

บทที่ 1

คำจำกัดความ

(DEFINITIONS)

Adjusted Scores (การปรับคะแนน) คือคะแนนที่ผู้อำนวยการแข่งขันพิจารณาปรับให้ (ดูกฎข้อ 12) มีอย่างชนิด “ตั้งเกณฑ์ไว้” (artificial) หรืออย่างชนิด “คิดมอบให้” (assigned)

1. คะแนนประเภทตั้งเกณฑ์ไว้ (artificial) คือคะแนนที่ให้ไปสำหรับการทดแทนผลที่จะเกิดขึ้นจริง เนื่องจากไม่สามารถค้นหาหรือประเมินผลสำหรับการแข่งขันในกระดานนั้นได้ (เช่น เมื่อมีการทำผิดกฎการแข่งขันจนทำให้ไม่สามารถแข่งขันในไฟกระดานนั้นต่อไปได้)
2. คะแนนประเภทคิดมอบให้ (assigned) คือคะแนนที่ให้กับฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหรือกับทั้งสองฝ่าย โดยให้เป็นผลของการแข่งขันในกระดานนั้นแทนผลการแข่งขันที่เกิดขึ้นจริง ทั้งนี้ต้องหลังจากได้มีการกระทำผิดเกิดขึ้นแล้ว

Alert (การแจ้งเตือน) การแจ้งบอกกับคู่แข่งขันว่าควรจะได้รับคำอธิบายจึงจะเข้าใจในความหมายของการกระทำนั้นได้ ฝ่ายจัดการแข่งขันสามารถกำหนดรูปแบบของการแจ้งเตือนได้ว่าจะให้ใช้รูปแบบวิธีการอย่างไร

Auction (การประมูล) หมายความว่า

1. กรรมวิธีสำหรับตัดสินว่าจะเล่นในสัญญาใดโดยวิธีการขานไฟ (calls) กันไปตามลำดับ
2. หมายความว่าขานไฟทั้งหมดที่ทำการแข่งขันกัน (ดูกฎข้อ 17E)

Average (คะแนนเฉลี่ย) คือตัวเลขค่าคะแนนเฉลี่ยปานกลางระหว่างค่าคะแนนที่ทำได้สูงสุดกับต่ำสุด

Bid (การประมูลไฟ) คือการประมูลรับรองว่าจะทำตองบวก (odd tricks) ให้ได้อย่างน้อยตามจำนวนที่กำหนดจากการประมูลในหน้าที่กำหนด (denomination)

Board (กระดาน)

1. กระดานไฟที่ใช้สำหรับการแข่งขันกีฬาวีดิโอประเภท duplicate ตามที่อธิบายไว้ในกฎข้อ 2.
2. ไฟทั้งสี่มือที่แจกออกมาแล้วเอาใส่ไว้ในกระดานที่ใช้สำหรับการแข่งขันในครั้งนั้น

Calls (การขานไฟ) หมายถึงการขานไฟ การดับเบิ้ล (double) การรีดับเบิ้ล (redouble) หรือการผ่าน (pass)

Contestant (ผู้แข่งขัน) ในการแข่งขันประเภทเดี่ยว หมายถึงผู้เล่นที่เข้าแข่งขันหนึ่งคน ในการแข่งขันประเภทคู่ หมายถึงผู้เล่นที่เข้าแข่งขันสองคนที่เล่นคู่กันตลอดการแข่งขันครั้งนั้น ในการแข่งขันประเภททีม หมายถึงผู้เล่นที่เข้าแข่งขันสี่คนหรือมากกว่าที่เล่นอยู่ในทีมเดียวกันตลอดการแข่งขันครั้งนั้น

Contract (สัญญา) คือการรับรองของฝ่ายผู้เดิน (declarer) ว่าจะสามารถกินตองสมทบไม่น้อยกว่าในหน้าที่กำหนดตามสัญญาที่ระบุไว้ในการประมูลครั้งสุดท้าย ไม่ว่าจะสีหรือไม่มีการถูกดับเบิ้ล หรือมีการรีดับเบิ้ลก็ตาม

Convention (ข้อตกลงของกลุ่ม)

1. คือการขานไฟตามที่มีการตกลงกันระหว่างคู่ขาที่เข้าแข่งขันให้มีความหมายอันไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับหน้าไฟที่บอกมานั้น (สำหรับคำจำกัดความของการผ่านที่เป็น convention ให้ดูกฎข้อ 30C)
2. คือการเล่นของคู่ขาที่เป็นฝ่ายป้องกันที่ใช้เป็นการสื่อความหมายตามที่ได้มีการตกลงกันไว้ เมื่อมีการประมูลแทรกซ์

Deal (แจก, มือ)

1. คือการแจกจ่ายไพ่ทั้งสำรับให้เป็นมือไพ่สำหรับผู้แข่งขันทั้งสี่
2. หมายความว่าถึงไพ่ทั้งหมดที่แจกไป รวมทั้งการประมูลและการเดินไพ่สำหรับกระดานนั้นด้วย

Declarer (ผู้เดิน) คือผู้เล่นที่เป็นฝ่ายชนะการประมูลซึ่งตนเป็นผู้ประมูลแต่เริ่มจนจบในฝ่ายของตน ผู้เล่นคนนี้จะต้องเป็นผู้เดินไพ่เมื่อมีการหยายไพ่ใบที่เปิดนำ (first lead) (ให้ดูกฎข้อ 54A ถ้าในกรณีที่มีการเปิดนำไพ่มืดลำดับ)

Defender (ผู้ป้องกัน) คือปรปักษ์ของผู้ (ที่จะเป็น) ผู้เดิน

Denomination (หน้าไพ่หรือชุดของไพ่) คือชุดไพ่หรือโนทรัมพ์ ตามที่ได้มีการระบุในการประมูลขึ้นไพ่

Director (ผู้อำนวยการแข่งขัน) คือบุคคลผู้ที่ได้รับมอบหน้าที่ให้กำกับดูแลการแข่งขัน การ duplicate บริดจ์ และให้เป็นผู้ใช้กฎ กติกา ในการแข่งขันเหล่านี้

Double (ดับเบิล) คือการขานไพหลังจากการขึ้นไพ่ของปรปักษ์เพื่อทำให้เกิดการเพิ่มค่าการให้คะแนนของไพ่ที่ทำได้ตามสัญญาหรือทำตกไปจากสัญญา (ดูกฎข้อ 19 และกฎข้อ 77)

Dummy (ดัมมี่)

1. คือคู่ขาของนักกีฬาฝ่ายผู้เดิน หลังจากที่มีการหยายไพ่ใบเปิดนำ (first lead) แล้ว ก็จะต้องเป็นดัมมี่
2. คือไพ่ของคู่ขาฝ่ายผู้เดินหลังจากที่มีการหยายลงบนโต๊ะภายหลังจากการเปิดนำไพ่แล้ว

Event (ชื่อการแข่งขัน) คือประเภทของการแข่งขันที่สามารถจะจัดทำขึ้นเพียงประเภทเดียวหรือหลายประเภทก็ได้

Follow Suit (การลงไพ่ตามในชุด) คือการลงไพ่ตามในชุดที่ถูกนำออกมาจากผู้ที่มีสิทธินำไพตามลำดับของการลงไพ่

Game (เกม) คือคะแนนของการแข่งขันในแต่ละกระดานที่มีค่าหนึ่งร้อยหรือมากกว่าขึ้นไป จากตอนที่ทำได้ในไฟที่ผู้แข่งขันเป็นฝ่ายเดิน

Hand (มือไพ่) คือไพ่ที่แจกให้ผู้แข่งขันแต่ละคนในตอนแรกที่เริ่มการแข่งขันในกระดานนั้น

Honor (ไพยศ) คือไพในศักดิ์ของ เอซ คิง ควีน แจ็ค สิบ ใด ๆ

International Match Point (IMP) คือหน่วยของการคิดคะแนนหรือแต้มที่ได้ ตามที่ได้มีการกำหนดไว้ในกฎข้อ 78B

Irregularity (การทำผิดกฎ) คือการกระทำที่ไม่ตรงตามระเบียบวิธีที่ถูกต้องตามที่ได้กำหนดเอาไว้ในกฎของการแข่งขันนี้

Lead (การนำไพ่) คือไพ่ใบแรกที่เล่นในตองนั้น ๆ

Matchpoint (MP) คือหน่วยของการคิดคะแนนที่ผู้แข่งขันได้รับ ซึ่งเกิดจากการเปรียบเทียบคะแนนของผู้แข่งขันรายนั้นกับรายอื่น ๆ ตั้งแต่หนึ่งรายขึ้นไป

Odd Trick (ตองสมทบ) คือการคิดจากแต่ละตองที่ผู้แข่งขันที่เป็นฝ่ายเดินกิน (ชนะ) ได้ เฉพาะที่เกินตองที่ 6 ขึ้นไป

Opening Lead (การนำเปิดไพ่) คือไพ่ใบแรกที่ถูกนำออกมาในตองแรกของกระดานนั้น

Opponent (คู่ต่อสู้, ปรปักษ์) คือผู้แข่งขันของอีกฝ่ายหนึ่ง หรือผู้แข่งขันที่ร่วมแข่งขันในฝ่ายที่ตนต่อสู้ด้วย (RHO หมายความว่าปรปักษ์ทางขวามือ, LHO หมายความว่าปรปักษ์ทางซ้ายมือ)

Overtrick (ตองเกิน) คือแต่ละตองที่ผู้แข่งขันที่เป็นฝ่ายเดินทำได้เกินกว่าที่ได้ประมูลสัญญาไว้

Pack (สำรับ) คือไพทั้งห้าสิบสองใบที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาวีดิโอ

Partner (คู่ขา) คือผู้เล่นที่เข้าแข่งขันเป็นคู่รวมข้างหนึ่ง เพื่อทำการแข่งขันกับผู้เล่นอีกข้างหนึ่งซึ่งเป็นคู่เช่นกัน

Partscore (แต้มค้อย) คือคะแนนที่เก๋าสิบหรือน้อยกว่า ที่ทำได้ในการแข่งขันในกระดานหนึ่ง

Pass (ผ่าน) คือการขานไพที่บ่งบอกว่าผู้แข่งขันคนนั้นในรอบที่จะต้องทำการประมูลแล้วไม่เลือกที่จะทำการประมูลหรือการขึ้นไพ่ รวมทั้งไม่เลือกที่จะทำการดับเบิลหรือรีดับเบิล

Penalty (การปรับโทษ) คือพันธะหรือข้อจำกัดที่กำหนดให้ฝ่ายที่ทำการละเมิดกฎ ต้องปฏิบัติตาม

Penalty Card (โฟโทษ) คือไพ่ที่เป็นฝ่ายป้องกันคนใดคนหนึ่งลงให้เห็นโดยที่ยังไม่ถึงรอบของผู้แข่งขันคนนั้น อาจจะเป็นโฟโทษเบา (minor penalty card) หรือโฟโทษหนัก (major penalty card) ก็ได้ (ดูกฎข้อ 50)

Play (การแข่งขัน, การลงไพ่)

1. การลงไพ่นึงใบจากมือในการเล่นต่องนั้น รวมทั้งไพ่นึงใบแรกที่เป็นไพ่นำด้วย
2. การแข่งขันทั้งหมดโดยความหมายรวม
3. ช่วงเวลาที่ทำการแข่งขันกัน
4. ความหมายโดยรวมสำหรับการประมูลและการแข่งขันในการเล่นและการป้องกันในกระดานนั้น ๆ

Premium Points (คะแนนรางวัล) คือคะแนนใด ๆ ที่ไม่ได้เกิดจากการทำตองกิน (ดูกฎข้อ 77)

Psychic Call (การขานหลอก) คือการจงใจบอกให้เกิดการเข้าใจผิด ในกำลังของไพ่ชุด และความยาวของไพ่ชุด

Rectification (การแก้ไข) คือการปรับปรุงที่จัดขึ้นมาเพื่อให้การประมูล หรือการแข่งขันได้ดำเนินต่อไปอย่างธรรมดาที่สุดเท่าที่จะกระทำได้ หลังจากที่มีการทำผิดหรือการละเมิดกฎเกิดขึ้น

Redeal (การแจกไพ่ใหม่) คือการแจกครั้งที่สองหรือครั้งที่ใหม่เพื่อเปลี่ยนใช้แทนไพ่ที่ได้แจกไปแล้วอย่างไม่ถูกต้อง

Redouble (รีดับเบิล) คือการขานไพ่ภายหลังการถูกดับเบิลจากปรปักษ์ เพื่อเป็นการประมูลเพิ่มค่าการคิดคะแนนในการที่สามารถทำได้สำเร็จตามสัญญาหรือเดินตอง (ดูกฎข้อ 19 และข้อ 77)

Revoke (การถูกยกเลิก) คือการเล่นไพ่ชุดอื่นโดยที่ยังมีไพ่ในชุดนั้นอยู่ หรือการกระทำที่ทำให้เกิดการปรับโทษในการนำไพ่ (lead penalty)

Rotation (การเวียนตามรอบ) คือรูปแบบของการแข่งขันกีฬาวีรดิจที่มีลำดับการประมูลและการเล่นเวียนตามรอบของเข็มนาฬิกา

Round (รอบ) คือการแข่งขันโดยไม่เกินช่วงเวลาที่กำหนดโดยขึ้นอยู่กับจำนวนกระดานที่ทำการแข่งขันในแต่ละรอบนั้น

Session (วาระการแข่งขัน)

1. คือการกำหนดให้มีการแข่งขันกันในจำนวนกระดานและรอบ เพื่อที่จะนำผลการแข่งขันทั้งหมดมาประเมินและทำการเปรียบเทียบกันในระหว่างผู้แข่งขันทั้งหมด และหลังจากนั้นจึงทำการจัดลำดับคะแนนสูงต่ำของผู้ที่เข้าร่วมทำการแข่งขันหาผู้ชนะได้
2. หรือคือการกำหนดการแข่งขันแบบแพ้คัดออกโดยมีการกำหนดสายการแข่งขัน จำนวนกระดานและรอบที่ จะต้องทำการแข่งขัน เพื่อทำการแข่งขันหาผู้ชนะ

Side (ข้าง, ฝ่าย) คือผู้แข่งขันสองคนที่ประกอบเป็นคู่ชากันคู่หนึ่ง ทำการแข่งขันกับผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามอีกคู่หนึ่ง

Slam (แสลม) คือสัญญาว่าจะกินตองสมทบได้หกตอง (เรียกว่า Small Slam – แสลมเล็ก) หรือเจ็ดตอง (เรียกว่า Grand Slam – แสลมใหญ่)

Suit (ชุด, หน้า) คือชุดของพวกหนึ่งในสี่ของไพ่ในสำรับ แต่ละชุดประกอบด้วยไพ่นับสิบสามใบ มีเครื่องหมายประจำของแต่ละชุดดังนี้ spades คือ ชุดโพดำ, hearts คือชุดโพแดง, diamonds คือชุดเหล็ยหรือชุดข้าวหลามตัด, clubs คือชุดดอกจิกหรือชุดจิก

Team (ทีม) คือ(แข่งขันสี่คนที่นั่งตรงข้ามกันคนละทิศ (เหนือ – ใต้ และ ตะวันออก – ตะวันตก) ที่คนละโต๊ะ แต่ได้คะแนนอย่างเดียวกัน (ข้อกำหนดนี้อาจอนุญาตให้ทีมหนึ่ง ๆ มีผู้เล่นได้มากกว่าสี่คนได้)

Trick (ตอง) คือหน่วยที่ใช้วัดผลในการแข่งขัน โดยปกติประกอบด้วยไพ่นับสิบใบจากผู้แข่งขันแต่ละคน คนละหนึ่งใบ โดยผู้ที่แข่งขันแต่ละคนลงไพ่ของตนคนละหนึ่งใบเวียนตามรอบของตน เริ่มตั้งแต่การนำไพ่

Trick Points (แต้มตอง) คือคะแนนที่ผู้แข่งขันที่เป็นฝ่ายผู้เดินได้มาโดยการทำได้สำเร็จตามสัญญาประมูล (ดูกฎข้อ 77)

- Trump** (ทรัมพ์) คือไพ่ของแต่ละใบในชุด (หากสัญญาการประมูลเป็นการเล่นในชุด) อันเป็นชุดที่กำหนดไว้ในสัญญา
- Turn** (รอบ, คราว, ตา) คือช่วงเวลาที่ยุ่แข่งขันขานหรือเล่นไพ่ได้ตามกฎ
- Undertrick** (ตองตก) คือทุกตองที่ยุ่แข่งขันที่เป็นฝ่ายผู้เดินทำได้น้อยกว่าสัญญาในการประมูลในครั้งนั้น (ดูกฎข้อ 77)
- Vulnerability** (การมีเกม) คือรูปแบบหนึ่งของกระดานที่ใช้ในการแข่งขัน ที่มีการให้คะแนนรางวัลและคะแนนปรับเพิ่ม (ดูกฎข้อ 77)

หมายเหตุ

การใช้หัวข้อเป็นอักษรภาษาอังกฤษ เพื่อสะดวกในการอ้างอิงให้ตรงกับต้นฉบับของสหพันธ์บริดจ์โลกปี ค.ศ. 1997

บทที่ 2 รายละเอียดเบื้องต้น (PRELIMINARIES)

กฎข้อ 1 สำหรับไพ่ – ศักดิ์ของไพ่และชุด (THE PACK – RANK OF CARDS AND SUITS)

กีฬาวีรดิจนั้นแข่งขันกันโดยใช้ไพ่อันดับละ 52 ใบ อันประกอบด้วยไพ่ 4 ชุด ชุดละ 13 ใบ ชุดทั้งสี่นั้นมีศักดิ์เรียงตามลำดับจากสูงไปหาต่ำดังนี้คือ ชุดโพดำ ชุดโพแดง ชุดเหลื่อม และชุดดอกจิก ส่วนไพ่ในแต่ละชุดมีศักดิ์เรียงจากสูงไปหาต่ำดังนี้ A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

กฎข้อ 2 กระดานไพ่ดuplicat (THE DUPLICATE BOARDS)

ในการแจกไพ่ของแต่ละมือที่ทำการแข่งขันในวาระหนึ่งนั้น จะต้องมีการกำหนดกระดานดuplicat จัดไว้สำหรับใส่ไพ่ของสำรับนั้น ในแต่ละกระดานต้องมีหมายเลขประจำกระดานนั้น มีช่องสำหรับใส่ไพ่ของแต่ละมือโดยไม่ปะปนกัน โดยแต่ละช่องมีเครื่องหมายบอกว่าเป็นช่องเหนือ, ตะวันออก, ใต้ และตะวันตก และในแต่ละกระดานจะมีการกำหนดผู้เริ่มต้นการประมูลและการมีหรือไม่มีเกมเอาไว้ด้วย โดยข้อกำหนดดังนี้

เหนือเป็นผู้เริ่มต้น	กระดานที่	1	5	9	13
ตะวันออกเป็นผู้เริ่มต้น	กระดานที่	2	6	10	14
ใต้เป็นผู้เริ่มต้น	กระดานที่	3	7	11	15
ตะวันตกผู้เริ่มต้น	กระดานที่	4	8	12	16
สองฝ่าย ต่างไม่มีเกม	กระดานที่	1	8	11	14
เหนือ-ใต้ มีเกม	กระดานที่	2	5	12	15
ตะวันออก-ตะวันตก มีเกม	กระดานที่	3	6	9	16
ทั้งสองฝ่าย มีเกม	กระดานที่	4	7	10	13

กระดานที่ 17 – 32 และชุดของ 16 กระดานต่อ ๆ ไป ให้ใช้ลำดับอย่างเดียวกันนี้ซ้ำอีก

ไม่ควรใช้กระดานที่ไม่เป็นไปตามข้อกำหนดนี้ ยกเว้นแต่จะมีการกำหนดเอาไว้ในวาระการแข่งขันว่าให้ใช้กระดานหมายเลขใดบ้าง

กฎข้อ 3
การจัดโต๊ะการแข่งขัน
(ARRANGEMENT OF TABLES)

กำหนดให้แต่ละโต๊ะมีผู้เข้าแข่งขันได้ 4 คน โต๊ะที่ใช้ในการแข่งขันทั้งหมดต้องมีหมายเลขกำหนดตามลำดับตามที่อยู่ฝ่ายการแข่งขันกำหนด และผู้อำนวยการแข่งขันจะเป็นผู้กำหนดขึ้นว่าให้ใช้ทิศใดเป็นทิศเหนือ ทิศที่เหลือต่างให้ถือหลักจากทิศเหนือที่ถูกกำหนดขึ้นสำหรับการแข่งขันในครั้งนั้น

กฎข้อ 4
การเป็นคู่ชากัน
(PARTNERSHIPS)

ผู้แข่งขันทั้ง 4 คนในโต๊ะหนึ่งต้องประกอบกันเป็นคู่ชา 2 คู่ แบ่งเป็นผู้เล่น 2 ฝ่าย คือ เหนือ-ใต้ แข่งขันกับตะวันออก-ตะวันตก ในการแข่งขันของประเภทคู่หรือทีม ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสมัครเข้าแข่งขันเป็นคู่หรือเป็นทีม และจะต้องใช้คู่หรือทีมนี้ไปตลอดวาระในการแข่งขัน สำหรับการแข่งขันในประเภทเดียวนั้น ให้ผู้เข้าแข่งขันสมัครลงแข่งขันประเภทบุคคลเดี่ยวได้ โดยให้ทำการเปลี่ยนคู่ชาไปทุก ๆ รอบตลอดวาระของการแข่งขัน ตามกฎของการแข่งขันประเภทเดี่ยว

กฎข้อ 5
การกำหนดที่นั่งในการแข่งขัน
(ASSIGNMENT OF SEATS)

A. ตำแหน่งเริ่มแรก (Initial Position)

ผู้อำนวยการแข่งขันเป็นผู้กำหนดหรือโดยการจับสลากที่นั่งเริ่มแรกของผู้เข้าทำการแข่งขัน และเมื่อเมื่อมีการเข้านั่งประจำโต๊ะแล้ว ผู้เข้าแข่งขันต้องการที่จะเปลี่ยนทิศกับคู่ชาจะต้องได้รับคำสั่ง หรือได้รับอนุญาตจากผู้อำนวยการแข่งขันเสียก่อน จึงจะให้ทำการเปลี่ยนทิศกับคู่ชาได้

B. การเปลี่ยนทิศหรือการเปลี่ยนโต๊ะ (Change of Direction or Table)

ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเปลี่ยนจากทิศเดิมหรือย้ายไปยังอีกโต๊ะหนึ่งตามคำสั่งของผู้อำนวยการแข่งขัน ผู้อำนวยการแข่งขันต้องรับผิดชอบในการระบุคำสั่งของตนให้ชัดเจน ผู้แข่งขันทุกคนต้องรับผิดชอบต่อปฏิบัติตามคำสั่งของผู้อำนวยการแข่งขัน ทั้งนี้ผู้เข้าแข่งขันจะต้องนั่งให้ถูกที่และถูกทิศหลังจากการย้ายที่นั่งในทุกครั้งด้วย

บทที่ 3

การเตรียมและการดำเนินการ (PREPARATION AND PROGRESSION)

กฎข้อ 6

การสับไพ่และการแจกไพ่ (THE SHUFFLE AND DEAL)

- A. การสับไพ่ (The Shuffle)
- ก่อนทำการแข่งขันต้องมีการสับไพ่แต่ละสำรับให้ละเอียด และหากฝ่ายปรับปรกษต้องการตัดไพ่จะต้องอนุญาตให้ทำการตัดไพ่ได้
- B. การแจกไพ่ (The Deal)
- ต้องทำการแจกไพ่โดยคว่ำหน้าไพ่ลง แจกทีละใบ เวียนตามเข็มนาฬิกาไปตามมือทั้งสี่ มือละ 13 ใบ แจกไพ่เสร็จแล้วให้เอาแต่ละมือที่คว่ำหน้าอยู่สอดเข้าไปในช่องที่กำหนดไว้ในกระดาน
- C. การมีคนเดียวจากทั้งสองฝ่าย (Representation of Both Pairs)
- ควรมีผู้แข่งขันจากแต่ละฝ่ายอยู่ด้วยในระหว่างการสับและการแจกไพ่ เว้นเสียแต่ที่ผู้อำนวยการแข่งขันจะสั่งเป็นอย่างอื่น
- D. การสับไพ่ใหม่และการแจกไพ่ใหม่ (New Shuffle and Re-deal)
1. แจกไพ่ไม่ถูก หรือแจกแล้วมีไพ่หงาย (Cards Incorrectly Dealt or Exposed)
หากเป็นที่รับรองกันแน่นอนว่าการแจกไพ่ไม่ถูกต้องหรือว่ามีผู้แข่งขันคนหนึ่งเห็นด้านหน้าของไพ่เข้าแม้แต่เพียงใบเดียว ก็จะต้องทำการสับและแจกไพ่ใหม่
 2. เมื่อไม่มีการสับไพ่ หรือไม่มีการแจกไพ่ (No Shuffle or Deal)
ถ้าหากมีการแข่งขันโดยใช้ไพ่จากสำรับที่ได้มีการจัดชุดใหม่มาแล้ว หรือไพ่กระดานนั้นได้เล่นมาแล้วและถึงคราวที่เวียนมาถึงโต๊ะที่ทำการแข่งขันนี้ ถือว่าไพ่กระดานนั้นใช้แข่งขันได้
 3. เมื่อผู้อำนวยการแข่งขันมีคำสั่ง (At Director's Instruction)
ถ้าผู้อำนวยการแข่งขันต้องการให้สับไพ่และทำการแจกไพ่ใหม่ (ตามกฎข้อ 22A และให้ดูกฎข้อ 86C)
- E. วิธีต่าง ๆ ของผู้อำนวยการแข่งขันเกี่ยวกับการสับไพ่และการแจกไพ่ (Director's Option on Shuffling and Dealing)
1. ให้ผู้แข่งขันทำ (By Players)
ผู้อำนวยการแข่งขันสั่งให้ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละโต๊ะ ทำการสับและแจกไพ่ ในช่วงก่อนจะลงมือทำการแข่งขัน
 2. ผู้อำนวยการแข่งขันลงมือทำเอง (By Director)
ผู้อำนวยการแข่งขันอาจจะทำการสับและแจกไพ่ใส่ไว้ในกระดานที่จะทำการแข่งขันมาก่อนล่วงหน้าการแข่งขัน
 3. ใช้บุคคลอื่นทำหรือผู้ช่วย (By Assistants)
ผู้อำนวยการแข่งขันอาจจะให้ผู้ช่วยหรือผู้แทนที่ตนแต่งตั้งขึ้นทำการสับและแจกไพ่ใส่ไว้ในกระดานที่จะทำการแข่งขันมาก่อนล่วงหน้าการแข่งขัน
 4. วิธีอื่น ๆ สำหรับการแจกไพ่หรือการแจกไพ่ว่ก่อนล่วงหน้า (Different Method of Dealing or pre-dealing)
ผู้อำนวยการแข่งขันอาจให้ใช้วิธีอื่น ๆ สำหรับการแจกไพ่หรือการแจกไพ่ว่หน้าก็ได้

F. การจัดกระดานไพ่ให้ซ้ำกัน (Duplication of Board)

ถ้าหากมีความจำเป็นที่เกิดขึ้นเนื่องจากสภาพของการแข่งขัน ผู้อำนวยการแข่งขันอาจสั่งให้จัดไพ่ซ้ำกันกับที่ทำกรแจกไว้ที่แรกอีกกระดานหรือมากกว่านั้นก็ได้

กฎข้อ 7

การควบคุมกระดานและไพ่

(CONTROL OF BOARD AND CARDS)

A. การวางกระดาน (Placement of Board)

เมื่อทำการแข่งขัน ให้วางกระดานชุดที่ทำการแข่งขันนั้นไว้ที่กลางโต๊ะแข่งขัน จนกระทั่งการแข่งขันในกระดานนั้นแล้วเสร็จ

B. การนำไพ่ออกจากกระดาน (Removal of Cards from Board)

กำหนดให้ผู้แข่งขันแต่ละคนนำไพ่ออกจากกระดานที่ตรงกับตำแหน่งทิศที่นั่งของตน

1. นับจำนวนไพ่นอกมือก่อนเล่น (Counting Cards in Hand before Play)

โดยการคว่ำหน้าไพ่ทำการตรวจนับให้ครบจำนวน 13 ใบ จากนั้นให้ทำการตรวจสอบหน้าไพ่ทั้งหมดก่อนที่จะเริ่มทำการประมูล

2. การควบคุมไพ่นอกมือของผู้แข่งขัน (Control of Player's Hand)

ในระหว่างการแข่งขัน ให้ผู้แข่งขันแต่ละคนระวังรักษาไพ่ของตนไม่ให้ไปปะปนกับไพ่ของผู้แข่งขันคนอื่นห้ามผู้แข่งขันแตะต้องไพ่ของผู้แข่งขันคนอื่นนอกจากของตัวเองในระหว่างทำการแข่งขันหรือหลังการแข่งขัน เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขัน (แต่ผู้แข่งขันที่เป็นฝ่ายเดินไพ่สามารถหยิบไพ่ของคู่ขาได้ ตามกฎข้อ 45)

C. การนำไพ่ออกกลับคืนในกระดาน (Returning Cards to Board)

หลังจากทำการแข่งขันในกระดานนั้นเสร็จแล้ว ให้ผู้แข่งขันแต่ละคนนำไพ่ทั้ง 13 ใบของตนใส่กลับคืนในกระดานให้ตรงตามช่องและทิศของตน และห้ามมิให้นำไพ่ออกจากกระดานอีกเว้นแต่จะมีผู้แข่งขันของแต่ละฝ่ายหรือผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันปรากฏตัวอยู่ด้วย

D. ความรับผิดชอบในการรักษาระเบียบ (Responsibility for Procedures)

ผู้แข่งขันที่นั่งอยู่ทิศเหนือเป็นผู้รับผิดชอบในการควบคุมดูแลกระดานและไพ่ให้เป็นไปตามระเบียบในข้อนี้ รวมทั้งการรักษาสภาพการแข่งขันที่โต๊ะให้เป็นไปอย่างถูกต้อง แต่ถ้าในกรณีที่ผู้แข่งขันฝ่ายตะวันออก-ตะวันตกเท่านั้นที่เป็นฝ่ายนั่งประจำอยู่กับที่ในโต๊ะนั้น ความรับผิดชอบนี้ตกเป็นของผู้แข่งขันที่นั่งอยู่ในทิศตะวันออกแทน

กฎข้อ 8
ลำดับของรอบ
(SEQUENCE OF ROUNDS)

- A. การเคลื่อนย้ายของกระดานและผู้แข่งขัน (Movement of Boards and Players)
1. โดยคำสั่งของผู้อำนวยการแข่งขัน (Director's Instructions)
ผู้อำนวยการแข่งขัน เป็นผู้ออกคำสั่งให้มีการเคลื่อนย้ายกระดานและการเคลื่อนย้ายผู้เข้าแข่งขันโดยเป็นไปตามระเบียบวิธีของการแข่งขันนั้น
 2. ความรับผิดชอบในการเคลื่อนย้ายกระดานแข่งขัน (Responsibility for Moving Boards)
ผู้แข่งขันที่นั่งอยู่ในทิศเหนือของแต่ละโต๊ะแข่งขันเป็นผู้รับผิดชอบในการเคลื่อนย้ายกระดานที่แข่งขันเสร็จแล้วในโต๊ะของตนไปยังโต๊ะที่จะต้องทำการแข่งขันในกระดานนั้นในรอบต่อไป เว้นแต่ผู้อำนวยการแข่งขันจะมีคำสั่งเป็นอย่างอื่น ให้ถือปฏิบัติตามคำสั่งของผู้อำนวยการแข่งขันแทน
- B. การจบรอบ (End of Round)
โดยทั่วไปการจบรอบการแข่งขันในแต่ละรอบนั้น จะเกิดขึ้นเมื่อผู้อำนวยการแข่งขันให้สัญญาณสำหรับการแข่งขันในรอบต่อไป ในกรณีที่ผู้แข่งขันยังทำการแข่งขันไม่แล้วเสร็จก็ให้ผู้แข่งขันในโต๊ะนั้นดำเนินการแข่งขันจนแล้วเสร็จในรอบการแข่งขันนั้น รวมทั้งการจดคะแนนที่มีการรับรองยืนยันจากคู่แข่งด้วย
- C. การจบรอบสุดท้ายและการจบวาระในการแข่งขัน (End of Last Round and End of Session)
เมื่อการแข่งขันในรอบสุดท้ายและกระดานสุดท้ายที่กำหนดไว้เสร็จสิ้นลงในทุก ๆ โต๊ะของการแข่งขัน และรวมทั้งการบันทึกคะแนนทั้งหมดที่ทำการแข่งขันได้รับการยืนยันว่าถูกต้องโดยไม่มีคำคัดค้านจากคู่แข่งแล้ว จึงจะถือว่าการจบรอบสุดท้ายและจบวาระการแข่งขัน

บทที่ 4
กฎทั่วไปสำหรับการทำผิด
(GENERAL LAWS GOVERNING IRREGULARITIES)

กฎข้อ 9
ระเบียบปฏิบัติภายหลังจากเกิดการกระทำผิด
(PROCEDURE FOLLOWING AN IRREGULARITY)

- A. การแจ้งให้ทราบว่ามีการทำผิดเกิดขึ้น (Calling Attention to an Irregularity)
1. ในระหว่างการประมูล (During the Auction Period)
ผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งจะเป็นคนแจ้งว่ามีการทำผิดเกิดขึ้นในระหว่างการประมูลก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นคราวที่ผู้แข่งขันคนนั้นจะต้องทำการประมูลหรือไม่ก็ตาม (ถ้าไม่ขัดแย้งกับกฎข้ออื่น)
 2. ในระหว่างการเล่น (During the Play Period)
 - (a) ผู้แข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งอาจเป็นคนแจ้งให้ทราบได้ว่ามีการทำผิดเกิดขึ้นระหว่างการเล่น (ถ้าไม่ขัดแย้งกับกฎข้ออื่น)
 - (b) ต้มมี (สิทธิของต้มมี มีกำหนดไว้ในกฎข้อ 42 และ 43)
 1. ต้มมีไม่มีหน้าที่ในการแจ้งให้ทราบว่ามีการทำผิดเกิดขึ้นในระหว่างการเล่น แต่จะแจ้งได้ต่อเมื่อการแข่งขันในกระดานนั้นสิ้นสุดลงแล้ว
 2. ต้มมีมีสิทธิในการพยายามป้องกันมิให้ผู้เดินกระทำผิดได้ (กฎข้อ 42B2)
- B. ภายหลังจากการแจ้งว่ามีการทำผิดเกิดขึ้น (After Attention Is Called to an Irregularity)
1. การเรียกผู้อำนวยการแข่งขัน (Summoning the Director)
 - (a) ต้องเรียกผู้อำนวยการแข่งขันทันทีเมื่อมีการทำผิดเกิดขึ้น
 - (b) ผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งเป็นฝ่ายเรียกก็ได้ หลังจากมีการทำผิดเกิดขึ้น
 - (c) การทวงสิทธิ์ การเรียกผู้อำนวยการแข่งขันไม่เป็นเหตุที่จะทำให้ผู้แข่งขันเสียสิทธิ์ใด ๆ ที่อาจมีอยู่ในกรณีที่ ไม่เรียกผู้อำนวยการแข่งขัน
 - (d) สิทธิของฝ่ายปรับโทษ ในกรณีที่ผู้แข่งขันฝ่ายหนึ่งเป็นคนแจ้งว่าฝ่ายปรับโทษทำผิดนั้น ไม่มีผลกระทบต่อไปถึง สิทธิของฝ่ายปรับโทษ
 2. การประมูลไฟหรือการเล่นต่อไป (Further Bids or Plays)
ห้ามผู้แข่งขันกระทำการใด ๆ จนกว่าผู้อำนวยการแข่งขันได้ทำการอธิบายชี้แจงเรื่องทั้งหมดเกี่ยวกับการแก้ไขการทำผิดนั้นและการประเมินปรับโทษเสร็จสิ้นแล้ว
- C. การแก้ไขความผิดก่อนการเรียกผู้อำนวยการแข่งขัน (Premature Correction of an Irregularity)
การแก้ไขความผิดก่อนการเรียกผู้อำนวยการแข่งขันนั้น ผู้แข่งขันที่กระทำความผิดนั้นอาจถูกปรับเพิ่มโทษเพิ่มเติมเข้าไปอีกได้ (ดูการปรับโทษการนำไฟในกฎข้อ 26)

กฎข้อ 10
การประเมินการปรับโทษ
(ASSESSMENT OF A PENALTY)

- A. สิทธิในการประเมินปรับโทษ (Right to Assess Penalty)
 ผู้อำนวยการแข่งขันเท่านั้นที่มีสิทธิในการประเมินปรับโทษ ผู้เข้าแข่งขันไม่มีสิทธิประเมิน (หรือสละ) การปรับโทษ
 เอง
- B. การยกเลิกการปรับโทษหรือการสละไม่เอาโทษ (Cancellation of Payment or Waiver of Penalty)
 ผู้อำนวยการแข่งขันอาจยินยอมหรือยกเลิกการปรับโทษหรือการสละไม่เอาโทษใด ๆ ตามที่ผู้แข่งขันทำไปเองโดยไม่ได้
 รับคำสั่งจากตนก็ได้
- C. ทางเลือกหลังจากเกิดการทำผิด (Choice after Irregularity)
1. อธิบายทางเลือกปฏิบัติ (Explanation of Options)
 ถ้าในกฎระเบียบจัดให้มีทางเลือกปฏิบัติได้หลังเกิดการกระทำผิด ผู้อำนวยการแข่งขันต้องอธิบายมาให้หมดโดย
 ละเอียดยว่ามีทางเลือกอย่างไรได้บ้าง
 2. ทางเลือกปฏิบัติ (Choice among Options)
 หลังจากเกิดการกระทำผิด ถ้าหากผู้แข่งขันมีทางเลือกปฏิบัติก็ต้องทำการเลือกปฏิบัติด้วยตัวเองไม่ต้องปรึกษาคู่ขา

กฎข้อ 11
การเสียสิทธิที่จะปรับโทษ
(FORFEITURE OF THE RIGHT TO PENALIZE)

- A. การกระทำของฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิด (Action by Non-Offending Side)
 สิทธิในการปรับโทษการกระทำผิดนั้น อาจจะเสียสิทธิไปได้หากผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งของฝ่ายตรงข้ามที่ไม่ได้เป็นฝ่ายทำ
 ผิดไปกระทำอื่นใดเข้าไปก่อนที่จะมีการเรียกผู้อำนวยการแข่งขัน ผู้อำนวยการแข่งขันอาจทำการตัดสินใจให้เป็นไป
 เช่นนั้น ในกรณีที่ผู้แข่งขันฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดอาจได้ประโยชน์จากการปฏิบัติที่มีผลตามมาที่หลังของฝ่ายปรปักษ์ที่
 ละเลยเกี่ยวกับการปรับโทษ
- B. การทำผิดที่ผู้ดูการแข่งขันเป็นผู้แจ้ง (Irregularity Called by Spectator)
1. ความรับผิดชอบของผู้ดูของทางฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิด (Spectator Responsibility of Non-Offending Side)
 สิทธิในการปรับโทษการกระทำผิดอาจเสียไปได้ หากผู้ดูของทางฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดจัดให้มาดูเป็นผู้แจ้งขึ้นมาก่อนว่า
 เกิดการทำผิดขึ้น
 2. ความรับผิดชอบของผู้ดูของทางฝ่ายที่ทำผิด (Spectator Responsibility of Offending Side)
 สิทธิในการแก้ความผิดอาจเสียไปได้ หากผู้ดูของทางฝ่ายที่ทำผิดจัดให้มาดูเป็นผู้แจ้งขึ้นมาก่อนว่าเกิดการกระทำ
 ผิดขึ้น
- C. การถูกปรับโทษหลังจากเสียสิทธิในการปรับโทษไปแล้ว (Penalty after Forfeiture of the Right to Penalize)
 แม้จะเกิดมีการเสียสิทธิในการปรับโทษไปแล้ว ตามกฎนี้ ผู้อำนวยการแข่งขันก็ยังสามารถทำการประเมินการปรับ
 โทษฐานทำผิดระเบียบได้ (ดูกฎข้อ 90)

กฎข้อ 12

อำนาจในการพิจารณาตัดสินของผู้อำนวยการแข่งขัน
(DIRECTOR'S DISCRETIONARY POWERS)

A. สิทธิในการปรับคะแนน (Right to Award an Adjusted Score)

ผู้อำนวยการแข่งขันอาจทำการปรับคะแนนจากการตัดสินของตนเองหรือตามที่มีผู้แข่งขันร้องขอ แต่ในการจะทำการปรับคะแนนนั้นต้องเป็นไปตามกฎระเบียบที่ให้อำนาจไว้ให้กระทำได้ หรือ

1. กฎที่ไม่ได้จัดให้มีการชดเชยความเสียหายเอาไว้ (Laws Provide No indemnity)

ผู้อำนวยการแข่งขันอาจทำการปรับคะแนนให้ ประเภทคิดคะแนนให้ในเมื่อพิจารณาเห็นว่ากฎที่มีอยู่ไม่ได้จัดให้มีการชดเชยความเสียหายแก่ผู้แข่งขันที่ไม่ได้เป็นฝ่ายกระทำผิดในการละเมิดกฎบางรูปแบบที่ฝ่ายปรับคะแนนกระทำขึ้น

2. ทำให้ไม่สามารถแข่งขันไฟในกระดานนั้นอย่างปกติได้ (Normal Play of the Boards Is Impossible)

ผู้อำนวยการแข่งขันอาจทำการปรับคะแนนให้ โดยมีกฎเกณฑ์ในการปรับคะแนนถ้าหากไม่มีวิธีการแก้ไขสำหรับ จะทำให้แข่งขันไฟกระดานนั้นได้ตามปกติ (ดูกฎข้อ 88)

3. เมื่อมีการปรับคะแนนไม่ถูกต้อง (Incorrect Penalty Has Been Paid)

ผู้อำนวยการแข่งขันอาจทำการปรับคะแนนให้ใหม่ถ้าหากว่าการคิดปรับคะแนนไปแล้วนั้นไม่ถูกต้อง

B. ไม่มีการปรับคะแนนสำหรับการปรับโทษที่แรงโดยไม่สมควร (No Adjustment for Undue Severity of Penalty)

ผู้อำนวยการแข่งขันอาจจะไม่ทำการปรับคะแนน จากสาเหตุมูลฐานที่ว่า การปรับโทษที่กำหนดไว้ในกฎนี้ทำให้เกิดการได้เปรียบแก่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเกินกว่าโทษความผิด

C. การปรับคะแนนให้ (Awarding an Adjusted Score)

1. คะแนนที่มอบให้แบบตั้งเกณฑ์ (Artificial Score)

คือคะแนนที่มีการปรับมอบให้ ในกรณีที่ไม่สามารถหาผลสรุปของการแข่งขันได้เนื่องจากเกิดมีการทำผิดกันขึ้น ผู้อำนวยการแข่งขันจะต้องทำการปรับคะแนนตามเกณฑ์ของความรับผิดชอบในการกระทำผิดดังนี้คือ

- กำหนดให้คะแนนเฉลี่ยข้างน้อย (average minus) อย่างมากที่สุด 40 % ของคะแนนแมทช์พอยนต์ที่เกิดขึ้นในกระดานการแข่งขันนั้น (at most 40 % of the available matchpoints in pairs) แก่ผู้แข่งขันคู่ที่กระทำผิดโดยตรง
- กำหนดให้คะแนนเฉลี่ย 50 % ของคะแนนแมทช์พอยนต์ที่เกิดขึ้นในกระดานการแข่งขันนั้น (50 % of the available matchpoints in pairs) แก่ผู้แข่งขันคู่ที่กระทำผิดเป็นบางส่วนหรือเป็นความผิดเล็กน้อย
- กำหนดให้คะแนนเฉลี่ยข้างมาก (average plus) อย่างน้อย 60 % ของคะแนนแมทช์พอยนต์ที่เกิดขึ้นในกระดานการแข่งขันนั้น (at least 60 % of the available matchpoints in pairs) แก่ผู้แข่งขันคู่ที่ไม่ได้กระทำผิด

คะแนนที่ปรับมอบให้กับคู่แข่งขันทั้งสองฝ่ายนั้น ไม่จำเป็นว่าเมื่อนำคะแนนที่ปรับให้ของครั้งนั้นมารวมกันแล้ว จะต้องครบ 100 % (ให้ดูกฎข้อ 86 สำหรับการแข่งขันในประเภททีม หรือดูกฎข้อ 88 สำหรับการแข่งขันในประเภทคู่)

2. คะแนนที่มอบให้แบบทำการปรับคะแนน (Assigned Score)

ผู้อำนวยการแข่งขันสามารถทำการปรับคะแนนให้ ภายหลังจากการแข่งขันที่มีความผิด ตามผลสรุปที่จะเกิดขึ้นจริงของกระดานการแข่งขันนั้น คะแนนที่จะมอบให้สำหรับฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดจะได้คะแนนที่ดีที่สุดที่จะเกิดขึ้นในกระดานการแข่งขันนั้นหากไม่เกิดการทำผิด สำหรับผู้แข่งขันฝ่ายที่ทำผิดจะได้คะแนนที่ต่ำที่สุดที่จะเกิดขึ้นในกระดานการแข่งขันนั้นหากไม่เกิดการทำผิด คะแนนที่ปรับมอบให้กับคู่แข่งขันทั้งสองฝ่ายนั้น ไม่จำเป็นว่าเมื่อนำคะแนนที่ปรับให้ของครั้งนั้นมารวมกันแล้วจะต้องครบ 100 % การให้คะแนนที่มอบให้นี้อาจจะให้เป็นคะแนนแบบแมทช์พอยนต์ หรือให้โดยเปลี่ยนจากคะแนนรวมก่อนจะแปรค่าคะแนนทั้งหมดเป็นค่าคะแนนแบบแมทช์พอยนต์ก็ได้

3. ในกรณีที่ฝ่ายจัดการแข่งขันไม่ได้มีข้อกำหนดไว้เป็นอย่างอื่น ให้คณะกรรมการพิจารณาการอุทธรณ์ทำการปรับคะแนนเพื่อให้เกิดความยุติธรรมแก่ทั้งผู้แข่งขันสองฝ่าย

กฎข้อ 13
จำนวนไพ่ไม่ถูกต้อง
(INCORRECT NUMBER OF CARDS)

เมื่อผู้อำนวยการแข่งขันพบว่าจำนวนไพ่ในช่องหนึ่งหรือหลายช่องในกระดานที่ทำการแข่งขันมีจำนวนไม่ถูกต้อง* และถ้าหากผู้แข่งขันที่มีจำนวนไพ่มากกว่าถูกต้องได้ทำการประมูลไปแล้ว และผู้อำนวยการแข่งขันมีสาเหตุอันพึงเชื่อได้ว่าไพ่วะดานนั้นสามารถทำการแข่งขันโดยผู้แข่งขันทั้งสองคนต่อไปได้ก็ให้การแข่งขันดำเนินต่อไป หรือมิฉะนั้นให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการปรับคะแนนและมอบคะแนนแบบ artificial หรือแบบ assigned ให้แทน และอาจจะทำการปรับโทษผู้ทำผิดด้วย แต่ในกรณีที่ยังไม่ได้เริ่มมีการประมูล ก็ให้ปฏิบัติดังนี้

(* ในกรณีที่ผู้แข่งขันทั้งสองคนนั้นมี ผู้แข่งขันเพียงคนเดียวที่มีจำนวนไพ่ไม่ถูกต้อง ให้ใช้กฎข้อ 14 แทน)

A. ไม่มีผู้แข่งขันคนใดได้เห็นไพ่ของคนอื่น (No Player Has Seen Another's Card)

กำหนดให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการแก้ไขข้อผิดพลาด เพื่อที่ไพ่วะดานนั้นจะได้นำมาทำการแข่งขันต่อไปตามปกติ ดังนี้

1. ให้ทำการบันทึกรูปไพ่ในมือ (No Player Has Seen Another's Card)

เมื่อมีการบันทึกรูปไพ่ในมือไว้แล้ว ให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการจัดไพ่ให้ถูกต้องตามที่มีการบันทึกไว้

2. สอบถามจากผู้แข่งขันที่ได้ทำการแข่งขันในไพ่วะดานนั้นมาแล้ว (Consult Previous Players)

ถ้าหากไม่ได้มีการบันทึกรูปไพ่เอาไว้ ให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการตรวจสอบไปตามจากผู้แข่งขันที่ได้ทำการแข่งขันในไพ่วะดานนั้นมาแล้ว

3. การทำการแจกไพ่ใหม่ (Require a Redeal)

ถ้าหากกระดานที่ทำการแข่งขันนั้นได้มีการทำไพ่ไว้ไม่ถูกต้อง ให้ผู้อำนวยการแข่งขันสั่งให้มีการสับไพ่และแจกใหม่ให้ถูกต้อง (กฎข้อ 6)

B. กรณีที่ผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งได้เห็นไพ่ของคนอื่นแล้ว (A Player Has Seen Another Player's Cards)

หากผู้อำนวยการแข่งขันทำการตรวจสอบพบว่า ในช่องหนึ่งหรือหลายช่องในกระดานที่ทำการแข่งขันนั้นบรรจุไว้ด้วยจำนวนไพ่ที่ไม่ถูกต้องและได้ทำการบรรจุกลับคืนเข้าในกระดานนั้น แต่มีผู้แข่งขันได้เห็นไพ่ของผู้แข่งขันคนอื่นหนึ่งใบหรือหลายใบก็ตาม ในกรณีนี้ผู้อำนวยการแข่งขันมีเหตุผลที่จะตัดสินได้ดังนี้

1. การได้รับทราบถึงไพ่หนึ่งใบหรือหลายใบที่เห็นนั้นไม่มีความสำคัญ

(The Information Gained Is Inconsequential)

ถ้าการที่ได้รับทราบถึงไพ่หนึ่งใบหรือหลายใบที่เห็นนั้นไม่ทำให้เกิดผลกระทบในการประมูลหรือการแข่งขัน และด้วยความยินยอมของผู้แข่งขันทั้งสองคน ผู้อำนวยการแข่งขันสามารถอนุญาตให้ทำการแข่งขันและคิดคะแนนของกระดานนั้นได้ตามปกติต่อไป

2. การได้รับทราบถึงไพ่หนึ่งใบหรือหลายใบที่เห็นนั้นมีความสำคัญทำให้เกิดผลกระทบในการเล่นตามปกติ

(The Information Will Interfere with Normal Play)

ถ้าการได้รับทราบถึงไพ่หนึ่งใบหรือหลายใบที่เห็นนั้น มีความสำคัญเพียงพอที่จะทำให้เกิดผลกระทบในการประมูลหรือการแข่งขัน หรือถ้าผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งคัดค้านไม่ให้นำการแข่งขันในกระดานนั้น ผู้อำนวยการแข่งขันต้องทำการคิดคะแนนมอบให้แบบประเภทตั้งเกณฑ์ ให้กับผู้แข่งขัน และอาจทำการปรับโทษผู้แข่งขันที่กระทำผิดด้วย

C. เมื่อได้ทำการแข่งขันไปแล้ว (Play Completed)

กรณีที่มาพบภายหลังจากการแข่งขันไปแล้วว่า มีจำนวนไพ่ของผู้แข่งขันคนหนึ่งคนใดมากกว่า 13 ใบมาตั้งแต่ต้น และผู้แข่งขันอีกคนหนึ่งมีจำนวนของไพ่นขาดไปตามจำนวนที่ผู้แข่งขันอีกคนหนึ่งมีเกินมา ให้ยกเลิกผลการแข่งขันในกระดานนั้นเสีย (ส่วนการลงโทษด้านระเบียบในการแข่งขัน ให้ดูกฎข้อ 90)

กฎข้อ 14
ไพ่หาย
(MISSING CARD)

- A. ผู้แข่งขันตรวจพบว่าไพ่ไม่ครบก่อนเริ่มการแข่งขัน (Hand Found Deficient before Play Commences)
- ในกรณีที่ผู้แข่งขันในโต๊ะแข่งขันสามคนมีจำนวนไพ่ของแต่ละคนครบถ้วนถูกต้อง แต่มีผู้แข่งขันคนหนึ่งมีจำนวนไพ่ไม่ครบถ้วนตั้งแต่ก่อนเริ่มทำการแข่งขัน ให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการตรวจสอบค้นหาไพ่ที่หายไปและดำเนินการดังนี้
1. การค้นหาพบไพ่ที่หาย (Card Is Found)

ถ้ามีการค้นหาไพ่ที่หายพบ ให้นำไปรวมกับไพ่มือของผู้แข่งขันที่ไพ่ไม่ครบ
 2. การค้นหาไม่พบไพ่ที่หาย (Card Cannot Be Found)

ให้ผู้อำนวยการแข่งขันจัดหาไพจากสำรับอื่นมาใช้ทดแทนไพ่ใบที่หายไป
- B. ผู้แข่งขันตรวจพบว่าไพ่ไม่ครบในขณะที่กำลังทำการแข่งขัน (Hand Found Deficient Afterwards)
- ในกรณีที่ผู้แข่งขันในโต๊ะแข่งขันสามคนมีจำนวนไพ่ของแต่ละคนครบถ้วนถูกต้อง แต่มีผู้แข่งขันคนหนึ่งมีจำนวนไพ่ไม่ครบถ้วนโดยมาตรวจพบภายหลังในขณะที่กำลังทำการแข่งขัน กำหนดให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการตรวจสอบค้นหาไพ่ที่หายไป และดำเนินการดังนี้
1. การค้นหาพบไพ่ที่หาย (Card Is Found)
 - (a) ถ้ามีการค้นพบว่าไพ่ใบที่หายไปนั้นปะปนอยู่กับไพ่ที่ได้ทำการแข่งขันไปแล้ว ให้ใช้กฎข้อ 67
 - (b) ถ้ามีการค้นพบว่าไพ่ใบที่หายนั้นตกหล่นอยู่ที่อื่น ให้นำไพ่ใบนั้นกลับคืนไปยังผู้เล่นที่มีไพ่ไม่ครบ และอาจมีการปรับโทษ (ดูข้อ 3 ข้างล่าง)
 2. การค้นหาไม่พบไพ่ที่หาย (Card Cannot Be Found)

ให้ผู้อำนวยการแข่งขันจัดหาไพจากสำรับอื่นมาใช้ทดแทนไพ่ใบที่หายไป และอาจมีการปรับโทษ (ดูข้อ 3 ข้างล่าง)
 3. การปรับโทษที่อาจทำได้ (Possible Penalties)

ไพที่ค้นหาพบและนำกลับคืนให้กับผู้เล่นที่มีไพ่ไม่ครบตามความในข้อ B ของกฎข้อนี้ มีเหตุอันถือได้ว่าเป็นของผู้เล่นที่มีไพ่ไม่ครบถ้วนอยู่ตลอดเวลาในขณะการแข่งขันนั้น ผู้อำนวยการแข่งขันอาจจะทำการตัดสินให้ถือว่าเป็นไพ่โทษได้ (กฎข้อ 50) และถ้าหากไม่เอามาแข่งขันในฐานะเป็นไพ่โทษแล้ว ก็จะต้องถือว่าเป็นการผิดกฎในเรื่องของการตามไพ่ผิดชุด

กฎข้อ 15
การแข่งขันผิดกระดาน
(PLAY OF A WRONG BOARD)

- A. ผู้แข่งขันทั้งสองคน ไม่มีผู้ใดเคยทำการแข่งขันในกระดานนั้นมาก่อน (Player Have Not Previously Played Board)
- ถ้าผู้แข่งขันทั้งสองฝ่าย ไปทำการแข่งขันกันในกระดานที่ไม่ได้ถูกกำหนดให้แข่งขันในรอบนั้น ผู้อำนวยการแข่งขันสามารถทำการตัดสินได้ ดังนี้
1. ให้คะแนนของกระดานนั้นเป็นไปตามผลของการแข่งขันที่เกิดขึ้นจริง (Score Board as Played)
ในกรณีที่ผู้อำนวยการแข่งขันยินยอม ให้ถือว่าเป็นคะแนนของการแข่งขันจริง
 2. ให้ทำการแข่งขันกันในกระดานที่ถูกต้องในระยะเวลาภายหลัง (Designate a Late Play)
โดยการกำหนดของผู้อำนวยการแข่งขัน
- B. มีผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งหรือมากกว่าได้เคยทำการแข่งขันในกระดานนั้นมาแล้ว (One or More Players Have Previously Played Board)
- ถ้าหากมีผู้แข่งขันคนใดได้เคยทำการแข่งขันในกระดานนั้นมาก่อนแล้ว ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันกับฝ่ายใดก็ตาม แล้วมาทำการแข่งขันซ้ำในกระดานเดิมอีก ให้ทำการยกเลิกการแข่งขันนั้นเสีย กำหนดให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการปรับคะแนนมอบให้แบบประเภท artificial ที่มีเกณฑ์ตั้งไว้แก่ผู้แข่งขันที่ไม่เคยแข่งขันในกระดานนั้นมาก่อนที่เสียโอกาสในการทำคะแนนอย่างชอบธรรม
- C. พบว่าเคยแข่งขันในกระดานนั้นมาแล้วในระหว่างการประมูล (Discovered during Auction)
- ผู้อำนวยการแข่งขันตรวจพบว่าผู้แข่งขันกำลังแข่งขันกันในช่วงของการประมูล โดยที่ทำการแข่งขันกันผิดกระดาน ไม่ถูกต้องตรงตามที่กำหนดให้แข่งขันในรอบนั้น ก็ให้ทำการยกเลิกการประมูลนั้นเสีย ทำการตรวจสอบผู้แข่งขันให้หนึ่งถูกต้องตามที่กำหนดไว้ แล้วแจ้งให้ทราบถึงสิทธิของผู้แข่งขันสำหรับในขณะนั้นและในรอบของการแข่งขันต่อ ๆ ไป และเมื่อเริ่มต้นการประมูลใหม่ ผู้แข่งขันต้องทำการประมูลซ้ำแบบเดิมที่ได้กระทำในครั้งแรกและถ้าหากมีการประมูลแตกต่างไปจากในครั้งแรก ให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการยกเลิกการแข่งขันในกระดานนั้น แต่ถ้าหากการประมูลในครั้งใหม่ไม่มีความแตกต่างจากครั้งแรก ก็ให้ทำการแข่งขันในกระดานนั้นต่อไปตามปกติ

กฎข้อ 16
ข่าวสารอันมิชอบ
(UNAUTHORIZED INFORMATION)

ผู้แข่งขันมีสิทธิอันชอบธรรมที่จะทำการแข่งขันโดยอาศัยพื้นฐานของการประมวล การเล่นและการป้องกันหรือจากการสังเกตจากท่าที่อาการกิริยาของผู้แข่งขัน แต่การกระทำที่อาศัยข้อมูลข่าวสารด้วยวิธีการในรูปแบบอื่น ๆ อาจเป็นเหตุให้เกิดการฝ่าฝืนกฎการแข่งขันได้

A. ข้อมูลข่าวสารด้วยวิธีอันมิชอบจากคู่ขา (Extraneous information from Partner)

คือการที่ผู้แข่งขันคนหนึ่งกระทำการอันมิชอบในการส่งข้อมูลข่าวสารแก่คู่ขาของตน โดยอาจใช้รูปแบบวิธีการที่ไม่ถูกต้องในการที่จะเอาเปรียบหรือคดโกงผู้แข่งขันคนอื่น เช่นการพูดแนะนำในการประมวลหรือการเล่น การแสดงตั้งข้อสังเกต วิธีการตั้งคำถาม วิธีในการตอบคำถาม การแสดงท่าทีสังเกตที่เห็นได้ชัด การเล่นที่เร็วหรือช้าผิดปกติ การเน้นในคำพูดเป็นพิเศษ การใช้น้ำเสียง ท่าทาง การเคลื่อนไหว การแสดงกิริยาอาการชอบหรือไม่ชอบ การกระทำในรูปแบบต่าง ๆ เหล่านี้ ห้ามมิให้คู่ขาเลือกปฏิบัติในทางที่สามารถมองเห็นได้ว่าเป็นการกระทำที่รับมาจากข้อมูลข่าวสารด้วยวิธีการอันมิชอบนี้ เพราะการกระทำเช่นนี้ถือว่าเป็นความผิด

1. เมื่อมีการให้ข่าวสารอันมิชอบเกิดขึ้น (When Such Information Is Given)

ในกรณีที่ผู้แข่งขันพิจารณาแล้วเห็นว่า ฝ่ายปรปักษ์ได้มีการให้ข้อมูลข่าวสารอันมิชอบ อันอาจทำให้เกิดผลกระทบบ้างมีความเสียหายกับผลการแข่งขันของฝ่ายตนได้ และหากว่าไม่มีบังคับหรือข้อห้ามของฝ่ายองค์กรที่จัดการแข่งขัน ผู้แข่งขันคนนั้นอาจระบุได้ทันทีว่าขอสงวนสิทธิ์ในการที่จะเรียกผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันในภายหลัง (ฝ่ายปรปักษ์ควรเรียกผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันมาทันที ถ้าหากตนไม่เห็นด้วยกับข้อกล่าวหาที่ว่าฝ่ายตนมีการส่งข่าวสารด้วยวิธีมิชอบไปให้กับคู่ขา)

2. เมื่อมีการเลือกปฏิบัติโดยการให้ข่าวสารอันมิชอบ (When Illegal Alternative Is Chosen)

ถ้าผู้แข่งขันมีเหตุผลเพียงพอ * ที่จะเชื่อได้ว่า ฝ่ายปรปักษ์คนหนึ่งมีทางเลือกปฏิบัติที่มีเหตุผลสมควร แต่กลับไปเลือกปฏิบัติทำตามที่ได้รับข้อมูลข่าวสารด้วยวิธีมิชอบ ผู้แข่งขันคนนั้นควรจะเรียกผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันมาและแจ้งให้ทราบถึงการกระทำเหล่านี้ ผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันจะต้องให้การแข่งขันดำเนินต่อไป และเตรียมให้แต้มมอบ (adjusted score) ถ้าหากพิจารณาแล้วเห็นว่าการละเมิดกฎนี้ส่งผลให้เกิดความเสียหายกับคู่แข่งขันได้

(* เมื่อรอบการแข่งขันจบลง และรูปไพ่ของ dummy ที่หงายปรากฏ)

B. ข้อมูลข่าวสารด้วยวิธีอันมิชอบจากแหล่งภายนอก (Extraneous Information from Other Sources)

ถ้าผู้แข่งขันคนใดบังเอิญได้รับข้อมูลข่าวสารอันมิชอบเกี่ยวกับกระดานที่กำลังทำการแข่งขันหรือในกระดานต่อไประหว่างเกิดจากการดูไพ่ผิดมือ ได้ยินการประมวลไพ่ในกระดานนั้นมาก่อน ได้ทราบผลการแข่งขันหรือการออกความเห็นในกระดานนั้นมาก่อน ได้เห็นไพ่ในกระดานนั้นมาก่อนจากการแข่งขันในโต๊ะอื่น หรือเห็นไพ่ของผู้แข่งขันคนอื่นในโต๊ะของตนเองก่อนเริ่มทำการประมวล หรืออื่นใดก็ตามที่จะทำให้เกิดการรับรู้ข่าวสารอันมิชอบจากแหล่งภายนอกได้ ผู้แข่งขันคนนั้นควรเรียกผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันทันที โดยผู้ที่เป็นคนรับข่าวสารอันมิชอบนี้ควรเป็นผู้เรียกเอง หากผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันพิจารณาแล้วการได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสารด้วยวิธีมิชอบจากภายนอกนั้นอาจทำให้การแข่งขันไม่เป็นไปตามปกติ ก็ให้กระทำการได้ดังต่อไปนี้ คือ

1. ปรับตำแหน่ง (Adjust Positions)

ถ้าในการแข่งขันนั้นสามารถใช้วิธีการคิดคะแนนของการแข่งขันได้ โดยการสลับปรับตำแหน่งของผู้แข่งขันที่โต๊ะการแข่งขันนั้นได้ ก็ให้ทำการปรับสลับตำแหน่ง เพื่อให้ผู้แข่งขันที่ได้รับทราบข้อมูลอันมิชอบเกี่ยวกับไพ่ในมือนั้นได้เป็นผู้ที่แข่งขันในตำแหน่งมือนั้น ๆ หรือ

2. จัดผู้แข่งขันสำรองลงแข่งขันแทน (Appoint Substitute)

ต้องโดยความเห็นเป็นเอกฉันท์ของผู้แข่งขันทั้งสี่คนในโต๊ะของการแข่งขันนั้น ในการที่จะตั้งผู้แข่งขันสำรองเข้าแข่งขันแทนชั่วคราวสำหรับในตำแหน่งของผู้แข่งขันที่ได้รับทราบข้อมูลข่าวสารโดยมิชอบนั้น หรือ

3. ทำการปรับคะแนน (Award an Adjusted Score)

ไม่ต้องทำการแข่งขันในกระดานนั้น โดยให้ผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันทำการปรับคะแนน (adjusted score) แบบประเภทที่มีเกณฑ์ตั้งไว้ (artificial) แก่ผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายในกระดานนั้นเลย

C. ข้อมูลข่าวสารจากการประมูลและการเดินไพ่ที่มีการถูกถอดถอน (Information from Withdrawn Calls and Plays)

ข้อมูลข่าวสารของการประมูลและการเดินไพ่ที่มีการถูกถอดถอนออกจากการแข่งขันในโต๊ะนั้น เนื่องจากการละเมิดกฎ กำหนดให้ผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายปฏิบัติดังนี้

1. ผู้แข่งขันฝ่ายที่ไม่ได้ทำการละเมิดกฎ (Non-Offending Side)

ข้อมูลข่าวสารทั้งปวงที่เกิดขึ้นในกระดานการแข่งขันที่ถูกถอดถอนออกไปนั้น สามารถนำเอาไปใช้ประโยชน์ได้ไม่ว่าจะเป็นจากโดยการกระทำของฝ่ายตนเองหรือจากของฝ่ายปรปักษ์

2. ผู้แข่งขันฝ่ายที่กระทำการละเมิดกฎ (Offending Side)

อนุญาตให้ใช้ข้อมูลข่าวสารที่เกิดขึ้นจากการกระทำของฝ่ายตนที่ละเมิดกฎและได้มีการถูกถอดถอนไปแล้วนั้นได้หลังจากที่มีการถูกลงโทษตามกฎที่ตั้งไว้ แต่ข้อมูลข่าวสารของฝ่ายตรงข้ามที่มีได้ละเมิดกฎและกระทำก่อนมีการถูกถอดถอนนั้น ห้ามนำมาใช้ และหลังจากนั้นยังห้ามผู้แข่งขันของฝ่ายที่ทำการละเมิดกฎเลือกใช้การกระทำหรือปฏิบัติที่อาจพิจารณาเห็นได้ว่าเป็นการถูกชี้แนะจากคู่ชาด้วยข้อมูลข่าวสารอันมิชอบนั้น

บทที่ 5
การประมูล
(THE AUCTION)

ภาคที่ 1
ระเบียบของการประมูล
(CORRECT PROCEDURE)

ตอนที่ 1
ช่วงการประมูล
(AUCTION PERIOD)

กฎข้อ 17
ช่วงระยะเวลาในการประมูล
(DURATION OF THE AUCTION)

- A. ช่วงเริ่มการประมูล (Auction Period Starts)
การประมูลจะเริ่มขึ้นเมื่อมีผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งเห็นหน้าไพ่ในมือของตนแล้ว
- B. การเปิดประมูลครั้งแรก (The First Call)
ในกระดานแข่งขันทุกกระดานจะมีการกำหนดไว้ว่าใครจะเป็นผู้เปิดประมูลครั้งแรก
- C. การประมูลในอันดับถัดต่อไป (Successive Calls)
ผู้แข่งขันทางซ้ายมือของผู้เปิดประมูลครั้งแรกจะเป็นผู้ประมูลในลำดับที่สอง และให้ทำการประมูลต่อไปตามลำดับ เวียนไปตามเข็มนาฬิกา
- D. การประมูลจากไพ่ที่ผิดกระดาน (Cards from Wrong Board)
กรณีที่ผู้แข่งขันนำไพ่ผิดกระดานโดยไม่ตั้งใจขึ้นมาทำการประมูล การประมูลไปแล้วนั้นต้องทำการยกเลิก และถ้ามีผู้แข่งขันทางซ้ายมือของผู้ที่ทำได้ทำการประมูลตามลำดับต่อไปแล้ว ให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการปรับคะแนนแบบ artificial (ดูกฎข้อ 90 สำหรับการปรับโทษ) ถ้าผู้แข่งขันที่ได้ทำผิดหลังจากนำไพ่ที่ถูกต้องมาแทนที่แล้วทำการประมูลแตกต่างไปจากการประมูลที่ถูกยกเลิกไปแล้ว แต่ถ้าผู้แข่งขันคนนั้นทำการประมูลเหมือนเดิมกับการประมูลที่ได้ถูกยกเลิกโดยการนำไพ่ที่ถูกต้องมาเปลี่ยนแทนที่แล้ว ผู้อำนวยการแข่งขันอาจจะทำการอนุญาตให้ทำการแข่งขันในกระดานนั้นได้ต่อไปตามปกติโดยไม่มีปรับโทษ
- E. ช่วงสิ้นสุดการประมูล (End of Auction Period)
กำหนดให้การประมูลสิ้นสุดลง เมื่อผู้แข่งขันทั้งสองคนทำการประมูลโดยการผ่านทุกคน หรือเมื่อมีการเปิดประมูลเวียนกันไปแล้ว มีการประมูลโดยการผ่านจากผู้แข่งขันสามคนติดต่อกันตามลำดับ ก็ให้ทำการเปิดนำไพ่ได้ (ถ้ามีการยอมรับการผ่านผิดรอบ ให้ดูกฎข้อ 34)

กฎข้อ 18
การประมูล
(BIDS)

- A. รูปแบบในการประมูลที่ถูกต้อง (Proper Form)
กำหนดให้ทำการประมูลโดยการบอกจำนวนของตองสมทบพร้อมกับชุดหน้าไพ่ ตั้งแต่หนึ่งจนถึงเจ็ด (การประมูลโดยการผ่าน ดับเบิ้ล และรีดับเบิ้ล ถือว่าเป็นการขานไพ่แต่ไม่ใช่การขึ้นไพ่)
- B. การประมูลขึ้นทับ (To Supersede a Bid)
การประมูลขึ้นทับครั้งใหม่จะต้องมีศักดิ์ที่มากกว่าการประมูลที่ผ่านมา คือการประมูลที่ระบุจำนวนตองสมทบอย่างเดียวกันแต่อยู่ในศักดิ์ที่สูงกว่า หรือการระบุจำนวนตองสมทบที่มากกว่าไม่ว่าจะในหน้าชุดใด
- C. การประมูลที่เป็นผล (Sufficient Bid)
คือการประมูลขึ้นทับการประมูลที่ผ่านมาได้สำเร็จ
- D. การประมูลที่ไม่เป็นผล (Insufficient Bid)
คือการประมูลขึ้นทับการประมูลที่ผ่านมาไม่ได้
- D. ศักดิ์ของชุดหน้าไพ่ (Rank of the Denominations)
ศักดิ์ของชุดหน้าไพ่เรียงจากสูงไปต่ำดังนี้ โนทรัมป์ โพดำ โพแดง เหลี่ยม จิก
- E. วิธีการประมูลอื่น (Different Methods)
องค์กรที่ทำการจัดการแข่งขันสามารถจัดการแข่งขันที่มีรูปแบบในการประมูลเป็นแบบอื่นได้

กฎข้อ 19
ดับเบิลและรีดับเบิล
(DOUBLES AND REDOUBLES)

A. ดับเบิล (Doubles)

1. การดับเบิลที่ถูกต้อง (Legal Double)

ผู้แข่งขันจะทำการดับเบิลได้เฉพาะการที่ฝ่ายปรบักซ์ได้ทำการประมูลในชุดมาแล้ว และในระหว่างนั้นไม่มีการประมูลเป็นอย่างอื่นยกเว้นแต่มีการผ่านเท่านั้น

2. รูปแบบที่ถูกต้องของการดับเบิล (Proper Form for Double)

ในการดับเบิล ผู้แข่งขันไม่ต้องบอกจำนวนตองหรือชุดไพ่ ให้ใช้คำว่าดับเบิลเพียงคำเดียว

3. การดับเบิลการประมูลที่ผิด (Double of Incorrectly Stated Bid)

ถ้าผู้แข่งขันฝ่ายที่ถูกดับเบิล กระทำผิดเองในการประมูล เช่นประมูลผิดระดับหรือประมูลผิดชุด การดับเบิลถือได้ว่าได้กระทำในระดับหรือชุดที่ได้ทำการประมูลออกมาแล้วนั้น (อาจใช้กฎข้อ 16 เรื่องข่าวสารที่ได้มาโดยมิชอบ)

B. รีดับเบิล (Redoubles)

1. การรีดับเบิลที่ถูกต้อง (Legal Redouble)

ผู้แข่งขันจะทำการรีดับเบิลได้ต่อเมื่อได้มีการดับเบิลมาก่อนหน้าการประมูลที่เวียนมาถึงรอบของตน และการดับเบิลนั้นต้องเป็นการกระทำของฝ่ายปรบักซ์ โดยไม่มีการประมูลอย่างอื่นมาคั่นยกเว้นแต่การผ่าน

2. รูปแบบที่ถูกต้องของการรีดับเบิล (Proper Form for a Redouble)

ในการรีดับเบิล ผู้แข่งขันไม่ต้องบอกจำนวนตองหรือชุดไพ่ ให้ใช้คำว่ารีดับเบิลเพียงคำเดียว

3. การรีดับเบิลจากการดับเบิลที่ผิด (Redouble of an Incorrectly Stated Bid)

ถ้าผู้แข่งขันฝ่ายที่ดับเบิลกระทำการดับเบิลโดยสำคัญผิดเองในจำนวนตองหรือในชุดไพ่มาก่อน การรีดับเบิลถือได้ว่าได้กระทำในระดับหรือชุดที่ได้ทำการดับเบิลออกมาแล้วนั้น (อาจใช้กฎข้อ 16 เรื่องข่าวสารที่ได้มาโดยมิชอบ)

C. การดับเบิลหรือรีดับเบิลที่ถูกทับได้ (Double or Redouble Superseded)

การดับเบิลหรือรีดับเบิลนั้น หากมีการประมูลต่อไปอย่างถูกต้อง ก็ให้ถือว่าการดับเบิลหรือรีดับเบิลนั้นไม่เป็นผล

D. การให้คะแนนของสัญญาการประมูลที่มีการดับเบิลหรือรีดับเบิล (Scoring a Doubled or Redoubled Contract)

ถ้าหากการประมูลในกระดานนั้นสิ้นสุดด้วยการดับเบิลหรือรีดับเบิล การคิดคะแนนของกระดานนั้นให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในกฎข้อ 77

กฎข้อ 20

การทบทวนและการอธิบายการประมูลไพ่
(REVIEW AND EXPLANATION OF CALLS)

- A. การประมูลไพ่ที่ได้ยินไม่ชัด (Call Not Clearly Heard)
ผู้แข่งขันที่ได้ยินการประมูลไพ่มืดไม่ชัดเจน อาจขอให้ทบทวนการประมูลใหม่ได้ทันที
- B. การทบทวนการประมูลระหว่างช่วงของการประมูล (Review of Auction during Auction Period)
ในช่วงของการประมูล ผู้แข่งขันอาจขอทบทวนการประมูลที่ผ่านมาทั้งหมดเมื่อถึงรอบของตนได้ ยกเว้นแต่ในกรณีที่ผู้แข่งขันคนนั้นถูกโทษบังคับโดยกฎให้ผ่าน และการแจ้งเตือน (alert) ก็อาจทำให้เกิดการขอทบทวนการประมูลทั้งหมดได้
(ห้ามมิให้ผู้แข่งขันขอทบทวนการประมูลเฉพาะบางส่วน และห้ามมิให้มีการยับยั้งการทบทวนการประมูลจนกว่าจะทำการทบทวนการประมูลทั้งหมดที่ผ่านมาในกระดานนั้น)
- C. การทบทวนการประมูลหลังจากคนสุดท้ายผ่านแล้ว (Review after Final Pass)
1. การถามถึงผู้เปิดนำไพ่ (Opening Lead Inquiry)
หลังจากจบการประมูลแล้ว ผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันแต่ละคนมีสิทธิ์ที่จะถามได้ว่าตนคือผู้เปิดนำไพ่ใช่หรือไม่ (ดูกฎข้อ 47E และ 41)
 2. ขอทบทวนการประมูล (Review of Auction)
ผู้แข่งขันเมื่อถึงรอบแรกของตนที่จะเล่น อาจขอทบทวนการประมูลทั้งหมดได้ (ดูกฎข้อ 41B และ 41C)
(ห้ามมิให้ผู้แข่งขันขอทบทวนการประมูลเฉพาะบางส่วน และห้ามมิให้มีการยับยั้งการทบทวนการประมูลจนกว่าจะทำการทบทวนการประมูลทั้งหมดที่ผ่านมาในกระดานนั้น)
- D. ผู้ทำการทบทวนการประมูล (Who May Review the Auction)
จากคำขอให้มีการทบทวนการประมูลนั้น กำหนดให้ฝ่ายปรีกษณ์คนใดคนหนึ่งเท่านั้นทำหน้าที่ทบทวนการประมูล
- E. การแก้ไขเมื่อมีการทบทวนการประมูลผิด
ผู้แข่งขันทุกคน รวมทั้งคัมมี่และผู้แข่งขันที่ถูกโทษบังคับโดยกฎให้ผ่าน ต้องร่วมกันรับผิดชอบในการแก้ไขความผิดพลาดในการทบทวนการประมูลโดยทันที (ดูกฎข้อ 12C1 ในกรณีที่การทบทวนการประมูลผิดทำให้เกิดผลกระทบถึงความเสียหายขึ้นมา)
- F. การอธิบายการประมูล (Explanation of Calls)
1. ในระหว่างช่วงของการประมูล (During the Auction)
ผู้แข่งขันคนใดก็ได้เมื่อถึงรอบการประมูลของตนอาจขอให้มีการทบทวนการประมูลและขอคำอธิบายโดยสมบูรณ์ในการประมูลของปรีกษณ์ได้ (คำถามสามารถถามถึงการประมูลที่เกิดขึ้นจริง หรือการประมูลที่เกี่ยวข้องแต่ไม่มีผล) ปกติกำหนดให้คู่ขาของผู้ที่ทำการประมูลนั้น ๆ เป็นผู้ให้คำอธิบาย (ดูกฎ 75C)
(กฎข้อ 16 อาจให้นำมาใช้ และฝ่ายจัดการแข่งขันอาจกำหนดให้ทำการอธิบายเป็นลายลักษณ์อักษรก็ได้)
 2. ในช่วงระหว่างการเล่น (During the Play Period)
หลังจากจบการประมูลและอยู่ในช่วงของการเล่น ผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งเมื่อถึงรอบการเล่นของตนแล้ว อาจจะร้องขอคำอธิบายในการประมูลและข้อตกลง (conventions) ของฝ่ายตรงข้ามก็ได้ (กฎข้อ 16 อาจให้นำมาใช้ และฝ่ายจัดการแข่งขันอาจกำหนดให้ทำการอธิบายเป็นลายลักษณ์อักษรก็ได้)

กฎข้อ 21
การประมูลไพ่ที่ทำไปโดยได้รับข้อมูลข่าวสารผิด
(CALL BASED ON MISINFORMATION)

- A. การประมูลไพ่ที่ทำไปโดยผู้ประมูลเข้าใจผิดเอง (Call Based on Caller's Misunderstanding)
 ผู้แข่งขันที่ทำการประมูลเนื่องจากความเข้าใจผิด ไม่สามารถทำการแก้ไขได้
- B. การประมูลไพ่เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารที่ผิดมาจากปรปักษ์ (Call Based on Misinformation from an Opponent)
1. แก้ไขเปลี่ยนแปลงการประมูล (Change of Call)
 ในช่วงระหว่างการประมูลจนจบการประมูล (ดูกฎข้อ 17F) ผู้แข่งขันอาจทำการแก้ไขเปลี่ยนแปลงการประมูลของตนได้โดยไม่ถูกปรับโทษ ในกรณีที่มีการประมูลที่ได้กระทำลงไปนั้นเนื่องจากฝ่ายปรปักษ์ให้ข้อมูลข่าวสารมาไม่ถูกต้อง (การไม่แจ้งเตือนในทันทีที่มีการประมูลไพ่ที่เป็นข้อตกลงพิเศษ หรือที่มีความเข้าใจกันเป็นพิเศษ โดยที่ได้มีการกำหนดเอาไว้ในข้อกำหนดของการแข่งขันว่าต้องทำการแจ้งเตือนและต้องทำการอธิบายให้ฝ่ายตรงข้ามทราบ เช่นนี้ให้ถือว่าเป็นการให้ข้อมูลข่าวสารที่ผิด) แต่ทั้งนี้คู่ขาของตนจะต้องยังไม่ได้ทำการประมูลในลำดับต่อไปด้วย
 2. การแก้ไขเปลี่ยนแปลงการประมูลของฝ่ายปรปักษ์หลังจากการแก้ไขเปลี่ยนแปลงการประมูลของอีกฝ่าย (Change of Call by Opponent Following Correction)
 ในกรณีที่ผู้แข่งขันเลือกเอาการเปลี่ยนแปลงแก้ไขการประมูลเพราะได้รับข้อมูลข่าวสารที่ผิด (ดังข้อ 1 ข้างบน) ปรปักษ์ทางซ้ายมือที่ได้ทำการประมูลตามลำดับไปด้วยแล้ว ก็สามารถทำการแก้ไขเปลี่ยนแปลงการประมูลของตนได้ด้วยโดยไม่มีการต้องถูกปรับโทษ (ยกเว้นการประมูลที่ทำการแก้ไขนั้นเป็นการให้ข้อมูลข่าวสารสำคัญ ที่จะทำให้เกิดความเสียหายกับฝ่ายที่มีได้กระทำผิด ในกรณีนี้ ผู้อำนวยการแข่งขันอาจจะทำการปรับคะแนน (assign an adjusted score) ให้แต่มีขอบก็ได้)
 (สำหรับข้อมูลข่าวสารอันได้มาโดยมิชอบ จากการแก้ไขเปลี่ยนแปลงไปการประมูลไพ่นั้น ให้ดูกฎข้อ 16C)
 3. การแก้ไขเปลี่ยนแปลงที่ล่าช้า (Too Late to Change Call)
 ในกรณีที่การแก้ไขเปลี่ยนแปลงนั้นล่าช้าเกินไป ผู้อำนวยการแข่งขันอาจจะทำการปรับคะแนน (adjust score) ให้แทนก็ได้ (อาจใช้กฎข้อ 40C)

ตอนที่ 2 สิ้นสุดการประมูล (AUCTION HAS ENDED)

กฎข้อ 22 ระเบียบปฏิบัติภายหลังจบการประมูล (PROCEDURE AFTER THE AUCTION HAS ENDED)

ภายหลังจากการประมูลสิ้นสุดลง

- A. ไม่มีผู้แข่งขันคนใดทำการประมูล (No Player Has Bid)
ในกรณีที่ไม่มีผู้แข่งขันคนใดทำการประมูล ให้นำในแต่ละมือของผู้แข่งขันสอดคืนกลับในแต่ละช่องโดยไม่มีการแข่งขันในกระดานนั้น ห้ามทำการแจกใหม่
- B. มีผู้แข่งขันทำการเปิดประมูล (One or More Player Have Bid)
ถ้ามีผู้แข่งขันทำการเปิดประมูล การประมูลในชุดสุดท้ายถือเป็นสัญญาของการแข่งขันในกระดานนั้น ให้ทำการเริ่มแข่งขันในกระดานนั้นตามสัญญานั้นได้

ภาคที่ 2 ความผิดที่เกิดขึ้นในการแข่งขัน (IRREGULARITIES IN PROCEDURE)

กฎข้อ 23 การผ่านที่ผิดจากธรรมดาและก่อให้เกิดความเสียหาย (DAMAGING ENFORCED PASS)

กฎข้อนี้จะเป็นกฎข้อที่ถูกกล่าวอ้างถึงจากกฎข้ออื่น ๆ เนื่องจากกฎข้อนี้คือการกล่าวถึงการปรับโทษเมื่อมีการละเมิดในช่วงของการประมูล ในกรณีที่มีการปรับโทษตามกฎข้อที่มีการบังคับให้คู่ขาของผู้ทำผิดต้องทำการผ่านได้เพียงอย่างเดียวเมื่อถึงรอบการประมูลของตน และถ้าผู้อำนวยการแข่งขันมีสาเหตุที่พิจารณาได้ว่า ผู้กระทำผิดทราบดีว่าการถูกปรับบังคับให้คู่ขาต้องผ่านนั้นทำให้เกิดความเสียหายกับฝ่ายตรงข้ามได้ ผู้อำนวยการแข่งขันอาจจะกำหนดให้ดำเนินการประมูลและทำการแข่งขันตามปกติและทำการปรับคะแนน (adjust score) ในกระดานการแข่งขันนั้น (ดูกฎข้อ 72B1)

ตอนที่ 1

ไพ่หงายในช่วงของการประมูล
(EXPOSED CARD, AUCTION PERIOD)

กฎข้อ 24

มีไพ่หงายออกมาให้เห็นหรือมีการนำไพ่ออกมาในระหว่างการประมูล
(CARD EXPOSED OR LED DURING AUCTION)

เมื่อผู้อำนวยการแข่งขันพบว่าในระหว่างช่วงเวลาของการประมูลนั้น มีผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งกระทำการที่ทำให้คู่ขาเห็นไพ่ได้ไม่ว่าจะเป็นใบเดียวหรือหลายใบก็ตาม ให้ผู้อำนวยการแข่งขันสั่งให้ผู้ที่ทำให้กระทำเช่นนั้นหงายไพ่นั้นทุกใบที่กระทำการให้คู่ขาเห็นนั้นไว้บนโต๊ะการแข่งขันจนกว่าจะจบการประมูลและ(ให้ทำการปรับโทษ) ถ้าต่อมาผู้กระทำผิดกลายเป็นฝ่ายป้องกัน ฝ่ายตรงข้ามที่เป็นผู้เดินอาจกำหนดให้ไพ่นั้นทุกใบเป็นไพ่โทษ (กฎข้อ 50) นอกจากนี้

- A. ไพ่หน้าต่ำที่ไม่ได้ทำการนำไพ่ (Low Card Not Prematurely Led)
ถ้าเป็นเพียงไพ่ใบเดียวและมีศักดิ์ที่ต่ำกว่าไพยศ และไม่ได้เป็นการนำไพ่ออกก่อนเวลา จะไม่มีการปรับโทษอีกต่อไป
- B. เป็นเพียงไพ่ใบเดียวที่เป็นไพยศหรือที่มีการนำไพ่ออกไปก่อนเวลา
(Single Card of Honor Rank or Card Prematurely Led)
ถ้าหากไพ่นั้นเป็นเพียงใบเดียวและเป็นไพยศ หรือไพ่ใด ๆ ที่มีการนำไพ่ออกก่อนเวลา (ต้องถูกปรับโทษ) คู่ขาของฝ่ายที่กระทำผิดต้องกระทำการผ่านได้เพียงอย่างเดียวเมื่อถึงรอบของตนที่จะทำการประมูล (ดูกฎข้อ 23 เมื่อการผ่านนั้นจะไปทำความเสียหายให้กับฝ่ายที่มีได้กระทำผิด)
- C. มีไพ่หงายออกมาตั้งแต่สองใบขึ้นไป (Two or More Cards Are Exposed)
ถ้าหากมีการหงายไพ่ตั้งแต่สองใบขึ้นไป (ต้องถูกปรับโทษ) คู่ขาของฝ่ายที่กระทำผิดต้องกระทำการผ่านได้เพียงอย่างเดียวเมื่อถึงรอบของตนที่จะทำการประมูล (ดูกฎข้อ 23 เมื่อการผ่านนั้นจะไปทำความเสียหายให้กับฝ่ายที่มีได้กระทำผิด)

ตอนที่ 2 การเปลี่ยนการประมูลไพ่ (CHANGES OF CALLS)

กฎข้อ 25 การเปลี่ยนการประมูลที่ถูกกฎและไม่ถูกกฎ (LEGAL AND ILLEGAL CHANGES OF CALL)

- A. แก้ไขความผิดพลาดในการประมูลโดยทันที (Immediate Correction of Inadvertency)
ผู้แข่งขันที่ได้ทำการประมูลผิดพลาดโดยมิได้ตั้งใจออกไป สามารถทำการแก้ไขข้อผิดพลาดในการประมูลนั้นได้ ถ้าทำการแก้ไขหรือพยายามทำการแก้ไขในทันทีโดยปราศจากการหยุดคิดก่อน และหากได้ทำการแก้ไขให้ถูกต้องแล้ว ก็ให้ใช้การประมูลของครั้งหลังที่แก้ไขได้โดยไม่มี การปรับโทษ แต่ถ้าเป็นการประมูลที่ผิดกฎระเบียบก็ให้ใช้กฎระเบียบของความผิดนั้นมาพิจารณาตัดสิน
- B. แก้ไขความผิดพลาดในการประมูลด้วยความซ้ําหรือด้วยการไตร่ตรอง (Delayed Or Purposeful Correction)
ถ้าผู้แข่งขันในลำดับการประมูลต่อไปทางซ้ายมือได้ทำการประมูลต่อเนื่องไปแล้ว และมีการแก้ไขการประมูลที่ไม่เข้าหลักเกณฑ์ตามข้อ A ข้างบน
1. ยินยอมให้มีการแก้ไขการประมูลที่ผิดพลาดนั้นได้ (Substitute Call Condoned)
การแก้ไขการประมูลแทนของเดิมที่ผิดพลาดนั้น (เมื่อไม่ผิดกฎ) ให้ยอมรับได้ ถ้าหากบริษัททางซ้ายมือของผู้กระทำผิดยอมให้แก้ไข เมื่อเป็นเช่นนั้นแล้วให้ใช้การประมูลที่ทำการแก้ไขแล้วแทนต่อไป และให้การประมูลดำเนินต่อไปโดยไม่มี การปรับโทษ แต่ถ้าบริษัททางซ้ายมือของผู้ทำผิดได้ทำการประมูลออกไปเสียก่อนที่จะมีการบอกว่าการประมูลผิด และผู้อำนวยการแข่งขันพิจารณาว่าการประมูลของบริษัททางซ้ายมือของผู้ทำผิดเป็นการตั้งใจที่จะประมูลไพ่ทับการประมูลเดิมของผู้ทำผิด ก็ให้ใช้การประมูลแก้ไขของผู้ทำผิดได้โดยไม่มี การปรับโทษและบริษัททางซ้ายมือผู้นั้นก็สามารถถอนการประมูลของตนออกได้โดยไม่มี การปรับโทษ (แต่ให้ดูกฎข้อ 16C2)
(ถ้าการประมูลครั้งแรกนั้นผิดกฎ ให้ใช้กฎข้อ 27 มาบังคับใช้)
 2. ไม่ยินยอมให้มีการแก้ไข (Not Condoned)
ถ้าไม่ยินยอมให้มีการแก้ไขแทนของเดิมที่ผิดพลาดนั้น การแก้ไขนั้นจะกระทำมิได้ และ
 - (a) ถ้าการประมูลเดิมครั้งแรกนั้นผิดกฎ ก็ให้ปรับโทษตามความผิดนั้น (และใช้การปรับโทษการนำไพ่ ในการประมูลครั้งที่สองที่ทำการแก้ไขความผิดพลาดของครั้งแรก ตามกฎข้อ 26)
 - (b) ถ้าการประมูลเดิมครั้งแรกนั้นถูกกฎ ผู้ที่ทำความผิดพลาดในการประมูลและต้องการแก้ไขนั้นจะต้องกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งดังนี้
 - (1) ใช้การประมูลเดิมในครั้งแรกโดยไม่ทำการแก้ไข ในกรณีนี้มีการปรับโทษให้คู่ขาของเขาต้องผ่านเท่านั้น เมื่อถึงรอบการประมูลของคู่ขานั้น (ดูกฎข้อ 23A เมื่อการผ่านนั้นทำให้เกิดความเสียหายแก่ฝ่ายตรงข้าม)

- (2) ใช้การแก้ไขการประมูลอย่างอื่นที่ถูกต้องตามกฎหมาย ในกรณีนี้ต้องมีการปรับโทษและให้การประมูลดำเนินต่อไปตามปกติ (แต่ห้ามคู่ขาของผู้กระทำผิดจะใช้ข้อมูลข่าวสารเดิมจากการประมูลที่ทำการแก้ไข) และฝ่ายที่กระทำผิดจะได้รับคะแนนในกระดานนี้ไม่เกินคะแนนเฉลี่ยข้างน้อย (average minus) (ดูกฎข้อ 12C1)
- C. บังคับให้มีโทษในการนำไพ่ ในกรณีของข้อ (b)(1) หรือ (b) (2) ข้างบนนั้น คู่ขาฝ่ายข้างที่กระทำผิดต้องรับโทษโดยให้มีการบังคับการนำไพ่ (ดูกฎข้อ 26) ถ้าฝ่ายผู้กระทำผิดเป็นฝ่ายป้องกันในกระดานนั้น

กฎข้อ 26

การถอนการประมูล โทษบังคับการนำไฟ
(CALL WITHDRAWN, LEAD PENALTIES)

เมื่อการประมูลของผู้แข่งขันที่ประมูลผิดได้รับการถอนการประมูล และได้ทำการแก้ไขเปลี่ยนแปลงการประมูลของเขาโดยแตกต่างไปจากเดิมแล้ว ในกรณีที่ผู้แข่งขันฝ่ายนั้นเป็นฝ่ายป้องกัน

A. การประมูลไฟที่มีการแก้ไขนั้นเกี่ยวข้องกับการกำหนดชุดเป็นการเฉพาะ (Call Related to Specific Suit)

1. ได้มีการกำหนดชุด (Suit Specified)

ถ้าชุดที่มีการกำหนดนั้นกระทำโดยผู้แข่งขันที่เคยกำหนดชุดนั้นไว้ก่อนแล้ว ถือว่าไม่มีการปรับโทษ แต่ให้ปฏิบัติตามกฎข้อ 16C

2. ไม่มีการกำหนดชุดเป็นการเฉพาะ (Suit Not Specified)

หากไม่มีการกำหนดชุดในการประมูลที่ถูกตั้งภายหลังโดยผู้แข่งขันคนนั้นแล้ว และฝ่ายตรงข้ามได้เป็นผู้เดิน อาจ (ปรับโทษ) สั่งให้คู่ขาของผู้ที่ทำผิดนำไฟชุดนั้นออกมา (หรือชุดใดชุดหนึ่งโดยเฉพาะ) ในครั้งแรกของเขา ซึ่งรวมทั้งการเปิดนำไฟด้วย หรือห้ามคู่ขาของผู้ที่ทำผิดนำไฟชุดนั้น (หรือชุดใดชุดหนึ่งโดยเฉพาะ) ในครั้งแรกของเขาซึ่งรวมทั้งการเปิดนำไฟด้วย การปรับโทษนี้ดำเนินต่อไปตลอดเวลาที่คู่ขาของผู้ทำผิดได้เป็นผู้นำไฟ

B. การประมูลไฟที่มีการแก้ไขแบบอื่น (Other Withdrawn Calls)

สำหรับการประมูลไฟที่มีการแก้ไขแบบอื่น (มีการปรับโทษ) และฝ่ายตรงข้ามได้เป็นผู้เดิน อาจจะทำกรห้ามคู่ขาของผู้ที่ทำผิดนำไฟชุดนั้น (หรือชุดใดชุดหนึ่งโดยเฉพาะ) ในครั้งแรกของเขาซึ่งรวมทั้งการเปิดนำไฟด้วย การปรับโทษนี้ดำเนินต่อไปตลอดเวลาที่คู่ขาของผู้ทำผิดได้เป็นผู้นำไฟ

ตอนที่ 3

การเข้าประมูลไฟที่ไม่พอเพียง

(INSUFFICIENT BID)

กฎข้อ 27

การเข้าประมูลไฟที่ไม่พอเพียง

(INSUFFICIENT BID)

- A. มีการยอมรับการเข้าประมูลไฟที่ไม่พอเพียง (Insufficient Bid Accepted)
ถ้าปรีกษทางซ้ายมือของผู้แข่งขันที่เข้าประมูลไฟแบบไม่พอเพียงนั้น ยอมรับในการประมูลนั้น ก็ให้ถือว่าเป็นการประมูลไฟที่ถูกต้อง
- B. ไม่ยอมรับการเข้าประมูลไฟที่ไม่พอเพียง (Insufficient Bid Not Accepted)
ในรอบของการประมูล ถ้าไม่ยอมรับการเข้าประมูลไฟที่ไม่พอเพียงพอ ให้ผู้แข่งขันที่เข้าประมูลไฟแบบไม่พอเพียงนั้นทำการแก้ไขให้เพียงพอแทน หรือให้ทำการผ่าน
- ไม่ใช่การประมูลที่มีข้อตกลง และได้ทำการแก้ไขโดยการประมูลในระดับต่ำที่สุดในชุดเดียวกันนั้น
(Not Conventional and Corrected by Lowest Sufficient Bid in Same Denomination)
 - ไม่มีการปรับโทษ (No Penalty)
ถ้าหากการประมูลไฟที่ไม่พอเพียงและการแก้ไขการประมูลนั้นปราศจากข้อสงสัยว่าเป็นข้อตกลงพิเศษระหว่างคู่ขา และถ้าการแก้ไขการประมูลนั้นใช้การประมูลที่พอเพียงระดับต่ำที่สุดในชุดไฟเดียวกันนั้นแล้ว ก็ให้ทำการประมูลต่อไปตามปกติเสมือนว่าไม่มีการทำผิดเกิดขึ้น (กฎข้อ 16C2 ห้ามนำมาใช้กับเหตุการณ์เช่นนี้ แต่ให้ดูกฎ (b) ข้างล่างแทน)
 - การปรับคะแนนให้ (Award of Adjusted Score)
ในกรณีที่ผู้อำนวยความสะดวกวินิจฉัยว่าการประมูลไฟที่ไม่พอเพียงนั้นเป็นการให้ข้อมูลข่าวสารสำคัญระหว่างคู่ขา ทำให้ฝ่ายตรงข้ามได้รับผลกระทบเกิดความเสียหาย ก็อาจใช้วิธีการปรับคะแนนให้แทน
 - เป็นการประมูลไฟที่มีข้อตกลงกัน หรือเป็นการแก้ไขด้วยการประมูลไฟที่พอเพียง หรือการผ่าน
(Conventional, or Corrected by Any Other Sufficient Bid or Pass)
ถ้าหากการประมูลไฟที่ไม่พอเพียงและการแก้ไขการประมูลโดยใช้การประมูลที่พอเพียงระดับต่ำที่สุดในชุดไฟเดียวกันนั้นหรือแม้กระทั่งการผ่าน เป็นการประมูลไฟที่มีข้อตกลงกัน (conventional) จะต้องมีการปรับโทษโดยให้คู่ขาของผู้ที่ทำการประมูลไฟไม่พอเพียงนั้นต้องทำการผ่านในทุกครั้งเมื่อถึงรอบการประมูลของเขา (ให้นำกฎข้อที่ 10C1 มาบังคับใช้ และกฎข้อที่ 23 ในกรณีที่การถูกบังคับให้ผ่านนั้นทำให้เกิดผลกระทบมีความเสียหายกับฝ่ายตรงข้ามได้ และให้ใช้การปรับโทษในการนำไฟตามกฎข้อที่ 26)
 - การพยายามทำการแก้ไขด้วยวิธีการดับเบิ้ลหรือรีดับเบิ้ล (Attempt to Correct by a Double or Redouble)
ถ้าหากผู้แข่งขันฝ่ายที่เข้าประมูลไฟไม่พอเพียงนั้น พยายามทำการแก้ไขด้วยวิธีการดับเบิ้ลหรือรีดับเบิ้ล การแก้ไขด้วยวิธีนี้ไม่ถูกต้องและจะต้องถูกยกเลิก และจะต้องมีการปรับโทษโดยให้คู่ขาของผู้ที่ทำการประมูลไฟไม่พอเพียงนั้นต้องทำการผ่านในทุกครั้งเมื่อถึงรอบการประมูลของเขา (ให้ใช้กฎข้อที่ 23 ในกรณีที่การถูกบังคับให้

ผ่านนั้นทำให้เกิดผลกระทบมีความเสียหายกับฝ่ายตรงข้ามได้ และให้ใช้การปรับโทษในการนำไพ่ตามกฎข้อที่ 26)

C. การเข้าประมูลไพ่ที่ไม่พอเพียงผิครอบ (Insufficient Bid Out of Rotation)

กรณีที่มีผู้เข้าแข่งขันเข้าประมูลไพ่ที่ไม่พอเพียงผิครอบ ให้นำกฎข้อที่ 31 มาบังคับใช้

ตอนที่ 4 การเข้าประมูลไพ่ผิดรอบ (CALL OUT OF ROTATION)

กฎข้อ 28 การเข้าประมูลไพตามรอบที่ถูกต้อง (CALLS CONSIDERED TO BE IN ROTATION)

- A. เมื่อปรบ์กษทางขวามือถูกบังคับตามกฎให้ทำการผ่าน (RHO Required to Pass) การเข้าประมูลไพตามรอบที่ถูกต้องนั้น สามารถกระทำได้ในกรณีที่มีผู้เข้าประมูลทำการประมูลในขณะที่เป็นรอบของปรบ์กษทางขวามือที่ถูกบังคับโดยกฎให้ต้องทำการผ่านได้เพียงอย่างเดียว
- B. การเข้าประมูลไพโดยผู้แข่งขันที่ถูกต้องตามรอบ ถือว่าเป็นการลบล้างความผิดของการเข้าประมูลผิดรอบที่เกิดขึ้น (Call by Correct Player Canceling Call Out of Rotation) การเข้าประมูลโดยผู้แข่งขันที่ถูกต้องตามรอบหลังจากที่มีการทำผิดของปรบ์กษที่ทำการประมูลผิดรอบนั้น ให้ถือว่าลบล้างการทำการประมูลที่ผิดรอบไปโดยถือเสมือนว่าไม่มีการประมูลผิดรอบเกิดขึ้น และให้ทำการประมูลที่ถูกต้องต่อไปตามปกติ แต่ให้ใช้กฎข้อที่ 16C2 มาบังคับใช้กับฝ่ายที่ทำผิด

กฎข้อ 29 ระเบียบปฏิบัติหลังจากมีการประมูลไพผิดรอบเกิดขึ้น (PROCEDURE AFTER A CALL OUT OF ROTATION)

- A. การเสียสิทธิ์ที่จะปรับโทษ (Forfeiture of Right to Penalize) ภายหลังจากเกิดมีการประมูลผิดรอบขึ้นมาแล้ว และฝ่ายตรงข้ามในตำแหน่งที่ถูกต้องที่จะต้องทำการประมูลนั้น เลือกที่จะทำการประมูลตามรอบของตนต่อไป ก็ให้ยกเลิกการประมูลที่ผิดรอบนั้นและทำการประมูลตามปกติต่อไป โดยไม่มีการปรับโทษ
- B. ยกเลิกการประมูลไพที่ผิดรอบ (Out-of-Rotation Call Cancelled) ให้ยกเลิกการประมูลไพที่ผิดรอบนั้นเสีย (แต่ให้ดูข้อ A ข้างบน) และให้ผู้แข่งขันที่เป็นรอบที่จะต้องประมูลทำการประมูลตามปกติ และผู้ที่ทำผิดสามารถประมูลได้ในรอบของตนเอง แต่ฝ่ายของผู้ทำผิดอาจถูกปรับโทษตามกฎข้อ 30, 31 หรือ 32
- C. การประมูลไพที่ผิดรอบนั้นเป็นข้อตกลง (Call Out of Rotation Is Conventional) ถ้าการประมูลไพที่ผิดรอบนั้นมีข้อตกลงกันระหว่างคู่ขา ให้ใช้กฎข้อ 30, 31 และ 32 ในการบังคับเกี่ยวกับชุดไพ่

กฎข้อ 30 การผ่านผิดรอบ

(PASS OUT OF ROTATION)

กรณีที่มีผู้แข่งขันทำการประมูลโดยการผ่านผิดรอบ (และการประมูลผ่านผิดรอบนั้นต้องทำการยกเลิกออกไป – กฎข้อ 29)

A. ก่อนที่จะมีผู้แข่งขันคนอื่นทำการประมูล (Before Any Player Has Bid)

เมื่อผู้แข่งขันได้ทำการประมูลผ่านผิดรอบก่อนที่จะมีผู้แข่งขันคนอื่นทำการประมูล ผู้แข่งขันที่ทำผิดจะต้องถูกปรับโทษ โดยจะต้องประมูลด้วยการผ่านเพียงอย่างเดียวเมื่อถึงรอบต่อไปที่เป็นรอบของผู้แข่งขันตนนั้น และอาจจะต้องถูกปรับโทษตามกฎข้อ 72B1

B. ภายหลังจากมีผู้แข่งขันคนอื่นทำการประมูลไปแล้ว (After Any Player Has Bid)

1. เป็นรอบของปรบักษ์ทางขวามือที่จะต้องเป็นผู้ประมูล (At RHO's Turn to Call)

หลังจากที่ผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งทำการประมูลไปแล้ว และมีผู้แข่งขันอื่นประมูลผ่านผิดรอบ ผู้กระทำผิดต้องถูกปรับโทษด้วยการผ่านเพียงอย่างเดียว (ถ้าการผิดรอบนั้นเกี่ยวข้องกับข้อตกลงพิเศษที่ระบุถึงชุดเฉพาะหรือชุดใด ๆ ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลต่อกัน ให้ใช้การปรับโทษในการนำไปตามกฎข้อที่ 26)

2. เป็นรอบของคู่ขาที่จะต้องทำการประมูล (At Partner's Turn to Call)

(a) การปฏิบัติที่ผู้กระทำผิดต้องทำ (Action Required of Offender)

ต้องทำการยกเลิกการประมูลผ่านผิดรอบนั้นเสียและทำการประมูลตามปกติ แต่เมื่อถึงรอบของผู้ทำผิดแล้ว ผู้ทำผิดจะต้องทำการประมูลโดยการผ่านได้เพียงอย่างเดียวในทุก ๆ รอบการประมูลของเขา (และจะต้องทำการปรับโทษตามกฎข้อ 72B1)

(b) การปฏิบัติของคู่ขาฝ่ายที่ทำผิด (Action Open to Offender's Partner)

คู่ขาฝ่ายที่ทำผิดอาจจะทำการเข้าประมูลไพ่ในชุด หรือทำการผ่านก็ได้ แต่ห้ามมิให้ทำการดับเบิลหรือรีดับเบิลในรอบของเขา (และจะต้องทำการปรับโทษตามกฎข้อ 72B1)

3. เป็นรอบของปรบักษ์ทางซ้ายมือที่จะต้องเป็นผู้ประมูล (At LHO's Turn to Call)

ในกรณีที่ได้มีผู้เข้าทำการประมูลแล้ว และผู้กระทำผิดได้ทำการประมูลผ่านผิดรอบ โดยที่รอบนั้นเป็นรอบของปรบักษ์ทางซ้ายมือ ให้ถือว่าการทำผิดเช่นนี้คือการเปลี่ยนการประมูลไพ่ ให้ทำการปรับโทษตามกฎข้อ 25

C. เมื่อการประมูลโดยการผ่านนั้นมีข้อตกลง (When Pass Is a Convention)

เมื่อการประมูลโดยการผ่านนั้นมีข้อตกลงไว้เป็นพิเศษว่ามีกำลังมากกว่าปกติหรือเป็นการตกลงกันที่จะรับรองหรือปฏิเสธในชุดอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ชุดที่ระบุไว้ในการประมูลครั้งหลังสุด ให้ทำการปรับโทษโดยใช้กฎข้อ 31 ไม่ใช่กฎข้อนี้

กฎข้อ 31
การเข้าประมูลไฟผิครอบ
(BID OUT OF ROTATION)

กรณีที่มีผู้แข่งขันทำการเข้าประมูลไฟผิครอบ (และการเข้าประมูลไฟผิครอบนั้นต้องทำการยกเลิกออกไป ให้ดูกฎข้อ 29)

A. เป็นรอบของปรบักษ์ทางขวามือ (RHO's Turn)

เมื่อมีการเข้าประมูลไฟผิครอบ (หรือการประมูลโดยการผ่านผิครอบ ซึ่งเป็นข้อตกลง (convention) ระหว่างคู่ชากรณีนี้ให้ใช้กฎข้อ A2(b) มาทำการตัดสิน) โดยที่รอบนั้นเป็นรอบของปรบักษ์ทางขวามือที่จะเป็นผู้ทำการประมูลให้ดำเนินการตัดสินดังนี้

(ถ้าผู้แข่งขันทางขวามือเข้าทำการประมูลโดยไม่ถูกต้องตามกฎ ก็จะต้องถูกปรับโทษเช่นกัน)

1. ถ้าปรบักษ์ทางขวามือเป็นผู้ที่จะต้องประมูลทำการผ่าน (RHO's Passes)

ผู้ทำผิจะต้องการประมูลซ้ำอีกครั้ง และถ้าการประมูลซ้ำนั้นใช้ได้ตามกฎก็จะมีปรับโทษ

2. ถ้าปรบักษ์ทางขวามือเป็นผู้ที่จะต้องประมูลทำการเข้าประมูลหรือทำการดับเบิลหรือรีดับเบิล (RHO Acts)

(a) ผู้ทำผิทำการประมูลซ้ำในชุดเดิมเช่นตอนที่ประมูลผิครอบ (Repeats Denomination)

ต้องมีการปรับโทษให้คู่ชาของผู้ทำผิที่ต้องการผ่านได้เพียงอย่างเดียวในรอบต่อไปของการประมูลของคู่ชา นั้น (ดูกฎข้อ 23)

(b) ผู้ทำผิทำการประมูลในชุดใหม่แตกต่างไปจากตอนที่ประมูลผิครอบ (Does Not Repeat Denomination)

ต้องมีการปรับโทษในการนำไฟตามกฎข้อ 26 และปรับโทษให้คู่ชาของผู้ทำผิที่ต้องการผ่านได้เพียงอย่างเดียวในรอบต่อไปของการประมูลของคู่ชา นั้น (กฎข้อ 23)

B. เป็นรอบของคู่ชาหรือปรบักษ์ทางซ้ายมือ (Partner's or LHO's Turn)

ในกรณีนี้ถ้าผู้ทำผิไม่ได้มีการเข้าประมูลไฟมาก่อน จะต้องถูกปรับโทษโดยที่คู่ชาของผู้ทำผิที่ต้องการประมูลโดยการผ่านได้เพียงอย่างเดียวในทุก ๆ รอบของเขาสำหรับในกระดานการแข่งขันนั้น (ดูกฎข้อ 23 หากการผ่านนั้นทำให้เกิดผลกระทบหรือทำความเสียหายให้กับฝ่ายที่มีได้กระทำผิ) และอาจจะต้องทำการปรับโทษการนำไฟ (lead penalties) ตามกฎข้อ 26

(หลังจากการเข้าประมูลต่อไปของปรบักษ์ทางซ้ายมือแล้ว ให้ถือว่ามีการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการประมูล ให้นำกฎข้อ 25 มาบังคับใช้)

กฎข้อ 32

การดับเบิลหรือรีดับเบิลผิดรอบ

(DOUBLE OR REDOUBLE OUT OF ROTATION)

การเข้าประมูลโดยการดับเบิลหรือรีดับเบิลผิดรอบนั้นอาจทำการยอมรับได้ในกรณีที่ต้องเป็นผู้เข้าประมูลในรอบนั้นยอมรับ (ให้ใช้กฎข้อ 35) แต่ถ้าไม่ยอมรับการดับเบิลหรือรีดับเบิลผิดรอบนั้น ให้ทำการยกเลิกการดับเบิลหรือรีดับเบิลผิดรอบนั้น และให้ใช้กฎข้อ 26B

- A. เข้าประมูลโดยการดับเบิลหรือรีดับเบิลผิดรอบโดยที่รอบนั้นเป็นรอบของคู่ขา

(Made at Offender's Partner's Turn to Call)

การเข้าประมูลโดยการดับเบิลหรือรีดับเบิลผิดรอบโดยที่รอบนั้นเป็นรอบของคู่ขานั้น ต้องมีการปรับโทษโดยที่คู่ขาของผู้ทำผิดต้องทำการประมูลโดยการผ่านได้เพียงอย่างเดียวในทุก ๆ รอบของเขาสำหรับในกระดานการแข่งขันนั้น (ดูกฎข้อ 23 หากการผ่านนั้นทำให้เกิดผลกระทบหรือทำความเสียหายให้กับฝ่ายที่มีได้กระทำผิด)

- B. เข้าประมูลโดยการดับเบิลหรือรีดับเบิลผิดรอบโดยที่รอบนั้นเป็นรอบของปรบักซ์ทางขวามือ

(Made at RHO's Turn to Call)

1. ถ้าปรบักซ์ทางขวามือทำการผ่าน (RHO Passes)

ผู้แข่งขันที่ทำการดับเบิลหรือรีดับเบิลผิดรอบนั้นจะต้องทำการประมูลแบบเดิมซ้ำ และไม่มีมีการปรับโทษยกเว้นแต่ว่าการดับเบิลหรือรีดับเบิลนั้นไม่ถูกต้อง กรณีเหล่านี้ให้ใช้กฎข้อ 36

2. ถ้าปรบักซ์ทางขวามือเข้าทำการประมูล (RHO Bids)

ผู้แข่งขันที่ทำการดับเบิลหรือรีดับเบิลผิดรอบนั้นสามารถทำการประมูลที่ถูกต้องต่อไปได้ และต้องมีการปรับโทษโดยที่คู่ขาของผู้ทำผิดต้องทำการประมูลโดยการผ่านได้เพียงอย่างเดียวในทุก ๆ รอบของเขาสำหรับในกระดานการแข่งขันนั้น (ดูกฎข้อ 23 หากการผ่านนั้นทำให้เกิดผลกระทบหรือทำความเสียหายให้กับฝ่ายที่มีได้กระทำผิด)

กฎข้อ 33
การเข้าประมูลไฟพร้อมกัน
(SIMULTANEOUS CALLS)

การเข้าประมูลไฟพร้อมกันในรอบของผู้แข่งขันที่ผู้ต้องทำการประมูล ให้ถือว่าเป็นการเข้าประมูลไฟที่ต่อเนื่องกันตามปกติ

กฎข้อ 34
การคงสิทธิในการเข้าประมูลไฟ
(RETENTION OF RIGHT TO CALL)

ในการประมูลไฟที่มีการประมูลด้วยการผ่านต่อเนื่องกันสามครั้ง ยังไม่ถือว่าสิ้นสุดการประมูลถ้าหากในการประมูลด้วยการผ่านนั้นมีการประมูลผ่านผิดรอบเกิดขึ้น ซึ่งเป็นการละเมิดสิทธิของผู้แข่งขันทางขวามือที่จะต้องทำการประมูลในรอบนั้น ให้ทำการยกเลิกการประมูลที่ผ่านมาทั้งหมดและเริ่มต้นการประมูลใหม่เสมือนว่าไม่มีการทำผิดเกิดขึ้น

กฎข้อ 35
การไม่ปรับโทษการประมูลที่ไม่มีการยอมรับ
 (INADMISSIBLE CALL CONDONED)

ภายหลังจากการประมูลไพ่ที่ไม่มีการยอมรับตามที่กำหนดไว้ข้างล่างนี้ ถ้าปรับโทษทางซ้ายมือของผู้ทำผิดทำการประมูลต่อไปก่อนที่จะมีการปรับโทษจากผู้อำนวยการแข่งขัน ให้ถือว่าไม่มีการปรับโทษจากการประมูลที่ไม่มีการยอมรับนั้น (และการปรับโทษในการนำไฟตามกฎข้อ 26 ก็ไม่ให้นำมาใช้)

A. การดับเบิลหรือรีดับเบิล (Double or Redouble)

ถ้าการประมูลไพ่ที่ไม่มีการยอมรับนั้นเป็นการดับเบิลหรือรีดับเบิลที่กฎข้อ 19 ไม่อนุญาต ให้ยกเลิกการประมูลนั้นรวมทั้งการประมูลที่มีต่อเนื่องด้วยทั้งหมด และกำหนดให้ผู้แข่งขันที่ถึงรอบของตนในการประมูลนั้นทำการประมูลใหม่ ดำเนินการประมูลต่อไปเสมือนไม่มีการทำผิดเกิดขึ้น

B. การกระทำของผู้แข่งขันที่ได้ถูกบังคับโดยกฎให้ทำการประมูลผ่าน (Action by Player Required to Pass)

ผู้แข่งขันที่ถูกบังคับโดยกฎให้ผ่าน ชุตหรือเป็นการดับเบิลหรือรีดับเบิลโดยผู้แข่งขันที่ถูกบังคับโดยกฎให้ผ่าน ก็ให้คงไว้ซึ่งการประมูลนั้นรวมทั้งการประมูลที่มีต่อเนื่องตามมา สำหรับผู้แข่งขันที่ถูกบังคับโดยกฎให้ผ่านนั้นถูกผู้แข่งขันคนอื่นต้องการให้ผ่านตามกฎแล้วเขาจะต้องทำการผ่านในทุก ๆ รอบของเขาสำหรับกระดานนั้น

C. การประมูลที่มากกว่าระดับเจ็ด (Bid More than Seven)

ถ้าการประมูลไพ่ที่ไม่มีการยอมรับนั้นเป็นการประมูลที่มากกว่าระดับเจ็ด ให้ยกเลิกการประมูลนั้นและประมูลที่ต่อเนื่องด้วยทั้งหมด ผู้แข่งขันที่ทำผิดต้องแก้ไขการประมูลเป็นการผ่านแทน และดำเนินการประมูลต่อไปเสมือนไม่มีการทำผิดเกิดขึ้น

D. การเข้าประมูลไพหลังจากสิ้นสุดการประมูลแล้ว (Call after Final Pass)

ถ้าการประมูลไพ่ที่ไม่มีการยอมรับนั้นเป็นการประมูลที่เกิดขึ้นหลังจากที่สิ้นสุดการประมูลในกระดานนั้นไปแล้ว ให้ยกเลิกการประมูลนั้นและประมูลที่ต่อเนื่องด้วยทั้งหมดโดยไม่ต้องมีการปรับโทษ

ตอนที่ 5

การประมูลไฟที่ยอมรับไม่ได้

(INADMISSIBLE CALLS)

กฎข้อ 36

การดับเบิลหรือการรีดับเบิลที่ยอมรับไม่ได้

(INADMISSIBLE DOUBLE OR REDOUBLE)

การดับเบิลหรือการรีดับเบิลใด ๆ ที่กฎข้อ 19 ไม่อนุญาตให้ทำนั้น ถ้ากระทำมาจะต้องถูกยกเลิกและถูกปรับโทษ โดยที่คู่ขาของผู้ที่ทำผิดต้องทำการประมูลโดยการผ่านทุกครั้งในรอบของเขาที่ต้องทำการประมูล (ดูกฎข้อ 23 หากการผ่านนั้นทำให้เกิดผลกระทบหรือทำความเสียหายให้กับฝ่ายที่มีได้กระทำผิด) และอาจจะทำการปรับโทษด้วยการนำไฟโทษ (lead penalties) ตามกฎข้อ 26 (ถ้าการเข้าประมูลนั้นเป็นการประมูลผิดรอบ ให้ใช้กฎข้อ 32 , ถ้าปรับโทษทางซ้ายมือของผู้ทำผิดได้เข้าทำการประมูลไฟก่อนที่จะเรียกผู้อำนวยการแข่งขันมาตัดสิน ให้ใช้กฎข้อ 35A)

กฎข้อ 37

การกระทำที่เป็นการละเมิดต่อพันธกรณีที่จะต้องทำการประมูลโดยการผ่าน

(ACTION VIOLATING OBLIGATION TO PASS)

การเข้าประมูลไฟ การดับเบิลหรือรีดับเบิล โดยผู้แข่งขันที่ต้องโทษตามกฎให้ทำการผ่านได้เพียงอย่างเดียวนั้น การเข้าประมูลของผู้นั้นต้องถูกยกเลิกออกไป และมีการปรับโทษให้ผู้แข่งขันฝ่ายที่กระทำเช่นนั้นทั้งผู้ทำผิดและคู่ขาของเขาต้องทำการประมูลด้วยการผ่านในทุกครั้งถึงรอบของเขาทั้งสองคน (ดูกฎข้อ 23 หากการผ่านนั้นทำให้เกิดผลกระทบหรือทำความเสียหายให้กับฝ่ายที่มีได้กระทำผิด) และอาจจะทำการปรับโทษด้วยการนำไฟโทษ (lead penalties) ตามกฎข้อ 26 (ถ้าปรับโทษทางซ้ายมือของผู้ทำผิดได้ทำการประมูลต่อเนื่องกันไปก่อนมีการเรียกผู้อำนวยการแข่งขันมาทำการปรับโทษ ให้ใช้กฎข้อ 35B)

กฎข้อ 38

การประมูลไฟเกินกว่าระดับเจ็ด

(BID OF MORE THAN SEVEN)

ไม่อนุญาตให้มีการแข่งขันหรือการให้คะแนนตามสัญญาที่เกินกว่าระดับเจ็ด การเข้าประมูลในระดับที่เกินกว่าเจ็ดนั้นต้องถูกยกเลิกออกไป และมีการปรับโทษให้ผู้แข่งขันฝ่ายที่กระทำเช่นนั้นทั้งผู้ทำผิดและคู่ขาของเขาต้องทำการประมูลด้วยการผ่านในทุกครั้งถึงรอบของเขาทั้งสองคน (ดูกฎข้อ 23 หากการผ่านนั้นทำให้เกิดผลกระทบหรือทำความเสียหายให้กับฝ่ายที่มีได้กระทำผิด) และอาจจะทำการปรับโทษด้วยการนำไฟโทษ (lead penalties) ตามกฎข้อ 26 (ถ้าปรับโทษทางซ้ายมือของผู้ทำผิดได้ทำการประมูลต่อเนื่องกันไปก่อนมีการเรียกผู้อำนวยการแข่งขันมาทำการปรับโทษ ให้ใช้กฎข้อ 35C)

กฎข้อ 39
การประมูลไฟหลังการผ่านครั้งสุดท้ายที่เป็นการจบการประมูล
(CALL AFTER FINAL PASS)

การเข้าประมูลไฟหลังจากการผ่านครั้งสุดท้ายที่เป็นการจบการประมูลนั้น ให้ทำการยกเลิกออกไป และให้ปฏิบัติดังนี้

A. ถ้าการเข้าประมูลนั้นกระทำโดยผู้แข่งขันที่ได้เป็นฝ่ายผู้เดิน (Pass or Call by Declaring Side)

ถ้าหากเป็นการผ่านโดยฝ่ายป้องกัน หรือเป็นการเข้าประมูลไฟใด ๆ ก็ตามโดยฝ่ายที่จะเป็นผู้เดินหรือดัมมี่แล้วนั้น การเข้าประมูลไฟหลังจากการผ่านครั้งสุดท้ายที่เป็นการจบการประมูลนั้น ให้ทำการยกเลิกออกไป โดยที่ไม่มีการปรับโทษ

B. การกระทำอื่นโดยฝ่ายป้องกัน (Other Auction by Defender)

ถ้าหากมีการเข้าประมูลใด ๆ หรือการดับเบิลหรือรีดับเบิลจากฝ่ายผู้ป้องกันหลังจากการผ่านครั้งสุดท้ายที่เป็นการจบการประมูลนั้น อาจจะทำให้การปรับโทษด้วยการนำไฟโทษ (lead penalties) ตามกฎข้อ 26 (ถ้าปรับโทษทางซ้ายมือของผู้ทำผิดเป็นผู้เข้าทำการประมูล ให้ใช้กฎข้อ 35D)

ตอนที่ 6

ข้อตกลงระหว่างคู่ขา

(CONVENTIONS AND AGREEMENTS)

กฎข้อ 40

ความเข้าใจกันเองเฉพาะคู่ขา

(PARTNERSHIP UNDERSTANDINGS)

- A. สิทธิในการเลือกการประมูลไพ่หรือวิธีการเล่น (Right to Choose or Play)
 ผู้แข่งขันอาจจะทำการประมูลไพ่หรือวิธีการเล่นใด ๆ ก็ได้ (รวมทั้งการประมูลไพ่ที่จงใจให้เกิดความเข้าใจผิด เช่น การขึ้นหลอก – psychic bid – หรือการเข้าประมูลไพ่ที่เป็นคนละความหมายกับธรรมดาทั่วไปตามที่มีการแจ้งไว้ในการใช้ข้อตกลงระหว่างคู่ขา) โดยไม่ต้องบอกล่วงหน้า ภายใต้เงื่อนไขที่ว่า การเข้าประมูลหรือวิธีการเล่นเช่นนั้นต้องไม่ทำไปโดยเป็นที่รู้กันเองระหว่างคู่ขา
- B. ห้ามปิดบังความเข้าใจกันเองระหว่างคู่ขา (Concealed Partnership Understandings Prohibited)
 ห้ามผู้แข่งขันทำการประมูลไพ่หรือเล่นไพ่โดยอาศัยความเข้าใจกันเองระหว่างคู่ขา เว้นแต่จะมีเหตุผลว่าฝ่ายตรงข้ามเข้าใจในความหมายนั้น หรือฝ่ายของตนได้แจ้งการใช้วิธีการประมูลหรือการเล่นในลักษณะนี้ ที่เป็นไปตามข้อบังคับขององค์กรที่ทำการจัดการแข่งขันนั้นแล้ว
- C. ทางปฏิบัติของผู้อำนวยการแข่งขัน (Directors Option)
 ถ้าหากผู้อำนวยการแข่งขันพิจารณาเห็นว่าอีกฝ่ายหนึ่งได้รับความเสียหาย เพราะเหตุที่ฝ่ายตรงข้ามไม่ได้อธิบายความหมายของการประมูลหรือวิธีการเล่นให้สมบูรณ์ ก็อาจทำการปรับคะแนนให้ (adjusted score)
- D. กฎในการใช้ข้อตกลงระหว่างคู่ขา (Regulation of Conventions)
 องค์กรที่จัดการแข่งขันมีอำนาจในการควบคุมการใช้ข้อตกลงระหว่างคู่ขาที่เกี่ยวกับการเข้าประมูลไพ่หรือวิธีการเล่นไพ่ได้ นอกจากนี้องค์กรระดับภาค (Zonal organizations) ยังอาจควบคุมการใช้ข้อตกลงที่เข้าใจกันเองระหว่างคู่ขา (ถึงจะไม่ใช้ข้อตกลงก็ตาม) ที่ทำให้คู่หนึ่งสามารถใช้การกระทำประมูลเริ่มแรกในระดับ 1 ด้วยไพ่ที่มีกำลังต่ำกว่ากำลังเฉลี่ยไปหนึ่งคิงหรือมากกว่านั้น
- E. บันทึกลงข้อตกลงระหว่างคู่ขา (Convention Card)
1. สิทธิในการกำหนดรายละเอียด (Right to Prescribe)
 องค์กรที่จัดการแข่งขันอาจกำหนดแผ่นบันทึกข้อตกลงสำหรับให้ผู้แข่งขันที่ลงเล่นเป็นคู่ขาทั้งสองรายลงรายละเอียดของข้อตกลงระหว่างคู่ขาและข้อตกลงอื่น ๆ และอาจสถาปนาข้อบังคับในการใช้รวมทั้งกำหนดให้แต่ละคนของคู่หนึ่งใช้ระบบแบบเดียวกัน (ข้อกำหนดบังคับนี้ต้องไม่จำกัดไปถึงลวดลายและการวินิจฉัยจำกัดเฉพาะวิธีการเท่านั้น)
 2. การขอดูบันทึกข้อตกลงระหว่างคู่ขา (Referring to Opponent's Convention Card)
 ในระหว่างการประมูลและการเล่น ผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งยกเว้นตัวมี อาจขอดูบันทึกข้อตกลงระหว่างคู่ขาของปรปักษ์ได้ ในขณะที่ถึงรอบของเขาที่จะทำการประมูลไพ่หรือเล่นไพ่ แต่ห้ามดูบันทึกข้อตกลงของทางฝ่ายตนเอง (ระหว่างที่ทำการประมูลหรือเดินไพ่ ผู้เล่นไม่มีสิทธิ์ที่จะทบทวนความจำ คำพูดแต่มี จากบันทึกข้อตกลงของตนเอง อย่างไรก็ตาม องค์กรจัดการแข่งขันอาจให้วางบันทึกข้อตกลงที่ไม่ปกติของปรปักษ์ที่เป็นลายลักษณ์อักษรไว้บนโต๊ะการแข่งขันได้)

บทที่ 6
การเล่น
(THE PLAY)

ภาคที่ 1
ระเบียบปฏิบัติ
(PROCEDURE)
ตอนที่ 1
ระเบียบปฏิบัติที่ถูกต้อง
(CORRECT PROCEDURE)

กฎข้อ 41
การเริ่มต้นในการเล่น
(COMMENCEMENT OF PLAY)

- A. การเปิดนำไฟด้วยการคว่ำหน้าไฟลงออกมา (Face-down Opening Lead)
หลังจากที่มีการประมูล การดับเบิลหรือรีดับเบิล ติดตามด้วยการผ่านเวียนกันตามรอบครบ 3 ครั้งแล้ว (ถือว่าสิ้นสุดการประมูลแล้ว) ผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันที่นั่งทางซ้ายมือของผู้ที่ได้เป็นผู้เดินนั้นได้ทำการเปิดนำไฟโดยการคว่ำหน้าไฟลงออกมา ไฟที่นำออกมาโดยวิธีนั้นจะทำการเปลี่ยนคืนได้ก็ต่อเมื่อได้รับคำสั่งจากผู้อำนวยการแข่งขันในกรณีที่มีการทำผิดเกิดขึ้น (ดูกฎข้อ 47E2) และไฟที่เปลี่ยนคืนนั้นต้องเอากลับเข้ามือของผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันคนนั้น (องค์การที่จัดการแข่งขันอาจกำหนดให้ทำการเปิดนำไฟโดยการหงายหน้าไฟก็ได้)
- B. การขอทบทวนการประมูลและการตั้งคำถาม (Review of Auction and Questions)
ก่อนที่จะทำการหงายเปิดไฟนำ ผู้แข่งขันที่เป็นคู่ขาของฝ่ายที่จะต้องเปิดนำไฟรวมทั้งผู้ที่จะต้องเป็นผู้เดินต่างอาจจะขอให้มีการทบทวนการประมูล หรือขอให้มีการอธิบายการประมูลไฟของฝ่ายตรงข้ามได้ในโอกาสที่จะเริ่มทำการเล่นไฟใบแรก (กฎข้อ 20) แต่สิทธินี้จะหมดไปเมื่อมีการเปิดหงายลงนำไฟใบแรกไปแล้ว แต่ฝ่ายป้องกันทั้งสองคน (ตามกฎข้อ 16) และฝ่ายผู้เดินยังคงมีสิทธิในการขอคำอธิบายได้ตลอดเวลาในขณะที่ถึงรอบของตนที่จะเล่น
- C. การเปิดหงายนำไฟ (Opening Lead Faced)
ภายหลังจากการถามและการอธิบายกันแล้ว ให้ทำการเปิดนำไฟเพื่อเริ่มต้นการเล่นและดัมมี่ทำการหงายไฟในมือลงบนโต๊ะ ไม่มีการทบทวนการประมูลอีก (ดูข้อ B ข้างบน) แต่เมื่อถึงรอบของผู้เล่น ผู้เดิน หรือผู้ป้องกัน คนใดก็ได้ เขาผู้นั้นมีสิทธิที่จะได้รับการแจ้งว่าสัญญาที่เล่นนี้คืออะไร ถูกดับเบิลหรือรีดับเบิลหรือไม่ แต่จะถามว่าใครเป็นผู้ประมูลอะไรไม่ได้
- D. มือดัมมี่ (Dummy's Hand)
เมื่อมีการเปิดนำไฟใบแรกแล้ว ให้ดัมมี่วางไฟทั้งหมดของตนในกระดานนั้นลงบนโต๊ะโดยการหงายรูปไฟขึ้น จัดเรียงให้เป็นชุดตามลำดับศักดิ์ ให้เป็นแถวตั้งหันความยาวของแถวไปทางผู้เดินให้เห็นได้ชัดเจน ให้เอาชุดทรมพ์ไว้ทางขวามือของดัมมี่ ผู้เดินต้องเป็นคนเล่นไฟทั้งในมือของตนและดัมมี่

กฎข้อ 42
สิทธิ์ของดัมมี่
(DUMMY'S RIGHT)

- A. สิทธิ์เด็ดขาด (Absolute Rights)
1. การให้ข้อมูลข่าวสาร (Give Information)
ดัมมี่มีสิทธิ์ในการให้ข้อมูลข่าวสารในด้านข้อเท็จจริงหรือกฎ ในเมื่อมีผู้อำนวยการแข่งขันมาปรากฏอยู่ด้วย
 2. คอยดูแลตอง (Keep Track of Tricks)
ดัมมี่มีสิทธิ์ที่จะคอยนับที่ได้และที่เสียก็ได้
 3. เล่นในฐานะผู้แทนของผู้เดิน (Play as Declarer's agent)
ดัมมี่สามารถเล่นไพ่ของดัมมี่ได้ในฐานะผู้แทนของผู้เดินตามที่ถูกผู้เดินเป็นผู้สั่ง (ดูกฎข้อ 45F ถ้าดัมมี่กระทำการแนะนำการเล่น)
- B. สิทธิ์ตามสภาพที่เกิดขึ้น (Qualified Rights)
- ดัมมี่อาจใช้สิทธิ์อื่นอีกได้ที่ไม่ได้ถูกจำกัดเอาไว้ในกฎข้อ 43
1. ถากถามไม่ตามไฟในชุด (Revoke Inquiries)
ดัมมี่สามารถถากถามผู้เดินที่เป็นคู่ขาได้ (แต่จะถากถามผู้ป้องกันฝ่ายตรงข้ามไม่ได้) ในกรณีที่ผู้เดินไม่ตามชุดไฟในตองนั้นว่าผู้เดินไม่มีไฟในชุดนั้นแล้วหรือ
 2. พยายามป้องกันไม่ให้เกิดความผิด (Attempt to Prevent Irregularity)
ดัมมี่อาจจะทำการพยายามป้องกันไม่ให้ผู้เดินทำผิดก็ได้ (เช่นทำการเตือนผู้เดินไม่ให้ทำการนำไฟผิดมือ)
 3. ทำการแจ้งให้ทราบว่ามีการทำผิดเกิดขึ้น (Draw Attention to Irregularity)
ดัมมี่อาจทำการแจ้งให้ทราบว่าได้มีการทำผิดเกิดขึ้น แต่จะต้องแจ้งหลังจากที่การแข่งขันในกระดานนั้นเสร็จสิ้นลงแล้ว

กฎข้อ 43
ขอบเขตในการกระทำของดัมมี่
(DUMMY'S LIMITATIONS)

- A. ข้อจำกัดสำหรับดัมมี่ (Limitations on Dummy)
1. ข้อจำกัดทั่วไป (General Limitations)
 - (a) การเรียกผู้อำนวยการแข่งขัน (Calling the Director)
ถ้าไม่มีการกระทำผิด ๆ ที่เป็นการผิดกฎโดยผู้แข่งขันคนอื่น ดัมมี่ไม่ควรริเริ่มให้มีการเรียกผู้อำนวยการแข่งขันในระหว่างกำลังทำการแข่งขันอยู่
 - (b) การแจ้งว่ามีการทำผิดกฎเกิดขึ้น (Calling Attention to Irregularity)
ห้ามดัมมี่เป็นผู้แจ้งว่ามีการทำผิดกฎเกิดขึ้น ในระหว่างกำลังทำการแข่งขันอยู่
 - (c) การเข้าร่วมหรือการออกความเห็นในระหว่างการแข่งขัน (Participate in Comment on Play)
ห้ามดัมมี่เข้าร่วมในการเดินไพ่ หรือออกความเห็น หรือตั้งคำถามใด ๆ ในเรื่องของวิธีการเดินไพ่กับผู้เล่นไพ่
 2. ข้อจำกัดที่มีการปรับโทษ (Limitations Carrying Specific Penalty)
 - (a) การแลกเปลี่ยนไพ่ในมือ (Exchanging Hands)
ห้ามดัมมี่ทำการแลกเปลี่ยนไพ่ในมือของตนกับผู้เดินเพื่อเป็นการขอดูไพ่
 - (b) การลุกจากที่นั่งของตนเพื่อไปดูการเล่นของผู้เดิน (Leave Seat to Watch Declarer)
ห้ามดัมมี่ลุกจากที่นั่งของตนเพื่อไปดูการเล่นของผู้เดิน
 - (c) มองดูไพ่ในมือของฝ่ายตรงข้าม (Look at Declarer's Hand)
ห้ามดัมมี่มองดูไพ่ในมือของฝ่ายตรงข้ามโดยความริเริ่มของตัวเอง
- B. การปรับโทษที่ละเมิด (Penalties for Violation)
1. การปรับโทษโดยทั่วไป (General Penalties)
ถ้าดัมมี่ทำการละเมิดกระทำตามข้อจำกัดของ A1 หรือ A2 ตามที่กล่าวมาแล้ว ต้องถูกปรับโทษตามกฎหมายข้อ 90
 2. การปรับโทษเฉพาะเรื่อง (Specific Penalties)
ภายหลังจากที่ดัมมี่ทำการละเมิดข้อจำกัดในข้อ A2 ที่กล่าวมาแล้ว และถ้าดัมมี่ยังกระทำต่อไปดังนี้
 - (a) เตือนผู้เดินเกี่ยวกับการนำไพ่ (Warns Declarer on Lead)
ถ้าดัมมี่ทำการเตือนผู้เดินไม่ให้ นำไพ่ผิดมือ จะต้องโดนปรับโทษโดยการที่ฝ่ายป้องกันคนใดคนหนึ่งอาจเลือกให้ผู้เดินนำไพ่มือใดก็ได้
 - (b) ถามผู้เดินว่ามีการทำผิดเกิดขึ้นหรือไม่ (Asks Declarer about Possible Irregularity)
ถ้าดัมมี่เป็นบุคคลแรกในการถามผู้เดินว่าการเล่นไพ่จากมือของผู้เดินเป็นการตามไพ่ผิดชุดหรือไม่ ผู้เดินต้องเอาไพ่ที่ถูกต้องลงแทนไพ่ที่ผิดไปแล้วนั้น และให้ใช้การปรับโทษที่มีไว้ในกฎข้อ 64
 3. ดัมมี่เป็นคนแรกที่แจ้งว่าฝ่ายป้องกันทำผิด
ถ้าดัมมี่ทำการละเมิดกระทำตามข้อจำกัดของ A2 เป็นคนแรกที่แจ้งว่าฝ่ายป้องกันทำผิด ผู้เดินจะไม่สามารถทำการปรับโทษฝ่ายป้องกันที่ทำผิดได้ และในกรณีที่ฝ่ายป้องกันนั้นเป็นผู้ได้รับประโยชน์จากการนี้ ผู้อำนวยการแข่งขันจะต้องทำการปรับคะแนนทั้งสองข้างให้เกิดความยุติธรรมเสมอภาคกัน

กฎข้อ 44

ลำดับและระเบียบปฏิบัติในการเล่น

(SEQUENCE AND PROCEDURE OF PLAY)

A. การนำไฟจากมือลงในแต่ละตอง (Lead to a Trick)

ผู้แข่งขันที่เป็นผู้นำไฟในตองนั้นๆ จะเลือกนำไฟใบใดก็ได้จากในมือของเขา (ถ้าไม่ถูกข้อจำกัดในการนำไฟในกรณีฝ่ายของตนทำผิดและถูกปรับโทษในการนำไฟ)

B. ลำดับของการเล่นในแต่ละตอง (Subsequent Plays to a Trick)

หลังจากการเปิดนำไฟ ผู้แข่งขันแต่ละคนผลัดกันลงไฟคนละหนึ่งใบเวียนตามเข็มนาฬิกา (เวียนทางซ้ายมือ) เมื่อผู้แข่งขันลงครบทั้งสี่คนแล้ว (ครบสี่ใบ) ก็ให้นับเป็นหนึ่งตอง (สำหรับวิธีการเล่นและการจัดตองกิน ให้ดูกฎข้อ 65)

C. ข้อกำหนดในการตามไฟในชุด (Requirement to Follow Suit)

ในการเล่นของแต่ละตองนั้น ผู้แข่งขันทุกคนต้องลงไฟตามในชุดเดียวกันนั้นถ้ายังมีไฟชุดนั้นอยู่ พันธะกรณีนี้ถือเป็นบรรทัดฐานที่จะต้องปฏิบัติ

D. การไม่สามารถตามไฟในชุดนั้นได้ (Inability to Follow Suit)

ถ้าผู้แข่งขันไม่มีไฟในชุดที่เล่นในตองนั้นแล้ว ผู้แข่งขันคนนั้นสามารถที่จะเลือกเล่นไฟใบไหนก็ได้ในมือของเขา (ยกเว้นแต่จะถูกข้อจำกัดในการปรับโทษจากการที่ฝ่ายของผู้แข่งขันคนนั้นได้กระทำความผิด)

E. ตองที่มีทรัมป์ (Tricks Containing Trumps)

ในตองที่มีทรัมป์นั้น ผู้ที่ลงทรัมป์ศักดิ์สูงที่สุดเป็นผู้ชนะในตองนั้น

F. ตองที่ไม่มีทรัมป์ (Trick Not Containing Trumps)

ในตองที่ไม่มีทรัมป์นั้น ผู้ที่ลงศักดิ์สูงที่สุดของไฟในชุดเป็นผู้ชนะในตองนั้น

G. การนำไฟตองต่อไปหลังจากตองแรก (Lead to Tricks Subsequent to First Trick)

ผู้แข่งขันที่ชนะในตองนั้นเป็นผู้นำไฟในตองต่อไป

กฎข้อ 45
ไพ่ที่เล่น
(CARD PLAYED)

- A. การลงไพ่ออกจากมือ (Play of Card from a Hand)
 ผู้แข่งขันทุกคนยกเว้นดัมมี่ต้องทำการลงไพ่ออกจากมือ โดยนำไพ่ออกจากมือของแต่ละคนออกมาวางหงายตรงหน้าบนโต๊ะ (การนำเปิดไพ่ใบแรกนั้นสามารถทำได้โดยการคว่ำหน้าไพ่ก่อนแล้วเมื่อดัมมี่ได้หยายไพ่ทั้งหมดแล้วจึงเปิดหน้าไพ่ใบที่นำนั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับองค์ที่จัดการแข่งขันจะเป็นผู้กำหนดให้เปิดนำไพ่ใบแรกด้วยการคว่ำหรือหยายหน้าไพ่ก็ได้)
- B. การลงไพ่ออกจากดัมมี่ (Play of Card from Dummy)
 ผู้แข่งขันที่เป็นผู้เดินจะเป็นผู้ให้นำไพ่ออกจากดัมมี่โดยการระบุไพ่ใบนั้น ผู้แข่งขันที่ทำหน้าที่เป็นดัมมี่จะเป็นผู้หยิบไพ่ใบที่ถูกระบุออกมาวางข้างหน้า หรือผู้แข่งขันอาจเป็นผู้หยิบไพ่ใบที่ต้องการด้วยตนเองก็ได้
- C. การลงไพ่ตามที่ถูกบังคับ (Compulsory Play of Card)
1. ไพ่ของฝ่ายป้องกัน (Defender's card)
 ในกรณีที่ฝ่ายป้องกันถือไพ่ใบหนึ่งไว้ในลักษณะที่ทำให้คู่เขาเห็นหน้าไพ่ใบนั้นแล้ว ฝ่ายป้องกันคนนั้นต้องเล่นไพ่ใบนั้นในต่อนั้น (แต่ถ้าได้ทำการลงไพ่อำหรับต่อนั้นไปแล้วอย่างถูกต้อง ให้ใช้กฎข้อ 45E)
 2. ไพ่ของฝ่ายผู้เดิน (Declarer's Card)
 ผู้เดินต้องทำการลงไพ่ออกจากมือของตนในลักษณะที่หยายหน้าไพ่ขึ้นให้ตะหรือเกือบตะกับพื้นโต๊ะ หรือถือเอาไว้ในตำแหน่งที่บอกว่าจะลงไพ่ใบนั้น
 3. ไพ่ของดัมมี่ (Dummy's Card)
 ไพ่ในดัมมี่ที่ฝ่ายผู้เดินไปตะเข้าแล้วโดยจงใจต้องลงไพ่ใบนั้น ยกเว้นแต่ที่ทำการตะไฟเพื่อประสงค์ที่จะจัดไฟของดัมมี่ หรือเพื่อให้หยิบไพ่ใบที่ถัดขึ้นไปหรือถัดลงมาจากใบที่ตะได้สะดวก
 4. ระบุชื่อไพ่หรือกำหนดที่จะเล่นไพ่ใบนั้น (Named or Designated Card)
 - (a) ไพ่ที่มีการระบุชื่อ (Play of Named Card)
 ถ้าผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งได้ทำการระบุชื่อหรือทำการกำหนดด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งว่าจะทำการเล่นไพ่ใบหนึ่งใบใดในมือของเขาแล้ว เขาจะต้องทำการเล่นไพ่ใบนั้นในรอบนั้น
 - (b) การแก้ไขไพ่ที่ได้กำหนดออกไปด้วยความพลั้งเผลอ (Correction of Inadvertent Designation)
 ผู้แข่งขันอาจทำการแก้ไขเปลี่ยนไพ่ที่ได้กำหนดออกไปด้วยความพลั้งเผลอได้โดยไม่ต้องถูกปรับโทษ ถ้าการแก้ไขเปลี่ยนแปลงนั้นกระทำไปโดยไม่ได้มีการหยุดคิด แต่ถ้าปรับโทษฝ่ายตรงข้ามคนหนึ่งได้ทำการลงไพ่ออกไปแล้วก่อนที่จะมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงไพ่ที่กำหนด ปรับโทษผู้นั้นอาจเอาไพ่ที่ได้ลงไปแล้วกลับคืนและทำการลงไพ่ใบอื่นได้โดยไม่มี การปรับโทษ (ดูกฎข้อ 47E)
 5. ไพ่โทษ (Penalty Card)
 ในกรณีของไพ่โทษนั้น ไม่ว่าจะเป็โทษหนักหรือเบา จะต้องทำการเล่นตามกฎข้อ 50

- D. ไพ่ที่ดัมมี่หยิบผิด (Card Misplayed by Dummy)
 ถ้าดัมมี่นำไพ่ที่ผู้เดินไม่ได้ระบุออกมาวาง ไพ่ใบนั้นจะต้องถูกนำกลับคืนไปโดยไม่มี การปรับโทษ และถ้ามีการทักท้วง ในกรณีที่ดัมมี่หยิบไปผิดก่อนที่จะทำการเล่นในตองต่อไป และฝ่ายป้องกันได้ลงไฟตามไปแล้ว ฝ่ายป้องกันสามารถ เปลี่ยนแปลงไพ่ใบที่ลงตามไปแล้วนั้นได้ (ดูกฎข้อ 16C2)
- E. ไพ่ใบที่ห้าที่เล่นในตอง (Fifth Card Played to Trick)
1. โดยฝ่ายป้องกัน (By a Defender)
 ไพ่ใบที่ห้าที่ฝ่ายป้องกันคนใดคนหนึ่งลงในตองนั้น ถือเป็นไพ่โทษตามกฎข้อ 50 ยกเว้นแต่ที่ผู้อำนวยการ แข่งขันพิจารณาเห็นว่าสมควรที่จะเป็นไพ่นำในตองต่อไปโดยถูกต้อง ในกรณีนี้ให้ผู้อำนวยการแข่งขันใช้กฎข้อ 53 หรือ 56
 2. โดยฝ่ายผู้เดิน (By Declarer)
 ถ้าฝ่ายผู้เดินเป็นผู้นำไพ่ใบที่ห้าลงในตองนั้นจากมือของผู้เดินเองหรือจากดัมมี่ ถือว่าไม่มี การปรับโทษ ยกเว้น แต่ที่ผู้อำนวยการแข่งขันพิจารณาเห็นว่าสมควรที่จะเป็นไพ่นำในตองต่อไปโดยถูกต้อง ในกรณีนี้ให้ผู้อำนวยการ แข่งขันใช้กฎข้อ 55
- F. ดัมมี่ทำการชี้ไพ่ให้เล่น (Dummy Indicates Card)
 ภายหลังจากที่ดัมมี่ทำการหงายไพ่แล้ว ห้ามดัมมี่แตะไฟหรือทำการชี้ไพ่ใบหนึ่งใบใดให้ฝ่ายผู้เดินเล่น (ยกเว้นแต่ เพื่อการจัดเรียงไฟให้เป็นระเบียบ) โดยที่ไม่ได้รับคำสั่งจากผู้เดิน ถ้าหากดัมมี่กระทำการดังที่กล่าวมานี้ ให้เรียก ผู้อำนวยการแข่งขันในทันที ผู้อำนวยการแข่งขันจะพิจารณาว่าการกระทำของดัมมี่นั้นเป็นการชี้แนะการเล่นให้กับ ฝ่ายผู้เดินหรือไม่ ถ้าวินิจฉัยว่าเป็นการชี้แนะจริงก็อาจจะให้ดำเนินการแข่งขันต่อไปโดยสามารถที่จะให้คะแนนมอบ แก่ฝ่ายป้องกันได้ถ้าหากฝ่ายป้องกันได้รับความเสียหายจากการชี้แนะของดัมมี่นั้น
- G. การคว่ำตอง (Turning the Trick)
 ผู้แข่งขันไม่ควรคว่ำไฟในตองลง จนกว่าผู้เล่นจะทำการลงไฟในตองนั้นครบทั้งสี่คนแล้ว

ตอนที่ 2
ความผิดในระเบียบปฏิบัติ
(IRREGULARITIES IN PROCEDURE)

กฎข้อ 46
การเรียกไพ่จากดัมมี่โดยไม่ถูกต้องหรือผิดพลาด
(INCOMPLETE OR ERRONEOUS CALL OF CARD FROM DUMMY)

- A. รูปแบบที่ถูกต้องในการเรียกไพ่จากดัมมี่ (Proper Form for Designating Dummy's Card)
เมื่อผู้เดินต้องการเล่นไพ่ใบใดจากดัมมี่ ผู้เดินควรบอกทั้งเลขไพ่และชุดไพ่ที่ตนต้องการจะเล่นให้ชัดเจน
- B. การเรียกไพ่ที่ไม่สมบูรณ์หรือผิดพลาด (Incomplete or Erroneous Call)
ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินทำการเรียกไพ่จากดัมมี่โดยไม่ถูกต้องหรือโดยผิดพลาด ให้ใช้ข้อบังคับดังนี้ (เว้นแต่เมื่อความประสงค์ของฝ่ายผู้เดินที่ตั้งใจไว้เป็นอย่างหนึ่งนั้นไม่เป็นที่ยอมรับหรือเคลือบแคลงเลย)
1. การบอกคําคัดชื่อของไพ่ไม่สมบูรณ์ (Incomplete Designation of Rank)
ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินทำการเรียกไพ่จากดัมมี่นั้น ถ้าผู้เดินบอกว่า “ ใบสูง ” หรือคำที่มีความหมายแบบนั้น ก็ให้ถือว่าเขาเรียกให้ใช้ไพ่ที่สูงที่สุดในชุดที่บ่งบอก ถ้าผู้เดินสั่งให้ดัมมี่กินตองนั้น ก็ให้ถือว่าผู้เดินสั่งให้ใช้ไพ่ใบต่ำที่สุดที่จะกินตองนั้นได้ ถ้าผู้เดินบอกว่า “ ใบต่ำ ” หรือคำที่มีความหมายแบบนั้น ก็ให้ถือว่าเขาเรียกให้ใช้ไพ่ที่ต่ำที่สุดในชุดที่บ่งบอกนั้น
 2. การบอกชุดแต่ไม่บอกเลขไพ่ (Designates Suit but Not Rank)
ถ้าผู้เดินบอกชุดไพ่แต่ไม่บอกเลขไพ่ ให้ถือว่าผู้เดินให้เล่นไพ่ใบต่ำที่สุดของชุดนั้น
 3. การบอกแต่เลขไพ่แต่ไม่บอกชุด (Designates Rank but Not Suit)
ถ้าผู้เดินบ่งบอกแต่เลขไพ่ แต่ไม่บอกชุดไพ่
 - (a) ในการนำไพ่ (In Leading)
ถือว่าผู้เดินบอกให้เล่นในชุดที่ได้กินตองนั้นต่อไป ทั้งนี้เมื่อมีไพ่เลขที่บอกในชุดนั้นด้วย
 - (b) ในกรณีอื่น ๆ ทั้งหมด (All Other Cases)
ในกรณีอื่น ๆ ทั้งหมด ผู้เดินต้องทำการเล่นไพ่เลขนั้นจากดัมมี่หากทำได้โดยไม่ผิดกฎ แต่ถ้าในกรณีที่มีไพ่เลขนั้นตั้งแต่สองใบขึ้นไปที่สามารถเล่นได้โดยไม่ผิดกฎ ฝ่ายผู้เดินต้องระบุบอกว่าต้องการเล่นไพ่ใบไหนจากดัมมี่
 4. การที่ผู้เดินบอกเล่นไพ่ที่ไม่มีในดัมมี่ (Designates Card Not in Dummy)
ถ้าหากฝ่ายผู้เดินสั่งเรียกเล่นไพ่ที่ไม่มีอยู่ในดัมมี่ การเรียกไพ่นั้นต้องถูกยกเลิกและฝ่ายผู้เดินสามารถเรียกไพ่ใบใด ๆ ก็ได้ที่ถูกต้องตามกฎหมาย
 5. การที่ผู้เดินไม่กำหนดชุดและไม่กำหนดเลขไพ่ (No Suit or Rank Designated)
ถ้าฝ่ายผู้เดินบอกให้ดัมมี่เล่นไพ่โดยไม่มีการกำหนดชุดหรือเลขไพ่ (เช่นพูดว่า “ อะไรก็ได้ ” หรือคำพูดอื่นที่มีความหมายเช่นนี้) ฝ่ายผู้ป้องกันคนใดคนหนึ่งอาจสั่งให้เล่นไพ่ใบไหนก็ได้จากดัมมี่

กฎข้อ 47

การดึงเอาไพ่ใบที่ลงเล่นไปแล้วกลับคืน
(RETRACTION OF CARD PLAYED)

- A. ปฏิบัติตามการถูกปรับโทษ (To Comply with Penalty) ไพ่ที่ได้ทำการเล่นออกมาแล้วนั้น จะเอากลับคืนได้เมื่อต้องปฏิบัติตามการถูกปรับโทษ (แต่ถ้าเป็นไพ่ของฝ่ายป้องกันที่เอากลับคืนเพราะต้องปฏิบัติตามการถูกปรับโทษแบบนี้แล้ว ให้ถือว่าเป็นไพ่โทษอีกด้วย ดูกฎข้อ 49)
- B. เพื่อทำการแก้ไขการลงไพ่เล่นที่ไม่ถูกต้อง (To Correct an Illegal Play) ไพ่ที่ได้ทำการเล่นออกมาแล้วนั้น จะเอากลับคืนได้เพื่อทำการแก้ไขการลงไพ่เล่นที่ไม่ถูกต้องหรือเมื่อมีการลงไพ่พร้อมกัน (ดูกฎข้อ 58 สำหรับกรณีที่มีการลงไพ่พร้อมกัน สำหรับฝ่ายป้องกันให้ดูกฎข้อ 49 กรณีไพ่โทษ)
- C. เพื่อการเปลี่ยนไพที่กำหนดไปโดยความพลั้งเผลอ (To Change an Inadvertent Designation) ไพ่ที่ได้ทำการลงไปแล้วสามารถนำกลับคืนได้โดยไม่ถูกปรับโทษ ถ้าการแก้ไขเปลี่ยนแปลงการลงไพ่นั้นเป็นไปตามที่มีการอนุญาตไว้ในกฎข้อ 45C4(b)
- D. ตามการเปลี่ยนการลงไพ่ของฝ่ายปรปักษ์ (Following Opponent's Change of Play) ภายหลังจากที่ฝ่ายปรปักษ์ทำการเปลี่ยนแปลงไพที่ได้ลงไปแล้ว ไพ่ของผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันสามารถเอากลับคืนและทำการลงไพ่ใบใหม่แทนได้ โดยไม่มีการปรับโทษ (ดูกฎข้อ 62C2)
- E. การเปลี่ยนแปลงไพที่ลงเนื่องจากการได้รับข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกต้อง (Change of Play Based on Misinformation)
1. การนำไฟผิดรอบ (Lead Out of Turn)
ไพ่นั้นที่มีการนำผิดรอบโดยที่ผู้นำไฟนั้นได้รับการบอกเล่าอย่างผิดๆ ว่าเป็นรอบของเขานั้นให้นำกลับคืนได้โดยไม่มีการปรับโทษ (ทั้งนี้ฝ่ายปรปักษ์ทางซ้ายมือของผู้ที่นำไฟผิดนั้นไม่ควรยอมรับการนำไฟผิดรอบด้วย)
 2. การถอนไพที่ลงไปแล้วกลับคืน (Retraction of Play)
 - (a) กรณีที่ยังไม่มีผู้แข่งขันคนอื่นลงไพตาม (No One Has Subsequently Played)
ผู้แข่งขันที่ลงไพไปแล้วสามารถถอนไพคืนได้ ถ้าเป็นกรณีที่ฝ่ายปรปักษ์ผิดพลาดในอธิบายการใช้ข้อตกลงหรือการเล่นและได้มีการนำไพออกไปก่อนที่จะได้รับคำอธิบายที่ถูกต้อง แต่ให้ทำการถอนไพกลับมาได้ในกรณีที่ไม่มีผู้แข่งขันคนอื่นทำการลงไพตามมาเท่านั้น
 - (b) เมื่อมีการลงไพตามมาแล้วตั้งแต่หนึ่งใบขึ้นไป (One or More Subsequently Plays Made)
ไม่สามารถทำการแก้ไขถอนไพที่ลงไปแล้วกลับคืนมาได้ ดังในข้อ (a) ข้างบน ให้ใช้กฎข้อ 40C
- F. การดึงไพกลับคืนโดยไม่ถูกต้องตามกฎหมาย (Illegal Retraction)
ยกเว้นแต่ในกรณีที่กำหนดไว้ในข้อ A ถึง E ที่กล่าวมาแล้วข้างบน ห้ามทำการถอนไพที่ลงไปแล้วกลับคืน

ภาคที่ 2
ไพ่โทษ
(PENALTY CARD)

กฎข้อ 48
การเห็นไพ่ของผู้เดิน
(EXPOSURE OF DECLARER'S CARDS)

- A. ผู้เดินทำไพ่ใบหนึ่งให้ผู้แข่งขันคนอื่นเห็น (Declarer Exposes a Card)
 ไม่มี การปรับโทษในกรณีที่ผู้เดินทำให้ผู้แข่งขันคนอื่นเห็นไพ่ และไพ่ในมือของผู้เดินหรือของดัมมี่จะไม่มีโอกาสเป็นไพ่โทษได้ ผู้เดินไม่จำเป็นต้องทำการเล่นไพ่ใบที่บังเอิญหลุดออกมาจากมือของผู้เดิน
- B. ผู้เดินทำการหงายไพ่ (Declarer Faces Cards)
1. ภายหลังจากที่มีการนำไพ่ผิครอบ (After Opening Lead Out of Turn)
 เมื่อฝ่ายผู้เดินทำการหงายไพ่ภายหลังจากที่มีการนำไพ่ผิครอบ ให้ใช้กฎข้อ 54
 2. ในกรณีอย่างอื่น (At Any Other Turn)
 ในกรณีที่ผู้เดินทำการหงายไพ่ลงมาทั้งหมดลงมาไม่ว่าเวลาใดที่ไม่ใช่การกระทำทันทีที่มีการนำไพ่ผิครอบแล้ว ให้ถือว่าเป็นการอ้างว่ากินได้หมดทุกตอง (claim) ให้ใช้กฎข้อ 68

กฎข้อ 49
การให้เห็นหน้าไพ่ของฝ่ายป้องกัน
(EXPOSURE OF A DEFENDER'S CARDS)

ในกรณีที่ผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันทำการวางไพ่ใบหนึ่งหงายลงบนโต๊ะ หรือทำการถือไพ่ในลักษณะที่ทำให้คู่ขาสามารถที่จะเห็นหน้าไพ่นั้น หรือทำการกล่าวออกมาว่ามีไพ่นั้นอยู่ในมือ ก่อนที่จะมีหน้าที่ทำอย่างนั้นในการเล่นตามปกติหรือการที่ต้องปฏิบัติให้เป็นไปตามกฎ (จากการถูกปรับโทษ) ไพ่ทุกใบที่ทำในลักษณะเช่นนี้ให้บังคับเป็นไพ่โทษ (ตามกฎข้อ 50) แต่ให้ดูหมายเหตุข้างล่างของกฎข้อ 68 ในกรณีที่ฝ่ายป้องกันคนใดคนหนึ่งกล่าวอ้างเกี่ยวกับตองที่กำลังแข่งขันอยู่นั้นยังไม่เป็นตองที่สมบูรณ์ครบถ้วน

กฎข้อ 50
การใช้ไพ่โทษให้หมดไป
(DISPOSITION OF PENALTY CARD)

กรณีที่มีการทำให้เห็นหน้าไพ่ (แต่ไม่ใช่การนำไพ่ ให้ดูกฎข้อ 57) จากฝ่ายป้องกันนั้นให้ถือว่าเป็นไพ่โทษ เว้นเสียแต่ว่าผู้อำนวยการแข่งขันจะกำหนดให้เป็นอย่างอื่น ผู้อำนวยการแข่งขันอาจจะทำการมอบคะแนนให้ (adjusted score) สำหรับใช้แทนการแก้ไขที่กำหนดไว้ข้างล่าง และให้ใช้กฎข้อ 72B1

- A. กำหนดให้ไพ่โทษยังคงหงายอยู่ (Penalty Card Remains Exposed)
- ไพ่ใบที่ถูกกำหนดให้เป็นไพ่โทษนั้น ต้องวางหงายไว้บนโต๊ะตรงหน้าของผู้เล่นของเจ้าของไพ่ที่ถูกทำโทษจนกว่าจะได้ทำการเล่นไพ่ใบนั้นออกไป หรือจนกว่าจะโดนปรับโทษให้เป็นอย่างอื่น
- B. ไพ่โทษชนิดหนักหรือเบา (Major or Minor Penalty Card ?)
- ไพ่ที่ต่ำกว่าไพ่ศและหงายออกไปโดยไม่ตั้งใจ (เช่นการลงไฟไปในตองหนึ่งทีเดียวสองใบหรือทำไฟหล่นโดยบังเอิญ) ถือเป็นไพ่โทษชนิดเบา ส่วนไพ่ศใด ๆ หรือไพ่อื่นใดที่ทำการหงายด้วยความตั้งใจที่จะเล่นไพ่ใบนั้น (เช่นการนำไฟ ผิดรอบ หรือการลงไฟผิดชุดแล้วเปลี่ยนแปลงแก้ไข) ถือเป็นไพ่โทษชนิดหนัก และถ้าผู้ที่เป็นฝ่ายป้องกันมีไพ่โทษสองใบขึ้นไปให้นับเป็นไพ่โทษชนิดหนักทุกใบ
- C. การทำให้ไพ่โทษชนิดเบาหมดไป (Disposition of Minor Penalty Card)
- ในกรณีที่ผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันมีไพ่โทษชนิดเบาแล้วนั้น เขาจะต้องทำการลงไฟโทษชนิดเบาในโอกาสแรกที่มีการเล่นในชุดของไพ่โทษชนิดเบาและจะทำการลงไฟใบอื่นที่มีศักดิ์ต่ำกว่าไพ่โทษชนิดเบาไม่ได้ (แต่ผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันที่มีไพ่โทษชนิดเบาอาจจะทำการเล่นไพ่ศที่มีศักดิ์สูงกว่าไพ่โทษในชุดนั้นได้) คู่ขาของฝ่ายป้องกันที่มีไพ่โทษชนิดเบาไม่ต้องถูกทำโทษด้วยการนำไพ่โทษ แต่การได้เปรียบด้านข้อมูลข่าวสารจากการได้เห็นไพ่โทษชนิดเบาของผู้อื่นนั้นให้ใช้กฎข้อ 16A
- D. การทำให้ไพ่โทษชนิดหนักหมดไป (Disposition of Major Penalty Card)
- ในกรณีที่ผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันมีไพ่โทษชนิดหนักแล้วนั้น ทั้งผู้ทำผิดและคู่ขาจะต้องโดนปรับโทษ กล่าวคือผู้กระทำผิดต้องโดนปรับโทษเมื่อถึงรอบของตนที่จะต้องทำการเล่น และฝ่ายคู่ขาต้องโดนปรับโทษเมื่อถึงรอบที่คู่ขาได้เป็นฝ่ายนำไพ่
1. เมื่อผู้ทำผิดฝ่ายป้องกันจะต้องทำการลงไฟ (Offender to Play)
- ไพ่ที่เป็นไพ่โทษหนักนั้นจะต้องทำการลงเล่นในโอกาสแรกที่ทำได้ตามกฎ ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นการนำไฟ ตามไฟหนีไฟ หรือการทรมัฟ และในกรณีที่ฝ่ายป้องกันมีไพ่ที่ลงเล่นได้โดยถูกต้องตามกฎตั้งแต่สองใบขึ้นไป ให้ผู้แข่งขันที่เป็นฝ่ายเดินเป็นผู้กำหนดว่าให้เล่นใบไหนก่อน พันธะกรณีในการตามไฟในชุด หรือทำการปรับโทษในด้านของการนำไฟหรือในการเล่นต้องระบุให้ทำก่อนที่จะทำการเล่นไพ่โทษชนิดหนักนั้น แต่ไพ่โทษชนิดหนักนั้นยังคงต้องวางหงายไว้บนโต๊ะ และต้องทำการเล่นเมื่อมีโอกาสที่จะเล่นได้ตามกฎในคราวต่อไป
2. เมื่อฝ่ายคู่ขาของผู้ทำผิดฝ่ายป้องกันจะต้องทำการนำไฟ (Offender's Partner to Lead)
- เมื่อฝ่ายป้องกันได้เป็นผู้นำไฟในขณะที่คู่ขาของตนยังมีไพ่โทษชนิดหนักอยู่ ยังไม่สามารถทำการนำไฟได้จนกว่าผู้แข่งขันที่เป็นฝ่ายเดินจะบอกว่ากำหนดให้ทำอย่างไรตามข้างล่างนี้ (ถ้าฝ่ายป้องกันได้ทำการนำไฟออกไปเสียก่อนที่ผู้เดินทำการกำหนด ฝ่ายป้องกันต้องถูกปรับโทษตามกฎข้อ 49 อีกด้วย) ฝ่ายผู้เดินจะทำการเลือกได้ว่า

- (a) บังคับให้นำไฟในชุดหนึ่งชุดใดหรือห้ามไม่ให้นำไฟในชุดหนึ่งชุดใด (Require or Forbid Lead of Suit)
 กรณีที่ผู้เดินบังคับให้ฝ่ายป้องกันนำไฟในชุดของไพ่โทษ (ถ้าฝ่ายป้องกันไม่สามารถนำไฟตามที่ถูกบังคับ
 นั้นได้ ให้ดูกฎข้อ 59) หรือการห้ามนำไฟในชุดของไพ่โทษตลอดเวลาที่ฝ่ายป้องกันคนนี้ได้เป็นผู้นำไฟ
 (สำหรับกรณีที่ไพ่โทษมากกว่าสองใบขึ้นไป ให้ดูกฎข้อ 51) และถ้าหากว่าผู้เดินเลือกเอาการห้ามนำไฟชุด
 หนึ่งชุดใดแล้ว ไพ่ใบที่ทำผิดนั้นก็ไม่ใช่ไพ่โทษอีกต่อไป ให้ผู้ป้องกันนำกลับคืนขึ้นมือได้ไม่ต้องหงายทิ้งไว้
 บนโต๊ะ
- (b) ไม่บังคับการนำไฟ (No Lead Restriction)
 ถ้าผู้เดินไม่บังคับให้นำไฟในชุดหนึ่งชุดใดหรือไม่ห้ามการนำไฟในชุดหนึ่งชุดใดแล้ว ผู้แข่งขันฝ่ายป้องกัน
 สามารถนำไฟชุดใดก็ได้ตามต้องการแล้ว ให้ถือว่าไพ่โทษใบนั้นยังคงต้องเป็นไพ่โทษต่อไป

กฎข้อ 51

ไพ่โทษมีจำนวนสองใบหรือมากกว่าขึ้นไป
(TWO OR MORE PENALTY CARDS)

A. ฝ่ายป้องกันที่มีไพ่โทษเป็นผู้ต้องลงไพ่ (Offender to Play)

ในกรณีที่ถึงรอบของฝ่ายป้องกันที่มีไพ่โทษสองใบขึ้นไปที่สามารถเลือกลงได้ถูกต้องตามกฎหมาย จะต้องทำการลงไพ่ในรอบนั้นแล้ว กำหนดให้ฝ่ายผู้เดินทำการบ่งบอกว่าต้องการให้ลงไพ่โทษใบไหนในรอบนั้น และฝ่ายป้องกันมีหน้าที่ต้องทำตามคำสั่ง

B. ในกรณีที่คู่ขาของผู้ทำผิดต้องนำไพ่ (Offender's Partner to Lead)

1. ไพ่โทษเหล่านั้นอยู่ในชุดเดียวกัน (Penalty Cards in Same Suit)

(a) ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินกำหนดให้นำไพ่ในชุดของไพ่โทษ (Declarer Requires Lead of That Suit)

ถ้าฝ่ายผู้เดินกำหนดให้นำไพ่ในชุดของไพ่โทษแล้ว ไพ่โทษในชุดนั้นก็ยุติการเป็นไพ่โทษ สามารถนำกลับขึ้นมือได้ และฝ่ายป้องกันสามารถที่จะเลือกลงไพ่อย่างตามใจได้โดยชอบธรรมในตองนั้น

(b) ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินกำหนดห้ามไม่ให้นำไพ่ในชุดของไพ่โทษ (Declarer Prohibits Lead of That Suit)

ถ้าที่ฝ่ายผู้เดินกำหนดห้ามไม่ให้นำไพ่ในชุดของไพ่โทษ ไพ่โทษในชุดนั้นก็ยุติการเป็นไพ่โทษ สามารถนำกลับขึ้นมือได้ และฝ่ายป้องกันสามารถที่จะเลือกลงไพ่อย่างตามใจได้โดยชอบธรรมในตองนั้น

2. ไพ่โทษที่มีมากกว่าหนึ่งชุด (Penalty Cards in More Than One Suit)

(a) ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินกำหนดให้นำไพ่ในชุดที่ตนกำหนด (Declarer Requires Lead of a Specified Suit)

เมื่อฝ่ายป้องกันนั้นมีไพ่โทษมากกว่าหนึ่งชุด และฝ่ายผู้เดินกำหนดให้คู่ขาของฝ่ายป้องกันนำไพ่ในชุดใดชุดหนึ่งของไพ่โทษนั้นก็ได้ แต่ต้องปฏิบัติตามกฎข้อ B1(a) เสียก่อนแล้วจึงทำอย่างนี้ (ถ้าฝ่ายป้องกันนั้นไม่สามารถนำไพ่ตามที่ถูกบังคับตามกฎหมายนี้ได้ ให้ดูกฎข้อ 59)

(b) ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินกำหนดห้ามไม่ให้นำไพ่ในชุดที่ตนกำหนด

(Declarer Prohibits Lead of Specified Suits)

เมื่อฝ่ายป้องกันนั้นมีไพ่โทษมากกว่าหนึ่งชุด และฝ่ายผู้เดินกำหนดห้ามไม่ให้คู่ขาของฝ่ายป้องกันนำไพ่ในชุดเหล่านั้นทุกชุด ฝ่ายป้องกันสามารถนำไพ่โทษในชุดและทุกใบเหล่านั้นกลับขึ้นมือได้ และฝ่ายป้องกันสามารถที่จะเลือกลงไพ่ที่ถูกต้องตามกฎหมายอย่างตามใจได้โดยชอบธรรมในตองนั้น (ถ้าฝ่ายป้องกันนั้นไม่สามารถนำไพ่ตามที่ถูกบังคับตามกฎหมายนี้ได้ ให้ดูกฎข้อ 59)

กฎข้อ 52

เมื่อไม่นำไพ่โทษหรือไม่ได้ทำการลงไพ่โทษ

(FAILURE TO LEAD OR PLAY A PENALTY CARD)

A. ฝ่ายป้องกันไม่ทำการลงไพ่โทษ (Defender Fails to Play Penalty Card)

ฝ่ายป้องกันไม่ทำการลงไพ่โทษตามที่กำหนดไว้ในกฎข้อ 50 ไม่ได้ เขาจะทำการทำการตั้งไพ่ที่เล่นไปแล้วกลับคืนมาโดยอำเภอใจไม่ได้

B. ฝ่ายป้องกันเล่นไพ่ใบอื่น (Defender Play Another Card)

1. ไพ่ใบที่ฝ่ายป้องกันลงมานั้นเป็นที่ยอมรับ (Play of Card Accepted)

(a) ฝ่ายผู้เดินทำการยอมรับไพ่ใบที่ฝ่ายป้องกันลงมา (Declarer May Accepted Play)

ถ้าฝ่ายป้องกันทำการนำไพ่หรือลงไพ่ใบอื่นในกรณีที่กฎกำหนดไว้ว่าให้ลงไพ่โทษแล้ว ฝ่ายผู้เดินสามารถที่จะยอมรับหรือไม่ยอมรับการนำไพ่หรือลงไพ่ใบนั้นก็ได้

(b) ฝ่ายผู้เดินต้องยอมรับไพ่ที่ได้ทำการลงมาแล้ว (Declarer Must Accept Play)

ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินได้ทำการลงไพ่ออกจากมือของตนหรือออกจากดัมมี่แล้ว หลังจากที่ยุติการเล่นไพ่ใบอื่นที่ไม่ใช่ไพ่โทษ ถือว่าฝ่ายผู้เดินได้ทำการยอมรับไพ่ที่ได้ทำการลงมาแล้ว

(c) ไพ่โทษยังคงสถานะเป็นไพ่โทษอยู่ (Penalty Card Remains Penalty Card)

ในกรณีที่มีการยอมรับการลงไพ่ตามข้อ (a) หรือ (b) ตามข้างบนที่กล่าวมาแล้ว กำหนดให้ไพ่โทษที่ไม่ได้ทำการเล่นนั้นยังคงสถานะเป็นไพ่โทษอยู่

2. ไพ่ใบที่ฝ่ายป้องกันลงมานั้นเป็นไม่เป็นที่ยอมรับ (Play of Card Rejected)

ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินไม่ยอมรับไพ่ใบที่ฝ่ายป้องกันลงมา ฝ่ายผู้เดินสามารถกำหนดให้ฝ่ายป้องกันเอาไพ่โทษลงแทนที่ไพ่ที่ลงหรือนำมาโดยไม่ถูกต้องขอกรรมนั้นก็ได้ และไพ่ทุกใบที่ฝ่ายป้องกันนำไพ่ออกมาหรือลงมาในการเล่นที่ผิดเช่นนี้ ต้องมีสภาพตกเป็นไพ่โทษชนิดหนักไปด้วยทุกใบ

ภาคที่ 3
การนำหรือลงไพ่ที่ผิด
(IRREGULAR LEADS AND PLAYS)

ตอนที่ 1
การนำไพ่ผิดรอบ
(LEAD OUT OF TURN)

กฎข้อ 53
มีการยอมรับการนำไพ่ผิดรอบ

- A. การนำไพ่ผิดรอบที่มีการยอมรับให้เป็นการนำไพ่ที่ถูกต้อง (Lead Out of Turn Treated as Correct Lead)
ในกรณีที่มีการนำไพ่ออกมาหงายผิดรอบนั้น อาจถือว่าเป็นการนำไพ่ที่ถูกต้องได้ในกรณีที่ผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามทำการยอมรับ (หรือโดยการกล่าวคำที่มีความหมายในการยอมรับ) หรือถ้าผู้แข่งขันคนถัดไปตามรอบนั้นทำการลงไพ่ตาม (ดูข้อ C ข้างล่าง) การนำไพ่ที่ผิดรอบนั้น ให้ใช้กฎข้อ 47E1 (ถ้าหากว่าไม่มีการยอมรับในการนำไพ่หรือไม่มีการลงไพ่ตามแล้ว ผู้อำนวยการแข่งขันต้องกำหนดให้ทำการนำไพ่จากมือที่ถูกต้องจริงในรอบนั้น)
- B. ฝ่ายป้องกันลงไพ่ตามฝ่ายผู้เดินที่ลงไพ่ผิดรอบ (Wrong Defender Plays Card to Declarer's Irregular Lead)
ในกรณีที่ฝ่ายป้องกันทางขวามือของผู้นำไพ่ผิดรอบ (ดูข้อ C) ทำการลงไพ่ตามการนำไพ่ผิดรอบไปแล้วนั้น ให้ถือว่าการนำไพ่ผิดรอบที่เกิดขึ้นนั้นเป็นที่ยอมรับและใช้ได้ แล้วให้ใช้กฎข้อ 57
- C. การนำไพ่ที่ถูกต้องที่ทำหลังจากเกิดการนำไพ่ผิดรอบ (Proper Lead Made Subsequent to Irregular Lead)
ในกรณีที่เป็นรอบในการนำไพ่ของผู้แข่งขันคนหนึ่งที่ได้ทำการนำไพ่ผิดรอบมาแล้วนั้น ผู้แข่งขันคนนั้นอาจทำการนำไพ่อีกในตองใหม่นั้นโดยใช้ไพ่ที่เคยทำการนำไพ่ผิดรอบมาแล้วก็ได้ โดยไม่ถือว่าเป็นการลงไพ่ตามไปกับการนำไพ่ผิดรอบที่ผ่านมา และในกรณีที่เกิดเหตุการณ์เช่นนี้ขึ้นมา ให้ถือว่าการนำไพ่ที่ถูกต้องเป็นเกณฑ์ ไพ่ใบอื่น ๆ ที่ได้ทำการลงเล่นไปอย่างผิดพลาดในตองนี้ต้องทำการถอนกลับคืนไปโดยไม่ต้องมีการปรับโทษ (ให้ใช้กฎข้อ 16C2 กับฝ่ายป้องกัน)

กฎข้อ 54

การเปิดนำไฟผิดรอบโดยการหงายหน้าไฟ
(FACED OPENING LEAD OUT OF TURN)

ในกรณีที่มีการเปิดนำไฟผิดรอบโดยมีการหงายหน้าไฟ และคู่ขาของผู้ที่เปิดนำไฟผิดรอบก็ได้ทำการเปิดนำไฟด้วยเช่นกันแต่โดยการคว่ำหน้าไฟด้วยแล้ว ผู้อำนวยการแข่งขันต้องให้ผู้ที่เปิดนำไฟโดยการคว่ำหน้าไฟนั้นนำไฟที่เปิดนำออกมานั้นกลับคืนไป และดำเนินการตัดสินตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนี้

A. เมื่อฝ่ายผู้เดินได้ทำการหงายแบไพ่ทั้งหมดในมือ (Declarer Spreads His Hand)

ภายหลังจากที่มีการเปิดนำไฟโดยการหงายไฟผิดรอบ ฝ่ายผู้เดินอาจทำการหงายแบไพ่ทั้งหมดในมือลงมาด้วย เขาต้องกลายเป็นดัมมี่ และดัมมี่ก็กลับกลายเป็นผู้เดินแทน ถ้าฝ่ายผู้เดินทำท่าจะหงายแบไพ่ และในการกระทำเช่นนั้นทำให้สามารถเห็นไพ่ที่จะหงายแบนั้นได้ตั้งแต่หนึ่งใบขึ้นไปแล้ว เขาจะต้องทำการหงายแบไพ่ทั้งหมดในมือลงมาด้วย

B. ฝ่ายผู้เดินได้ทำการยอมรับในการนำไฟที่ผิดนั้น (Declarer Accepts Lead)

ในกรณีที่ฝ่ายป้องกันทำการเปิดนำไฟโดยการหงายหน้าไฟออกมาผิดรอบ ฝ่ายผู้เดินอาจยอมรับการนำไฟที่ผิดนั้นได้ตามที่ได้กำหนดไว้ในกฎข้อ 53 แล้วให้แบมือดัมมี่ลงมาตามกฎข้อ 41

1. ฝ่ายผู้เดินทำการลงไพ่ใบที่สองของตองนั้น (Declarer Plays Second Card)

ให้ทางฝ่ายผู้เดินทำการลงไพ่ใบที่สองของตองนั้นจากมือของผู้เดิน

2. ดัมมี่ได้ทำการลงไพ่ใบที่สองไปก่อน (Dummy Has Played Second Card)

ถ้าฝ่ายผู้เดินได้ทำการลงไพ่ใบที่สองของตองนั้นจากดัมมี่แล้ว จะทำการดึงไพ่ที่ได้ลงไปแล้วจากดัมมี่กลับคืนมาไม่ได้ ยกเว้นแต่เป็นการแก้ไขให้ถูกต้อง

C. ฝ่ายผู้เดินต้องยอมรับการนำไฟนั้น (Declarer Must Accept Lead)

ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินได้เห็นไพ่ใบใดของดัมมี่แล้ว (ยกเว้นแต่ไพ่ที่ดัมมี่อาจทำให้เห็นในระหว่างการประมูลซึ่งต้องใช้กฎข้อ 24 มาบังคับ) ฝ่ายผู้เดินต้องทำการยอมรับการนำไฟที่ผิดนั้น

D. กรณีที่ฝ่ายผู้เดินไม่ยอมรับการเปิดนำไฟที่ผิด (Declarer Refuses Opening Lead)

ในกรณีที่ทางฝ่ายผู้เดินไม่ยอมรับการเปิดนำไฟที่ผิดรอบนั้น ให้ฝ่ายป้องกันที่ได้ทำการเปิดนำไฟผิดรอบทำการเก็บไพ่ใบที่ได้ทำการเปิดนำออกมานั้นกลับคืนไป แล้วให้ใช้กฎข้อ 56

กฎข้อ 55

ฝ่ายผู้เดินทำการเปิดนำไฟผิดรอบ

(DECLARER'S LEAD OUT OF TURN)

A. ยอมรับการเปิดนำไฟผิดรอบของผู้เดิน (Declarer's Lead Accepted)

ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินทำการเปิดนำไฟผิดรอบไม่ว่าจากมือของผู้เดินหรือจากดัมมี่ ฝ่ายป้องกันคนใดก็ตามอาจยอมรับการนำไฟผิดรอบดังกล่าวก็ให้ปฏิบัติตามกฎข้อ 53 หรือฝ่ายป้องกันอาจจะให้ถอนคืนการนำไฟผิดรอบนั้นก็ได้ (และถ้าเป็นการได้รับข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกต้อง ให้ใช้กฎข้อ 47E1)

B. ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินถูกบังคับให้ถอนไฟที่เปิดนำผิดรอบนั้นคืน (Declarer Required to Retract Lead)

1. ในกรณีที่เป็นรอบของฝ่ายป้องกันที่จะเป็นผู้เปิดนำไฟ (Defender's Turn to Lead)

ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินได้ทำการนำไฟออกจากมือของตนหรือจากดัมมี่โดยที่รอบนั้นเป็นรอบของฝ่ายตรงข้ามที่จะต้องนำไฟ หากฝ่ายป้องกันคนหนึ่งคนใดต้องการให้ถอนไฟที่ได้นำผิดเช่นนั้นคืนกลับไป ฝ่ายผู้เดินต้องเก็บไฟใบที่นำออกไปโดยผิดพลาดนั้นกลับคืนมา โดยไม่มีการปรับโทษ

2. ในกรณีที่เป็นการนำไฟของผู้เดินหรือของดัมมี่ (Lead in Declarer's Hand or Dummy's)

ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินได้ทำการนำไฟผิดมือ ในเมื่อเป็นรอบของตนที่จะนำไฟจากมือของตนหรือต้องนำจากดัมมี่ หากฝ่ายป้องกันคนหนึ่งคนใดต้องการให้ถอนไฟที่ได้นำผิดเช่นนั้นคืนกลับไป ฝ่ายผู้เดินต้องเก็บไฟใบที่นำออกไปโดยผิดพลาดนั้นกลับคืนมา แล้วทำการนำไฟออกจากมือที่ถูกต้องในรอบนั้น

C. ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินอาจได้รับข้อมูลข่าวสาร (Declarer Might Obtain Information)

ถ้าหากฝ่ายผู้เดินใช้วิธีการนำไฟผิดมือเพื่อการได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสาร ถือเป็นกรกระทำที่มีขอบ ผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขัน อาจทำการปรับคะแนนได้ (award an adjusted score)

กฎข้อ 56

การนำไฟผิดมือของฝ่ายป้องกัน

(DEFENDER'S LEAD OUT OF TURN)

ในกรณีที่ฝ่ายป้องกันนำไฟโดยการหยายหน้าไฟผิดมือออกมา และฝ่ายผู้เดินต้องการให้ถอนไฟใบที่นำผิดรอบนั้นออกไป ไฟใบที่นำออกมาโดยไม่ชอบธรรมนั้นถือเป็นไฟชนิดโทษหนัก ให้ใช้กฎข้อ 50D

ตอนที่ 2
การนำไพ่หรือลงไพ่ผิดอย่างอื่น
OTHER IRREGULAR LEADS AND PLAYS

กฎข้อ 57
ฝ่ายป้องกันทำการนำไพ่หรือลงไพ่มาก่อนถึงรอบของตน
(PREMATURE LEAD OR PLAY BY DEFENDER)

- A. ผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันทำการลงไพ่หรือนำไพ่ออกก่อนที่คู่ขาจะได้ลงไพ่ (Premature Play or Lead to Next Trick)
- ในกรณีนี้ผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันทำการลงไพ่หรือนำไพ่ออกก่อนที่คู่ขาจะได้ลงไพ่ หรือการลงไพ่ออกก่อนที่คู่ขาของเขาจะทำการลงไพ่ เช่นนี้ต้องมีการปรับโทษโดยให้ไพ่ใบที่นำลงมาผิดรอบนั้นต้องกลายเป็นไพ่โทษ แล้วกำหนดให้ผู้แข่งขันฝ่ายที่เป็นผู้เดินเลือกการลงโทษอย่างใดอย่างหนึ่งของข้อบังคับดังต่อไปนี้ คือ
1. ไพ่ใบสูงที่สุด (Highest Card)
กำหนดให้คู่ขาของผู้ที่ทำผิดต้องลงไพ่ใบที่สูงที่สุดที่มีในชุดที่มีการนำออกมานั้น
 2. ไพ่ใบต่ำที่สุด (Lowest Card)
กำหนดให้คู่ขาของผู้ที่ทำผิดต้องลงไพ่ใบที่ต่ำที่สุดที่มีในชุดที่มีการนำออกมานั้น
 3. ไพ่ในชุดอื่น (Card of Another Suit)
ห้ามคู่ขาของผู้ทำผิดลงไพ่ในชุดที่ฝ่ายผู้เดินเป็นผู้กำหนด
- C. ในกรณีที่คู่ขาของผู้ทำผิดไม่สามารถปฏิบัติตามข้อบังคับที่ฝ่ายผู้เดินเลือกทำการปรับโทษ (Offender's Partner Cannot Comply with Penalty)
- ถ้าฝ่ายคู่ขาของผู้ทำผิดไม่สามารถปฏิบัติตามข้อบังคับที่ฝ่ายผู้เดินเลือกทำการปรับโทษได้แล้ว เขาสามารถเลือกเล่นไพ่ใบใดก็ได้ตามที่กำหนดไว้ในกฎข้อ 59
- A. ในกรณีที่ฝ่ายผู้เดินได้ทำการลงไพ่มาก่อนทั้งสองมือไปแล้วก่อนที่จะมีการทำผิดเกิดขึ้น (Declarer Has Played from Both Hands before Irregularity)
- ในกรณีเช่นนี้ ฝ่ายป้องกันไม่ต้องโดนปรับโทษในการที่คู่ขาของเขาได้ทำการลงไพ่ออกก่อน ถ้าฝ่ายผู้เดินได้ทำการลงไพ่มาก่อนทั้งสองมือไปแล้วก่อนที่จะมีการทำผิดเกิดขึ้น หรือถ้าตัวมีได้ทำการลงไพ่มาก่อน หรือตัวมีได้ทำการชี้แนะโดยไม่ชอบธรรมว่าให้ลงไพ่ใบนั้น ๆ การที่มีไพ่ในชุดนั้นเพียงใบเดียวหรือการมีไพ่ศเรียงกันในชุดเดียวกันนั้น ไม่ได้หมายความว่าจำเป็นต้องทำการเล่นไพ่ใบนั้น ๆ อย่างอัตโนมัติ

กฎข้อ 58

การนำไพ่หรือการลงไพรร่วมกัน
(SIMULTANEOUS LEADS OR PLAYS)

A. ผู้แข่งขันสองคนลงไพรร่วมกัน (Simultaneous Plays by Two Players)

การนำไพ่หรือการลงไพ่ตามที่มีการกระทำพร้อมกันกับผู้เล่นที่นำไพ่อย่างถูกต้องตามกฎหมายนั้น ให้ถือว่าเป็นการลงไพ่อตามทีหลัง โดยไม่มีการถูกปรับโทษ

B. การลงไพหลายใบจากมือเดียวกันในรอบเดียว (Simultaneous Cards from One Hand)

การที่ผู้เล่นคนเดียวนำไพ่ลงมาตั้งแต่สองใบขึ้นไปในรอบเดียวกัน

1. มีการเห็นไพ่เพียงใบเดียว (One Card Visible)

กรณีที่ผู้แข่งขันคนอื่นเห็นไพ่เพียงใบเดียว ก็ให้ใช้ไพ่ที่เห็นนั้นส่วนไพ่ใบอื่น ๆ ให้ทำการเก็บขึ้นไป โดยไม่มีการปรับโทษ

2. มีการเห็นไพ่มากกว่าหนึ่งใบ (More Cards Visible)

กรณีที่ผู้แข่งขันคนอื่นเห็นไพ่ไปแล้วมากกว่าหนึ่งใบ ผู้ที่ลงไพ่นั้นจะต้องกำหนดออกมาว่าจะทำการเล่นไพ่ใบไหน และถ้าในกรณีที่ผู้ลงไพ่นั้นเป็นฝ่ายป้องกัน ไพ่ใบอื่นที่มีการเห็นแล้วนั้นจะต้องเป็นไพ่โทษ (ดูกฎข้อ 50)

3. ภายหลังจากการนำไพที่มีการเห็นกันแล้วกลับคืน (After Visible Card Withdrawn)

ภายหลังจากผู้เล่นเลือกไพ่นำลงไปแล้วใบหนึ่งและนำไพที่เหลือจากการนำที่ผิดพลาดนั้น ต้องเก็บกลับคืนมา ฝ่ายตรงข้ามที่ได้ทำการลงไพ่อตามไปแล้วสามารถเก็บไพ่ที่ได้ทำการลงตามไปกลับคืน และสามารถเปลี่ยนแปลงการลงไพ่อตามแทนใบเดิมได้โดยไม่มีการปรับโทษ (ดูกฎข้อ 16C)

4. ในกรณีที่ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นเช่นนี้ไม่มีใครทราบ (Error Not Discovered)

ถ้าหากความผิดพลาดในการลงไพ่อหลายใบในรอบเดียวกันนี้ไม่มีใครทราบจนกระทั่งมีการเล่นในต่อต่อไปกันแล้วจึงมีการพบเห็นความผิดพลาดกัน ให้ใช้กฎข้อ 67

กฎข้อ 59

การที่ไม่สามารถนำไพ่อหรือลงไพ่อตามที่ถูกบังคับตามกฎให้ลง
(INABILITY TO LEAD OR PLAY AS REQUIRED)

ผู้แข่งขันสามารถลงไพ่อใบใด ๆ ก็ได้ที่เป็นไพ่ออันชอบธรรมของเขา ในกรณีที่เขาไม่สามารถทำการนำไพ่อหรือลงไพ่อตามที่ถูกบังคับตามกฎปรับโทษให้ลง จะเนื่องจากเพราะเขาไม่มีไพ่อในชุดที่ถูกบังคับให้ลง หรือมีแต่ไพ่อในชุดที่ถูกห้ามไม่ให้ลง หรือเพราะเขายังมีไพ่อในชุดที่จะต้องลงตามชุดที่มีการนำออกมา

กฎข้อ 60
การลงไพ่ตามหลังการเล่นที่มีความผิดพลาด
 (PLAY AFTER AN ILLEGAL PLAY)

- A. การลงไพ่ตามหลังการเล่นที่มีความผิดพลาด (Play of Card after Irregularity)
1. ทำให้เสียสิทธิในการได้ปรับโทษ (Forfeiture of Right to Penalize)
 การที่ผู้แข่งขันที่ไม่ได้ทำผิดได้ทำการลงไพ่ตามหลังปฏิกิริยาทางขวามือของตนที่ได้ทำการนำไพ่ หรือลงไพ่ที่ผิดพลาด หรือลงก่อนถึงรอบและก่อนที่จะมีการประเมินปรับโทษแล้ว ถือว่าการที่ผู้แข่งขันคนนี้ได้ทำการลงไพ่ออกไปแล้วนั้นเสียสิทธิในการที่จะได้ปรับโทษในการกระทำผิดของฝ่ายตรงข้าม
 2. การทำความผิดที่ไม่ยอมให้เป็นไปโดยชอบธรรม (Irregularity Legalized)
 ในกรณีที่มีการเสียสิทธิการได้ปรับโทษไปแล้ว ให้ถือว่าการลงไพ่ออกไปนั้นเป็นการลงที่ถูกต้องตามรอบนั้น แต่ต้องใช้กฎข้อ 53C สำหรับผู้แข่งขันที่เป็นผู้นำไพ่ในรอบนั้น
 3. พันธะกรณีการปรับโทษอย่างอื่นยังคงมีอยู่ (Other Penalty Obligations Remain)
 ในกรณีที่ฝ่ายผู้กระทำผิดนั้นมีพันธะกรณีอยู่ก่อนแล้วในการที่จะต้องทำการลงไพ่โทษ หรือได้ถูกปรับโทษในการนำไพ่หรือการลงไพ่ พันธะกรณีนั้นยังคงต้องปฏิบัติตามอยู่ซึ่งจะต้องทำในรอบต่อไป
- B. ผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันทำการลงไพ่ออกก่อนการนำไพ่ที่ฝ่ายผู้เดินที่ได้ถูกบังคับตามกฎการปรับโทษสั่งให้ทำ (Defender Plays before Required Lead by Declarer)
 เมื่อผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันทำการลงไพ่ออกไปแล้ว หลังจากที่ถูกเดินถูกสั่งให้นำไพ่นำผิดรอบจากมือใดก็ตามกลับคืนไป แต่วก่อนที่ฝ่ายผู้เดินจะนำไพ่ออกจากมือที่ถูกต้องของผู้แข่งขันฝ่ายป้องกัน ไพ่ใบนั้นให้ถือว่าเป็นไพ่โทษ (กฎข้อ 50)
- C. ผู้แข่งขันฝ่ายที่ทำผิดลงไพ่ออกก่อนการทำการคิดปรับโทษ (Play by Offending Side before Assessment of Penalty)
 ในกรณีนี้ ไพ่ใบที่ผู้แข่งขันฝ่ายที่ทำผิดคนใดคนหนึ่งได้ทำการลงไปก่อนที่จะมีการเรียกผู้อำนวยการแข่งขันมาทำการคิดปรับโทษนั้น จะไม่มีผลต่อสิทธิที่มีในการปรับโทษของฝ่ายตรงข้าม และไพ่ใบที่ได้ทำการลงไปแล้วนั้นต้องถูกปรับโทษด้วย

ตอนที่ 3
การลงไพ่ตามผิดชุด
(THE REVOKE)

กฎข้อ 61

การไม่ลงไพ่ตามในชุด – การสอบถามเกี่ยวกับการตามไพ่ผิดชุด
(FAILURE TO FOLLOW SUIT – INQUIRIES CONCERNING A REVOKE)

A. คำจำกัดความของการตามไพ่ผิดชุด (Definition of Revoke)

คือการไม่ลงไพ่ตามในชุดที่กำหนดในกฎข้อ 44 หรือการที่ไม่สามารถนำไพ่หรือเล่นไพ่ในชุดที่ต้องลงตามกฎหรือตามที่ปรับข้อบังคับให้ลงตามกฎของการปรับโทษที่ได้กำหนดไว้แล้ว ทั้งหมดนี้ให้ถือว่าเป็นการลงไพ่ตามผิดชุด (แต่ถ้าในกรณีที่ไม่สามารถทำตามข้อบังคับการปรับโทษนั้นได้ ให้ดูกฎข้อ 59)

B. สิทธิในการสอบถามว่าอาจมีการตามไพ่ผิดชุดหรือไม่ (Right to Inquire about a Possible Revoke)

ฝ่ายผู้เดิน อาจทำการถามผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันที่ไม่ลงไพ่ตามในชุดได้ว่าเขามีไพ่ในชุดที่มีการนำออกมาลงในรอบนั้นหรือไม่ (แต่การอ้างว่ามีการตามไพ่ผิดชุดนั้น ไม่เป็นการให้อำนาจไปโดยอัตโนมัติว่าให้ทำการตรวจตองที่เล่นไปเสร็จเรียบร้อยแล้วได้ ดูกฎข้อ 66C) ตมมีอาจทำการถามผู้เดินได้ ฝ่ายผู้ป้องกันก็อาจถามฝ่ายผู้เดินได้เช่นกัน แต่จะถามคู่ขาของตัวเองไม่ได้

กฎข้อ 62
การแก้ไขการตามไฟผิดชุด
(CORRECTION OF A REVOKE)

- A. ต้องทำการแก้ไขการตามไฟผิดชุด (Revoke Must Be Corrected)
ผู้แข่งขันที่ทำการลงตามไฟผิดชุดนั้น ต้องทำการแก้ไขให้ถูกต้องถ้าเขารู้ตัวว่าได้ทำการตามไฟผิดชุดก่อนที่การเล่นในตองนั้นจะแล้วเสร็จ
- B. วิธีการแก้ไขการที่ได้ทำการลงไฟผิดชุด (Correcting a Revoke)
ในการแก้ไขการที่เกิดการตามไฟผิดชุดนั้น กำหนดให้ผู้ทำผิดทำการเอาไฟที่ลงผิดชุดกลับคืนไป แล้วลงไฟใบไหนก็ได้ในชุดที่ถูกต้อง
1. ฝ่ายป้องกันเป็นผู้ตามไฟผิดชุด (Defender's Card)
ไฟที่ลงผิดชุดและต้องนำกลับคืนมานั้น ถือว่าเป็นไฟโทษ (กฎข้อ 50) ถ้าหากฝ่ายป้องกันนำไฟลงไปโดยที่ยังไม่ได้หยางหน้าไฟ
 2. ไฟของผู้เดินหรือของดัมมี่ หรือไฟของฝ่ายป้องกันที่ได้ทำการหยางหน้าไฟออกมาแล้ว
(Declarer's or Dummy's Card, Defender's Faced Card)
ให้ทำการเปลี่ยนไฟใบที่ลงมาผิดชุดนั้นโดยไม่มีกรปรับโทษ หากเป็นการเล่นมาจากมือของผู้เดินหรือจากดัมมี่ หรือเป็นไฟของฝ่ายป้องกันที่ได้ถูกลงโทษตามกฎให้หยางอยู่ (ขึ้นอยู่กับกฎข้อ 43B2(b) เมื่อดัมมี่ทำสิทธิ์ของฝ่ายผู้เดินให้เสียไป การอ้างว่าเกิดมีการตามไฟผิดชุดนั้นไม่ได้หมายความว่า จะม้ออำนาจในการตรวจสอบตองที่ได้ทำการเล่นไปเสร็จเรียบร้อยแล้วนั้น ยกเว้นแต่ในกรณีที่เป็นไปตามที่อนุญาตในกฎข้อ 66C)
- C. กรณีที่มีการเล่นไฟตามในตองที่มีการลงไฟผิดชุด (Subsequent Cards Played to Trick)
1. โดยฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิด (By Non-offending Side)
แต่ละคนของฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดนั้นอาจนำไฟที่ได้ทำการลงตามไปนั้นกลับคืนมาได้ แต่ต้องก่อนที่จะมีการทักท้วงเกิดขึ้นโดยไม่มีกรปรับโทษ (ดูกฎข้อ 16C)
 2. โดยคู่ขาของผู้ที่ทำผิด (By Partner of Offender)
ภายหลังจากที่ฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดเอาไฟใบที่ตามลงมากลับคืนไปแล้วนั้น ผู้แข่งขันที่อยู่ถัดไปในรอบนั้นก็อาจนำไฟที่ได้ลงตามไปด้วยกลับคืนได้ ซึ่งจะต้องมีสภาพเป็นไฟโทษไปถ้าหากผู้เล่นคนนั้นเป็นฝ่ายป้องกัน (ดูกฎข้อ 16C)
- D. การลงไฟตามผิดชุดในตองที่สิบสอง (Revoke on Trick Twelve)
1. ต้องทำการแก้ไข (Must Be Corrected)
ในตองที่สิบสองนั้น ถ้ามีการลงไฟผิดชุด และแม้ว่าจะได้ทำการเล่นเสร็จเรียบร้อยแล้วก็ตาม ก็จะต้องทำการแก้ไขหากมีการพบเห็นขึ้นมาก่อนที่จะทำการเก็บรวบรวมไฟทั้งสี่มือกลับคืนไปในกระดาน
 2. คู่ขาของผู้ทำผิดยังไม่ได้ลงไฟในตองที่สิบสอง (Offender's Partner Had Not Played to Trick Twelve)
ในกรณีที่ การตามไฟผิดชุดโดยฝ่ายป้องกันเกิดขึ้นก่อนจะถึงรอบของคู่ขาของเขาที่จะต้องลงไฟในตองที่สิบสองนั้น และถ้าคู่ขาของผู้ทำผิดมีไฟอยู่สองชุดที่มีการถูกปรับโทษเอาไว้ ฝ่ายผู้เดินอาจทำการกำหนดให้คู่ขาของผู้ทำผิดใช้ไฟใบใดใบหนึ่งของสองใบนั้นที่เล่นได้โดยชอบธรรมลงไปในตองที่สิบสองนั้นก็ได้

กฎข้อ 63

การทำให้เกิดการตามไฟผิดชุด

(ESTABLISHMENT OF A REVOKE)

A. การทำให้เกิดการตามไฟผิดชุดขึ้นมา (Revoke Becomes Established)

การตามไฟผิดชุดจะมีสภาพที่ถูกทำให้เกิดขึ้นมาเมื่อ

1. ฝ่ายที่ทำผิดได้ทำการนำไฟหรือลงไฟในตองต่อไป (Offending Side Leads or Plays to Next Trick)

ในกรณีที่ฝ่ายผู้ทำผิดหรือคู่ขาได้ทำการนำไฟหรือลงไฟในตองต่อไปแล้ว (การที่มีการลงไฟหรือนำไฟในตองต่อไปแล้วเช่นนี้ ไม่ว่าจะโดยถูกต้องหรือไม่ถูกต้องตามกฎหมายก็ตาม ให้ถือว่าการตามไฟผิดชุดได้เกิดขึ้นแล้ว)

2. ฝ่ายผู้ทำผิดคนใดคนหนึ่งบ่งบอกการนำไฟหรือการลงไฟออกมา

(A Member of Offending Side Indicates a Lead or Play)

ในกรณีที่ฝ่ายผู้ทำผิดหรือคู่ขาได้ทำการออกชื่อหรือกระทำการอย่างอื่นในการที่บ่งบอกชุดไฟที่ต้องการเล่นในตองต่อไปแล้ว ให้ถือว่าการตามไฟผิดชุดได้เกิดขึ้นแล้ว

3. ฝ่ายผู้ทำผิดคนใดคนหนึ่งทำการอ้างว่าฝ่ายของตนกินตองที่เหลือทั้งหมด

(Member of Offending Side Makes a Claim or Concession)

ในกรณีที่ฝ่ายผู้ทำผิดหรือคู่ขาได้ทำการกล่าวอ้างว่ากินตองที่เหลือหมด หรือเสียตองที่เหลือหมด ด้วยวาจาหรือด้วยการแบ่ไฟหรือด้วยการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งก็ตาม ให้ถือว่าการตามไฟผิดชุดได้เกิดขึ้นแล้ว

B. การตั้งใจทำผิดโดยการตามไฟให้เกิดการผิดชุด (Attention Is Illegally Drawn)

ในกรณีที่มีการตั้งใจที่จะทำการละเมิดกฎข้อ 61B แล้วนั้น กำหนดให้ฝ่ายที่ทำการละเมิดกฎต้องทำการลงไฟให้ถูกต้องและต้องมีการปรับโทษตามกฎข้อ 64 ถ้าการละเมิดนั้นทำให้เกิดการตามไฟผิดชุดขึ้นมา

C. การตามไฟผิดชุดที่ไม่ต้องแก้ไข (Revoke May Not Be Corrected)

ในกรณีที่การตามไฟผิดชุดได้เกิดขึ้นมานั้น อาจไม่ต้องทำการแก้ไขต่อไป (ช้อยกเว้นตามที่กำหนดไว้ในกฎข้อ 62D

ในกรณีที่เป็นการตามไฟผิดชุดในตองที่สิบสอง) และให้ไฟใบที่ลงผิดชุดนั้นยังคงอยู่ในตองนั้น (แต่ให้ปฏิบัติตามกฎข้อ 43B2(b))

กฎข้อ 64

ระเบียบในการปฏิบัติภายหลังจากการลงตามไพ่ผิดชุด
(PROCEDURE AFTER ESTABLISHMENT OF A REVOKE)

A. ประเมินการปรับโทษ (Penalty Assessed)

ในกรณีที่เกิดการลงตามไพ่ผิดชุดขึ้นมาแล้ว

1. ฝ่ายที่ทำผิดได้กินตองนั้น (Offending Player Won Revoke Trick)

ในกรณีที่ฝ่ายผู้ทำผิดได้กินตองนั้น และตองที่ตามมาฝ่ายผู้ทำผิดก็ยังได้กินต่อไปด้วย ให้มีการปรับโทษหลังจากการเล่นในกระดานนั้นเสร็จสิ้นลง โดยการให้โอนตองที่เกิดจากการตามไพ่ผิดชุดรวมกับอีกตองหนึ่งของตองต่อไปให้กับฝ่ายที่ไม่ได้กระทำผิด

2. ฝ่ายที่ทำผิดไม่ได้กินตองนั้น (Offending Player Did Not Win Revoke Trick)

ในกรณีที่ฝ่ายผู้ทำผิดไม่ได้กินตองนั้น และตองที่ตามต่อ ๆ มาฝ่ายผู้ทำผิดได้กินบ้างด้วยแล้ว กรณีเช่นนี้ต้องมีการปรับโทษหลังจากการเล่นในกระดานนั้นเสร็จสิ้นลง โดยการให้โอนตองที่เกิดจากการตามไพ่ผิดชุดหนึ่งตองให้กับฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิด และถ้ามีตองที่ผู้แข่งขันฝ่ายที่ทำผิดได้กินด้วยไพ่ใบที่สามารถเล่นได้โดยชอบธรรมในตองที่เกิดการตามไพ่ผิดชุดแล้วก็ให้โอนตองนั้นไปให้กับฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดอีกหนึ่งตอง

B. ไม่มีการประเมินปรับโทษ (No Penalty Assessed)

ไม่มีการปรับโทษกับการเกิดการตามไพ่ผิดชุดที่เกิดขึ้นสำหรับกรณีดังต่อไปนี้

1. กรณีที่ฝ่ายผู้ทำผิดไม่ได้กินตองที่เกิดการตามไพ่ผิดชุดหรือในตองต่อ ๆ มา

(Offending Side Fails to Win Revoke Trick or Subsequent Trick)

ไม่มีการปรับโทษในกรณีที่ฝ่ายผู้ทำผิดไม่ได้กินตองที่มีการตามไพ่ผิดชุดและตองต่อ ๆ มาทั้งหมด

2. กรณีที่ฝ่ายผู้ทำผิดทำการตามไพ่ผิดเป็นครั้งที่สองในชุดเดิม (Second Revoke in Same Suit by Offender)

ไม่มีการปรับโทษกับการตามไพ่ผิดเป็นครั้งที่สองในชุดเดิมโดยผู้แข่งขันคนเดิม แต่ให้ทำการแก้ไขให้ถูกต้อง

3. กรณีที่เกิดการตามไพ่ผิดชุดเนื่องจากไม่ได้เล่นไพ่ใบที่ถูกหมายอยู่บนโต๊ะ

(Revoke by Failure to Play a Faced Card)

ไม่มีการปรับโทษกับการตามไพ่ผิดชุดเนื่องจากไม่ได้เล่นไพ่ใบใดใบหนึ่งที่ถูกหมายอยู่บนโต๊ะ หรือเป็นไพ่ของมือที่วางหมายอยู่บนโต๊ะซึ่งรวมทั้งไพ่มือเดิมด้วย

4. กรณีที่ฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดทำการเรียกไพ่ในมือต่อไปแล้ว (After Non-offending Side Calls to Next Deal)

ไม่มีการปรับโทษในกรณีที่ฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดได้ทำการเรียกไพ่ในมือต่อไปแล้ว โดยที่เพิ่งมีการทักท้วงในภายหลัง

5. กรณีที่ได้ทำการแข่งขันจนจบกระดานนั้นไปแล้ว (After Round Has Ended)

ไม่มีการปรับโทษในกรณีที่ได้ทำการแข่งขันในกระดานนั้นจนจบเสร็จแล้ว โดยที่เพิ่งมีการทักท้วงในภายหลัง

6. กรณีที่มีการตามไพ่ผิดชุดในตองที่สิบสอง (Revoke on Twelfth Trick)

ไม่มีการปรับโทษในกรณีที่มีการตามไพ่ผิดชุดในตองที่สิบสอง แต่ให้ทำการแก้ไขให้ถูกต้อง

C. ความรับผิดชอบของผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันในเรื่องของความเป็นธรรม (Director Responsible for Equity)

ภายหลังจากการเกิดการตามไพ่ผิดชุดและกรณีที่ไม่มีประเมินปรับโทษ ถ้าผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันพิจารณาว่าฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดได้รับการชดเชยตามกฎไม่เพียงพอสำหรับความเสียหายที่เกิดขึ้นสามารถทำการปรับคะแนนมอบให้ก็ได้

ภาคที่ 4
ตองไฟ
(TRICKS)

กฎข้อ 65
การจัดตองไฟ
(ARRANGEMENT OF TRICKS)

- A. ตองที่เล่นเสร็จแล้ว (Completed Trick)
เมื่อทำการลงไฟในรอบครบทั้งสี่ใบแล้ว ให้ผู้แข่งขันแต่ละคนทำการคว่ำไฟของตนลงบนโต๊ะใกล้ ๆ ตัว
- B. การควบคุมว่าใครเป็นเจ้าของตองนั้น (Keeping Trick of the Ownership of Tricks)
1. ตองที่ได้กิน (Tricks Won)
ผู้แข่งขันที่ได้กินตอง ให้เอาด้านยาวของไฟในตองที่ได้กินชี้ไปทางคู่ขา
 2. ตองที่เสีย (Tricks Lost)
ถ้าฝ่ายปรบักชี้ได้กินตอง ให้เอาด้านยาวของไฟในตองที่ได้กินชี้ไปทางปรบัก
- C. ความเป็นระเบียบ (Orderliness)
ผู้แข่งขันแต่ละคนต้องทำการจัดไฟให้เป็นระเบียบ โดยการวางซ้อนกันเป็นแถวตามลำดับของตองที่เล่น เพื่อที่จะสามารถทบทวนได้หลังจากเสร็จสิ้นการแข่งขันในกระดานนั้นหากมีความจำเป็น ทั้งนี้สะดวกในการนับหรือการตรวจจำนวนตองที่แต่ละฝ่ายได้กินตามลำดับของไฟที่ได้ทำการเล่นไปแล้ว
- D. ความเห็นพ้องในการสรุปผลของการเล่นในกระดานนั้น (After the Conclusion of Play)
ผู้แข่งขันแต่ละคนไม่ควรไปยุ่งเกี่ยวกับแถวไฟที่เล่นไปแล้วของตน จนกว่าจะมีความเห็นพ้องต่อกันแล้วในจำนวนตองกินของแต่ละฝ่าย ผู้แข่งขันที่ไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำหนดนี้จะทำให้เกิดความผิดพลาดได้ในกรณีการอ้างสิทธิ์ตองที่เคลือบแคลงกันอยู่ว่าเป็นของฝ่ายใดหรือในการอ้างว่ามี การตามไฟผิดพลาด และในกรณีที่ผู้แข่งขันได้ทำการรวมไฟไปแล้วจนทำให้ผู้อำนวยการแข่งขันไม่สามารถพิสูจน์ความเป็นจริงได้ ผู้อำนวยการแข่งขันอาจทำการยกประโยชน์ให้กับฝ่ายตรงข้ามได้

กฎข้อ 66
การตรวจตอง
(INSPECTION OF TRICKS)

A. ตองที่กำลังเล่นกันอยู่ (Current Trick)

ตรวจเท่าที่ฝ่ายของผู้แข่งขันยังไม่ได้มีการนำไฟหรือทำการลงไฟของตองต่อไป ฝ่ายผู้เดินหรือฝ่ายผู้ป้องกันแต่ละคนยังไม่ได้ทำการคว่ำไฟในตองนั้นลงบนโต๊ะแล้ว ฝ่ายผู้เดินหรือฝ่ายผู้ป้องกันแต่ละคนนั้นสามารถขอให้ทำการหงายไฟทั้งหมดที่ได้ทำการเล่นไปแล้วในตองนั้นขึ้นมาดูใหม่ได้

B. ไฟใบหลังสุดของผู้แข่งขันเอง (Own Last Card)

ก่อนที่จะมีการนำไฟในตองต่อไป ฝ่ายผู้เดินหรือฝ่ายผู้ป้องกันแต่ละคนสามารถทำการเปิดดูไฟใบหลังสุดที่ได้ทำการเล่นออกไปของตนดูได้ แต่ต้องไม่ให้ผู้อื่นเห็นหน้าไฟใบนั้น

C. ตองที่เล่นเสร็จไปแล้ว (Quitted Tricks)

เมื่อได้ทำการแข่งขันจนเสร็จสิ้นแล้ว ห้ามเอาตองที่เล่นเสร็จไปแล้วออกมาดู (ยกเว้นแต่ผู้อำนวยการแข่งขันจะมีคำสั่งโดยเฉพาะ เช่นเพื่อการตรวจดูในกรณีที่มีการกล่าวอ้างว่ามีการตามไฟผิดชุด เป็นต้น)

D. หลังจากที่ได้มีการสรุปผลการเล่นของกระดานนั้นแล้ว (After the Conclusion of Play)

เมื่อการแข่งขันในกระดานหนึ่ง ๆ มีการหยุดการเล่นลง ทั้งนี้เพื่อการที่จะตรวจดูไฟที่ได้ทำการเล่นไปแล้วและที่ยังไม่ได้เล่นสำหรับตัดสินในกรณีที่มีการกล่าวอ้างว่าเกิดมีการตามไฟผิดชุดหรือเพื่อการตรวจจำนวนตองกินตองเสีย ในกรณีเช่นนี้ผู้แข่งขันไม่ควรไปแตะตองไฟอื่นที่ไม่ใช่ไฟของตน หากว่าหลังจากที่มีการกล่าวอ้างตามที่กล่าวมาแล้วมีผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งได้ทำการรวบรวมไฟไปปนกันหมดแล้วจนทำให้ผู้อำนวยการแข่งขันไม่สามารถพิสูจน์ความเป็นจริงได้ ผู้อำนวยการแข่งขันอาจทำการยกประโยชน์ให้กับฝ่ายตรงข้ามได้

กฎข้อ 67
ตองที่ไม่สมบูรณ์
(DEFECTIVE TRICK)

- A. ก่อนที่ผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายจะเล่นในตองต่อไป (Before Both Sides Plays to Next Trick)
- ในกรณีที่ผู้แข่งขันคนหนึ่งยังไม่ได้ลงไพ่หรือลงไพ่เกินจำนวนไปในตองหนึ่งนั้น หากมีการทักท้วงในข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นก่อนที่ทั้งสองฝ่ายจะทำการเล่นในตองต่อไปแล้ว ให้ทำการแก้ไขให้ถูกต้องก่อนที่จะทำการเล่นในตองต่อไป
1. กรณีที่ยังไม่ได้ทำการลงไพ่ (Player Failed to Play Card)
เพื่อแก้ไขการที่ยังไม่ได้ลงไพ่ ผู้ที่ทำผิดโดยการยังไม่ลงไพ่นั้นก็ให้ทำการลงไพ่ที่ใช้ได้โดยชอบธรรมลงมา
 2. กรณีที่ผู้แข่งขันลงไพ่ลงมากเกินไป (Player Contributed Too Many Cards)
เพื่อแก้ไขการที่มีผู้แข่งขันได้ทำการลงไพ่มากเกินไป ให้ใช้กฎข้อ 45E (สำหรับไพ่ใบที่ห้าที่ลงในตองนั้น) หรือใช้กฎข้อ 58B (การลงไพ่ที่เดียวหลายใบจากมือเดียวกัน)
- B. ภายหลังจากที่ทั้งสองฝ่ายได้ทำการเล่นในตองต่อไปแล้ว (After Both Sides Play to Next Trick)
- ในกรณีที่ได้ทำการแข่งขันในตองต่อไปแล้วเกิดมีการทักท้วงขึ้นมาว่าได้มีตองที่ไม่สมบูรณ์หรือเมื่อผู้อำนวยการแข่งขันพิจารณาเห็นว่าได้ปรากฏมีตองที่บกพร่องไม่สมบูรณ์เกิดขึ้นแล้ว (จากการที่ผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งมีจำนวนไพ่ในมือน้อยหรือมากกว่าผู้แข่งขันคนอื่น) ผู้อำนวยการแข่งขันต้องสั่งหยุดการแข่งขันเพื่อทำการตรวจดูว่ามีตองไหนบ้างที่บกพร่องไม่สมบูรณ์ และในการแก้ไขจำนวนไพ่ให้ถูกต้องนั้น กำหนดให้ผู้อำนวยการแข่งขันดำเนินการดังต่อไปนี้
1. ผู้แข่งขันที่ทำผิดมีไพ่มากเกินไป (Offender Has Too Many Cards)
ผู้อำนวยการแข่งขันต้องให้ผู้แข่งขันคนนั้นทำการหงายไพ่ออกมาใบหนึ่งทันที แล้วนำไปไว้ในตองที่บกพร่องไม่สมบูรณ์ของเขา (ไพ่ใบนั้นไม่มีผลต่อการเป็นเจ้าของในตองนั้น) และถ้า
 - (a) ผู้ทำผิดมีไพ่ในชุดที่ได้มีการนำไพ่ไปแล้ว (Offender Has Card of Suit Led)
ผู้ทำผิดต้องเลือกเอาไพ่ใบนั้นออกไปรวมกับไพ่ที่เล่นแล้วในตองที่บกพร่องไม่สมบูรณ์ โดยไม่มีการปรับโทษ
 - (b) ผู้ทำผิดไม่มีไพ่ในชุดที่ได้มีการนำไพ่ไปแล้ว (Offender Has No Card of Suit Led)
ผู้ทำผิดต้องเลือกเอาไพ่ใบใดก็ได้ออกไปรวมกับไพ่ที่เล่นแล้วในตองที่บกพร่องไม่สมบูรณ์นั้น และต้องมีการปรับโทษโดยถือว่าการตามไพ่ผิดชุดในตองที่ไม่สมบูรณ์นั้น โดยการต้องโดนปรับหนึ่งตอง ตามกฎข้อ 64
 2. ผู้แข่งขันที่ทำผิดมีไพ่น้อยเกินไป (Offender Has Too Less Cards)
ในกรณีที่ผู้ทำผิดมีไพ่น้อยเกินไป ให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการตรวจดูไพ่ที่เล่นไปแล้วและให้เอาไพ่ทั้งหมดที่เกินไปนั้นกลับคืนขึ้นมือของผู้ที่ทำผิด (กรณีที่ไพ่ที่ลงเกินไปนั้นได้มีการเห็นหน้าไฟกันแล้วให้ถือเป็นไพ่โทษตามกฎข้อ 50) และให้ทำการเลือกไพ่จากจำนวนที่ได้ลงเกินไปนั้นลงมาหนึ่งใบสำหรับตองที่ไม่สมบูรณ์นั้น (ในกรณีที่ผู้อำนวยการแข่งขันไม่สามารถตัดสินได้ว่าไพ่ใบใดเป็นไพ่ที่หงายเล่น ผู้ทำผิดต้องใช้ไพ่ใบที่มีศักดิ์สูงที่สุดลงในตองนั้น) และไพ่ที่ได้ทำการลงเกินไปแล้วนั้นให้ถือว่าเป็นไพ่ที่อยู่ในมือของผู้ที่ทำผิดมาตลอด และการที่ไม่ได้นำลงเล่นในตองที่ผ่านมาในชุดของไพ่ใบนั้น ก็ให้ถือว่าได้ทำการตามไพ่ผิดชุดด้วย

ภาคที่ 5
การอ้างสิทธิ์กินตองหรือเสียตอง
(CLAIM AND CONCESSION)

กฎข้อ 68
การอ้างสิทธิ์กินตองหรือเสียตอง

ในการกล่าวอ้างหรือการแสดงอาการการกระทำที่แสดงว่ามีการกินตองหรือมีการเสียตองตามกฎข้อนี้ นั้น ต้องหมายถึงตองอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ตองที่กำลังทำการแข่งขันอยู่ในขณะนั้น (กรณีที่มีการพูดหรือมีการกระทำที่เกี่ยวกับการได้หรือการเสียตองที่กำลังแข่งขันอยู่ยังไม่แล้วเสร็จนั้น ให้ดำเนินการแข่งขันไปตามปกติ ไฟของฝ่ายป้องกันที่เอาออกมาแสดงให้เห็นนั้นไม่ต้องตกเป็นไฟโทษ และอาจใช้กฎข้อ 16 ในเรื่องของการให้ข้อมูลข่าวสารโดยมิชอบ และให้ใช้กฎข้อ 57A ในเรื่องของการลงไฟ) แต่ให้หมายความว่าตองต่อไป จากตองที่กำลังแข่งขันอยู่ในขณะนั้น

A. คำจำกัดความของการอ้างสิทธิ์กินตอง (Claim Defined)

คำกล่าวอ้างใดที่มีความหมายว่าผู้แข่งขันจะกินตองจำนวนหนึ่งนั้น ถือว่าเป็นการอ้างว่าสามารถกินตองนั้นได้ทั้งหมด ผู้แข่งขันที่อ้างสิทธิ์เช่นนี้เวลาที่เขาแนะนำให้ระงับการแข่งขันได้แล้ว หรือทำการแสดงไฟในมือของเขาให้ดูทั้งหมด (เว้นแต่เขาได้ทำการแสดงให้ทราบว่าจะไม่ตั้งใจจะอ้างสิทธิ์ในการกินตอง)

B. คำจำกัดความของการอ้างสิทธิ์เสียตอง (Concession Defined)

คำกล่าวอ้างใดที่มีความหมายว่าผู้แข่งขันจะเสียตองจำนวนหนึ่งนั้น ถือว่าเป็นการอ้างว่าสิทธิ์ในการเสียตองเหล่านั้นทั้งหมด การอ้างสิทธิ์ในการกินตองจำนวนหนึ่งนั้นย่อมถือเป็นการอ้างสิทธิ์ที่จะต้องเสียในจำนวนตองที่เหลือด้วย หากมีผู้แข่งขันทำการทิ้งไฟในมือลงมาทั้งหมดแสดงว่าเขายอมเสียตองที่เหลืออยู่นั้นทั้งหมด แต่ถึงแม้ว่าจะกำหนดไว้ดังนี้แล้วก็ตาม ถ้ามีฝ่ายป้องกันคนหนึ่งพยายามที่จะยอมเสียตองหนึ่งหรือมากกว่านั้น แต่คู่ขาของเขาทำการคัดค้านในทันที การอ้างสิทธิ์ดังกล่าวก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ อาจต้องใช้กฎข้อ 16 เรื่องการให้ข้อมูลข่าวสารโดยมิชอบ ดังนั้นถ้ามีการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นให้เรียกผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันทันที

C. การอ้างสิทธิ์กินตองที่ต้องมีคำอธิบาย (Clarification Required for Claim)

ในการอ้างสิทธิ์กินตองนั้นควรอธิบายด้วยในทันทีโดยบอกให้ละเอียดว่าจะทำการเล่นไฟตามลำดับอย่างไร และบอกแนวทางการหรือการป้องกันที่ผู้อ้างสิทธิ์ตั้งใจที่จะกินตองที่อ้างนั้น

D. การหยุดการแข่งขัน (Play Ceases)

ภายหลังจากที่มีการอ้างสิทธิ์กินตองหรือเสียตองเกิดขึ้น การแข่งขันต้องยุติลง การแข่งขันทั้งปวงที่เกิดขึ้นหลังการอ้างสิทธิ์กินตองหรือเสียตองให้ผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันถือเป็นโมฆะ ถ้าการอ้างสิทธิ์กินตองหรือเสียตองนั้นฝ่ายตรงข้ามได้ทำการยอมรับให้ใช้กฎข้อ 69 ถ้าหากมีการไม่ยอมรับจากผู้แข่งขันคนหนึ่งคนใด (รวมทั้งดัมมี่ด้วย) ก็ให้ทำการเรียกผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันในทันทีเพื่อใช้กฎข้อ 70 หรือ 71 และห้ามผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายกระทำการใด ๆ จนกว่าผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันจะมาถึง

กฎข้อ 69

การยินยอมให้มีการอ้างสิทธิ์กินหรือเสียตอง
(ACQUIESCENCE IN CLAIM OR CONCESSION)

- A. เมื่อมีการยินยอมในการอ้างสิทธิ์ (When Acquiescence Occurs)
- การยินยอมในการอ้างสิทธิ์ จะเกิดขึ้นเมื่อผู้แข่งขันตกลงตามที่ฝ่ายปรบักษ์อ้างสิทธิ์ในการกินตองหรือการเสียตอง และไม่ทำการคัดค้านก่อนที่ฝ่ายของตนจะได้แข่งขันทำการประมูลในกระดานต่อไป หรือก่อนที่จะเสร็จสิ้นการแข่งขันในกระดานนั้น ก็ให้ไฟกระดานนั้นได้คะแนนไปเหมือนกับว่าตองที่อ้างสิทธิ์นั้นได้มีการเล่นจริง
- B. การถอนการยินยอมในการอ้างสิทธิ์กินตอง (Acquiescence in Claim Withdrawn)
- ในกรณีที่อยู่ในช่วงของการแก้ไขการแข่งขันให้ถูกต้องในการคิดคะแนนตามกฎข้อ 79C ผู้แข่งขันอาจถอนการยินยอมในการอ้างสิทธิ์กินตองของฝ่ายปรบักษ์ได้ แต่เฉพาะเมื่อได้ทำการยินยอมไปในการเสียตองที่ฝ่ายของตนได้กินมาจริง หรือในการเสียตอง ที่ผู้อำนวยการแข่งขันเป็นผู้วินิจฉัยว่าไม่มีทางจะเสียได้ในการแข่งขันอย่างปกติของไฟที่เหลืออยู่ กรณีเช่นนี้ ต้องทำการคิดคะแนนของกระดานนี้ใหม่โดยการมอบตองเช่นนี้ให้กลับคืนไปกับฝ่ายที่ได้ยินยอมมาแล้ว (ในการใช้กฎข้อ 69, 70 และ 71 “ปกติ” นั้นรวมไปถึงการเล่นที่เดินเล่นหรือด้อยกว่าในชั้นเชิงของผู้เล่น แต่ต้องไม่ใช่การเล่นที่ไม่มีเหตุผล)

กฎข้อ 70
การอ้างสิทธิ์ที่มีผู้คัดค้าน
(CONTESTED CLAIMS)

A. วัตถุประสงค์ทั่วไป (General Objective)

ในการตัดสินกรณีที่มีผู้อ้างสิทธิ์โดยที่มีผู้ทำการคัดค้านนั้น ให้ผู้อำนวยการแข่งขันพิจารณาผลสรุปของการแข่งขันในกระดานนั้นให้เกิดความเท่าเทียมกันและยุติธรรมมากที่สุดเท่าที่จะทำได้กับทั้งสองฝ่าย ในกรณีที่ไม่สามารถทำการปรับคะแนนให้ได้อย่างแน่นอนแล้วนั้นอย่ายกประโยชน์ให้กับผู้อ้างสิทธิ์ ให้ผู้อำนวยการแข่งขันดำเนินการตามข้อกำหนด ดังต่อไปนี้

B. ให้ทำการอธิบายซ้ำอีก (Clarification Statement Repeated)

1. ให้ผู้อ้างสิทธิ์พูดทวนคำอธิบาย (Require Claimer to Repeat Statement)

ผู้อำนวยการแข่งขันบอกให้ผู้อ้างสิทธิ์ทำการทวนคำอธิบายในการอ้างสิทธิ์ซ้ำอีกครั้งหนึ่ง

2. ให้ผู้แข่งขันทุกคนทำการหงายไพ่ (Require All Hands to Be Faced)

หลังจากทวนคำอธิบาย ผู้อำนวยการแข่งขันต้องสั่งให้ผู้แข่งขันทุกคนทำการหงายไพ่ที่เหลืออยู่ในมือลงบนโต๊ะ

3. ฟังคำคัดค้าน (Hear Objections)

หลังจากการหงายไพ่ลงบนโต๊ะแล้ว ให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการรับฟังคำคัดค้านการอ้างสิทธิ์ของฝ่ายที่คัดค้าน

C. ในกรณีที่ยังมีทรัมป์เหลืออยู่ในมือของปรบักษ์ (There is an Outstanding Trump)

ถ้ายังคงมีทรัมป์เหลืออยู่ในมือของปรบักษ์คนใดคนหนึ่ง ผู้อำนวยการแข่งขันต้องยกประโยชน์ให้กับฝ่ายปรบักษ์ตองหนึ่งหรือหลายตอง ถ้า

1. ไม่มีการพูดถึงชุดทรัมป์ (Failed to Mention Trump)

ในกรณีที่ฝ่ายผู้ทำการอ้างสิทธิ์ไม่ได้พูดอะไรเกี่ยวกับชุดทรัมป์ และ

2. ผู้อ้างสิทธิ์อาจไม่รู้ว่า มีทรัมป์เหลืออยู่ (Was Probably Unaware of Trump)

มีความเป็นไปได้มากที่ฝ่ายผู้อ้างสิทธิ์กั้นตองนั้นไม่ทราบว่าจะยังมีทรัมป์เหลืออยู่ในมือของฝ่ายตรงข้าม

3. ผู้อ้างสิทธิ์อาจเสียตองไปกับทรัมป์นั้นได้ (Could Lose a Trick to the Trump)

ในการเล่นอย่างปกติแล้วอาจมีการเสียตองนั้นอีกตองหนึ่งได้ (ในการใช้กฎข้อ 69 , 70 และ 71 นั้น "ปกติ" นั้นรวมไปถึงการเล่นที่เดินเล่นหรือด้อยกว่าในชั้นเชิงของผู้แข่งขันนั้นด้วย แต่ต้องไม่ใช่การเล่นที่ไม่มีเหตุผล)

D. ผู้อ้างสิทธิ์บอกวิธีการเดินไพ่แบบใหม่ไม่เหมือนกับตอนอ้างสิทธิ์ (Claimer Propose New Line of Play)

ผู้อำนวยการแข่งขันอาจไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลงวิธีการเดินไพ่ที่ไม่ตรงกับที่บอกไว้ในตอนอ้างสิทธิ์ ถ้าวิธีการเดินไพ่ตามปกตินั้นอาจประสบความสำเร็จน้อยกว่า (ในการใช้กฎข้อ 69 , 70 และ 71 นั้น "ปกติ" นั้นรวมไปถึงการเล่นที่เดินเล่นหรือด้อยกว่าในชั้นเชิงของผู้แข่งขันนั้นด้วย แต่ต้องไม่ใช่การเล่นที่ไม่มีเหตุผล)

E. เมื่อฝ่ายผู้อ้างสิทธิ์ไม่ได้มีการบอกถึงวิธีการเล่น (Unstated Line of Play (Finesse or Drop))

ผู้อำนวยการแข่งขันอาจไม่ยอมรับการอ้างสิทธิ์ถ้าฝ่ายผู้อ้างสิทธิ์ไม่ได้บอกวิธีการเดินไพ่ของเขา ให้ถือว่าผู้อ้างสิทธิ์ทำการเดินไพ่อย่างปกติ (ในการใช้กฎข้อ 69 , 70 และ 71 นั้น "ปกติ" นั้นรวมไปถึงการเล่นที่เดินเล่นหรือด้อยกว่าในชั้นเชิงของผู้แข่งขันนั้นด้วย แต่ต้องไม่ใช่การเล่นที่ไม่มีเหตุผล)

กฎข้อ 71
การยกเลิกการอ้างสิทธิ์ในการเสียตอง
(CONCESSION CANCELLED)

ในช่วงเวลาของการแก้ไขการคิดคะแนนที่มีความผิดพลาดตามกฎข้อ 79C ผู้อำนวยการแข่งขันต้องสั่งยกเลิกการอ้างสิทธิ์เสียตอง ตามข้อกำหนดดังต่อไปนี้

A. ตองที่ไม่มีทางจะเสียไปได้ (Trick Cannot Be Lost)

ผู้อำนวยการแข่งขันต้องทำการยกเลิกการอ้างสิทธิ์เสียตอง ในกรณีที่ผู้แข่งขันได้ยอมเสียตองโดยที่ในความเป็นจริงแล้วฝ่ายของเขาเป็นฝ่ายได้กินในตองนั้นหรือในกรณีที่ในตองนั้นไม่มีทางที่จะเสียไปได้ในเมื่อมีการเล่นไพ่ที่เหลือต่อไปอย่างถูกต้อง

B. สัญญาที่ทำได้ไปแล้วหรือตกไปแล้ว (Contract Already Fulfilled or Defeated)

ผู้อำนวยการแข่งขันต้องทำการยกเลิกการอ้างสิทธิ์เสียตอง ในกรณีที่ผู้แข่งขันได้ทำการยอมรับว่าเดินตกทั้งที่ได้ทำได้ไปแล้ว หรือผู้แข่งขันฝ่ายป้องกันยอมรับว่าทำได้ทั้งที่ได้ทำการเดินตกไปแล้ว

C. การอ้างสิทธิ์เสียตองที่ไม่น่าจะเชื่อถือได้ (Implausible Concession)

ผู้อำนวยการแข่งขันต้องทำการยกเลิกการอ้างสิทธิ์เสียตอง ในกรณีที่ไม่มีทางที่จะเสียตองนั้นได้ด้วยการเล่นตามปกติด้วยไพ่ที่ยังคงเหลืออยู่ จนกว่าฝ่ายที่ได้ทำการยอมเสียตองนั้นได้เข้าแข่งขันในกระดานต่อไปแล้วหรือได้จบรอบของการแข่งขันแล้ว (ในการใช้กฎข้อ 69 , 70 และ 71 นั้น "ปกติ" นั้นรวมไปถึงการเล่นที่เดินเล่อหรือด้อยกว่าในชั้นเชิงของผู้แข่งขันนั้นด้วย แต่ต้องไม่ใช่การเล่นที่ไม่มีเหตุผล)

บทที่ 7
จรรยาบรรณ
(PROPERTIES)

กฎข้อ 72
หลักการทั่วไป
(GENERAL PRINCIPLE)

- A. การปฏิบัติตามกฎ (Observance of Laws)
1. ข้อกำหนดทั่วไปของผู้แข่งขัน (General Obligation on Contestants)
การแข่งขันกีฬาวีดิโอนั้นให้ปฏิบัติตามกฎการแข่งขันอย่างเคร่งครัด
 2. การให้คะแนนในตองที่ได้กิน (Scoring of Tricks Won)
เป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้องในการที่ผู้แข่งขันจะทำการคิดคะแนนในตองที่ฝ่ายของตนไม่ได้เป็นฝ่ายกินในตองนั้น หรือการเสียตองของฝ่ายปรปักษ์ที่ไม่มีทางเสียได้ในตองนั้น
 3. การยกโทษ (Waiving of Penalties)
ในการแข่งขันกีฬาวีดิโอนั้น ห้ามมิให้ผู้แข่งขันทำการยกโทษให้กับฝ่ายปรปักษ์ที่กระทำความผิดในกฎของการแข่งขัน แม้จะรู้สึกว่ายฝ่ายของตนไม่ได้รับความเสียหาย (แต่เขาอาจขอให้ผู้อำนวยการแข่งขันยกโทษให้ก็ได้ ดูกฎข้อ 81C1)
 4. ฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดต้องเป็นผู้กำหนดเลือกที่จะให้ทำตามกฎ (Non-offender's Exercise of Legal Options)
ในกรณีที่กฎกำหนดไว้ให้ฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดมีทางเลือกที่จะกำหนดได้หลายทางจากการที่ฝ่ายปรปักษ์ทำผิด ให้ถือเป็นการสมควรที่ฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดจะเลือกการกำหนดที่ให้ประโยชน์สูงสุดกับฝ่ายของตน
 5. การเลือกปฏิบัติของฝ่ายที่ทำผิด (Offenders' Options)
ขึ้นอยู่กับกฎข้อ 16C2 หลังจากฝ่ายที่ทำผิดได้ถูกปรับตามที่กำหนดไว้ในกฎสำหรับความผิดที่ได้ทำลงไปเพราะความพลั้งเผลอแล้ว ให้ถือเป็นการสมควรที่ฝ่ายที่ทำผิดจะทำการชานไฟใด ๆ ที่เป็นประโยชน์กับฝ่ายของตนโดยที่อาจจะเป็นการได้เปรียบจากการทำผิดของฝ่ายตนก็ตาม
 6. ความรับผิดชอบในการบังคับใช้กฎ (Responsibility for Enforcement of Laws)
ความรับผิดชอบในการบังคับใช้กฎ การปรับโทษและการชดเชยความเสียหายในการทำผิดกฎนั้น ให้เป็นหน้าที่ของผู้ผู้อำนวยการแข่งขันที่ต้องทำตามข้อกำหนดของกฎเหล่านั้นไม่ใช่เป็นหน้าที่ของผู้แข่งขันเอง
- B. การทำผิดกฎ (Infraction of Law)
1. การปรับคะแนน (Adjusted Score)
ในกรณีที่ ผู้อำนวยการแข่งขันมีมูลเหตุที่พึงเชื่อได้ว่าในการทำผิดหรือทำการละเมิดกฎนั้นทำให้ฝ่ายตรงข้ามได้รับความเสียหาย ผู้อำนวยการแข่งขันอาจให้ทำการแข่งขันต่อไปตามปกติและเมื่อการแข่งขันในกระดานที่มีการทำผิดนั้นเสร็จสิ้นลง ผู้อำนวยการแข่งขันอาจทำการปรับคะแนนให้กับฝ่ายผู้เสียหายถ้าฝ่ายผู้ทำผิดมีการได้เปรียบในการที่กระทำความผิดนั้น
 2. การตั้งใจทำผิดกฎ (Intentional)

ผู้แข่งขันทุกคนไม่สมควรที่จะมีเจตนาที่จะทำผิดกฎหรือเจตนาที่จะทำการละเมิดกฎในการแข่งขัน แม้ว่าผู้แข่งขัน
เต็มใจที่จะยอมรับโทษตามที่กำหนดไว้ก็ตาม

3. ความผิดที่เกิดจากการพลั้งเผลอ (Inadvertent Infraction)

ผู้แข่งขันไม่มีข้อผูกมัด ในการที่จะรายงานว่าผู้แข่งขันฝ่ายตนได้มีการทำผิดกฎหรือทำการละเมิดกฎขึ้นแล้ว
โดยไม่ได้ตั้งใจ (แต่ให้ดูหมายเหตุข้างล่างของกฎข้อ 75 เรื่อง คำอธิบายที่ได้รับมาผิด ๆ จากผู้ที่ทำการ
อธิบาย)

4. การปิดบังการทำผิด (Concealing an Infraction)

ผู้แข่งขันทุกคนไม่สมควรที่จะพยายามปิดบังการทำผิดกฎหรือการละเมิดกฎที่ได้กระทำไปโดยไม่เจตนา เช่น
การตามไฟผิดชุดในครั้งที่สอง การซ่อนไฟที่เกี่ยวข้องในการตามไฟผิดชุด หรือการรวบไฟเข้ามาปนกันก่อนที่
จะถึงเวลาที่จะกระทำดั่งนั้นได้

กฎข้อ 73
การสื่อสารกันระหว่างคู่ขา
(COMMUNICATION)

- A. การสื่อสารที่ถูกต้องระหว่างคู่ขา (Proper Communication between Partners)
1. การเกิดผล (How Effected)
การสื่อสารระหว่างคู่ขาในระหว่างการประชุมและการเล่นนั้น ควรทำด้วยวิธีการประชุมไพ่และการเล่นไพ่นั้น
 2. การแสดงกริยาที่ถูกต้องในการประชุมไพ่และการเล่นไพ่ (Correct Manner for Calls and Plays)
ในการประชุมและการเล่นไพ่นั้น ผู้แข่งขันไม่ควรแสดงอาการหรือคำพูดที่มีสำเนียงในการเน้น การทำการเข้าประชุมโดยไม่มีการลงเลาะซ้ำ หรือรีบเร่งโดยไม่สมควร (ฝ่ายจัดการแข่งขันอาจทำการตั้งข้อกำหนดให้ต้องมีการหยุดเว้นช่วง เช่นในรอบแรกของการประชุมหรือภายหลังจากที่มีการแจ้งเตือนว่าจะมีการประชุมไพ่อีกครั้ง หรือในการเริ่มเล่นตองแรกเป็นต้น)
- B. ความไม่เหมาะสมในการสื่อสารกันระหว่างคู่ขา (Inappropriate Communication Between Partners)
1. การแสดงความพึงพอใจในข้อมูลข่าวสารจากคู่ขา (Gratuitous Information)
เป็นการไม่ถูกต้องสมควรที่ทำการสื่อสารระหว่างคู่ขาในการเข้าประชุมไพ่หรือในระหว่างการเล่นไพ่ที่จะมีการแสดงด้วยการใช้คำพูดหรือการใช้กริยาท่าทางพิเศษ หรือด้วยการใช้คำถามหรือการไม่ถามกับฝ่ายตรงข้าม หรือด้วยการแจ้งเตือน (alert) และในคำอธิบายที่ให้หรือไม่ได้ให้กับฝ่ายตรงข้าม
 2. การสื่อสารกันระหว่างคู่ขาที่มีการจัดเตรียมการเอาไว้ก่อนแล้ว (Prearranged Communication)
การละเมิดจรรยาบรรณที่ร้ายแรงที่สุดในการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอล คือการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารด้วยวิธีการที่ได้มีการจัดเตรียมเอาไว้ก่อนล่วงหน้าทีนอกเหนือไปจากที่มีการอนุมัติไว้ในกฎเหล่านี้ การลงโทษที่กำหนดให้ใช้กับการกระทำที่เป็นการละเมิดทำผิดกฎเช่นนี้ โดยปกติให้ทำการไล่ออกจากการแข่งขันนั้น
- C. การที่ผู้แข่งขันได้รับข้อมูลข่าวสารโดยมิชอบจากคู่ขา (Player Receives Unauthorized Information from Partner)
ในกรณีนี้ที่ผู้แข่งขันได้รับข้อมูลข่าวสารอันมิชอบมาจาก คำพูด คำถาม การอธิบาย ท่าทาง กริยาอาการ เสียง สำเนียงที่มีการเน้นเป็นพิเศษ การรีบเร่งหรือการรีรอต่าง ๆ เหล่านี้ ที่มีมาจากฝ่ายคู่ขาของเขา ผู้แข่งขันคนนั้นจะต้องระมัดระวังไม่นำเอามาใช้เป็นประโยชน์ที่อาจมีขึ้นได้กับฝ่ายของเขา
- D. การเปลี่ยนจังหวะหรือการเปลี่ยนกริยาอาการ (Variation in Tempo or Manner)
1. การเปลี่ยนจังหวะหรือการเปลี่ยนกริยาอาการที่ไม่ได้มีความตั้งใจ (Inadvertent Variations)
การเปลี่ยนของจังหวะหรือการเปลี่ยนของกริยาอาการ หรือการกระทำที่ผิดปกติใด ๆ ก็ตาม อาจเป็นการละเมิดต่อจรรยาบรรณได้ ในเมื่อผู้แข่งขันสามารถทราบได้ว่าขณะที่ทำอย่างนั้นอาจทำให้เกิดประโยชน์กับฝ่ายของตนเองได้ หากไม่เป็นไปในกรณีที่มีการให้ข้อมูลข่าวสารโดยมิชอบแล้ว เฉพาะการเปลี่ยนของจังหวะหรือการเปลี่ยนของกริยาอาการ หรือการกระทำที่ผิดปกตินั้น ก็จะไม่ถือว่าเป็นการละเมิดต่อจรรยาบรรณ แต่การที่จะตีความในการเปลี่ยนของจังหวะหรือการเปลี่ยนของกริยาอาการ หรือการกระทำที่ผิดปกตินั้น ผู้แข่งขันสามารถที่จะทำการตีความอ่านจากกริยาอาการของฝ่ายปรปักษ์เพียงอย่างเดียวและทำการตัดสินใจที่จะเสี่ยงเอง

2. การเปลี่ยนจังหวะหรือการเปลี่ยนกริยาอาการโดยที่มีความตั้งใจ (Intentional Variations)

เป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้องอย่างมากที่พยายามจะทำให้ฝ่ายปรบักษ์เข้าใจไขว้เขว โดยการใช้คำพูดหรือกริยาท่าทางโดยวิธีทำอาการเร่งรีบหรือรือรอลงเลในการประมวลหรือในการเล่นไพ่ (เช่นการทำท่าทางลงเลในการลงไพ่ ทั้งที่ในมือมีเพียงใบเดียวในชุดนั้น) หรือโดยกริยาอาการที่ผิดปกติในการประมวลหรือในการเล่นไพ่

E. การหลอกลวง (Deception)

ผู้แข่งขันสามารถที่จะทำการหลอกลวงปรบักษ์ได้โดยวิธีการประมวลไพ่หรือในการเล่นไพ่ (トラบเท่าที่การหลอกลวงนั้นไม่ได้มีการซ่อนความเข้าใจกันเองระหว่างคู่ขาเป็นเครื่องบังหน้า) และเป็นกรเหมาะสมควรอย่างยิ่งที่จะหลีกเลี่ยงการให้ข้อมูลข่าวสารแก่ฝ่ายตรงข้ามด้วยวิธีการประมวลไพ่หรือการเล่นไพด้วยจังหวะและอาการกริยาที่เป็นปกติ

F. การละเมิดจรรยาบรรณ (Violation of Proprieties)

1. ผู้แข่งขันกระทำการโดยใช้ข้อมูลข่าวสารที่ได้มาโดยมิชอบ (Player Acts on Unauthorized Information)

ในกรณีที่ผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันมีสาเหตุพึงเชื่อได้ว่า ผู้แข่งขันคนหนึ่งทำการเลือกเอาทางหนึ่งจากหลายทางที่สามารถทำได้โดยมีเหตุผลมาจากกรที่ได้รับการชี้แนะมาจากกรพูด กริยาอาการ หรืออื่น ๆ ในลักษณะเช่นนั้น ให้ผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันทำการให้คะแนนมอบไป (ดูกฎข้อ 61)

2. ผู้แข่งขันได้รับความเสียหายจากการหลอกลวงโดยมิชอบ (Player Injured by Illegal Deception)

ในกรณีที่ผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันมีสาเหตุพึงเชื่อได้ว่า ได้มีผู้แข่งขันที่ไม่รู้ตัวได้รับข้อมูลจากปรบักษ์โดยกรตีความจากข้อมูลที่ได้รับนั้นไม่ตรงกับความจริงที่เกิดจากคำพูด กริยาอาการ หรือจังหวะที่ผิดปกติไปของฝ่ายตรงข้ามที่สามารถรู้ได้ในขณะที่กระทำการหลอกลวงนั้นว่าจะเป็นการที่เกิดประโยชน์แก่เขาฝ่ายของตนเองแล้ว ให้ผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันทำการให้คะแนนมอบไป (ดูกฎข้อ 12C)

กฎข้อ 74
ความประพฤติและมารยาท
(CONDUCT AND ETIQUETTE)

A. ท่าทีที่ถูกต้อง (Proper Attitude)

1. ความสุภาพ (Courtesy)

ผู้แข่งขันควรรักษาความสุภาพไว้ตลอดระยะเวลาการแข่งขัน

2. มารยาทในการใช้ถ้อยคำและการกระทำ (Etiquette of Word and Action)

ผู้แข่งขันควรหลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำหรือการกระทำที่ไม่สุภาพ ที่อาจทำให้เกิดความรำคาญหรือระอึกระอ่วนกับผู้แข่งขันคนอื่น หรือที่เป็นการรบกวนความสนุกของการแข่งขัน

3. การปฏิบัติตามระเบียบที่ถูกต้อง (Conformity to Correct Procedure)

ผู้แข่งขันทุกคนต้องทำตามระเบียบวิธีที่สม่ำเสมอและถูกต้องในการประมูลไพ่และในการเล่นไพ่ ทั้งนี้เนื่องจากการกระทำที่ไม่ถูกต้องแตกต่างไปจากมาตรฐานของกฎ กติกาในการแข่งขันอาจทำให้การแข่งขันนั้นต้องมีการชะงักไม่ราบรื่นได้

B. มารยาท (Etiquette)

เพื่อเป็นการแสดงความสุภาพ ผู้แข่งขันควรที่จะงดเว้นการกระทำดังต่อไปนี้

1. การแสดงความไม่สนใจในการแข่งขัน (Paying insufficient attention to the game)

2. พูดแสดงความพอใจในระหว่างการแข่งขันและการเล่น (Making gratuitous comments during the auction and play)

3. ทำการดึงไพ่ออกมาก่อนถึงรอบของตนที่จะเล่น (Detaching a card before it is his turn to play)

4. ถ่วงเวลาการแข่งขันโดยไม่จำเป็น (Prolonging play unnecessarily) เช่นทำการเล่นต่อไปโดยที่รู้ดีว่าตองที่เหลือนั้นฝ่ายของตนกินได้หมดแล้ว เพียงเพื่อต้องการให้ฝ่ายตรงข้ามเสียเวลาและเสียความคิดในการที่จะต้องทำการป้องกัน

5. เรียกผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันด้วยกริยาที่ไม่สุภาพต่อผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขัน หรือต่อผู้ร่วมการแข่งขันท่านอื่น

C. การทำผิดจรรยาบรรณ (Violations of Procedure)

การกระทำที่ถือว่าการผิดจรรยาบรรณ มีดังต่อไปนี้

1. ใช้ถ้อยคำในการประมูลไพ่ที่แตกต่างกันสำหรับการประมูลไพ่อย่างเดียวกัน (Using different designations for the same call)

2. บ่งแสดงอาการของความชอบหรือไม่ชอบในการประมูลไพ่หรือในการเล่นไพ่ (Indicating approval or disapproval of a call or play)

3. บ่งแสดงความคาดหวังหรือแสดงความตั้งใจที่จะกินหรือจะเสียตองที่ทำการแข่งขันยังไม่ครบ (Indicating the expectation or intention of winning or losing a trick that has not been completed)

4. พูดหรือแสดงอาการในระหว่างการแข่งขันหรือการเล่นเพื่อให้มีความเอาใจใส่ต่อเหตุการณ์ที่มีความหมายเกิดขึ้นหรือต่อจำนวนตองที่ยังต้องการเพื่อให้ครบตามสัญญา (Commenting or acting during the auction or play so as to call attention to a significant occurrence, or to the number of tricks still required for success)

5. ทำการมองหรือจ้องไปยังผู้แข่งขันคนหนึ่งคนใดในระหว่างการประมูลและการเล่น หรือมองไปยังมือของผู้แข่งขันอีกคนหนึ่งเพื่อความประสงค์ที่จะเห็นไพ่ของเขาหรือดูตำแหน่งไพ่ว่าได้ทำการดึงออกมาจากตรงไหน (Looking intently at any other during the auction and play, or at another player's hand as for the purpose of seeing his cards or of observing the place from which he draws a card) แต่ให้ดูกฎข้อ 73D2 ในกรณีที่ผู้แข่งขันมีความตั้งใจที่จะแสดงให้เห็นไพ่มือของเขาเอง
6. แสดงอาการให้เห็นชัดเจนว่าไม่มีความสนใจไพ่มือของตนต่อไปแล้ว (Showing an obvious lack of further interest in a deal) เช่นการรวบไพ่ทั้งหมดในมือของตน
7. เปลี่ยนจังหวะในการประมูลไพ่หรือในการเล่นไพ่เพื่อวัตถุประสงค์ที่จะทำให้ฝ่ายตรงข้ามสับสน (Varying the normal tempo of bidding or play for the purpose of disconcerting an opponent)
8. ลุกออกจากโต๊ะการแข่งขันโดยไม่จำเป็น ก่อนที่จะมีการประกาศจบรอบการแข่งขัน (Leaving the table needlessly before the round is called)

กฎข้อ 75

ข้อตกลงระหว่างคู่ขา

(PARTNERSHIP AGREEMENTS)

- A. ข้อตกลงพิเศษที่มีเฉพาะระหว่างคู่ขา (Special Partnership Agreements)
 การตกลงพิเศษที่มีเฉพาะระหว่างคู่ขากันนั้นไม่ว่าจะบอกแจ้งแก่กันเอาไว้ก่อนหรือเข้าใจกันได้เองนั้น ต้องบอกกับ
 คู่ขาด้วยโดยไม่มี การปิดบังและโดยทุกประการที่มีการเข้าใจกัน (ดูกฎข้อ 40) ข้อมูลข่าวสารที่มีการสื่อถึงกันระหว่าง
 คู่ขาด้วยการมีข้อตกลงกันเป็นพิเศษโดยเฉพาะนั้นต้องมีที่มาจากการประมูลไฟ การเล่น และจากสภาพเงื่อนไขที่
 กำลังทำการแข่งขันกันอยู่เท่านั้น
- B. การละเมิดข้อตกลงที่มีอยู่กันระหว่างคู่ขา (Violations of Partnership Agreements)
 การที่ผู้แข่งขันกระทำการที่เป็นการละเมิดข้อตกลงที่มีอยู่กันระหว่างคู่ขานั้น ถือว่าไม่ใช่จะเป็นการไม่ถูกต้อง ตราบ
 เท่าที่คู่ขาไม่ทราบถึงการละเมิดนั้น (แต่ถ้ามีการละเมิดกันอยู่เป็นนิจ ก็อาจเป็นสภาพของการตกลงที่มีการเข้าใจ
 กันเอาเองโดยไม่ต้องบอกกัน ในกรณีเช่นนี้ต้องทำการแจ้งบอกกับฝ่ายตรงข้ามให้ทราบด้วย) ผู้แข่งขันไม่มีพันธะ
 ภาระที่จะต้องเปิดเผยให้ฝ่ายตรงข้ามทราบว่าตนได้ทำการละเมิดข้อตกลงที่มีอยู่กันระหว่างคู่ขาตามที่ได้ประกาศไว้
 และถ้าต่อมาภายหลังฝ่ายตรงข้ามได้รับความเสียหาย เช่น การเอาการละเมิดนั้นไปตีความผิดไปก็ไม่มีสิทธิ์ที่จะ
 ได้รับการชดเชย
- C. การตอบคำถามในเรื่องของข้อตกลงเฉพาะระหว่างคู่ขา (Answering Questions on Partnership Agreements)
 ในการอธิบายตอบคำถามในเรื่องของข้อตกลงเฉพาะระหว่างคู่ขาในความหมายของการประมูลไฟหรือในการเล่นไฟ
 ให้กับฝ่ายปรปักษ์นั้น (ดูกฎข้อ 20) ผู้แข่งขันจะต้องบอกให้ทราบถึงข้อมูลข่าวสารพิเศษทุกประการที่ถูกส่งมายังเขา
 จากข้อตกลงเฉพาะระหว่างคู่ขาหรือจากประสบการณ์ระหว่างคู่ขา แต่ไม่ต้องบอกถึงการตีความที่ตนได้มาจาก
 ความรู้ทั่วไปและจากประสบการณ์ของตนเอง
- D. การแก้ไขความผิดพลาดในคำอธิบาย (Correcting Errors in Explanation)
1. ผู้อธิบายพบว่ามีความผิดพลาดในการอธิบายของตน (Explainer Notices Own Error)
 ในกรณีที่ผู้แข่งขันมารู้ตัวทีหลังว่าคำอธิบายของเขานั้นผิดพลาดหรือไม่สมบูรณ์ เขาต้องทำการเรียกผู้อำนวยความสะดวก
 แข่งขันในทันที (ซึ่งผู้อำนวยความสะดวกแข่งขันจะต้องใช้กฎข้อ 21 หรือ 40C)
 2. ความผิดพลาดในการอธิบายที่คู่ขาของผู้อธิบายเป็นคนพบ (Error Noticed by Explainer's Partner)
 ในกรณีที่ได้เห็นคู่ขาของตนให้คำอธิบายแก่ฝ่ายตรงข้ามไปโดยมีความผิดพลาดนั้น เป็นการไม่สมควรที่เขาจะทำการ
 แก้ไขความผิดพลาดนั้นในทันทีก่อนที่การประมูลนั้นจะเสร็จสิ้นลงหรือจนกว่าจะเริ่มการเดินไฟ และถ้าหาก
 ว่าฝ่ายของตนเป็นฝ่ายป้องกัน เป็นการไม่สมควรสำหรับผู้แข่งขันที่จะบ่งบอกหรือแสดงด้วยอาการใด ๆ ว่ามี
 การผิดพลาดเกิดขึ้นแล้ว (คือเขาจะต้องไม่ช่วยโอกาสใช้ข้อมูลข่าวสารอันได้มาโดยมิชอบนี้) อย่างไรก็ตาม ผู้
 แข่งขันนั้นต้องแจ้งกับปรปักษ์หลังจากที่ได้ทำการเรียกผู้อำนวยความสะดวกแข่งขันมาแล้ว ว่าคู่ขาของเขาให้คำอธิบายไป
 ไม่ถูกต้องในครั้งแรก หรือเรียกผู้อำนวยความสะดวกแข่งขันมาหลังจากเสร็จสิ้นการประมูลในกรณีที่ฝ่ายของตนเป็นผู้เดิน
 ไฟหรือเป็นดัมมี่ หรือทำการเรียกผู้อำนวยความสะดวกแข่งขันมาหลังจากแข่งขันในกระดานนั้นเสร็จสิ้นแล้วในกรณีที่ฝ่าย
 ของตนเป็นฝ่ายป้องกัน *

* ตัวอย่างสองตัวอย่างนี้อาจทำให้เกิดความกระจ่างในเรื่องของความรับผิดชอบของผู้แข่งขัน (และของผู้อำนวยความสะดวก) หลังจากที่ได้ให้คำอธิบายที่ไขว้เขวไม่ถูกต้องกับฝ่ายตรงข้าม ในทั้งสองตัวอย่างที่จะกล่าวถึงนี้ ฝ่ายเหนือเปิดประมูลด้วย 1NT ฝ่ายใต้ซึ่งถือไพ่อ่อนมีชุดเหลี่ยมยาวประมูลรับ 2D ซึ่งได้ตั้งใจจะหยุดแค่นั้น แต่ฝ่ายเหนือได้ทำการตอบคำถามของฝ่ายตะวันตกว่าฝ่ายใต้เข้าประมูลโดยมีกำลังและเป็นการถามหาชุด major

ตัวอย่างที่ 1 คำอธิบายที่ผิดพลาด

ตามที่มีการตกลงกันไว้ระหว่างคู่ชานั้น 2D เป็นการ signoff อย่างธรรมดา ความผิดอยู่ที่การอธิบายของฝ่ายเหนือ การให้คำอธิบายเช่นนี้ถือว่าเป็นการผิดกฎ เนื่องจากฝ่ายตะวันออกและตะวันตกมีสิทธิ์ที่จะได้รับคำอธิบายที่ถูกต้องในข้อตกลงของคู่ชาฝ่ายเหนือและฝ่ายใต้ (เมื่อการทำผิดกฎเช่นนี้เกิดผลเสียหายกับฝ่ายของตะวันออกและตะวันตก ผู้อำนวยความสะดวกแข่งขันก็ควรใช้วิธีการให้คะแนนมอบ) ถ้าต่อมาฝ่ายเหนือทราบขึ้นมาว่าตนได้ทำการอธิบายผิดพลาดไป ก็ต้องรีบแจ้งต่อผู้อำนวยความสะดวกในทันที ฝ่ายใต้จะต้องไม่ทำอะไรใด ๆ เพื่อแก้ไขคำอธิบายที่ผิดพลาดนั้น ในระหว่างที่การประมูลกันต่อไป และหลังจากเสร็จสิ้นการประมูลแล้ว ถ้าฝ่ายใต้ได้เป็นผู้เดินหรือเป็นดัมมี่ก็ควรเรียกผู้อำนวยความสะดวกมาและทำการบอกแก้ไขคำอธิบายที่ถูกต้อง แต่ถ้าฝ่ายใต้ได้เป็นผู้ป้องกันก็ให้เรียกผู้อำนวยความสะดวกมาเพื่อบอกแก้ไขให้คำอธิบายที่ถูกต้องหลังจากที่ได้ทำการแข่งขันในกระดานนั้นเสร็จสิ้นลงแล้ว

ตัวอย่างที่ 2 การประมูลผิด

ถ้าในข้อตกลงของคู่ชาของฝ่ายเหนือและฝ่ายใต้เป็นไปอย่างที่ได้อธิบายนั้น คือ 2D เป็นไพ่ที่มีกำลังและเป็นการถามหาชุด major แต่ฝ่ายใต้ได้ทำการเข้าประมูลผิดพลาดเอง ในกรณีนี้ถือว่ามีกรรมการผิดกฎเนื่องจากฝ่ายตะวันออกและฝ่ายตะวันตกได้รับคำอธิบายที่เป็นไปตามข้อตกลงของฝ่ายเหนือและฝ่ายใต้ที่ถูกต้องจริง จึงไม่มีข้ออ้างที่จะเอาคำอธิบายที่ถูกต้องจากฝ่ายเหนือและฝ่ายใต้ (และไม่ว่าจะเกิดความเสียหายใด ๆ ขึ้นมา ผู้อำนวยความสะดวกแข่งขันจะต้องปล่อยให้ผลที่เกิดขึ้นมาคงอยู่อย่างนั้น แต่ถ้าหากไม่ปรากฏมีหลักฐานในอันที่จะแย้งได้แล้ว ให้ผู้อำนวยความสะดวกแข่งขันถือไว้ก่อนว่าเป็นการอธิบายที่ผิดพลาดมากกว่าจะเป็นการเข้าประมูลที่ผิดพลาด) และฝ่ายใต้ต้องไม่ทำการแก้ไขคำอธิบายของฝ่ายเหนือในทันที (หรือแจ้งผู้อำนวยความสะดวก) และฝ่ายใต้ไม่ต้องมีความรับผิดชอบในการที่จะต้องแจ้งผู้อำนวยความสะดวกแข่งขันในภายหลังด้วย

ในกรณีตัวอย่างทั้ง 2 นั้น ฝ่ายใต้ได้ยื่นฝ่ายเหนืออธิบายให้กับฝ่ายตรงข้ามและรู้ว่า 2D ของตนนั้นถูกแปลไปผิดความรับรู้เช่นนี้เป็น " ข่าวสารที่ได้มาโดยมิชอบ " (ดูกฎข้อ 16A) ดังนั้นฝ่ายใต้ต้องระมัดระวังอย่าทำการใด ๆ ต่อไปจากนั้นโดยการอาศัยข้อมูลข่าวสารนี้ (ถ้าหากทำ ผู้อำนวยความสะดวกแข่งขันก็ต้องให้คะแนนมอบ) ตัวอย่างเช่น ถ้าฝ่ายเหนือทำการประมูลต่อ 2NT ฝ่ายใต้มีความรับรู้อันไม่ชอบธรรมว่าการประมูลในครั้งนี้ของฝ่ายเหนือมีความหมายว่าเขาไม่มีชุด major 4 ใบ ชุดใดเลย แต่ความรับผิดชอบของฝ่ายใต้นั้นก็คือต้องปฏิบัติเหมือนดังว่าฝ่ายเหนือพยายามอย่างเต็มที่ในการหาเกม เมื่อคู่ชามีไฟกำลังอ่อนโดยฝ่ายเหนือได้แสดงว่าถือแต้มสูงสุดโนตรัมป์ นั้น

กฎข้อ 76
ผู้ดู
(SPECTATORS)

- A. การกระทำของผู้ดูในระหว่างการประมูลหรือการเล่น (Conduct During Bidding or Play)
1. ควรดูผู้แข่งขันเพียงคนเดียวเท่านั้น (One Hand Only)
ผู้ดูหรือผู้ชมการแข่งขันไม่ควรที่จะดูไพ่ของผู้ที่ทำการแข่งขันเกินกว่าหนึ่งคน เว้นแต่จะได้รับอนุญาต
 2. ปฏิกริยาส่วนตัวของผู้ดู (Personal Reaction)
ผู้ดูหรือผู้ชมการแข่งขันต้องไม่แสดงปฏิกริยาใด ๆ ที่มีต่อการประมูลหรือการเล่นไพ่ในระหว่างที่กำลังทำการแข่งขันกันอยู่
 3. กริยาอาการหรือคำพูดของผู้ดูหรือผู้ชม (Mannerisms or Remarks)
ในระหว่างรอบของการแข่งขัน ผู้ดูหรือผู้ชมต้องไม่แสดงอาการกริยาหรือการใช้คำพูดไม่ว่าชนิดใด รวมทั้งควรงดเว้นการพูดกับผู้แข่งขันด้วย
 4. ควรให้เกียรติกับผู้แข่งขันทุกคน (Consideration for Players)
ผู้ดูหรือผู้ชมต้องไม่กระทำการใด ๆ ที่เป็นการรบกวนผู้แข่งขัน
- B. การเข้ามามีส่วนร่วมในการแข่งขัน (Spectator Participation)
ผู้ดูหรือผู้ชมต้องไม่ทำการทักว่ามีการทำผิดกฎหรือการทำผิดพลาดเกิดขึ้น ห้ามการพูดของผู้ดูหรือผู้ชมในเมื่อสงสัยในข้อเท็จจริงในการแข่งขันหรือในกฎของการแข่งขัน เว้นแต่ผู้อำนวยการแข่งขันจะขอให้พูด

บทที่ 8
คะแนน
(THE SCORE)

กฎข้อ 77
ตารางการให้คะแนน
(DUPLICATE BRIDGE SCORING TABLE)

คะแนนของตอง
(TRICK SCORE)

คะแนนของฝ่ายผู้เดินถ้าทำการกินตองได้ตามสัญญา (Scored by Declarer's side if the contract is fulfilled)

ถ้าชุดทรัมป์เป็น	ดอกจิก	เหลียม	โพแดง	โพดำ
สำหรับแต่ละตองบวกที่ประมูลและทำได้				
ไม่ถูกดับเบิ้ล	20	20	30	30
ถูกดับเบิ้ล	40	40	60	60
มีการรีดับเบิ้ล	80	80	120	120

การประมูลในสัญญาในทรัมป์

	ไม่ถูกดับเบิ้ล	ถูกดับเบิ้ล	มีการรีดับเบิ้ล
สำหรับตองบวกตองแรกที่ประมูลและทำได้	40	80	160
สำหรับตองต่อ ๆ ไป	30	60	120

คะแนนที่ทำได้ 100 คะแนนขึ้นไปในกระดานเดียวเรียกว่าได้เกม คะแนนที่ได้น้อยกว่า 100 เรียกว่าแต้มคอย

คะแนนรางวัล
(PREMIUM SCORE)

คะแนนของฝ่ายผู้เดินในการทำแสดมได้	ไม่มีเกม (Not Vulnerable)	มีเกม (vulnerable)
ในการประมูลแสดมและทำได้ตามสัญญา		
แสดมเล็ก (12 ตอง) ประมูลและทำได้	500	750
แสดมใหญ่ (13 ตอง) ประมูลและทำได้	1000	1500

ตองกินเกิน
(OVER TRICKS)

สำหรับแต่ละตองที่เกิน (ทำได้มากกว่าที่สัญญา)	ไม่มีเกม (Not Vulnerable)	มีเกม (vulnerable)
ไม่ถูกดับเบิ้ล	ตามค่าของตอง	ตามค่าของตอง
ถูกดับเบิ้ล	100	200
มีการรีดับเบิ้ล	200	400

คะแนนรางวัลสำหรับการมีเกม การมีแต้มคอย ที่มีการทำได้ตามสัญญา
(PREMIUMS FOR GAME, PARTSCORE, FULFILLING CONTRACT)

การทำได้ตามสัญญา	คะแนนรางวัลที่ได้รับ
ทำเกมได้เมื่อมีเกมอยู่ก่อน (Vulnerable)	500
ทำเกมได้เมื่อไม่มีเกมอยู่ก่อน (Not-Vulnerable)	300
ทำแต้มคอยได้ (Partscore)	50
ทำได้ตามสัญญาที่ถูกดับเบิ้ล แต่ไม่มีการรีดับเบิ้ล	50
ทำได้ตามสัญญาที่ถูกดับเบิ้ล และมีการรีดับเบิ้ล	100

คะแนนปรับสำหรับตองที่ตก
(UNDERTRICK PENALTIES)

ถ้าฝ่ายผู้เดินทำไม่ได้ตามสัญญา คะแนนจะตกเป็นของฝ่ายป้องกัน
(Scored by declarer's opponents if the contract is not fulfilled)

ตองตก
(UNDERTRICKS)

ตองที่ตก	ไม่มีเกม (Not-Vulnerable)			มีเกม (Vulnerable)		
	ปกติ	ดับเบิ้ล	รีดับเบิ้ล	ปกติ	ดับเบิ้ล	รีดับเบิ้ล
สำหรับตองแรกที่ตก ตองละ	50	100	200	100	200	400
สำหรับตองต่อ ๆ ไปที่ตก ตองละ	50	200	400	100	300	600
สำหรับตองที่มีคะแนนพิเศษ ตองละ	0	100	200	0	0	0

กฎข้อ 78
วิธีการให้คะแนน
(METHOD OF SCORING)

A. การคิดคะแนนแบบแมทช์พอยท์ (Matchpoint Scoring)

ในการคิดคะแนนแบบแมทช์พอยท์นั้น ให้ผู้แข่งขันแต่ละคนได้รับคะแนนโดยเอาคะแนนของผู้แข่งขันคนอื่นที่แข่งขันในกระดานเดียวกันกับตนมาทำการเปรียบเทียบกัน เป็น 2 หน่วยแต้ม (คือหนึ่งแมทช์พอยท์หรือครึ่งแมทช์พอยท์) สำหรับคะแนนทุกอันที่น้อยกว่าเขา และ 1 หน่วยแต้มสำหรับคะแนนทุกอันที่เท่ากับเขา และศูนย์หน่วยแต้มสำหรับคะแนนที่สูงกว่าของเขา

B. การคิดคะแนนแบบแมทช์สากล (International Matchpoint Scoring – IMP)

ในการคิดคะแนนแบบแมทช์สากลนั้น ให้ใช้ผลต่างระหว่างคะแนนของผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายมาทำการเปรียบเทียบกันและแปลงค่าคะแนนนั้นเป็นคะแนนแบบ IMP ตามมาตราการแปลงค่าคะแนนดังต่อไปนี้

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

C. การคิดคะแนนแบบการใช้คะแนนรวม (Total Point Scoring)

ในการคิดคะแนนแบบการใช้คะแนนรวมนั้น ให้เอาคะแนนรวมของทุกกระดานที่มีการแข่งขันมาเป็นคะแนนของแต่ละฝ่ายที่เข้าทำการแข่งขัน

D. การคิดคะแนนแบบวิธีพิเศษ (Special Scoring Methods)

ในการที่จะทำการคิดคะแนนแบบวิธีพิเศษนั้น เป็นหน้าที่ของฝ่ายจัดการแข่งขันขององค์กรนั้นที่จะอนุมัติ โดยที่ก่อนที่จะมีการจัดการแข่งขันนั้น ต้องมีการจัดเตรียมวิธีการแข่งขัน รายละเอียดในการสมัครเข้าแข่งขัน วิธีการให้คะแนน การคิดหาผู้ชนะ วิธีการตัดสินในคะแนนที่มีการเสมอกัน และอื่น ๆ

กฎข้อ 79
ตองที่ได้กิน
(TRICKS WON)

A. ความตกลงตรงกันในตองที่ได้กิน (Agreement on Tricks Won)

ให้ผู้แข่งขันทำความตกลงให้ตรงกันในเรื่องจำนวนตองที่แต่ละฝ่ายได้กิน ก่อนที่จะนำไพ่ของทั้งสี่มือเก็บเข้าไปในช่องของกระดาน

B. ความเห็นที่ไม่ตรงกันในตองที่ได้กิน (Disagreement on Tricks Won)

ในกรณีที่ผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายมีความเห็นที่ไม่ตรงกันในตองที่แต่ละฝ่ายได้กิน ก็จะต้องทำการเรียกผู้อำนวยการแข่งขันมา ห้ามทำการแก้ไขเปลี่ยนแปลงคะแนนจนกว่าผู้อำนวยการแข่งขันจะมาถึงก่อนที่จะจบการแข่งขันในรอบนั้นตามที่มีกำหนดไว้ในกฎข้อ 8 (แต่ในกฎข้อ 69 หรือกฎข้อ 71 สามารถลบล้างอำนาจของกฎข้อนี้ได้ หากมีการยอมตามการกล่าวอ้างหรือมีการอ้างสิทธิ์เสียตองขึ้นมา)

C. ความผิดพลาดในการคิดคะแนน (Error in Score)

ความผิดพลาดในการคิดคำนวณคะแนนหรือทำตารางคะแนนตามที่ตกลงกันไว้ นั้น ไม่ว่าจะความผิดพลาดนั้นจะเกิดจากผู้แข่งขันหรือจากผู้ทำคะแนน (scorer) ให้ทำการแก้ไขให้ถูกต้องได้จนกว่าจะหมดเวลาที่ฝ่ายจัดการแข่งขันขององค์กรนั้นกำหนดไว้ให้ล่าช้าได้ (ถ้าการแข่งขันนั้นมีลักษณะพิเศษ ก็อาจจะกำหนดเวลาในการแก้ไขคะแนนให้มีเพิ่มมากกว่าปกติก็ได้) และในกรณีที่ฝ่ายจัดการแข่งขันไม่ได้กำหนดเวลาสำหรับการแก้ไขคะแนนมากกว่าปกติแล้ว ให้ถือว่าช่วงเวลาสำหรับการแก้ไขคะแนนนั้นจะหมดลงภายใน 30 นาทีหลังจากการทำคะแนนของทางการเสร็จลงแล้ว และสามารถนำมาให้ดูกันได้

บทที่ 9
การจัดการแข่งขัน
(TOURNAMENT SPONSORSHIP)

กฎข้อ 80
องค์กรที่จัดการแข่งขัน
(SPONSORING ORGANIZATION)

องค์กรที่จัดการแข่งขันภายใต้กฎนี้มีหน้าที่และอำนาจดังต่อไปนี้

- A. ผู้อำนวยการแข่งขัน (Tournament Director)
ในการแต่งตั้งผู้อำนวยการแข่งขันนั้น ถ้าหากไม่มีผู้อำนวยการแข่งขัน ผู้แข่งขันในรายการนั้นควรแต่งตั้งผู้เล่นคนใดคนหนึ่งในบรรดาผู้แข่งขันด้วยกันให้ขึ้นมาทำหน้าที่นี้ได้
- B. การเตรียมการจัดการแข่งขัน (Advance Arrangements)
ในการเตรียมการสำหรับการแข่งขันนั้น ควรจัดเตรียมสถานที่แข่งขัน ที่พักรับรอง อุปกรณ์สำหรับการแข่งขัน รวมทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็น
- C. กำหนดเวลาสำหรับการแข่งขัน (Session Times)
ให้มีการกำหนดวันเวลาสำหรับการแข่งขันในแต่ละวาระของประเภทการแข่งขัน
- D. เงื่อนไขในการสมัครเข้าแข่งขัน (Conditions of Entry)
ให้ทำการกำหนดเงื่อนไขของการสมัครเข้าแข่งขันในรายการนั้นให้ชัดเจน
- E. ข้อกำหนดสำหรับเงื่อนไขพิเศษ (Special Conditions)
ในการกำหนดเงื่อนไขพิเศษ เช่น ให้ทำการประมูลโดยการเขียน หรือการประมูลโดยใช้กล่องสำหรับประมูลไฟฟ้ามี่ฉากกัน หรือการกำหนดบทปรับโทษจากการกระทำใด ๆ ที่มีการส่งออกไปโดยไม่มีฉากกัน เป็นต้น
- F. ข้อบังคับปลีกย่อยที่มีการนำมาเพิ่มเติม (Supplementary Regulations)
องค์กรที่จัดการแข่งขันสามารถที่จะประกาศใช้ข้อบังคับปลีกย่อยโดยการนำมาเพิ่มเติมในกฎข้อบังคับได้ แต่ต้องไม่ขัดกับกฎข้อบังคับที่มีอยู่
- G. การประท้วง (Appeals)
ต้องมีสถานที่ที่เหมาะสมในการรับเรื่องราวการประท้วง

บทที่ 10
ผู้อำนวยการแข่งขัน
(TOURNAMENT DIRECTOR)

ตอนที่ 1
ความรับผิดชอบ
(RESPONSIBILITIES)

กฎข้อ 81
หน้าที่และอำนาจ
(DUTIES AND POWERS)

- A. สถานภาพที่เป็นทางการ (Official Status)
ผู้อำนวยการแข่งขันคือผู้แทนที่เป็นทางการขององค์กรที่ทำการจัดการแข่งขันนั้น
- B. ข้อจำกัดและความรับผิดชอบ (Restrictions and Responsibilities)
1. การจัดการทางด้านเทคนิค (Technical Management)
ผู้อำนวยการแข่งขันรับผิดชอบในเรื่องการจัดการด้านเทคนิคของการแข่งขัน
 2. การปฏิบัติตามกฎและข้อบังคับ (Observance of Laws and Regulations)
ผู้อำนวยการแข่งขันต้องอยู่ในกรอบของกฎและข้อบังคับเพิ่มเติมที่องค์กรจัดการแข่งขันนั้นประกาศใช้
- C. อำนาจและหน้าที่ของผู้อำนวยการแข่งขัน (Director's Duties and Powers)
อำนาจและหน้าที่ของผู้อำนวยการแข่งขันโดยปกติมีดังต่อไปนี้
1. ผู้ช่วย (Assistants)
ผู้อำนวยการแข่งขันสามารถแต่งตั้งผู้ช่วยได้ตามความจำเป็นเพื่อการทำหน้าที่
 2. การรับสมัครผู้เข้าแข่งขัน (Entries)
ผู้อำนวยการแข่งขันเป็นผู้รับสมัครและจัดทำรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน
 3. เงื่อนไขของการแข่งขัน (Conditions of Play)
ผู้อำนวยการแข่งขันเป็นผู้กำหนดเงื่อนไขของการแข่งขันที่เหมาะสม และทำการประกาศให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันนั้นได้รับทราบ
 4. วินัยในการแข่งขัน (Discipline)
ผู้อำนวยการแข่งขันเป็นผู้รักษาวินัย และดูแลให้การแข่งขันนั้นดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย
 5. กฎ (Law)
ผู้อำนวยการแข่งขันเป็นผู้บริหารจัดการและแปลความหมายของกฎเหล่านี้ และทำการแจ้งให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทราบถึงสิทธิ์และความรับผิดชอบภายใต้กฎเหล่านี้
 6. ความผิดพลาด (Errors)

ผู้อำนวยการแข่งขันเป็นผู้ที่จะต้องทำการแก้ไขความผิดพลาด หรือการทำผิดกฎ ที่รับทราบมาไม่ว่าจากทางใด ในช่วงที่ต้องทำการแก้ไขตามที่กำหนดไว้ในกฎข้อ 79C

7. การปรับโทษ (Penalties)

ผู้อำนวยการแข่งขันเป็นผู้ที่จะต้องทำการประเมินปรับโทษ เมื่อต้องมีการปรับโทษ

8. การยกโทษ (Waiver of Penalties)

ผู้อำนวยการแข่งขันเป็นผู้ที่จะต้องทำการยกเลิกการปรับโทษ โดยให้พิจารณาตามเหตุที่ฝ่ายที่ไม่ได้เป็นผู้ทำผิด ได้ร้องขอมา

9. ข้อโต้แย้ง (Disputes)

ผู้อำนวยการแข่งขันเป็นผู้ที่จะต้องทำหน้าที่ในการไกล่เกลี่ยข้อโต้แย้ง และต้องเสนอเรื่องที่มีการโต้แย้งกันนั้นไปยังคณะกรรมการที่มีหน้าที่ในเรื่องนั้นตามความจำเป็น

10. คะแนน (Scores)

ผู้อำนวยการแข่งขันเป็นผู้ที่จะต้องทำหน้าที่ในการรวบรวมคะแนน และจัดทำรายงานผลของการแข่งขันให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันได้รับทราบ

11. การรายงานผล (Reports)

ผู้อำนวยการแข่งขันเป็นผู้ที่จะต้องทำหน้าที่ในการรายงานผลของการแข่งขันให้กับองค์กรที่จัดการแข่งขันเพื่อเป็นหลักฐานอย่างเป็นทางการ

D. การมอบอำนาจ (Delegation of Duties)

ผู้อำนวยการแข่งขันอาจทำการมอบหมายหน้าที่ใด ๆ ตามที่แสดงไว้ในข้อ “ C “ ให้แก่ผู้ช่วยได้ แต่การทำเช่นนั้นไม่ได้หมายความว่าผู้อำนวยการแข่งขันจะหมดความรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ของผู้ช่วยของเขา ผู้อำนวยการแข่งขันยังคงต้องมีพันธกรณีและต้องรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ของผู้ช่วยของเขาด้วย

กฎข้อ 82

การแก้ไขความผิดพลาดทางระเบียบปฏิบัติ
(REFTIFICATION OF ERRORS OF PROCEDURE)

- A. หน้าที่ของผู้อำนวยการแข่งขัน (Director's Duty)
ผู้อำนวยการแข่งขันมีหน้าที่ในการแก้ไขความผิดพลาดทางระเบียบปฏิบัติ และทำการรักษาความก้าวหน้าของการแข่งขันให้ดำเนินไปโดยราบรื่นและไม่ขัดต่อกฎต่าง ๆ ในการแข่งขัน
- B. การแก้ไขความผิดพลาด (Rectification of Error)
ในการแก้ไขความผิดพลาดทางระเบียบปฏิบัตินั้น กำหนดให้ผู้อำนวยการแข่งขันปฏิบัติดังนี้
1. การให้คะแนนมอบ (Award of Adjusted Score)
ให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการให้คะแนนมอบตามที่อนุญาตไว้ในกฎเหล่านั้น
 2. กำหนดเวลาการแข่งขัน (Specify Times of Play)
ผู้อำนวยการแข่งขันสามารถกำหนดเวลาให้แข่งขัน หรือทำการเลื่อนเวลาของแต่ละกระดานการแข่งขันได้
- C. ความผิดพลาดของผู้อำนวยการแข่งขัน (Director's Error)
ในกรณีที่ผู้อำนวยการแข่งขันได้ทำการตัดสินใจไปอย่างหนึ่งแล้ว และต่อมากตนเองหรือหัวหน้าผู้อำนวยการแข่งขันพิจารณาเห็นว่าไม่ถูกต้อง และถ้าไม่มีทางแก้ไขที่จะสามารถให้คะแนนในกระดานนั้นได้อย่างถูกต้องตามปกติ ก็ต้องให้คะแนนมอบไป โดยถือว่าผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายไม่ได้ทำผิดสำหรับเรื่องนี้

กฎข้อ 83

การแจ้งให้ทราบถึงสิทธิในการอุทธรณ์
(NOTIFICATION OF THE RIGHT TO APPEAL)

ในกรณีที่ผู้อำนวยการแข่งขันเชื่อว่าน่าจะมีการทบทวนการตัดสินใจของตนเสียใหม่ โดยการพิจารณาจากข้อเท็จจริง หรือจากการใช้อำนาจที่ตนเห็นสมควร (เช่น เมื่อทำการให้คะแนนมอบโดยใช้กฎข้อ 12) ผู้อำนวยการแข่งขันก็ควรแจ้งแก่ผู้แข่งขันว่าเขามีสิทธิในการอุทธรณ์ได้

ตอนที่ 2
การตัดสิน
(RULINGS)

กฎข้อ 84
การตัดสินตามความจริงที่เกิดขึ้น
(RULINGS ON AGREED FACTS)

เมื่อผู้อำนวยการแข่งขันได้ถูกเรียกเพื่อทำการตัดสินในด้านการใช้กฎหรือข้อบังคับ และเมื่อได้มีความเห็นพ้องต้องกันในข้อเท็จจริงระหว่างผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายแล้ว ก็ให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการตัดสินดังต่อไปนี้

- A. ในกรณีที่ไม่มีการปรับโทษ (No Penalty)
ถ้ากฎบ่งบอกว่าไม่มีการปรับโทษ และไม่มีโอกาสที่เขาจะใช้อำนาจตัดสินตามที่เห็นสมควรได้ ก็ต้องให้ผู้แข่งขันทำการประมวลหรือทำการแข่งขันต่อไป
- B. ในกรณีที่มีข้อกำหนดในการปรับโทษ (Penalty under Law)
ในกรณีที่มีข้อกำหนดไว้ในกฎอย่างชัดเจนให้มีการปรับโทษในการทำผิด ก็ให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำการประเมินปรับโทษตามกฎ และดูแลให้เป็นไปตามข้อกำหนดในการปรับโทษนั้น
- C. ทางเลือกปฏิบัติของผู้แข่งขัน (Player's Option)
ในกรณีที่กฎมีข้อกำหนดให้ผู้ที่ถูกละเมิดเลือกการลงโทษได้ ผู้อำนวยการแข่งขันต้องทำการอธิบายโดยละเอียดชัดเจนว่ามีทางเลือกที่จะเลือกได้ แล้วดูแลให้มีการเลือกการลงโทษและการปรับโทษจริงตามนั้น
- D. ทางเลือกปฏิบัติของผู้อำนวยการแข่งขัน (Director's Option)
ในกรณีที่กฎมีข้อกำหนดให้ทางเลือกแก่ผู้อำนวยการแข่งขันระหว่างการปรับโทษอย่างหนึ่งกับการให้คะแนนมอบแล้ว ผู้อำนวยการแข่งขันต้องพยายามรักษาความเสมอภาค แต่ต้องยกประโยชน์ในข้อที่ไม่ชัดเจนให้กับฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิด
- E. การปรับโทษตามที่เห็นสมควร (Discretionary Penalty)
ในกรณีที่มีการทำผิดเกิดขึ้นซึ่งในกฎไม่ได้บ่งบอกให้มีการลงโทษหรือปรับโทษเอาไว้ ให้ผู้อำนวยการแข่งขันทำคะแนนมอบ เมื่อมีทางเป็นไปได้พอสมควรว่า ฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดนั้นเป็นฝ่ายเสียหาย และทำการแจ้งกับฝ่ายที่ทำผิดว่าเขามีสิทธิ์ที่จะอุทธรณ์

กฎข้อ 85
การตัดสินในกรณีที่มีการโต้แย้งกันในข้อเท็จจริง
(RULINGS ON DISPUTED FACTS)

เมื่อผู้อำนวยการแข่งขันถูกเรียกไปให้ใช้กฎตัดสิน โดยที่ผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายไม่เห็นต้องกันในด้านข้อเท็จจริง ก็ให้ผู้อำนวยการแข่งขันดำเนินการดังต่อไปนี้

A. การประเมินของผู้ผู้อำนวยการแข่งขัน (Director's Assessment)

ถ้าหากผู้อำนวยการแข่งขันแน่ใจว่าตรวจสอบข้อเท็จจริงได้แล้ว ก็ให้ดำเนินการตัดสินตามกฎข้อ 84

B. หากไม่สามารถหาข้อเท็จจริงได้ (Facts Not Determined)

ถ้าหากผู้อำนวยการแข่งขันไม่สามารถสรุปหาข้อเท็จจริงให้เป็นที่พอใจได้ ก็ให้ทำการตัดสินเป็นไปในทางที่ให้การแข่งขันนั้นดำเนินต่อไป และทำการแจ้งแก่ผู้แข่งขันถึงสิทธิ์ที่จะอุทธรณ์

ตอนที่ 3
การแก้ไขการทำผิดกฎ
(CORRECTION OF IRREGULARITIES)

กฎข้อ 86
ในการแข่งขันประเภททีม
(IN TEAM PLAY)

- A. คะแนนเฉลี่ยของการแข่งขันแบบคะแนน IMP (Average Score at IMP Play)
ในกรณีที่ผู้อำนวยการแข่งขันตัดสินเลือกการให้คะแนนมอบประเภทที่ตั้งเกณฑ์ไว้แบบคะแนนเฉลี่ยบวกหรือคะแนนเฉลี่ยลบของการแข่งขันแบบคะแนน IMP (artificial adjusted score of average plus or average minus in IMP play) คะแนนที่จะทำการมอบให้ นั่นคือ คะแนนเฉลี่ยบวกคือบวก 3IMP คะแนนเฉลี่ยลบคือลบ 3IMP ตามลำดับ
- B. การปรับคะแนนประเภทไม่สมดุลในการแข่งขันแบบแพ้คัดออก (Non-balancing Adjustment, Knockout Play)
ในกรณีที่ผู้อำนวยการแข่งขันตัดสินเลือกการให้คะแนนมอบประเภทไม่สมดุล (ดูกฎข้อ 12C) ในการแข่งขันแบบแพ้คัดออกสำหรับการแข่งขันกระดานใดก็ตาม คะแนนของผู้แข่งขันในกระดานนั้นต้องคำนวณแยกกันแล้วให้คะแนนเฉลี่ยของกระดานนั้นแก่ผู้แข่งขันทั้งสองฝ่าย
- C. กระดานที่ใช้ทดแทน (Substitute Board)
ห้ามผู้อำนวยการแข่งขันใช้อำนาจตามกฎข้อ 6 เพื่อสั่งให้มีการแจกไพ่ใหม่อีกกระดานหนึ่ง ในกรณีที่ผลของการแข่งขันที่ไม่รวมกระดานนั้นได้เป็นที่รับทราบกันแล้ว ในกรณีเช่นนี้ให้ผู้อำนวยการแข่งขันใช้วิธีการมอบคะแนน (adjusted score) แทน

กฎข้อ 87
กระดานที่ใช้ไม่ได้
(FOULED BOARD)

A. คำจำกัดความ (Definition)

กระดานที่ให้ถือว่าเป็นกระดานที่ใช้ในการแข่งขันไม่ได้ นั้น คือกระดานที่ผู้อำนวยการแข่งขันพิจารณาพบว่าได้มีไพ่ใบหนึ่งหรือหลายใบถูกใส่ไว้ผิดที่ในกระดานนั้น ในลักษณะที่ทำให้ผู้แข่งขันไม่สามารถที่จะเปรียบเทียบผลการแข่งขันในกระดานนั้นกับผู้แข่งขันคนอื่นได้ เนื่องจากการแข่งขันในไฟที่ไม่เหมือนกันกับผู้แข่งขันในโต๊ะอื่น ๆ

B. การให้คะแนนสำหรับกระดานที่ใช้ในการแข่งขันไม่ได้ (Scoring the Fouled Board)

ในการให้คะแนนสำหรับกระดานที่ใช้ในการแข่งขันไม่ได้ นั้น ให้ผู้อำนวยการแข่งขันพิจารณาให้ใกล้เคียงที่สุดเท่าที่จะทำได้ว่า คะแนนอย่างไรที่เกิดขึ้นในกระดานนั้นในรูปไฟที่ถูกต้อง และรูปไพ่จะมีการเปลี่ยนแปลงไป ให้แบ่งคะแนนตามรูปไฟเช่นนี้ออกเป็นสองกลุ่มแล้วคิดลำดับของแต่ละกลุ่มแยกจากกันตามข้อบังคับที่องค์กรจัดการแข่งขันกำหนดไว้

* ในการแข่งขันประเภททีม องค์กรที่จัดการแข่งขันอาจกำหนดให้มีการแจกไพ่ใหม่ได้ (ตามกฎข้อ 6)

ตอนที่ 4 การปรับโทษ (PENALTIES)

กฎข้อ 88 การให้คะแนนชดเชยความเสียหาย (AWARD OF IDEMNITY POINTS)

ในการแข่งขันกีฬาวินด์เซิร์ฟประเภทคู่หรือประเภทเดี่ยวนั้น ในกรณีที่ผู้แข่งขันฝ่ายที่ไม่ได้ทำผิดได้รับคะแนนมอบประเภทมีเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (artificial adjusted score) โดยที่ไม่ใช่ความผิดหรือความสมัครใจของตัวเอง ก็ให้ผู้แข่งขันคนนั้นได้รับคะแนนมอบอย่างน้อย 60% ของแมทช์พอยท์ที่เขาสามารถจะทำได้สำหรับกระดานนั้น หรือจากเปอร์เซ็นต์เฉลี่ยของแมทช์พอยท์ที่เขาสามารถทำได้จากบรรดากระดานที่เขาได้แข่งขันมาแล้วถ้าหากเปอร์เซ็นต์เฉลี่ยนั้นสูงกว่า 60%

กฎข้อ 89 การปรับโทษในการแข่งขันประเภทเดี่ยว (PENALTIES IN INDIVIDUAL EVENTS)

ในการแข่งขันกีฬาวินด์เซิร์ฟประเภทเดี่ยวนั้น ในกรณีที่มีการทำผิดและต้องทำการปรับโทษนั้น ให้ผู้อำนวยการแข่งขันใช้การปรับโทษตามที่มีกำหนดไว้ในกฎเหล่านี้ และในการจัดคะแนนมอบนั้นให้ทำการจัดมอบให้อย่างเท่า ๆ กันกับผู้แข่งขันทั้งสองคนในฝ่ายที่มีการทำผิดถึงแม้ว่าจะมีเพียงคนเดียวที่เป็นผู้ทำผิดนั้น แต่ในการให้ประเมินปรับโทษนั้น ผู้อำนวยการแข่งขันต้องไม่ทำการประเมินปรับโทษในด้านของระเบียบปฏิบัติแก่คู่ขาของฝ่ายที่ทำผิดถ้าหากในความเห็นของผู้ผู้อำนวยการแข่งขันนั้นเห็นว่าเขาไม่ได้มีส่วนในการละเมิดทำผิดกฎนั้น

กฎข้อ 90
ระเบียบปฏิบัติในการปรับโทษ
(PROCEDURE PENALTIES)

- A. อำนาจหน้าที่ของผู้อำนวยการแข่งขัน (Director's Authority)
อำนาจหน้าที่ของผู้อำนวยการแข่งขันนั้น คือการบังคับใช้การปรับโทษในกรณีที่มีการทำผิดหรือมีการละเมิดกฎ นอกจากนี้แล้วผู้อำนวยการแข่งขันยังมีอำนาจและหน้าที่ในการประเมินปรับโทษในการละเมิดใด ๆ ที่ทำให้การแข่งขันมีความล่าช้าไปโดยไม่สมควรได้ หรือการกระทำใด ๆ ที่เป็นอุปสรรคขัดขวางต่อเกมการแข่งขัน หรือการกระทำใด ๆ ที่ทำให้เกิดความไม่สะดวกต่อผู้เข้าแข่งขันคนอื่น หรือการละเมิดระเบียบวิธีที่ถูกต้อง หรือการที่ทำให้เกิดการต้องให้คะแนนมอบแก่โต๊ะการแข่งขันอื่น ต่าง ๆ เหล่านี้อีกด้วย
- B. การละเมิดที่ต้องมีการปรับโทษ (Offences Subject to Penalty)
การละเมิดที่ต้องมีการปรับโทษมีดังต่อไปนี้ แต่ก็ไม่ได้จำกัดว่าต้องมีเพียงแค่นั้นเท่านั้น ทั้งนี้ให้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้อำนวยการแข่งขัน
1. การมาแข่งขันล่าช้า (Tardiness)
ผู้เข้าแข่งขันมาทำการแข่งขันภายหลังเวลาเริ่มการแข่งขันที่มีการกำหนดเอาไว้
 2. การเล่นที่ล่าช้า (Slow Play)
ผู้แข่งขันทำการแข่งขันอย่างล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดไว้ให้
 3. การสนทนาที่มีเสียงดัง (Loud Discussion)
ผู้แข่งขันทำการสนทนาอภิปรายใด ๆ ในเรื่องของการประมวลไพ่ วิธีการเล่น หรือผลของการแข่งขันในกระดานนั้น ด้วยเสียงที่ดังจนอาจทำให้ได้ยินไปถึงผู้เข้าร่วมการแข่งขันในโต๊ะอื่นได้
 4. การทำการเปรียบเทียบคะแนนกัน (Comparing Scores)
ผู้แข่งขันทำการเปรียบเทียบคะแนนใด ๆ กับผู้เข้าร่วมการแข่งขันคนอื่นในระหว่างการแข่งขัน
 5. การจับไพ่ของผู้เข้าร่วมการแข่งขันคนอื่น (Touching Another's Cards)
ผู้แข่งขันทำการแตะต้องหรือนำไพ่ของผู้เข้าร่วมการแข่งขันคนอื่นมาดู (กฎข้อ 7)
 6. การใส่ไพ่กลับคืนผิดกระดาน (Misplacing Cards in Board)
ผู้แข่งขันทำการใส่ไพ่กลับคืนผิดกระดาน หรือการใส่ไพ่กลับคืนผิดช่องของกระดาน
 7. ความผิดพลาดในเรื่องระเบียบปฏิบัติ (Errors in Procedure)
ผู้แข่งขันทำการผิดพลาดในเรื่องระเบียบปฏิบัติ (เช่น การไม่ได้นับไพ่มือของตนก่อนเริ่มการแข่งขัน การแข่งขันผิดกระดาน ต่าง ๆ เหล่านี้เป็นต้น) ที่ทำให้เกิดต้องมีการให้คะแนนมอบแก่ผู้แข่งขันคนอื่นขึ้นมา
 8. การไม่ทำตามคำสั่ง (Failure to Comply)
ผู้แข่งขันไม่ทำตามคำสั่งแต่โดยดีในข้อบังคับของการแข่งขันหรือโดยคำสั่งใด ๆ ของผู้อำนวยการแข่งขัน

กฎข้อ 91
การปรับโทษหรือการระงับโทษ
(PENALIZE OR SUSPEND)

A. อำนาจของผู้อำนวยการแข่งขัน (Director's Power)

ในการปฏิบัติหน้าที่รักษาความสงบเรียบร้อยและวินัยในการแข่งขันนั้น ผู้อำนวยการแข่งขันมีอำนาจที่ให้ไว้โดยเฉพาะที่จะทำการปรับโทษเป็นคะแนน หรืออาจให้ระงับโทษหรือการปรับโทษแต่เพียงบางส่วน สำหรับผู้แข่งขันคนนั้นในวาระของการแข่งขันนั้น (การตัดสินของผู้อำนวยการแข่งขันในข้อนี้ถือเป็นเด็ดขาด)

B. สิทธิในการไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขัน (Right to Disqualify)

ผู้อำนวยการแข่งขันมีอำนาจที่ให้ไว้โดยเฉพาะที่จะไม่ให้ผู้แข่งขันเข้าร่วมในการแข่งขันได้เมื่อมีสาเหตุ ทั้งนี้การห้ามนี้ต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันหรือจากองค์กรที่จัดการแข่งขันด้วย

บทที่ 11 การอุทธรณ์

กฎข้อ 92 สิทธิในการอุทธรณ์ (RIGHT TO APPEAL)

- A. สิทธิของผู้เข้าแข่งขัน (Contestant's Right)
ผู้เข้าแข่งขันหรือหัวหน้าทีมของเขาอาจทำการอุทธรณ์ให้มีการทบทวนการตัดสินของผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันที่ได้ทำที่โต๊ะการแข่งขันของเขาได้
- B. เวลาสำหรับการอุทธรณ์ (Time of Appeal)
การอุทธรณ์การตัดสินหรือคำตัดสินของผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันนั้น ต้องกระทำภายใน 30 นาที หลังจากที่มีประกาศคะแนนออกมาอย่างเป็นทางการให้ทราบ
- C. วิธีการอุทธรณ์ (How to Appeal)
การทำการอุทธรณ์ทั้งหมดจะต้องทำผ่านทางผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันเท่านั้น
- D. ความเห็นพ้องกับการอุทธรณ์ (Concurrence of Appellants)
ในการอุทธรณ์นั้นไม่มีการไต่สวนผู้แข่งขันคนอื่น ให้ทำการไต่สวนเฉพาะคู่กรณี (ยกเว้นในการแข่งขันประเภทเดี่ยว) หรือเฉพาะหัวหน้าทีมเท่านั้น ผู้ที่มีได้อยู่ในเหตุการณ์ถือว่าเห็นพ้องด้วยการอุทธรณ์

กฎข้อ 93
ระเบียบปฏิบัติในการอุทธรณ์
(PROCEDURES OF APPEAL)

- A. ในกรณีที่ไม่มีคณะกรรมการอุทธรณ์ (No Appeal Committee)
- กำหนดให้หัวหน้าผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันเป็นผู้รับฟังความและทำการตัดสินการอุทธรณ์ที่ปวง คณะกรรมการอุทธรณ์ หรือในกรณีที่คณะกรรมการอุทธรณ์ไม่สามารถมาประชุมกันได้เนื่องจากไปรบกวน ความก้าวหน้าของการแข่งขันที่กำลังดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ในกรณีที่ไม่มี
- B. ในกรณีที่มีคณะกรรมการอุทธรณ์ (Appeal Committee is Available)
- ถ้าหากมีคณะกรรมการอุทธรณ์อยู่ด้วยแล้ว
1. การอุทธรณ์เกี่ยวกับกฎ (Appeal Concerns Law)

กำหนดให้หัวหน้าผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขัน เป็นผู้รับฟังความและทำการตัดสินการอุทธรณ์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกฎ หรือข้อบังคับเท่านั้น คำตัดสินของเขานี้สามารถนำไปอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันได้ (องค์กรที่ จัดการแข่งขันอาจจะกำหนดเงื่อนไขในการอุทธรณ์ได้สำหรับกรณีที่มีการแข่งขันแบบพิเศษที่จัดขึ้นนั้น)

 2. การอุทธรณ์ในกรณีอย่างอื่น (All Other Appeals)

กำหนดให้หัวหน้าผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขัน เป็นผู้เสนอคำอุทธรณ์อย่างอื่นต่อคณะกรรมการอุทธรณ์เพื่อการพิจารณา ตีความและทำการตัดสิน (องค์กรที่จัดการแข่งขันอาจจะกำหนดเงื่อนไขในการอุทธรณ์ได้สำหรับกรณีที่มีการ แข่งขันแบบพิเศษที่จัดขึ้นนั้น)

 3. การพิจารณาคำอุทธรณ์ (Adjudication of Appeals)

ในการพิจารณาคำอุทธรณ์นั้น คณะกรรมการอุทธรณ์สามารถใช้อำนาจที่กฎนี้ได้กำหนดให้ไว้กับ ผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันได้ ยกเว้นแต่ห้ามคณะกรรมการทำการยกเลิกคำตัดสินของผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันในเรื่องที่ เกี่ยวข้องกับกฎหรือข้อบังคับ หรือการใช้อำนาจของผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันในเรื่องของทางวินัย คณะกรรมการ อุทธรณ์จะทำได้เพียงแค่อำนาจให้ผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขันทำการเปลี่ยนแปลงคำตัดสินเท่านั้น (องค์กรที่จัดการ แข่งขันอาจจะกำหนดเงื่อนไขในการอุทธรณ์ได้สำหรับกรณีที่มีการแข่งขันแบบพิเศษที่จัดขึ้นนั้น)
- C. การอุทธรณ์ต่อเจ้าหน้าที่ระดับชาติ (Appeal to National Authority)
- หลังจากที่มีการอุทธรณ์ตามที่กำหนดให้มาแล้ว การอุทธรณ์นั้นอาจจะกระทำต่อไปยังเจ้าหน้าที่ระดับชาติได้

CHAPTER I

DEFINITIONS

Adjusted Score – An arbitrary score awarded by the Director (see Law 12). It is either “artificial” or assigned”.

1. An artificial adjusted score is one awarded in lieu of a result because no result can be obtained or estimated of a particular deal (e.g., when an irregularity prevents play of a deal).
2. An assigned adjusted score is awarded to one side, or to both sides, to be the result of the deal in place of the result actually obtained an irregularity.

Alert – A notification, whose form may be specified by a sponsoring organization, to the effect that opponents may be in need of an explanation.

Auction – 1. The process of determining the contract by means of successive calls.
2. The aggregate of calls made (see Law 17E).

Bid – An undertaking to win at least a specified number of odd tricks in a specified denomination.

Board – 1. A duplicate board as described in Law 2.
2. The four hands as originally dealt and placed in a duplicate board for play during that session.

Call – Any bid, double redouble or pass.

Contestant – In an individual event, a player; in a pair event, two players playing as partners throughout the event; in a team event, four or more players playing as team-mates.

Contract – The undertaking by declarer’s side to win, at the denomination named, the number of odd tricks specified in the final bid, whether undoubled, doubled or redoubled.

Convention – 1. A call that, by partnership agreement, conveys a meaning other than willingness to play in the denomination named (or in the last denomination named), or high-card strength or length (three cards or more) there. However, an agreement as to overall strength does not make a call a convention.
2. Defender’s play that serves to convey a meaning by agreement rather than inference.

Deal – 1. The distribution of the pack to form the hands of the four players.
2. The cards so distributed considered as a unit, including the auction and play thereof.

Declarer – The player who, for the side that makes the final bid, first bid the denomination named in the final bid. he becomes declarer when the opening lead is faced (but see Law 54A when the opening lead is made out of turn).

Defender – An opponent of (presumed) declarer.

Denomination – The suit or no trump specified in a bid.

Director – A person designated to supervise a duplicate bridge contest and to apply these laws.

Double – A call over an opponent’s bid increasing the scoring value of fulfilled or defeated contracts (see Laws 19 and 77).

Dummy – 1. Declarer’s partner. He becomes dummy when the opening lead is faced.
2. Declarer’s partner’s cards, once they are spread on the table after the opening lead.

Event – A contest of one or more sessions.

Follow Suit – Play a card of the suit that has been led.

Game – 100 or more trick points scored on one deal.

Hand – the cards originally dealt to a player, or the remaining portion thereof.

Honour – Any Ace, King, Queen, Jack or 10.

International Matchpoint (IMP) – A unit of scoring awarded according to a schedule established in Law 78B.

Irregularity – A deviation from the correct procedures set forth in the Laws.

Lead – The first card played to a trick.

LHO – Left-Hand opponent.

Matchpoint – A unit of scoring awarded to a contestant as a result of comparison with one or more other scores.

Odd Trick – Each trick to be won by declarer’s side in excess of six.

Opening Lead – The card led to the first trick.

Opponent – A player of the other side; a member of the partnership to which one is opposed.

Overtrick – Each trick won by declarer’s side in excess of the contract.

Pack – the 52 playing cards with which the game of Contract Bridge is played.

Partner – The player with whom one plays as a side against the other two players.

Partscore – 90 or fewer trick points scored on one deal.

Pass – A call specifying that a player does not, at that turn, elect to bid, double or redouble.

Play – 1. The contribution of a card from one’s hand to a trick, including the first card, which is the lead.
2. The aggregate of plays made.
3. The period during which the cards are played.
4. The aggregate of the calls and plays on a board.

Premium Points – Any points earned other than trick points (see Law 77).

Psychic Call – A deliberate and gross misstatement of honour strength or suit length.

Rectification – Adjustment made to permit the auction or play to proceed as normally as possible after an irregularity has occurred.

Redouble – A call over an opponent’s double, increasing the scoring value of fulfilled or defeated contracts (see Law 19 and 77).

Revoke – The play of a card of another suit by a player who is able to follow suit or to comply with a lead penalty.

RHO – Right-hand opponent.

Rotation – The clockwise order in which the deal and the right to call or play progress.

Round – A part of a session played without progression of players.

Session – An extended period of play during which a number of boards, specified by the sponsoring organization, is scheduled to be played.

Side – Two players who constitute a partnership against the other two players.

Slam – A contract to win six odd tricks (called Small Slam), or to win seven odd tricks (called Grand Slam).

Suit – One of four groups of cards in the pack, each group comprising thirteen cards and having a characteristic symbol: spades (S), hearts (H), diamonds (D), clubs (C).

Team – Two or more pairs played in different directions at different tables, but for a common score (applicable regulations may permit teams of more than four members).

Trick – The unit by which the outcome of the contract is determined, regularly consisting of four cards, one contributed by each player in rotation, beginning with the lead.

Trick Points – Points scored by declarer's side for fulfilling the contract (see Law 77).

Turn – The correct time at which a player may call or play.

Undertrick – Each trick by which declarer's side falls short of fulfilling the contract (see Law 77).

Vulnerability – The conditions for assigning premiums and undertrick penalties (see Law 77).

CHAPTER II

PRELIMINARIES

LAW 1 – THE PACK – RANK OF CARDS AND SUITS

Duplicate Contract Bridge is played with a pack of 52 cards, consisting of 13 cards in each of four suits. The suits rank downward in the order spades (S), hearts (H), diamonds (D), clubs (C). The Cards of each suit rank downward in the order Ace, King, Queen, Jack, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

LAW 2 – THE DUPLICATE BOARDS

A duplicate board containing a pack is provided for each deal to be played during a session. Each board is numbered and has four pockets to hold the four hands, designated North, East, South, and West. The dealer and vulnerability are designated as follows:

North Dealer	Boards	1	5	9	13
East Dealer	Boards	2	6	10	14
South Dealer	Boards	3	7	11	15
West Dealer	Boards	4	8	12	16
Neither Side Vulnerable	Boards	1	8	11	14
North – South Vulnerable	Boards	2	7	12	15
East – West Vulnerable	Boards	3	6	9	16
Both Sides Vulnerable	Boards	4	5	10	13

The same sequence is repeated for Boards 17 – 32 and for each subsequent group of 16 boards.

No board that fails to conform to these conditions should be used. If such board is used, however, the conditions marked on it apply for that session.

LAW 3 – ARRANGEMENT OF TABLES

Four players play at each table, and tables are numbered in a sequence established by the Director. He designates one direction as North; other compass directions assume the normal relationship to North.

LAW 4 – PARTNERSHIPS

The four players at each table constitute two partnerships or sides, North – South against East – West. In pair or team events the contestants enter as pairs or teams and retain the same partnerships throughout a session (except in the case of substitutions authorized by the Director). In individual events each player enters separately, and partnerships change during a session.

LAW 5 – ASSIGNMENT OF SEATS

A. *Initial Position*

The Director assigns an initial position to each contestant (individual, pair or team) at the start of a session. Unless otherwise directed, the numbers of each pair or team may select seats among those assigned to them by mutual agreement. Having once selected a compass direction, a player may change it within a session only upon instruction or with permission of the Director.

B. *Change of Direction or Table*

Players change their initial compass direction or proceed to another table in accordance with the Director's instructions. The Director is responsible for clear announcement of instructions; each player is responsible for moving when and as directed and for occupying the correct seat after each change.

CHAPTER III

PREPARATION AND PROGRESSION

LAW 6 – THE SHUFFLE AND DEAL

A. *The Shuffle*

Before play starts, each pack is thoroughly shuffled. There is a cut if either opponent so requests.

B. *The Deal*

The cards must be dealt face down, one card at time, into four hands of thirteen cards each; each hand is then placed face down in one of the four pockets of the board. The recommended procedure is that the cards be dealt in rotation, clockwise.

C. *Representation of Both Pairs.*

A member of each side should be present during the shuffle and deal unless the Director instructs otherwise.

D. *New Shuffle and Re-deal*

1. *Cards Incorrectly Dealt or Exposed*

There must be a new shuffle and a re-dealt if it is ascertained before the auction begins for both sides (see Law 17A) that the cards have been incorrectly dealt or that a player could have seen the face of a card belonging to another hand.

2. *No Shuffle or No Deal*

No result may stand if the cards are dealt without shuffle from a sorted deck or if the deal had previously been played in a different session.

3. *At Director's Instruction.*

Subject to Law 22A, there must be a new shuffle and a redeal when required by the Director for any reason compatible with the Laws (but see Law 86C).

E. *Director's Option on Shuffling and Dealing*

1. *By Players*

The Director may instruct that the shuffle and deal be performed at each table immediately before play starts.

2. *By Director*

The Director may perform the shuffle and deal in advance, himself.

3. *By Agents or Assistants*

The Director may have his assistants or other appointed agents perform the shuffle and deal in advance.

4. *Different Method of Dealing or Pre – dealing*

The Director may require a different method of dealing or pre – dealing.

F. *Duplication of Board*

If required by the conditions of play, one or more exact copies of each original deal may be made under the Director's instructions.

LAW 7 – CONTROL OF BOARD AND CARDS

A. *Placement of Board*

When a board is to be played it is placed in the center of the table until play is completed.

B. *Removal of Cards from Board*

Each player takes a hand from the pocket corresponding to his compass position.

1. *Counting Cards in Hand before Play*

Each player counts his cards face down to be sure he has exactly thirteen; after that, and before making a call, he must inspect the face of his cards.

2. *Control of Player's Hand*

During play each player retains possession of his own cards, not permitting them to be mixed with those of any other player. No player shall touch any cards other than his own (but declarer may play dummy's cards in accordance with Law 45) during or after play except by permission of the Director.

C. *Returning Cards to Board*

Each player shall restore his original thirteen cards to the pocket corresponding to his compass position. Thereafter no hand shall be removed from the board unless a member of each side, or the Director, is present.

D. *Responsibility for Procedures*

Any contestant remaining at a table throughout a session is primarily responsible for maintaining proper conditions of play at the table.

LAW 8 – SEQUENCE OF ROUNDS

A. *Movement of Boards and Players*

1. *Director's Instructions*

The Director instructs the players as to the proper movement of boards and progression of contestants.

2. *Responsibility for Moving Boards*

The North player at each table is responsible for moving the boards just completed at his table to the proper table for the following round, unless the Director instructs otherwise.

B. *End of Round*

In general, a round ends when the Director gives the signal for the start of the following round; but if any table has not completed play by that time, the round continues for that table until there has been a progression of players.

C. *End of Last Round and End of Session*

The last round of a session, and the session itself, ends for each table when play of all boards schedule at that table has been completed, and when all scores have been entered on the proper scoring forms without objection.

CHAPTER IV

GENERAL LAWS GOVERNING IRREGULARITIES

LAW 9 – PROCEDURE FOLLOWING AN IRREGULARITY

A. *Calling Attention to an Irregularity*

1. **During the Auction Period**
Unless prohibited by Law, any player may call attention to an irregularity during the auction, whether or not it is his turn to call.
2. **During the Play Period**
 - (a) Unless prohibited by Law, declarer or either defender may call attention to an irregularity that occurs during the play period.

- (b) Dummy (dummy's restricted rights are defined in Laws 42 and 43).
 - (1) Dummy may not call attention to an irregularity during the play but may do so after play of the hand is concluded.
 - (2) Dummy may attempt to prevent declarer from committing an irregularity (Law 42B2).

B. After Attention Is Called to an Irregularity

1. Summoning the Director

- (a) When to Summon
The Director must be summoned at once when attention is drawn to an irregularity.
- (b) Who May Summon
Any player, including dummy, may summon the Director after attention has been drawn to an irregularity.
- (c) Retention of Rights
Summoning the Director does not cause a player to forfeit any rights to which he might otherwise be entitled.
- (d) Opponents' Rights
The fact that a player draws attention to an irregularity committed by his side does not affect the rights of the opponents.

2. Further Bids or Plays

No player shall take any action until the Director has explained all matters in regard to rectification and to the assessment of a penalty.

C. Premature Correction of an Irregularity

Any premature correction of an irregularity by the offender may subject him to a further penalty (see the lead penalties of Law 26).

LAW 10 – ASSESSMENT OF A PENALTY

A. Right to Assess Penalty

The Director alone has the right to assess penalties when applicable. Players do not have the right to assess (or waive) penalties on their own initiative.

B. Cancellation of Payment or Waiver of Penalty

The Director may allow or cancel any payment or waiver of penalties made by the players without his instructions.

C. Choice after Irregularity

1. Explanation of Options

When these Laws provide an option after an irregularity, the Director shall explain all the options available.

2. Choice among Options

If a player has an option after an irregularity, he must make his selection without consulting partner.

LAW 11 – FORFEITURE OF THE RIGHT TO PENALIZE

A. Action by Non-Offending Side

The right to penalize an irregularity may be forfeited if either member of the non-offending side takes any action before summoning the Director. The Director so rules when the non-offending side may have gained through subsequent action taken by an opponent in ignorance of the penalty.

B. Irregularity Called by Spectator

1. Spectator Responsibility of Non-Offending Side.

The right to penalize an irregularity may be forfeited if attention is first drawn to the irregularity by a spectator for whose presence at that table the non-offending side is responsible.

2. Spectator Responsibility of Offending Side

The right to correct an irregularity may be forfeited if attention is first drawn to the irregularity by a spectator for whose presence at the table the offending side is responsible.

C. Penalty after Forfeiture of the Right to Penalize

Even after the right to penalize has been forfeited under this Law, the Director may assess a procedural penalty (see Law 90).

LAW 12 – DIRECTOR'S DISCRETIONARY POWERS

A. Right to Award an Adjusted Score

The Director may award an adjusted score (or scores), either on his own initiative or on the application of any player, but only when these Laws empower him to do so, or:

1. Laws Provide No indemnity

The Director may award an assigned adjusted score when he judges that these Laws do not provide indemnity to the non-offending contestant for the particular type of violation of law committed by an opponent.

2. Normal Play of the Board Is Impossible

The Director may award an artificial adjusted score if no rectification can be made that will permit normal play of the board (see Law 88).

3. Incorrect Penalty Has Been Paid.

The Director may award an adjusted score if an incorrect penalty has been paid.

B. No Adjustment for Undue Severity of Penalty

The Director may not award an adjusted score on the ground that the penalty provided in these Laws is either unduly severe or advantageous to either side.

C. Awarding an Adjusted Score**1. Artificial Score**

When, owing to an irregularity, no result can be obtained, the Director awards an artificial adjusted score according to responsibility for the irregularity: average minus (at most 40% of the available matchpoints in pairs) to a contestant directly at fault; average (50% in pairs) to a contestant only partially at fault; average plus (at least 60% in pairs) to a contestant in no way at fault (see Law 86 for team play or Law 88 for pairs play). These scores awarded to the two sides need not balance.

2. Assigned Score

When the Director awards an assigned adjusted score in place of a result actually obtained after an irregularity, the score is, for a non-offending side, the most favourable result that was likely had the irregularity not occurred or, for an offending side, the most unfavourable result that was at all probable. The scores awarded to the two sides need not balance and may be assigned either in matchpoints or by altering the total-point score prior to matchpointing.

3. Unless Zonal Organizations specify otherwise, an appeals committee may vary an assigned adjusted score in order to do equity.**LAW 13 – INCORRECT NUMBER OF CARDS**

When the Director determines that one or more pockets of the board contained an incorrect number of cards*, and a player with an incorrect hand has made a call, then when the Director deems that the deal can be corrected and played normally with no change of call, the deal may be so played with the concurrence of all four players. Otherwise, the Director shall award an artificial; adjusted score and may penalize an offender. If no such call has been made, then:

(* Where three hands are correct and one hand is deficient, Law 14, and not this Law, applies.)

A. No Player Has Seen Another's Card

The Director shall correct the discrepancy as follows, if no player will then have seen another's card, shall require that the board be played normally.

1. Hand Records

When hand records are available, the Director shall distribute the cards in accordance with the records.

2. Consult Previous Players

If hand records are not available, the Director shall correct the board by consulting with players who have previously played it.

3. Require a Redeal

If the board was incorrectly dealt, the Director shall require a redeal (Law 6).

B. A player Has Seen Another Player's Card(s)

When the Director determines that one or more pockets of the board contained an incorrect number of cards and after restoration of the board to its original condition a player has seen one or more cards of another player's hand, if the Director deems:

1. The Information Gained Is Inconsequential

that such information will not interfere with normal bidding or play, the Director, with the concurrence of all four players, may allow the board to be played and scored normally.

2. The Information Will Interfere with Normal Play.

that the information gained thereby is of sufficient importance to therefore with normal bidding or play, or if any player objects to playing the board, the Director shall award an artificial adjusted score and may penalize an offender.

C. Play Completed

When it is determined after play ends that a player's hand originally contained more than 13 cards with another player holding correspondingly fewer, the result must be cancelled (for procedural penalty, Law 90).

LAW 14 – MISSING CARD**A. Hand Found Deficient before Play Commences**

When three hands are correct and the fourth is found to be deficient before the play period begins, the Director makes a search for any missing card, and:

1. Card Is Found

If a card is found, it is restored to the deficient hand.

2. Card Cannot Be Found

If a card cannot be found, the Director reconstructs the deal, as near to its original form as he can determine, by substituting another pack.

B. Hand Found Deficient Afterwards

When three hands are correct and the fourth is found to be deficient after the play period begins, the Director makes a search for any missing card, and:

1. Card Is Found

(a) If a card is found among the played cards, Law 67 applies.

(b) If a card is found elsewhere, it is restored to the deficient hand, and penalties may apply (see 3., following).

2. Card Cannot Be Found

If a card cannot be found, the deal is reconstructed as nearby as can be determined in its original form by substituting another pack, and penalties may apply (see 3., following).

3. Possible Penalties

A card restored to a hand under the provisions of Section B of this Law is deemed to have belonged continuously to the deficient hand. It may become a penalty card (Law 50), and failure to have played it may constitute a revoke.

LAW 15 – PLAY OF A WRONG BOARD

A. *Player Have Not Previously Played Board*

If players play a board not designated for them to play in the current round:

1. **Score Board as Played**

The Director normally allows the score to stand if none of the four players have previously played the board.

2. **Designate a Late Play**

The Director may require both pairs to play the correct board against one another later.

B. *One or More Players Have Previously Played Board*

If any player plays a board he has previously played, with the correct opponents or otherwise, his second score on the board is cancelled both for his side and his opponents, and the Director shall award an artificial adjusted score to the contestants deprived of the opportunity to earn a valid score.

C. *Discovered during Auction*

If, during the auction period, the Director discovers that a contestant is playing a board not designated for him to play in the current round, he shall cancel the auction, ensure that the correct contestants are seated and that they are informed of their rights both now and at future rounds. A second auction begins. Players must repeat calls they made previously. If any call differs in any way from the corresponding call in the first auction, the Director shall cancel the board. Otherwise, play continues normally.

LAW 16 – UNAUTHORIZED INFORMATION

Players are authorized to base their calls and plays on information from legal calls and or plays, and from mannerisms of opponents. To base a call or play on other extraneous information may be an infraction of law.

A. *Extraneous information from Partner*

After a player makes available to his partner extraneous information that may suggest a call or play, as by means of a remark, a question, a reply to a question, or by unmistakable hesitation, unwonted speed, special emphasis, tone, gesture, movement, mannerism or the like, the partner may not choose from among logical alternative actions one that could demonstrably have been suggested over another by the extraneous information.

1. **When Such Information Is Given**

When a player considers that an opponent has made such information available and that damage could well result, he may, unless the regulations of the sponsoring organization prohibit, immediately announce that he reserves the right to summon the Director later (the opponents should summon the Director immediately if they dispute the fact that unauthorized information might have been conveyed).

2. **When Illegal Alternative Is Chosen**

When a player has substantial reason to believe* that an opponent who had a logical alternative has chosen an action that could have been suggested by such information, he should summon the Director forthwith. The Director shall require the auction and play to continue, standing ready to assign an adjusted score if he considers that an infraction of law has resulted in damage.

(* When play ends; or, as to dummy's hand, when dummy is exposed.)

B. *Extraneous Information from Other Sources.*

When a player accidentally receives unauthorized information about a board he is playing or has yet to play, as by looking at the wrong hand; by overhearing calls, results or remarks; by seeing cards at another table; or by seeing a card belonging to another player at his

own table before the auction begins, the Director should be notified forthwith, preferably by the recipient of the information. If the Director considers that the information could interfere with normal play, he may:

1. **Adjust Positions**
If the type of contest and scoring permit, adjust the players' positions at the table, so that the player with information about one hand will hold that hand; or:
2. **Appoint Substitute**
With the concurrence of all four players, appoint a temporary substitute to replace the player who received the unauthorized information; or,
3. **Award an Adjusted Score**
Forth with award an artificial adjusted score.

C. Information from Withdrawn Calls and Plays

A call or play may be withdrawn, and another substituted, either by a non-offending side after an opponent's infraction or by an offending side to rectify an infraction.

1. **Non-offending Side**
For the non-offending side, all information arising from a withdrawn action is authorized, whether the action be its own or its opponents'.
2. **Offending Side**
For the offending side, information arising from its own withdrawn action and from withdrawn actions of non-offending side is unauthorized. A player of the offending side may not choose from among logical alternative actions one that could demonstrably have been suggested over another by the unauthorized information.

CHAPTER V

THE AUCTION

PART I

CORRECT PROCEDURE

SECTION ONE

AUCTION PERIOD

LAW 17 – DURATION OF THE AUCTION

- A. **Auction Period Starts**
The auction period on a deal begins for a side when either partner looks at the face of his cards.
- B. **The First Call**
The player designated by the board as dealer makes the first call.
- C. **Successive Calls**

The player to dealer's left makes the second call, and thereafter each player calls in turn in a clockwise rotation.

D. Cards from Wrong Board

If a player who has inadvertently picked up the cards from a wrong board makes a call, that call is cancelled. If offender's LHO has called over the cancelled call, the Director shall assign artificial adjusted scores (see Law 90 for penalty) when offender's substituted call differs in any significant way from his cancelled call*. If offender subsequently repeats the cancelled call on the board from which he mistakenly drew his cards, the Director may allow that board to be played normally, but the Director shall assign artificial adjusted scores (see Law 90) when offender's call differs in any way from his original cancelled call:

(* Offender's LHO must repeat the previous call).

E. End of Auction Period

The auction period ends when all four players pass or when after three passes in rotation have followed any call the opening lead is faced (when a pass out of rotation has been accepted, see Law 34)

LAW 18 – BIDS

A. Proper Form

A bid names a number of odd tricks, from one to seven, and a denomination. (Pass, double and redouble are calls but not bids.)

B. To Supersede a Bid

A bid supersedes a previous bid if it names the same number of odd tricks in a higher-ranking denomination or a greater number of odd tricks in any denomination.

C. Sufficient Bid

A bid that supersedes the immediately previous bid is a sufficient bid.

D. Insufficient Bid

A bid that fails to supersede the immediately previous bid is an insufficient bid.

E. Rank of the Denominations

The rank of the denominations in descending order is: no trump, spades, hearts, diamonds, clubs.

F. Different Methods

Zonal Organizations may authorize different methods of making calls.

LAW 19 – DOUBLES AND REDOUBLES

A. Double

1. Legal Double

A player may double only the last preceding bid. that bid must have been made by an opponent; calls other than pass must not have intervened.

2. Proper Form for Double

In doubling, a player should not state the number of odd tricks or the denomination. The only correct form is the single word "Double".

3. Double of Incorrectly Stated Bid

If a player, in doubling, incorrectly states the bid, or the number of odd tricks or the denomination, he is deemed to have doubled the bid as it was made. (Law 16 – Unauthorized Information – may apply.)

B. Redoubles

1. Legal Redouble

A player may redouble only the last preceding double. That double must have been made by an opponent; calls than pass must not have intervened.

2. Proper Form for a Redouble

In redoubling, a player should not state the number of odd tricks or the denomination. The only correct form is the single word "Redouble".

3. Redouble of an Incorrectly Stated Bid

If a player, in redoubling, incorrectly states the doubled bid, or the number of odd tricks or the denomination, he is deemed to have redoubled the bid as it was made. (Law 16 – Unauthorized Information – may apply.)

C. Double or Redouble Superseded

Any double or redouble is superseded by a subsequent legal bid.

D. Scoring a Doubled or Redoubled Contract

If a doubled or redoubled bid is not followed by a subsequent legal bid, scoring values are increased as provided in Law 77.

LAW 20 – REVIEW AND EXPLANATION OF CALLS**A. Call Not Clearly Heard**

A player who does not hear a call distinctly may forthwith require that it be repeated.

B. Review of Auction during Auction Period

During the auction period, a player is entitled to have all* previous calls restated when it is his turn to call, unless he is required by law to pass; Alerts should be included in the restatement.

(* A player may not ask for a partial restatement of previous calls and may not halt the review before it has been completed.)

C. Review after Final Pass**1. Opening Lead Inquiry**

After the final pass either defender has the right to ask if it is his opening lead (see Laws 47E and 41).

2. Review of Auction

Declarer or either defender may, at his first turn to play, require all* previous calls to be restated (see Law 41B and 41C).

(* A player may not ask for a partial restatement of previous calls and may not halt the review before it has been completed.)

D. Who May Review the Auction

A request to have calls restated shall be responded to only by an opponent.

E. Correction of Error in Review

All players, including dummy or a player required by law to pass, are responsible for prompt correction of errors in restatement (see Law 12C1 when an uncorrected review causes damage).

F. Explanation of Calls**1. During the Auction**

During the auction and before the final pass, any player, at his own turn to call, may request* a full explanation of the opponents' auction (questions may be asked about calls actually made or about relevant calls available but not made); replies should normally be given by the partner of a player who made a call in question (see Law 75C).

(* Law 16 may apply, and sponsoring organizations may establish regulations for written explanation.)

2. During the Play Period

After the final pass and throughout the play period, either defender at his own turn to play may request* an explanation of opposing auction. At his or dummy's turn to play, the declarer may request an explanation of a defender's call or card play conventions.

(* Law 16 may apply, and sponsoring organizations may establish regulations for written explanation.)

LAW 21 – CALL BASED ON MISINFORMATION**A. Call Based on Caller's Misunderstanding**

A player has no recourse if he has made a call on the basis of his own misunderstanding.

B. Call Based on Misinformation from an Opponent**1. Change of Call**

Until the end of the auction period (see Law 17F), a player may, without penalty, change a call when it is probable that he made the call as a result of misinformation given to him by an opponent (failure to alert promptly to a conventional call or special understanding, where such alert is required by the sponsoring organization, is deemed misinformation), provided that his partner has not subsequently called.

2. Change of Call by Opponent Following Correction

When a player elects to change a call because of misinformation (as in 1., preceding), his LHO may then turn change any subsequent call he may have made, without penalty (unless his withdrawn call conveyed such information as to damage the non-offending side, in which case the Director may assign an adjusted score). (For unauthorized information from withdrawn calls, see Law 16C.)

3. Too Late to Change Call

When it is too late to change a call, the Director may award an adjusted score (Law 40C may apply).

SECTION TWO AUCTION HAS ENDED

LAW 22 – PROCEDURE AFTER THE AUCTION HAS ENDED

After the auction period has ended,

A. *No Player Has Bid*

If no player has bid, the hands are returned to the board without play. There shall not be a redeal.

B. *One or More Players Have Bid*

If any player has bid, the final bid becomes the contract, and play begins.

PART II IRREGULARITIES IN PROCEDURE

LAW 23 – DAMAGING ENFORCED PASS

Reference will be made to this Law from many other Laws that prescribe penalties for auction-period infractions. When the penalty for an irregularity under any Law would compel the offender's partner to pass at his next turn, if the Director deems that the offender, at the time of his irregularity, could have known that the enforced pass would be likely to damage the non-offending side, he shall require the auction and play to continue and consider awarding an adjust score. (see Law 72B1.)

SECTION ONE

EXPOSED CARD, AUCTION PERIOD

LAW 24 – CARD EXPOSED OR LED DURING AUCTION

When the Director determines, during the auction, that because of a player's action one or more cards of that player's hand were in position for the fact to be seen by his partner, the Director shall require that every such card be left face up on the table until the auction closes; and (penalty) if the offender subsequently becomes a defender, declarer may treat every such card as a penalty card (Law 50). In addition:

A. Low Card Not Prematurely Led

If it is a single card below the rank of an honour and not prematurely led, there is no further penalty.

B. Single Card of Honour Rank or Card Prematurely Led

If it is a single card of honour rank or is any card prematurely led, (penalty) offender's partner must pass when next it is his turn to call (see Law 23 when a pass damages the non-offending side).

C. Two or More Cards Are Exposed

If two or more cards are so exposed, (penalty) offender's partner must pass when next it is his turn to call (see Law 23 when a pass damages the non-offending side).

SECTION TWO

CHANGES OF CALLS

LAW 25 – LEGAL AND ILLEGAL CHANGES OF CALL

A. Immediate Correction of Inadvertency

Until his partner makes a call, a player may substitute his intended call for an inadvertent call but only if he does so, or attempts to do so, without pause for thought. If legal, his last call stands without penalty; if illegal, it is subject to the applicable Law.

B. Delayed or Purposeful Correction

Until LHO calls, a call may be substituted when Section A does not apply:

1. Substitute Call Condoned

The substituted call may be accepted (treated as legal) at the option of offender's LHO*; then, the second call stands and the auction proceeds without penalty. If offender's LHO has called before attention is drawn to the infraction and the Director determines that LHO intended his call to apply over the offender's original call at that turn, offender's substituted call stands without penalty, and LHO may withdraw his call without penalty (but see Law 16C2).

(* When the original bid was insufficient, apply Law 27.)

2. Not Condoned

If the substituted call is not accepted, it is cancelled, and

(a) First Call Illegal

If the first call was illegal, the offender is subject to the applicable law (and the lead penalties of Law 26 may apply to the second call).

(b) First Call Legal

If the first call was legal, the offender must either

(1) Let First Call Stand

Allow his first call to stand, in which case (penalty) his partner must pass when next it is his turn to call (see Law 23 when the pass damages the non-offending side), or,

(2) Substitute Another Call

Make any other legal call, in which case (penalty) the auction proceeds normally (but offender's partner may not base calls on information from withdrawn calls); the offending side* may receive no score greater than average minus (see Law 12C1).

(The non-offending side receives the score achieved at the table.)

(c) Lead Penalties

In either case (b) (1) or (b) (2) above, the offender's partner will be subject to a lead penalty (see Law 26) if he becomes a defender.

LAW 26 – CALL WITHDRAWN, LEAD PENALTIES

When an offending player's call is withdrawn, and he chooses a different* final call for that turn, then if he becomes a defender:

A. Call Related to Specific Suit

If the withdrawn call related to a specific suit or suits and

1. Suit Specified

If that suit was specified by the same player, there is no need penalty, but see Law 16C.

2. Suit Not Specified

If that suit was not specified in the legal auction by the same player, then declarer may (penalty) either require the offender's partner to lead the specified suit (or one particular specified suit) at his first turn to lead, including the opening lead, or prohibit offender's partner from leading the specified suit (or one particular specified suit) at his first turn to lead, including the opening lead, such prohibition to continue for as long as offender's partner retains the lead.

B. Other Withdrawn Calls

For other withdrawn calls, (penalty) declarer may prohibit offender's partner from leading any one suit* at his first turn to lead, including the opening lead, such prohibition to continue for as long as offender's partner retains the lead.

SECTION THREE**INSUFFICIENT BID****LAW 27 – INSUFFICIENT BID****A. Insufficient Bid Accepted**

Any insufficient bid may be accepted (treated as legal) at the option of offender's LHO. It is accepted if that player calls.

B. Insufficient Bid Not Accepted

If an insufficient bid made in rotation is not accepted, it must be corrected by the substitution of either a sufficient bid or a pass.

1. Not Conventional and Corrected by Lowest Sufficient Bid in Same Denomination**(a) No Penalty**

If both the insufficient bid and the bid substituted are incontrovertibly not conventional and if the bid is corrected by the lowest sufficient bid in the same denomination, the auction proceeds as though the irregularity had not occurred (Law 16C2 does not apply to this situation, but see (b) following).

(b) Award of Adjusted Score

If the Director judges that the insufficient bid conveyed such information as to damage the non-offending side, he shall assign an adjusted score.

2. Conventional, or Corrected by Any Other Sufficient Bid or Pass

If either the insufficient bid or the lowest sufficient bid in the same denomination may have been conventional or if the bid is corrected by any other sufficient bid or by a pass, (penalty) the offender's partner must pass whenever it is his turn to call (apply Law 10C1 and see Law 23 when the pass damages the non-offending side; and the lead penalties of Law 26 may apply).

3. Attempt to Correct by a Double or Redouble

If the offender attempts to substitute a double or redouble for his insufficient bid, the attempted call is cancelled, and (penalty) his partner must pass whenever it is his turn to call (see Law 23 when the pass damages the non-offending side, and the lead penalties of Law 26 may apply).

C. Insufficient Bid Out of Rotation

If a player makes an insufficient bid out of rotation, Law 31 applies.

SECTION FOUR

CALL OUT OF ROTATION

LAW 28 – CALLS CONSIDERED TO BE IN ROTATION

A. *RHO Required to Pass*

A call is considered to be in rotation when it is made by a player at his RHO's turn to call if that opponent is required by law to pass.

B. *Call by Correct Player Canceling Call Out of Rotation*

A call is considered to be in rotation when made by a player whose turn it was to call, before a penalty has been assessed for a call out of rotation by an opponent; making such a call forfeits the right to penalties the call out of rotation, and the auction proceeds as though the opponent had not called at that turn, but Law 16C2 applies.

LAW 29 – PROCEDURE AFTER A CALL OUT OF ROTATION

A. *Forfeiture of Right to Penalize*

Following a call out of rotation, offender's LHO may elect to call, thereby forfeiting the right penalize.

B. *Out-of-Rotation Call Cancelled*

Otherwise, a call out of rotation is cancelled (but see A preceding), and the auction reverts to the player whose turn it was to call. Offender may make any legal call in proper rotation, but his side may be subject to penalty under Laws 30, 31 or 32.

C. *Call Out of Rotation Is Conventional*

If a call out of rotation is conventional, the provisions of Laws 30, 31, and 32 shall apply to the denominations specified, rather than the denominations named.

LAW 30 – PASS OUT OF ROTATION

When a player has passed out of rotation (and the call is cancelled, as the option to accept the call has not been exercised – see Law 29):

A. *Before Any Player Has Bid*

When a player has passed out of rotation before any player has bid, (penalty) the offender must pass when next it is his turn to call and Law 72B1 may apply.

B. *After Any Player Has Bid*

1. *At RHO's Turn to Call*

After any player has bid, when a pass out of rotation is made at offender's RHO's turn to call, (penalty) offender must pass when next it is his turn to call (if the pass out of rotation related by convention to a specific suit, or suits, thereby conveying information, the lead penalties of Law 26 may apply).

2. *At Partner's Turn to Call*

(a) *Action Required of Offender*

After any player has bid, for a pass out of rotation made at the offender's turn to call, (penalty) the offender must pass whenever it is his turn to call, and Law 72B1 may apply.

(b) *Action Open to Offender's Partner*

Offender's partner may make any sufficient bid, or may pass, but may not double or redouble at that turn, and Law 72B1 may apply.

3. *At LHO's Turn to Call*

After any player has bid, a pass out of rotation at offender's LHO's turn to call is treated as a change of call and Law 25 applies.

C. *When Pass Is a Convention*

When the pass out of rotation is a convention, Law 31, not this Law, will apply. A pass is a convention if, by specific agreement, it promises more than a specified amount of strength, or if it artificially promises or denies values other than in the last suit named.

LAW 31 – BID OUT OF ROTATION

When a player has bid out of rotation (and the bid is cancelled, as the option to accept the bid has not been exercised – see Law 29):

A. *RHO's Turn*

When the offender has bid (or passed partner's call when it is a convention, in which case section A2(b) applies) at his RHO's turn to call, then:

1. *RHO Passes*

If that opponent passes, offender must repeat the call out of rotation, and when that call is legal there is no penalty.

2. *RHO Acts*

If that opponent makes a legal* bid, double or redouble, offender may make any legal call; when this call

- (a) **Repeats Denomination**
Repeats the denomination of his bid out of rotation, (penalty) offender's partner must pass when next it is his turn to call (see Law 23).
 - (b) **Does Not Repeat Denomination**
Does not repeat the denomination of his bid out of rotation, the lead penalties of Law 26 may apply, and (penalty) offender's partner must pass whenever it is his turn to call (see Law 23).
- (* An illegal call by RHO is penalized as usual.)

B. Partner's or LHO's Turn

When the offender has bid at his partner's turn to call, or at his LHO's turn to call if the offender has not previously called,* (penalty) offender's partner must pass whenever it is his turn to call (see Law 23 when the pass damages the non-offending side), and the lead penalties of Law 26 may apply.

(* Later bids at LHO's turn to call are treated as changes of call, and Law 25 applies.)

LAW 32 – DOUBLE OR REDOUBLE OUT OF ROTATION

A double or redouble out of rotation may be accepted at the option of the opponent next in rotation (see Law 29), except that an inadmissible double or redouble may never be accepted (see Law 35 if the opponent next in rotation nevertheless does call). If the illegal call is not accepted, it is cancelled, the lead penalties of Law 26B may apply, and:

A. Made at Offender's Partner's Turn to Call

If a double or redouble out of rotation has been made when it was the offender's partner's turn to call, (penalty) the offender's partner must pass whenever it is his turn to call (see Law 23 when the pass damages the non-offending side).

B. Made at RHO's Turn to Call

If a double or redouble out of rotation has been made at offender's RHO's turn to call, then:

1. RHO Passes

If offender's RHO passes, offender must repeat his out-of-rotation double or redouble and there is no penalty unless the double or redouble is inadmissible, in which case Law 36 applies.

2. RHO Bids

If offender's RHO bids, the offender may in turn make any legal call and (penalty) offender's partner must pass whenever it is his turn to call (see Law 23 when the pass damages the non-offending side).

LAW 33 – SIMULTANEOUS CALLS

A call made simultaneously with one made by the player whose turn it was to call is deemed to be a subsequent call.

LAW 34 – RETENTION OF RIGHT TO CALL

When a call has been followed by three passes, the auction does not end when one of those passes was out of rotation, thereby depriving a player of his right to call at that turn. the auction reverts to the player who missed his turn. all subsequent passes are cancelled, and the auction proceeds as though there had been no irregularity.

LAW 35 – INADMISSIBLE CALL CONDONED

When, after any inadmissible call specified below, the offender's LHO makes a call before a penalty has been assessed, there is no penalty for the inadmissible call (the lead penalties of Law 26 do not apply), and:

A. Double or Redouble

If the inadmissible call was a double or redouble not permitted by Law 19, that call and all subsequent calls are cancelled. The auction reverts to the player whose turn it is to call, and proceeds as though there had been no irregularity.

B. Action by Player Required to Pass

If the inadmissible call was a bid, double or redouble by a player required by law to pass, that call and all subsequent legal calls stand, but, if the offender was required to pass for the remainder of the auction, he must still pass at subsequent turns.

C. *Bid of More than Seven*

If the inadmissible call was a bid of more than seven, that call and all subsequent calls are cancelled; the offender must substitute a pass, and the auction proceeds as though there had been no irregularity.

D. *Call after Final Pass*

If the inadmissible call was a call after the final pass of the auction, that call and all subsequent calls are cancelled without penalty.

SECTION FIVE INADMISSIBLE CALLS

LAW 36 – INADMISSIBLE DOUBLE OR REDOUBLE

Any double or redouble not permitted by Law 19 is cancelled. The offender must substitute a legal call, and (penalty) the offender's partner must pass whenever it is his turn to call (see Law 23 when the pass damages the non-offending side); the lead penalties of Law 26 may apply. (if the call is out of turn, see Law 32; if offender's LHO calls, see Law 35A.)

LAW 37 – ACTION VIOLATING OBLIGATION TO PASS

A bid, double or redouble by a player who is required by law to pass is cancelled, and (penalty) each member of the offending side must pass whenever it becomes his turn to call (see Law 23 when the pass damages the non-offending side). The lead penalties of Law 26 may apply. (If offender's LHO calls, see Law 35B.)

LAW 38 – BID OF MORE THAN SEVEN

No play or score at a contract of more than seven is ever permissible. A bid of more than seven is cancelled, and (penalty) each member of the offending side must pass whenever it becomes his turn to call (see Law 23 when the pass damages the non-offending side). The lead penalties of Law 26 may apply. (If offender's LHO calls, see Law 35C.)

LAW 39 – CALL AFTER FINAL PASS

A call made after the final pass of the auction is cancelled, and:

A. *Pass or Call by Declaring Side*

If it is a pass by a defender, or any call by the future declarer or dummy, there is no penalty.

B. *Other Action by Defender*

If it is a bid, double or redouble by a defender, the lead penalties of Law 26 may apply. (if offender's LHO calls, see Law 35D.)

SECTION SIX

CONVENTIONS AND AGREEMENTS

LAW 40 – PARTNERSHIP UNDERSTANDINGS

A. *Right to Choose Call or Play*

A player may make any call or play (including an internationally misleading call – such as a psychic bid – or a call or play that departs from commonly accepted, or previously announced, use of a convention), without prior announcement, provided that such call or play is not based on a partnership understanding.

B. *Concealed Partnership Understandings Prohibited*

A player may not make a call or play based on a special partnership understanding unless an opposing pair may reasonably be expected to understand its meaning, or unless his side discloses the use of such call or play in accordance with the regulations of sponsoring organization.

C. *Director's Option*

If the Director decides that a side has been damaged through its opponents' failure to explain the full meaning of a call or play, he may award an adjusted score.

D. *Regulation of Conventions*

The sponsoring organization may regulate the use of bidding or play conventions. Zonal organizations may, in addition, regulate partnership understandings (even if not conventional) that permit the partnership's initial actions at the one level to be made with a hand of a King or more below average strength. Zonal organizations may delegate this responsibility.

E. *Convention Card*

1. *Right to Prescribe*

The sponsoring organization may prescribe a convention card on which partners are to list their conventions and other agreements and may establish regulations for its use, including a requirement that both members of a partnership employ the same system (such a regulation must not restrict style and judgement, only method).

2. *Referring to Opponents' Convention Card*

During the auction and play, any player except dummy refer to his opponents' convention card at his own turn to call or play, but not to his own*.

(* A player is not entitled, during the auction and play periods, to any aids to his memory, calculation or technique. However, sponsoring organizations may designate unusual methods and allow written defences against opponents' unusual methods to be referred to at the table.)

CHAPTER VI

THE PLAY

PART I

PROCEDURE

SECTION ONE

CORRECT PROCEDURE

LAW 41 – COMMENCEMENT OF PLAY

A. *Face-down Opening Lead*

After a bid, double or redouble has been followed by three passes in rotation, the defender on presumed declarer's left makes the opening lead face down*. The face-down lead may be withdrawn only upon instruction of the Director after an irregularity (see Law 47E2); the withdrawn card must be returned to the defender's hand.

(* Sponsoring organizations may specify that opening leads be made face up.)

B. *Review of Auction and Questions*

Before the opening lead is faced, the leader's partner and the presumed declarer each may require a review of the auction, or request explanation of an opponent's call (see Law 20). Declarer or either defender may, at his first turn to play a card, require a review of the auction, this right expires when he plays a card. The defenders (subject to Law 16) and the declarer retain the right to request explanations throughout the play period, each time his own turn to play.

C. *Opening Lead Faced*

Following this question period, the opening lead is faced, the play period begins, and dummy's hand is spread. After it is too late to have previous calls restated (see B, above), declarer or either defender, at his own turn to play, is entitled to be informed as to what the contract is and whether, but not by whom, it was doubled or redoubled.

D. *Dummy's Hand*

After the opening lead is faced, dummy spreads his hand in front of him on the table, face up, sorted into suits, the cards in order of rank, in columns pointing lengthwise towards declarer, with trumps to dummy's right. Declarer plays both his hand and that of dummy.

LAW 42 – DUMMY'S RIGHTS

A. *Absolute Rights*

1. *Give information*

Dummy is entitled to give information, in the Director's presence, as to fact or law.

2. *Keep Track of Tricks*

He may keep count of tricks won and lost.

3. *Play as Declarer's agent*

He plays the cards of the dummy as declarer's agent as directed (see Law 45F if dummy suggests a play).

B. Qualified Rights

Dummy may exercise other rights subject to the limitations provided in Law 43.

1. **Revoke Inquiries**
Dummy may ask declarer (but not a defender) when he has failed to follow suit to a trick whether he has a card of the suit led.
2. **Attempt to Prevent Irregularity**
He may try to prevent any irregularity by declarer.
3. **Draw Attention to Irregularity**
He may draw attention to any irregularity, but only after play of the hand is concluded.

LAW 43 – DUMMY’S LIMITATIONS

Except as specified in Law 42:

A. Limitations on Dummy

1. **General Limitations**
 - (a) **Calling the Director**
Unless attention has been drawn to an irregularity by another player, dummy should not initiate a call for the Director during play.
 - (b) **Calling Attention to Irregularity**
Dummy may not call attention to an irregularity during play.
 - (c) **Participate in or Comment on Play**
Dummy must not participate in the play, nor may he communicate anything about the play to declarer.
2. **Limitations Carrying Specific Penalty**
 - (a) **Exchanging Hands**
Dummy may not exchange hands with declarer.
 - (b) **Leave Seat to Watch Declarer**
Dummy may not leave his seat to watch declarer’s play of the hand.
 - (c) **Look at Declarer’s Hand**
Dummy may not, on his own initiative, look at the face of a card in either defender’s hand.

B. Penalties for Violation

1. **General Penalties**
Dummy is liable to penalty under Law 90 for any violation of the limitations listed in A1 or A2 preceding.
2. **Specific Penalties**
If dummy, after violation of the limitations listed in A2 preceding:
 - (a) **Warns Declarer on Lead**
warns declarer not to lead the wrong hand, (penalty) either defender may choose the hand from which declarer shall lead.
 - (b) **Asks Declarer about Possible Irregularity**
is the first to ask declarer if a play from declarer’s hand constitutes a revoke, declarer must substitute a correct card if his play was illegal; and the penalty provisions of Law 64 apply as if the revoke had been established.
3. **If dummy after violation of the limitations** listed in A2 preceding is the first to draw attention to a defender’s irregularity, no penalty shall be imposed. If the defenders benefit directly through their irregularity, the director shall award an adjusted score to both sides to restore equity

LAW 44 – SEQUENCE AND PROCEDURE OF PLAY**A. Lead to a Trick**

The player who leads to a trick may play any card in his hand (unless he is subject to restriction after an irregularity committed by his side).

B. Subsequent Plays to a Trick

After the lead, each other player in turn plays a card, and the four cards so played constitute a trick. (For the method of playing cards and arranging tricks see Law 65.)

C. Requirement to Follow Suit

In playing to a trick, each player must follow suit if possible. This obligation takes precedence over all other requirements of these Laws.

D. Inability to Follow Suit

If unable to follow suit, a player may play any card (unless he is subject to restriction after an irregularity committed by his side).

E. Tricks Containing Trumps

A trick containing a trump is won by the player who has contributed to it the highest trump.

F. Tricks Not Containing Trumps

A trick that does not contain a trump is won by the player who has contributed to it the highest card of the suit led.

G. Lead to Tricks Subsequent to First Trick

The player who has won the trick leads the next trick.

LAW 45 – CARD PLAYED

A. Play of Card from a Hand

Each player except dummy plays a card by detaching it from his hand and facing* it on the table immediately before him.

(* The opening lead is first made face down (unless the sponsoring organization directs otherwise)).

B. Play of Card from Dummy

Declarer plays a card from dummy by naming the card, after which dummy picks up the card and faces it on the table. In playing from dummy's hand declarer may, if necessary, pick up the desired card himself.

C. Compulsory Play of Card

1. Defender's Card

A defender's card held so that it is possible for his partner to see its face must be played to the current trick (if the defender has already made a legal play to the current trick, see Law 45E).

2. Declarer's Card

Declarer must play a card from his hand face up, touching or nearly touching the table, or maintained in such a position as to indicate that it has been played.

3. Dummy's Card

A card in the dummy must be played if it has been deliberately touched by declarer except for the purpose of arranging dummy's cards, or of reaching a card above or below the card or cards touched.

4. Named or Designated Card

(a) Play of Named Card

A card must be played if a player names or otherwise designates it as the card he proposes to play.

(b) Correction of Inadvertent Designation

A player may, without penalty, change an inadvertent designation if he does so without pause for thought; but if an opponent has, in turn, played a card that was legal before the change in designation, that opponent may withdraw without penalty the card so played and substitute another (see Law 47E).

5. Penalty Card

A penalty card, major or minor, may have to be played, subject to Law 50.

D. Card Misplayed by Dummy

If dummy places in the played position a card that declarer did not name, the card must be withdrawn if attention is drawn to it before each side has played to the next trick, and a defender may withdraw (without penalty) a card played after the error but before attention was drawn to it; if declarer's RHO changes his play, declarer may withdraw a card he had subsequently played to that trick (see Law 16C2).

E. Fifth Card Played to Trick

1. By a Defender

A fifth card contributed to a trick by a defender becomes a penalty card, subject to Law 50, unless the Director deems that it was led, in which case Law 53 or 56 applies.

2. By Declarer

When declarer contributes a fifth card to a trick from his own hand or dummy, there is no penalty unless the Director deems that it was led, in which case Law 55 applies.

F. Dummy Indicates Card

After dummy's hand is faced, dummy may not touch or indicate any card (except for purpose of arrangement) without instruction from declarer. If he does so, the Director should be summoned forthwith. The Director shall rule whether dummy's act did in fact constitute a suggestion to declarer. When the Director judges that it did, he allows play to continue, reserving his right to assign an adjusted score if the defenders were damaged by the play so suggested.

G. Turning the Trick

No player should turn his card face down until all four players have played to the trick.

SECTION TWO

IRREGULARITIES IN PROCEDURE

LAW 46 – INCOMPLETE OR ERRONEOUS CALL OF CARD FROM DUMMY

A. *Proper Form for Designating Dummy’s Card*

When calling a card to be played from dummy, declarer should clearly state both the suit and the rank of the desired card.

B. *Incomplete or Erroneous Call*

In case of an incomplete or erroneous call by declarer of the card to be played from dummy, the following restrictions apply (except when declarer’s different intention is incontrovertible):

1. *Incomplete Designation of Rank*

If declarer, in playing from dummy, calls “high”, or words of like import, he is deemed to have called the highest card: in fourth seat he may be deemed to have called for the lowest winning card of the suit indicated; if he directs dummy to win the trick, he is deemed to have called the lowest winning card; if he calls “low”, or words of like import, he is deemed to have called the lowest.

2. *Designates Suit but Not Rank*

If declarer designates a suit but not a rank, he is deemed to have called the lowest card of the suit indicated.

3. *Designates Rank but Not Suit*

If declarer designates a rank but not a suit:

(a) *In Leading*

Declarer is deemed to have continued the suit in which dummy won the preceding trick, provided there is a card of the designated rank in that suit.

(b) *All Other Cases*

In all other cases, declarer must play a card from dummy of the designated rank if he can legally do so; but if there are two or more such cards that can be legally played, declarer must designate which is intended.

4. *Designates Card Not in Dummy*

If declarer calls a card that is not in dummy, the call is void and declarer may designate any legal card.

5. *No Suit or Rank Designated*

If declarer indicates a play without designating either a suit or rank (as by saying, “play anything”, or words of like import), either defender may designate the play from dummy.

LAW 47 – RETRACTION OF CARD PLAYED

A. *To Comply with Penalty*

A card once played may be withdrawn to comply with a penalty (but a defender’s withdrawn card may become a penalty card, see Law 49).

B. *To Correct an Illegal Play*

A played card may be withdrawn to correct an illegal or simultaneous play (see Law 58 for simultaneous play; and, for defenders, see Law 49, penalty card).

C. *To Change an Inadvertent Designation*

A played card may be withdrawn without penalty after a change of designation as permitted by Law 45C4(b).

D. *Following Opponent’s Change of Play*

After an opponent’s change of play, a played card may be withdrawn without penalty (but see Law 62C2) to substitute another card for the one played.

E. *Change of Play Based on Misinformation*

1. *Lead Out of Turn*

A lead out of turn may be retracted without penalty if the leader was mistakenly informed by an opponent that it was his turn to lead (LHO should not accept the lead).

2. *Retraction of Play*

(a) *No One Has Subsequently Played*

A player may retract the card he has played because of a mistaken explanation of an opponent’s call or play and before a corrected explanation, but only if no card was subsequently played to that trick. An opening lead may not be retracted after dummy has faced any card.

(b) *One or More Subsequent Plays Made*

When it is too late to correct a play, under (a) preceding, Law 40C applies.

F. *Illegal Retraction*

Except as provided in A through E preceding, a card once played may not be withdrawn.

PART II

PENALTY CARD

LAW 48 – EXPOSURE OF DECLARER’S CARDS

A. *Declarer Exposes a Card*

Declarer is not subject to penalty for exposing a card, and no card of declarer’s or dummy’s hand ever becomes a penalty card. Declarer is not required to play any card dropped accidentally.

B. *Declarer Faces Cards*

1. *After Opening Lead Out of Turn*

When declarer faces his cards after an opening lead out of turn, Law 54 applies.

2. *At Any Other Time*

When declarer faces his cards at any time other than immediately after an opening lead out of turn, he may be deemed to have made a claim or concession of tricks, and Law 68 then applies.

LAW 49 – EXPOSURE OF A DEFENDER’S CARDS

Except in the normal course of play or application of law, when a defender’s card is in a position in which his partner could possibly see its face, or when a defender names a card as being in his hand, (penalty) each such card becomes a penalty card (Law 50); but see the footnote to Law 68 when a defender has made a statement concerning an uncompleted trick currently in progress.

LAW 50 – DISPOSITION OF PENALTY CARD

A card prematurely exposed (but not led, see Law 57) by a defender is a penalty card unless the Director designates otherwise. The Director shall award an adjusted score, in lieu of the rectifications below, when he deems that Law 72B1 applies.

A. *Penalty Card Remains Exposed*

A penalty card must be left face up on the table immediately before the player to whom it belongs, until an alternate penalty has been selected.

B. *Major or Minor Penalty Card?*

A single card below the rank of an honour and exposed inadvertently (as in playing two cards to a trick, or in dropping a card accidentally) becomes a minor penalty card. Any card of honour rank, or any card exposed through deliberate play (as in leading out of turn, or in revoking and then correcting), becomes a major penalty card; when one defender has two or more penalty cards, all such cards become major penalty cards.

C. *Disposition of Minor Penalty Card*

When a defender has a minor penalty card, he may not play any other card of the same suit below the rank of an honour until he has first played the penalty card (however, he is entitled to play an honour card instead). Offender’s partner is not subject to lead penalty, but information gained through seeing the penalty card is extraneous, unauthorized (see Law 16A).

D. *Disposition of Major Penalty Card*

When a defender has a major penalty card, both the offender and his partner may be subject to restriction, the offender whenever he is to play, the partner when he is to lead.

1. *Offender to Play*

A major penalty card must be played at the first legal opportunity, whether in leading, following suit, discarding or trumping (the requirement that offender must play the card is authorized information for his partner; however, other information arising from facing of the penalty card is unauthorized for partner). If a defender has two or more penalty cards that can legally be played, declarer designates which is to be played. The obligation to follow suit, or to comply with a lead or play penalty, takes precedence over the obligation to play a major penalty card, but the penalty card must still be left face up on the table and played at the next legal opportunity.

2. *Offender’s Partner to Lead*

When a defender has the lead while his partner has a major penalty card, he may not lead until declarer has stated which of the options below is selected (if the defender leads prematurely, he is subject to penalty under Law 49). Declarer may choose:

(a) *Require or Forbid Lead of Suit*

To require* the defender to lead the suit of the penalty card, or to prohibit* him from leading that suit for as long as he retains the lead (for two or more penalty cards, see Law 51); if declarer exercises this option, the card is no longer a penalty card and is picked up.

(* If the player is unable to lead as required, see Law 59.)

- (b) No Lead Restriction
Not to require or prohibit a lead, in which case the defender may lead any card; the penalty card remains a penalty card.

LAW 51 – TWO OR MORE PENALTY CARDS

A. *Offender to Play*

If a defender has two or more penalty cards that can legally be played, declarer designates which is to be played at that turn.

B. *Offender's Partner to Lead*

1. **Penalty Cards in Same Suit**

- (a) **Declarer Requires Lead of That Suit**
When a defender has two or more penalty cards in one suit, and declarer requires the defender's partner to lead that suit, the cards of that suit are no longer penalty cards and are picked up; the defender may make any legal play to the trick.
- (b) **Declarer Prohibits Lead of That Suit**
If the declarer prohibits the lead of that suit, the defender picks up every penalty card in that suit and may make any legal play to the trick.

2. **Penalty Cards in More Than One Suit**

- (a) **Declarer Requires Lead of a Specified Suit**
When a defender has penalty cards in more than one suit, declarer may require* the defender's partner to lead any suit in which the defender has a penalty card (but B1(a) preceding then applies).
(* If the player is unable to lead as required, see Law 59.)
- (b) **Declarer Prohibits Lead of Specified Suits**
When a defender has penalty cards in more than one suit, declarer may prohibit* the defender's partner from leading one or more of such suits; but the defender then picks up every penalty card in every suit prohibited by declarer and makes any legal play to the trick.
(* If the player is unable to lead as required, see Law 59.)

LAW 52 – FAILURE TO LEAD OR PLAY A PENALTY CARD

A. *Defender Fails to Play Penalty Card*

When a defender fails to lead or play a penalty card as required by Law 50, he may not, on his own initiative, withdraw any other card he has played.

B. *Defender Plays Another Card*

1. **Play of Card Accepted**

- (a) **Declarer May Accept Play**
If a defender has led or played another card when required by law to play a penalty card, declarer may accept such lead or play.
- (b) **Declarer Must Accept Play**
Declarer must accept such lead or play if he has thereafter played from his own hand or dummy.
- (c) **Penalty Card Remains Penalty Card**
If the played card is accepted under either (a) or (b) preceding, the unplayed penalty card remains a penalty card.

2. **Play of Card Rejected**

Declarer may require the defender to substitute the penalty card for the card illegally played or led. Every card illegally led or played by the defender in the course of committing the irregularity becomes a major penalty card.

PART III

IRREGULAR LEADS AND PLAYS

SECTION ONE

LEAD OUT OF TURN

LAW 53 – LEAD OUT OF TURN ACCEPTED

A. *Lead Out of Turn Treated as Correct Lead*

Any lead faced out of turn may be treated as a correct lead. It becomes a correct lead if declarer or either defender, as the case may be, accepts it (by making a statement to that effect), or if the player next in rotation plays* to the irregular lead, but see Law 47E1. (If no acceptance statement or play is made, the Director will require that the lead be made from the correct hand.)
(* But see C below.)

B. *Wrong Defender Plays Card to Declarer's Irregular Lead*

If the defender at the right of the hand from which the lead out of turn was made plays* to the irregular lead, the lead stands and Law 57 applies.
(* But see C below.)

C. *Proper Lead Made Subsequent to Irregular Lead*

If it was properly the turn to lead of an opponent of the player who led out of turn, that opponent may make his proper lead to the trick of the infraction without his card being deemed played to the irregular lead. When this occurs, the proper lead stands, and all cards played in error to this trick may be withdrawn without penalty. (Law 16C2 applies to a defender.)

LAW 54 – FACED OPENING LEAD OUT OF TURN

When an opening lead is faced out of turn, and offender's partner leads face down, the director requires the face down lead to be retracted, and the following sections apply.

A. *Declarer Spreads His Hand*

After a faced opening lead out of turn, declarer may spread his hand; he becomes dummy, and dummy becomes declarer. If declarer begins to spread his hand, and in doing so exposes one or more cards, he must spread his entire hand.

B. *Declarer Accepts Lead*

When a defender faces the opening lead out of turn declarer may accept the irregular lead as provided in Law 53, and dummy is spread in accordance with Law 41.

1. *Declarer Plays Second Card*

The second card to the trick is played from declarer's hand.

2. *Dummy Has Played Second Card*

If declarer plays the second card to the trick from dummy, dummy's card may not be withdrawn except to correct a revoke.

C. *Declarer Must Accept Lead*

If declarer could have seen any of dummy's card (except cards that dummy may have exposed during the auction and that were subject to Law 24), he must accept the lead.

D. *Declarer Refuses Opening Lead*

When declarer requires the defender to retract his faced opening lead out of turn, Law 56 applies.

LAW 55 – DECLARER'S LEAD OUT OF TURN

A. Declarer's Lead accepted

If declarer has led out of turn from his or dummy's hand, either defender may accept the lead as provided in Law 53, or require its retract (after misinformation, see Law 47E1).

B. Declarer Required to Retract Lead**1. Defender's Turn to Lead**

If declarer has led from his or dummy's hand when it was a defender's turn to lead, and if either defender requires him to retract such lead, declarer restores the card led in error to the proper hand without penalty.

2. Lead in Declarer's Hand or Dummy's

If declarer has led from the wrong hand when it was his turn to lead from his hand or dummy's, and if either defender requires him to retract the lead, he withdraws the card led in error. He must lead from the correct hand.

C. Declarer Might Obtain Information

When declarer adopts a line of play that could have been based on information obtained through the infraction, the Director may award an adjusted score.

LAW 56 – DEFENDER'S LEAD OUT OF TURN

When declarer requires a defender to retract his faced lead out of turn, the card illegally led becomes a major penalty card, and Law 50D applies.

SECTION TWO**OTHER IRREGULAR LEADS AND PLAYS**

LAW 57 – PREMATURE LEAD OR PLAY BY DEFENDER**A. *Premature Play or Lead to Next Trick***

When a defender leads to the next trick before his partner has played to the current trick, or plays out of turn before his partner has played, (penalty) the card so led or played becomes a penalty card, and declarer selects one of the following options. He may:

1. **Highest Card**
Require offender's partner to play the highest card he holds of the suit led, or
2. **Lowest Card**
Require offender's partner to play the lowest card he holds of the suit led, or
3. **Card of Another Suit**
Forbid offender's partner to play a card of another suit specified by declarer.

B. *Offender's Partner Cannot Comply with Penalty*

When offender's partner is unable to comply with the penalty selected by declarer, he may play any card, as provided in Law 59.

C. *Declarer Has Played from Both Hands before Irregularity*

A defender is not subject to penalty for playing before his partner if declarer has played from both hands, or if dummy has played a card or has illegally suggested that it be played. A singleton in dummy, or one of cards adjacent in rank of the same suit, is not considered to be automatically played.

LAW 58 – SIMULTANEOUS LEADS OR PLAYS**A. *Simultaneous Plays by Two Players***

A lead or play made simultaneously with another player's legal lead or play is deemed to be subsequent to it.

B. *Simultaneous Cards from One Hand*

If a player leads or plays two or more cards simultaneously:

1. **One Card Visible**
If only one card is visible, that card is played; all other cards are picked up without penalty.
2. **More Cards Visible**
If more than one card is visible, the player designates the card he proposes to play; when he is a defender, each other card exposed becomes a penalty card (see Law 50).
3. **After Visible Card Withdrawn**
After a player withdraws a visible card, an opponent who subsequently played to that card may withdraw his play and substitute another without penalty (see Law 16C).
4. **Error Not Discovered**
If the simultaneous play remains undiscovered until both sides have played to the next trick, Law 67 applies.

LAW 59 – INABILITY TO LEAD OR PLAY AS REQUIRED

A player may play any otherwise legal card if he is unable to lead or play as required to comply with a penalty, whether because he holds no card of the required suit, or because he has only cards of a suit he is prohibited from leading, or because he is obliged to follow suit.

LAW 60 – PLAY AFTER AN ILLEGAL PLAY**A. *Play of Card after Irregularity***

1. **Forfeiture of Right to Penalize**
A play by a member of the non-offending side after his RHO has led or played out of turn or prematurely, and before a penalty has been assessed, forfeits the right to penalize that offence.
2. **Irregularity Legalized**

Once the right to penalize has been forfeited, the illegal play is treated as though it were in turn (but Law 53C applies to the player whose turn it was).

3. Other Penalty Obligations Remain

If the offending side has a previous obligation to a penalty card, or to comply with a lead or play penalty, the obligation remains at future turns.

B. Defender Plays before Required Lead by Declarer

When a defender plays a card after declarer has been required to retract his lead out of turn from either hand, but before declarer has led from the correct hand, the defender's card becomes a penalty card (Law 50).

C. Play by Offending Side before Assessment of Penalty

A play by a member of the offending side before a penalty has been assessed does not affect the rights of the opponents, and may itself be subject to penalty.

SECTION THREE

THE REVOKE

LAW 61 – FAILURE TO FOLLOW SUIT – INQUIRIES CONCERNING A REVOKE

A. Definition of Revoke

Failure to follow suit in accordance with Law 44 or failure to lead or play, when able, a card or suit required by law or specified by an opponent in accordance with an agreed penalty, constitutes a revoke (but see Law 59 when unable to comply).

B. Right to Inquire about a Possible Revoke

Declarer may ask a defender who has failed to follow suit whether he has a card of the suit led (but a claim of revoke does not automatically warrant inspection of quitted tricks – see Law 66C). Dummy may ask declarer (but see Law 43B2(b)). Defenders may ask declarer but, unless the Zonal organization so authorizes, not one another.

LAW 62 – CORRECTION OF A REVOKE**A. Revoke Must Be Corrected**

A player must correct his revoke if he becomes aware of the irregularity before it becomes established.

B. Correcting a Revoke

To correct a revoke, the offender withdraws the card he played in revoking and follows suit with any card.

1. Defender's Card

A card so withdrawn becomes a penalty card (Law 50) if it was played from a defender's unfaced hand.

2. Declarer's or Dummy's Card, Defender's Faced Card

The card may be replaced without penalty if it was played from declarer's or dummy hand*, or if it was a defender's faced card.

(* Subject to Law 43B2(b), when dummy has forfeited his rights. A claim of revoke does not warrant inspection of quitted tricks except as permitted in Law 66C.)

C. Subsequent Cards Played to Trick**1. By Non-offending Side**

Each member of the non-offending side may, without penalty, withdraw any card he may have played after the revoke but before attention was drawn to it (see Law 16C).

2. By Partner of Offender

After a non-offender so withdraws a card, the hand of the offending side next in rotation may withdraw its played card, which becomes a penalty card if the player is a defender (see Law 16C).

D. Revoke on Trick Twelve**1. Must Be Corrected**

On the twelfth trick, a revoke, even if established, must be corrected if discovered before all four hands have been returned to the board.

2. Offender's Partner Had Not Played to Trick Twelve

If a revoke by a defender occurred before it was the turn of his partner to play to the twelfth trick, and if offender's partner has cards of two suits, (penalty) offender's partner may not choose the play that could possibly have been suggested by seeing the revoke card.

LAW 63 – ESTABLISHMENT OF A REVOKE**A. Revoke Becomes Established**

A revoke becomes established:

1. Offending Side Leads or Plays to Next Trick

When the offender or his partner leads or plays to the following trick (any such play, legal or illegal, establishes the revoke).

2. A Member of Offending Side Indicates a Lead or Play

When the offender or his partner names or otherwise designates a card to be played to the following trick.

3. Member of Offending Side Makes a Claim or Concession

When a member of the offending side makes or acquiesces in a claim or concession of tricks orally or by facing his hand (or in any other fashion).

B. Attention Is Illegally Drawn

When there has been a violation of Law 61B, the revoke must substitute a legal card and the penalty provisions of Law 64 apply as if the revoke had been established.

C. Revoke May Not Be Corrected

Once a revoke is established, it may no longer be corrected (except as provided in Law 62D for a revoke on the twelfth trick), and the trick on which the revoke occurred stands as played (but see Law 43B2(b)).

LAW 64 – PROCEDURE AFTER ESTABLISHMENT OF A REVOKE**A. Penalty Assessed**

When a revoke is established:

1. Offending Player Won Revoke Trick

And the trick on which the revoke occurred was won by the offending player, (penalty) after play ceases, the trick on which the revoke occurred plus one of any subsequent tricks won by the offending side are transferred to the non-offending side.

2. Offending Player Did Not Win Revoke Trick

And the trick on which the revoke occurred was not won by the offending player, then, if the offending side won that or any subsequent trick, (penalty) after play ceases, one trick is transferred to the non-offending side; also, if an additional trick was

subsequently won by the offending player with a card that he could legally have played to the revoke trick, one such trick is transferred to the non-offending side.

B. No Penalty Assessed

The penalty for an established revoke does not apply:

1. **Offending Side Fails to Win Revoke Trick or Subsequent Trick**
If the offending side did not win either the revoke trick or any subsequent trick.
2. **Second Revoke in Same Suit by Offender**
To a subsequent revoke in the same suit by the same player.
3. **Revoke by Failure to Play a Faced Card**
If the revoke was made in failing to play any card faced on the table or belonging to a hand faced on the table, including a card from dummy's hand.
4. **After Non-offending Side Calls to Next Deal**
If attention was first drawn to the revoke after a member of the non-offending side has made a call on the subsequent deal.
5. **After Round Has Ended**
If attention was first drawn to the revoke after the round has ended.
6. **Revoke on Twelfth Trick**
To a revoke on the twelfth trick.

C. Director Responsible for Equity

When, after any established revoke, including those not subject to penalty, the Director deems that the non-offending side is insufficiently compensated by this Law for the damage caused, he shall assign an adjusted score.

PART IV

TRICKS

LAW 65 – ARRANGEMENT OF TRICKS

A. Completed Trick

When four cards have been played to a trick, each player turns his own card face down near him on the table.

B. Keeping Track of the Ownership of Tricks

1. **Tricks Won**
If the player's side has won the trick, the card is pointed lengthwise toward his partner.
2. **Tricks Lost**
If the opponents have won the trick, the card is pointed lengthwise toward the opponents.

C. Orderliness

Each player arranges his own cards in an orderly overlapping row in the sequence played, so as to permit review of the play after its completion, if necessary to determine the number of tricks won by each side or the order in which the cards were played.

D. Agreement on Results of Play

A player should not disturb the order of his played cards until agreement has been reached on the number of tricks won. A player who fails to comply with the provisions of this Law jeopardizes his right to claim ownership of doubtful tricks or to claim a revoke.

LAW 66 – INSPECTION OF TRICKS**A. Current Trick**

So long as his side has not led or played to the next trick, declarer or either defender may, until he has turned his own card face on the table, require that all cards just played to the trick be faced.

B. Own Last Card

Until a card is led to the next trick, declarer or either defender may inspect, but not expose, his own last card played.

C. Quitted Tricks

Thereafter, until play ceases, quitted tricks may not be inspected (except at the Director's specific instruction; for example, to verify a claim of a revoke).

D. After the Conclusion of Play

After play ceases, the played and unplayed cards may be inspected to settle a claim of a revoke, or of the number of tricks won or lost; but no player should handle cards other than his own. If, after such a claim has been made, a player mixes his cards in such a manner that the Director can no longer ascertain the facts, the Director shall rule in favour of the other side.

LAW 67 – DEFECTIVE TRICK**A. Before Both Sides Play to Next Trick**

When a player has omitted to play to a trick, or has played too many cards to a trick, the error must be rectified if attention is drawn to the irregularity before a player on each side has played to the following trick.

1. Player Failed to Play Card

To rectify omission to play to a trick, the offender supplies a card he can legally play.

2. Player Contributed Too Many Cards

To rectify the play of too many cards to a trick, Law 45E (Fifth Card Played to a Trick) or Law 58B (Simultaneous Cards from One Hand) shall be applied.

B. After Both Sides Play to Next Trick

After both sides have played to the following trick, when attention is drawn to a defective trick or when the Director determines that there had been a defective trick (from the fact that one player has too few or too many cards in his hand, and a correspondingly incorrect number of played cards), the Director establishes which trick was defective. To rectify the number of cards, the Director should proceed as follows.

1. Offender Has Too Many Cards

When the offender has failed to play a card to the defective trick, the Director shall require him forthwith to face a card and to place it appropriately among his played cards (this card does not affect ownership of the trick); if

- (a) **Offender Has Card of Suit Led**
The offender has a card of the suit led to the defective trick, he must choose such a card to place among his played cards, and there is no penalty.
 - (b) **Offender Has No Card of Suit Led**
The offender has no card of the suit led to the defective trick, he chooses any card to place among his played cards, and (penalty) he is deemed to have revoke on the defective trick – he may be subject to the one-trick penalty of Law 64.
- 2. Offender Has No Card of Suit Led**
When the offender has played more than one card to the defective trick, the Director inspects the played cards and requires the offender to restore to his hand all extra cards*, leaving among the played cards the one faced in playing to the defective trick (if the Director is unable to determine which card was faced, the offender leaves the highest of the cards that he could legally have played to the trick). A restored card is deemed to have belonged continuously to the offender's hand, and a failure to have played it to an earlier trick may constitute a revoke.
(* The Director should avoid, when possible, exposing a defender's played cards, but if an extra card to be restored to a defender's hand has been exposed, it becomes a penalty card (see Law 50)).

PART V

CLAIMS AND CONCESSIONS

LAW 68 – CLAIM OR CONCESSION OF TRICKS

For a statement or action to constitute a claim or concession of tricks under these Laws, it must refer to tricks other than one currently in progress*. If it does refer to subsequent tricks:

(* If the statement or action pertains only to the winning or losing of an uncompleted trick currently in progress, play proceeds regularly; cards exposed or revealed by a defender do not become penalty cards, but Law 16, Unauthorized information, may apply, and see Law 57A, Premature Play.)

A. Claim Defined

Any statement to the effect that a contestant will win a specific number of tricks is a claim of those tricks. A contestant also claims when he suggests that play be curtailed, or when he shows his cards (unless he demonstrably did not intend to claim).

B. Concession Defined

Any statement to the effect that a contestant will lose a specific number of tricks is a concession of those tricks; a claim of some number of tricks is a concession of the remainder, if any. A player concedes all the remaining tricks when he abandons his hand. Regardless of the foregoing, if a defender attempts to concede one or more tricks and his partner immediately objects, no concession has occurred; Law 16, Unauthorized Information, may apply, so the Director should be summoned forthwith.

C. Clarification Required for Claim

A claim should be accompanied at once by a statement of clarification as to the order in which cards will be played, the line of play or defence through which the claimer proposes to win the tricks claimed.

D. Play Ceases

After any claim or concession, play ceases. All play subsequent to a claim or concession shall be voided by the Director. If the claim or concession is acquiesced in, Law 69 applies; if it is disputed by any player (dummy included), the Director must be summoned immediately to apply Law 70 or Law 71, and no action may be taken pending the Director's arrival.

LAW 69 – ACQUIESCENCE IN CLAIM OR CONCESSION

A. When Acquiescence Occurs

Acquiescence occurs when a contestant assents to an opponent's claim or concession, and raises no objection to it before his side makes a call on a subsequent board, or before the round ends. The board is scored as though the tricks claimed or conceded had been won or lost in play.

B. Acquiescence in Claim Withdrawn

Within the correction period established in accordance with Law 79C, a contestant may withdraw acquiescence in an opponent's claim, but only if he has acquiesced in the loss of a trick his side has actually won, or in the loss of trick that could not, in the Director's judgement, be lost by any normal* play of the remaining cards. The board is restored with such trick awarded to the acquiescing side. (* For the purposes of Law 69, 70 and 71 "normal" includes play that would be careless or inferior for the class of player involved, but not irrational.)

LAW 70 – CONTESTED CLAIMS

A. General Objective

In ruling on a contested claim, the Director adjudicates the result of the board as equitably as possible to both sides, but any doubtful points shall be resolved against the claimer. The Director proceeds as follows.

B. Clarification Statement Repeated

1. **Require Claimer to Repeat Statement**
The Director requires claimer to repeat the clarification statement he made at the time of his claim.
2. **Require All Hands to Be Faced**
Next, the Director requires all players to put their remaining cards face up on the table.
3. **Hear Objections**
The Director then hears the opponents' objections to the claim.

C. There Is an Outstanding Trump

When a trump remains in one of the opponents' hands, the Director shall award a trick or tricks to the opponents if:

1. **Failed to Mention Trump**
Claimer made no statement about that trump, and
2. **Was Probably Unaware of Trump**
It is all likely that claimer at the time of his claim was unaware that a trump remained in an opponent's hand, and
3. **Could Lose a Trick to the Trump**
A trick could be lost to that trump by any normal* play.

(* For the purposes of Laws 69, 70 and 71 “normal” includes play that would be careless or inferior for the class of player involved, but not irrational.)

D. Claimer Proposes New Line of Play

The Director shall not accept from claimer any successful line of play not embraced in the original clarification statement if there is an alternative normal* line of play that would be less successful.

(* For the purpose of Laws 69,70 and 71 “normal” includes play that would be careless or inferior for the class of player involved, but not irrational.)

E. Unstated Line of Play (Finesse or Drop)

The Director shall not accept from claimer any unstated line of play the success of which depends upon finding one opponent rather than the other with a particular card, unless an opponent failed to follow to the suit of that card before the claim was made, or would subsequently fail to follow to that suit on any normal* line of play; or unless failure to adopt his line of play would be irrational.

(* For the purpose of Laws 69, 70 and 71 “normal” includes play that would be careless or inferior for the class of player involved, but not irrational.)

LAW 71 – CONCESSION CANCELLED

A concession must stand, once made, except that within the correction period established in accordance with Law 79C, the Director shall cancel a concession:

A. Trick Cannot Be Lost

If a player has conceded a trick his side had, in fact, won, or a trick his side could not have lost by any legal play of the remaining cards.

B. Contract Already Fulfilled or Defeated

If declarer has conceded defeat of a contract he had already fulfilled, or a defender has conceded fulfillment of a contract his side had already defeated.

C. Implausible Concession

If a player has conceded a trick that cannot be lost by any normal* play of the remaining cards. Until the conceding side makes a call on a subsequent board, or until the round ends, the Director shall cancel the concession of a trick that could not have been lost by any normal* play of the remaining cards.

(* For the purpose of Laws 69, 70 and 71 “normal” includes play that would be careless or inferior for the class of player involved, but not irrational.)

CHAPTER VII

PROPERTIES

LAW 72 – GENERAL PRINCIPLES

A. Observance of Laws

1. General Obligation on Contestants

Duplicate bridge tournaments should be played in strict accordance with the Laws.

2. Scoring of Tricks Won

A player must not knowingly accept either the score for a trick that his side did not win or the concession of a trick that his opponents could not lose.

3. Waiving of Penalties

In duplicate tournaments a player may not, on his own initiative, waive a penalty for an opponent’s infraction, even if he feels that he has not been damaged (but he may ask the Director to do so – see Law 81C1).

4. Non-offenders’ Exercise of Legal Options

When these Laws provided the innocent side with an option after an irregularity committed by an opponent, it is appropriate to select that action most advantageous.

5. Offenders’ Options

Subject to Law 16C2, after the offending side has paid the prescribed penalty for an inadvertent infraction, it is appropriate for the offenders to make any call or play advantageous to their side, even though they thereby appear to profit through their own infraction.

6. Responsibility for Enforcement of Laws

The responsibility for penalizing irregularities and redressing damage rests solely upon the Director and these Laws, not upon the players themselves.

B. Infraction of Law**1. Adjusted Score**

Whenever the Director deems that an offender could have known at the time of his irregularity that the irregularity would be likely to damage the non-offending side, he shall require the auction and play to continue, afterwards awarding an adjusted score if he considers that the offending side gained an advantage through the irregularity.

2. Intentional

A player must not infringe a law intentionally, even if there is a prescribed penalty he is willing to play.

3. Inadvertent Infraction

There is no obligation to draw attention to an inadvertent infraction of law committed by one's own side (but see footnote to Law 75 for a mistaken explanation).

4. Concealing an Infraction

A player may not attempt to conceal an inadvertent infraction, as by committing a second revoke, concealing a card involved in a revoke or mixing the cards prematurely.

LAW 73 – COMMUNICATION**A. Proper Communication between Partners****1. How Effected**

Communication between partners during the auction and play shall be effected only by means of the calls and plays themselves.

2. Correct Manner for Calls and Plays

Calls and plays should be made without special emphasis, mannerism or inflection, and without undue hesitation or haste (however, sponsoring organizations may require mandatory pauses, as on the first round of auction, or after a skip-bid warning, or on the first trick).

B. Inappropriate Communication Between Partners**1. Gratuitous Information**

Partners shall not communicate through the manner in which calls or plays are made, through extraneous remarks or gestures, through questions asked or not asked of the opponents or through alerts and explanations given or not given to them.

2. Prearranged Communication

The gravest possible offence is for a partnership to exchange information through prearranged methods of communication other than those sanctioned by these Laws. A guilty partnership risks expulsion.

C. Player Receives Unauthorized Information from Partner

When a player has available to him unauthorized information from his partner, as from a remark, question, explanation, gesture, mannerism, special emphasis, inflection, haste or hesitation, he must carefully avoid taking any advantage that might accrue to his side.

D. Variation in Tempo or Manner**1. Inadvertent Variations**

It is desirable, though not always required, for players to maintain steady tempo and unvarying manner. However, players should be particularly careful in positions in which variations may work to the benefit of their side. Otherwise, inadvertently to vary the tempo or manner in which a call or play is made does not in itself constitute a violation of propriety, but inferences from such variation may appropriately be drawn only by an opponent, and at his own risk.

2. Intentional Variations

A player may not attempt to mislead an opponent by means of remark or gesture, through the haste or hesitancy of a call or play (as in hesitating before playing a singleton), or by the manner in which the call or play is made.

E. Deception

A player may appropriately attempt to deceive an opponent through a call or play (so long as the deception is not protected by concealed partnership understanding or experience). It is entirely appropriate to avoid giving information to the opponents by making all calls and plays in unvarying tempo and manner.

F. Violation of Proprieties

When a violation of the proprieties described in this law results in damage to an innocent opponent,

1. Player Acts on Unauthorized Information

If the Director determines that a player chose from among logical alternative actions one that could demonstrably have been suggested over another by his partner's remark, manner, tempo, or the like, he shall award an adjusted score (see Law 61).

2. Player Injured by Illegal Deception

If the Director determines that an innocent player has drawn a false inference from a remark, manner, tempo, or the like, of an opponent who has no demonstrable bridge reason for the action, and who could have known, at the time of the action, that the action could work to his benefit, the Director shall award an adjusted score (see Law 12C).

LAW 74 – CONDUCT AND ETIQUETTE**A. Proper Attitude****1. Courtesy**

A player should maintain a courteous attitude at all times.

2. Etiquette of Word and Action

A player should carefully avoid any remark or action that might cause annoyance or embarrassment to another player or might interfere with the enjoyment of the game.

3. Conformity to Correct Procedure

Every player should follow uniform and correct procedure in calling and playing.

B. Etiquette

As a matter of courtesy a player should refrain from:

1. Paying insufficient attention to the game.**2. Making gratuitous comments during the auction and play.****3. Detaching a card before it is his turn to play.****4. Prolonging play unnecessarily (as in playing on although he knows that all the tricks are surely his) for the purpose of disconcerting an opponent.****5. Summoning and addressing the Director in a manner discourteous to him or to other contestants.****C. Violations of Procedure**

The following are considered violations of procedure:

1. Using different designations for the same call.**2. Indicating approval or disapproval of a call or play.****3. Indicating the expectation or intention of winning or losing a trick that has not been completed.****4. Commenting or acting during the auction or play so as to call attention to a significant occurrence, or to the number of tricks still required for success.****5. Looking intently at any other during the auction and play, or at another player's hand as for the purpose of seeing his cards or of observing the place from which he draws a card (but it is appropriate to act on information acquired by inadvertently seeing an opponent's card*).**

(* see Law 73D2 when a player may have shown his cards intentionally.)

6. Showing an obvious lack of further interest in a deal (as by folding one's cards).
7. Varying the normal tempo of bidding or play for the purpose of disconcerting an opponent.
8. Leaving the table needlessly before the round is called.

LAW 75 – PARTNERSHIP AGREEMENTS

A. *Special Partnership Agreements*

Special partnership agreements, whether explicit or implicit, must be fully and freely available to the opponents (see Law 40). Information conveyed to partner through such agreements must arise from the calls, plays and conditions of the current deal.

B. *Violations of Partnership Agreements*

A player may violate an announced partnership agreement, so long as his partner is unaware of the violation (but habitual violations within a partnership may create implicit agreements, which must be disclosed). No player has the obligation to disclose to the opponents that he has violated an announced agreement and if the opponents are subsequently damaged, as through drawing a false inference from such violation, they are not entitled to redress.

C. *Answering Questions on Partnership Agreements*

When explaining the significance of partner's call or play in reply to an opponent's inquiry (see Law 20), a player shall disclose all special information conveyed to him through partnership agreement or partnership experience, but he need not disclose inferences drawn from his general knowledge and experience.

D. *Correcting Errors in Explanation*

1. **Explainer Notices Own Error**

If a player subsequently realizes that his own explanation was erroneous or incomplete, he must immediately call the Director (who will apply Law 21 or Law 40C).

2. **Error Noticed by Explainer's Partner**

A player whose partner has given a mistake explanation may not correct the error before the final pass, nor may he indicate in any manner that a mistake has been made; a defender may not correct the error until play ends. After calling the Director at the earliest legal opportunity (after the final pass, if he is to be declarer or dummy, after play ends, if he is to be a defender), the player must inform the opponents that, in his opinion, his partner's explanation was erroneous*.

(Two examples may clarify responsibilities of the players (and the Director) after a misleading explanation has been given to the opponents. In both examples following, North has opened 1NT and South, who holds a weak hand with long diamonds, has bid 2D, intending to sign off; North explains, however, in answer to West's inquiry, that South's bid is strong and artificial, asking for the major suits.)

Example 1 – Mistaken Explanation

The actual partnership agreement is that 2D is a natural signoff; the mistake was in North's explanation. This explanation is an infraction of Law, since East – West are entitled to an accurate description of the North – South agreement (when this infraction results in damage to East – West, the Director shall award an adjusted score). If North subsequently becomes aware of his mistake, he must immediately notify the Director. South must do nothing to correct the mistaken explanation while the auction continues; after the final pass, South, if he is to be declarer or dummy, should call the Director and must volunteer a correction of the explanation. If South becomes a defender, he calls the Director and corrects the explanation when play ends.

Example 2 – Mistaken Bid

The partnership agreement is as explained – 2D is strong and artificial; the mistake was in South's bid. here there is no infraction of Law, since East–West did receive an accurate description of the North – South agreement; they have no claim to an accurate description of the North – South hands.

(Regardless of damage, the Director shall allow the result to stand; but the Director is to presume Mistaken Explanation, rather than Mistaken Bid, in the absence of evidence to the contrary.) South must not correct North's explanation (or notify the Director) immediately, and he has no responsibility to do so subsequently.

In both examples, South, having heard North's explanation, knows that his own 2D bid has been misinterpreted. This knowledge is "unauthorized information" (see Law 16A), so South must be careful not to base subsequent actions on this information (if he does, the Director shall award an adjusted score). For instance, if North rebids two no trump, South has the unauthorized information that this bid merely denies a four-card holding in either major suit; but South's responsibility is to act as though North had made a strong game try opposite a weak response, showing maximum values.)

LAW 76 – SPECTATORS

A. *Conduct During Bidding or Play*

1. **One Hand Only**

A spectator should not look at the hand of more than one player, except by permission.

2. **Personal Reaction**

A spectator must not display any reaction to the bidding or play while a deal is in progress.

3. **Mannerisms or Remarks**

During the round, a spectator must refrain from mannerisms or remarks of any kind (including conversation with a player).

4. **Consideration for Players**

A spectator must not in any way disturb a player.

B. *Spectator Participation*

A spectator may not call attention to any irregularity or mistake, nor speak on any question of fact or law except by request of the Director.

CHAPTER VIII

THE SCORE

LAW 77 – DUPLICATE BRIDGE SCORING TABLE

TRICK SCORE

Scored by declarer's side if the contract is fulfilled.

IF TRUMP ARE :	CLUBS	DIAMONDS	HEARTS	SPADES
For each odd trick bid and made				
Undoubled	20	20	30	30
Doubled	40	40	60	60
Redoubled	80	80	120	120

AT A NO TRUMP CONTRACT

	UNDOUBLED	DOUBLED	REDOUBLED
For first odd trick bid and made	40	80	160
For each additional odd trick	30	60	120

A trick score of 100 points or more, made on one board, is GAME.

A trick score of less than 100 points is a PARTSCORE.

PREMIUM SCORE

Scored by declarer's side

SLAMS

For making a slam	Not Vulnerable	Vulnerable
Small Slam (12 tricks) bid and made	500	750

Grand Slam (all 13 tricks) bid and made	1000	1500
---	------	------

OVERTRICKS

Foe each OVERTRICK (tricks made in excess of contract)	Not Vulnerable		Vulnerable	
	Undoubled	Trick Value	Trick Value	Undoubled
Doubled		100		200
Redoubled		200		400

PREMIUMS FOR GAME, PARTSCORE, FULFILLING CONTRACT

For making GAME vulnerable	500
For making GAME, not vulnerable	300
For making any PARTSCORE	50
For making any doubled, but not redoubled contract	50
For making any redoubled contract	100

UNDERTRICK PENALTIES

Scored by declarer's opponents if the contract is not fulfilled

UNDERTRICKS

Tricks by which declarer falls short of the contract

	Not Vulnerable			Vulnerable		
	Undbld	Dbl	Redbd	Undbld	Dbl	Redbd
For first undertrick	50	100	200	100	200	400
Foe each additional undertrick	50	200	400	100	300	600
Bonus for the fourth and each subsequent undertrick	0	100	200	0	0	0

LAW 78 – METHODS OF SCORING

A. Matchpoint Scoring

In matchpoint scoring each contestant is awarded, for scores made by different contestants who have played the same board and whose scores are compared with his, who scoring units (matchpoints or half matchpoints) for each score inferior to his, one scoring unit for each score equal to his, and zero scoring units for each score superior to his.

B. International Matchpoint Scoring

In international matchpoint scoring, on each board the total point difference between the two scores compared is converted into IMPs according to the following scale.

Difference in points	IMPs	Difference in points	IMPs	Difference in points	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 & upward	24

C. Total Point Scoring

In total point scoring, the net total point score of all boards played is the score for each contestant.

D. Special Scoring Methods

Special scoring methods are permissible, if approved by the sponsoring organization. In advance of any contest the sponsoring organization should publish conditions of contest detailing conditions of entry, methods of scoring, determination of winners, breaking of ties, and the like.

LAW 79 – TRICKS WON

A. Agreement on Tricks Won

The number of tricks won shall be agreed upon before all four hands have been returned to the board.

B. Disagreement on Tricks Won

If a subsequent disagreement arises, the Director must be called. No increase in score need be granted unless the Director is called before the round ends as specified in Law 8 (but Law 69 or Law 71 may supersede this provision when there has been an acquiescence or a concession).

C. Error in Score

An error in computing or tabulating the agreed-upon score, whether made by a player or scorer, may be corrected until the expiration of the period specified by the sponsoring organization. Unless the sponsoring organization specifies a later* time, this correction period expires 30 minutes after the official score has been made available for inspection.

(* An earlier time may be specified when required by the special nature of a contest.)

CHAPTER IX

TOURNAMENT SPONSORSHIP

LAW 80 – SPONSORING ORGANIZATION

A sponsoring organization conducting an event under these Laws has the following duties and powers:

A. Tournament Director

To appoint the tournament Director. If there is no tournament Director, the players should designate one of their own number to perform his functions.

B. Advance Arrangements

To make advance arrangements for the tournament, including playing quarters, accommodations and equipment.

C. Session Times

To establish the date and time of each session.

D. Conditions of Entry

To establish the conditions of entry.

E. Special Conditions

To establish special conditions for bidding and play (such as written bidding, bidding boxes, screens – penalty provisions for actions not transmitted across a screen may be suspended).

F. Supplementary Regulations

To publish or announce regulations supplementary to, but not in conflict with, these Laws.

G. Appeals

To make suitable arrangements for appeals to be heard.

CHAPTER X
TOURNAMENT DIRECTOR
SECTION ONE
RESPONSIBILITIES

LAW 81 – DUTIES AND POWERS

A. Official Status

The Director is the official representative of the sponsoring organization.

B. Restrictions and Responsibilities

1. Technical Management.

The Director is responsible for the technical management of the tournament.

2. Observance of Laws and Regulations

The Director is bound by these Laws and by supplementary regulations announced by the sponsoring organization.

C. Director's Duties and Powers

The Director's duties and powers normally include the following:

1. Assistants

To appoint assistants, as required, to perform his duties.

2. Entries

To accept and list entries.

3. Conditions of Play

To establish suitable conditions of play and to announce them to the contests.

4. Discipline

To maintain discipline and to insure the orderly progress of the game.

5. Law

To administer and interpret these Laws and to advise the players of their rights and responsibilities thereunder.

6. Errors

To rectify an error or regularity of which he becomes aware in any manner, within the correction period established in accordance with Law 79C.

7. Penalties

To Assess penalties when applicable.

8. Waiver of Penalties

To waive penalties for cause, at his discretion, upon the request of the non-offending side.

9. Disputes

To adjust disputes; to refer a matter to the appropriate committee.

10. Scores

To collect scores and tabulate results.

11. Reports

To report results to sponsoring organization for official record.

D. Delegation of Duties

The Director may delegate any of the duties listed in “C” to assistants, but he is not thereby relieved of responsibility for their correct performance.

LAW 82 – RECTIFICATION OF ERRORS OF PROCEDURE**A. Director’s Duty**

It is the duty of the Director to rectify errors of procedure and to maintain the progress of the game in a manner that is not contrary to these Laws.

B. Rectification of Error

To rectify an error in procedure the Director may:

1. **Award of Adjusted Score**
Award an adjusted score as permitted by these Laws.
2. **Specify Time of Play**
Require or postpone the play of a board.

C. Director’s Error

If the Director has given a ruling that he or the Chief Director subsequently determines to be incorrect, and if no rectification will allow the board to be scored normally, he shall award an adjusted score, considering both sides as non-offending for that purpose.

LAW 83 – NOTIFICATION OF THE RIGHT TO APPEAL

If the Director believes that a review of his decision on a point of fact or exercise of his discretionary power might be in order (as when he awards an adjusted score under Law 12), he shall advise a contestant of his right to appeal or may refer the matter to an appropriate committee.

SECTION TWO**RULINGS****LAW 84 – RULINGS ON AGREED FACTS**

When the Director is called to rule on a point of law or regulation in which the facts are agreed upon, he shall rule as follows:

A. No Penalty

If no penalty is prescribed by law, and there is no occasion for him to exercise his discretionary powers, he directs the players to proceed with the auction or play.

B. Penalty under Law

If a case is clearly covered by a Law that specifies a penalty for the irregularity, he assesses that penalty and sees that it is paid.

C. Player’s Option

If a Law gives a player a choice among penalties, the Director explains the options and sees that a penalty is selected and paid.

D. Director’s Option

If the Law gives the Director a choice between a specified penalty and the award of an adjusted score, he attempts to restore equity, resolving any doubtful point in favour of the non-offending side.

E. Discretionary Penalty

If an irregularity has occurred for which no penalty is provided by law, the Director awards an adjusted score if there is even a reasonable possibility that the non-offending side was damaged, notifying the offending side of its right to appeal (see Law 81C9).

LAW 85 – RULINGS ON DISPUTED FACTS

When the Director is called upon to rule on a point of law or regulation in which the facts are not agreed upon, he shall proceed as follows:

A. Director's Assessment

If the Director is satisfied that he has ascertained the facts, he rules as in Law 84.

B. Facts Not Determined

If the Director is unable to determine the facts to his satisfaction, he shall make a ruling that will permit play to continue, and notify the players of their right to appeal.

SECTION THREE**CORRECTION OF IRREGULARITIES****LAW 86 – IN TEAM PLAY****A. Average Score at IMP Play**

When the Director chooses to award an artificial adjusted score of average plus or average minus in IMP play, that score is plus 3IMPs or minus 3 IMPs respectively.

B. Non-balancing Adjustments, Knockout Play

When the Director assigns non-balancing adjusted scores (see Law 12C) in knockout play, each contestant's score on the board is calculated separately. The average of the two scores is then assigned to both contestants.

C. Substitute Board

The Director shall not exercise his Law 6 authority to order one board redealt when the final result of a match without that board could be known to a contestant. Instead, he awards an adjusted score.

LAW 87 – FOULED BOARD**A. Definition**

A board is considered to be "fouled" if the Director determines that one or more cards were misplaced in the board, in such manner that contestants who should have had a direct score comparison did not play the board in identical form.

B. Scoring the Fouled Board

In scoring a fouled board the Director determines as closely as possible which scores were made on the board in its correct form, and which in the changed form. He divides the score on that basis into two groups, and rates each group separately as provided in the regulations of the sponsoring organization.

In some forms of team contests, the sponsoring organization may prescribe a redealt (see Law 6).

SECTION FOUR

PENALTIES

LAW 88 – AWARD OF IDEMNITY POINTS

In a pair or individual event, when a non-offending contestant is required to take an artificial adjusted score through no fault or choice of his own, such contestant shall be awarded a minimum of 60% of the matchpoints available to him on that board, or the percentage of matchpoints he earned on boards actually played during the session if that percentage was greater than 60%.

LAW 89 – PENALTIES IN INDIVIDUAL EVENTS

In individual events, the Director shall enforce the penalty provisions of these Laws, and the provisions requiring the award of adjusted scores, equally against both members of the offending side, even though only one of them may be responsible for the irregularity. But the Director, in awarding adjusted scores, shall not assess procedural penalty points against the offender's partner, if, in the Director's opinion, he is in no way responsible for the violation.

LAW 90 – PROCEDURAL PENALTIES

A. *Director's Authority*

The Director, in addition to enforcing the penalty provisions of these Laws, may also assess penalties for any offence that unduly delays or obstructs the game, inconveniences other contestants, violates correct procedure, or requires the award of an adjusted score at another table.

B. *Offences Subject to Penalty*

Offences subject to penalty include but are not limited to:

1. **Tardiness**
Arrival of a contestant after the specified starting time.
2. **Slow Play**
Unduly slow play by a contestant.
3. **Loud Discussion**
Discussion of the bidding, play or result of a board, which may be overheard at another table.
4. **Comparing Scores**
Unauthorized comparison of scores with another contestant.
5. **Touching Another's Cards**
Touching or handling of cards belonging to another player (Law 7).
6. **Misplacing Cards in Board**
Placing one or more cards in an incorrect pocket of the board.
7. **Errors in Procedure**
Error in procedure (such as failure to count cards in one's hand, playing the wrong board, etc.) that require an adjusted score for any contestant.
8. **Failure to Comply**
Failure to comply promptly with tournament regulations or with any instruction of the Director.

LAW 91 – PENALIZE OR SUSPEND

A. *Director's Power*

In performing his duty to maintain order and discipline, the Director is specifically empowered to assess disciplinary penalties in points or to suspend a contestant for the current session or any part thereof (the Director's decision under this clause is final).

B. *Right to Disqualify*

The Director is specifically empowered to disqualify a contestant for cause, subject to approval by the Tournament Committee or sponsoring organization.

CHAPTER XI

APPEALS

LAW 92 – RIGHT TO APPEAL

A. *Contestant's Right*

A contestant or his Captain may appeal for a review of any ruling made at his table by the Director*.
(* Sponsoring organizations may establish penalties for appeals without merit.)

B. *Time of Appeal*

The right to request or appeal a Director's ruling expires 30 minutes after the official score has been made available for inspection, unless the sponsoring organization has specified a different time period.

C. *How to Appeal*

All appeals shall be made through the Director.

D. *Concurrence of Appellants*

An appeal shall not be heard unless both members of a pair (except in an individual contest) or the captain of a team, concur in appealing. An absent member shall be deemed to concur.

LAW 93 – PROCEDURES OF APPEAL

A. *No Appeals Committee*

The chief Director shall hear and rule upon all appeals if there is no Tournament or Appeals Committee, or when a committee cannot meet without disturbing the orderly progress of the tournament.

B. *Appeals Committee Available*

If a committee is available,

1. *Appeal Concerns Law*

The Chief Director shall hear and rule upon such part of the appeal as deals solely with the Law or regulations. His ruling may be appealed to the committee*.

(* Zonal organizations may establish differing conditions of appeals for special contests.)

2. *All Other Appeals*

The Chief Director shall refer all other appeals to the committee* for adjudication.

(* Zonal organizations may establish differing conditions of appeals for special contests.)

3. *Adjudication of Appeals*

In adjudicating appeals the committee* may exercise all powers assigned by these Laws to the Director, except that the committee may not overrule the Director on a point of law or regulations, or on exercise of his disciplinary powers. The committee may recommend to the Director that he change his ruling.

(* Zonal organizations may establish differing conditions of appeals for special contests.)

C. *Appeal to National Authority*

After the preceding remedies have been exhausted, further appeal may be taken to the national authority.

