Laws of Duplicate Bridge 2017

Tafsiran dalam Bahasa Indonesia

Hak Cipta © World Bridge Federation

Terimakasih untuk para anggota Komite Laws World Bridge Federation, Max Bavin, Maurizio Di Sacco, David Harris, Alvin Levy, Chip Martel, Howard Weinstein, John Wignall, Adam Wildavsky, Laurie Kelso (Sekretaris), dan Ton Kooijman (Ketua).

Efektif Maret 2017

*Penghargaan kepada Portland Club, European Bridge League, dan
American Contract Bridge League atas kerjasama bersejarah*

KATA PENGANTAR

LAWS OF DUPLICATE BRIDGE 2017

Dibandingkan dengan olahraga otak lainnya seperti Catur dan Go, Bridge boleh dikatakan relatif baru dan karena itu masih terus berkembang. Laws of duplicate bridge pertama kali diterbitkan pada tahun 1928 dan di antaranya telah berkali-kali terbit revisi 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987, 1997, dan 2007. Sepanjang tahun 1930-an Laws diundangkan oleh Portland Club of London dan Whist Club of New York. Sejak tahun 1940-an dan sesudahnya, Komisi Laws American Contract Bridge League menggantikan Whist Club, sedangkan British Bridge League dan European Bridge League menggantikan tugas dari Portland Club.

Sekarang ini, Komite Laws World Bridge Federation telah mengambil alih tugas melakukan revisi secara regular dan diberi tugas untuk melakukan review Laws paling sedikit sekali dalam satu dekade. Cukup wajar kalau dikatakan review terakhir ini adalah yang paling luas hingga sekarang. Banyak sekali pendapat dan saran yang diterima dari individu-individu, para Pemimpin Pertandingan, Organisasi Bridge Nasional negara-negara anggota, dan Zona, dimana semuanya dipertimbangkan dengan seksama oleh Komite. Setelah bertemu di banyak Kejuaraan dan setelah berbalas ribuan email akhirnya konsensus tercapai. Seluruh komunitas Bridge dunia berlutut ucapkan terimakasih kepada anggota-anggota Komite yang telah bekerja keras yang nama-namanya tertera di bawah ini. Khususnya untuk Ton Kooijman yang dengan pengalamannya yang luas bertindak sebagai Ketua dan telah memandu tugas tersebut menjadi sebuah hasil yang sukses. Terimakasih banyak kepada Sekretaris Komite, Laurie Kelso, yang telah melakukan semua tugas penyusunan dan pengetikan, membuat draft, dan telah menyediakan waktu tidak terhitung banyaknya. Tanpa dirinya, tugas ini tidak akan pernah terselesaikan.

Trend yang dimulai di Revisi 2007 diteruskan, makin banyak diskresi diberikan ke Pemimpin Pertandingan, yang bertujuan untuk melakukan rektifikasi suatu kejadian bukan dengan tujuan untuk

menghukum, dan untuk menjaga posisi Otoritas Pengatur. Tidak diharapkan Laws ini akan bertahan selamanya (saat dipublikasikan, ada beberapa pasal yang diskusinya masih berlangsung), tetapi kerangka kerja telah ada, dicoba dan diuji, untuk keperluan edisi-edisi mendatang.

Komite sangat berterimakasih dan memberikan apresiasi sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diterima dari banyak individu.

John R. Wignall, MNZM

Anggota-anggota Komite Laws WBF adalah:

Max Bavin

Maurizio Di Sacco

David Harris

Alvin Levy

Chip Martel

Howard Weinstein

John Wignall

Adam Wildavsky

Laurie Kelso (Sekretaris)

Ton Kooijman (Ketua)

Kata Pengantar

Ketua Umum PB GABSI

Salam Olahraga,

Olahraga Bridge yang dikenal sebagai olahraga intelektual mempunyai peranan dan kontribusi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kita sependapat bahwa setiap pelaksanaan pertandingan hendaknya dilaksanakan dengan baik sesuai peraturan-peraturan dan ketentuan-ketentuan yang berlaku.

Peraturan–peraturan Bridge juga mengalami banyak perubahan seiring dengan perkembangan jaman. WBF secara rutin setiap 10 tahun sekali melakukan perubahan Laws, yang terakhir tahun 2017. PB Gabsi menganggap perlu untuk membuat Buku Tafsiran Laws 2017 untuk menunjang pelaksanaan pertandingan di setiap level di Indonesia, dan khususnya sebagai pengetahuan untuk atlet dan NPC untuk menghadapi event internasional. Tafsiran Laws 2017 ini bukan dimaksudkan sebagai Laws versi Indonesia, tetapi hanya untuk membantu semua pihak untuk lebih mudah memahami Laws terutama untuk yang mempunyai kendala berbahasa Inggris, sehingga jika terjadi keragu-raguan terhadap tafsiran atau pemahaman, akan tetap mengacu ke versi asli dari Laws tersebut.

Saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah bekerja keras untuk menyelesaikan Buku Tafsiran Laws 2017 ini, khususnya Bidang Teknik dan Perwasitan yang diketuai oleh Bapak Joto Then.

Jayalah Bridge Indonesia.

Pengurus Besar GABSI

Ketua Umum

Prof. Miranda S. Goeltom, S.E., M.A., Ph.D

Kata Pengantar Tafsiran Laws of Duplicate Bridge 2017 Bahasa Indonesia

Laws ini ditafsirkan ke dalam Bahasa Indonesia dalam rangka untuk membantu semua pihak untuk lebih mudah memahami Laws terbaru ini. Laws dalam Bahasa Indonesia bukan pengganti Laws dalam Bahasa Inggris, tetapi hanya sebagai untuk sarana pembelajaran. Sehingga jika ada keragu-raguan dalam menafsirkan Laws, maka yang berlaku adalah versi aslinya, yakni dalam Bahasa Inggris. Terima kasih kepada Bapak Handojo Susanto yang telah melakukan review dan memberikan input untuk perbaikan naskah ini.

Penyusun

Joto Then - Draft Awal

John Tumewu - Reviewer

Robert Soeseno - Reviewer

Supriyanto - Pengecekan Ejaan

Andy Pramana - Pengecekan Ejaan

Jakarta, Agustus 2019

Revisi Januari 2020 oleh Robert Soeseno & Joto Then

Minor perbaikan salah ejaan, penambahan Indeks dalam Bahasa Indonesia, format buku saku Bahasa Indonesia

Revisi Januari 2024 oleh Joto Then

Perubahan Pasal 73 dan Pasal 89

Daftar Isi

PENGANTAR UNTUK LAWS OF DUPLICATE BRIDGE 2017 19

PASAL 1 – PAK KARTU 27

- A. Urutan kartu dan Warna 27
- B. Tampak Depan Kartu 27
- C. Tampak Belakang Kartu 27

PASAL 2 - PAPAN DUPLIKASI 27

PASAL 3 - PENGATURAN MEJA 28

PASAL 4 - PARTNERSHIP 28

PASAL 5 – PENEMPATAN TEMPAT DUDUK 28

- A. Posisi awal 28
- B. Perpindahan Arah atau Meja 29

PASAL 6 – PENGOCOKAN DAN PEMBAGIAN 29

- A. Pengocokan 29
- B. Deal 29
- C. Kehadiran Kedua Pasangan 29
- D. Pengocokan Baru dan Pembagian ulang 29
- E. Opsi dari Pemimpin Pertandingan terhadap Pengocokan dan Pembagian 30
- F. Duplikasi Papan 30

PASAL 7 – KONTROL ATAS PAPAN DAN KARTU 31

- A. Penempatan Papan 31
- B. Mengambil Kartu dari Papan 31
- C. Mengembalikan Kartu ke Papan 31
- D. Tanggung Jawab atas Prosedur 31

PASAL 8 – URUTAN RONDE 31

- A. Perpindahan Papan dan Pemain 31
- B. Ronde Berakhir 32
- C. Ronde Terakhir Berakhir dan Sesi Berakhir 32

PASAL 9 – PROSEDUR SETELAH TERJADINYA PENYIMPANGAN 32

- A. Meminta Atensi atas Terjadinya Penyimpangan 32
- B. Setelah Meminta Atensi Terjadinya Penyimpangan 33
- C. Koreksi Sebelum Waktunya atas Penyimpangan 33

PASAL 10 - PENILAIAN REKTIFIKASI 33

- A. Hak menentukan Rektifikasi 33
- B. Pembatalan Pelaksanaan atau Penghapusan Rektifikasi 34
- C. Pilihan setelah Penyimpangan 34

PASAL 11 – KEHILANGAN HAK ATAS REKTIFIKASI 34

- A. Tindakan Dilakukan Pihak Bukan Pelanggar 34
- B. Hukuman setelah Kehilangan Hak atas Rektifikasi 35

PASAL 12 – WEWENANG DISKRESI PEMIMPIN PERTANDINGAN 35

- A. Wewenang untuk Memberikan Penyesuaian skor 35
- B. Tujuan Penyesuaian skor 35
- C. Memberikan Penyesuaian skor 36

PASAL 13 – JUMLAH KARTU SALAH 38

- A. Belum ada Tawaran 38
- B. Diketahui saat berlangsungnya Penawaran atau Permainan 38
- C. Kelebihan Kartu 39
- D. Permainan Selesai 39

PASAL 14 – KARTU HILANG 39

- A. Pegangan diketahui Kurang sebelum Mulai Main 39
- B. Pegangan diketahui Kurang setelahnya 39
- C. Informasi dari Penggantian Kartu 40

PASAL 15 – SALAH PAPAN ATAU PEGANGAN 40

- A. Kartu dari Papan yang Salah 40
- B. Salah Papan Ditemukan Saat Penawaran atau Periode permainan

PASAL 16 - INFORMASI SAH DAN INFORMASI TIDAK SAH 41

- A. Penggunaan Informasi oleh Para Pemain 41
- B. Informasi Extraneous dari Partner 42
- C. Informasi dari Tawaran atau Main yang Ditarik Kembali 43
- D. Informasi Extraneous dari Sumber Lain 43

PASAL 17 – PERIODE PENAWARAN 44

- A. Periode Penawaran Mulai 44
- B. Tawaran Pertama 45
- C. Tawaran Selanjutnya 45
- D. Periode Penawaran Berakhir 45

PASAL 18 – BID 45

- A. Cara yang Benar 45
- B. Menggantikan Suatu Bid 45
- C. Bid Cukup 46
- D. Bid Tidak Cukup 46
- E. Ranking denominasi 46
- F. Metode yang Berbeda 46

PASAL 19 – DOUBLE DAN REDOUBLE 46

- A. Double 46
- B. Redouble 46
- C. Double atau Redouble Digantikan 47
- D. Penilaian Kontrak yang Di-Double atau Di-Redouble 47

PASAL 20 – REVIEW DAN PENJELASAN ATAS TAWARAN 47

- A. Tawaran yang Kurang Jelas 47
- B. Review atas Penawaran Selama Periode Penawaran 47
- C. Review Setelah Pass Terakhir 47
- D. Siapa yang Dapat Mereview Penawaran 48
- E. Koreksi Atas Kesalahan Saat Review 48
- F. Penjelasan atas Tawaran 48

G. Salah Prosedur 50

PASAL 21 – MISINFORMASI 50

A. Tawaran atau Bermain berdasarkan Salah Paham Sendiri 50

B. Tawaran Atas Dasar Misinformasi dari Lawan 50

PASAL 22 – PENAWARAN BERAKHIR 51

PASAL 23 – TAWARAN SEBANDING 51

A. Definisi 51

B. Tidak Perlu Rektifikasi 51

C. Pihak Bukan Pelanggar Dirugikan 51

PASAL 24 – KARTU TERBUKA ATAU DI-LEAD SAAT PENAWARAN 52

A. Kartu Kecil yang Bukan Di-lead Sebelum Waktunya 52

B. Satu Kartu Honour atau Kartu yang di-Lead Sebelum Waktunya 52

C. Dua atau Lebih Kartu Terbuka 52

D. Declarer atau Dummy 52

E. Defender 53

PASAL 25 – LEGAL DAN ILEGAL MENGUBAH TAWARAN 53

A. Tawaran Tidak Sesuai Maksud 53

B. Tawaran Sesuai Maksud 53

PASAL 26 – TAWARAN DITARIK KEMBALI, RESTRIKSI LEAD 54

A. Tidak Ada Restriksi Lead 54

B. Restriksi Lead 54

PASAL 27 – BID TIDAK CUKUP 54

A. Bid Tidak Cukup Diterima 54

B. Bid Tidak Cukup Tidak Diterima 55

C. Penggantian Sebelum Waktunya 55

D. Pihak Bukan Pelanggar Dirugikan 56

PASAL 28 – TAWARAN MASIH DIANGGAP SESUAI GILIRAN 56

A. Lawan Sebelah Kanan Harus Pass 56

B. Tawaran oleh Pemain yang Benar Membatalkan Tawaran Di Luar Giliran 56

PASAL 29 – PROSEDUR SETELAH TAWARAN DI LUAR GILIRAN 56

- A. Kehilangan Hak Rektifikasi 56
- B. Tawaran di Luar Giliran Dibatalkan 57
- C. Tawaran Artifisial di Luar Giliran 57

PASAL 30 – PASS DI LUAR GILIRAN 57

- A. Giliran Lawan Sebelah Kanan untuk Menawar 57
- B. Giliran Partner atau Lawan Sebelah Kiri untuk Menawar 57
- C. Jika Pass Merupakan Artifisial 58

PASAL 31 – BID DI LUAR GILIRAN 58

- A. Giliran Lawan Sebelah Kanan untuk Menawar 58
- B. Giliran Partner atau Lawan Sebelah Kiri untuk Menawar 58
- C. Bid Saat Giliran Lawan Sebelah Kiri untuk Menawar 59

PASAL 32 – DOUBLE ATAU REDOUBLE DI LUAR GILIRAN 59

- A. Giliran Lawan Sebelah Kanan untuk Menawar 59
- B. Giliran Partner dari Pelanggar untuk Menawar 60
- C. Menawar Saat Giliran Lawan Sebelah Kiri untuk Menawar 60

PASAL 33 – MENAWAR SECARA BERSAMAAN 60

PASAL 34 – RETENSI HAK UNTUK MENAWAR 60

PASAL 35 – TAWARAN YANG TIDAK DIPERBOLEHKAN 60

PASAL 36 – DOUBLE DAN REDOUBLE YANG TIDAK DIPERBOLEHKAN 61

- A. Lawan Sebelah Kiri Pelanggar Menawar sebelum Rektifikasi 61
- B. Lawan Sebelah Kiri Pelanggar tidak Melakukan Tawaran sebelum Rektifikasi 61
- C. Penyimpangan Diketahui setelah Periode Penawaran 61

PASAL 37 – PELANGGARAN ATAS KEWAJIBAN UNTUK PASS 62

- A. Lawan Sebelah Kiri Pelanggar Menawar sebelum Rektifikasi 62
- B. Lawan Sebelah Kiri Pelanggar tidak Menawar sebelum Rektifikasi 62

PASAL 38 – BID MELEBIHI TUJUH 62

- A. Tidak Diizinkan Main 62
- B. Bid dan Tawaran-tawaran Sesudahnya Dibatalkan 62
- C. Pihak Pelanggar Wajib Pass 62
- D. Kemungkinan Kurangnya Alternatif atas Pasal 26B dan 72C 63

PASAL 39 – TAWARAN SETELAH PASS TERAKHIR 63

- A. Tawaran dibatalkan 63
- B. Pass oleh Defender atau Tawaran oleh Declarer atau Dummy 63
- C. Tindakan Lain oleh Defender 63

PASAL 40 – PEMAHAMAN PARTNERSHIP 63

- A. Kesepakatan Sistemik Pemain 63
- B. Pemahaman Partnership Khusus 64
- C. Deviasi dari Sistem dan Tindakan Psychic 66

PASAL 41 – PERMULAAN PERMAINAN 67

- A. Lead Pembuka Tertutup 67
- B. Review dari Penawaran dan Pertanyaan 67
- C. Lead Pembuka Dibuka 67
- D. Pegangan Dummy 68

PASAL 42 – HAK DUMMY 68

- A. Hak Mutlak 68
- B. Hak Terbatas 68

PASAL 43 – BATASAN DUMMY 68

- A. Batasan Dummy 69
- B. Jika terjadi Pelanggaran 69

PASAL 44 – URUTAN DAN PROSEDUR PERMAINAN 70

- A. Lead untuk suatu Trick 70
- B. Kelanjutan Permainan untuk suatu Trick 70
- C. Kewajiban Ikut Warna 70
- D. Tidak Bisa Ikut Warna 70
- E. Trick Berisi Trump 70
- F. Trick Tanpa Trump 70

G. Lead Selanjutnya setelah Trick Pertama 70

PASAL 45 – KARTU YANG DIMAINKAN 71

- A. Memainkan Kartu dari Pegangan 71
- B. Memainkan Kartu dari Dummy 71
- C. Kartu dianggap Dimainkan 71
- D. Dummy Mengambil Kartu Bukan yang Dimaksud 72
- E. Kartu Kelima Dimainkan untuk Trick 72
- F. Dummy Mengindikasikan Kartu 73
- G. Penutupan Trick 73

PASAL 46 – TIDAK LENGKAP ATAU TIDAK VALID SAAT PENUNJUKAN KARTU DARI DUMMY 73

- A. Cara Tepat untuk Menunjuk Kartu Dummy 73
- B. Penunjukan Tidak Lengkap atau Tidak Valid 73

PASAL 47 – PENARIKAN KEMBALI KARTU YANG TELAH DIMAINKAN 74

- A. Dalam Proses Rektifikasi 74
- B. Koreksi Atas Main yang Ilegal 75
- C. Mengubah Penunjukan Bukan yang Dimaksud 75
- D. Kelanjutan dari Lawan Mengubah yang Dimainkan 75
- E. Mengganti Main Berdasarkan Misinformasi 75
- F. Penarikan Kembali Lainnya 75

PASAL 48 – KARTU DECLARER TEREKSPOS 76

- A. Declarer Mengekspos Kartunya 76
- B. Declarer Membuka Kartunya 76

PASAL 49 – KARTU DEFENDER TEREKSPOS 76

PASAL 50 – DISPOSISI KARTU HUKUMAN 76

- A. Kartu Hukuman Tetap Terekspos 77
- B. Kartu Hukuman Major atau Minor 77
- C. Disposisi Kartu Hukuman Minor 77
- D. Disposisi Kartu Hukuman Major 77
- E. Informasi dari Kartu Hukuman 78

PASAL 51 – DUA ATAU LEBIH KARTU HUKUMAN 79

- A. Giliran Main Pelanggar 79
- B. Giliran Lead oleh Partner dari Pelanggar 79

PASAL 52 – GAGAL LEAD ATAU MEMAINKAN KARTU HUKUMAN 80

- A. Defender Gagal Memainkan Kartu Hukuman 80
- B. Defender Memainkan Kartu Lain 80

PASAL 53 – LEAD DI LUAR GILIRAN YANG DITERIMA 81

- A. Lead Di Luar Giliran Diberlakukan Sebagai Lead yang Benar 81
- B. Lead yang Benar Setelah Lead Menyimpang 81
- C. Defender yang Salah Memainkan Kartu atas Lead Menyimpang dari Declarer 82

PASAL 54 – LEAD PEMBUKA DI LUAR GILIRAN TELAH TERBUKA 82

- A. Declarer Membuka Pegangannya 82
- B. Declarer Menerima Lead 82
- C. Declarer Wajib Menerima Lead 82
- D. Declarer Menolak Lead Pembuka 83
- E. Lead Pembuka oleh Pihak yang Salah 83

PASAL 55 – DECLARER LEAD DI LUAR GILIRAN 83

- A. Lead dari Declarer Diterima 83
- B. Declarer Diharuskan Menarik Lead 83
- C. Declarer Mungkin Mendapatkan Informasi 83

PASAL 56 – DEFENDER LEAD DI LUAR GILIRAN 84

PASAL 57 – LEAD ATAU MAIN SEBELUM WAKTU 84

- A. Lead atau Main Sebelum Waktu untuk Trick Berikutnya 84
- B. Partner dari Pelanggar Tidak Bisa Mematuhi Rektifikasi 84
- C. Declarer atau Dummy Telah Main 84
- D. Main Sebelum Waktunya saat Giliran Lawan Sebelah Kanan 85

PASAL 58 – LEAD ATAU MAIN SECARA BERSAMAAN 85

- A. Dua Pemain Main Secara Bersamaan 85
- B. Kartu Bersamaan dari Satu Pegangan 85

**PASAL 59 – TIDAK BISA LEAD ATAU MAIN SESUAI YANG DIHARUSKAN
86**

PASAL 60 – MAIN SETELAH MAIN YANG ILEGAL 86

- A. Memainkan Kartu setelah Penyimpangan 86
- B. Defender Main sebelum Lead Wajib oleh Declarer 86
- C. Pihak Pelanggar Main sebelum Rektifikasi Dilakukan 87

**PASAL 61 – GAGAL IKUT WARNA - PERTANYAAN TENTANG REVOKE
87**

- A. Definisi Revoke 87
- B. Hak untuk Bertanya tentang Kemungkinan Revoke 87
- C. Hak untuk Memeriksa Trick 87

PASAL 62 – KOREKSI ATAS REVOKE 87

- A. Revoke Wajib Dikoreksi 87
- B. Hak untuk Bertanya tentang Kemungkinan Revoke 88
- C. Kelanjutan Kartu yang Dimainkan 88
- D. Revoke pada Trick Keduabelas 88

PASAL 63 – PENETAPAN REVOKE 88

- A. Revoke Menjadi Tetap 89
- B. Revoke Tidak Boleh Dikoreksi 89

PASAL 64 – PROSEDUR SETELAH REVOKE MENJADI TETAP 89

- A. Otomatis Penyesuaian Trick 89
- B. Tidak Otomatis Penyesuaian Trick 90
- C. Mengganti Kerugian 90

PASAL 65 – PENGATURAN TRICK 91

- A. Trick Lengkap 91
- B. Mengikuti Pemenang Tiap Trick 91
- C. Kerapian 91
- D. Kesepakatan Hasil Permainan 91

PASAL 66 – INSPEKSI TRICK 92

- A. Trick yang Sedang Berjalan 92

- B. Kartu Terakhir Kepunyaan Sendiri 92
- C. Trick yang Telah Selesai 92
- D. Setelah Permainan Selesai 92

PASAL 67 – TRICK CACAT 92

- A. Sebelum Kedua Pihak Main untuk Trick Berikutnya 92
- B. Setelah Kedua Pihak Main untuk Trick Berikutnya 93

PASAL 68 – KLAIM ATAU KONSESI TRICK 94

- A. Definisi Klaim 94
- B. Definisi Konsesi 95
- C. Wajib Diklarifikasi 95
- D. Penangguhan Permainan 95

PASAL 69 – KLAIM ATAU KONSESI DISEPAKATI 96

- A. Kesepakatan Terjadi 96
- B. Menarik Kembali Kesepakatan yang Telah Terjadi 96

PASAL 70 – KLAIM ATAU KONSESI YANG DIPERTANYAKAN 96

- A. Tujuan Umum 96
- B. Klarifikasi Pernyataan Diulang 97
- C. Masih Ada Trump 97
- D. Konsiderasi dari Pemimpin Pertandingan 97
- E. Cara bermain Tidak Disebutkan 98

PASAL 71 – KONSESI DIBATALKAN 98

PASAL 72 – PRINSIP-PRINSIP UMUM 98

- A. Taat Aturan 98
- B. Pelanggaran atas Laws 99
- C. Sadar akan Potensi Kerugian 99

PASAL 73 – KOMUNIKASI, PERILAKU, TEMPO, DAN TIPUAN 99

- A. Bentuk Komunikasi yang Benar Antara Partner 99
- B. Cara Berkomunikasi yang Dilarang Antara Partner 100
- C. Informasi Tidak Sah yang Tidak Disengaja dari Partner 100
- D. Variasi Tempo dan Sikap 100

E. Tipuan 101

PASAL 74 – PERILAKU DAN ETIKET 101

A. Sikap yang Tepat 101

B. Etiket 101

C. Pelanggaran Prosedur 102

PASAL 75 – SALAH PENJELASAN ATAU SALAH TAWARAN 102

A. Kesalahan Menyebabkan Informasi Tidak Sah 102

B. Salah Penjelasan 103

C. Salah Menawar 103

D. Penetapan dari Pemimpin Pertandingan 104

PASAL 76 – PENONTON 104

A. Kontrol 104

B. Saat Di Meja 105

C. Partisipasi 105

D. Status 105

PASAL 77 – TABEL SKOR DUPLICATE BRIDGE 105

Skor Trick 105

Premium 106

Hukuman Undertrick 107

PASAL 78 – METODE PENILAIAN SKOR DAN PERATURAN PERTANDINGAN 107

A. Penilaian Match Point 107

B. Penilaian International Matchpoint 108

C. Penilaian Total Point 108

D. Peraturan Pertandingan 108

PASAL 79 – TRICK MENANG 109

A. Kesepakatan Trick Menang 109

B. Ketidaksepakatan Trick Menang 109

C. Kesalahan Skor 109

PASAL 80 – REGULASI DAN ORGANISASI 110

- A. Otoritas Pengatur 110
- B. Penyelenggara Turnamen 110

PASAL 81 – PEMIMPIN PERTANDINGAN 111

- A. Status Resmi 111
- B. Restriksi dan Tanggung Jawab 111
- C. Tugas dan Wewenang Pemimpin Pertandingan 112
- D. Delegasi Tugas 112

PASAL 82 – REKTIFIKASI SALAH PROSEDUR 112

- A. Tugas Pemimpin Pertandingan 113
- B. Rektifikasi Kesalahan 113
- C. Kesalahan Pemimpin Pertandingan 113

PASAL 83 – NOTIFIKASI HAK UNTUK BANDING 113

PASAL 84 – KEPUTUSAN ATAS FAKTA YANG DISEPAKATI 113

- A. Tidak Ada Rektifikasi 114
- B. Ada Pasal untuk Rektifikasi 114
- C. Opsi Pemain 114
- D. Opsi Pemimpin Pertandingan 114

PASAL 85 – KEPUTUSAN ATAS FAKTA YANG TIDAK DISEPAKATI 114

- A. Penilaian Pemimpin Pertandingan 114
- B. Fakta Tidak Bisa Ditentukan 115

PASAL 86 – PERTANDINGAN BEREGU 115

- A. Papan Pengganti 115
- B. Hasil Diperoleh di Meja Lain 115

PASAL 87 – PAPAN CACAT 116

- A. Definisi 116
- B. Penilaian Pasangan dan Individual 116
- C. Penilaian Beregu 117

PASAL 88 – PEMBERIAN POINT GANTI RUGI 117

PASAL 89 – PERILAKU DAN TINDAKAN TERCELA YANG DILARANG 117

PASAL 90 – HUKUMAN PROSEDURAL 118

- A. Otoritas Pemimpin Pertandingan 118
- B. Pelanggaran yang Dikenakan Hukuman Prosedural 118

PASAL 91 – DIHUKUM ATAU DISKORS 119

- A. Wewenang Pemimpin Pertandingan 119
- B. Hak untuk Mendiskualifikasi 119

PASAL 92 – HAK UNTUK BANDING 119

- A. Hak Peserta 119
- B. Waktu Banding 120
- C. Cara Melakukan Banding 120
- D. Persetujuan Pemohon Banding 120

PASAL 93 – PROSEDUR BANDING 120

- A. Tanpa Komite Arbitrase 120
- B. Ada Komite Arbitrase 120
- C. Kemungkinan Banding Lebih Lanjut 121

INDEKS LAWS 2017 122

PENGANTAR UNTUK LAWS OF DUPLICATE BRIDGE 2017

Duplicate Bridge terus berkembang dan berubah, karena itulah mengapa World Bridge Federation menugaskan Komite Laws untuk "paling sedikit sekali dalam satu dekade untuk melakukan studi komprehensif dan mengubah struktur law secara keseluruhan"

Review terakhir ini, yang dimulai lima tahun lalu, merupakan yang paling komprehensif hingga sekarang. Saran dan komentar diminta dari semua individu-individu yang tertarik, Organisasi Bridge negara-negara anggota, dan Zona.

Setelah semua tersusun, selanjutnya Komite mempertimbangkan dengan seksama terhadap pasal yang relevan, yang pada akhirnya diubah atau dibiarkan tetap. Diskusi dilakukan di sejumlah WBF Championships dan melalui pertukaran ribual emails selama periode lima tahun.

Tujuan Laws tetap tidak berubah. Laws ini dirancang untuk mendefinisikan prosedur yang benar dan untuk melakukan perbaikan yang memadai jika terjadi kesalahan. Laws ini dirancang bukan untuk menghukum penyimpangan tetapi untuk melakukan perbaikan dimana jika tidak dilakukan dapat merugikan pihak bukan pelanggar. Pemain harus siap menerima dengan tulus setiap rektifikasi, hukuman, atau keputusan.

Trend yang dimulai tahun 2007 untuk memberikan Pemimpin Pertandingan diskresi lebih besar untuk menjalankan Laws tetap dipertahankan dan berusaha untuk memperjelas interpretasi. Komite akan menyiapkan sebuah penjelasan resmi yang akan mengandung contoh-contoh terkait hal ini.

Cara penggunaan kata-kata tetap dipertahankan yakni "boleh/dapat" melakukan (jika tidak dilakukan tidak salah), "melakukan" (prosedur sudah ditentukan tanpa menyatakan bahwa jika dilanggar akan dihukum), "perlu/akan" melakukan (jika tidak melakukannya akan merupakan pelanggaran yang membahayakan hak-hak pelanggar dan bisa dikenakan hukuman walaupun tidak selalu), "harus/seharusnya"

melakukan (pelanggaran akan lebih sering dihukum daripada tidak), "wajib" melakukan (kata paling kuat, paling serius). Sehingga kata "dilarang" merupakan larangan paling kuat, "seharusnya tidak/tidak harus" itu larangan kuat, tetapi tidak sekuat "tidak boleh" - hanya sedikit di bawah "dilarang"

Untuk menghindari keraguan, Kata Pengantar dan Definisi berikut merupakan bagian dari Laws.

Terakhir, jika secara konteks sangat jelas, penggunaan singular akan mencakup plural, maskulin akan mencakup feminim, dan juga berlaku sebaliknya.

DEFINISI

<i>Alert</i>	Nofifikasi peringatan ke lawan yang berkemungkinan memerlukan penjelasan. Tata cara dan prosedur alert dapat ditentukan oleh Otoritas Pengatur.
<i>Bid</i>	Suatu tindakan untuk memenangkan sejumlah trick ekstra (jumlah trick lebih dari enam) dalam denominasi yang disebutkan.
<i>Deal</i>	1. Pembagian satu pak kartu untuk menjadi pegangan empat pemain. 2. Kartu-kartu yang telah dibagikan yang merupakan satu kesatuan, termasuk penawaran dan mainnya.
<i>Declarer</i>	Pemain yang pertama melakukan bid dari denominasi yang disebutkan oleh pihak yang melakukan bid terakhir. Pemain tersebut akan menjadi declarer jika lead pembuka terpampang (tetapi lihat Pasal 54A jika lead pembuka dilakukan di luar giliran).
<i>Defender</i>	seorang lawan dari (yang dianggap) declarer
<i>Denominasi</i>	Warna atau no trump yang disebutkan pada suatu bid.
<i>Diambil lagi</i>	lihat "Ditarik kembali"
<i>Dibatalkan</i>	Lihat "Ditarik kembali"
<i>Ditarik kembali</i>	tindakan dikatakan 'ditarik kembali' termasuk tindakan yang 'dibatalkan' dan kartu-kartu yang 'diambil lagi'
<i>Double</i>	suatu tawaran atas bid lawan untuk meningkatkan skor jika kontrak dipenuhi atau gugur (Lihat Pasal 19A dan Pasal 77).
<i>Dummy</i>	1. Partner dari declarer. Dia menjadi dummy jika lead pembuka telah terpampang dan berakhir jika permainan selesai 2. Kartu-kartu partner dari declarer saat kartu-kartu tersebut telah tersusun

	di meja setelah lead pembuka dilakukan.
<i>Event</i>	Suatu pertandingan yang terdiri dari satu atau lebih sesi (Sinonim dari 'Turnamen')
<i>Extraneous</i>	Hal-hal yang di luar prosedur sah dari permainan ini
<i>Game</i>	100 atau lebih trick point pada satu deal (Lihat Pasal 77)
<i>Giliran</i>	waktu dimana seorang pemain harus melakukan tawaran atau main
<i>Honour</i>	Setiap Ace, King, Queen, Jack, atau 10
<i>Hukuman</i>	"(Lihat juga 'Rektifikasi') - hukuman ada dua jenis yakni disipliner dipergunakan untuk menjaga kesopansantunan dan ketertiban (lihat Pasal 91), dan prosedural"
<i>Ikut Warna</i>	Memainkan kartu sesuai warna yang telah di-lead
<i>International Matchpoint (IMP)</i>	suatu unit skor yang diberikan sesuai tabel yang ditentukan pada Pasal 78B.
<i>Kartu hukuman</i>	Kartu yang terdisposisi sesuai Pasal 50.
<i>Kartu terlihat</i>	suatu kartu yang dipegang sedemikian rupa sehingga permukaannya terlihat oleh salah satu lawan atau oleh partner
<i>Kontrak</i>	Usaha yang dilakukan pihak declarer untuk memenangkan penawaran, sesuai denominasi yang disebutkan, sejumlah trick ekstra yang disebutkan di bid terakhir, baik tidak di-double, di-double atau di-redouble. (Lihat Pasal 22).
<i>Lawan</i>	seorang pemain dari pihak lain; salah satu anggota dari partnership yang dihadapi.
<i>Lawan sebelah kanan</i>	Lawan yang duduk disebelah kanan
<i>Lawan sebelah kiri</i>	Lawan yang duduk di sebelah kiri
<i>Lead</i>	Kartu pertama yang dimainkan untuk suatu trick

<i>Lead pembuka</i>	kartu yang di-lead untuk trick pertama.
<i>Main</i>	1. Kontribusi satu kartu dari pegangan seorang pemain terhadap satu trick, termasuk lead. 2. Agregat dari semua main. 3. Periode selama kartu-kartu dimainkan. 4. Agregat dari semua tawaran dan main dalam satu papan.
<i>Matchpoint</i>	unit skor yang diberikan ke peserta sebagai hasil dari perbandingan dengan satu atau lebih skor yang lain. Lihat Pasal 78A.
<i>Misinformasi</i>	Kelalaian dari satu pihak untuk mengungkapkan secara tepat metode atau pemahaman partnership sesuai yang diwajibkan oleh Laws atau regulasi.
<i>Overtrick</i>	setiap trick yang dimenangkan pihak declarer yang telah melebihi kontrak.
<i>Pak kartu</i>	52 kartu yang digunakan untuk permainan ini.
<i>Papan</i>	1. Sebuah papan duplikasi seperti dijelaskan di Pasal 2. 2. Pegangan empat tangan sesuai kocokan awal yang dimasukkan ke papan duplikasi untuk dimainkan pada suatu sesi (disebut juga sebagai 'deal')
<i>Partner</i>	Pasangan bermain sebagai satu pihak melawan dua pemain dari pihak lain pada saat di meja pertandingan.
<i>Partscore</i>	90 atau kurang trick point dalam satu kali deal (Lihat Pasal 77)
<i>Pass</i>	Tawaran yang menunjukkan seorang pemain yang pada gilirannya memilih untuk tidak mau melakukan bid, double, atau redouble.
<i>Pegangan</i>	kartu-kartu yang awalnya diberikan ke seorang pemain, atau sisa dari kartu-kartu tersebut.
<i>Pelanggaran</i>	seorang pemain melakukan pelanggaran terhadap Laws atau regulasi resmi.

<i>Penawaran</i>	1. Proses untuk menentukan kontrak dengan cara melakukan tawaran secara berurutan. Dimulai saat tawaran pertama dilakukan 2. Agregat dari semua tawaran yang telah dilakukan (Lihat Pasal 17)
<i>Penyesuaian skor</i>	Skor yang diberikan oleh Pemimpin Pertandingan (lihat Pasal 12). Skor dapat berupa "artifisial" atau "ditentukan"
<i>Penyimpangan</i>	Suatu penyimpangan dari prosedur yang benar termasuk, tapi tidak terbatas, pelanggaran yang dilakukan seorang pemain.
<i>Periode permainan</i>	dimulai saat lead pembuka terpampang untuk suatu papan; hak dan wewenang peserta dalam periode permainan masing-masing akan berakhir sesuai Laws yang relevan. Periode permainan sendiri berakhir ketika kartu-kartu telah dikeluarkan dari kantongnya untuk papan berikutnya (atau ketika papan terakhir dari suatu ronde selesai).
<i>Peserta</i>	Untuk event individual merupakan seorang pemain; untuk event pair, merupakan dua orang pemain yang bermain sebagai partner selama berlangsungnya event; untuk event beregu merupakan empat atau lebih pemain yang bermain sebagai satu regu.
<i>Pihak</i>	dua pemain yang berpartner di meja melawan dua pemain lainnya
<i>Posisi Bahaya</i>	suatu kondisi untuk menetapkan premium atau hukuman undertrick. (Lihat Pasal 77)
<i>Premium Point</i>	point-point tambahan yang diperoleh selain trick point (lihat Pasal 77).
<i>Redouble</i>	Tawaran atas double dari lawan, yang akan menambah skor jika contract dipenuhi atau gugur (lihat Pasal 19B dan Pasal 77)

<i>Regu</i>	dua atau lebih pasang yang duduk bertanding dengan arah kompas yang berbeda pada meja yang berbeda tetapi untuk memperoleh skor yang sama (regulasi yang berlaku dapat mengizinkan regu terdiri lebih dari empat anggota).
<i>Rektifikasi</i>	ketentuan pembetulan yang perlu dilakukan oleh Pemimpin Pertandingan pada saat mengetahui terjadinya suatu penyimpangan.
<i>Ronde</i>	bagian dari sebuah sesi tanpa perpindahan pemain.
<i>Rotasi</i>	perpindahan searah jarum jam normal untuk giliran menawar atau main secara normal; juga direkomendasikan untuk diikuti saat melakukan pembagian kartu yakni searah jarum jam dan satu kartu setiap kali dibagikan.
<i>Sesi</i>	perpanjangan dari periode permainan dimana selama waktu itu sejumlah papan (ditentukan oleh Penyelenggara Turnamen) yang direncanakan akan dimainkan. (Dapat mempunyai arti yang berbeda-beda antara Pasal 4, Pasal 12C2, dan Pasal 91)
<i>Slam</i>	Suatu kontrak untuk memenangkan enam trick ekstra (disebut Small Slam), atau untuk memenangkan tujuh trick ekstra (disebut Grand Slam)
<i>Sorted deck</i>	satu pak kartu yang belum dikocok, masih sesuai kondisi sebelumnya.
<i>Tawaran artifisial</i>	1. Suatu bid, double, atau redouble yang memberikan informasi (tetapi bukan informasi umum yang dimengerti pemain) selain (atau sebagai tambahan ke) akan bermain di denominasi yang disebutkan atau disebutkan terakhir. 2. Pass yang menjanjikan kekuatan lebih dari yang seharusnya. 3. Pass yang menjanjikan atau mengingkari nilai selain untuk warna yang

	disebutkan terakhir
<i>Tawaran psychic (biasa juga disebut 'psych[e]' atau 'psychic')</i>	tawaran yang dilakukan dengan sengaja yang tidak sesuai dengan kekuatan dan/atau panjangnya warna.
<i>Tawaran/ Menawar</i>	Suatu bid, double, redouble, atau pass
<i>Tidak Bermaksud</i>	tidak sengaja; di luar kesadaran; bukan niat dari pemain saat melakukannya
<i>Trick</i>	satuan untuk menentukan hasil kontrak, harus terdiri dari empat kartu, masing-masing pemain menurunkan satu kartu sesuai urutannya yang dimulai dari lead.
<i>Trick ekstra</i>	Setiap trick yang dimenangkan oleh pihak declarer yang telah melebihi enam.
<i>Trick point</i>	point-point yang diperoleh pihak declarer karena memenuhi kontrak (lihat Pasal 77)
<i>Trump</i>	setiap kartu dari denominasi yang disebutkan pada suatu kontrak warna.
<i>Turnamen</i>	Suatu pertandingan yang terdiri dari satu atau lebih sesi (Sinonim dari 'Event')
<i>Undertrick</i>	setiap kekurangan trick untuk memenuhi kontrak (lihat Pasal 77).
<i>Warna</i>	Pengelompokan kartu dari sebuah pak, pada setiap kelompok terdiri dari tigabelas kartu dan mempunyai simbol: spade (♠), heart (♥), diamond (♦), club (♣).
<i>Yang Dianggap Declarer</i>	pemain yang seharusnya menjadi declarer jika tidak terjadi penyimpangan.

PASAL 1 – PAK KARTU

A. Urutan kartu dan Warna

Duplicate Bridge dimainkan dengan satu pak berjumlah 52 kartu terbagi menjadi empat warna, masing-masing warna terdiri dari 13 kartu. Warna-warna tersebut diurutkan dari besar ke kecil: spade (♠), heart (♥), diamond (♦), club (♣). Kartu-kartu di setiap warna diurutkan dari besar ke kecil: Ace, King, Queen, Jack, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

B. Tampak Depan Kartu

Otoritas Pengatur dapat mewajibkan tampak depan setiap kartu simetris.

C. Tampak Belakang Kartu

Tampak belakang semua kartu harus sama. Dapat ditambahkan huruf, logo, atau gambar lainnya, asalkan gambar yang dipergunakan simetris di tengah.

PASAL 2 - PAPAN DUPLIKASI

Sebuah papan duplikasi disediakan untuk menampung setiap deal yang akan dimainkan dalam satu sesi. Setiap papan diberi nomor dan mempunyai empat kantong untuk memuat keempat pegangan, yang dinamakan Utara, Timur, Selatan, dan Barat. Dealer dan posisi bahaya ditentukan sebagai berikut:

Dealer: Utara	Papan 1 5 9 13
Dealer: Timur	Papan 2 6 10 14
Dealer: Selatan	Papan 3 7 11 15
Dealer: Barat	Papan 4 8 12 16
Posisi bahaya: Tidak ada	Papan 1 8 11 14
Posisi bahaya: Utara-Selatan	Papan 2 5 12 15
Posisi bahaya: Timur-Barat	Papan 3 6 9 16
Posisi bahaya: kedua pihak	Papan 4 7 10 13

Urutan yang sama berulang untuk papan 17-32 dan berlaku untuk

setiap 16 papan selanjutnya.

Tidak ada papan yang dapat digunakan jika tidak memenuhi ketentuan-ketentuan ini. Namun jika papan telah digunakan, maka kondisi yang tercantum di papan hanya berlaku untuk sesi itu.

PASAL 3 - PENGATURAN MEJA

Empat pemain bermain di setiap meja. Meja-meja diberi nomorurut oleh Pemimpin Pertandingan. Pemimpin Pertandingan akan menentukan arah Utara; dan sisanya akan mengikuti sesuai arah kompas dengan mengacu ke Utara.

PASAL 4 - PARTNERSHIP

Empat pemain di setiap meja terdiri dari dua partnership atau dua pihak, Utara-Selatan melawan Timur-Barat. Pada *event* pasangan atau *event* beregu, para peserta akan terdaftar sebagai pasangan atau sebagai regu dan partnership akan tetap sama selama sesi berlangsung (kecuali diizinkan oleh Pemimpin Pertandingan). Pada *event* individual, setiap pemain terdaftar sendiri-sendiri dan partnership berubah-ubah dalam satu sesi.

PASAL 5 – PENEMPATAN TEMPAT DUDUK

A. Posisi awal

Pemimpin Pertandingan akan menempatkan posisi awal untuk setiap peserta (individual, pasangan, atau beregu) pada saat sesi dimulai. Jika tidak diinstruksikan, maka setiap anggota dari pasangan atau regu dapat memilih tempat duduk yang diinginkan sesuai kesepakatan. Tetapi setelah memilih satu posisi tempat duduk, pada suatu sesi seorang pemain hanya boleh mengubah

posisi tempat duduk tersebut hanya atas instruksi atau atas izin dari Pemimpin Pertandingan.

B. Perpindahan Arah atau Meja

Para pemain berubah arah atau pindah ke meja lain sesuai instruksi dari Pemimpin Pertandingan. Pemimpin Pertandingan bertanggung jawab untuk dengan jelas mengumumkan hal tersebut. Pada setiap perpindahan, setiap pemain bertanggung jawab untuk pindah dan menempati tempat duduk yang benar sesuai instruksi.

PASAL 6 – PENGOCOKAN DAN PEMBAGIAN

A. Pengocokan

Sebelum mulai main, setiap pak kartu dikocok sepenuhnya. Kartu dapat dipotong oleh salah seorang lawan yang menghendakinya.

B. Deal

Kartu wajib dibagi dalam posisi kartu tertutup, satu kartu setiap kali dibagikan, menjadi empat pegangan masing-masing berjumlah tigabelas kartu. Kemudian setiap pegangan dimasukkan ke kantong yang ada di papan dalam posisi kartu tertutup. Tidak seharusnya dua kartu berurutan dibagikan ke pegangan yang sama. Direkomendasikan untuk membagi kartu dengan urutan searah jarum jam.

C. Kehadiran Kedua Pasangan

Salah seorang pemain dari masing-masing pihak perlu hadir saat pengocokan dan pembagian kartu terkecuali jika ada instruksi lain dari Pemimpin Pertandingan.

D. Pengocokan Baru dan Pembagian ulang

1. Jika diketahui sebelum dimulainya penawaran bahwa papan belum dikocok dan dibagikan dengan benar, atau saat dikocok dan dibagikan salah satu pemain melihat sisi depan kartu pemain lain, maka papan harus dikocok dan dibagikan ulang. Setelah penawaran dimulai, maka Pasal 16D berlaku jika seorang pemain secara tidak sengaja melihat kartu pemain

- lain sebelum papan selesai dimainkan (tapi lihat Pasal 24)
2. Terkecuali turnamen memang bermaksud memainkan distribusi lama, maka hasil tidak berlaku jika kartu yang diambil dari sorted deck {*catatan 1: 'sorted deck' merupakan satu pak kartu yang belum diacak dari kondisi sebelumnya*} dibagikan tanpa dikocok terlebih dahulu atau jika distribusi diambil dari sesi yang lain. (Ketentuan ini seharusnya tidak menghalangi pertukaran papan antar meja jika memang diinginkan)
 3. Pemimpin Pertandingan dapat meminta kocokan baru dan pembagian ulang kartu dengan alasan harus memenuhi Laws (lihat juga Pasal 22B dan Pasal 86A)

E. Opsi dari Pemimpin Pertandingan terhadap Pengocokan dan Pembagian

1. Pemimpin Pertandingan dapat memerintahkan pengocokan dan pembagian kartu dilakukan di setiap meja sesaat sebelum mulai main.
2. Pemimpin Pertandingan sendiri dapat mengocok dan membagi kartu terlebih dahulu.
3. Pemimpin Pertandingan dapat mempunyai asisten atau pembantu lainnya untuk melakukan pengocokan dan pembagian kartu terlebih dahulu.
4. Pemimpin Pertandingan dapat meminta cara mengocok dan membagi yang berbeda selama tetap menghasilkan ekspektasi acak yang sama secara keseluruhan seperti A dan B di atas.

F. Duplikasi Papan

Jika disyaratkan aturan pertandingan, satu atau lebih salinan dari setiap distribusi asli dapat dibuat atas instruksi Pemimpin Pertandingan. Jika Pemimpin Pertandingan menginstruksikan demikian, maka biasanya tidak perlu dilakukan deal ulang dari sebuah papan. (Walaupun Pemimpin Pertandingan punya wewenang untuk memerintahkan deal ulang)

PASAL 7 – KONTROL ATAS PAPAN DAN KARTU

A. Penempatan Papan

Papan yang akan dimainkan diletakkan di tengah meja dengan posisi yang benar dan harus tetap sama hingga selesai dimainkan.

B. Mengambil Kartu dari Papan

1. Setiap pemain mengambil satu pegangan dari kantong yang tersedia sesuai arah duduknya
2. Setiap pemain menghitung kartu masing-masing dalam posisi kartu tertutup untuk memastikan kartu berjumlah tigabelas; setelah itu; sebelum membuat tawaran, dia wajib memeriksa isi kartunya terlebih dahulu.
3. Selama bermain, setiap pemain menjaga pegangan kartunya masing-masing, tidak diizinkan untuk dicampur dengan kartu pemain lain. Pemain seharusnya tidak menyentuh kartu selain kartunya sendiri (tetapi declarer boleh memainkan kartu dummy sesuai Pasal 45) selama atau setelah permainan selesai terkecuali mendapat izin dari lawan atau dari Pemimpin Pertandingan.

C. Mengembalikan Kartu ke Papan

Setelah selesai dimainkan, setiap pemain perlu mengocok ketigabelas kartu pegangan masing-masing, lalu dimasukkan ke kantong di papan sesuai posisi duduk masing-masing. Setelah itu kartu tidak boleh dikeluarkan dari papan tanpa kehadiran pemain dari kedua pihak atau tanpa kehadiran Pemimpin Pertandingan.

D. Tanggung Jawab atas Prosedur

Selama sesi berjalan, setiap peserta yang berada di meja bertanggung jawab untuk menjaga supaya kondisi permainan tetap baik.

PASAL 8 – URUTAN RONDE

A. Perpindahan Papan dan Pemain

1. Pemimpin Pertandingan memberikan instruksi ke para pemain

mengenai cara perpindahan papan dan para peserta.

2. Terkecuali Pemimpin Pertandingan menginstruksikan lain, pada setiap meja pemain Utara bertanggung jawab memindahkan papan-papan yang telah diselesaikan di mejanya ke meja yang akan memainkan papan-papan tersebut pada ronde berikutnya.

B. Ronde Berakhir

1. Secara umum, ronde berakhir saat Pemimpin Pertandingan memberikan tanda dimulainya ronde berikutnya; tetapi jika ada meja yang belum selesai main, maka ronde tetap berlanjut di meja tersebut hingga para pemain pindah.
2. Jika Pemimpin Pertandingan menggunakan wewenangnya untuk menunda permainan dari sebuah papan, maka ronde untuk papan tersebut belum berakhir untuk para pemain yang terlibat sampai papan tersebut dimainkan dan skor disetujui dan dicatat, atau Pemimpin Pertandingan telah membatalkan papan tersebut (papan tidak jadi dimainkan)

C. Ronde Terakhir Berakhir dan Sesi Berakhir

Ronde terakhir dari suatu sesi, dan sesi itu sendiri, berakhir untuk setiap meja, jika telah memainkan semua papan yang direncanakan untuk dimainkan di meja tersebut, dan ketika semua skor telah dimasukkan tanpa ada keberatan.

PASAL 9 – PROSEDUR SETELAH TERJADINYA PENYIMPANGAN

A. Meminta Atensi atas Terjadinya Penyimpangan

1. Jika tidak dilarang oleh Laws, setiap pemain dapat meminta atensi terjadinya penyimpangan selama periode penawaran, baik saat giliran atau bukan giliran yang bersangkutan untuk melakukan tawaran.
2. Jika tidak dilarang oleh Laws, declarer atau defender boleh meminta atensi atas terjadinya penyimpangan selama periode permainan. Dalam hal terkait menunjuk kartu yang salah, lihat Pasal 65B3
3. Setiap pemain, termasuk dummy, boleh berusaha untuk

mencegah terjadinya penyimpangan (tetapi untuk dummy berlaku juga Pasal 42 dan Pasal 43)

4. Dummy tidak boleh meminta atensi atas terjadinya penyimpangan sebelum pegangan selesai dimainkan (tetapi lihat Pasal 20F5 untuk melakukan koreksi dimana declarer tampaknya salah memberi keterangan)
5. Tidak ada kewajiban untuk meminta atensi jika terjadi pelanggaran atas Laws yang dilakukan pihak sendiri (tetapi lihat Pasal 20F5 untuk melakukan koreksi dimana partner tampaknya salah memberi keterangan).

B. Setelah Meminta Atensi Terjadinya Penyimpangan

1. (a) Pemimpin Pertandingan harus segera dipanggil ketika disadari telah terjadi suatu Penyimpangan.
(b) Setiap pemain, termasuk dummy, boleh memanggil Pemimpin Pertandingan setelah disadari telah terjadi penyimpangan
(c) Pemanggilan Pemimpin Pertandingan tidak menyebabkan seorang pemain kehilangan hak apapun yang memang seharusnya menjadi hak yang bersangkutan.
(d) Seorang pemain yang meminta atensi atas terjadinya penyimpangan yang dilakukan pihaknya tidak berefek apapun terhadap hak-hak lawannya.
2. Pemain seharusnya tidak melakukan tindakan apapun hingga Pemimpin Pertandingan menjelaskan semua hal terkait dengan rektifikasi yang akan dilakukan

C. Koreksi Sebelum Waktunya atas Penyimpangan

Setiap koreksi sebelum waktunya atas penyimpangan oleh pelanggar dapat mengakibatkan yang bersangkutan dikenakan rektifikasi tambahan (lihat restriksi lead di Pasal 26B)

PASAL 10 - PENILAIAN REKTIFIKASI

A. Hak menentukan Rektifikasi

Hanya Pemimpin Pertandingan yang mempunyai hak menentukan

rektifikasi yang sesuai. Para pemain tidak berhak menentukan (atau menghapus - lihat Pasal 81C5) rektifikasi atas inisiatif sendiri.

B. Pembatalan Pelaksanaan atau Penghapusan Rektifikasi

Pemimpin Pertandingan dapat memperbolehkan atau membatalkan pelaksanaan atau penghapusan rektifikasi yang dilakukan oleh para pemain tanpa instruksi dari Pemimpin Pertandingan.

C. Pilihan setelah Penyimpangan

1. Pemimpin Pertandingan harus menjelaskan semua opsi dari Laws yang tersedia setelah terjadinya penyimpangan
2. Jika seorang pemain mempunyai opsi setelah terjadinya penyimpangan, pemain tersebut wajib membuat pilihannya tanpa berkonsultasi dengan partnerinya.
3. Ketika Laws ini memberikan opsi ke pihak yang tidak bersalah atas penyimpangan yang dilakukan lawannya, maka yang bersangkutan dapat memilih yang paling menguntungkan.
4. Sesuai Pasal 16C2, setelah rektifikasi atas suatu pelanggaran, maka pelanggar dapat membuat tawaran atau memainkan apa saja yang menguntungkan pihak mereka, walaupun terlihat seolah-olah mereka mendapatkan keuntungan atas pelanggaran yang mereka lakukan (tetapi lihat Pasal 27 dan Pasal 72C).

PASAL 11 – KEHILANGAN HAK ATAS REKTIFIKASI

A. Tindakan Dilakukan Pihak Bukan Pelanggar

Hak mendapatkan rektifikasi atas terjadinya penyimpangan dapat hilang jika salah satu pemain dari pihak bukan pelanggar melakukan tindakan sebelum memanggil Pemimpin Pertandingan. Jika salah satu pihak mendapat keuntungan karena tindakan lawan yang tidak mengindahkan Laws yang berlaku, maka Pemimpin Pertandingan hanya menyesuaikan skor pihak tersebut dengan menarik kembali setiap keuntungan yang akan diperoleh. Skor pihak lainnya akan sesuai dengan yang terjadi di meja.

B. Hukuman setelah Kehilangan Hak atas Rektifikasi

Bahkan setelah hak atas rektifikasi dihilangkan sesuai Pasal ini, Pemimpin Pertandingan masih dapat memberikan hukuman prosedural (lihat Pasal 90)

PASAL 12 – WEWENANG DISKRESI PEMIMPIN PERTANDINGAN

A. Wewenang untuk Memberikan Penyesuaian skor

Pemimpin Pertandingan dapat memberikan penyesuaian skor atas permintaan pemain selama masih dalam periode yang diperbolehkan sesuai Pasal 92B atau atas inisiatif Pemimpin Pertandingan sendiri saat Laws ini memberikan wewenang kepadanya untuk melakukannya (dalam pertandingan beregu, lihat Pasal 86B). Ini termasuk:

1. Pemimpin Pertandingan dapat memberikan penyesuaian skor untuk keuntungan pihak bukan pelanggar kalau dinilai Laws ini tidak menentukan suatu rektifikasi atas tipe pelanggaran yang dilakukan
2. Pemimpin Pertandingan memberikan penyesuaian skor artifisial jika tidak ada rektifikasi yang bisa dilakukan supaya permainan berjalan normal (lihat C2 di bawah)
3. Pemimpin Pertandingan dapat memberikan penyesuaian skor jika terjadi salah rektifikasi terhadap suatu penyimpangan.

B. Tujuan Penyesuaian skor

1. Tujuan penyesuaian skor adalah untuk memperbaiki kerugian yang terjadi pada pihak bukan pelanggar dan menarik kembali keuntungan yang diperoleh pihak pelanggar atas terjadinya pelanggaran. Kerugian timbul ketika, karena terjadinya pelanggaran, pihak yang tidak bersalah memperoleh hasil yang kurang baik dibandingkan hasil yang akan diperoleh seandainya tidak terjadi pelanggaran.
2. Pemimpin Pertandingan tidak boleh memberikan penyesuaian skor seandainya rektifikasi yang berdasarkan Laws ini akan terlalu memberatkan atau terlalu menguntungkan pihak

manapun.

C. Memberikan Penyesuaian skor

1. (a) Setelah terjadinya penyimpangan, Pemimpin Pertandingan diberi wewenang oleh Laws ini untuk mengubah skor dan bisa memberikan penyesuaian skor yang ditentukan. Skor tersebut akan menggantikan skor yang diperoleh dari hasil permainan.
(b) Pemimpin Pertandingan dalam memberikan penyesuaian skor yang ditentukan perlu memulihkan skor sedekat mungkin ke kemungkinan-kemungkinan yang diperoleh di papan tersebut seandainya tidak terjadi pelanggaran
(c) Penyesuaian skor yang ditentukan dapat diberikan bobot untuk merefleksikan kemungkinan-kemungkinan hasil yang diperoleh dengan cara legal.
(d) Jika kemungkinan-kemungkinannya sangat banyak atau tidak jelas, Pemimpin Pertandingan dapat memberikan penyesuaian skor artifisial (lihat C2 di bawah)
(e) Jika, setelah penyimpangan, pihak bukan pelanggar berkontribusi pada kerugiannya sendiri dengan melakukan kesalahan yang sangat fatal (tidak ada hubungannya dengan pelanggaran) atau melakukan aksi gambling (berjudi), dimana jika gagal berharap akan bisa diperbaiki melalui rektifikasi, maka
 - (i) Pihak pelanggar mendapat skor yang diberikan sebagai konsekuensi dari rektifikasi atas pelanggaran yang dilakukannya
 - (ii) Pihak bukan pelanggar tidak menerima bantuan apapun karena kerugian yang diperoleh dianggap akibat perbuatan sendiri
2. (a) Jika penyimpangan menyebabkan tidak ada hasil yang bisa diperoleh [lihat juga C1(d)], Pemimpin Pertandingan memberikan penyesuaian skor artifisial sesuai tanggungjawab masing-masing pihak atas pelanggaran yang terjadi: *average minus* (paling banyak 40% dari *matchpoint* pada *event* pasangan) untuk peserta yang melakukan kesalahan, *average*

(50% pada event pasangan) ke peserta yang salah sebagian, dan *average plus* (paling sedikit 60% pada event pasangan) ke peserta yang tidak bersalah sama sekali.

(b) Jika Pemimpin Pertandingan memberikan penyesuaian skor artifisial *average plus* atau *average minus* dengan penilaian IMP, skor masing-masing adalah plus 3IMP atau minus 3IMP. Jika diperbolehkan oleh Otoritas Pengatur, Penyelenggara Turnamen dapat menetapkan skor yang berbeda sebagaimana ditentukan oleh Pasal 78D, 86B3, dan oleh (d) berikut ini:

(c) Selanjutnya, jika selama satu sesi, peserta pihak bukan pelanggar memperoleh skor lebih besar dari 60% dari total matchpoint yang ada atau peserta pihak pelanggar memperoleh kurang dari 40% dari total matchpoint yang ada (atau ekuivalen dalam IMP), maka peserta akan memperoleh persentase (atau ekuivalen dalam IMP) yang diperoleh di papan-papan lainnya dalam sesi tersebut.

(d) Otoritas Pengatur dapat menetapkan aturan untuk keadaan dimana jika peserta gagal memperoleh hasil di banyak papan pada sesi yang sama. Skor-skor yang ditentukan dapat bervariasi untuk setiap papan berikutnya menurut peraturan jika dibandingkan dengan yang ditentukan pada (a) dan (b) di atas.

3. Pada *event* individual, jika Pemimpin Pertandingan melakukan rektifikasi berdasarkan Laws ini dan ketentuan mengharuskan memberi penyesuaian skor, maka kedua pemain dari pihak pelanggar akan mendapatkan skor yang sama walaupun hanya satu pemain yang bertanggungjawab atas terjadinya penyimpangan tersebut. Tetapi Pemimpin Pertandingan seharusnya tidak memberikan hukuman prosedural ke partner dari pelanggar jika berpendapat pemain tersebut tidak bisa disalahkan.
4. Jika Pemimpin Pertandingan memberikan penyesuaian skor yang tidak balance saat fase *knockout*, setiap skor peserta pada papan tersebut dihitung terpisah dan rata-rata dari hasil

kalkulasi diberikan ke setiap peserta.

PASAL 13 – JUMLAH KARTU SALAH

{Catatan 2: Pasal ini berlaku jika salah satu atau lebih pegangan memiliki lebih dari 13 kartu. Lihat Pasal 14 pada kasus-kasus terkait kartu yang kurang dalam 1 pak.}

A. Belum ada Tawaran

Jika belum ada pemain yang mempunyai jumlah kartu salah melakukan tawaran, maka:

1. Pemimpin Pertandingan harus melakukan koreksi atas perbedaan jumlah kartu tersebut, jika belum ada pemain yang melihat kartu pemain lainnya, maka Pemimpin Pertandingan harus meminta papan tersebut dimainkan secara normal.
2. Jika Pemimpin Pertandingan memastikan bahwa satu atau lebih pegangan mempunyai jumlah kartu salah dan seorang pemain telah melihat satu atau lebih kartu pegangan pemain lainnya, Pemimpin Pertandingan tetap bisa meminta untuk tetap dimainkan dan dihitung skornya. Jika kemudian Pemimpin Pertandingan menganggap informasi *extraneous* tersebut mempengaruhi hasil dari papan tersebut, maka Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor [Lihat Pasal 12C1(b)] dan dapat memberikan hukuman ke pelanggaran.

B. Diketahui saat berlangsungnya Penawaran atau Permainan

Jika Pemimpin Pertandingan memastikan bahwa pegangan seorang pemain dari awal melebihi 13 kartu dan pemain lainnya memegang kurang dari 13 kartu, dan salah satu pemain tersebut telah melakukan tawaran, maka:

1. Jika Pemimpin Pertandingan menilai bahwa deal tersebut bisa dikoreksi dan dimainkan, maka deal tersebut dilanjutkan dan tidak ada perubahan tawaran. Saat permainan selesai, Pemimpin Pertandingan dapat memberikan penyesuaian skor
2. Sebaliknya jika tawaran telah dilakukan dengan jumlah kartu salah dan tidak bisa dikoreksi lagi, maka Pemimpin

Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor [lihat Pasal 12C1(b)] dan dapat memberikan hukuman ke pelanggar.

C. Kelebihan Kartu

Setiap kelebihan kartu yang bukan dari deal tersebut akan dikeluarkan. penawaran dan permainan berlanjut tanpa rektifikasi. Tidak ada penyesuaian skor terkecuali kartu-kartu tersebut telah dimainkan ke trick yang telah selesai.

D. Permainan Selesai

Ketika diketahui setelah permainan selesai salah satu pemain memegang lebih dari 13 kartu dan pemain lainnya kurang, maka hasilnya wajib dibatalkan dan diberikan penyesuaian skor (Pasal 86B dapat berlaku). Pihak pelanggar akan dikenakan hukuman prosedural.

PASAL 14 – KARTU HILANG

A. Pegangan diketahui Kurang sebelum Mulai Main

Jika satu atau lebih pegangan diketahui mempunyai kurang dari 13 kartu, dan tidak ada pegangan lain yang mempunyai lebih dari 13 kartu, dan lead pembuka belum terpampang, maka Pemimpin Pertandingan mencari kartu hilang tersebut, dan:

1. Jika kartu ditemukan, maka dikembalikan ke pegangan yang kurang tersebut.
2. Jika kartu tersebut tidak ditemukan, maka Pemimpin Pertandingan merekonstruksi ulang deal tersebut dengan pak kartu yang lain
3. penawaran dan permainan berlanjut normal tanpa perubahan atas tawaran yang telah dilakukan, dimana pegangan yang kurang tersebut dianggap lengkap sejak awal.

B. Pegangan diketahui Kurang setelahnya

Jika satu atau lebih pegangan diketahui mempunyai kurang dari 13 kartu, dan tidak ada pegangan lain yang melebihi 13 kartu, dimana lead pembuka telah terpampang (hingga berakhirnya Periode Koreksi), maka Pemimpin Pertandingan mencari kartu-kartu yang

hilang tersebut, dan:

1. jika kartu ditemukan di antara kartu-kartu yang telah dimainkan, Pasal 67 berlaku.
2. jika kartu tersebut ditemukan di tempat lain, akan dikembalikan ke pegangan yang kurang. Dalam hal ini dapat berlaku rektifikasi dan/atau hukuman (lihat B4 berikut)
3. jika kartu tidak bisa ditemukan, maka *deal* akan dikonstruksi ulang menggunakan pak kartu lain. Dalam hal ini dapat berlaku rektifikasi dan/atau hukuman (lihat B4 berikut)
4. kartu yang dikembalikan ke pegangan yang kurang sesuai aturan pada Section B Pasal ini diberlakukan seolah-olah kartu tersebut telah ada sejak awal. Kartu tersebut dapat menjadi kartu hukuman, dan jika gagal ikut dimainkan untuk suatu trick tertentu maka dapat menjadi sebuah revoke.

C. Informasi dari Penggantian Kartu

Informasi mengenai penggantian kartu tidak sah ke partner dari pemain yang salah jumlahnya.

PASAL 15 – SALAH PAPAN ATAU PEGANGAN

A. Kartu dari Papan yang Salah

1. Suatu tawaran dibatalkan (bersama dengan setiap tawaran sesudahnya) jika tawaran dilakukan oleh seorang pemain yang telah mengambil kartu dari papan yang salah.
 - (a) Jika partner dari pelanggar telah melakukan tawaran sesudahnya, Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor.
 - (b) Jika belum dilakukan, setelah melihat pegangan yang sebenarnya, si pelanggar membuat tawaran baru dan penawaran berjalan normal sesudahnya.
 - (c) Pasal 16C berlaku jika ada tawaran yang ditarik kembali atau dibatalkan.
2. Jika si pelanggar melakukan tawaran yang sama dengan tawaran sebelumnya untuk papan yang salah ambil tersebut,

maka Pemimpin Pertandingan dapat mengizinkan papan tersebut dilanjutkan secara normal, tetapi jika si pelanggar melakukan tawaran yang berbeda {Catatan 3: Sebuah tawaran pengganti berbeda jika artinya sangat berbeda atau merupakan *psychic*} dengan tawaran sebelumnya yang telah dibatalkan, maka Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor.

3. Hukuman prosedural (Pasal 90) dapat diberikan sebagai tambahan atas rektifikasi di atas.

B. Salah Papan Ditemukan Saat Penawaran atau Periode permainan

{Catatan 4: Pasal ini hanya berlaku untuk event pasangan atau individual - lihat Pasal 86B untuk event Beregu.}

Jika setelah dimulainya periode penawaran, Pemimpin Pertandingan menemukan bahwa seorang peserta memainkan papan yang seharusnya bukan untuk dimainkannya pada ronde tersebut, maka:

1. jika satu atau lebih pemain telah memainkan papan tersebut sebelumnya dengan lawan yang benar maupun tidak, maka papan tersebut harus dibatalkan untuk pihaknya dan lawannya.
2. jika tidak ada satupun dari keempat pemain telah memainkan papan tersebut sebelumnya, Pemimpin Pertandingan harus meminta untuk meneruskan penawaran dan permainan diselesaikan. Skor akan tetap berlaku dan nantinya dapat meminta kedua pasangan untuk memainkan papan yang seharusnya dan saling berhadapan sebagai lawan.
3. Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor [lihat Pasal 12C2(a) ke peserta yang kehilangan kesempatan untuk mendapatkan skor yang valid.

PASAL 16 - INFORMASI SAH DAN INFORMASI TIDAK SAH

A. Penggunaan Informasi oleh Para Pemain

1. Seorang pemain dapat menggunakan informasi yang

diperoleh dari penawaran atau permainan jika:

- (a) diperoleh dari tawaran atau permainan yang legal dari papan yang sedang dimainkan (termasuk tawaran atau permainan yang illegal tapi diterima) dan tidak dipengaruhi oleh informasi tidak sah yang diperoleh dari sumber lain; atau
 - (b) informasi tidak sah yang diperoleh dari tindakan yang ditarik kembali (lihat C); atau
 - (c) informasi yang berdasarkan Laws atau regulasi yang dinyatakan sah atau, jika tidak disebutkan tidak sah, berasal dari prosedur-prosedur legal yang diizinkan oleh Laws ini dan telah sesuai regulasi (tetapi lihat B1 berikut); atau
 - (d) informasi yang telah diketahui oleh pemain sebelum dia mengambil pegangannya dari papan (Pasal 7B) dan Laws tidak menghalanginya untuk menggunakan informasi tersebut.
2. Para pemain juga dapat memperhitungkan estimasi skor mereka sendiri, kebiasaan-kebiasaan lawan, dan setiap ketentuan dari turnamen.

B. Informasi Extraneous dari Partner

1. Setiap informasi *extraneous* dari partner yang bisa mengarah ke suatu tawaran atau main menjadi tidak sah. Ini termasuk keterangan, pertanyaan, menjawab pertanyaan, alert yang tidak seharusnya dilakukan atau lupa melakukan alert, keraguan yang jelas, kecepatan yang tidak wajar, penekanan khusus, suara, sikap, gerakan, atau tingkah laku.
 - (a) Seorang pemain tidak diperkenankan memilih tawaran atau main yang secara nyata mengarah ke pilihan tertentu dibandingkan lainnya dikarenakan adanya informasi tidak sah, jika tawaran atau main yang lain merupakan alternatif logis.
 - (b) Disebut sebuah alternatif logis jika sebagian besar sesuai level pemain yang dipertanyakan tersebut, jika menggunakan metode partnership tersebut, akan mempertimbangkan atau bahkan sebagian pemain akan memilih alternatif tersebut .
2. Jika seorang pemain merasa bahwa seorang lawan telah membuat informasi *extraneous* dan mungkin bisa

menimbulkan kerugian, pemain tersebut bisa menyampaikannya, kecuali dilarang oleh Otoritas Pengatur (dimana mungkin Pemimpin Pertandingan perlu dipanggil), untuk menjaga haknya memanggil nantinya (lawan perlu segera memanggil Pemimpin Pertandingan jika dirasakan ada perbedaan mengenai fakta bahwa informasi tidak sah mungkin telah disampaikan).

3. Jika seorang pemain punya alasan sangat kuat bahwa seorang lawan yang mempunyai alternatif logis tetapi mengambil tindakan yang dipengaruhi oleh informasi *extraneous* tersebut, dia perlu memanggil Pemimpin Pertandingan saat permainan berakhir. {Catatan 5: *Memanggil Pemimpin Pertandingan lebih cepat atau lebih lambat bukan merupakan pelanggaran.*} Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor (lihat Pasal 12C1) jika dipandang bahwa pelanggaran law tersebut telah memberikan keuntungan ke si pelanggar.

C. Informasi dari Tawaran atau Main yang Ditarik Kembali

Tawaran atau main yang ditarik diatur sebagai berikut:

1. Untuk pihak bukan pelanggar, semua informasi yang diperoleh dari aksi menarik kembali tersebut merupakan informasi sah, baik dilakukan oleh pihaknya ataupun dilakukan oleh lawannya.
2. Untuk pihak pelanggar, informasi yang diperoleh akibat penarikan kembali baik oleh pihak pelanggar maupun oleh pihak bukan pelanggar merupakan informasi tidak sah. Seorang pemain dari pihak pelanggar tidak diperkenankan memilih tawaran atau main yang secara nyata mengarah ke pilihan tertentu dibandingkan lainnya dikarenakan adanya informasi tidak sah ini, jika tawaran atau main yang lain tersebut merupakan alternatif logis.
3. Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor (lihat Pasal 12C1) jika dipandang bahwa pelanggaran atas C2 telah menimbulkan kerugian ke pihak bukan pelanggar.

D. Informasi Extraneous dari Sumber Lain

1. Jika seorang pemain dengan tidak sengaja menerima informasi *extraneous* tentang sebuah papan yang sedang dimainkan atau yang akan dimainkan, seperti melihat pegangan yang salah; tidak sengaja mendengar tawaran, hasil, atau keterangan; melihat kartu di meja lain; atau melihat kartu dari pemain lain di meja yang bersangkutan sebelum penawaran dimulai (lihat juga Pasal 13A), maka Pemimpin Pertandingan perlu segera diberitahu.
2. Jika Pemimpin Pertandingan menilai informasi tersebut berpotensi mengganggu permainan secara normal, maka sebelum tawaran dilakukan, Pemimpin Pertandingan dapat:
 - (a) posisi duduk pemain diubah, jika tipe event dan cara penilaian mengizinkan, sehingga pemain yang mempunyai informasi pegangan tertentu akan diberikan pegangan tersebut;
 - (b) jika bentuk kompetisi mengizinkan, maka papan dapat dikocok ulang untuk para peserta tersebut;
 - (c) memperbolehkan papan diselesaikan sesuai hasilnya, tetapi siap untuk memberikan penyesuaian skor seandainya Pemimpin Pertandingan menilai bahwa informasi *extraneous* tersebut mempengaruhi hasil;
 - (d) memberikan penyesuaian skor (untuk beregu, lihat Pasal 86B).
3. Jika informasi *extraneous* diperoleh setelah tawaran pertama dilakukan dan permainan belum selesai untuk papan tersebut, Pemimpin Pertandingan bertindak sesuai dengan 2(c) dan 2(d) di atas.

PASAL 17 – PERIODE PENAWARAN

A. Periode Penawaran Mulai

Periode penawaran dari suatu *deal* untuk suatu pihak dimulai ketika salah satu pemain dari pihak tersebut telah mengambil kartu dari papan.

B. Tawaran Pertama

Pemain yang ditunjuk sebagai *dealer* pada papan tersebut melakukan tawaran pertama.

C. Tawaran Selanjutnya

Pemain sebelah kiri *dealer* melakukan tawaran kedua, dan selanjutnya setiap pemain melakukan tawaran sesuai giliran searah jarum jam.

D. Periode Penawaran Berakhir

1. Periode penawaran berakhir jika, setelah berakhirnya penawaran sesuai Pasal 22A, salah satu defender telah membuka *lead* pembukanya. (Lihat Pasal 54 jika terjadi *lead* di luar giliran.) Interval di antara berakhirnya penawaran dan berakhirnya periode penawaran disebut Periode Klarifikasi.
2. Jika tidak ada pemain yang melakukan bid (lihat Pasal 22B), maka periode penawaran berakhir ketika keempat pemain telah mengembalikan kartu masing-masing ke papan.
3. Ketika tawaran dibuat kemudian diikuti tiga pass, maka periode penawaran belum berakhir jika ada salah satu melakukan pass di luar giliran, karena berarti menghalangi salah satu pemain untuk melakukan tawaran. Ketika ini terjadi, penawaran akan dikembalikan ke pemain yang terlampaui tersebut, semua pass yang telah dilakukan dibatalkan dan penawaran berjalan normal kembali. Pasal 16C akan diberlakukan untuk tawaran yang dibatalkan, dan pemain yang melakukan pass di luar giliran akan menjadi pelanggar.

PASAL 18 – BID

A. Cara yang Benar

Sebuah bid mengacu ke sejumlah trick ekstra (trick yang telah melebihi enam), dari satu hingga tujuh, dan suatu denominasi. (Pass, double, redouble merupakan tawaran tetapi bukan bid.)

B. Menggantikan Suatu Bid

Suatu bid menggantikan bid sebelumnya jika bid tersebut mempunyai jumlah trick ekstra yang sama tapi dengan ranking denominasi lebih tinggi, atau jumlah trick ekstra yang lebih besar dalam denominasi apapun.

C. Bid Cukup

Suatu bid dikatakan cukup jika bid tersebut memadai untuk menggantikan bid sebelumnya

D. Bid Tidak Cukup

Bid yang gagal menggantikan bid sebelumnya disebut bid tidak cukup. Bid tidak cukup termasuk salah satu pelanggaran (lihat Pasal 27 untuk rektifikasi)

E. Ranking denominasi

Ranking denominasi dari terbesar ke terkecil adalah: no trump, spade, heart, diamond, club

F. Metode yang Berbeda

Otoritas Pengatur dapat mengizinkan metode yang berbeda untuk melakukan tawaran.

PASAL 19 – DOUBLE DAN REDOUBLE

A. Double

1. Seorang pemain dapat melakukan double hanya untuk bid terakhir. Bid tersebut harus bid yang dilakukan oleh lawan, dan di antaranya dilarang ada tawaran lain selain pass.
2. Dalam melakukan double, seorang pemain seharusnya tidak menyebutkan jumlah trick ekstra atau denominasinya. Satu-satunya cara yang benar adalah dengan satu kata "Double".
3. Jika seorang pemain saat melakukan double keliru menyebutkan bid, atau jumlah trick ekstra, atau denominasinya, maka dia dianggap melakukan double atas bid yang sebenarnya. (Pasal 16 tentang informasi tidak sah dapat berlaku)

B. Redouble

1. Seorang pemain dapat melakukan redouble terhadap double terakhir. Double tersebut harus dilakukan oleh lawan dan di antaranya dilarang ada tawaran lain selain pass.
2. Dalam melakukan redouble, seorang pemain seharusnya tidak menyebutkan jumlah trick ekstra atau denominasinya. Satu-satunya cara yang benar adalah dengan satu kata "Redouble".
3. Jika seorang pemain saat melakukan redouble keliru menyebutkan bid yang didouble, atau jumlah trick ekstra, atau denominasinya, maka dia dianggap melakukan redouble atas bid yang sebenarnya. (Pasal 16 tentang informasi tidak sah dapat berlaku)

C. Double atau Redouble Digantikan

Double atau redouble apa saja akan digantikan oleh bid berikutnya yang sah.

D. Penilaian Kontrak yang Di-Double atau Di-Redouble

Jika tidak ada bid yang legal setelah suatu bid yang di-double atau di-redouble, maka nilai skor akan bertambah sesuai Pasal 77.

PASAL 20 – REVIEW DAN PENJELASAN ATAS TAWARAN

A. Tawaran yang Kurang Jelas

Seorang pemain dapat segera melakukan klarifikasi jika dia ragu tawaran apa yang telah dilakukan.

B. Review atas Penawaran Selama Periode Penawaran

Selama periode penawaran, seorang pemain berhak meminta tawaran-tawaran sebelumnya diulang saat giliran dia melakukan tawaran, kecuali Laws mewajibkan dia pass. Alert harus diikutkan juga saat memenuhi permintaan tersebut. Seorang pemain tidak boleh meminta hanya review sebagian saja dari tawaran-tawaran sebelumnya dan tidak boleh menghentikan review sebelum selesai.

C. Review Setelah Pass Terakhir

1. Setelah pass terakhir hanya defender yang akan melakukan lead pembuka yang punya hak untuk meminta review (lihat

Pasal 47E dan Pasal 41).

2. Declarer {Catatan 6: Giliran main pertama kali dari declarer adalah dari dummy kecuali dia menerima lead di luar giliran.} atau defender saat gilirannya main, dapat meminta tawaran-tawaran sebelumnya untuk diulang. (Lihat Pasal 41B dan 41C). Sama seperti pada B, pemain tidak boleh hanya meminta review sebagian saja atau menghentikan review sebelum selesai.

D. Siapa yang Dapat Mereview Penawaran

Permintaan untuk mengulang tawaran-tawaran sebelumnya harus direspons hanya oleh seorang lawan saja.

E. Koreksi Atas Kesalahan Saat Review

Semua pemain, termasuk dummy atau pemain yang wajib pass karena Laws, bertanggungjawab untuk segera memberikan koreksi jika ada kesalahan dalam review ulang (lihat Pasal 12C1 jika review yang salah tidak dikoreksi dan menyebabkan kerugian).

F. Penjelasan atas Tawaran

1. Selama penawaran dan sebelum pass terakhir, seorang pemain pada saat gilirannya untuk melakukan tawaran, dapat meminta {Catatan 7: Terkecuali sesuai Laws dia wajib pass.} penjelasan atas penawaran dari lawan. Pemain tersebut berhak mengetahui arti tawaran yang dilakukan beserta alternatif-alternatif tawaran lainnya, dan kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari opsi-opsi yang dipilih berdasarkan pemahaman partnership. Kecuali Pemimpin Pertandingan menginstruksikan lain, jawaban akan diberikan oleh partner dari pelaku tawaran yang ditanyakan. Partner dari pemain yang menanyakan tawaran tersebut tidak boleh ikut menambahkan pertanyaan hingga tiba gilirannya untuk melakukan tawaran atau main. Pasal 16 dapat berlaku dan Otoritas Pengatur dapat membuat regulasi dimana penjelasan dilakukan secara tertulis.
2. Setelah pass terakhir dan selama periode permainan, defender yang mendapat giliran main dapat meminta

penjelasan dari penawaran dari lawan. Saat gilirannya main baik dari tangan atau meja, declarer dapat meminta penjelasan atas tawaran dari defender atau arti dari kartu yang dimainkan sesuai pemahaman mereka. Penjelasan perlu diberikan seperti 1 dan dijawab oleh partner dari pemain yang melakukan tawaran

3. Berdasarkan Pasal 1 dan 2 di atas, seorang pemain dapat hanya menanyakan satu tawaran saja, tetapi Pasal 16B1 dapat berlaku.
4. (a) Jika saat penawaran seorang pemain menyadari penjelasan darinya ada yang salah atau kurang lengkap, dia wajib memanggil Pemimpin Pertandingan sebelum Periode Klarifikasi berakhir dan melakukan koreksi atas salah penjelasan tersebut. Pemain tersebut dapat memanggil Pemimpin Pertandingan lebih cepat, tetapi tidak ada kewajiban untuk melakukannya. (Lihat Pasal 75B2 terkait koreksi selama Periode permainan)
(b) Jika Pemimpin Pertandingan dipanggil, maka berlaku Pasal 21B atau Pasal 40B3
5. (a) Seorang pemain dimana partnernya melakukan salah penjelasan, tidak boleh memberikan koreksi atas kesalahan tersebut selama penawaran berlangsung, atau mengindikasikan dengan cara apapun kalau kesalahan telah terjadi. 'Salah penjelasan' di sini termasuk lupa alert atau memberitahu padahal regulasi mewajibkannya atau melakukan alert (atau pemberitahuan) padahal regulasi tidak mewajibkannya.
(b) Seorang pemain wajib memanggil Pemimpin Pertandingan dan memberitahu lawannya dimana, menurut pendapatnya, penjelasan partnernya ada yang salah (lihat Pasal 75B) tapi hanya pada kesempatan pertama secara legal boleh dilakukan, yakni:
 - (i) untuk seorang defender, saat permainan selesai.
 - (ii) untuk declarer atau dummy, setelah pass terakhir dari penawaran.

6. Jika Pemimpin Pertandingan menilai bahwa seorang pemain melakukan tindakan berdasarkan misinformasi dari lawannya, maka lihat Pasal 21 atau Pasal 47E jika sesuai.

G. Salah Prosedur

1. Seorang pemain tidak boleh bertanya jika tujuannya untuk keuntungan partner.
2. Seorang pemain tidak boleh bertanya jika tujuannya untuk memperoleh jawaban yang salah dari lawannya.
3. Kecuali diperbolehkan Otoritas Pengatur, seorang pemain tidak boleh melihat kartu konvensi atau catatan selama periode penawaran dan permainan [lihat juga Pasal 40B2(b)].

PASAL 21 – MISINFORMASI

A. Tawaran atau Bermain berdasarkan Salah Paham Sendiri

Tidak ada rektifikasi jika seorang pemain bertindak atas dasar salah paham sendiri.

B. Tawaran Atas Dasar Misinformasi dari Lawan

1. (a) Hingga berakhirnya periode penawaran (lihat Pasal 17D) dan partnernya belum melakukan tawaran sesudahnya, seorang pemain dapat mengubah tawarannya tanpa perlu rektifikasi untuk pihaknya jika Pemimpin Pertandingan menilai bahwa keputusan membuat tawaran awal tersebut bisa dipengaruhi karena lawan memberikan misinformasi ke pemain tersebut. Tidak segera melakukan alert padahal ketentuan dari Otoritas Pengatur mewajibkannya dianggap sebagai misinformasi.
(b) Pemimpin Pertandingan akan menganggap sebagai Salah Penjelasan bukan sebagai Tawaran yang Salah jika tidak ada bukti yang bertentangan.
2. Jika seorang pemain memilih untuk mengubah suatu tawaran atas dasar misinformasi (seperti pada 1), Lawan sebelah kiri saat gilirannya dapat mengubah tawaran sebelumnya, tetapi Pasal 16C berlaku

3. Jika sudah terlambat untuk mengubah suatu tawaran dan Pemimpin Pertandingan menilai pihak pelanggar mendapat keuntungan atas penyimpangan tersebut, maka Pemimpin Pertandingan memberikan penyesuaian skor.

PASAL 22 – PENAWARAN BERAKHIR

Penawaran berakhir jika:

- A. Satu atau lebih pemain telah bid, dan telah ada tiga kali pass secara berurutan terhadap bid terakhir. Bid terakhir menjadi kontrak (lihat Pasal 19D).
- B. semua pemain pass (lihat Pasal 25). Semua pegangan dikembalikan ke papan tanpa dimainkan. Tidak perlu redeal dalam hal ini.

PASAL 23 – TAWARAN SEBANDING

A. Definisi

Suatu tawaran untuk mengganti tawaran yang ditarik kembali merupakan tawaran sebanding, jika tawaran tersebut:

1. mempunyai arti yang sama atau mirip dengan tawaran yang ditarik kembali, atau
2. merupakan suatu bagian dari semua kemungkinan arti dari tawaran yang ditarik kembali, atau
3. mempunyai maksud yang sama (misalkan asking bid atau relay) dengan tawaran yang ditarik kembali.

B. Tidak Perlu Rektifikasi

Jika suatu tawaran dibatalkan (sesuai Pasal 29B) dan saat gilirannya si pelanggar memilih untuk mengganti penyimpangan tersebut dengan tawaran sebanding, maka baik penawaran maupun permainan dilanjutkan tanpa perlu adanya rektifikasi. Pasal 16C2 tidak berlaku, tapi lihat C berikut ini.

C. Pihak Bukan Pelanggar Dirugikan

Jika setelah penggantian dengan tawaran sebanding [lihat Pasal

27B1(b),30B1(b)(i), 31A2(a), dan 32A2(a)], setelah permainan selesai, Pemimpin Pertandingan menilai bahwa tanpa bantuan dari pelanggaran tersebut hasil yang diperoleh bisa berbeda, dan menyebabkan pihak bukan pelanggar dirugikan, maka Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor [lihat Pasal 12C1(b)].

PASAL 24 – KARTU TERBUKA ATAU DI-LEAD SAAT PENAWARAN

Jika pada saat penawaran Pemimpin Pertandingan memastikan bahwa karena kesalahan sendiri, satu atau lebih kartu seorang pemain terbuka dan terlihat oleh partnernya, maka Pemimpin Pertandingan harus meminta kartu tersebut diletakkan terbuka di meja hingga penawaran berakhir. Informasi dari kartu terbuka tersebut sah buat pihak bukan pelanggar tetapi tidak sah buat pihak pelanggar (lihat Pasal 16C).

A. Kartu Kecil yang Bukan Di-lead Sebelum Waktunya

Jika hanya merupakan suatu kartu kecil di bawah honour dan bukan di-lead sebelum waktunya, maka tidak perlu rektifikasi (tetapi lihat E berikut)

B. Satu Kartu Honour atau Kartu yang di-Lead Sebelum Waktunya

Jika merupakan kartu honour atau kartu apa saja yang di-lead sebelum waktunya, partner dari pelanggar wajib pass saat gilirannya untuk melakukan tawaran (lihat Pasal 72C ketika suatu pass akan merugikan pihak bukan pelanggar).

C. Dua atau Lebih Kartu Terbuka

Jika dua atau lebih kartu terbuka dan terlihat, partner dari pelanggar harus pass saat gilirannya untuk melakukan tawaran (lihat Pasal 72C jika pass menyebabkan pihak bukan pelanggar dirugikan.)

D. Declarer atau Dummy

Jika si pelanggar menjadi declarer atau dummy, kartu diambil dan dikembalikan ke pegangan.

E. Defender

Jika pihak pelanggar menjadi defender setelah penawaran berakhir, maka kartu-kartu yang terbuka akan menjadi kartu hukuman (lihat Pasal 50 dan Pasal 51)

PASAL 25 – LEGAL DAN ILEGAL MENGUBAH TAWARAN

A. Tawaran Tidak Sesuai Maksud

1. Jika seorang pemain sadar dia telah melakukan tawaran tidak sesuai maksud dan selama partnernya belum melakukan tawaran, maka dia dapat mengganti tawaran tersebut dengan tawaran yang dimaksud. Tawaran yang kedua (sesuai maksud) berlaku dan Pasal yang sesuai akan berlaku, tetapi restriksi lead di Pasal 26 tidak berlaku.
2. Jika niat awal seorang pemain memang membuat tawaran yang dipilih atau disebutkan, maka tawaran tersebut tetap berlaku. Perubahan tawaran hanya diizinkan jika dikarenakan kesalahan mekanik atau salah ucap, tetapi tidak berlaku jika dikarenakan hilang konsentrasi saat melakukan tawaran.
3. Seorang pemain diizinkan mengganti tawaran yang tidak sesuai maksud jika kondisi seperti yang disebutkan pada A1 di atas terpenuhi, tidak menjadi masalah bagaimana caranya dia menyadari kesalahan tersebut.
4. Tidak boleh ada penggantian tawaran jika partnernya telah melakukan tawaran sesudah itu.
5. Jika penawaran berakhir sebelum mencapai partner pemain tersebut, maka tidak ada penggantian tawaran setelah periode penawaran berakhir (lihat Pasal 17D).
6. Jika penggantian tawaran diperbolehkan, lawan sebelah kiri dapat menarik kembali tawaran yang telah dibuatnya. Informasi karena menarik kembali tawaran tersebut sah untuk pihaknya tetapi tidak sah buat lawannya.

B. Tawaran Sesuai Maksud

1. Suatu tawaran pengganti yang tidak diizinkan oleh A masih dapat diterima oleh lawan sebelah kiri dari pelanggar. (Lawan

sebelah kiri menerima jika dia dengan sadar telah melakukan tawaran setelah kejadian tersebut.) Tawaran pertama kemudian ditarik kembali, tawaran kedua tetap berlaku, dan penawaran berlanjut (Pasal 26 dapat berlaku).

2. Pengecualian dari B1, tawaran pengganti yang tidak diizinkan oleh A dibatalkan. Tawaran awal tetap berlaku dan penawaran berlanjut.
3. Pasal 16C berlaku untuk semua tawaran yang ditarik kembali atau dibatalkan.

PASAL 26 – TAWARAN DITARIK KEMBALI, RESTRIKSI LEAD

A. Tidak Ada Restriksi Lead

Jika pelanggar menarik kembali suatu tawaran dan menggantinya dengan sebuah tawaran sebanding (lihat Pasal 23A), maka jika dia menjadi defender, tidak ada restriksi lead dari pihak si pelanggar tersebut. Pasal 16C tidak berlaku, tetapi lihat Pasal 23C.

B. Restriksi Lead

Jika pelanggar menarik kembali suatu tawaran tetapi tidak menggantinya dengan sebuah tawaran sebanding, maka jika dia menjadi defender, saat pertama kali partner dari si pelanggar mendapat giliran lead (termasuk lead pembuka), maka declarer dapat melarang partner si pelanggar untuk lead warna (satu saja) yang mana saja yang tidak disebutkan oleh si pelanggar saat melakukan penawaran yang legal. Larangan tersebut akan terus berlaku selama partner dari si pelanggar tetap dalam posisi lead.

PASAL 27 – BID TIDAK CUKUP

A. Bid Tidak Cukup Diterima

1. Suatu bid tidak cukup dapat diterima (dianggap legal) oleh lawan sebelah kiri dari pelanggar. Bid diterima jika lawan sebelah kiri melakukan tawaran.
2. Jika seorang pemain melakukan bid tidak cukup saat bukan

gilirannya, maka berlaku Pasal 31

B. Bid Tidak Cukup Tidak Diterima

Jika suatu bid tidak cukup yang telah sesuai gilirannya tidak diterima (lihat A), maka harus dikoreksi dengan menggantinya dengan tawaran legal (lihat juga 3 berikut). Maka:

1. (a) jika bid tidak cukup tersebut dikoreksi ke bid cukup terkecil dengan denominasi yang sama, maka penawaran berlanjut tanpa perlu rektifikasi. Pasal 26B dan 16C tidak berlaku, tetapi lihat D berikut.
(b) selain (a), jika bid tidak cukup diganti dengan tawaran sebanding (lihat Pasal 23A), maka penawaran berlanjut normal tanpa perlu rektifikasi. Pasal 16C tidak berlaku, tetapi lihat D berikut.
2. Selain B1 di atas, jika bid tidak cukup diganti dengan bid cukup atau pass, partner dari pelanggar harus pass saat gilirannya untuk tawaran. Restriksi lead sesuai Pasal 26B dapat berlaku, dan juga lihat Pasal 72C
3. Selain B1 di atas, jika pelanggar berusaha mengganti bid tidak cukupnya ke double atau redouble, maka tawaran tersebut dibatalkan. Pelanggar harus menggantinya dengan tawaran yang diperbolehkan dan partnernya harus pass saat mendapat giliran untuk melakukan tawaran. Restriksi lead sesuai Pasal 26B dapat berlaku, dan juga lihat Pasal 72C.
4. Jika pelanggar mengganti bid tidak cukup dengan bid tidak cukup yang lain, maka Pemimpin Pertandingan akan memutuskan seperti 3 jika lawan sebelah kiri tidak menerima penggantian bid tidak cukup tersebut seperti yang diperbolehkan oleh A1.

C. Penggantian Sebelum Waktunya

Jika pelangar mengganti bid tidak cukupnya sebelum Pemimpin Pertandingan memutuskan rektifikasi atas bid tidak cukup tersebut, jika legal, maka tetap berlaku, kecuali jika bid tidak cukup tersebut diterima seperti yang diperbolehkan A1 (tetapi lihat B3 di atas). Pemimpin Pertandingan akan menerapkan bagian

aturan yang relevan untuk penggantian tersebut.

D. Pihak Bukan Pelanggar Dirugikan

Jika setelah memberlakukan B1, saat permainan berakhir, jika Pemimpin Pertandingan menilai bahwa tanpa bantuan pelanggaran yang terjadi hasil yang diperoleh mungkin bisa berbeda, dan sebagai konsekuensinya pihak bukan pelanggar dirugikan (lihat Pasal 12B1), maka Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor. Dalam memberikan penyesuaian skor tersebut, Pemimpin Pertandingan seharusnya berusaha mengembalikan hasil ke sedekat mungkin dengan hasil yang akan diperoleh seandainya tidak terjadi bid tidak cukup tersebut.

PASAL 28 – TAWARAN MASIH DIANGGAP SESUAI GILIRAN

A. Lawan Sebelah Kanan Harus Pass

Suatu tawaran masih dianggap sesuai giliran jika dilakukan oleh seorang pemain padahal saat itu giliran lawan sebelah kanan untuk menawar tetapi karena Laws dia wajib pass.

B. Tawaran oleh Pemain yang Benar Membatalkan Tawaran Di Luar Giliran

Suatu tawaran dianggap sesuai giliran jika dilakukan oleh seorang pemain yang memang gilirannya untuk melakukan tawaran sebelum rektifikasi dilakukan atas suatu tawaran di luar giliran dari seorang lawan. Melakukan tawaran seperti itu menghilangkan hak untuk rektifikasi atas tawaran di luar giliran. Penawaran berlanjut seolah-olah tidak terjadi lawan telah melakukan tawaran di luar giliran. Pasal 26 tidak berlaku, tetapi lihat Pasal 16C2.

PASAL 29 – PROSEDUR SETELAH TAWARAN DI LUAR GILIRAN

A. Kehilangan Hak Rektifikasi

Setelah suatu tawaran di luar giliran, lawan sebelah kiri dari

pelanggar bisa memilih untuk melakukan tawaran, yang dalam hal ini akan menghilangkan hak rektifikasi.

B. Tawaran di Luar Giliran Dibatalkan

Jika A tidak terjadi, maka tawaran di luar giliran tersebut dibatalkan dan penawaran kembali ke pemain yang seharusnya mendapat giliran melakukan tawaran. Pihak pelanggar dikenakan aturan sesuai Pasal 30, 31, atau 32.

C. Tawaran Artifisial di Luar Giliran

Jika suatu tawaran artifisial di luar giliran, maka pengenaan Pasal 30, 31, dan 32 akan diterapkan ke denominasi yang dimaksud bukan ke denominasi yang disebutkan pada tawaran.

PASAL 30 – PASS DI LUAR GILIRAN

Ketika seorang pemain pass di luar giliran dan tawaran dibatalkan, opsi pada Pasal 29A belum dijalankan, maka aturan berikut ini berlaku (jika pass merupakan artifisial, maka lihat C):

A. Giliran Lawan Sebelah Kanan untuk Menawar

Ketika pass di luar giliran dilakukan saat giliran lawan sebelah kanan dari pelanggar untuk melakukan tawaran, maka si pelanggar wajib pass saat tiba gilirannya dan Pasal 72C dapat berlaku.

B. Giliran Partner atau Lawan Sebelah Kiri untuk Menawar

1. Jika si pelanggar pass saat giliran partner untuk menawar, atau saat giliran lawan sebelah kiri untuk menawar, jika pelanggar sebelumnya belum pernah menawar, maka
 - (a) Partner dari pelanggar dapat melakukan tawaran legal apapun saat gilirannya, tetapi Pasal 16C2 berlaku.
 - (b) Pelanggar dapat melakukan tawaran legal apapun saat gilirannya dan:
 - (i) Jika tawaran tersebut merupakan tawaran sebanding (lihat Pasal 23A), tidak perlu ada rektifikasi. Pasal 26B tidak berlaku, tetapi lihat Pasal 23C.

- (ii) Jika tawaran tersebut bukan tawaran sebanding (lihat Pasal 23A), partner dari pelanggar wajib pass saat gilirannya untuk melakukan tawaran. Pasal 16C, 26B, dan 72C dapat berlaku.
2. Jika si pelanggar sebelumnya telah menawar, suatu pass di luar giliran saat giliran lawan sebelah kiri dari si pelanggar akan diperlakukan sebagai suatu perubahan tawaran. Pasal 25 berlaku.

C. Jika Pass Merupakan Artifisial

Jika pass di luar giliran merupakan artifisial atau merupakan pass dari suatu tawaran artifisial, Pasal 31 yang berlaku, bukan Pasal 30

PASAL 31 – BID DI LUAR GILIRAN

Ketika seorang pemain bid di luar giliran, telah pass secara artifisial, atau telah pass atas tawaran artifisial dari partner (lihat Pasal 30C), dan tawaran tersebut dibatalkan, opsi pada Pasal 29A belum dijalankan, aturan berikut ini berlaku

A. Giliran Lawan Sebelah Kanan untuk Menawar

1. Jika lawan pass, maka si pelanggar harus mengulang tawaran di luar giliran tersebut, dan ketika tawaran tersebut legal, maka tidak ada rektifikasi.
2. Jika lawan melakukan bid, double, atau redouble yang legal {Catatan 8: Tawaran ilegal oleh lawan sebelah kanan diralat seperti biasanya.}, maka si pelanggar dapat melakukan tawaran legal apa saja:
 - (a) Jika tawaran tersebut merupakan sebuah tawaran sebanding (lihat Pasal 23A), maka tidak ada rektifikasi. Pasal 26B tidak berlaku, tetapi lihat Pasal 23C
 - (b) Jika tawaran tersebut bukan merupakan sebuah tawaran sebanding (lihat Pasal 23A), maka partner dari si pelanggar wajib pass saat gilirannya untuk menawar. Pasal 16C, 26B, dan 72C dapat berlaku.

B. Giliran Partner atau Lawan Sebelah Kiri untuk Menawar

Ketika si pelanggar telah bid saat giliran partnernya untuk menawar, atau giliran lawan sebelah kiri untuk menawar dan jika sebelumnya si pelanggar belum pernah menawar, maka:

1. Partner dari si pelanggar dapat melakukan tawaran legal apa saja saat gilirannya, tetapi berlaku Pasal 16C2.
2. Pelanggar dapat melakukan tawaran legal apa saja saat gilirannya tiba dan Pemimpin Pertandingan memutuskan seperti A2(a) atau A2(b) di atas.

C. Bid Saat Giliran Lawan Sebelah Kiri untuk Menawar

Bid saat giliran lawan sebelah kiri untuk melakukan tawaran diperlakukan sebagai perubahan tawaran dan Pasal 25 berlaku.

PASAL 32 – DOUBLE ATAU REDOUBLE DI LUAR GILIRAN

Suatu double atau redouble di luar giliran dapat diterima oleh lawan berikutnya yang mendapat giliran (lihat Pasal 29A), kecuali suatu double atau redouble yang tidak diperbolehkan (lihat Pasal 36). Jika tawaran di luar giliran tersebut tidak diterima, maka tawaran tersebut dibatalkan, dan:

A. Giliran Lawan Sebelah Kanan untuk Menawar

Jika suatu double atau redouble telah dilakukan saat giliran lawan sebelah kanan dari si pelanggar untuk menawar, maka:

1. Jika lawan sebelah kanan dari pelanggar pass, maka pelanggar harus mengulangi double atau redouble di luar giliran tersebut dan tidak ada rektifikasi, terkecuali jika double atau redouble tersebut tidak diperbolehkan, dimana akan berlaku Pasal 36.
2. Jika lawan sebelah kanan dari pelanggar bid, double, atau redouble, maka pada saat gilirannya, pelanggar dapat melakukan tawaran legal apa saja:
 - (a) Jika tawaran tersebut merupakan tawaran sebanding (lihat Pasal 23A), maka tidak ada rektifikasi. Pasal 26B tidak berlaku, tetapi lihat Pasal 23C
 - (b) Jika tawaran tersebut bukan merupakan tawaran sebanding (lihat Pasal 23A), maka partner dari si pelanggar

wajib pass saat gilirannya untuk menawar. Pasal 16C, 26B, dan 72C dapat berlaku.

B. Giliran Partner dari Pelanggar untuk Menawar

Ketika si pelanggar telah melakukan double atau redouble saat giliran partnernya untuk menawar, maka

1. Partner dari si pelanggar dapat melakukan tawaran legal apa saja, tetapi berlaku Pasal 16C2.
2. Pelanggar dapat melakukan tawaran legal apa saja saat gilirannya dan Pemimpin Pertandingan memutuskan seperti A2(a) atau A2(b) di atas.

C. Menawar Saat Giliran Lawan Sebelah Kiri untuk Menawar

Menawar saat giliran lawan sebelah kiri untuk menawar diperlakukan sebagai perubahan tawaran dan Pasal 25 berlaku.

PASAL 33 – MENAWAR SECARA BERSAMAAN

Suatu tawaran dilakukan secara bersamaan, dimana salah satunya dilakukan oleh pemain yang memegang sedang pada gilirannya untuk melakukan tawaran, dianggap sebagai tawaran berikutnya.

PASAL 34 – RETENSI HAK UNTUK MENAWAR

Ketika setelah suatu tawaran telah dilakukan dan diikuti tiga pass berurutan, jika terdapat satu atau lebih pass yang dilakukan di luar giliran, maka Pasal 17D3 berlaku.

PASAL 35 – TAWARAN YANG TIDAK DIPERBOLEHKAN

Tawaran-tawaran berikut ini tidak diperbolehkan:

- A. Double atau redouble yang tidak izinkan oleh Pasal 19. Pasal 36 berlaku
- B. Bid, double, atau redouble dari seorang pemain yang wajib pass. Pasal 37 berlaku.
- C. Bid lebih besar dari tujuh. Pasal 38 berlaku.

D. Tawaran setelah pass terakhir dari penawaran. Pasal 39 berlaku.

PASAL 36 – DOUBLE DAN REDOUBLE YANG TIDAK DIPERBOLEHKAN

A. Lawan Sebelah Kiri Pelanggar Menawar sebelum Rektifikasi

Jika lawan sebelah kiri pelanggar melakukan tawaran sebelum rektifikasi dari double atau redouble yang tidak diperbolehkan, maka tawaran yang tidak diperbolehkan tersebut dan tawaran-tawaran sesudahnya dibatalkan semua. Penawaran dikembalikan ke pemain yang seharusnya melakukan tawaran dan berlanjut seolah-olah tidak terjadi penyimpangan. Restriksi lead pada Pasal 26B tidak berlaku.

B. Lawan Sebelah Kiri Pelanggar tidak Melakukan Tawaran sebelum Rektifikasi

Jika pada A tidak terjadi, maka:

1. double atau redouble yang tidak diizinkan oleh Pasal 19 dibatalkan.
2. si pelanggar wajib menggantinya dengan tawaran yang legal, penawaran berlanjut, dan partner dari si pelanggar wajib pass saat gilirannya untuk menawar.
3. Pasal 72C dapat berlaku. Restriksi lead pada Pasal 26B dapat berlaku.
4. Jika tawaran tersebut merupakan tawaran di luar giliran, penawaran dikembalikan ke pemain yang seharusnya melakukan tawaran, si pelanggar dapat melakukan tawaran legal saat gilirannya, tetapi partnernya wajib pass saat gilirannya. Pasal 72 dapat berlaku. Restriksi lead pada Pasal 26B dapat berlaku.

C. Penyimpangan Diketahui setelah Periode Penawaran

Ketika baru disadari terjadinya double atau redouble yang tidak diperbolehkan setelah lead pembuka terpampang, maka kontrak

akhir akan dinilai seolah-oleh tawaran yang tidak diperbolehkan tersebut tidak terjadi.

PASAL 37 – PELANGGARAN ATAS KEWAJIBAN UNTUK PASS

A. Lawan Sebelah Kiri Pelanggar Menawar sebelum Rektifikasi

Jika tawaran yang tidak diperbolehkan tersebut merupakan bid, double, atau redouble yang dilakukan oleh pemain dimana secara Laws dia wajib pass (tapi bukan suatu aksi kebalikan dari Pasal 19A1 atau Pasal 19B1) dan lawan sebelah kiri pelanggar melakukan tawaran sebelum Pemimpin Pertandingan melakukan rektifikasi, maka tawaran tersebut tetap berlaku. Jika si pelanggar diwajibkan pass di sisa penawaran, maka dia wajib tetap pass pada saat gilirannya. Restriksi lead pada Pasal 26B tidak berlaku.

B. Lawan Sebelah Kiri Pelanggar tidak Menawar sebelum Rektifikasi

Jika pada A tidak terjadi, maka:

1. semua bid, duouble, atau redouble yang dilakukan pemain yang sesuai Laws wajib pass akan dibatalkan.
2. jika diganti dengan pass, maka penawaran berlanjut dan setiap pemain dari pihak pelanggar wajib pass saat gilirannya untuk menawar. Pasal 72C dapat berlaku. Restriksi Lead pada Pasal 26B dapat berlaku.

PASAL 38 – BID MELEBIHI TUJUH

A. Tidak Diizinkan Main

Kontrak yang melebihi tujuh tidak pernah boleh dimainkan.

B. Bid dan Tawaran-tawaran Sesudahnya Dibatalkan

Bid melebihi tujuh dibatalkan beserta tawaran-tawaran sesudahnya.

C. Pihak Pelanggar Wajib Pass

Jika pass diwajibkan sebagai penggantinya; penawaran berlanjut

kecuali jika telah selesai dan setiap pemain dari pihak pelanggar wajib pass saat gilirannya untuk menawar.

D. Kemungkinan Kurangnya Alternatif atas Pasal 26B dan 72C

Pasal 72C dapat berlaku dan restriksi lead pada Pasal 26B dapat berlaku, terkecuali jika lawan sebelah kiri pelanggar telah melakukan tawaran sesudah terjadinya pelanggaran dan sebelum rektifikasi, maka tidak ada ketentuan lain pada Laws ini.

PASAL 39 – TAWARAN SETELAH PASS TERAKHIR

A. Tawaran dibatalkan

Semua tawaran setelah pass terakhir dari penawaran dibatalkan.

B. Pass oleh Defender atau Tawaran oleh Declarer atau Dummy

Jika lawan sebelah kiri pelanggar melakukan tawaran sebelum rektifikasi, atau jika pelanggaran merupakan suatu pass oleh seorang defender atau suatu tawaran dilakukan oleh pemain yang akhirnya menjadi declarer atau dummy, maka tidak perlu rektifikasi.

C. Tindakan Lain oleh Defender

Jika lawan sebelah kiri pelanggar belum melakukan tawaran setelah terjadinya pelanggaran dan pelanggaran tersebut merupakan suatu bid, double, atau redouble, maka restriksi lead pada Pasal 26B dapat berlaku.

PASAL 40 – PEMAHAMAN PARTNERSHIP

A. Kesepakatan Sistemik Pemain

1. (a) Pemahaman Partnership merupakan metode-metode yang digunakan oleh suatu partnership yang mungkin diperoleh secara eksplisit melalui diskusi atau secara implisit berdasarkan pengalaman atau pengetahuan bersama pasangan tersebut.

(b) Setiap partnership berkewajiban untuk membuat pemahaman partnership mereka tersedia untuk lawan.

Otoritas Pengatur mengatur tata cara untuk pelaksanaannya.

2. Informasi yang disampaikan ke partner melalui pemahaman-pemahaman tersebut harus berdasarkan dari tawaran, permainan, dan kondisi-kondisi dari deal yang sedang berjalan. Setiap pemain berhak menggunakan informasi dari aksi legal dan kartu-kartu yang telah dilihatnya, tetapi tunduk kepada setiap pengecualian dari Laws ini. Pemain berhak menggunakan informasi sah sesuai ketentuan-ketentuan di bagian lain dari Laws ini. (Lihat Pasal 73C.)
3. Seorang pemain dapat membuat tawaran atau memainkan apa saja tanpa perlu pemberitahuan terlebih dahulu jika tawaran atau yang dimainkan tersebut bukan berasal dari pemahaman partnership yang belum diungkapkan (lihat Pasal 40C1).
4. Arti yang disetujui dari suatu tawaran atau yang dimainkan seharusnya tidak boleh diubah dengan mengacu ke pemain yang melakukannya (ketentuan ini tidak membatasi gaya dan pertimbangan, hanya metode saja)

B. Pemahaman Partnership Khusus

1. (a) Kesepakatan antara partner, baik eksplisit atau implisit, merupakan suatu pemahaman partnership.
(b) Otoritas Pengatur mempunyai diskresi untuk menentukan pemahaman partnership tertentu merupakan suatu 'pemahaman partnership khusus'. Suatu pemahaman partnership khusus dimana menurut pendapat Otoritas Pengatur adalah pemahaman partnership yang maknanya belum benar-benar dimengerti dan dapat diantisipasi oleh kebanyakan pemain di turnamen terkait.
(c) Kecuali Otoritas Pengatur menyatakan lain, maka setiap tawaran yang mempunyai arti artifisial termasuk pemahaman partnership khusus.
2. (a) Otoritas Pengatur:
 - (i) diberi kuasa tanpa batasan untuk memperbolehkan, tidak memperbolehkan, memperbolehkan hanya dengan

kondisi setiap pemahaman partnership khusus.

(ii) dapat menentukan kartu konvensi, dengan atau tanpa supplementary sheets, untuk terlebih dahulu memuat pemahaman partnership, dan mengatur cara penggunaannya.

(iii) dapat menentukan prosedur alert dan/atau metode penjelasan lain dari metode-metode yang digunakan oleh partnership.

(iv) dapat melarang partnership untuk mengubah kesepakatan sebelumnya ke pemahaman baru selama berlangsungnya penawaran atau permainan setelah lawan melakukan penyimpangan.

(v) dapat membatasi psychic yang menggunakan tawaran artifisial.

(b) Kecuali Otoritas Pengatur menyatakan lain, seorang pemain tidak boleh melihat kartu konvensi sendiri saat dimulainya periode penawaran hingga permainan berakhir, terkecuali selama Periode Klarifikasi hanya declarer atau dummy yang dapat melihat kartu konvensi mereka.

(c) Kecuali Otoritas Pengatur menyatakan lain, seorang pemain dapat melihat kartu konvensi lawannya:

(i) sebelum dimulainya penawaran,

(ii) selama Periode Klarifikasi,

(iii) selama penawaran dan permainan tapi hanya saat gilirannya untuk melakukan tawaran atau bermain, dan

(iv) menindaklanjuti permintaan penjelasan dari lawan, sesuai Pasal 20F, dengan tujuan menjelaskan dengan benar makna suatu tawaran atau permainan partnernya.

(d) Kecuali Otoritas Pengatur menyatakan lain, seorang pemain tidak diperbolehkan mendapat bantuan apapun untuk membantu ingatannya, kalkulasi, atau teknik selama periode penawaran dan permainan.

3. (a) Jika ada pihak yang dirugikan karena lawannya lalai untuk

mengungkapkan arti dari suatu tawaran atau permainan dimana aturan mengharuskannya, maka pihak tersebut berhak mendapat rektifikasi melalui pemberian penyesuaian skor.

(b) Pelanggaran berulang karena tidak mengungkapkan pemahaman partnership dapat dikenakan hukuman.

4. Ketika ada pihak yang dirugikan karena lawan menggunakan pemahaman partnership khusus yang tidak sesuai regulasi turnamen, maka skor harus disesuaikan. Pihak yang melanggar regulasi dapat dikenakan hukuman prosedural.
5. (a) Ketika menjelaskan makna suatu tawaran atau yang dimainkan partner atas pertanyaan lawan (Lihat Pasal 20), seorang pemain harus mengungkapkan semua informasi khusus yang didapat olehnya sesuai kesepakatan atau pengalaman partnership mereka, tetapi dia tidak perlu menjelaskan kesimpulan yang diambil dari pengetahuan dan pengalamannya tentang hal-hal yang sudah umum untuk para pemain bridge.

(b) Pemimpin Pertandingan memberikan penyesuaian skor jika informasi yang tidak diberikan saat memberikan penjelasan, dan informasi tersebut sangat krusial bagi lawannya untuk mengambil keputusan dan berakibat lawannya dirugikan.

C. Deviasi dari Sistem dan Tindakan Psychic

1. Seorang pemain dapat menyimpang dari pemahaman-pemahaman yang telah diungkapkan, asalkan partnernya tidak punya alasan untuk lebih tahu daripada lawannya kalau partnernya telah menyimpang [tetapi lihat B2(a)(v) di atas]. Deviasi berulang akan mengarah ke pemahaman secara implisit, yang kemudian menjadi bagian dari metode partnership dan wajib diungkapkan sesuai dengan aturan dan cara pengungkapan sistem. Jika Pemimpin Pertandingan menilai bahwa pengetahuan yang tidak diungkapkan tersebut telah merugikan lawannya, Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor dan dapat memberikan

- hukuman prosedural.
2. Selain dari C1 di atas, tidak ada pemain yg wajib memberitahu lawan kalau dia telah menyimpang dari metode-metode yang telah mereka ungkapkan.

PASAL 41 – PERMULAAN PERMAINAN

A. Lead Pembuka Tertutup

Setelah bid, double, atau redouble yang diikuti tiga pass berurutan, defender dari sisi kiri yang dianggap declarer melakukan lead pembuka secara tertutup *{Catatan 9: Otoritas Pengatur dapat menentukan bahwa lead pembuka dilakukan secara terbuka.}* Lead tertutup tersebut dapat ditarik kembali hanya atas instruksi Pemimpin Pertandingan jika terjadi penyimpangan (Lihat Pasal 47E dan 54); kartu yang ditarik kembali tersebut dimasukkan ke pegangan defender terkait.

B. Review dari Penawaran dan Pertanyaan

Sebelum lead pembuka terpampang, partner dari yang melakukan lead dan yang dianggap sebagai declarer (tetapi bukan yang dianggap dummy) dapat meminta review dari penawaran, atau meminta penjelasan atas tawaran lawan (lihat pasal 20F2 dan 20F3). Declarer *{Catatan 10: Giliran main pertama kali dari Declarer adalah dari dummy kecuali dia menerima lead pembuka di luar giliran.}* atau defender saat gilirannya memainkan kartu dapat meminta review dari penawaran; hak ini hilang saat dia memainkan kartunya. Defender (berlaku Pasal 16) dan declarer tetap mempunyai hak untuk meminta penjelasan selama periode permainan pada saat gilirannya *(Catatan 11: Declarer dapat bertanya saat gilirannya apakah main dari dummy atau dari pegangannya.)* untuk main.

C. Lead Pembuka Dibuka

Setelah Periode Klarifikasi, lead pembuka dibuka, periode permainan dimulai yang tidak bisa dibatalkan lagi, dan pegangan dummy dipaparkan (Lihat Pasal 54A terkait lead pembuka diluar giliran). Setelah itu sudah terlambat untuk meminta menyebutkan

kembali tawaran-tawaran sebelumnya (lihat B), declarer atau defender saat gilirannya main {Catatan 11.} berhak untuk diinformasikan apa kontraknya dan apakah di-double atau di-redouble, tetapi tidak boleh diinfokan

siapa yang telah melakukan double atau redouble tersebut.

D. Pegangan Dummy

Setelah lead pembuka terpampang, dummy menyusun pegangannya terbuka di meja, disortir berdasarkan warna, kartu-kartu diurutkan mulai dari peringkat terkecil ke arah declarer, dan memanjang ke arah declarer di kolom yang berbeda untuk setiap warna. Trump diletakkan di sisi kanan dummy. Declarer memainkan pegangan dia dan dummy.

PASAL 42 – HAK DUMMY

A. Hak Mutlak

1. Dummy berhak memberikan informasi saat hadirnya Pemimpin Pertandingan sesuai fakta atau aturan.
2. Dummy boleh menghitung trick menang atau kalah
3. Dummy memainkan kartunya sesuai perintah declarer dan memastikan dummy main mengikuti warna (Lihat Pasal 45F jika dummy mengesankan untuk mainkan kartu tertentu).

B. Hak Terbatas

Dummy bisa menggunakan hak-hal lain sesuai limitasi yang ada pada Pasal 43.

1. Dummy dapat menanyakan ke declarer (tetapi bukan ke defender) saat declarer tidak ikut warna, apakah declarer punya warna yang telah di-lead.
2. Dummy dapat mencegah terjadinya penyimpangan
3. Dummy dapat meminta atensi jika terjadi penyimpangan, tetapi hanya pada saat pegangan tersebut selesai dimainkan.

PASAL 43 – BATASAN DUMMY

Selain yang diizinkan Pasal 42:

A. Batasan Dummy

1. (a) Dummy tidak boleh berinisiatif untuk memanggil Pemimpin Pertandingan saat berlangsungnya permainan terkecuali pemain lain telah meminta atensi atas terjadinya penyimpangan.
(b) Dummy tidak boleh meminta atensi terjadinya penyimpangan selama berlangsungnya permainan.
(c) Dummy dilarang ikut serta dalam permainan, dan tidak boleh mengkomunikasikan apapun terkait permainan ke declarer
2. (a) Dummy tidak boleh bertukar pegangan dengan declarer.
(b) Dummy tidak boleh meninggalkan tempat duduknya untuk menonton declarer memainkan pegangannya.
(c) Dummy tidak boleh melihat isi kartu dari defender
3. Seorang defender tidak boleh menunjukkan pegangannya ke dummy.

B. Jika terjadi Pelanggaran

1. Dummy bisa diberikan hukuman sesuai Pasal 90 jika melanggar batasan yang ada di A1 dan A2
2. Jika Dummy, setelah melakukan pelanggaran batasan pada A2:
 - (a) mengingatkan declarer untuk tidak lead dari tangan yang salah, defender dapat memilih dari tangan mana declarer harus lead.
 - (b) yang pertama kali menanyakan apakah declarer telah melakukan revoke dari tangannya, declarer harus mengganti dengan kartu yang benar jika kartu yang dimainkan ilegal, dan ketentuan Pasal 64 berlaku seolah-olah telah terjadi revoke.
3. Jika dummy setelah melanggar batasan pada A2 merupakan pihak yang pertama kali meminta atensi atas penyimpangan oleh defender, maka tidak ada segera dilakukan rektifikasi. Permainan berlanjut seolah-olah tidak ada penyimpangan.

Saat permainan berakhir jika pihak defender mendapatkan keuntungan karena penyimpangan tersebut, maka Pemimpin Pertandingan akan memberikan penyesuaian skor, untuk menghilangkan keuntungan tersebut. Pihak declarer mendapat skor sesuai hasil di meja.

PASAL 44 – URUTAN DAN PROSEDUR PERMAINAN

A. Lead untuk suatu Trick

Seorang pemain yang lead pada suatu trick dapat memainkan kartu apa saja dari pegangannya (kecuali dia terkena restriksi lead atas penyimpangan yang dilakukan oleh pihaknya).

B. Kelanjutan Permainan untuk suatu Trick

Setelah lead, setiap pemain bergiliran memainkan satu kartu, dan keempat kartu tersebut membentuk suatu trick. (Lihat Pasal 45 untuk cara memainkan kartu dan Pasal 65 untuk cara menyusun trick)

C. Kewajiban Ikut Warna

Dalam memainkan kartu untuk suatu trick, setiap pemain wajib ikut warna jika bisa. Kewajiban ini didahulukan dari semua kewajiban lain yang diatur dalam Laws ini.

D. Tidak Bisa Ikut Warna

Jika tidak bisa ikut warna, seorang pemain dapat memainkan kartu apa saja (kecuali dia terkena restriksi lead atas penyimpangan yang dilakukan oleh pihak pemain tersebut).

E. Trick Berisi Trump

Suatu trick berisi trump akan dimenangkan oleh pemain yang memainkan trump tertinggi.

F. Trick Tanpa Trump

Suatu trick yang tidak ada trumpnya akan dimenangkan oleh pemain yang memainkan kartu terbesar sesuai warna yang di-lead.

G. Lead Selanjutnya setelah Trick Pertama

Lead untuk trick berikutnya dilakukan dari pegangan yang memenangkan trick terakhir.

PASAL 45 – KARTU YANG DIMAINKAN

A. Memainkan Kartu dari Pegangan

Setiap pemain kecuali dummy memainkan satu kartu dengan mengambil kartu tersebut dari pegangannya dan membukanya {Catatan 12: Lead pembuka dilakukan tertutup kecuali Otoritas Pengatur mengatur dengan cara lain.} di atas meja tepat di depan pemain tersebut.

B. Memainkan Kartu dari Dummy

Declarer memainkan sebuah kartu dari dummy dengan menyebut kartunya, dimana setelah itu dummy mengambil kartu tersebut dan meletakkannya terbuka di atas meja. Saat memainkan kartu dari pegangan dummy, declarer dapat mengambil sendiri kartu yang diinginkan.

C. Kartu dianggap Dimainkan

1. Kartu defender yang tampak depannya telah terlihat oleh partnernya dianggap telah dimainkan untuk trick yang sedang berjalan (jika defender telah memainkan secara legal untuk trick yang telah berjalan, lihat Pasal 45E).
2. Declarer dianggap telah memainkan kartu dari tangannya jika:
 - (a) posisi terbuka, menyentuh atau hampir menyentuh meja; atau
 - (b) dipegang dengan posisi sedemikian sehingga mengindikasikan kartu telah dimainkan.
3. Suatu kartu di dummy telah dimainkan jika dengan sengaja disentuh oleh declarer kecuali dengan tujuan mengatur ulang kartu dummy atau menjangkau suatu kartu di atas atau di bawah kartu yang disentuh.
4. (a) Suatu kartu telah dimainkan jika seorang pemain menyebutnya atau menunjuknya sebagai kartu yang akan dimainkannya (tetapi lihat Pasal 47).

(b) Declarer dapat mengoreksi penunjukan kartu yang bukan dimaksud dari dummy hingga gilirannya untuk main, baik dari tangannya atau dari dummy. Perubahan penunjukan hanya boleh dilakukan karena salah ucap, tetapi bukan karena kehilangan konsentrasi atau mempertimbangkan kembali tindakan. Jika lawan, saat gilirannya, telah secara legal memainkan suatu kartu dan sebelum perubahan penunjukan, maka lawan tersebut dapat menarik kembali kartu tersebut ke pegangannya, dan mengganti dengan kartu lain (lihat Pasal 47D dan 16C1).

5. Suatu kartu hukuman, major atau minor, mungkin harus dimainkan (lihat Law 50).

D. Dummy Mengambil Kartu Bukan yang Dimaksud

1. Jika dummy memainkan kartu yang tidak disebutkan declarer, maka kartu tersebut harus ditarik kembali ketika disadari telah terjadi dan belum ada yang memainkan untuk trick berikutnya, dan defender dapat menarik kembali dan mengembalikan kartu yang telah dimainkan setelah kesalahan tetapi belum disadari; jika lawan sebelah kanan declarer mengganti kartunya, declarer juga dapat menarik kembali kartu yang telah dimainkannya untuk trick tersebut. (Lihat Pasal 16C.)
2. Jika sudah terlambat untuk mengubah kartu yang salah diambil dummy (lihat di atas), permainan dilanjutkan secara normal tanpa perubahan pada kartu-kartu yang telah dimainkan untuk trick ini dan setiap trick selanjutnya. Jika kartu salah ambil tersebut merupakan kartu pertama dari trick tersebut, maka kegagalan untuk ikut warna dapat menimbulkan revoke (lihat Pasal 64A, 64B7, dan 64C). Jika kartu salah ambil tersebut menang untuk trick yang sedang berjalan dan dummy telah melakukan revoke, lihat Law 64B3 dan 64C.

E. Kartu Kelima Dimainkan untuk Trick

1. Kartu kelima yang dimainkan untuk suatu trick menjadi kartu hukuman sesuai Pasal 50, kecuali Pemimpin Pertandingan

menganggap bahwa hal tersebut merupakan suatu lead, dalam hal ini kasus pada Pasal 53 dan 56 berlaku.

2. Jika declarer yang memainkan kartu kelima dari pegangannya atau dari dummy, maka kartu tersebut dikembalikan ke pegangan tanpa rektifikasi, kecuali Pemimpin Pertandingan menganggapnya sebagai lead, dalam hal ini Pasal 55 berlaku.

F. Dummy Mengindikasikan Kartu

Setelah pegangan dummy terpampang, dummy tidak boleh menyentuh atau mengindikasikan kartu apa saja (kecuali hanya untuk keperluan penyusunan) tanpa instruksi dari declarer. Jika dilakukan, Pemimpin Pertandingan perlu langsung dipanggil dan diinfokan akan kejadian tersebut. Permainan dilanjutkan. Pada akhir permainan, Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor jika dia mempertimbangkan bahwa dummy telah menyarankan cara bermain ke declarer dan defender dirugikan karenanya.

G. Penutupan Trick

Pemain tidak boleh menutup kartunya hingga keempat pemain telah memainkan kartunya masing-masing untuk trick tersebut.

PASAL 46 – TIDAK LENGKAP ATAU TIDAK VALID SAAT PENUNJUKAN KARTU DARI DUMMY

A. Cara Tepat untuk Menunjuk Kartu Dummy

Ketika menyebutkan kartu yang akan dimainkan dari dummy, declarer harus dengan jelas menyebutkan warna dan peringkat kartu yang diinginkan.

B. Penunjukan Tidak Lengkap atau Tidak Valid

Jika terjadi penunjukan yang tidak lengkap atau tidak valid, restriksi-restriksi berikut ini berlaku (kecuali jika intensi dari declarer tidak bisa terbantahkan):

1. (a) Jika declarer dalam memainkan kartu menyebutkan 'besar', atau kata-kata yang bermakna sama, maka dia dianggap telah menyebutkan kartu terbesar/tertinggi dari

warna yang di-lead.

(b) Jika dia meminta dummy untuk 'memenangkan' trick, dia dianggap telah menyebutkan kartu terkecil yang akan memenangkan trick tersebut

(c) Jika dia menyebut 'kecil', atau kata-kata yang bermakna sama, maka dia dianggap menyebutkan kartu terkecil/terendah dari warna yang di-lead.

2. Jika declarer menunjuk suatu warna tanpa menyebutkan peringkat, maka dia dianggap menyebutkan kartu terkecil dari warna yang disebutkan.
3. Jika declarer menyebut peringkat tanpa menyebut warna:
 - (a) Jika dalam posisi lead, maka dia dianggap meneruskan warna dari trick sebelumnya yang dimenangkan di dummy asalkan masih ada kartu dengan peringkat tersebut di warna tersebut.
 - (b) Di semua kasus lainnya, declarer wajib memainkan sebuah kartu dari dummy sesuai peringkat yang ditunjuk jika secara legal dia bisa melakukannya; tetapi jika ada dua atau lebih kartu yang secara legal bisa dimainkan, maka declarer wajib menunjuk kartu yang diinginkan.
4. Jika declarer menyebutkan sebuah kartu yang tidak ada di dummy, maka sebutan tersebut tidak valid dan declarer dapat menunjuk kartu yang lain.
5. Jika declarer mengindikasikan main tanpa menyebutkan warna atau peringkat (seperti menyebutkan 'apa saja' atau kata-kata yang bermakna sama), maka defender dapat meminta kartu yang mana saja yang dimainkan dari dummy.

PASAL 47 – PENARIKAN KEMBALI KARTU YANG TELAH DIMAINKAN

A. Dalam Proses Rektifikasi

Kartu yang telah dimainkan dapat ditarik kembali ketika diwajibkan oleh rektifikasi atas penyimpangan yang terjadi (tetapi

penarikan kartu oleh defender dapat menjadi kartu hukuman, lihat Pasal 49).

B. Koreksi Atas Main yang Ilegal

Kartu yang telah dimainkan dapat ditarik kembali untuk membetulkan main yang ilegal (untuk defender, kecuali yang diatur oleh Pasal ini, lihat Pasal 49 - kartu hukuman). Untuk main secara bersamaan, lihat Pasal 58.

C. Mengubah Penunjukan Bukan yang Dimaksud

Kartu yang telah dimainkan dapat ditarik kembali ke pegangan tanpa rektifikasi setelah perubahan penunjukan diizinkan oleh Pasal 45C4(b)

D. Kelanjutan dari Lawan Mengubah yang Dimainkan

Setelah seorang lawan mengubah mainnya, maka kartu yang telah dimainkan dapat ditarik kembali ke pegangan tanpa rektifikasi dan bisa diganti dengan kartu yang lain. (Pasal 16C dan 62C2 dapat berlaku.)

E. Mengganti Main Berdasarkan Misinformasi

1. Lead di luar giliran (atau memainkan kartu di luar giliran) ditarik kembali tanpa rektifikasi jika pemain tersebut mendapat info dari lawan kalau giliran pemain tersebut untuk lead atau main (lihat Pasal 16C). Dalam hal ini, lead atau main tersebut tidak boleh diterima oleh lawan sebelah kirinya, Pasal 63A1 tidak berlaku.
2. (a) Seorang pemain dapat menarik kembali kartu yang telah dimainkannya kalau mendapat salah penjelasan atas tawaran atau main dari lawan, tanpa rektifikasi lebih lanjut, hanya jika belum ada kartu yang dimainkan sesudahnya (lihat Pasal 16C). Suatu lead pembuka tidak dapat ditarik kembali setelah dummy membuka kartu apa saja.
(b) Jika sudah terlambat untuk memperbaiki yang telah dimainkan dan pada (a), Pemimpin Pertandingan dapat memberikan penyesuaian skor.

F. Penarikan Kembali Lainnya

1. Sebuah kartu dapat ditarik kembali sesuai Pasal 53B.
2. Kecuali diatur oleh Pasal ini, sebuah kartu yang telah dimainkan tidak dapat ditarik kembali

PASAL 48 – KARTU DECLARER TEREKSPOS

A. Declarer Mengekspos Kartunya

Declarer tidak dikenakan restriksi karena mengekspos kartunya (tetapi lihat Pasal 45C2), dan tidak ada kartu declarer atau dummy bisa menjadi kartu hukuman. Declarer tidak diwajibkan untuk memainkan kartu yang tidak sengaja terjatuh.

B. Declarer Membuka Kartunya

1. Ketika declarer membuka kartunya setelah lead pembuka di luar giliran, Pasal 54 berlaku.
2. Ketika sewaktu-waktu declarer membuka kartunya, selain segera setelah lead pembuka di luar giliran, dia dapat dianggap telah melakukan klaim atau konsesi trick (kecuali dia dengan jelas tidak menunjukkan kalau mau klaim), maka Pasal 68 berlaku.

PASAL 49 – KARTU DEFENDER TEREKSPOS

Terkecuali untuk bermain secara normal atau untuk penerapan aturan (lihat Contoh Pasal 47E), ketika kartu bagian depan dari seorang defender terlihat oleh partnernya, atau seorang defender menyebutkan kartu tertentu berada di pegangannya, maka kartu tersebut menjadi kartu hukuman (Pasal 50); tetapi lihat Pasal 68 ketika defender membuat pernyataan terkait trick yang sedang berjalan yang belum komplit, lihat Pasal 68B2 ketika partnernya menolak konsesi seorang defender.

PASAL 50 – DISPOSISI KARTU HUKUMAN

Kartu yang terekspos sebelum waktunya (tapi bukan di-lead, lihat Pasal 57) oleh seorang defender merupakan kartu hukuman terkecuali

Pemimpin Pertandingan memutuskan lain (lihat Pasal 49 dan Pasal 72C dapat berlaku)

A. Kartu Hukuman Tetap Terekspos

Kartu hukuman wajib selalu terbuka di meja tepat di depan pemain yang memilikinya, hingga rektifikasi telah dipilih.

B. Kartu Hukuman Major atau Minor

Suatu kartu di bawah honour yang terekspos secara tidak sengaja (seperti memainkan dua kartu untuk suatu trick, atau menjatuhkan kartu dengan tidak sengaja) menjadi kartu hukuman minor. Setiap kartu honour, atau kartu apa saja yang sengaja dimainkan (sebagai contoh lead di luar giliran, atau melakukan revoke dan kemudian dikoreksi), menjadi kartu hukuman major; ketika seorang defender mempunyai dua atau lebih kartu hukuman, maka seluruh kartu tersebut menjadi kartu hukuman major.

C. Disposisi Kartu Hukuman Minor

Ketika seorang defender mempunyai kartu hukuman minor, dia tidak boleh memainkan kartu lain dari warna yang sama di bawah kartu honour sebelum dia memainkan kartu hukuman tersebut, tetapi dia berhak untuk memainkan kartu honour. Tidak ada restriksi lead untuk partner dari si pelanggar, tetapi lihat E berikut.

D. Disposisi Kartu Hukuman Major

Ketika seorang defender mempunyai kartu hukuman major, baik si pelanggar maupun partnernya dapat dikenakan restriksi, si pelanggar saat akan main, partnernya saat akan lead.

1. (a) Pengecualian dari ketentuan (b) di bawah ini, kartu hukuman major wajib dimainkan pada kesempatan legal pertama, baik saat lead, mengikuti warna, discard, atau melakukan trump. Jika seorang defender mempunyai dua atau lebih kartu hukuman yang secara legal bisa dimainkan, declarer menentukan kartu mana yang akan dimainkan.

(b) Kewajiban ikut warna, atau untuk memenuhi dengan restriksi lead atau restriksi main, mendahului kewajiban untuk

memainkan kartu hukuman major, tetapi kartu hukuman tersebut tetap harus dibiarkan terbuka di meja dan dimainkan pada kesempatan legal berikutnya.

2. Ketika seorang defender harus lead dan partnernya mempunyai kartu hukuman major, dia tidak boleh lead hingga declarer menyatakan opsi mana di bawah ini yang dipilih (jika defender lead sebelum waktunya, maka dia akan dikenakan rektifikasi sesuai Pasal 49). Declarer dapat memilih:

(a) meminta defender tersebut untuk lead warna sesuai kartu hukuman tersebut atau melarangnya *{Catatan 13: Jika pemain tersebut tidak bisa lead sesuai yang diwajibkan, maka lihat Pasal 59.}* untuk lead warna tersebut selama defender tersebut masih dalam posisi untuk lead (untuk dua atau lebih kartu hukuman, lihat Pasal 51); jika declarer memilih salah satu dari opsi ini, maka kartu tersebut bukan kartu hukuman *{Catatan 14: Jika partner dari defender yang mempunyai kartu hukuman masih memegang lead, dan kartu hukuman masih belum dimainkan, maka semua kewajiban dan opsi dari Pasal 50D2 berlaku lagi untuk trick berikutnya.}* lagi dan kartu diambil.

(b) tidak meminta atau melarang lead, dalam hal ini defender dapat lead kartu apa saja dan kartu hukuman tetap di meja masih sebagai kartu hukuman. Jika opsi ini yang diambil, Pasal 50D terus berlaku selama masih ada kartu hukuman.

E. Informasi dari Kartu Hukuman

1. Informasi yang diperoleh dari kartu hukuman dan keharusan untuk memainkan kartu hukuman tersebut sah untuk semua pemain selama kartu hukuman tersebut masih di meja.
2. Informasi yang diperoleh dari kartu hukuman yang telah dikembalikan ke tangan [sesuai Pasal 50D2(a)] tidak sah untuk partner dari pemain yang mempunyai kartu hukuman tersebut (Lihat Pasal 16C), tetapi sah buat declarer.
3. Jika kartu hukuman telah dimainkan, informasi yang dihasilkan dari situasi dimana kartu hukuman tersebut terjadi tidak sah buat partner dari pemain yang mempunyai kartu hukuman tersebut. (Untuk kartu hukuman yang belum dimainkan, lihat

- E1 di atas)
4. Jika setelah diberlakukannya E1, pada saat permainan berakhir, Pemimpin Pertandingan menilai tanpa adanya bantuan yang diperoleh dari tereksposnya kartu tersebut maka hasil pada papan tersebut bisa berbeda, dan sebagai konsekuensinya pihak bukan pelanggar telah dirugikan (lihat Law 12B1), Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor. Dalam memberikan penyesuaiannya, Pemimpin Pertandingan perlu berusaha untuk mengembalikan ke sedekat mungkin hasil yang akan diperoleh dari papan tersebut jika tidak ada efek dari kartu (-kartu) tersebut.

PASAL 51 – DUA ATAU LEBIH KARTU HUKUMAN

A. Giliran Main Pelanggar

Jika giliran pelanggar untuk main dan dia mempunyai dua atau lebih kartu hukuman yang secara legal dapat dimainkan, maka declarer menyatakan kartu mana yang akan dimainkan pada giliran tersebut.

B. Giliran Lead oleh Partner dari Pelanggar

1. (a) Ketika seorang defender mempunyai dua atau lebih kartu hukuman di satu warna, dan declarer meminta {Catatan 13.} partner dari defender tersebut untuk lead warna itu, maka kartu-kartu tersebut bukan kartu hukuman lagi dan diambil; defender dapat memainkan apa saja yang legal.
(b) Ketika seorang defender mempunyai dua atau lebih kartu hukuman di satu warna, dan declarer melarang {Catatan 13.} partner dari defender tersebut untuk lead warna itu, maka defender mengambil setiap kartu hukuman tersebut dan dapat memainkan apa saja yang legal. Larangan berlanjut hingga pemain tersebut tidak lead lagi.
2. (a) Ketika seorang defender mempunyai kartu hukuman di lebih dari satu warna [Lihat Pasal 50D2(a)] dan partnernya akan lead, maka declarer dapat meminta {Catatan 15: Jika

pemain tersebut tidak bisa lead sesuai yang diwajibkan, maka lihat Pasal 59.} partner dari defender tersebut untuk lead di warna tertentu dimana defender tersebut mempunyai kartu hukuman [tetapi B1(a) berlaku terlebih dahulu].

(b) Ketika seorang defender mempunyai kartu hukuman di lebih dari satu warna dan partnernya akan lead, maka declarer dapat melarang {Catatan 15} partner dari defender tersebut untuk lead dari warna-warna tersebut; defender kemudian mengambil semua kartu hukuman di warna yang telah dilarang oleh declarer tersebut dan memainkan apa saja yang legal untuk trick tersebut. Larangan tersebut berlanjut hingga pemain tersebut tidak memegang lead lagi.

(c) Ketika seorang defender mempunyai kartu hukuman lebih dari satu warna dan partnernya akan lead, declarer dapat memilih untuk tidak meminta atau melarang lead di warna-warna tersebut, dalam hal ini, partner dari defender tersebut dapat lead kartu apa saja dan kartu-kartu hukuman tersebut tetap di meja sebagai kartu hukuman. {Catatan 16: Jika partner dari defender yang memiliki kartu-kartu hukuman masih memegang lead, maka semua kewajiban dan opsi dari Pasal 51B2 berlaku lagi untuk trick berikutnya.} Jika opsi ini yang dipilih, Pasal 50 dan 51 berlanjut berlaku selama kartu hukuman masih ada.

PASAL 52 – GAGAL LEAD ATAU MEMAINKAN KARTU HUKUMAN

A. Defender Gagal Memainkan Kartu Hukuman

Ketika seorang defender gagal untuk lead atau memainkan kartu hukuman yang diwajibkan oleh Pasal 50 atau Pasal 51, maka dia tidak dapat, atas inisiatif sendiri, menarik kembali kartu lain apapun yang telah dimainkannya.

B. Defender Memainkan Kartu Lain

1. (a) Jika seorang defender telah lead atau memainkan kartu lain ketika dia berdasarkan Laws wajib memainkan kartu

hukuman, maka declarer dapat menerima lead atau yang dimainkan tersebut.

(b) Declarer wajib menerima lead atau yang dimainkan tersebut jika dia telah memainkan kartu dari pegangannya atau dari dummy.

(c) Jika kartu yang dimainkan diterima sesuai (a) atau (b), kartu hukuman yang belum dimainkan tetap menjadi kartu hukuman.

2. Jika declarer tidak menerima kartu yang dimainkan atau di-lead secara ilegal tersebut, maka defender wajib mengganti dengan kartu hukuman. Kartu yang di-lead atau dimainkan secara ilegal tersebut menjadi kartu hukuman major karena telah melakukan penyimpangan.

PASAL 53 – LEAD DI LUAR GILIRAN YANG DITERIMA

A. Lead Di Luar Giliran Diberlakukan Sebagai Lead yang Benar

Sebelum trick ketigabelas {Catatan 17: *Lead di luar giliran pada trick ketigabelas wajib ditarik kembali.*}, setiap lead di luar giliran yang telah terbuka dapat diberlakukan sebagai lead yang benar (tetapi lihat Pasal 47E1). Lead tersebut menjadi lead yang benar jika declarer atau defender, sesuai kasusnya, menerimanya dengan membuat pernyataan, atau jika pemain yang gilirannya untuk main setelah lead menyimpang tersebut telah memainkan kartu dari pegangannya (tetapi lihat B). Jika tidak diterima atau belum ada yang main, Pemimpin Pertandingan akan meminta lead dilakukan dari pegangan yang benar (dan lihat Pasal 47B).

B. Lead yang Benar Setelah Lead Menyimpang

Sesuai Pasal 53A, jika ternyata giliran lead seharusnya adalah partner dari pemain yang melakukan lead di luar giliran tersebut, partner dari pemain tersebut dapat melakukan lead yang seharusnya tersebut untuk trick tersebut tanpa harus dianggap kartunya telah dimainkan untuk lead yang menyimpang

sebelumnya. Ketika ini terjadi, maka lead yang seharusnya tersebut berlaku dan semua kartu yang telah dimainkan untuk trick ini ditarik kembali, tetapi Pasal 16C berlaku.

C. Defender yang Salah Memainkan Kartu atas Lead Menyimpang dari Declarer

Jika declarer lead di luar giliran baik dari pegangannya sendiri atau dari dummy, dan defender sebelah kanan dari lead menyimpang tersebut memainkan kartu (tetapi lihat B), maka lead tersebut tetap berlaku dan Pasal 57 berlaku.

PASAL 54 – LEAD PEMBUKA DI LUAR GILIRAN TELAH TERBUKA

Jika lead di luar giliran terpampang dan partner si pelanggar lead tertutup, Pemimpin Pertandingan meminta lead tertutup ditarik. Juga:

A. Declarer Membuka Pegangannya

Setelah lead pembuka di luar giliran terpampang, declarer dapat membuka pegangannya; dan menjadi dummy. Jika declarer mulai membuka pegangannya, dan dengan demikian satu atau lebih kartu terekspos, maka dia wajib membuka seluruh pegangannya. Dummy menjadi declarer.

B. Declarer Menerima Lead

Ketika seorang defender membuka lead pembukanya yang di luar giliran, maka declarer dapat menerima lead menyimpang tersebut sesuai dengan Pasal 53, dan dummy membuka kartunya sesuai dengan Pasal 41.

1. Kartu kedua untuk trick tersebut dimainkan dari pegangan declarer
2. Jika declarer memainkan kartu kedua dari dummy untuk trick tersebut, maka kartu dummy tersebut seharusnya tidak boleh ditarik kembali kecuali untuk melakukan koreksi suatu revoke.

C. Declarer Wajib Menerima Lead

Jika declarer telah melihat salah satu kartu dummy (kecuali kartu yang telah terekspos saat penawaran dan dikenakan ketentuan

Pasal 24), maka dia wajib menerima lead tersebut dan pemain yang dianggap declarer akan menjadi declarer.

D. Declarer Menolak Lead Pembuka

Declarer dapat meminta defender untuk menarik kembali lead pembuka di luar giliran yang telah terbuka. Kartu tersebut menjadi kartu hukuman major dan Law 50D berlaku.

E. Lead Pembuka oleh Pihak yang Salah

Jika declarer atau dummy mencoba melakukan lead pembuka, maka Pasal 24 berlaku.

PASAL 55 – DECLARER LEAD DI LUAR GILIRAN

A. Lead dari Declarer Diterima

Jika declarer telah lead di luar giliran dari pegangannya atau dari dummy, defender bisa menerimanya sesuai Pasal 53 atau meminta ditarik kembali (setelah misinformasi, lihat Pasal 47E1). Jika kedua defender berbeda pilihannya, maka opsi yang dipilih oleh defender yang mendapat giliran setelah lead menyimpang tersebut yang harus berlaku.

B. Declarer Diharuskan Menarik Lead

1. Jika declarer telah lead dari pegangannya atau dari dummy saat giliran defender untuk lead, dan telah diminta untuk menarik kembali lead tersebut sesuai Pasal 55A, declarer mengembalikan kartu salah lead tersebut ke pegangan terkait. Tidak perlu ada rektifikasi.
2. Jika declarer lead dari pegangan yang salah saat gilirannya lead dari pegangannya atau dari dummy, dan telah diminta untuk menarik kembali lead tersebut sesuai Pasal 55A, dia menarik kembali kartu salah lead tersebut. Dia wajib lead dari pegangan yang benar.

C. Declarer Mungkin Mendapatkan Informasi

Ketika declarer memilih cara bermain yang mungkin berdasarkan informasi yang diperoleh dari pelanggarannya sendiri, Pasal 16 berlaku.

PASAL 56 – DEFENDER LEAD DI LUAR GILIRAN

Ketika lead di luar giliran terpampang, declarer dapat:

- A. Menerima lead menyimpang tersebut sesuai ketentuan Pasal 53, atau
- B. Meminta defender menarik lead di luar giliran yang telah terbuka tersebut. Kartu yang ditarik kembali tersebut menjadi kartu hukuman major dan Law 50D berlaku.

PASAL 57 – LEAD ATAU MAIN SEBELUM WAKTU

A. Lead atau Main Sebelum Waktu untuk Trick Berikutnya

Ketika seorang defender lead untuk trick berikutnya sebelum partnernya main untuk trick yang sedang berjalan, atau main di luar giliran sebelum partnernya main, kartu yang di-lead atau yang dimainkan tersebut menjadi kartu hukuman major, dan declarer memilih salah satu dari opsi-opsi berikut. Dia dapat:

1. mengharuskan partner dari pelanggar untuk memainkan kartu terbesar dari pegangannya sesuai warna yang dilead, atau
2. mengharuskan partner dari pelanggar untuk memainkan kartu terkecil dari pegangannya sesuai warna yang dilead, atau
3. mengharuskan partner dari pelanggar untuk memainkan kartu dari warna lain yang diminta declarer, atau
4. melarang partner dari pelanggar untuk memainkan kartu dari warna lain yang disebutkan declarer.

B. Partner dari Pelanggar Tidak Bisa Mematuhi Rektifikasi

Ketika partner dari pelanggar tidak bisa mematuhi rektifikasi yang dipilih oleh declarer (lihat A di atas), maka dia bisa memainkan kartu apa saja sesuai ketentuan Pasal 59.

C. Declarer atau Dummy Telah Main

1. Defender tidak dikenakan rektifikasi karena main sebelum partnernya main jika declarer telah memainkan kartu dari kedua pegangan. Tetapi suatu kartu belum dianggap

dimainkan dari dummy sebelum declarer menginstruksikannya (atau mengindikasikan {*Catatan 18: dalam bentuk sikap atau mengganggu.*}) untuk main.

2. Defender tidak dikenakan rektifikasi jika main sebelum partnernya jika dummy atas inisiatifnya sendiri sebelum waktunya telah memilih kartu sebelum lawan sebelah kanannya atau secara ilegal telah menyarankan untuk memainkan kartu tersebut.
3. Main sebelum waktunya (bukan lead) oleh declarer dari pegangan mana saja diperlakukan sebagai kartu yang telah dimainkan dan jika legal tidak boleh ditarik kembali.

D. Main Sebelum Waktunya saat Giliran Lawan Sebelah Kanan

Ketika defender mencoba untuk main (bukan lead) untuk suatu trick saat giliran lawan sebelah kanannya, Pasal 16 bisa berlaku. Jika kartu tersebut bisa dimainkan secara legal untuk trick tersebut, maka wajib dimainkan pada gilirannya: kalau tidak, kartu tersebut akan menjadi kartu hukuman major.

PASAL 58 – LEAD ATAU MAIN SECARA BERSAMAAN

A. Dua Pemain Main Secara Bersamaan

Lead atau main secara bersamaan dengan pemain lain yang lead atau main secara legal dianggap sebagai urutan lead atau main berikutnya.

B. Kartu Bersamaan dari Satu Pegangan

Jika seorang pemain lead atau memainkan dua atau lebih kartu secara bersamaan:

1. Jika hanya salah satu kartu yang tampak depannya terlihat, maka kartu tersebut dimainkan; kartu-kartu lainnya diambil dan tidak perlu ada rektifikasi (lihat Pasal 47F).
2. Jika lebih dari satu kartu yang tampak depannya terlihat, pemain pelanggar menentukan kartu mana yang akan dimainkan; dan kalau dia seorang defender, kartu lainnya akan menjadi kartu hukuman (lihat Pasal 50).
3. Setelah pemain pelanggar menarik kembali kartu terlihat

tersebut, dan lawannya yang juga telah memainkan kartu untuk trick tersebut dapat menarik kembali kartunya dan mengganti dengan kartu lain tanpa perlu rektifikasi (tetapi lihat Pasal 16C).

4. Jika main secara bersamaan tidak diketahui hingga kedua pihak telah main untuk trick berikutnya, maka Pasal 67 berlaku.

PASAL 59 – TIDAK BISA LEAD ATAU MAIN SESUAI YANG DIHARUSKAN

Seorang pemain yang tidak bisa lead atau main sesuai yang diharuskan untuk mematuhi rektifikasi dapat memainkan kartu legal apa saja, baik dikarenakan tidak punya kartu di warna yang diminta, atau dia hanya punya kartu di warna yang dilarang untuk di-lead, atau karena dia diwajibkan ikut warna tertentu.

PASAL 60 – MAIN SETELAH MAIN YANG ILEGAL

A. Memainkan Kartu setelah Penyimpangan

1. Seorang pemain dari pihak bukan pelanggar telah memainkan kartu setelah lawan sebelah kanannya lead atau main di luar giliran atau sebelum waktunya, dan sebelum rektifikasi dilakukan, kehilangan hak atas rektifikasi untuk pelanggaran tersebut.
2. Saat hak untuk rektifikasi hilang, main yang ilegal tersebut akan diberlakukan seolah-oleh memang sedang gilirannya (kecuali ketika Law 53B berlaku)
3. Jika pihak pelanggar sebelumnya mempunyai kewajiban untuk memainkan kartu hukuman, atau untuk mematuhi restriksi lead atau main, kewajiban tersebut tetap berlaku hingga giliran berikutnya.

B. Defender Main sebelum Lead Wajib oleh Declarer

Ketika seorang defender memainkan kartu setelah declarer diminta untuk menarik leadnya yang di luar giliran dari dummy

atau pegangannya, dan sebelum declarer lead dari pegangan yang benar, kartu defender tersebut menjadi kartu hukuman major (Pasal 50).

C. Pihak Pelanggar Main sebelum Rektifikasi Dilakukan

Jika pihak pelanggar main sebelum rektifikasi dilakukan maka dianggap tidak mempengaruhi hak-hak lawannya, dan dapat dikenakan rektifikasi tersendiri.

PASAL 61 – GAGAL IKUT WARNA - PERTANYAAN TENTANG REVOKE

A. Definisi Revoke

Gagal ikut warna sesuai Pasal 44 atau gagal untuk lead atau main, padahal bisa, suatu kartu atau warna yang diwajibkan oleh Laws atau yang ditentukan oleh lawan saat memilih opsi dari rektifikasi atas suatu penyimpangan, merupakan suatu revoke. (Jika tidak bisa mematuhi, lihat Pasal 59).

B. Hak untuk Bertanya tentang Kemungkinan Revoke

1. Declarer dapat bertanya ke defender yang gagal ikut warna apakah defender punya kartu di warna yang di-lead.
2. (a) Dummy dapat menanyakan declarer [tetapi lihat Pasal 43B2(b)].
(b) Dummy tidak boleh bertanya ke defender dan Law 16B bisa berlaku.
3. Defender dapat bertanya ke declarer dan satu sama lainnya (dengan resiko menimbulkan informasi tidak sah).

C. Hak untuk Memeriksa Trick

Klaim terjadinya revoke tidak secara otomatis memperbolehkan inspeksi terhadap trick-trick yang sudah selesai (lihat Pasal 66C).

PASAL 62 – KOREKSI ATAS REVOKE

A. Revoke Wajib Dikoreksi

Seorang pemain wajib mengoreksi revokenya jika menyadari telah terjadi penyimpangan, sebelum revokenya menjadi tetap.

B. Hak untuk Bertanya tentang Kemungkinan Revoke

Untuk memperbaiki suatu revoke, si pelanggar menarik kartu yang telah dimainkannya dan menggantinya dengan kartu yang legal.

1. Kartu yang ditarik tersebut menjadi kartu hukuman major (Law 50) jika dimainkan dari pegangan yang tertutup.
2. Kartu tersebut bisa diganti tanpa perlu rektifikasi jika dimainkan dari pegangan declarer [sesuai ketentuan Pasal 43B2(b)] atau pegangan dummy, atau dari pegangan defender yang sudah terbuka.

C. Kelanjutan Kartu yang Dimainkan

1. Setiap pemain dari pihak bukan pelanggar bisa menarik kembali dan memasukkan ke pegangannya kartu apa saja yang telah dimainkannya setelah revoke tapi belum ada yang menyadarinya (lihat pasal 16C).
2. Setelah pihak bukan pelanggar menarik kembali kartunya, pemain dari pihak pelanggar sesuai gilirannya dapat menarik kartu yang telah dimainkannya, dan menjadi kartu hukuman jika pemain tersebut merupakan defender (lihat Law 16C)
3. Jika kedua pihak melakukan revoke di trick yang sama dan hanya satu pihak yang telah main untuk trick berikutnya, maka kedua revoke wajib dikoreksi (lihat Pasal 16C2). Setiap kartu yang ditarik kembali oleh pihak defender menjadi kartu hukuman.

D. Revoke pada Trick Keduabelas

1. Pada trick keduabelas, suatu revoke, walaupun revoke yang tetap, wajib dikoreksi jika ditemukan sebelum keempat pegangan dikembalikan ke papan.
2. Jika defender revoke pada trick keduabelas sebelum giliran partnernya main untuk trick tersebut, Pasal 16C berlaku.

PASAL 63 – PENETAPAN REVOKE

A. Revoke Menjadi Tetap

Revoke menjadi tetap:

1. ketika pihak pelanggar atau partnernya lead atau main untuk trick berikutnya (baik legal atau ilegal menyebabkan revoke tetap).
2. ketika pihak pelanggar atau partnernya menyebutkan atau menunjuk kartu untuk dimainkan pada trick berikutnya.
3. ketika salah satu pemain pihak pelanggar melakukan klaim atau konsesi trick secara verbal atau membuka kartunya atau dengan cara lainnya.
4. ketika telah disepakati (sesuai Pasal 69A) atas klaim atau konsesi lawan; pihak pelanggar tidak berkeberatan sebelum ronde berakhir, atau sebelum melakukan tawaran untuk papan berikutnya.

B. Revoke Tidak Boleh Dikoreksi

Sekali revoke menjadi tetap, revoke tersebut tidak bisa dikoreksi lagi (terkecuali sesuai Pasal 62D dimana revoke terjadi di trick kedua belas atau sesuai Pasal 62C3), dan trick dimana revoke terjadi tetap berlaku seperti yang dimainkan.

PASAL 64 – PROSEDUR SETELAH REVOKE MENJADI TETAP

A. Otomatis Penyesuaian Trick

Jika revoke menjadi tetap:

1. dan trick dimana revoke terjadi dimenangkan oleh pemain pelanggar {Catatan 13: Trick yang dimenangkan di dummy bukan dimenangkan oleh declarer untuk keperluan Pasal ini.}, pada akhir permainan, trick dimana revoke terjadi ditransfer ke pihak bukan pelanggar ditambah dengan satu trick tambahan jika sesudahnya ada trick yang dimenangkan pihak pelanggar
2. dan trick dimana revoke terjadi tidak dimenangkan oleh pemain pelanggar {Catatan 13: Trick yang dimenangkan di dummy bukan dimenangkan oleh declarer untuk keperluan Pasal ini.} maka,

jika pihak pelanggar memenangkan trick tersebut atau setelahnya memenangkan trick, maka setelah permainan berakhir, satu trick ditransfer ke pihak bukan pelanggar.

B. Tidak Otomatis Penyesuaian Trick

Tidak ada otomatis penyesuaian trick setelah revoke yang tetap (tetapi lihat Pasal 64C) jika:

1. pihak pelanggar tidak memenangkan trick dimana revoke terjadi atau dan juga tidak memenangkan satu trickpun kemudiannya.
2. merupakan kelanjutan dari revoke sebelumnya di warna yang sama oleh pemain yang sama, dimana revoke pertama telah menjadi tetap.
3. revoke terjadi karena gagal memainkan kartu hukuman atau kartu apa saja kepunyaan dummy.
4. baru pertama kali disadari revoke telah terjadi setelah salah satu pemain pihak bukan pelanggar telah melakukan tawaran untuk papan berikutnya.
5. baru pertama kali disadari setelah ronde berakhir.
6. terjadi pada trick keduabelas
7. kedua pihak telah revoke dan keduanya telah menjadi revoke yang tetap

C. Mengganti Kerugian

1. Ketika, setelah terjadinya revoke yang tetap, termasuk revoke yang tidak dikenakan penyesuaian trick, Pemimpin Pertandingan menganggap bahwa pihak bukan pelanggar tidak cukup mendapat kompensasi berdasarkan Law ini terhadap kerugian yang terjadi, dia harus memberikan penyesuaian skor.
2. (a) Setelah revoke berkali-kali oleh pemain yang sama dan di warna yang sama (lihat B2 di atas), Pemimpin Pertandingan menyesuaikan skor jika pihak bukan pelanggar kemungkinan akan mendapat trick lebih banyak jika tidak ada revoke lanjutan tersebut
(b) Ketika kedua pihak melakukan revoke di papan yang sama (lihat B7 di atas) dan Pemimpin Pertandingan menganggap

bahwa salah satu peserta telah dirugikan, dia harus memberikan penyesuaian skor berdasarkan hasil yang mungkin jika tidak terjadi revoke.

PASAL 65 – PENGATURAN TRICK

A. Trick Lengkap

Ketika empat kartu telah dimainkan untuk suatu trick, setiap pemain menutup kartunya di meja dekat dengan masing-masing pemain.

B. Mengikuti Pemenang Tiap Trick

1. Jika pihak pemain yang memenangkan trick tersebut, kartu diarahkan memanjang ke arah partnernya
2. Jika lawan yang memenangkan trick tersebut, kartu diarahkan memanjang ke arah lawan.
3. Seorang pemain dapat mengingatkan jika arah kartu salah, tetapi hak ini berakhir ketika pihaknya lead atau main untuk trick berikutnya. Jika dilakukan kemudian, Pasal 16B bisa berlaku

C. Kerapian

Setiap pemain menyusun kartu-kartunya berjajar saling menumpuk secara teratur menurut urutan main, sehingga memungkinkan untuk melakukan review setelah permainan selesai, jika diperlukan bisa untuk menentukan jumlah trick yang dimenangkan masing-masing pihak, atau urutan kartu-kartu tersebut dimainkan.

D. Kesepakatan Hasil Permainan

Seorang pemain seharusnya tidak mengganggu susunan kartu yang telah dimainkannya hingga tercapai kesepakatan mengenai jumlah trick yang dimenangkan. Seorang pemain yang gagal mematuhi aturan pada Pasal ini terancam kehilangan haknya untuk klaim bahwa trick yang masih ragu-ragu kepemilikannya atau untuk klaim (atau menolak) suatu revoke.

PASAL 66 – INSPEKSI TRICK

A. Trick yang Sedang Berjalan

Selama pihaknya belum lead atau main untuk trick berikutnya, declarer atau defender dapat, hingga dia menutup kartunya di meja, meminta semua kartu yang dimainkan untuk trick tersebut dibuka.

B. Kartu Terakhir Kepunyaan Sendiri

Hingga pihaknya lead atau main untuk trick berikutnya, declarer atau defender bisa memeriksa, tapi bukan mengekspos, kartu terakhir kepunyaannya sendiri yang dimainkan.

C. Trick yang Telah Selesai

Kemudian, hingga permainan selesai, kartu-kartu dari trick yang sudah selesai tidak boleh diperiksa (kecuali instruksi khusus dari Pemimpin Pertandingan; sebagai contoh untuk keperluan verifikasi suatu klaim terjadinya revoke).

D. Setelah Permainan Selesai

Setelah permainan selesai, kartu yang dimainkan maupun yang tidak dimainkan dapat diperiksa untuk mencocokkan klaim terjadinya revoke, atau jumlah trick yang menang atau yang kalah; masing-masing pemain menangani kartu kepunyaannya sendiri. Jika Pemimpin Pertandingan tidak bisa lagi memastikan fakta-fakta setelah terjadinya klaim seperti itu, dan hanya satu pihak yang telah mencampur kartunya, maka Pemimpin Pertandingan harus memutuskan untuk lebih condong ke pihak lainnya.

PASAL 67 – TRICK CACAT

A. Sebelum Kedua Pihak Main untuk Trick Berikutnya

Jika seorang pemain lalai untuk main untuk suatu trick, atau memainkan lebih dari satu kartu untuk suatu trick, maka kesalahan tersebut wajib diralat jika disadari sebelum seorang pemain dari sisi manapun telah memainkan kartu untuk trick berikutnya.

1. Untuk meralat kelalaian main untuk suatu trick, pihak pelanggar mengeluarkan kartu yang dapat dimainkan secara legal.
2. Untuk meralat memainkan kartu lebih dari satu ke suatu trick, Pasal 45E (Kartu kelima dimainkan untuk suatu trick) atau Law 58B (Kartu Bersamaan dari Satu Tangan) harus diberlakukan.

B. Setelah Kedua Pihak Main untuk Trick Berikutnya

Ketika Pemimpin Pertandingan memastikan telah terjadi trick cacat (dari fakta seorang pemain memegang kartu lebih sedikit atau lebih banyak di pegangannya, dan sesuai dengan jumlah kartu yang salah dimainkan); kedua pihak telah main untuk untuk trick berikutnya, dia akan meneruskan sebagai berikut:

1. Ketika seorang defender gagal untuk main ke trick cacat tersebut, Pemimpin Pertandingan harus memintanya untuk mengekspos salah satu kartunya terbuka di depan dia dan meletakkannya di antara kartu-kartu yang telah dimainkannya (kartu ini tidak mempengaruhi kepemilikan trick tersebut); jika

(a) pelanggar mempunyai kartu di warna yang di-lead untuk trick cacat tersebut; maka dia wajib memilih kartu tersebut untuk diletakkan di antara kartu-kartu yang telah dimainkannya. Dia dianggap telah melakukan revoke pada trick cacat tersebut dan dikenakan kehilangan satu trick yang ditransfer ke lawannya sesuai Pasal 64A2.

(b) pelanggar tidak mempunyai kartu di warna yang di-lead untuk trick cacat tersebut; maka dia memilih kartu apapun untuk diletakkan di antara kartu-kartu yang telah dimainkannya. Dia dianggap telah melakukan revoke pada trick cacat tersebut dan dikenakan kehilangan satu trick yang ditransfer ke lawannya sesuai Pasal 64A2.

2. (a) Ketika pelanggar telah memainkan lebih dari satu kartu untuk trick cacat tersebut, Pemimpin Pertandingan memeriksa kartu-kartu yang telah dimainkan tersebut dan mewajibkan pelanggar untuk mengembalikan semua kartu ekstra *{Catatan 20: Pemimpin Pertandingan perlu menghindari, kalau memungkinkan, mengekspos kartu defender yang telah dimainkan,*

tetapi jika kartu ekstra dari defender dikembalikan ke pegangan telah terekspos, maka kartu tersebut menjadi kartu hukuman(lihat Pasal 50).} ke pegangannya, meninggalkan satu kartu yang terbuka untuk dimainkan di antara semua kartu yang telah dimainkan untuk trick cacat tersebut (jika Pemimpin Pertandingan tidak bisa memastikan kartu mana yang terbuka, pelanggar meninggalkan kartu terbesar yang secara legal bisa dimainkan untuk trick tersebut). Kepemilikan trick cacat tidak berubah.

(b) Kartu yang telah dikembalikan ke pegangan dianggap selama itu berada di pegangan si pelanggar, dan gagal memainkannya pada trick sebelumnya dapat menjadi revoke.

3. Ketika Pemimpin Pertandingan memastikan pelanggar tidak memainkan kartu untuk trick tersebut, tetapi kartu tersebut tidak diletakkan di antara trick-trick yang telah selesai, Pemimpin Pertandingan mencari kartu tersebut dan meletakkannya secara tepat di antara kartu-kartu dari pelanggar yang telah dimainkan. Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor jika kartu tersebut telah dimainkan untuk trick selanjutnya dan sudah terlambat untuk melakukan koreksi atas main yang ilegal tersebut.

PASAL 68 – KLAIM ATAU KONSESI TRICK

Untuk pernyataan atau tindakan untuk melakukan klaim atau konsesi trick berdasarkan Law ini, wajib mengacu ke trick selain trick yang sedang berjalan. Jika pernyataan atau tindakan terkait hanya ke kalah atau menang terkait trick yang sedang berjalan, permainan dilanjutkan secara normal; kartu-kartu yang terekspos atau terungkap oleh seorang defender tidak menjadi kartu hukuman, tetapi Pasal 16 dan 57A dapat berlaku.

A. Definisi Klaim

Setiap pernyataan oleh declarer atau defender yang mempunyai efek bahwa pihaknya akan memenangkan sejumlah trick merupakan klaim atas trick-trick tersebut. Seorang pemain juga

melakukan klaim jika menyarankan untuk mempersingkat permainan, atau ketika dia menunjukkan kartunya (kecuali dengan jelas dia tidak bermaksud untuk claim - sebagai contoh, jika declarer membuka kartunya setelah lead di luar giliran, maka Pasal 54 akan berlaku, bukan Pasal ini).

B. Definisi Konsesi

Setiap pernyataan oleh declarer atau defender yang mempunyai efek bahwa pihaknya akan kalah sejumlah trick merupakan konsesi atas trick-trick tersebut. Klaim sejumlah trick merupakan konsesi untuk sisa trick lainnya, jika ada. Jika seorang pemain menyerahkan semua trick ketika dia melepas pegangannya.

Terlepas dari B1, jika seorang defender mencoba untuk menyerahkan satu atau lebih trick dan partnernya dengan segera menolak; maka tidak terjadi klaim maupun konsesi. Informasi tidak sah dapat terjadi, sehingga Pemimpin Pertandingan perlu segera dipanggil. Permainan dilanjutkan. Dalam hal ini, setiap kartu defender yang terekspos bukan merupakan kartu hukuman tetapi Pasal 16C berlaku atas informasi yang terekspos dan informasi tersebut tidak boleh digunakan oleh partner dari defender yang kartunya terekspos.

C. Wajib Diklarifikasi

Klaim harus langsung disertai dengan pernyataan yang jelas cara bermain atau defence yang akan dilakukan pengklaim untuk memenangkan trick yang diklaim.

D. Penangguhan Permainan

Setelah klaim atau konsesi, maka permainan ditangguhkan.

1. Jika klaim atau konsesi disetujui, Pasal 69 berlaku.
2. Jika ada keraguan oleh salah satu pemain (termasuk dummy); maka:
 - (a) Pemimpin Pertandingan dapat segera dipanggil dan tidak ada tindakan apapun yang dilakukan saat menunggu kedatangannya, Pasal 70 berlaku; atau
 - (b) atas permintaan pihak bukan pengklaim atau bukan yang melakukan konsesi, permainan dapat dilanjutkan dengan

ketentuan sebagai berikut:

(i) keempat pemain wajib setuju; jika tidak maka Pemimpin Pertandingan dipanggil, yang kemudian akan melakukan tindakan sesuai (a) di atas.

(ii) klaim dan konsesi sebelumnya ditiadakan dan tidak perlu penyelesaian. Pasal 16 dan 50 tidak berlaku, dan skor yang diperoleh setelahnya harus tetap.

PASAL 69 – KLAIM ATAU KONSESI DISEPAKATI

A. Kesepakatan Terjadi

Kesepakatan terjadi ketika suatu pihak menyetujui klaim atau konsesi dari lawan, dan tidak ada keberatan atas klaim atau konsesi tersebut sebelum melakukan tawaran untuk papan selanjutnya atau sebelum ronde berakhir, berlaku mana yang lebih dahulu. Papan akan dihitung berdasarkan klaim menang atau trick kalah yang diserahkan.

B. Menarik Kembali Kesepakatan yang Telah Terjadi

Kesepakatan atas suatu klaim atau konsesi (lihat A) dapat ditarik kembali dalam masa Periode Koreksi yang ditentukan pada Pasal 79C:

1. jika seorang pemain menyetujui kekalahan suatu trick kepunyaan pihaknya, yang ternyata harusnya menang; atau
2. Jika seorang pemain telah menyetujui kehilangan suatu trick dimana pihaknya berkemungkinan akan memenangkan trick tersebut jika permainan dilanjutkan.

Papan dihitung kembali skornya dan trick tersebut dikembalikan ke pihak pemain tersebut.

PASAL 70 – KLAIM ATAU KONSESI YANG DIPERTANYAKAN

A. Tujuan Umum

Dalam membuat keputusan atas klaim atau konsesi yang dipertanyakan, Pemimpin Pertandingan sebisa mungkin memutuskan hasil papan tersebut seadil mungkin untuk kedua pihak, tetapi jika ada keraguan terhadap suatu klaim, maka harus diselesaikan terhadap pengklaim. Pemimpin Pertandingan melakukan sebagai berikut:

B. Klarifikasi Pernyataan Diulang

1. Pemimpin Pertandingan meminta pengklaim untuk mengulangi klarifikasi pernyataan yang telah dibuat saat melakukan klaimnya
2. Berikutnya, Pemimpin Pertandingan mendengarkan keberatan lawannya atas klaim tersebut (tetapi konsiderasi dari Pemimpin Pertandingan tidak terbatas hanya pada keberatan dari lawan).
3. Pemimpin Pertandingan dapat meminta para pemain untuk membuka kartunya di meja.

C. Masih Ada Trump

Ketika masih ada trump di salah satu pegangan lawan, Pemimpin Pertandingan harus memberikan satu trick atau lebih ke lawan jika:

1. Pengklaim tidak membuat pernyataan terkait trump tersebut, dan
2. Kemungkinan besar pengklaim tidak menyadari masih ada trump di pegangan lawannya saat melakukan klaimnya, dan
3. suatu trick bisa kalah atas trump tersebut jika main secara normal. *{Catatan 21: Untuk keperluan Pasal 70 dan 71, "normal" termasuk cara bermain yang kurang hati-hati atau oleh pemain yang level mainnya lebih rendah.}*

D. Konsiderasi dari Pemimpin Pertandingan

1. Pemimpin Pertandingan seharusnya tidak menerima dari pengklaim cara bermain apa saja yang berhasil tetapi tidak disebutkan pada pernyataan klarifikasinya yang asli jika ada alternatif cara bermain yang normal *{Catatan 21.}* yang akan kurang berhasil.
2. Pemimpin Pertandingan tidak menerima klaim seorang

defender yang akan bergantung ke pilihan main partnernya di antara alternatif cara bermain yang normal. {Catatan 21.}

E. Cara bermain Tidak Disebutkan

1. Pemimpin Pertandingan seharusnya tidak menerima dari pengklaim yang tidak menyebutkan cara bermain dimana keberhasilannya tergantung mencari kartu tertentu ada di lawan yang mana, kecuali salah satu lawan telah gagal ikut di warna kartu tersebut sebelum klaim dilakukan, atau sesudah klaim akan gagal ikut di warna tersebut dengan cara bermain yang normal. {Catatan 21.}
2. Otoritas Pengatur dapat menentukan suatu urutan (sebagai contoh "dari paling besar ke kecil) dimana Pemimpin Pertandingan harus menganggap warna dimainkan jika hal tersebut tidak disebutkan saat membuat pernyataan atas klaim (tapi selalu berlaku ketentuan lain dari Pasal ini)

PASAL 71 – KONSESI DIBATALKAN

Konsesi wajib tetap berlaku sekali dibuat, kecuali masih dalam Periode Koreksi sesuai Pasal 79C, Pemimpin Pertandingan harus membatalkan konsesi:

- A. jika seorang pemain menyerahkan trick kepunyaannya, tapi nyatanya dia menang; atau
- B. jika seorang pemain menyerahkan trick kepunyaannya tetapi trick tersebut tidak akan kalah dengan cara bermain yang normal {Catatan 22: Untuk keperluan Pasal 70 dan 71, "normal" termasuk cara bermain yang kurang hati-hati atau oleh pemain yang level mainnya lebih rendah.} dari sisa kartu.

Papan tersebut dihitung ulang dimana trick tersebut dikembalikan ke pihak mereka.

PASAL 72 – PRINSIP-PRINSIP UMUM

A. Taat Aturan

Turnamen duplicate bridge harus dimainkan sesuai Laws. Tujuan
Laws of Duplicate Bridge 2017 - Tafsiran - v.3 H a l | 98

utamanya adalah untuk mendapatkan skor lebih tinggi dibandingkan peserta lainnya sementara tetap mematuhi prosedur hukum dan standard etika yang ditetapkan dalam Laws ini.

B. Pelanggaran atas Laws

1. Seorang pemain dilarang dengan sengaja melanggar peraturan, sekalipun ada ketentuan rektifikasi yang bersedia diterimanya.
2. Secara umum, tidak ada kewajiban untuk meminta atensi atas pelanggaran aturan dilakukan pihaknya sendiri (tetapi lihat Pasal 20F untuk salah penjelasan dan lihat Pasal 62A dan 79A2).
3. Seorang pemain tidak boleh mencoba menyembunyikan suatu pelanggaran, misalkan dengan melakukan revoke kedua, menyembunyikan kartu terkait revoke atau mencampur kartu sebelum waktunya.

C. Sadar akan Potensi Kerugian

Jika Pemimpin Pertandingan menemukan bahwa seorang pelanggar telah bisa menyadari terjadinya penyimpangan saat terjadi dimana berpotensi menimbulkan kerugian ke pihak bukan pelanggar, dia harus meminta penawaran dan permainan diteruskan (jika belum selesai). Setelah permainan selesai, Pemimpin Pertandingan memberikan penyesuaian skor jika dia mempertimbangkan pihak pelanggar memperoleh keuntungan akibat penyimpangan tersebut.

PASAL 73 – KOMUNIKASI, PERILAKU, TEMPO, DAN TIPUAN

A. Bentuk Komunikasi yang Benar Antara Partner

1. Komunikasi antara partner selama penawaran dan permainan harus dilakukan dengan menggunakan cara menawar dan main, terkecuali yang khusus diizinkan oleh Laws ini.
2. Tawaran dan cara bermain harus dilakukan tanpa penekanan, tingkah laku atau perubahan suara, dan tanpa dengan sengaja

tergesa-gesa atau melakukan keraguan (lihat Pasal 73D3).

B. Cara Berkomunikasi yang Dilarang Antara Partner

Para pemain dilarang berkomunikasi atau berusaha berkomunikasi menggunakan cara apapun selain yang tertera di Pasal 73A.

C. Informasi Tidak Sah yang Tidak Disengaja dari Partner

1. Ketika seorang pemain punya informasi tidak sah dari partnernya, seperti dari komentar, pertanyaan, penjelasan, sikap, tingkah laku, penekanan yang tidak semestinya, perubahan suara, tergesa-gesa atau keraguan, alert yang tidak perlu, atau gagal alert, maka dia wajib secara berhati-hati menghindari untuk mengambil keuntungan atas informasi tidak sah tersebut [lihat Pasal 16B1(a)]
2. Hukuman bisa dipertimbangkan terhadap pemain yang melanggar C1, tetapi hanya jika lawan dirugikan, lihat juga Pasal 16B3.

D. Variasi Tempo dan Sikap

1. Para pemain diharapkan untuk menjaga tempo rata dan tata cara yang tidak berubah-ubah. Pemain perlu sangat berhati-hati ketika variasi yang terjadi dapat memberikan keuntungan ke pihak mereka. Sebaliknya, jika secara tidak sengaja mengubah tempo atau tata cara saat melakukan suatu tawaran atau main bukanlah suatu pelanggaran. Kesimpulan yang diperoleh dari variasi-variasi seperti itu hanya sah buat lawan, yang dapat bertindak berdasarkan informasi tersebut atas resiko mereka sendiri.
2. Seorang pemain tidak boleh mencoba untuk menyesatkan lawan dengan pertanyaan, komentar atau sikap; atau dengan tergesa-gesa atau keraguan saat menawar atau main (seperti ragu-ragu saat memainkan singleton); dengan cara tertentu saat melakukan tawaran atau cara bermain; atau dengan sengaja melakukan deviasi apapun dari prosedur yang benar (lihat juga Pasal 73E2).
3. Otoritas Pengatur dapat meminta untuk wajib berhenti sebentar, misalkan saat putaran pertama penawaran, atau setelah peringatan atas peringatan bid lompat, atau pada trik

pertama.

E. Tipuan

1. Seorang pemain dapat dengan sengaja berusaha menipu lawannya melalui tawaran atau cara bermain (selama tipuan tersebut tanpa penekanan pada sikap, keragu-raguan yang tidak biasanya, atau diproteksi dengan pemahaman atau pengalaman partnership yang tidak diungkapkan).
2. Jika Pemimpin Pertandingan menemukan seorang pemain salah mengambil kesimpulan dari pertanyaan, komentar, sikap, tempo atau sejenisnya, dari seorang lawan yang secara jelas tidak menunjukkan ada alasan terkait bridge yang cukup kuat untuk melakukannya, dan dia sadar saat melakukannya akan memberikan keuntungan ke pihaknya, Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor.

PASAL 74 – PERILAKU DAN ETIKET

A. Sikap yang Tepat

1. Seorang pemain harus menjaga sopan santun setiap saat.
2. Pemain harus berhati-hati menghindari untuk membuat komentar atau tindakan berlebihan yang dapat mengganggu atau mempermalukan pemain lainnya atau mempengaruhi kenikmatan bermain.
3. Setiap pemain perlu untuk mengikuti prosedur yang seragam dan benar dalam melakukan tawaran atau cara bermain.

B. Etiket

Sebagai rasa hormat, seorang pemain perlu menahan diri dari:

1. kurang atensi ke permainan.
2. membuat komentar yang tidak perlu selama penawaran dan permainan.
3. mencabut kartu sebelum gilirannya main.
4. berlama-lama main padahal tidak perlu (seperti tetap main walaupun sudah tahu semua trick akan dimenangkannya) dengan tujuan mengganggu konsentrasi lawan.

5. memanggil atau berbicara secara tidak sopan kepada Pemimpin Pertandingan atau pemain lainnya.

C. Pelanggaran Prosedur

Berikut in contoh-contoh pelanggaran prosedur:

1. menggunakan sebutan berbeda untuk tawaran yang sama.
2. mengindikasikan setuju atau tidak setuju atas suatu tawaran atau main.
3. mengindikasikan ekspektasi atau intensi untuk menang atau kalah atas trick yang belum selesai.
4. mengomentari atau bertindak selama penawaran atau permainan untuk memberikan atensi ke suatu kejadian, atau ke jumlah trick yang masih diperlukan supaya berhasil.
5. menatap dengan seksama ke pemain lain saat penawaran atau permainan atau ke pegangan pemain lain dengan tujuan untuk melihat isi kartunya atau memperhatikan pemain lain mencabut pegangannya dari posisi mana (tetapi diperbolehkan untuk bertindak berdasarkan informasi yang diperoleh karena dengan tidak sengaja melihat kartu lawan {Catatan 23: Lihat Pasal 73D2 ketika seorang pemain mungkin telah memperlihatkan pegangannya dengan sengaja.}).
6. menunjukkan dengan jelas ketidaktertarikan lebih lanjut untuk suatu deal (misalkan dengan menekuk kartu).
7. mengubah tempo normal dari penawaran atau permainan dengan tujuan mengganggu konsentrasi lawan.
8. meninggalkan meja tanpa keperluan sebelum ronde selesai.

PASAL 75 – SALAH PENJELASAN ATAU SALAH TAWARAN

Setelah salah penjelasan ke lawan, maka pemain yang bertanggung jawab (dan Pemimpin Pertandingan) melakukan sebagai berikut:

A. Kesalahan Menyebabkan Informasi Tidak Sah

Terlepas apakah suatu penjelasan merupakan pernyataan yang benar atau tidak terkait kesepahaman partnership, seorang pemain, setelah mendengar penjelasan partnernya, tahu bahwa

tawarannya telah salah interpretasi. Informasi ini tidak sah (lihat Pasal 16A) dan pemain tersebut wajib secara berhati-hati menghindari untuk mengambil keuntungan atas salah interpretasi tersebut (lihat Pasal 73C); jika tidak, Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor.

B. Salah Penjelasan

1. Ketika kesepakatan partnership berbeda dengan penjelasan yang diberikan, maka penjelasan tersebut merupakan pelanggaran atas Laws. Ketika pelanggaran ini menimbulkan kerugian untuk pihak bukan pelanggar, Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor.
2. Jika seorang pemain sadar atas kesalahannya, dia wajib memanggil Pemimpin Pertandingan sebelum lead pembuka terpampang (atau selama permainan, jika diketahuinya belakangan), dan kemudian memberikan koreksi atas kesalahan tersebut. Pemain juga diizinkan untuk memanggil Pemimpin Pertandingan sebelum penawaran berakhir, tetapi tidak diwajibkan untuk melakukan hal tersebut (lihat Pasal 20F4).
3. Partner dari pemain dilarang melakukan apapun untuk mengoreksi salah penjelasan tersebut saat penawaran berlanjut dan jika kemudian dia menjadi defender, dia wajib memanggil Pemimpin Pertandingan dan mengoreksi penjelasan hanya setelah permainan selesai. Jika partner dari pemain merupakan dummy atau declarer, setelah pass terakhir, dia wajib memanggil Pemimpin Pertandingan, kemudian memberikan koreksi.

C. Salah Menawar

Ketika kesepakatan partnership telah dijelaskan dengan benar, jika yang salah adalah tawarannya bukan penjelasannya, maka tidak ada pelanggaran. Penjelasan dilarang untuk dikoreksi (juga dilarang untuk memberitahu Pemimpin Pertandingan) pada saat terjadi dan juga tidak ada kewajiban untuk melakukannya kemudian. Terlepas dari kerugian yang terjadi, hasil tetap berlaku [tetapi lihat Pasal 21B1(b)].

D. Penetapan dari Pemimpin Pertandingan

1. Para pemain diharapkan untuk mengungkapkan kesepakatan partnership secara akurat (lihat Pasal 20F1); kelalaian melakukannya akan mengakibatkan terjadinya misinformasi.
2. Untuk setiap kesepakatan partnership, kedua pemain harus mempunyai pemahaman yang sama, dan merupakan suatu pelanggaran untuk membuat suatu kesepakatan jika masih belum ada pemahaman yang sama. Jika Pemimpin Pertandingan menemukan bahwa salah penjelasan tersebut bukan berdasarkan kesepakatan partnership, dia memberlakukan Pasal 21B.
3. Ketika terjadi pelanggaran (sesuai B1 atau D2) dan ada cukup bukti arti dari tawaran yang disepakati, maka Pemimpin Pertandingan memberikan penyesuaian skor berdasarkan hasil yang akan diperoleh seandainya lawan menerima penjelasan yang benar pada waktu yang tepat. Jika Pemimpin Pertandingan menemukan bahwa tawaran tersebut tidak punya arti yang telah disepakati, dia memberikan penyesuaian skor berdasarkan hasil yang akan diperoleh seandainya lawan diberikan informasi.

PASAL 76 – PENONTON

A. Kontrol

1. Penonton di area pertandingan *{Catatan 24: Area pertandingan termasuk semua bagian dari akomodasi dimana seorang pemain berada selama satu sesi yang diikutinya. Area pertandingan ini dapat didefinisikan lebih lanjut oleh regulasi.}* dalam kontrol Pemimpin Pertandingan sesuai regulasi untuk turnamen tersebut.
2. Otoritas Pengatur dan Penyelenggara Turnamen yang menyediakan fasilitas untuk transmisi elektronik jalannya permainan dapat membuat ketentuan-ketentuan dimana transmisi tersebut dilihat dan menetapkan perilaku yang pantas untuk para penonton. (Seorang penonton dilarang berkomunikasi dengan pemain selama sesi berlangsung

dimana pemain tersebut sedang bermain.)

B. Saat Di Meja

1. Seorang penonton tidak boleh melihat ke lebih dari satu pegangan terkecuali diizinkan oleh regulasi.
2. Seorang penonton dilarang untuk menunjukkan ekspresi atas penawaran atau permainan selama deal sedang berlangsung.
3. Selama ronde berlangsung, seorang penonton wajib menahan diri dari sikap atau kementar apapun dan dilarang berbicara dengan seorang pemain.
4. Seorang penonton dilarang mengganggu seorang pemain.
5. Seorang penonton di meja seharusnya tidak meminta atensi terhadap aspek apa saja dari permainan ini.

C. Partisipasi

1. Seorang penonton dapat berbicara tentang fakta atau peraturan dalam ruang lingkup area pertandingan {*Catatan 24: Area pertandingan termasuk semua bagian akomodasi dimana seorang pemain berada selama satu sesi yang diikutinya. Area pertandingan ini dapat didefinisikan lebih lanjut oleh regulasi.*} hanya diminta oleh Pemimpin Pertandingan.
2. Otoritas Pengatur dan Penyelenggara Turnamen dapat menentukan bagaimana caranya untuk menyelesaikan penyimpangan yang disebabkan oleh penonton.

D. Status

Setiap orang di area pertandingan {*Catatan 24.*}, selain pemain atau petugas turnamen, berstatus sebagai penonton kecuali Pemimpin Pertandingan menentukan lain.

PASAL 77 – TABEL SKOR DUPLICATE BRIDGE

Skor Trick

Skor untuk pihak declarer jika kontrak dipenuhi

Jika Trump adalah:

♣ ♦ ♥ ♠

Untuk setiap trick ekstra yang di-bid dan masuk

Tidak di-double	20	20	30	30
-----------------	----	----	----	----

Di-double	40	40	60	60
Di-redouble	80	80	120	120

Untuk Kontrak No-trump

Untuk trick ekstra pertama yang di-bid dan masuk

Tidak di-double	40
Di-double	80
Di-redouble	160

Untuk setiap trick ekstra tambahan

Tidak di-double	30
Di-double	60
Di-redouble	120

Skor trick 100 point atau lebih yang diperoleh dalam satu papan merupakan GAME.

Skor trick kurang dari 100 point merupakan PARTSCORE.

Premium

Skor untuk pihak declarer

Slam

Slam terpenuhi	Tidak bahaya	Bahaya
Small Slam (12 trick) di-bid dan masuk	500	750
Grand Slam (all 13 trick) di-bid dan masuk	1000	1500

Overtrick

Untuk setiap (trick yang diperoleh melebihi kontrak)	Tidak bahaya	Bahaya
Tidak di-double	Nilai trick	Nilai trick
Di-double	100	
200		
Di-redouble	200	
400		

Premium untuk Game, Partscore, Kontrak Terpenuhi

Terpenuhi untuk GAME vulnerable	50
Terpenuhi untuk GAME, not vulnerable	30
Terpenuhi untuk PARTSCORE	5
Terpenuhi untuk kontrak di-double, tapi bukan di-redouble	5
Terpenuhi untuk kontrak di-redouble	
100	

Hukuman Undertrick

Skor untuk pihak lawan dari declarer jika kontrak gagal

Undertrick

Kekurangan trick dari kontrak

Untuk undertrick pertama	Tidak bahaya	Bahaya
Tidak di-double	50	100
Di-double	100	200
Di-redouble	200	400

Untuk setiap undertrick tambahan

Tidak di-double	50	100
Di-double	200	300
Di-redouble	400	600

Bonus untuk undertrick ke empat dan seterusnya

Tidak di-double	0	0
Di-double	100	0
Di-redouble	200	0

Jika keempat pemain pass (lihat Pasal 22), maka setiap pihak mendapat skor nol.

PASAL 78 – METODE PENILAIAN SKOR DAN PERATURAN PERTANDINGAN

A. Penilaian Match Point

Dalam penilaian matchpoint, setiap peserta diberikan, setelah membandingkan skor peserta tersebut dengan skor peserta lain

yang telah memainkan papan yang sama, dua unit skor (satu matchpoint atau setengah matchpoint) untuk setiap skor yang lebih rendah darinya, satu unit skor untuk setiap skor yang sama, dan nol untuk setiap skor yang lebih tinggi darinya.

B. Penilaian International Matchpoint

Dalam penilaian international matchpoint, pada setiap papan dibandingkan total perbedaan antara dua skor dan dikonversikan ke IMP dengan skala berikut.

Selisih		Selisih		Selisih	
Point	IMP	Point	IMP	Point	IMP
0-10	0	370-420	9	1500-1740	17
20-40	1	430-490	10	1750-1990	18
50-80	2	500-590	11	2000-2240	19
90-120	3	600-740	12	2250-2490	20
130-160	4	750-890	13	2500-2990	21
170-210	5	900-1090	14	3000-3490	22
220-260	6	1100-1290	15	3500-3990	23
270-310	7	1300-1490	16	4000+	24
320-360	8				

C. Penilaian Total Point

Dalam penilaian total point, total point bersih yang diperoleh dari semua papan yang telah dimainkan merupakan skor untuk setiap peserta.

D. Peraturan Pertandingan

Jika disetujui oleh Otoritas Pengatur, cara penilaian lain (sebagai contoh konversi ke Victory Point) dapat diadopsi. Penyelenggara Turnamen harus mempublikasikan Peraturan Pertandingan terlebih dahulu sebelum turnamen dimulai. Peraturan Pertandingan ini berisi rincian mengenai persyaratan ikut serta, cara penilaian, penentuan pemenang, aturan tie-break, dan lain-lainnya. Peraturan Pertandingan ini dilarang bertentangan dengan Laws atau regulasi dan harus mencatumkan informasi apapun yang ditentukan oleh Otoritas Pengatur. Peraturan Pertandingan ini harus tersedia untuk semua peserta.

PASAL 79 – TRICK MENANG

A. Kesepakatan Trick Menang

1. Jumlah trick menang harus disepakati sebelum keempat pegangan dikembalikan ke papan.
2. Seorang pemain dilarang secara sadar menerima trick yang bukan miliknya atau menerima konsesi trick dimana lawan tidak mungkin kalah di trick tersebut.

B. Ketidaksepakatan Trick Menang

Jika ketidaksepakatan terjadi, Pemimpin Pertandingan wajib dipanggil, kemudian:

1. Pemimpin Pertandingan menentukan apakah ada klaim atau konsesi dan jika ya, menggunakan Pasal 69B dan Pasal 71.
2. Jika B1 di atas tidak berlaku, Pemimpin Pertandingan memutuskan skor apa yang harus dicatat.
3. Jika Pemimpin Pertandingan tidak dipanggil sebelum ronde berakhir, skor bisa diubah untuk kedua belah pihak hanya bila Pemimpin Pertandingan bisa diyakinkan bahwa hasil yang diperoleh memang hasil yang terjadi di meja. Kalau tidak Pemimpin Pertandingan akan membiarkan skor yang dicatat berlaku, atau menurunkan skor satu pihak tanpa menaikkan skor pihak lainnya.

C. Kesalahan Skor

1. Kesalahan mencatat atau menghitung skor yang telah disepakati, baik dilakukan oleh pemain atau petugas, dapat dikoreksi hingga berakhirnya periode yang ditentukan oleh Penyelenggara Turnamen. Kecuali Penyelenggara Turnamen menyatakan waktu yang lebih lama *{Catatan 25: Waktu lebih pendek dapat diberlakukan karena kondisi khusus dari suatu turnamen}*, Periode Koreksi berakhir 30 menit setelah skor resmi dikeluarkan untuk pengecekan.
2. Jika Penyelenggara Turnamen mengizinkan, kesalahan skor masih dapat dikoreksi setelah berakhirnya Periode Koreksi jika Pemimpin Pertandingan yakin tanpa keraguan bahwa yang

tercatat memang salah.

PASAL 80 – REGULASI DAN ORGANISASI

A. Otoritas Pengatur

1. Otoritas Pengatur sesuai Laws ini adalah:
 - (a) untuk turnamen dan event tingkat dunia merupakan World Bridge Federation.
 - (b) untuk turnamen dan event tingkat zona merupakan Federasi dari Zona masing-masing.
 - (c) untuk tournament atau event lainnya pada tingkat nasional di bawah pengawasan Organisasi Bridge Nasional.
2. Otoritas Pengatur mempunyai tanggung jawab dan wewenang seperti yang disebutkan pada Laws ini.
3. Otoritas Pengatur dapat mendelegasikan wewenangnya (tanggung jawab akhir masih berada di Otoritas Pengatur atas penggunaan wewenang tersebut) atau dapat memberikannya (dalam hal ini, tidak ada tanggung jawab lagi terhadap penggunaan wewenang tersebut).

B. Penyelenggara Turnamen

1. Otoritas Pengatur dapat mengakui suatu entitas, disebut 'Penyelenggara Turnamen', dimana untuk memenuhi persyaratan dari Otoritas Pengatur dan Laws ini bertanggung jawab untuk mengatur dan menyiapkan suatu turnamen atau event. Wewenang dan tugas Penyelenggara Turnamen dapat didelegasikan tetapi masih tetap bertanggung jawab atas pekerjaan mereka. Otoritas Pengatur dan Penyelenggara Turnamen dapat merupakan badan yang sama.
2. Wewenang dan tugas Penyelenggara Turnamen termasuk:
 - (a) menunjuk Pemimpin Pertandingan. Jika tidak ada Pemimpin Pertandingan yang ditunjuk, maka para pemain harus menunjuk satu orang untuk menjalankan tugas Pemimpin Pertandingan.
 - (b) membuat persiapan untuk turnamen, termasuk tempat

pertandingan, peralatan, dan semua kebutuhan logistik.

(c) menetapkan tanggal dan jam untuk setiap sesi.

(d) menetapkan persyaratan keikutsertaan.

(e) menetapkan persyaratan untuk penawaran dan permainan sesuai dengan Law ini, termasuk persyaratan-persyaratan khusus (sebagai contoh, main menggunakan tirai - ketentuan untuk rektifikasi dari tindakan yang belum diketahui sisi tirai lain dapat diubah).

(f) mengumumkan regulasi tambahan untuk, tetapi tidak boleh bertentangan dengan, Laws ini.

(g) (i) mengatur *{Catatan 26: Suatu hal normal untuk beberapa yuridiksi dimana Pemimpin Pertandingan diasumsikan bertanggung jawab untuk beberapa atau semua tugas yang harus diatur oleh Penyelenggara Turnamen .}* untuk menunjuk asisten apa saja yang diperlukan oleh Pemimpin Pertandingan.

(ii) menunjuk staff lainnya dan menentukan tugas dan tanggung jawab mereka.

(h) mengatur *{Catatan 26}* untuk menerima dan mendaftar para peserta.

(i) menetapkan peraturan pertandingan yang sesuai dan mengumumkannya ke para peserta.

(j) mengatur *{Catatan 26}* untuk mengumpulkan skor, hasilnya ditabulasi, dan melakukan pencatatan secara resmi.

(k) membuat pengaturan yang sesuai untuk melaksanakan proses banding sesuai Pasal 93.

(l) wewenang dan tugas lainnya yang diberikan dalam Laws ini.

PASAL 81 – PEMIMPIN PERTANDINGAN

A. Status Resmi

Pemimpin Pertandingan merupakan representasi resmi dari Penyelenggara Turnamen.

B. Restriksi dan Tanggung Jawab

1. Pemimpin Pertandingan bertanggung jawab untuk manajemen teknis turnamen di lokasi pertandingan. Dia berwenang untuk memperbaiki setiap kelalaian dari Penyelenggara Turnamen.
2. Pemimpin Pertandingan menerapkan, dan terikat oleh, Laws ini dan regulasi tambahan yang diumumkan sesuai otorisasi yang diberikan oleh Laws ini.

C. Tugas dan Wewenang Pemimpin Pertandingan

Pemimpin Pertandingan (bukan pemain) bertanggung jawab untuk melakukan rektifikasi atas penyimpangan dan memperbaiki kerusakan. Tugas dan wewenang Pemimpin Pertandingan biasanya juga mencakup hal-hal berikut:

1. menjaga disiplin dan memastikan permainan berjalan dengan teratur
2. menjalankan dan menginterpretasi Laws ini dan memberitahu para pemain tentang hak dan tanggung jawab masing-masing.
3. melakukan rektifikasi atas kesalahan atau penyimpangan yang diketahuinya yang masih dalam periode yang ditetapkan sesuai Pasal 79C dan 92B.
4. menilai rektifikasi jika diperlukan dan menjalankan wewenang yang diberikan kepadanya pada Pasal 90 dan Pasal 91.
5. mengesampingkan rektifikasi, sesuai diskresinya, atas permintaan pihak bukan pelanggar.
6. menyelesaikan perselisihan.
7. merujuk masalah apapun ke komite yang tepat.
8. melaporkan hasil resmi jika Penyelenggara Turnamen mengharuskannya dan menangani masalah lain apa saja yang didelegasikan kepadanya oleh Penyelenggara Turnamen.

D. Delegasi Tugas

Pemimpin Pertandingan dapat mendelegasikan tugasnya ke para asisten, tetapi dia tidak bebas dari tanggung jawab atas pekerjaan mereka.

PASAL 82 – REKTIFIKASI SALAH PROSEDUR

A. Tugas Pemimpin Pertandingan

Pemimpin Pertandingan bertanggungjawab untuk melakukan rektifikasi atas salah prosedur dan menjaga jalannya permainan sehingga tidak bertentangan dengan Laws ini.

B. Rektifikasi Kesalahan

Untuk melakukan rektifikasi atas salah prosedur, Pemimpin Pertandingan dapat:

1. memberikan penyesuaian skor sesuai yang diizinkan oleh Laws ini.
2. mengharuskan, menunda, membatalkan permainan suatu papan.
3. menggunakan setiap wewenang lainnya yang diberikan oleh Laws ini kepadanya.

C. Kesalahan Pemimpin Pertandingan

Jika suatu keputusan telah diberikan dan kemudian Pemimpin Pertandingan menemukan keputusan tersebut tidak tepat, dan jika tidak ada rektifikasi yang dapat membuat papan tersebut dapat dihitung secara normal, dia harus memberikan penyesuaian skor, dengan memperlakukan kedua pihak sebagai bukan pelanggar untuk tujuan itu.

PASAL 83 – NOTIFIKASI HAK UNTUK BANDING

Jika Pemimpin Pertandingan yakin bahwa keputusannya terkait suatu fakta atau dalam menggunakan wewenang diskresinya masih dapat di-review, maka dia harus memberitahunya ke peserta mengenai hak untuk melakukan banding atau dapat merujuk hal tersebut ke komite yang tepat.

PASAL 84 – KEPUTUSAN ATAS FAKTA YANG DISEPAKATI

Ketika Pemimpin Pertandingan dipanggil untuk memutuskan sesuatu sesuai Laws atau regulasi, dan fakta telah disepakati, dia

memutuskan sebagai berikut:

A. Tidak Ada Rektifikasi

Jika tidak ada rektifikasi yang ditentukan oleh Laws, dan tidak ada kesempatan baginya untuk menggunakan wewenangnya, maka dia mengarahkan para pemain untuk melanjutkan penawaran atau permainan.

B. Ada Pasal untuk Rektifikasi

Jika jelas ada Pasal yang mengatur rektifikasi untuk penyimpangan tersebut, Pemimpin Pertandingan akan menetapkan rektifikasi itu dan memastikan implementasinya.

C. Opsi Pemain

Jika suatu Pasal memberikan pemain untuk memilih rektifikasi, Pemimpin Pertandingan menjelaskan opsi yang tersedia dan memastikan opsi diambil dan diimplementasikan.

D. Opsi Pemimpin Pertandingan

Pemimpin Pertandingan memutuskan untuk keuntungan pihak bukan pelanggar jika ada keraguan. Dia berusaha mengembalikan keadilan. Jika dalam pertimbangannya ada kemungkinan pihak bukan pelanggar dirugikan karena suatu penyimpangan dimana tidak ada rektifikasi yang diberikan oleh Laws ini, maka dia menyesuaikan skor (lihat Pasal 12)

PASAL 85 – KEPUTUSAN ATAS FAKTA YANG TIDAK DISEPAKATI

Ketika Pemimpin Pertandingan dipanggil untuk memutuskan sesuatu sesuai Laws atau regulasi, dan fakta belum disepakati, dia memutuskan sebagai berikut:

A. Penilaian Pemimpin Pertandingan

1. Dalam menentukan fakta, Pemimpin Pertandingan harus mendasari pandangannya ke kemungkinan-kemungkinan yang berimbang, dapat dikatakan akan disesuaikan dengan bobot dari bukti yang berhasil dikumpulkan.

2. Jika Pemimpin Pertandingan merasa cukup dimana dia telah memastikan fakta telah diperoleh, dia akan memutuskan sesuai Pasal 84.

B. Fakta Tidak Bisa Ditentukan

Jika Pemimpin Pertandingan tidak bisa menentukan fakta sesuai yang diinginkan, dia memutuskan untuk melanjutkan permainan.

PASAL 86 – PERTANDINGAN BEREGU

A. Papan Pengganti

Pemimpin Pertandingan seharusnya tidak menggunakan otoritasnya di Pasal 6 untuk memerintahkan satu papan dikocok ulang ketika hasil akhir dari suatu pertandingan tanpa papan tersebut bisa diketahui untuk seorang peserta. Sebagai penggantinya, dia memberikan penyesuaian skor.

B. Hasil Diperoleh di Meja Lain

1. Hasil Tunggal Diperoleh

Dalam pertandingan beregu, ketika Pemimpin Pertandingan memberikan penyesuaian skor dan hasil dari meja lain untuk peserta yang sama jelas menguntungkan satu pihak, maka Pemimpin Pertandingan harus memberikan penyesuaian skor yang ditentukan [lihat Pasal 12C1(c), tapi untuk beberapa penyesuaian skor lihat B2 berikut].

2. Beberapa Hasil Diperoleh dari Satu atau Lebih Meja {Catatan 27: termasuk hasil dari papan cacat}

Dalam pertandingan beregu ketika dua atau lebih hasil tidak bisa dibandingkan yang diperoleh dari peserta yang sama atau ketika Laws ini mewajibkan Pemimpin Pertandingan untuk memberikan penyesuaian skor lebih dari satu kali:

- (a) Jika tidak ada peserta yang bersalah, Pemimpin Pertandingan harus membatalkan papan tersebut dan memberikan satu atau lebih penyesuaian skor artifisial [lihat Pasal 12C2] atau, jika waktu mengizinkan, memainkan satu atau lebih papan pengganti (tetapi lihat

A di atas).

(b) Jika hanya satu peserta yang bersalah, Pemimpin Pertandingan harus memberikan ke pihak bukan pelanggar, untuk setiap papan yang dimaksud, penyesuaian skor artifisial average plus [lihat Pasal 12C2(b0)] atau penyesuaian skor yang ditentukan, dipilih mana yang lebih menguntungkan. Pihak pelanggar harus menerima pelengkap skor yang diberikan ke lawan mereka.

(c) Jika kedua belah pihak bersalah, Pemimpin Pertandingan harus membatalkan papan tersebut dan memberikan satu atau lebih penyesuaian skor artifisial.

3. Otoritas Pengatur dapat menetapkan hal yang berbeda untuk situasi dimana papan telah dimainkan hanya di satu meja di antara peserta yang sama atau beberapa peserta. Skor yang diberikan untuk setiap papan seperti itu dapat bervariasi sesuai regulasi dibandingkan dengan yang disebutkan di B2, tetapi jika tidak ada regulasi yang relevan, Pemimpin Pertandingan akan melanjutkan seperti di atas.

PASAL 87 – PAPAN CACAT

A. Definisi

Papan dipertimbangkan sebagai cacat jika Pemimpin Pertandingan menemukan sebuah kartu (atau bisa lebih dari satu) telah salah letak di papan, atau dia menemukan bahwa dealer atau posisi bahaya ada yang berbeda di antara salinan dari papan yang sama, dan peserta yang seharusnya bisa melakukan perbandingan skor tidak memainkan papan tersebut secara identik keadaannya karena alasan-alasan tersebut.

B. Penilaian Pasangan dan Individual

Untuk menilai papan cacat, Pemimpin Pertandingan akan menentukan ke sedekat mungkin skor-skor yang diperoleh pada papan yang benar keadaannya dan papan yang sudah berubah keadaannya. Berdasarkan itu, dia mengelompokkan skor-skor

tersebut dan menilai tiap kelompok secara terpisah sesuai ketentuan regulasi turnamen tersebut. (Jika tidak ada regulasi yang relevan, Pemimpin Pertandingan memilih dan mengumumkan metodenya.)

C. Penilaian Beregu

Lihat Pasal 86B2.

PASAL 88 – PEMBERIAN POINT GANTI RUGI

Lihat Pasal 12C2.

PASAL 89 – PERILAKU DAN TINDAKAN TERCELA YANG DILARANG

A. Hal-hal berikut termasuk pelanggaran:

1. Berusaha dengan cara terlarang untuk mendapatkan informasi tentang papan yang sedang dimainkan; atau papan-papan yang akan dimainkan kemudian.
2. Menggunakan informasi terlarang tentang papan yang sedang dimainkan; atau papan-papan yang akan dimainkan kemudian.
3. Menyampaikan, atau mencoba menyampaikan informasi ke partner menggunakan cara terlarang tentang papan yang sedang dimainkan.
4. Menyampaikan, atau mencoba menyampaikan informasi ke pemain-pemain lain tentang papan-papan yang akan dimainkan kemudian.

B. Pemain yang melanggar A di atas akan dikenakan sanksi terkait dengan perbuatan tercela, sesuai yang tercantum di kode disiplin yang relevan.*

(Otoritas Pengatur dapat juga mempertimbangkan bukti-bukti yang diperoleh dari event-event di luar yurisdiksinya, termasuk tindakan-tindakan disiplin yang dilakukan oleh Otoritas Pengatur lain.)*

B. Analisa statistik atau probabilitas dapat digunakan untuk digunakan atau mendukung suatu dakwaan bahwa kontestan telah menggunakan metode komunikasi yang dilarang.*

(Otoritas Pengatur dapat juga mempertimbangkan bukti-bukti yang diperoleh dari event-event di luar yurisdiksinya, termasuk tindakan-tindakan disiplin yang dilakukan oleh Otoritas Pengatur lain.)*

C. Analisa statistik atau probabilitas dapat digunakan untuk membuat atau mendukung suatu dakwaan bahwa kontestan telah menggunakan metode komunikasi yang dilarang.

D. Salah satu berikut ini dapat dijadikan dasar untuk menentukan suatu kesalahan; terlepas hasil akhir dari papan-papan yang dipertanyakan atau tindakan-tindakan lanjutan (atau tidak bertindak) dari partner:

1. Secara statistik ada korelasi yang signifikan antara sikap atau perilaku dengan kartu-kartu pegangan seorang pemain.
2. Secara statistik ada korelasi yang signifikan antara pilihan tidak wajar seorang pemain dengan kartu-kartu pegangan partner atau lawannya.
3. Mempunyai informasi yang diperoleh secara terlarang yang terkait papan-papan yang belum dimainkan atau hasil-hasil yang belum diumumkan.

PASAL 90 – HUKUMAN PROSEDURAL

A. Otoritas Pemimpin Pertandingan

Pemimpin Pertandingan, selain menerapkan rektifikasi sesuai Laws ini, dapat juga memberikan hukuman prosedural untuk setiap pelanggaran yang memperlambat atau mengganggu permainan, mengganggu peserta lainnya, atau melanggar prosedur, atau perlu memberikan penyesuaian skor.

B. Pelanggaran yang Dikenakan Hukuman Prosedural

Berikut ini contoh pelanggaran yang dikenakan hukuman

prosedural (tetapi tidak dibatasi hanya untuk yang ini saja):

1. peserta terlambat datang sesuai waktu mulai yang ditentukan.
2. sengaja memperlambat permainan oleh seorang peserta
3. diskusi penawaran, permainan, atau hasil dari suatu papan, dimana bisa dengan tidak sengaja terdengar di meja lain
4. komparasi skor yang tidak sah dengan peserta lain
5. menyentuh atau memegang kartu pemain lain (lihat Pasal 7)
6. memasukkan satu atau lebih kartu di kantong papan yang salah.
7. salah prosedur (misalkan tidak menghitung kartu pegangannya, memainkan papan yang salah, dll.) yang memerlukan penyesuaian skor ke peserta yang mana saja.
8. tidak segera mematuhi regulasi turnamen atau instruksi dari Pemimpin Pertandingan.

PASAL 91 – DIHUKUM ATAU DISKORS

A. Wewenang Pemimpin Pertandingan

Dalam melaksanakan tugasnya untuk menjaga ketertiban dan disiplin, Pemimpin Pertandingan diberikan wewenang untuk memberikan hukuman kedisiplinan dalam bentuk point atau menskors seorang pemain atau peserta untuk sesi yang sedang berjalan atau bagian dari sesi. Keputusan Pemimpin Pertandingan terkait hal ini adalah final (lihat Pasal 93B3).

B. Hak untuk Mendiskualifikasi

Pemimpin Pertandingan diberikan wewenang untuk mendiskualifikasi seorang pemain atau kontestan karena suatu alasan tetapi perlu persetujuan dari Penyelenggara Turnamen.

PASAL 92 – HAK UNTUK BANDING

A. Hak Peserta

Seorang kontestan atau kaptenya dapat mengajukan banding untuk review atas keputusan yang dibuat Pemimpin Pertandingan di mejanya. Permintaan seperti itu, jika dianggap kurang

beralasan, dapat dikenakan sanksi sesuai regulasi.

B. Waktu Banding

Hak untuk banding terhadap keputusan Pemimpin Pertandingan berakhir 30 menit setelah skor resmi tersedia untuk diperiksa kecuali Penyelenggara Turnamen menyatakan waktu yang berbeda.

C. Cara Melakukan Banding

Semua permintaan untuk me-review suatu keputusan harus dibuat melalui Pemimpin Pertandingan.

D. Persetujuan Pemohon Banding

Suatu banding seharusnya tidak diterima kecuali:

1. pada event pasangan kedua anggota pasangan setuju membuat banding tersebut (tetapi dalam pertandingan individual partner dari pemohon banding tidak wajib untuk menyetujuinya).
2. pada event beregu, kapten regu menyetujui untuk mengajukan banding.

PASAL 93 – PROSEDUR BANDING

A. Tanpa Komite Arbitrase

Pemimpin Pertandingan yang bertugas harus mendengarkan dan memutuskan semua banding jika tidak ada Komite Arbitrase [atau jika tidak ada pengaturan alternatif sesuai Pasal 80B2(k)], atau hal tersebut tidak bisa dilakukan tanpa mengganggu jalannya turnamen.

B. Ada Komite Arbitrase

Jika ada komite (atau alternatif yang sah):

1. Pemimpin Pertandingan yang bertugas harus mendengar dan memutuskan bagian dari banding tersebut sesuai dengan Laws atau regulasi. Keputusannya dapat dinaik-bandingkan ke komite.
2. Pemimpin Pertandingan yang bertugas harus mengacu ke

semua banding lainnya untuk penyelesaian.

3. Dalam penyelesaian banding, komite (atau alternatif yang sah) dapat menggunakan semua wewenang yang diberikan oleh Laws ini ke Pemimpin Pertandingan, kecuali dimana hal tersebut tidak boleh membatalkan putusan Pemimpin Pertandingan yang bertugas pada sisi aturan dan regulasi, atau pada penggunaan wewenang terkait kedisiplinan sesuai Pasal 91. (Komite dapat merekomendasikan ke Pemimpin Pertandingan yang bertugas untuk mengubah putusnya)

C. Kemungkinan Banding Lebih Lanjut

1. Otoritas Pengatur dapat menetapkan prosedur untuk banding lebih lanjut setelah prosedur yang ada telah habis. Banding seperti itu, jika dinilai kurang beralasan, dapat dikenakan sanksi sesuai regulasi.
2. Pemimpin Pertandingan yang bertugas atau badan yang melakukan review dapat mengacu ke hal tersebut untuk pertimbangan oleh Otoritas Pengatur nantinya. Otoritas Pengatur mempunyai wewenang untuk menyelesaikan masalah seperti ini secara final.
3. (a) Walaupun 1 dan 2 di atas, jika dianggap krusial terhadap jalannya turnamen, Otoritas Pengatur dapat menentukan badan khusus yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan setiap banding secara final, bersama-sama dengan semua pihak yang terkait banding, terikat dengan hasilnya.
(b) Dengan pemberitahuan kepada para peserta, Otoritas Pengatur dapat mensahkan penghapusan atau modifikasi tahapan dari proses banding yang ditentukan pada Laws ini. *{Catatan 28: Otoritas Pengatur bertanggung jawab untuk peraturan level nasional.}*

INDEKS LAWS 2017

Bahasa Inggris: dikompilasi oleh Richard Hills dan berdasarkan karya asli Rick Assad untuk LAWS 1997

Bahasa Indonesia: Dikompilasi oleh Robert Soeseno & Joto Then

AKAN	Pengantar
ALERT	Definisi
Gagal untuk, informasi tidak sah	16B1, 73C
Gagal untuk, penjelasan yang salah	20F5 (a)
Penjelasan	40B2 (a) (iii)
Tidak seharusnya, informasi tidak sah	16B1, 73C
ALERT OLEH PARTNER	
Gaya dan pertimbangan	40A4
Pemahaman Partnership	40A4
ALTERNATIF LOGIS	
Definisi	16B1 (b)
Secara nyata mengarah ke	16B1 (a)
AREA PERTANDINGAN	76 catatan 24
BAHAYA	Definisi
Dealer dan	2
Penilaian Skor	77
BANDING	92, 93
Badan yang melakukan review	93C2
Dilakukan melalui Pemimpin Pertandingan	92C
Hak Peserta untuk	92A
Kapten	92A, 92D
Kemungkinan lebih lanjut dari	93C

Kewenangan Komite	93B3
Komite, alternatif resmi	93B3
Komite, tersedia	93B
Lainnya	93B2
Menyangkut Laws	93B1
Otoritas Pengatur, ditugaskan ke badan turnamen tertentu	93C3 (a)
Otoritas Pengatur, mengacu ke	93C2
Otoritas Pengatur, menghilangkan atau memodifikasi	93C3 (b)
Otoritas Pengatur, menyelesaikan secara final	93C2
Otoritas Pengatur, Peraturan level nasional	93 catatan 28
Otoritas Pengatur, prosedur lebih lanjut	93C1
Pemberitahuan hak untuk	83
Pemimpin Pertandingan yang bertugas, wewenang dan tanggung jawab	93
Pengaturan untuk	80B2 (k), 93A
Penyelesaian	93B2
Persetujuan dari pemohon Banding	92D
Prosedur – Prosedur	93
Tanpa alasan	92A, 93C1
Tidak Ada Komite Arbitase	93A
Waktu	92B
BANTUAN UNTUK INGATAN, KALKULASI, ATAU TEKNIK	40B2 (d)
BERHENTI SEBENTAR, WAJIB	73A2
BERMAIN NORMAL TIDAK MEMUNGKINKAN	12A2
BID	Definisi

Lihat juga Tawaran

Bid tidak memadai, di luar giliran	27A2, 31
Bid tidak mencukupi	27
Bid tidak mencukupi, diterima	27A1
Bid tidak mencukupi, tawaran sebanding	23A
Bid tidak mencukupi, tidak diterima	27B
Cara yang benar	18A
Cukup	18C
Di luar giliran	31
Di luar giliran, tawaran sebanding	23A
Menggantikan	18B
Metode yang berbeda	18F
Ranking dari denominasi	18E
Salah	21B1 (b), 75
Sebelum Pass di luar giliran	30B
Setelah Penawaran berakhir	39
Tujuh, lebih dari	38
BID TIDAK CUKUP	18, 27
Di luar giliran	27A2, 31
Diganti pada level terendah, menentukan denominasi yang sama	27B1 (a)
Digantikan dengan double atau double	27B3
Digantikan oleh tawaran yang tidak mencukupi yang lain	27B4
Diterima	27A1
Partner pelanggar mungkin pass terus-menerus	27B2, 27B3, 27B4
Penggantian sebelum waktunya	27C
Skor yang disesuaikan, pihak bukan pelanggar dirugikan	27D
Tawaran sebanding	23A, 27B1 (b)

Tidak diterima	27B
BOLEH	Pengantar
BUKTI, STANDAR	85A1
DEAL	Definition, 6B
Kartu salah dibagi atau terbuka	6D1
Metode berbeda, mengocok atau telah dikocok sebelumnya	60000
Opsi dari Pemimpin Pertandingan dalam pembagian	6E
Pengocokan ulang	6D
Pengocokan ulang atas instruksi Pemimpin Pertandingan	6D3
Tidak ada hasil, dibagikan tanpa dikocok	6D2
Tidak pengocokan ulang, pertandingan beregu	86A
DEALER DAN BAHAYA	2
DECK	
<i>Lihat sorted deck</i>	
DECLARER	Definisi
Declarer setelah lead pembukaan di luar giliran	54A
DECLARER, DIANGGAP SEBAGAI	Definisi, 21B1 (a), 54A
DEFENDER	Definisi
DENOMINASI	Definisi
Ranking	1A, 18E
DIBATALKAN	
<i>Lihat tindakan yang ditarik</i>	
DOUBLE	Definisi
Bentuk yang tepat	19A2
Di luar giliran	32

Di luar giliran, tawaran sebanding	23A, 32A2
Digantikan	19C
Keliru menyebutkan bid	19A3
Legal	19A1
Penilaian skor	36C, 77
Tidak diperbolehkan	19A, 27B3, 36
DUMMY	Definisi
Defender menunjukkan pegangannya	43A3
Hak, mutlak	42A
Hak, terbatas	42B
Kartu yang diindikasikan	45F
Keterbatasan pada	43A1, 43A2, 43B
Mengambil kartu yang tidak ditunjuk	45D
Menunjuk kartu yang akan dimainkan dari	46
Pegangan Terbuka	41D
DUPLIKASI PAPAN	6F
EVENT	Definisi
EVENT INDIVIDU	12C3
EXTRANEOUS	Definisi
FAKTA	
Sepakat	84
Standar pembuktian	85A1
Tidak disepakati	85
GAME	Definisi, 77
GILIRAN	Definisi
HAK	
Dummy	42
Lawan, setelah memanggil Pemimpin	9B1 (d)
Pertandingan	
Pemain, setelah memanggil Pemimpin	9B1 (c)

Pertandingan	
HAK UNTUK MENAWAR, RETENSI	17D3
HAK UNTUK MENILAI RETIFIKASI	10A
HARUS	Pengantar
HARUS BERHENTI SEBENTAR	73A2
HASIL	
<i>Lihat juga Skor</i>	
Dibatalkan, lebih dari tiga belas kartu	13D
Hasil diperoleh di meja lain dalam pertandingan beregu	86B
Kesepakatan tentang	65D, 79A
Tidak ada hasil yang bisa diperoleh	12C2
Tidak ada hasil, dibagikan tanpa dikocok	6D2
HONOUR	Definisi
HUKUMAN	Definisi
<i>Lihat juga Rektifikasi</i>	
Disiplin	91
Pelanggaran berulang terkait pengungkapan	40B3 (b)
Prosedural	90
Prosedural, pertandingan individu	12C3
HUKUMAN KEDISIPLINAN	91A
HUKUMAN PROSEDURAL	90
Dinilai secara independen	90A
Diskusi dengan suara keras	90B3
Kesalahan dalam prosedur	90B7
Keterlambatan	90B1
Komparasi skor	90B4
Menyentuh kartu	90B5
Otoritas Pemimpin Pertandingan	90A
Pelanggaran yang dikenakan	90B

Pertandingan individual	12C3
Salah meletakkan kartu	90B6
Sengaja memperlambat permainan	90B2
Tidak segera mematuhi	90B8
IKUT WARNA	Definisi
IMP (Internasional Matchpoint)	Definisi, 78B
INFORMASI	16
<i>Lihat juga Komunikasi</i>	
Extraneous, dari partner	16B
Extraneous, dari sumber lain	16D
Kebiasaan lawan	16A2
Sah	16
Tararan atau permainan, ditarik kembali	16C
Tawaran atau permainan, legal	16A1 (a)
Tidak Sah	16
Tipuan, tidak menunjukkan alasan terkait bridge	7300
Tipuan, wajar	730
INFORMASI SAH	16
Berdasarkan Laws atau regulasi	16A1 (c)
Diketahui sebelumnya, tidak dilarang oleh Laws	16A1 (d)
Estimasi skor	16A2
Kebiasaan-Kebiasaan lawan	16A2
Persyaratan dari ketentuan turnamen	16A2
Tawaran atau permainan yang ditarik, pihak bukan pelanggar	16C1
Tawaran atau Permainan yang legal	16A1 (a)
INFORMASI TIDAK SAH	16
Alternatif logis, definisi	16B1 (b)

alternatif logis, secara nyata mengarah	16B1 (a)
Informasi extraneous	16A3
Informasi extraneous dari Partner	16B, 73C
Informasi extraneous dari sumber lain	16D
Penarikan kembali, pihak pelanggar	16C2
INGATAN, BANTUAN	40B2 (d)
INTERPRETASI LAWS	Pengantar, 81C2
JUMLAH KARTU SALAH	13
KALKULASI, BANTUAN KE	40B2 (d)
KARTU	
Dimainkan	45
Dummy mengambil yang bukan dimaksud	45D
Dummy mengindikasikan	45F
Hilang	14
Jumlah yang salah	13
Kartu kelima dimainkan untuk trick	45E
Kartu Penalti	49, 50
Kartu Penalti, dua atau lebih	51
Kartu Penalti, gagal memainkan	52
Kartu yang ditarik (ditarik)	16C, 47
Kehilangan konsentrasi	45C4 (b)
Memeriksa	7B2, 66
Mengambil dari papan	7B1
Mengambil dari papan yang salah	15
Mengembalikan ke papan	7C
Menghitung	7B2
Mengocok dan membagi	6
Mengocok setelah bermain selesai	7C
Mengoreksi penunjukan kartu yang bukan dimaksud dari dummy	45C4 (b)

Menjaga pegangan	7B3
Menunjuk atau menyebut	45C4 (a)
Menunjuk kartu dummy, keliru	46B
Menunjuk kartu dummy, lengkap	46A
Menunjuk kartu dummy, tidak lengkap	46B
Menunjuk kartu dummy, tidak sesuai maksud	45C4 (b), 46B
Permainan wajib	45C
Ranking	1A
Revoke	
<i>Lihat Revoke</i>	
Tampak Belakang Kartu simetris	1C
Tampak Muka Kartu simetris	1B
Terlihat	Definisi
Terlihat, declarer	48
Terlihat, defender	49
Terlihat, penawaran	24
Terlihat, revoke	64B3
Tidak dapat ditemukan	14A2
KARTU HILANG	14
Diketahui pada waktu berikutnya	14B
Diketahui sebelum bermain dimulai	14A
KARTU HILANG	14
Informasi dari pengganti	14C
Mengetahui sebelum bermain dimulai	14A
Mengetahui setelahnya	14B
KARTU HUKUMAN	Definisi, 50
Declarer atau dummy tidak ada	48A
Defender	49
Dua atau lebih	51

Gagal memainkan	52
Informasi dari	50E
Minor	50B, 50C
KARTU KONVENSI	40B2 (a) (ii)
Melihat milik lawan	40B2 (c)
Melihat milik sendiri	20G3, 40B2 (b)
KARTU TERLIHAT	Definisi
Declarer	48
Defender	49
Penawaran	24
Revoke	64B3
KEHILANGAN HAK ATAS REKTIFIKASI	11
Hukuman prosedural	11B, 90
Pemimpin pertandingan menyesuaikan skor satu pihak	hanya 11A
KEHILANGAN KONSENTRASI	25A2, 45C4 (b)
KENIKMATAN BERMAIN	74A2
KEPUTUSAN	
Fakta yang disepakati	84
Fakta yang tidak disepakati	85
Standar pembuktian	85A1
KESALAHAN REKTIFIKASI	12A3
KESEPAKATAN	
<i>Lihat Pemahaman Partnership</i>	
KEWAJIBAN UNTUK PASS, PELANGGARAN	37
KLAIM	68, 69, 70
<i>Lihat juga Konsesi</i>	
Bermain normal	70 catatan 21
Cara bermain, pertimbangan Pertandingan	Pemimpin 70D

Cara bermain, tidak disebutkan	70E
Definisi	68A
Kesepakatan klaim atau konsesi ditarik	69B
Klaim atau konsesi yang disepakati	69
Klaim atau konsesi yang disepakati, terjadi	69A
Klarifikasi	68C, 70B
Masih ada trump	70C
Mempertanyakan	70
Permainan dapat dilanjutkan dengan persetujuan keempat pemain	68D2 (b)
Permainan ditangguhkan	68D, 70D3
KOMUNIKASI, TEMPO, DAN TIPUAN	73
<i>Lihat juga Informasi</i>	
Informasi tidak sah dari partner	16B1 (a), 16B3, 73C
Komunikasi antara partner, tidak pantas	73B
Komunikasi antara partner, yang pantas	73A
Komunikasi yang diatur sebelumnya yang tidak diijinkan	73B2
Sikap	73D
Tempo	73D
Tipuan	73E
KONSESI	68, 69, 70, 71
<i>Lihat juga Klaim</i>	
Bermain normal	71 catatan 22
Definisi	68B1
Kesepakatan klaim atau konsesi ditarik	69B
Klaim atau konsesi yang disepakati	69
Klaim atau konsesi yang disepakati, terjadi	69A

Mempertanyakan	70A
Pembatalan	71
Permainan dapat dilanjutkan dengan persetujuan keempat pemain	68D2 (b)
Permainan ditangguhkan	68D, 70D3
KONTESTAN	Definisi
KONTRAK	Definisi, 22
KONTRAK REDOUBLED	19D
Penilaian Skor	36C, 77
KONTRAK YAND DIDOUBLE	19D
Penilaian Skor	36C, 77
KOREKSI ATAS PENYIMPANGAN, SEBELUM WAKTUNYA	9C
LAWAN	Definisi
Hak lawan	9B1 (d)
LAWAN SEBELAH KANAN	Definisi
LAWAN SEBELAH KIRI	Definisi
LAWS	
Penggunaan (boleh, memang, akan, harus, wajib)	Pendahuluan
Tidak menentukan suatu rektifikasi	12A
LEAD	Definisi
Batasan, jika kartu penalti	50, 51
Bermain atau lead sebelum waktunya oleh defender	57
Di luar giliran	53, 54, 55, 56
Di luar giliran, diterima	53, 54, 55A, 56A
Di luar giliran, Lead Pembuka telah terbuka	54
Di luar giliran, Lead Pembuka tertutup	41A, 47E2
Di luar giliran, misinformasi	470

Di luar giliran, oleh declarer	53, 54E, 55
Di luar giliran, oleh defender	53, 54, 56
Di luar giliran, trick ketigabelas	53 catatan 17
Lead Pembuka, dibuka	41C
Lead Pembuka, tertutup	41A
Retriksi, jika tawaran ditarik	26
Secara Bersamaan	58
Tidak bisa lead sesuai yang diharuskan	59
Tidak diterima	54D, 55B
LEAD PEMBUKA	Definisi
Di luar giliran	54
Dibuka	41C
Tertutup	41A
MATCHPOINT	Definisi, 78A
MELAKUKAN	Pengantar
MENARIK KEMBALI KARTU	47
<i>Lihat juga Tindakan yang ditarik</i>	
MENGHITUNG KARTU	7B2
MENYEBUTKAN KARTU	
<i>Lihat Kartu</i>	
MISINFORMASI	Definisi, 20F1, 75D
Perubahan permainan	47E
Tawaran berdasarkan misinformasi	21B
ORGANISASI BRIDGE NASIONAL, PENGAWASAN	80A1 (c)
ORIENTASI DAN PENEMPATAN PAPAN	7A
OTORITAS PENGATUR	80A
Kemungkinan banding lebih lanjut	93C
Memberikan wewenang	80A3
Mendelegasikan wewenang	80A3

Mungkin Penyelenggara Turnamen	80B1
Organisasi Bridge Nasional, Pengawasan Otoritas Zona	80A1 (c)
Tanggung jawab dan kekuatan World Bridge Federation	80A2 80A1 (a)
OTORITAS ZONE	80A1 (b)
OVERTRICK	Definisi
Penilaian Skor	77
PAK KARTU	Definisi, 1
PAPAN	Definisi
<i>Lihat juga Deal</i>	
Dealer dan Posisi Bahaya	2
Duplikasi	2
Duplikasi dari	6F
Mengambil kartu dari	7B
Mengembalikan kartu ke	7C
Papan Cacat	86B2, 87
Papan yang salah	15
Permainan berjalan normal, tidak memungkinkan	12A2
Perpindahan dari	8A
Posisi dan penempatan dari	7A
PAPAN CACAT	86B2, 87
PARTNER	Definisi
Informasi Extraneous dari	16B
Kesepakatan dengan	
<i>Lihat Pemahaman Partnership</i>	
PARTNERSHIP	4
PARTSCORE	Definisi
Penilaian Skor	77

PASS	Definisi
Di luar giliran	30
Di luar giliran, artifisial	30C, 31
Di luar giliran, Tawaran sebanding	23A
Memperbaiki Kerusakan	72C
Pelanggaran atas kewajiban untuk Pass	37
PASS TERAKHIR, REVIEW PENAWARAN	20C
PEGANGAN	Definisi
Salah	15
PELANGGARAN	Definisi, 72
<i>Lihat juga Penyimpangan</i>	
Disengaja	72B1
Menyembunyikan	72B3
Pihaknya sendiri	72B2
Sadar akan potensi kerugian	72C
PEMAHAMAN	
<i>Lihat Pemahaman Partnership</i>	
PEMAHAMAN PARTNERSHIP	40
Bantuan Untuk Ingatan, Kalkulasi, Atau Teknik	40B2 (d)
Berubah, setelah penyimpangan oleh lawan	40B2 (a) (iv)
Deviasi dari	40A3, 40C1, 40C2
Eksplisit	40A1 (a)
Illegal	40B4, 90
implisit	40A1 (a), 40C1
Informasi disampaikan melalui	40A2, 73C
Kartu Konvensi	40B2 (a) (ii)
Kartu Konvensi, konsultasi oleh lawan	40B2 (c)
Kartu Konvensi, konsultasi sendiri	20G3, 40B2 (b)
Khusus	40B

Menpunyai arti artifisial	40B1 (c)
Pengungkapan, gagal untuk	40B3
Pengungkapan, kesimpulan	40B5 (a)
Pengungkapan, pelanggaran berulang	40B3 (b), 90, 91
Pengungkapan, sebagian	40B5 (b)
Pengungkapan, semua pengetahuan spesial	40B5 (a)
Penyesuaian Skor	40B3 (a), 40B4, 40B5 (b)
Perubahan gaya dan penilaian, oleh Partner	40A4
Perubahan metode, oleh Partner	40A4
Tawaran psychic	40A3, 40C1, 40C2
Tawaran psychic, artifisial	40B2 (a) (v)
Tidak diungkapkan	40A3, 40B3, 40C1
Tugas untuk menyediakan	40A1 (b)
PEMAHAMAN PARTNERSHIP KHUSUS	40B
<i>Lihat juga Pemahaman Partnership</i>	
PEMAIN	3, 4, 5
Perpindahan	8A
PEMBAGIAN ULANG	
Tidak ada pembagian ulang, pertandingan beregu	86A
PEMIMPIN PERTANDINGAN	81
Delegasi tugas	81D
Diskualifikasi	91B
Kesalahan Pemimpin Pertandingan	82C
Memanggil	9B1
Pertanyaan Rujukan	83
Skorsing	91A
Status	81A
Tanggung jawab	81B

Wewenang	81C
Wewenang diskresi	12
PENAWARAN	Definisi
<i>Lihat juga Periode Penawaran</i>	
Akhir	22, 25
Dimulainya	Definisi, 15B
Kartu diambil dari papan yang salah	15
Kartu terlihat	Definisi, 24
Penjelasan atas penawaran, selama	20F
Prosedur setelah	22, 41
Review oleh lawan harus direspons	20D
Review sebelum lead pembuka terpampang	41B
Review setelah pass terakhir	20C
PENEMPATAN DAN ORIENTASI PAPAN	7A
PENEMPATAN TEMPAT DUDUK	5
Perubahan Arah atau Meja	5B
PENGATURAN MEJA	3
PENGGANTI	
Board, pertandingan beregu	86A, 86B2 (a)
Papan	6D3
Pemain	4
PENGHAPUSAN REKTIFIKASI	10B, 81C5
PENGOCOKAN	6
Atas instruksi Pemimpin Pertandingan	6D3, 22B, 86A, 86B2 (a)
Baru	6D
Opsi Pemimpin Pertandingan	6E
Sorted Deck	Definisi 6D2, catatan 1
PENGUNGKAPAN	

Alert

Lihat Alert

Pemahaman partnership

Lihat Pemahaman partnership

Penjelasan atas tawaran 20F

Salah prosedur 20G

PENILAIAN SKOR

IMP (Internasional Match Point) Definisi, 78B

Kesalahan 79C

Kontrak yang di-double 19D, 36C

Kontrak yang di-redouble 19D, 36C

Matchpoint Definisi, 78A

Metode lain 78D

Papan cacat 87

Papan cacat, pertandingan beregu 86B2

Tabel Skor 77

Total poin 78C

PENJELASAN

Kesalahan, diduga 21B1 (b), 75C

Kesalahan, Informasi tidak sah 75A

Memperbaiki kesalahan 20F4, 20F5, 75B

Penetapan dari Pemimpin Pertandingan 75D

Permainan Kartu Defender 20F2

Tawaran 20F

PENJELASAN ATAU TAWARAN YANG SALAH 21B, 75

Informasi tidak sah 16, 73C, 75A

Misinformasi 21B, 75B1, 75D2

Penyesuaian Skor, kerugian disebabkan oleh informasi yang tidak sah 75A

Penyesuaian Skor, kerugian disebabkan oleh 75D3

misinformasi	
Tawaran yang salah	21B1 (b), 75C
Tawaran yang salah oleh partner pemain	75B3
Tawaran yang salah oleh pemain	20F4, 75B2
PENONTON	76
Di meja	76B
Kontrol	76A
Menyebabkan penyimpangan	76C2
Partisipasi	76C
Status	76D
PENYELENGGARA TURNAMEN	80B
Banding	80B2 (k), 93A
Ketentuan Pendaftaran	80B2 (d)
Ketentuan Pertandingan	78D, 80B2 (i)
Menerima dan mendaftarkan peserta	80B2 (h)
Menunjuk asisten Pemimpin Pertandingan	80B2 (g) (i)
Menunjuk Pemimpin Pertandingan	80B2 (a)
Menunjuk staf lain	80B2 (g) (ii)
Mungkin Otoritas Pengatur	80B1
Penawaran dan permainan, ketentuan	80B2 (e)
Penawaran dan permainan, ketentuan khusus	80B2 (e)
Penilaian dan pencatatan skor	80B2 (j)
Peraturan tambahan	80B2 (f)
Periode Koreksi	79C
Periode Koreksi, kesalahan diperbaiki setelah berakhirnya	79C2
Persiapan Pengaturan	80B2 (b)
Tanggal dan waktu sesi	80B2 (c)
Tugas, Pemimpin Pertandingan untuk	80 catatan 26

memikul tanggung jawab	
Waktu banding	92B
Wewenang dan tugas	80B2
Wewenang dan tugas, lainnya	80B2 (l)
Wewenang dan tugas, pendelegasian	80B1
PENYESUAIAN SKOR	Definisi
Aksi Gambling (Berjudi)	12C1 (e)
Aplikasi untuk pemain	PEMAHAMAN
Inisiatif Pemimpin Pertandingan	12A
Kemungkinan hasil	12C1 (b)
Kerugian	12B1
Kesalahan yang sangat fatal (tidak ada kaitan dengan pelanggaran)	12C1 (e)
Laws tidak menentukan suatu rektifikasi	12A1
Pemberian	12C
Penyesuaian skor artifisial	12C1 (d), 12C2, 86B2
Penyesuaian skor yang ditentukan	12C1, 86B1, 86B2 (b)
Permainan berjalan normal tidak memungkinkan	12A2, 12C2
Pertandingan Beregu	12C4, 86
Rata-rata	12C2 (a)
Rata-rata minus	12C2
Rata-rata plus	12C2, 86B2 (b)
Salah Rektifikasi Terhadap Suatu Penyimpangan	12A3
PENYESUAIAN SKOR ARTIFISIAL	12C1 (d), 12C2
<i>Lihat juga Penyesuaian Skor</i>	
PENYESUAIAN SKOR YANG DITENTUKAN	12C1

Lihat juga Penyesuaian Skor

PENYIMPANGAN	Definisi
<i>Lihat juga Pelanggaran</i>	
Disebabkan oleh penonton	76C2
Hak lawan	9B1 (d)
Hak pemain	9B1 (c)
Koreksi sebelum waktunya	9C, 26B
Memanggil Pemimpin Pertandingan	9B1 (a), 9B1 (b)
Menarik Atensi	9A
Pencegahan	9A3
Penilaian retifikasi	10
Pilihan setelah	10C
Prosedur setelah	9
Retensi hak	9B1 (c), 9B1 (d)
Sadar akan potensi kerugian	72C
Setelah perhatian ditarik	9B
Tidak ada tindakan lebih lanjut	9B2
PERILAKU	74
PERIODE KLARIFIKASI	17D1, 20F4, 20F5 (b) (ii), 40B2 (b), 40B2 (c) (ii), 41
PERIODE KOREKSI	79C
PERIODE PENAWARAN	17
<i>Lihat juga Penawaran</i>	
Akhir dari	17D
Mulai	17A
Penawaran pertama	17B
Periode Klarifikasi	17D1, 20F4, 20F5 (b) (ii), 40B2 (b), 40B2 (c) (ii), 41

Retensi hak menawar	17D3, 34
Review penawaran selama	20B
Tawaran selanjutnya	17C
PERIODE PERMAINAN	Definisi
Penjelasan atas tawaran selama	20F2
Permulaan	41C
PERMAINAN	Definisi
Kelanjutan	44B
Kewajiban Ikut Warna	44C
Lead	44A
Lead atau main sebelum waktunya oleh defender	57
Permulaan	41
Prosedur	44
Secara bersamaan	58
Setelah ilegal	60
Setelah penyimpangan	60A
Tidak bisa ikut warna	44D
Tidak bisa main sesuai yang diharuskan	59
PERPINDAHAN	
Papan	8A
Pemain	8A
PERTANDINGAN BEREGU	86
Hasil yang diperoleh di meja lain	86B
Papan Cacat	86B2
Papan pengganti	86A, 86B2 (a)
Penyesuaian tidak seimbang, bermain KO	12C4
PERTANYAAN	20
Diharuskan oleh Laws untuk pass	20B, catatan 7
Informasi tidak sah	16B, 73C, 75

Mengenai penawaran sebelum melakukan lead	41B
Satu Tawaran	20F3
Tawaran, kesimpulan	20F1, 20F
Tawaran, relevan tetapi tidak dilakukan	20F1, 20F2
Tawaran, yang dilakukan	20F1, 20F2
Tujuannya untuk keuntungan Partner	20G1
Tujuannya untuk memperoleh jawaban yang salah	20G2
PERUBAHAN PERMAINAN	47
Misinformasi	47E
PIHAK	Definisi
PIHAK BUKAN PELANGGAR	
Tindakan oleh	11A
Tindakan yang ditarik, informasi sah	16C1
PILIHAN	
Menguntungkan	10C3, 10C4
Penjelasan dari	10C1
Pilihan di antara	10C2
PREMIUM POINTS	Definisi, 77
PROSEDUR	
Benar	
<i>Lihat Prosedur yang benar</i>	
Kesalahan Pemimpin Pertandingan	82C
Periode Penawaran	
<i>Lihat Periode Penawaran</i>	
Permainan	44
Retifikasi dari kesalahan dalam	82
Tanggung jawab atas	7D
Tugas Pemimpin Pertandingan	81, 82A

Setelah Revoke menjadi tetap	64
PROSEDUR YANG BENAR	74C, 90
Bermain dengan cepat, mengganggu konsentrasi	74C7
Bermain lambat, mengganggu konsentrasi	74C7
Bermain lambat, yang tidak perlu	74B4
Bermain lambat, yang tidak semestinya	90B2
Cara sopan, memanggil Pemimpin Pertandingan	74B5
Etiket	74B
Kejadian signifikan	74C4
Kenikmatan bermain	74A2
Kesopanan	74A1
Ketidaktertarikan lebih melanjutkan	74C6
Komentar yang tidak perlu	74B2
Kurang Atensi	74B1
Memvariasikan tempo, mengganggu konsentrasi	74C7
Mencabut kartu	74B3
Meninggalkan meja tanpa keperluan	74C8
Pelanggaran prosedur, contoh	74C
Persyaratan untuk diikuti	74A3
RANKING	
Denominasi	18E
Kartu dan Warna	1A
Penunjukan dari	46B3
Penunjukan tidak lengkap dari	46B1, 46B5
REDOUBLE	Definisi
Cara yang tepat	19B2
Di luar giliran	32

Di luar giliran, Tawaran sebanding	23A
Digantikan	19C
keliru menyebutkan bid	19B3
Legal	19B1
Penilaian skor	36C, 77
Tidak dapat diperbolehkan	19B, 27B3, 36
REGU	Definisi
<i>Lihat juga Kontestan</i>	
REKTIFIKASI	Definisi
<i>Lihat juga Penyesuaian Skor</i>	
akan terlalu memberatkan atau terlalu menguntungkan	12B2
Hak untuk menilai	10A
Hilangnya hak untuk, hukuman prosedural	11B, 90
Kehilangan hak,	11
Kehilangan hak, PP hanya menyesuaikan skor satu pihak	11A
Keraguan	84D
Kesalahan	12A3
Laws tidak menentukan	12A1
Penghapusan	10B, 81C5
Penilaian	10
Penilaian, hanya Pemimpin Pertandingan	10A
Penilaian, pelaksanaan atau penghapusan	10B
Penilaian, pilihan	10C
Penyimpangan yang disebabkan oleh penonton	76C2
Revoke	
<i>Lihat Revoke</i>	
RETENSI HAK UNTUK MENAWAR	17D3

REVIEW

Ditanggapi oleh lawan	20D
Kartu terakhir kepunyaan sendiri	66B
Kontrak	41C
Koreksi kesalahan	20E
Pada gilirannya untuk menawar	20B
Penawaran	20C2, 41B
Setelah pass terakhir	20C
Setelah permainan berakhir	65C
Tawaran	20
Tawaran yang kurang jelas	20A
Trick yang sedang berjalan	66A
Trick yang telah selesai	66C
REVOKE	61, 62, 63, 64
Bertanya	61B
Definisi	61A
Hak untuk memeriksa trick	61C, 66C
Kartu yang terlihat	Definisi, 64B3
Kegagalan memainkan kartu yang terbuka	64B3
Koreksi	62
Mengganti kerugian	64C
Mengganti kerugian, kedua belah pihak melakukan revoke	64B7, 64C2 (b)
Mengganti kerugian, revoke berulang	64B2, 64C2 (a)
Otomatis penyesuaian trick	64A
Prosedur setelah tetap	64
Setelah pihak bukan pelanggar menawar pada papan berikutnya	64B4
Setelah ronde berakhir	64B5
Tetap	63

Tidak ada otomatis penyesuaian trick	64B
Trick kedua belas, dikoreksi	62D1
Trick kedua belas, sebelum partner defender bermain	62D2
RONDE	Definisi
Berakhir	8B
Terakhir berakhir	8C
RONDE BERAKHIR	8B
RONDE TERAKHIR BERAKHIR	8C
ROTASI	Definisi
SADAR AKAN POTENSI KERUGIAN	72C
SALAH PAPAN ATAU PEGANGAN	15
SEBELUM WAKTUNYA	
Koreksi atas penyimpangan	9C, 26B
Lead atau main oleh defender	57
SESI	Definisi
Akhir dari	8C
Arah kompas selama	5
Arti yang berbeda dari	Definisi, 4, 12C2, 91
Di meja, sepanjang	7D
Menskors kontestan untuk	91A
Menskors pemain untuk	91A
Partnership selama	4
Skor yang diperoleh di	12C2
Tanggal dan waktu	80B2 (c)
SESI BERAKHIR	8C
SKOR AVERAGE	12C2 (a)
Catatan: "Skor rata-rata" tidak identik dengan "Skor nol".	

SKOR AVERAGE MINUS	12C2
SKOR AVERAGE PLUS	12C2, 86B2
SKOR NOL	77
Catatan: "Skor nol" tidak identik dengan "Skor rata-rata".	
SKOR, PENYESUAIAN	
<i>Lihat Penyesuaian Skor</i>	
SLAM	Definisi
SOPAN SANTUN	74A1
SORTED DECK	6D2, 6 catatan 1
<i>Lihat juga Pak Kartu</i>	
STANDAR PEMBUKTIAN	85A1
TAWARAN	Definisi
Berdasarkan informasi yang salah	21B
Berdasarkan kesalahpahaman sendiri	21A
Bid yang tidak diperbolehkan, lebih dari tujuh	38
Di luar giliran, artifisial	29C
Di luar giliran, dibatalkan (ditarik)	16C, 28B
Di luar giliran, diterima	29A
Di luar giliran, giliran Lawan Sebelah Kiri	25, 28B
Di luar giliran	29
Ditarik kembali, pihak bukan pelanggar	16C1
Ditarik kembali, pihak pelanggar	16C2
Ditarik kembali, retriaksi lead	26
Double tidak diperbolehkan	36
Kurang jelas	20A
Lawan Sebelah Kanan harus pass	28A
Oleh pemain yang benar	28B
Penjelasan atas	20F

Perubahan oleh lawan setelah koreksi	21B2
Perubahan tawaran sesuai maksud	25B
Perubahan tawaran sesuai maksud, kehilangan konsentrasi	25A2
Perubahan Tawaran tidak sesuai maksud	25A
Perubahan Tawaran tidak sesuai maksud, kesalahan mekanik	25A2
Perubahan Tawaran tidak sesuai maksud, salah ucap	25A2
Redouble tidak diperbolehkan	36
Retensi hak untuk menawar	17D3
Review dan penjelasan	20
Sebanding	23
Secara Bersamaan	33
Sesuai giliran, dianggap	28
Tawaran pengganti diterima	25B1
Tawaran pengganti tidak diterima	25B2
Tawaran yang tidak diperbolehkan, kewajiban untuk pass	37
Tawaran yang tidak diperbolehkan, setelah pass terakhir	39
Terlambat untuk mengubah tawaran	21B3
Tidak diperbolehkan	35
TAWARAN ARTIFISIAL	Definisi, 40B1 (c)
Pass Artifisial	Definisi, 30C
Tawaran psychic artifisial	40B2 (a) (v)
TAWARAN PSYCHIC	Definisi, 40
<i>Lihat juga Pemahaman Partnership</i>	
Tawaran psychic artifisial	40B2 (a) (v)
TAWARAN SEBANDING	23

TAWARAN YANG TIDAK DIPERBOLEHKAN	35
TEKNIK, BANTUAN UNTUK	40B2 (d)
TEMPO ATAU SIKAP	73D
Kesimpulan	73C, 73D1
Menyesatkan	73D2, 73E2
Penyimpangan sengaja	73D2, 73E2
Variasi yang tidak disengaja	73C, 73D1
TERLALU MEMBERATKAN ATAU TERLALU MENGUNTUNGKAN	12B2
TIDAK BERMAKSUD	Definisi
Kehilangan konsentrasi	25A2, 45C4 (b)
TINDAKAN YANG DITARIK KEMBALI	Definisi, 16C
Informasi sah, pihak bukan pelanggar	16C1
Informasi tidak sah, pihak pelanggar	16C2
Kartu, ditarik (kembali)	47
Kartu, kehilangan konsentrasi penunjukan dari dummy	45C4 (b)
Kartu, penunjukan bukan yang dimaksud dari dummy	45C4 (b)
Pembatalan adalah	Definisi
Restriksi Lead	26
Tawaran, kehilangan konsentrasi	25A2
Tawaran, sesuai maksud	25B
Tawaran, tidak sesuai maksud	25A
TIPUAN	73E
TRICK	Definisi
Cacat	67
Inspeksi	66
kartu kelima dimainkan	45E
Menang	79

Menutup	45G
Pemain mencampur kartu	65D, 66D
Pengaturan	65
Review dari permainan	66D
TRICK CACAT	67
TRICK EKSTRA	Definisi, 18A
TRICK, POIN	Definisi, 77
TRUMP	Definisi
Klaim, masih ada trump	70C
Trick berisi	44E
Trick tanpa	44F
TURNAMEN	Definisi
UNDERTRICK	Definisi
Penilaian Skor	77
VARIASI DI TEMPO ATAU SIKAP	
<i>Lihat Tempo atau Sikap</i>	
WAJIB	Pengantar
WARNA	Definisi, 1A
Penunjukan	46B2
Penunjukan tidak lengkap dari	46B3, 46B5
WEWENANG	
Diskresi Pemimpin Pertandingan	12
Otoritas Pengatur	80A
Penyelenggara Turnamen	80B
Tugas Pemimpin Pertandingan dan	81C
WORLD BRIDGE FEDERATION	80A1 (a)