. Ajustes desequilibrados, jogos eliminatórios (KO).**

Quando o Diretor atribui um escore ajustado desequilibrado (ver Lei 12C) em jogos eliminatórios, o escore na bolsa, para cada competidor, é calculado separadamente. A média dos dois escores é então atribuída a cada competidor.

**C. Bolsa substituta.**

O Diretor não deve exercer sua autoridade segundo a Lei 6 para determinar que uma bolsa seja reembalhada quando o resultado final do match sem essa bolsa puder já ser do conhecimento de um competidor. Em vez disso, ele atribui um escore ajustado.

**D. Resultado da outra mesa.**

Em jogos por equipes, quando o Diretor atribui um escore ajustado (excluindo-se qualquer atribuição resultante da aplicação da Lei 6D2), e já existe um resultado obtido\* na outra mesa, entre os mesmos competidores, o Diretor pode atribuir um escore ajustado em IMPs. ou em Pontos Totais (e tem que fazer isso quando o resultado parecer favorável ao lado não infrator).

*\*Se já iniciada na outra mesa, pelos mesmos competidores, a bolsa deve ser jogada até seu final.*

**LEI 87 – BOLSA DEFEITUOSA****A. Definição**

Uma bolsa é considerada “defeituosa” se o Diretor determina que uma carta (ou mais que uma) foi retirada da bolsa, ou se determina que o dador ou a vulnerabilidade são diferentes entre duas bolsas cópias, e que os competidores que deveriam ter os escores comparados, por essa razão não jogaram a bolsa de forma idêntica.

**B. Apuração**

Ao apurar uma bolsa defeituosa, o Diretor determina, o mais próximo possível, que resultados foram obtidos na bolsa na sua forma correta e na forma modificada. Nessa base, ele divide os resultados em grupos e apura cada grupo separadamente, conforme previsto no regulamento do torneio. (Na falta de uma regra adequada, o Diretor escolhe e anuncia o método que usará).

**LEI 88 – ATRIBUIÇÃO DE PONTOS DE COMPENSAÇÃO**

Ver Lei 12C2

**LEI 89 – RETIFICAÇÃO EM EVENTOS INDIVIDUAIS**

Ver Lei 12C3

**LEI 90 – PENALIDADES DE PROCEDIMENTO****A. Autoridade do Diretor.**

O Diretor, além de realizar as retificações destas Leis, pode atribuir penalidades de procedimento por qualquer infração que atrase ou obstrua indevidamente o jogo, que cause

inconveniências aos outros competidores, que viole os procedimentos corretos ou que requeira a atribuição de um escore ajustado em outra mesa.

**B. Infrações sujeitas a penalidades de procedimento.**

Os seguintes são exemplos de infrações sujeitas a penalidades de procedimento (mas as infrações não são limitadas a estas).

1. Chegada de um competidor depois da ora marcada para início.
2. Jogo lento indevido por um competidor.
3. Discussão do leilão, do carteio ou do resultado de uma bolsa de forma que possa ser ouvido em outra mesa.
4. Comparação não autorizada de escore com outro competidor.
5. Tocar ou manusear as cartas de outro jogador (ver Lei 7).
6. Colocar uma ou mais cartas no compartimento errado da bolsa.
7. Erros de procedimento (tais como deixar de contar as próprias cartas, jogar a bolsa errada, etc.) que exijam um escore ajustado para qualquer competidor.
8. Deixar de cumprir prontamente os regulamentos do torneio ou as instruções do Diretor.

**LEI 91 – PENALIZAR OU SUSPENDER**

**A. Poderes do Diretor.**

Ao desempenhar seus deveres de manutenção da ordem e da disciplina, o Diretor tem o poder de atribuir penalidades em pontos ou de suspender um competidor da sessão corrente ou de qualquer outra parte do torneio. A decisão do Diretor, segundo esta Lei, é final e não pode ser modificada por um comitê de apelação (ver Lei 93B3).

**B. Direito de Desclassificar.**

O Diretor tem o direito de desclassificar um competidor, sujeito a aprovação do Organizador do Torneio.

**LEI 92 - DIREITO DE APELAR**

**A. Direito do Competidor.**

Um competidor ou seu capitão pode recorrer, apelando de qualquer decisão tomada à mesa pelo Diretor. Tais apelos, se considerados sem mérito, podem estar sujeitos a penalidades impostas pelos regulamentos.

**B. Prazo para Recursos.**

O direito de recorrer ou de apelar de uma decisão do Diretor expira 30 minutos depois que o resultado oficial tiver sido posto em disponibilidade para inspeção, a menos que o Organizador do Torneio tenha especificado um prazo diferente.

**C. Como Apelar.**

Todos os recursos devem ser feitos através do Diretor.

**D. Conformidade dos Apelantes.**

Um apelo não deve ser ouvido a menos que:

1. Num torneio de duplas, ambos os integrantes de uma dupla concordem em apelar (mas em eventos individuais, um apelante não necessita da conformidade de seu parceiro).
2. Em torneios por equipe, o capitão esteja de acordo com o recurso.

**LEI 93 – PROCEDIMENTOS PARA UM RECURSO**

**A. Não há Comitê de Apelação.**

O próprio Diretor deve ouvir e decidir todos os apelos se não houver um Comitê de Apelação (ou um arranjo alternativo, segundo a Lei 80B2[k]), ou se tal comitê não pode operar sem perturbar o andamento ordenado do torneio.

**B. Há um Comitê de Apelação Disponível.**

Se há um comitê disponível

1. O Diretor deve ouvir e decidir sobre os recursos que se refiram só a pontos de Lei ou de regulamento. Sua decisão pode ser apelada ao comitê.
2. O Diretor deve enviar todos os outros apelos para o Comitê apreciar.
3. Ao apreciar os apelos, o Comitê pode exercer todos os poderes atribuídos por estas Leis ao Diretor, exceto que o Comitê não pode modificar uma decisão do Diretor a respeito

de pontos de Lei ou de regulamento, ou pelo exercício dos seus poderes disciplinares citados na Lei 91 (mas o Comitê pode recomendar ao Diretor que mude sua decisão).

**C. Outras Possibilidades de Recursos.**

1. A Autoridade Reguladora pode determinar procedimentos para recursos adicionais, depois que se esgotem os procedimentos acima previstos. Qualquer desses outros recursos se for considerado sem mérito, pode estar sujeito a sanções, conforme regulamentos.

2. O Diretor a cargo do Comitê de Apelação pode enviar o assunto para consideração da Autoridade Reguladora que tem poder de dar a solução final ao problema.

3. (a) Apesar de (1) e (2) acima, quando a resolução do problema é crucial para o andamento do torneio, a Autoridade Reguladora pode delegar a responsabilidade pela solução final de qualquer recurso ao respectivo Comitê de Apelação da competição e, juntamente com as partes envolvidas no recurso, compromete-se a cumprir com o veredicto.

(b) Com o devido aviso aos competidores, a Autoridade Reguladora pode autorizar – como quiser – a omissão ou modificação de qualquer fase do processo de apelação estabelecido nestas Leis.\*

*\* A Autoridade Reguladora é responsável pelo cumprimento de qualquer Lei nacional que possa interferir em suas ações.*