



ALBO ARBITRI

SCUOLA ARBITRALE ITALIANA

Stage di aggiornamento e verifica anno 2007

## **I – Le Norme Integrative**

di

Maurizio Di Sacco – Direttore della Scuola Arbitrale

# Sommario

<b>INTRODUZIONE .....</b>	<b>2</b>
<b>NUOVE INTERPRETAZIONI DELLA NORMATIVA SUI SISTEMI PERMESSI.....</b>	<b>4</b>
<b>Presentazione delle Norme Integrative Edizione 2006 .....</b>	<b>6</b>
<b>I .....</b>	<b>6</b>
<b>II.....</b>	<b>13</b>
<b>III .....</b>	<b>29</b>
<b>IV .....</b>	<b>34</b>
<b>Presentazione delle Norme Integrative Edizione 2007 .....</b>	<b>42</b>
<b>Edizione commentata delle Norme Integrative 2007 .....</b>	<b>50</b>

## **INTRODUZIONE**

Questo documento racchiude tutto quanto è stato scritto in merito alle Norme Integrative e, in particolare, tutto quanto è servito ad illustrare ogni cambiamento degli ultimi due anni e la sua ragion d'essere.

Sia per quanto riguarda l'operazione svolta nel 2005, sia per quella del 2006, si è svolto un lavoro molto approfondito; ho cominciato con il proporre, opportunamente commentandola, ogni modifica parallelamente alla versione originale, così che si apprezzassero le differenze di ogni tipo, ho poi provveduto a scrivere sei diversi articoli didattici e divulgativi e, infine, ho corredato il tutto di esempi.

Il materiale è stato ora qui riorganizzato, e viene offerto in particolare agli arbitri, ma anche a chiunque voglia approfondire l'argomento.

La raccolta si apre con un documento funzionale al completamento del quadro normativo, documento che venne diffuso ben prima delle Norme Integrative 2006 sebbene ne faccia, in qualche senso, parte integrante.

## **NUOVE INTERPRETAZIONI DELLA NORMATIVA SUI SISTEMI PERMESSI**

La Commissione Albo Arbitri, nella sua ultima riunione, su proposta del Direttore della scuola Arbitrale, ha deliberato di intervenire in materia di corrente interpretazione di alcune delle norme in vigore.

In particolare:

***Brown Stickers*** – Adeguamento alla lettera della normativa e alla sua interpretazione a livello di competizioni EBL e WBF, per cui, una convenzione, per essere considerata una *Brown Sticker*, deve avere una o più versioni deboli, dove per tali si intendono mani di forza inferiore a 10 Punti Onori (PO).

In assenza di mani di questo tipo, ogni trattamento convenzionale è ammesso e, quindi, quando tutte le mani previste superino i 9 PO (almeno 10) non è necessario garantire un colore.

Le convenzioni di uso più comune toccate da questa nuova interpretazione sono:

- le aperture con mani tricolori con singolo indeterminato, per le quali erano fino ad oggi richiesti 13 PO;
- l'apertura di 3♠ *Gambling*, cioè un'apertura che garantisce un colore solido con – o meno – un fermo laterale. Questa era fino ad oggi vietata, a meno che non garantisse 13 PO (quindi un fermo laterale).

***Definizione di "Mano Bicolore"*** – In aderenza a quanto riportato nel WBF Conventions Booklet, quando non altrimenti specificato una mano è da considerarsi *bicolore* quando preveda almeno nove carte complessive nei due colori che la compongono, distribuiti almeno 5-4. La nuova interpretazione va a intervenire là dove la vecchia

prevedeva almeno dieci carte distribuite 5-5.

### **Interferenze di 2♣ e 2♦ *Landy* e interferenza di 2♥ *Brozel* –**

Sempre in accordo con la definizione che ne viene data nel sopra citato WBF Conventions Booklet, ove non altrimenti specificato il termine di *Landy* si riferisce ad una mano che contenga almeno la 4-4 nei colori nobili, e così per l'interferenza di 2♥ *Brozel*.

La nuova interpretazione interviene là dove la vecchia prevedeva almeno la 5-4.

Questa comunicazione viene inviata per posta elettronica a tutti gli Arbitri Italiani, alle Associazioni Sportive e ai Comitati Regionali. Inoltre, ne verrà data notizia su Bridge d'Italia On Line e su ogni sito di bridge disposto ad ospitarla, ed inviata anche a tutti i giocatori agonisti raggiungibili via posta elettronica.

Si prega di darne la diffusione più ampia possibile, inviandola a tutti gli indirizzi email della propria rubrica bridgistica, appendendola nella bacheca dei vari Circoli e Associazioni Sportive, e, comunque, avendo cura di informare chiunque possa non essere stato raggiunto per le vie indicate.

### **La Commissione Albo Arbitri**

Federigo Ferrari Castellani

(Coordinatore)

### **Il Direttore della Scuola Arbitrale**

Maurizio Di Sacco

## **Presentazione delle Norme Integrative Edizione 2006**

(originariamente, questo documento era una serie di quattro articoli distribuiti agli arbitri nella circostanza dei vari appuntamenti della scuola arbitrale, e pubblicati su Bridge d'Italia)

### **I**

Cominciamo ora la presentazione e la spiegazione delle nuove Norme Integrative. Questo primo capitolo si compone di brevi commenti alle varie parti che sono state modificate, il cui scopo è quello di chiarire i principi che hanno portato alla modifica, il perché delle innovazioni, gli effetti delle novità, e i termini applicativi delle nuove norme. Si spera, in questo modo, di evitare che – come accaduto in passato – permangano dubbi anche a distanza di tempo, offrendo in anticipo un servizio che è invece stato molte volte oggetto di domande rivolte alla rubrica "L'esperto risponde" sulla rivista online della Federazione. Se, infatti, sarò ben lieto di continuare a chiarire ogni aspetto regolamentare che susciti interesse, vorrei, al contempo, evitare di leggere ancora di casi relativi a scarsa, o inesistente, conoscenza delle norme, tanto da parte dei giocatori che degli arbitri. Cominceremo con l'occuparci della parte più significativa delle Nuove Norme, e cioè quanto attiene la normativa sistemi. Per semplicità, ho ritenuto di riportare – con solo qualche piccola modifica – il testo presentato al Consiglio, anch'esso a sua volta frutto di un precedente lavoro scritto in occasione del Master arbitrale. Lo scorso anno il Consiglio Direttivo aveva deliberato l'adeguamento della nostra normativa a quella internazionale<sup>1</sup>, con particolare riferimento a tutto quanto è contenuto nelle nostre norme integrative in varie materie,

quali: – regolamento di "Alert"; – regolamento inerente il gioco con i sipari – politica riguardo i sistemi permessi. Per quanto riguardante il regolamento del gioco con i sipari, l'adeguamento non è stato ancora formalmente effettuato (mancano cioè, nelle nostre norme, alcune delle necessarie integrazioni), tuttavia, la prassi arbitrale si era già da tempo allineata a quanto previsto in ambito internazionale. Per quanto attiene le disposizioni riguardanti l'Alert, a partire dal 01.01.2005 sono entrate in vigore norme che ricalcano la normativa internazionale (tuttavia, nell'ambito dei dispositivi di attuazione, mancano ancora delle puntualizzazioni riguardanti l'apertura di 1 SA). Per quanto, infine, inerente i sistemi permessi, l'Albo Arbitri ritenne di non recepire immediatamente la direttiva di cui sopra, preferendo seguire una politica di avvicinamento graduale. Negli ultimi mesi, tanto la Commissione Sistemi che la Commissione Albo Arbitri hanno messo mano anche a quest'ultimo capitolo, che conclude così la marcia verso un completo adeguamento alle normative EBL e WBF. La caratteristica peculiare del vecchio ordinamento era quella riguardante restrizioni, limitazioni e punizioni in ambito dichiarativo, spesso vessatorie. In ambito internazionale, così come nell'ordinamento dei paesi di maggiore importanza bridgistica, non c'è alcuna traccia di queste limitazioni (ma c'è n'è una, che vedremo in seguito, che noi non abbiamo ma che è molto comune all'estero), che, quindi, ci rendevano davvero originali. In sintesi, l'articolo del codice di riferimento è il 40, e cioè quello relativo ad accordi tra compagni. Tale articolo, oltre a specificare come ogni accordo, tanto palese che no (per il quale, cioè, sia necessaria un'opera di deduzione, oppure la conoscenza dello stile di coppia), debba essere nella disponibilità degli avversari, chiarisce di seguito come il deviare

dagli accordi – tanto volontariamente che, come è ovvio, involontariamente, sia perfettamente lecito. A livello di normativa EBL e WBF, normativa recepita pressoché ovunque, a tale articolo è applicata una sola restrizione, e, in particolare, relativamente al divieto di deviare – più o meno volontariamente – dagli accordi previsti nel caso di **aperture forti e/o convenzionali**. Il nostro ordinamento, invece, prevedeva una lunga serie di altre limitazioni, spesso limitanti la stessa capacità di giudizio di un giocatore e, quindi, addirittura in contrasto con dei principi squisitamente tecnici<sup>2</sup>. Inoltre – cosa che ha addirittura prodotto una censura ufficiale del Laws Committee della WBF – ogni penalità per infrazioni di questo tipo era del tutto automatica, anche qualora non fosse stato causato alcun danneggiamento. Al di là dell'iniquità del punire chi, a norma di articolo 40, non aveva commesso alcuna infrazione al codice, di particolare – negativo – rilievo è il fatto che si attribuisse un indebito vantaggio a chi non era stato in alcun modo danneggiato. Infatti, relativamente a quanto detto prima sull'unica limitazione imposta dalla normativa internazionale – ovvero riguardo al divieto di deviare dagli accordi previsti nel caso di aperture forti e/o convenzionali – c'è da far rilevare come anche in quel caso non è prevista alcuna penalità automatica. Perché l'Arbitro cambi il risultato bisogna che:

- la deviazione dagli accordi sia grossolana (in accordo, cioè, con quanto previsto nella normativa internazionale nella definizione di *psychic call*. Ad esempio, non è considerata passibile di intervento un'apertura di 2\_ che mostri 5+\_ e 4+\_ se effettuata con la 4-4, ma punibile invece se effettuata con una 4333).
- L'infrazione deve aver causato un danneggiamento. In questo caso l'Arbitro non prende comunque alcun provvedimento

punitivo, ma si limita a ristabilire l'equità, restituendo al partito innocente quanto abbia presumibilmente perso a causa dell'infrazione (tuttavia, ogni margine di dubbio verrà risolto a favore degli innocenti, come previsto dall'art. 12C2 in materia – generica – di punteggi arbitrali).

L'intervento legislativo non va quindi nel senso della nuova definizione di norme, ma, invece, in quello della cancellazione di quelle attualmente in vigore nell'ambito sopra descritto. Questo viene precisato perché sia più semplice comprendere come mai – tanto in sede di Commissione Sistemi che in quella di Commissione Albo Arbitri – si sia data un'ampia valutazione positiva su quello che sarà l'impatto di questa modifica tanto per i giocatori che per gli arbitri. Non ci saranno, infatti, problemi di interpretazione o di definizione – tipici dell'ordinamento in vigore e che hanno – quelli sì – causato molti problemi tuttora irrisolti (basti guardare quante richieste di chiarimenti giungono in Federazione), ma, invece, una trasparente liberalizzazione. Gli argomenti a sostegno della modifica, trattati in sede delle commissioni sopra citate, sono, principalmente:

- come richiesto dal Consiglio, adeguamento alla normativa internazionale, con conseguente impatto molto positivo sul comportamento di tutti i nostri giocatori impegnati in manifestazioni internazionali o, comunque, che giochino all'estero.
- Semplicità e chiarezza della normativa.
- Aderenza ai principi tecnici del gioco. L'attuale normativa è odiatissima dai buoni giocatori perché limita, e spesso addirittura impedisce, l'esercizio della capacità di valutazione.

- Aderenza ai principi di equità di cui al Codice di Gara. Se era odiata dai buoni giocatori, la normativa in vigore non lo era da meno da parte dei meno bravi – molto più soggetti dei bravi a sbagliarsi, che vedevano puniti severamente dei meri errori senza comprenderne in alcun modo la ragione, avvertendo anzi spesso di subire una vessazione.

Per i punti di cui sopra, molta maggiore serenità nelle nostre competizioni, dettata dall'abolizione di molte situazioni che creavano conflittualità<sup>4</sup>, tanto tra giocatori, che tra giocatori ed arbitri. A sostegno di tutto quanto sopra posso portare la mia personale esperienza: arbitrando a livello internazionale dal 1996, e con 25 manifestazioni EBL e WBF dietro le spalle, posso affermare che in tanti anni, e in molte migliaia di mani arbitrate, mi è capitato una sola volta di vedere una violazione di apertura convenzionale – a Sorrento nel 2001 – mentre posso dire di avere visto infinitamente meno conflitti e litigi di quanti non ne veda al circolo.

L'accoglienza al Master è stata estremamente positiva, con non più di un paio di voci critiche e le rimanenti 50 e più invece entusiaste del provvedimento, con commenti che hanno sostanzialmente ricalcato quanto esposto in precedenza.

Tuttavia, rimane un punto da affrontare, il quale ha rappresentato un elemento di critica da varie parti, e, cioè, la possibilità che la liberalizzazione porti a comportamenti quali il deviare frequentemente dagli accordi di coppia non, come è assolutamente lecito, nell'esercizio delle proprie facoltà di giudizio e valutazione, ma al mero scopo di sviare gli avversari. Una replica è abbastanza semplice: il deviare da accordi di coppia nel caso di licite convenzionali è quanto mai stupido sotto il profilo tecnico. Infatti, a

meno di accordi sotterranei e, quindi, una grave forma di illecito peraltro semplice da scoprire (basterà verificare il comportamento del compagno), le conseguenze possono essere disastrose per chi lo faccia, e, nella pratica di gioco, tali comportamenti non si vedono mai neppure all'estero dove sarebbero consentiti (ma, lo ricordo, non in fase di apertura). L'unico comportamento che potrebbe subire un incremento è l'aprire sotto punteggio in terza posizione. Anche in questo caso, però, il comportamento del compagno deve essere tale da escludere una qualche conoscenza – anche lecita, e cioè derivante dalla pratica di coppia – di questo tipo di azioni. Nel caso, infatti, di reiterati comportamenti di questo tipo, sarebbe configurabile l'utilizzo di un sistema altamente artificiale e, quindi, non permesso.

Infine, si era promesso in precedenza di parlare di una limitazione presente in molti ordinamenti, e che è stata recepita anche dal nostro. Ci si riferisce, per quelle che siano le manifestazione a carattere locale, al divieto di effettuare dichiarazioni psichiche volontarie, quali, in fase di apertura, intervento, o risposta, la dichiarazione di un colore o di un punteggio inesistenti. La ratio di questa norma è quello di impedire che giocatori più forti si prendano deliberatamente gioco dei meno bravi, diminuendo il loro piacere di giocare e, alla lunga, allontanandoli dal gioco. La violazione comporta una penalità automatica del 10% del top per chi commetta questo tipo di infrazione, indipendentemente dall'esito che abbia avuto sulla mano, oltre al ristabilimento dell'equità nel caso abbia comportato un danneggiamento.

Per comodità del lettore si riportano tutte le varie situazioni che sono oggetto delle modifiche oggetto di questa relazione, con evidenziata la differenza con la normativa internazionale.

**Limite di otto punti per le aperture a livello di uno.**

*EBL & WBF - non esiste alcun limite. Tuttavia, l'uso sistematico di aperture sotto il limite di otto punti – come, per esempio, in terza posizione – è vietato, dato che in presenza di accordi di questo tipo il sistema diverrebbe un HUM (sistema altamente convenzionale).*

**Punibilità di errori di dichiarazione (deviazione volontaria o involontaria dalle caratteristiche di distribuzione e/o punteggio) relativamente agli interventi convenzionali.**

*EBL & WBF - non è prevista alcuna sanzione.*

**Restrizioni alle distribuzioni e al punteggio con le quali è possibile aprire di 1 SA.**

*EBL & WBF - non è previsto alcun limite e, quindi, nessuna sanzione.*

**Restrizioni alle distribuzioni e al punteggio con le quali è possibile aprire di 2\_ multicolor.**

*EBL & WBF - non è previsto alcun limite e, quindi, nessuna sanzione.*

**Assegnazione automatica di punteggi arbitrari con colpa nel caso di violazioni di cui sopra, così come nel caso di violazioni dello stesso tipo nell'ambito di aperture convenzionali.**

*EBL & WBF - è prevista una sanzione nel caso delle aperture forti e/o convenzionali (non negli altri casi ovviamente, dato che non sono inclusi tra quelli soggetti a restrizioni e, quindi, a penalità). Tuttavia:*

*a) Perché si configuri una violazione la mano dell'apertore deve essere totalmente irrispettosa dei limiti della convenzione. Per esempio, un'apertura di 2\_, prevista dal sistema con 5\_ e 5\_, può tranquillamente essere effettuata anche con la 4-4 nei due colori, una violazione configurandosi solo quando non sia presente uno dei due pali. Inoltre, non ci sono limiti di punteggio previsti;*

b) anche in presenza di una violazione, l'arbitro deve assegnare un punteggio arbitrale solo nel caso ci sia diretta conseguenza tra l'infrazione ed un eventuale danneggiamento subito dagli avversari;  
c) tale punteggio arbitrale non è quindi mai punitivo. L'arbitro risarcisce la coppia innocente se è il caso, ma solo nei limiti del danneggiamento subito.

## II

Nella prima puntata ci si è occupati di quella parte delle nuove norme – la nuova legislazione sui sistemi permessi – che era quella la cui diffusione e comprensione doveva necessariamente essere messa al primo posto, stante il carattere abbastanza rivoluzionario dei cambiamenti in essa contenuti.

Tuttavia, i cambiamenti intervenuti nell'intero *corpus* delle Norme Integrative, sono molteplici, dato che per la prima volta in quasi vent'anni si è messa mano ad una revisione totale delle stesse.

Da qui, la necessità di presentare tutte le variazioni, accompagnate, come nella circostanza, da opportuni commenti che ne spieghino la relativa *ratio*.

La mera elencazione delle Norme, infatti, oltre che portare via quasi 30 pagine, non sarebbe di alcuna utilità per il giocatore della strada – a meno che lo stesso non fosse disposto a leggersele tutte con il Codice accanto – mentre si è ritenuto che questa versione possa adempiere alle finalità informative di questo documento.

Quanto segue è tratto dall'introduzione al documento presentato per l'approvazione del mio lavoro in sede di Consiglio Federale. Il documento stesso è disponibile nella sua versione originale di oltre 70 pagine nell'archivio di "Vita Federale" di Bridge d'Italia Online.

*"L'opera di revisione delle Norme Integrative che viene qui presentata ha preso le mosse dall'introduzione della nuova Normativa Sistemi.*

*A causa di questa, si è reso infatti necessario apportare tutte quelle modifiche che collegassero – anche solo sotto il profilo formale – le due normative.*

*A seguito di questo lavoro, si è operata una rilettura completa delle Norme Integrative, scoprendo che, in alcuni casi, erano presenti delle parti oramai obsolete, come anche altre chiaramente in contrasto con la pratica arbitrale odierna.*

*Queste parti, ancora presenti nel corpus legislativo, non potevano che causare – ed hanno di fatto causato in passato – molta confusione, tanto nei giocatori che negli arbitri, alcune essendo addirittura in contrasto con altre aggiunte in seguito.*

*È, in definitiva, risultato evidente, che nelle nostre Norme Integrative c'erano vari strati "archeologici", con norme nuove spesso semplicemente aggiunte al corpus originario senza che ci si curasse di cancellare quelle vecchie che fossero in contrasto con esse.*

*In altri casi, invece, a seguito del consolidamento della pratica arbitrale in merito, si è data per scontata l'adozione di norme che, nella realtà, erano ancora assenti, o, addirittura, presenti ma in forma diversa.*

*Nella versione presentata adesso per l'approvazione definitiva, tutte queste incongruenze sono state eliminate, così come è stato effettuato quel collegamento di cui sopra tra le Norme Integrative e la Normativa Sistemi.*

*Inoltre, si è provveduto a tradurre di nuovo, ed a rivedere – seppure in maniera semplicemente formale – quanto previsto in materia di alert.*

*Infine, tutto il testo è stato completamente riorganizzato, portando in appendice non solo la Normativa Sistemi, ma anche quella di alert, unitamente a documenti quali il modulo per le brown sticker.*

*L'obiettivo finale che si spera di avere raggiunto è – tra l'altro – quello di avere delle Norme Integrative finalmente ripulite dai famigerati errori di copia-incolla tanto comuni nell'era dei computer, svecchiando molte parti e rendendone molte altre finalmente coerenti.*

*Si è anche portato a conclusione il percorso che ha portato a saldare la nostra normativa con quella internazionale, la quale, nella quasi totalità, è stata banalmente tradotta<sup>1</sup>, e, in una piccola parte, è stata semplicemente adeguata – a volte sotto il solo profilo formale<sup>2</sup> – a nostre specifiche esigenze normative<sup>3</sup>.*

*Si sono, infine, aggiunte tutte quelle parti mancanti, e riscritte quelle che erano state corrotte dalla tradizione orale.”*

Data giustificazione dei principi alla base del lavoro svolto, veniamo ora alla presentazione in dettaglio di tutte le modifiche. Per ogni parte, si è riportata la versione originale tra parentesi e in corsivo, mentre si è scritta di seguito, in grassetto, la versione finale.

Di seguito, poi, si è aggiunto un commento esplicativo della *ratio* di ogni modifica.

---

<sup>1</sup> Ogni traduzione è stata da me rifatta *ex novo*.

<sup>2</sup> Come mettendo FIGB al posto di WBF.

<sup>3</sup> Nel caso della classificazione degli eventi.

## **Norma Integrativa F.I.G.B. alle Definizioni del C.I. del Bridge di Gara**

### PRE-ALERT

Le coppie di giocatori che nel loro sistema prevedono i seguenti accordi devono darne preventiva comunicazione, prima dell'inizio del gioco, alla coppia avversaria.

- 1) L'uso di attacchi rovesciati
- 2) *(L'uso di attacchi in conto rovesciato)*
- 3) L'uso di aperture a livello di 1 che preved(o)no come forza minima la fascia 8/10 punti onori
- 4) L'uso del sistema base Corto-Lungo.

La mancata osservanza della norma comporta l'applicazione degli artt.75 e 40.

## **Norma Integrativa F.I.G.B. alle Definizioni del C.I. del Bridge di Gara**

### PRE-ALERT

Le coppie di giocatori che nel loro sistema prevedono i seguenti accordi devono darne preventiva comunicazione, prima dell'inizio del gioco, alla coppia avversaria.

- 1) L'uso di attacchi rovesciati, **o, comunque, di ogni tipo di attacco, - utilizzato anche solo in poche, specifiche situazioni – non diritto.**
- 2) **L'uso di attacchi, o di scarti, in conto rovesciato, tanto in fase di attacco iniziale che durante il gioco.**
- 3) L'uso di aperture a livello di 1 che prevedano come forza minima la fascia 8/10 punti onori
- 4) L'uso del sistema base Corto-Lungo.

La mancata osservanza della norma comporta l'applicazione degli artt.75 e 40.

Così com'era, la norma era deficitaria, dato che assoggettava al pre-alert solo parte delle possibili situazioni di attacco e scarto rovesciato. La nuova formulazione include invece ogni possibile utilizzo di questo tipo di accordi. La modifica non è di poco conto; poteva infatti capitare, per esempio, di non ricevere nessun pre-alert da avversari che attaccavano in conto dritto, ma scartavano in conto rovescio, situazione che creava un grosso, e indebito vantaggio, a favore degli utilizzatori di questo tipo di convenzioni. Non raro è il caso di giocatori che adottavano apposta questi accordi proprio avvalendosi dell'opportunità loro offerta dall'inadeguatezza delle norme

---

## **Normativa di alert**

Questa parte delle Norme è stata completamente riscritta e, dunque, sarebbe ozioso riportare la versione precedente. Come già a suo tempo spiegato nell'introduzione alla nuova normativa sistemi, c'era da completare un percorso di adeguamento alla normativa internazionale cominciato l'anno scorso. La maggior parte della normativa che viene ora separata da questo contesto era già conforme al WBF Alerting Policy, tuttavia, tanto per qualche errore di traduzione, che per piccole – necessarie – modifiche sostanziali, si è ritenuto tanto di proporre una nuova versione più aderente alle specifiche del Consiglio Direttivo – quanto di spostarla in appendice, come accade per WBF Alerting Policy medesimo.

## **APPENDICE 3**

### **NORMATIVA DI ALERT**

#### **Preambolo**

1. L'obiettivo è quello di avere una normativa di alert che sia uniformemente applicata in tutte le manifestazioni FIGB.
2. Una completa descrizione degli accordi è di vitale importanza; tuttavia, dai giocatori che partecipino alle competizioni – e in particolare dagli agonisti – ci si aspetta che siano in grado di proteggere se stessi in un ampio numero di casi. Ci si attende inoltre da loro che osservino lo spirito e la lettera delle leggi.
3. La normativa è stata resa più semplice possibile. Tuttavia, ai giocatori è richiesto di allertare ogni qual volta ce ne sia un dubbio. (per esempio, quando si giochi con i sipari, un alert effettuato da una parte ma non dall'altra non rappresenta necessariamente un'infrazione.

#### **Normativa**

Dovrebbero essere allertate le seguenti categorie di dichiarazioni:

1. Le dichiarazioni convenzionali dovrebbero essere allertate, le non convenzionali non dovrebbero esserlo.
2. Quelle dichiarazioni che abbiano significati speciali, o che siano basate – o conducano a – speciali accordi tra compagni (un giocatore non può effettuare una dichiarazione o una giocata che si basi su uno speciale accordo – o muta comprensione – a meno che una coppia avversaria non sia ragionevolmente in grado di comprenderne il significato, o a meno che il suo partito non ne spieghi

esaurientemente il significato in accordo con le disposizioni emanate in materia dall'organizzazione responsabile). Vedi art. 40B.

3. Cambi di colore a salto, o risposte ad un'apertura o una interferenza, che siano non forzanti, e cambi di colore in risposta ad un'apertura di uno – da parte di un giocatore non passato di mano – che siano non forzanti.

Se si gioca senza sipari, NON vanno allertate le seguenti licite:

1. Ogni tipo di contro e di surcontro.
2. Ogni dichiarazione a senz'atout che suggerisca una mano bilanciata o semi-bilanciata o, comunque, la volontà di giocare a senz'atout.
3. Ogni dichiarazione al livello di quattro o superiore, con l'eccezione di aperture convenzionali.

### **Procedura**

La procedura da eseguire per l'utilizzo del cartellino dell'ALERT è:

1. senza sipario il compagno del giocatore che ha effettuato la chiamata convenzionale lo esibisca davanti al suo avversario di destra;
2. col sipario sia chi effettua la chiamata convenzionale sia, successivamente, il suo compagno lo appoggino sulla parte di carrello di pertinenza del proprio avversario di sipario.

Comunque sia, i giocatori devono rispettare tanto lo spirito che la lettera della presente normativa.

## **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 3**

### REGOLAMENTO SULL' UTILIZZO DEI SIPARI

(...)

□□□ **Art. 25:** L'art. 25A non subisce variazioni rispetto alla sua applicazione nel gioco senza sipari.

L'art. 25B viene invece modificato come segue:

Nel caso di dichiarazioni fatte di proposito (volontarie), queste potranno essere sostituite senza alcuna penalità.

Tuttavia, nel caso di Nord o Sud<sup>4</sup>, qualora l'avversario di sinistra abbia effettuato una dichiarazione, oppure abbia domandato informazioni sul significato della licita in oggetto, o, comunque, Nord o Sud siano venuti in possesso – da fonte estranea – di informazioni che possano influenzare la decisione di cambiare la dichiarazione, questo cambiamento non verrà permesso, a nessuna condizione (quindi, nemmeno secondo il dettato dell'art. 25B).

Nel caso, invece, di Est o Ovest<sup>5</sup>, quanto sopra trova a sua volta applicazione, ma solo fino a che il carrello non venga passato dall'altro lato del sipario. Quando, invece, il carrello sia stato passato dall'altro lato, l'art. 25B torna ad applicarsi come se non ci fosse il sipario, ma sempre a condizione che non sia avvenuto niente di quanto descritto in precedenza.

(...)

Nient'altro che un'integrazione. Questa parte era stata omessa nella precedente versione a causa di una banale dimenticanza, ma la pratica arbitrale si era già da tempo adeguata alla lettera della norma.

---

<sup>4</sup> O, in ogni caso, quei giocatori che siano, in quel lato del sipario, i primi a dover dichiarare una volta che il carrello sia stato passato.

<sup>5</sup> O, in ogni caso, quei giocatori che siano, in quel lato del sipario, i secondi a dover dichiarare una volta che il carrello sia

## **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 3**

### REGOLAMENTO SULL' UTILIZZO DEI SIPARI

(...)

□□□- **Art. 73D: Variazioni di tempo.** Durante il periodo licitativo, dopo che un avversario ha agito velocemente, è corretto aggiustare il tempo di permanenza del carrello sia ritardando la propria licita (ponendo il cartellino licitativo scoperto di fronte a sè ma non sul carrello), sia aspettando prima di passare il carrello. *(Non è ammissibile con l'uso dei sipari che venga effettuata una riserva sulla mano da parte del compagno di sipario di un giocatore che ha esitato prima di effettuare una qualsivoglia dichiarazione).*

Nessuna modifica, ma una semplice cancellazione. Non c'è più<sup>6</sup> alcun motivo per prevedere una regola tanto vessatoria. Il far rilevare un'esitazione dalla parte del sipario dove è avvenuta rappresenta una seria compromissione dei diritti del partito innocente, dato che spesso sarà proprio questa azione a far sapere all'altro lato del sipario che cosa sia successo. Tuttavia, qualora il fatto venga comunque acclarato, e non ci siano dubbi che fosse stato autonomamente notato dall'altro lato, la situazione rientra ora in quella di una normale informazione non autorizzata. Da notare come, con la norma che si chiede ora di sopprimere, l'Arbitro era – ovviamente direi – comunque obbligato a modificare il risultato a sfavore del partito

---

stato passato.

<sup>6</sup> Mi piace tuttavia far rilevare che l'Italia è stata all'avanguardia nel rilevare ed affrontare questo tipo di problema, sollevato in particolare da Antonio Riccardi, e che è grazie alla sua opera se il problema è stato successivamente trattato anche a livello internazionale. La modifica di cui sopra si è resa necessaria nell'ottica dell'abolizione di tutte quelle norme che erano senz'altro vessatorie per i giocatori, ma non si può non riaffermare la validità tecnica e l'importanza storica della vecchia norma.

colpevole, e il non farlo a favore di quello innocente è davvero draconiano. C'è stata un'infrazione, quella del partito colpevole, che ha provocato un danneggiamento, mentre c'è stata una mera irregolarità procedurale che non ne ha causato alcuno, e sembra senza senso trattarle alla stessa stregua. Un ulteriore punto a sfavore della vecchia norma è che era del tutto sconosciuta ai giocatori, e per loro totalmente incomprensibile una volta che gli venisse spiegata, e questo per il notevole motivo spiegato in precedenza. Difficile far accettare ad un giocatore che non è stato causa di alcun danneggiamento, che deve subire una penalità a volte pesantissima (non modificare il risultato in un caso di informazioni non autorizzate può facilmente costare molti IMP).

A livello internazionale il trattamento di queste situazioni è quello descritto: seria compromissione dei diritti del partito innocente ma non loro perdita.

(...)

---

### 3.RITARDO NELLA PRESENTAZIONE ALLA GARA, NEL TEMPO UFFICIALE DI GIOCO E NELLA CONSEGNA DEI RISULTATI

Se una squadra non è pronta a giocare entro 5 minuti dall'ora d'inizio del turno di gioco, incorre nell'ammonizione. Per ritardi superiori verranno applicate le seguenti penalizzazioni (*omissis*)

(...)

*In alternativa alla applicazione di penalità l'Organizzazione Responsabile potrà decidere di annullare un board ogni 8 minuti di ritardo nella presentazione assegnando il risultato di 3 imp alla squadra innocente per ogni board annullato; il massimo numero di boards annullabili sarà di tre (due nei caso di incontri di 5/6 mani, uno negli incontri di 4 mani).*

(...)

Ancora una volta una mera soppressione. Lo spirito è quello di avere sempre e comunque incontri disputati nell'ambito del numero di mani previste, così come si fa a livello internazionale, dove l'annullamento di boards è pratica sconosciuta. Naturalmente, non è possibile escludere che gravi ritardi portino all'impossibilità di giocare uno o più boards, ma è sbagliato prevedere questa possibilità a priori e, inoltre, il Codice da già questa facoltà all'Arbitro senza che – per il fatto di esistere senza che ce ne sia necessità – sembrerebbe consigliare questa pratica (e così è stata in effetti – e purtroppo – spesso intesa).

---

**Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 12**  
*(MANI MEDIE) (...)*

**Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 12**  
**PUNTEGGI ARBITRALI ARTIFICIALI**

Niente di particolare. Il "mani medie" del vecchio testo – risalente con tutta probabilità ad almeno vent'anni fa – è evidentemente sbagliato dato che ogni punteggio arbitrale artificiale porta alle conseguenze descritte nel paragrafo. Si tratta certamente di un errore di "copia-incolla" che andava emendato, e così è stato fatto tanto nel titolo, che in varie altre parti che contenevano la dicitura sbagliata.

---

***(Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 16***

***INFORMAZIONI NON AUTORIZZATE***

*Se un giocatore non annuncia immediatamente agli avversari che*

*intende riservarsi di chiamare più tardi l'arbitro (casi contemplati nel paragrafo A punto 1) o non ottempera al disposto enunciato al paragrafo A punto 2 perde il diritto all'intervento arbitrale.*

*Un successivo intervento arbitrale potrà solo annullare l'illecito vantaggio eventualmente conseguito dagli avversari)*

Ancora una volta una mera soppressione. Questa norma è notoriamente illegale, perché deriva da un'erronea traduzione del Codice. Dove, infatti, l'originale riporta *should (dovrebbe) essere chiamato l'Arbitro*, la versione italiana ha invece *deve*. Gli arbitri sanno da molti anni che non la devono applicare, ma, sempre per i soliti problemi di "copia-incolla" è sopravvissuta a varie modifiche di queste norme integrative nelle quali non hai mai avuto diritto di cittadinanza. Da notare come sia dello stesso tipo di quella di cui alla normativa riguardante il gioco con i sipari.

---

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 18**

#### LE DICHIARAZIONI

Se un giocatore effettua una dichiarazione a salto pertanto comunque più alta di quanto necessario a superare la licitazione precedente, deve esibire il cartellino licitativo "STOP" prima di rendere tale dichiarazione. *(Il mancato rispetto della norma oltre che poter essere considerato violazione all'art.16 e quindi applicarne i disposti, comporterà comunque una penalità, che l'Arbitro dovrà assegnare, pari al 10%)*

Un'altra delle molte cancellazioni di norme draconiane. Questa norma

è tanto sbagliata che gli arbitri sperava no di non doverla mai applicare. Un altro esempio di una tendenza vessatoria della vecchia normativa nei confronti dei giocatori. Proviamo a pensare alla povera signora che si dimentica lo stop e si vede chiamato l'Arbitro dal tipico avversario arrogante, che chiede che la si penalizzi sebbene il suo comportamento non abbia causato alcun danno. Oppure alla faccia che fa un arbitro quando gli viene chiesto che deve applicare la norma a seguito della licita 1NT – 3NT! Se l'Arbitro aveva adeguato carisma poteva permettersi di ridere e andare via, ma un altro non poteva che affibbiare una penalità che francamente non aveva senso. Il Codice ci spiega chiaramente come comportarsi: il mancato stop rappresenta un'informazione non autorizzata.

---

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 43/B 1**

#### **PENALITA' DEL MORTO**

Le penalità previste dall'art. 90 per le violazioni commesse dal morto sono:

- 1) nei tornei a coppie del 20% del Top;
- 2) nei tornei a squadre di 2 i.m.p.;

Altro esempio, che non verrà certo rimpianto, di integralismo penalizzatorio e, per questo, mai applicato da nessun Arbitro. Così come per la norma sullo stop si è andato ripetendo nei vari stages di fare il possibile per non applicarla (le norme esistenti – è bene ricordarlo – non si possono ignorare), ma, come l'altra, è sopravvissuta grazie al solito "copia-incolla".

## **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 87**

*(omissis)*

### **CARTE IMBUSSOLATE IN MODO NON CORRISPONDENTE AL DIAGRAMMA**

L'Arbitro applicherà integralmente quanto previsto nell'Articolo 87B, penalizzando del 10% ciascuna coppia, delle due che avevano giocato la mano al momento dello scambio, che abbia riposto le proprie carte nello scomparto sbagliato. La penalità sarà invece del 20% del top qualora l'errore sia avvenuto in fase di duplicazione.

### **2.PUNTEGGI PER ASTUCCI CON CARTE SCAMBIATE**

Nel conteggio dei risultati è obbligatorio l'uso della formula di Neuberg.

(...)

La vecchia norma risaliva anch'essa – come a quella sulle *mani medie* – a circa trent'anni fa. Essa si occupava di varie situazioni di errato imbussolamento che richiama quanto previsto nel Codice in vigore fino all'agosto 1987. Da quella data, nessuna diversificazione è più necessaria e, dunque, la normativa in questione non aveva senso. I titoli riportati in grassetto riassumono tutte le situazioni possibili e, dunque, riflettono l'attuale normativa.

Da notare, peraltro, come la normativa relativa fosse già presente, e che quella vecchia – rimasta lì per i soliti *copia-incolla* – creasse molta confusione.

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 87**

*(omissis)*

*(Dopo aver effettuato il suddetto accertamento ed assegnati i punteggi arbitrari artificiali alle coppie coinvolte, l'Arbitro penalizzerà del 10% del top la/e coppia/e del tavolo dove è avvenuto lo scambio delle carte, non intervenendo, evidentemente, sul risultato ottenuto a quel tavolo. Nei tornei a mani predisposte se l'errore deriva dall'errata ripartizione delle carte in sede di duplicazione iniziale, entrambe le coppie preposte alla duplicazione saranno penalizzate del 20% del Top).*

Una semplice cancellazione dovuta al fatto che si trattava della mera ripetizione di una parte precedente.

---

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 87**

*(omissis)*

*(b) nel caso previsto dal punto 7 1 della presente norma integrativa (Singole carte scambiate)*

Il punto citato non esiste più. Da qui la cancellazione.

---

A questo punto delle vecchie Norme era inserita la Normativa sui sistemi permessi, ora riportata in appendice. L'attuale versione non si discosta di molto dalla normativa internazionale. Tuttavia, dato che

erano presenti anche errori di traduzione, si è preferito operare un completo lavoro di revisione.

Alcune modifiche sono solo formali – come lo scrivere FIGB al posto di WBF – altre, invece, fatte in modo da far corrispondere la norma con la nostra classificazione degli eventi. Al di là di questo, tuttavia, il testo corrisponde perfettamente con quello WBF.

La trattazione delle modifiche, così come anche il semplice riportare la versione attuale, occuperebbero troppo spazio, ed ho per questo deciso di rimandare ad uno specifico articolo la trattazione dell'argomento.

---

L'argomento successivo oggetto di modifica – che è anche l'ultimo – è la normativa relativa alle sanzioni in violazione della normativa sistemi.

Nel precedente articolo ho già dato conto delle relative, fondamentali modifiche, addentrandomi in particolare su quanto riguardante la cancellazione di quanto relativo ad errori di dichiarazione.

Tuttavia, rimane da affrontare lo spinoso argomento delle dichiarazioni psichiche e, in particolare, la loro proibizione *tout court* nell'ambito dei tornei locali.

Anche in questo caso, la trattazione andrebbe oltre gli scopi informativi di questo articolo e, dunque, lascio ad uno successivo (probabilmente il prossimo), lo svolgimento del tema.

Nel frattempo, date le molte domande pervenute in merito, debbo specificare che i singoli gironi del Simultaneo sono considerati alla stregua di tornei locali e, dunque, vige nel loro ambito la proibizione di effettuare dichiarazioni psichiche di cui alla nuova normativa.

### III

La parte delle nuove norme che sta incontrando maggiori difficoltà di comprensione – in particolare da parte degli arbitri, che non sono di conseguenza in grado di spiegarle ai giocatori – è senza dubbio quella riguardante la punibilità delle dichiarazioni psichiche nell'ambito dei tornei locali.

Se, infatti, ogni altro aspetto è stato immediatamente recepito e largamente apprezzato, e ad ogni livello, questo continua a cozzare con una tradizione – derivante dalla vecchia normativa – che, radicata com'era da molti anni di applicazione, fatica ad essere estirpata.

L'aspetto più sconcertante – quanto meno alla luce delle lettere che ricevo sull'argomento – è che fino al 31/12/2005 c'erano pochi dubbi su che cosa rappresentasse una dichiarazione psichica, e che cosa, invece, rientrasse nella categoria delle deviazioni dai sistemi permessi, cioè quei comportamenti che comportavano penalità automatiche (ovvero, lo ribadisco ancora una volta, proprio quello che si è voluto cancellare per adeguarsi alla normativa internazionale, e che non ha quindi più alcun diritto di cittadinanza nel nostro ordinamento).

Con l'entrata in vigore della nuova normativa, si è invece assistito, nella mente e nel costume applicativo di molti, ad un curioso sfumarsi dei contorni delle due categorie, con arbitri che troppo spesso, a dispetto dei tanti interventi chiarificatori sull'argomento, fanno rientrare nella categoria delle psichiche dei meri errori, che non infrangono nessuna norma, e che, quindi, non possono essere soggetti ad alcuna penalizzazione.

Di molti interventi parlo, perché gli stessi si sono moltiplicati rispetto al passato; grazie alla nuova struttura della Scuola Arbitrale, tutti gli arbitri italiani vengono costantemente informati di quelli che sono i cambiamenti normativi ed interpretativi, con raduni a livello regionale che hanno cadenza all'incirca mensile. Ogni nuovo documento, articolo o commento viene inviato per posta elettronica a tutti gli arbitri dei quali sia conosciuto l'indirizzo (a questo proposito, prego tutti gli iscritti all'Albo Arbitri che ancora non lo abbiano fatto, ad indicare la propria email a Fulvio Colizzi, segretario dell'Albo stesso), e comunque pubblicato su Bridge d'Italia online in ragione di due/tre per settimana.

Alla luce di questo sforzo informativo, del quale non si può non dare atto alla Federazione, e a distanza di molti mesi da quel 01/01/2006 che ha rappresentato la data di entrata in vigore delle nuove norme (e a quasi un anno dalla loro prima pubblicazione su Bd'I online e dalla diffusione via email, effettuata già il 14/11/2005 – il giorno seguente alla loro approvazione – proprio per dare modo a tutti gli operatori di prepararsi al cambiamento) non può più, quindi, essere reclamata a scusante l'ignoranza, della quale, come era invece costume – e con qualche ragione – nei tempi andati, accusare la scarsa o inesistente informazione da parte degli organi preposti.

Tuttavia, ripetuto, in particolare agli arbitri, che occorre informarsi ed ascoltare invece che adagiarsi sul bagaglio nozionale acquisito, è con piacere che vengo incontro alla richiesta di molti di cercare di spiegare ancora una volta, con tutta la chiarezza possibile ed aiutandomi con esempi, quale sia lo spirito della normativa, e quale l'ambito di applicazione. E già che ne ho l'occasione, ricordo ancora a tutti gli arbitri, come anche ai giocatori, che sono sempre lieto, e

totalmente disponibile, ad offrire ogni qualunque chiarimento, spiegazione, approfondimento desiderino, senza che si debba avere alcuna remora legata alla preoccupazione di disturbarmi o – nel caso dei colleghi – di fare brutta figura. Le brutte figure derivano da comportamenti errati, e non dal desiderio di sapere, e ciò che provoca disappunto all’Albo Arbitri è venire indirettamente a conoscenza di errori commessi per superficialità, quando una semplice telefonata avrebbe potuto evitarli. Allo scopo ripeto i miei riferimenti: 3927466622, [mdisacco@paidia.it](mailto:mdisacco@paidia.it), o attraverso [figb@federbridge.it](mailto:figb@federbridge.it), nella speranza che alla ventina di arbitri, e cinquantina di giocatori che leggo o sento con regolarità, si aggiungano tutti gli altri 480 colleghi e molti dei rimanenti giocatori. Parlare con questi ultimi, in particolare, è sempre un grande piacere, legato al desiderio di rendere sempre meno oscuro il Codice e le sue vie applicative, ed a facilitare, di conseguenza, il loro rapporto con la Federazione e gli arbitri.

Lasciando ora *l’exordius*, veniamo all’argomento psichiche vero e proprio, e per farlo, cominciamo con il premettere, come sempre, i riferimenti normativi, a partire dalla definizione che di psichica da il Codice:

<p style="text-align: center;"><b><u>VOLONTARIA E GROSSOLANA</u> DEVIAZIONE DAGLI ACCORDI DI COPPIA</b></p>
---

Il primo dei due termini dovrebbe da solo essere sufficiente a spazzare via ogni dubbio su quale sia la tipologia delle psichiche, e quale, invece, quella degli errori licitativi, creando una prima, fondamentale divisione tra gli uni e gli altri.

Nessuno dei comportamenti che prima rientravano nella punibilità di cui all'abolita normativa sui sistemi permessi può, infatti, essere chiamato psichica, e per la buona ragione che si tratta di licite che, se fatte volontariamente, non possono che essere state ispirate da una tendenza suicida! Nessun giocatore sano di mente può mai dichiarare una bicolore in modo sbagliato, dato che non avrà poi modo di fermare il compagno dall'appoggiare il colore non posseduto, o, qualora lo facesse, si vedrebbe assegnare dall'arbitro penalità severissime. Facciamo un esempio: Nord apre di 1♣, ed Est dichiara 2♣ - bicolore ♠/♥ da sistema, con Axx, x, Kxx, QJxxxx (uno tra i classici più gettonati!), e dopo che Ovest ha allertato e correttamente spiegato il significato della licita di Est, Sud passa, ed Ovest salta a 4♥, allegramente contrate da Nord. Che cosa può fare ora Est? Nient'altro che passare, dato che il sapere che il compagno non ha capito la sua precedente dichiarazione è un'informazione per lui inutilizzabile (vedi art. 16), e che lui è tenuto a comportarsi esattamente come se il compagno avesse detto 4♥ dopo avere spiegato 2♣ come naturale. A meno che non si abbia la fortuna (a volte capita!) che il compagno abbia 8 ♥, il risultato sarà un bel contratto nella 3-1 e molti punti nella colonna avversaria (se Est dicesse 5♣, l'arbitro, oltre a correggere il risultato in 4♥x, dovrebbe anche assegnare una penalità ulteriore ad EO per avere infranto l'etica, usando scientemente un'informazione non autorizzata - art 73C).

Dello stesso tipo il seguente esempio: Nord apre di 1♣, Est interviene a 2♣ con x, Axx, AKx, KQxxxx (tutto come sopra), e dopo alert e spiegazione Ovest dichiara 3♥. Quando Nord passa, Est è tenuto a comportarsi come se Ovest avesse detto 3♥ sul suo intervento di 2♣

naturale, e, quindi, costretto a chiedere gli assi e, successivamente, a chiudere a 5, 6 o 7♥!

Come già detto in precedenza, solo un matto potrebbe esporsi scientemente a questo tipo di rischi (vi faccio anche questa ulteriore domanda: quando sbagliate una bicolore, è più probabile che il vostro compagno abbia il fit in una delle vostre due quinte o, invece, nel singolo?) e, quindi, non può essere invocata la volontarietà per questo tipo di azioni, con la conseguenza che il termine *psichica* non ha alcun motivo di applicabilità.

Il secondo termine, poi, fa giustizia della vecchia normativa, dove il dichiarare una bicolore 55 con solo la 54 prevedeva una penalità (ahimè). Una carta in meno non può far certo definire la deviazione *grossolana* e, dunque, anche in questo caso il termine *psichica* non ha alcun diritto di cittadinanza.

Ribadiamolo ancora una volta, quindi: nessuna penalità è da pagarsi per errori licitativi, o per scelte che, seppure volontarie e devianti, rientrano nei margini della discrezionalità delle scelte tecniche, ed effettuate con mani che abbiano comunque caratteristiche compatibili con gli accordi.

L'ultima frase è la chiave per capire: fare – ricordiamolo e ribadiamolo, volontariamente – una dichiarazione che promette una 55 con la 44 non rappresenta una *psichica*, farlo con la 4333 sì (manca del tutto uno dei colori promessi). Aprire di 1NT con la 5431 non rappresenta una *psichica*, dato che quella distribuzione è largamente compatibile con il gioco a senz'atout; farlo con la 55 lo è. Fare una licita che promette 12 P.O. avendone 7 ma con una distribuzione 75 non è una *psichica*; averne 9, di punti, ma la 4333 è una *psichica*.

Fissati questi punti fermi, lascio alla prossima puntata la trattazione delle psichiche "classiche", nell'ambito della quale mi aiuterò con molti esempi tratti dalle lettere che ricevo.

#### **IV**

Con questo capitolo, dedicato alle psichiche vere e proprie, termina la presentazione delle Norme Integrative 2006.

Si sono resi necessari quattro articoli, uniti a numerosi interventi nell'ambito della rubrica di Bridge d'Italia Online "L'esperto Risponde" (alla quale rimando) e ad una corposa corrispondenza email, per diradare la nebbia. Le novità che le Norme portavano erano, del resto, decisamente rivoluzionarie per un ambito così conservatore e auto referenziale quale era il nostro, la cui distanza dalla normativa internazionale era siderale, tanto nella pratica, che, soprattutto, nell'enunciazione di alcuni principi fondamentali.

Quando leggerete questo articolo, saranno entrate in vigore norme ancora più nuove - approvate in data 11/12/2006 e applicate a partire dal 01/01/2007 - ma queste ultime avranno un impatto quasi impercettibile, dato che lo scopo della loro realizzazione altro non è stato se non quello di riordinare materie confuse, e di mettere per iscritto quel tanto che veniva tramandato per sola tradizione orale. Si tratta di un lavoro molto corposo, ma se per gli arbitri dovrebbe rappresentare uno straordinario passo in avanti (*sicut est in votis*), per i giocatori l'unica parte interessante riguarda la normativa di alert, che è stata oggetto dell'introduzione di alcune doverose precisazioni. Tornerò sull'argomento nel prossimo numero.

Veniamo finalmente alle psichiche classiche, quelle la cui punibilità a

livello di tornei locali è stata sancita nelle Norme oggetto di questa serie di articoli. Mi aiuterò con degli esempi:

1) Nord apre di 1♥, Est contra, e Sud dichiara 1♠ con:

♠10

♥Q42

♦J86543

♣964

La dichiarazione di 1♠ in questa situazione promette di norma 5 carte, anche se quattro sono possibili per la stragrande maggioranza dei giocatori (vi faccio grazia di accordi particolari). La deviazione dal sistema è dunque grossolana, e non può che essere stata volontaria.

2) Nella stessa situazione precedente Sud dichiara 1NT. Questa licita promette di norma 8/10 punti, una distribuzione bilanciata, e, di norma, nega l'appoggio nel colore di apertura. Se Sud è un giocatore normale, questa è certamente una psichica, data la grossolanità della deviazione dagli accordi di coppia, ma invito gli arbitri a riconsiderare la situazione se Sud è un allievo o, comunque, un giocatore molto inesperto. Perché? Si affronta ora un punto cruciale della normativa, certo non chiaro se si legge bovinamente la definizione di psichica, ma facile da capire una volta esemplificato.

Una psichica, per essere veramente definita tale, deve provenire dalla volontà di menare per il naso gli avversari. Non può – normalmente – essere questo il caso di giocatori inesperti, i quali deviano dalle regole causa la loro sprovvedutezza o, in altre parole, perché applicano a

sproprio regole orecchiate. In assenza di *fumus diaboli*, ovvero in presenza di buona fede non c'è punibilità, data la mancanza della volontarietà di offendere.

Naturalmente, l'Arbitro, per sentenziare il non luogo a procedere in situazioni le quali, altrimenti, avrebbe sanzionato, deve convincersi al di là di ogni ragionevole dubbio che questo sia davvero il caso.

Tuttavia, dato l'ambito di applicazione della norma – i tornei che si svolgano nei circoli – tale valutazione dovrebbe essere piuttosto semplice, dato l'alto livello di conoscenza personale che l'Arbitro ha rispetto ai giocatori impegnati.

3) Nord apre di 1♣, Est passa, e Sud dichiara 1♥ con:

♠QJ98

♥A10

♦A72

♣J532

La grossolanità della deviazione dagli accordi è evidente, ed inoltre, quantomeno giocando naturale, priva di rischi (se Nord ha la quarta di ♠ la deve ora annunciare). Per quanto riguarda la volontarietà, Sud potrebbe protestare di aver preso il cartellino sbagliato, ma in assenza di evidenza al riguardo, l'Arbitro applicherà la normativa sulle psichiche.

4) Nord apre di 1♣, Est passa, e Sud dichiara 1♥ con:

♠QJ9  
♥AQ10  
♦72  
♣KJ542

Se non dispone della dichiarazione di 2♣ quale naturale e forzante, questa licita non solo non rappresenta una deviazione dagli accordi, ma, anzi, ne è parte integrante, dato che Sud non dispone di nessun'altra licita naturale soddisfacente (non può certo saltare a NT senza il fermo a ♦!).

5) Nord apre di 1♣, Est passa, e Sud dichiara 1♥ con:

♠QJ9  
♥1043  
♦A72  
♣KQJ5

La dichiarazione naturale con queste carte è 1♦, quella di 1♥, effettuata in un colore inesistente sia per lunghezza che per valori posseduti, è un'evidente psichica, che non può che avere lo scopo di sviare gli avversari dall'attacco nel colore.

6) Nord apre di 1♦, Est interferisce di 1♥, Sud contra, ed Ovest dice 1♠ con:

♠102  
♥Q42  
♦J8654  
♣964

Questa è un'evidente psichica.

7) Nord apre di 1♠, e nel silenzio avversario la licita va:

Ovest	Nord	Est	Sud
	1♠	passo	4♣( <i>splinter</i> )
	4♦	etc.	

Nord possiede:

♠AQJ987  
♥A  
♦72  
♣A432

La deviazione dagli accordi è evidentemente grossolana, ed è chiaro che Nord ha cercato di sviare l'attacco a ♦ contro un'eventuale 6♠. Questa è una psichica.

8) La licita va:

Ovest	Nord	Est	Sud
	1♠	passo	3♠ ( <i>invitante</i> )
	4♦	passo	4♥ etc.

Sud detiene:

♠J987

♥72

♦A53

♣A432

Questa è una situazione nota come *squeeze dichiarativo*. Sud, in altre parole, è stato costretto ad effettuare una falsa *cue bid* non per sviare l'attacco nel colore, ma per mostrare il controllo a ♣. La licita è perciò perfettamente rispondente agli accordi (alla logica del bridge), e non è una psichica.

9) Nord apre di 1♣, ed Est interferisce di 1NT con:

♠J9876

♥A

♦KQJ2

♣A43

La licita è forse discutibile, ma è stata fatta sia con la forza adeguata, che con una distribuzione relativamente classica. Si può facilmente capire come Est abbia voluto privilegiare il mostrare il suo punteggio

piuttosto che porre l'accento su un colore così brutto. Le scelte tecnicamente giustificabili non sono psichiche.

10) Nord apre di 1♣, ed Est interferisce di 1NT con:

♠6  
♥987  
♦AKQ432  
♣432

Questa mano non ha niente a che vedere con quanto promesso, dato il punteggio nettamente insufficiente e concentrato in un solo colore. La volontà di infinocchiare gli avversari è evidente, e, dunque, si è in presenza di una psichica.

11) Nord apre di 1♠, e sul passo di est Sud dichiara 3♠ (invitante) con:

♠J9876  
♥43  
♦532  
♣432

Se è vero che Sud rischia di giocare 4♠ - 3, è anche vero che otterrà quasi sicuramente l'effetto di tenere fuori dalla licita gli avversari quando le prospettive di realizzare manche sono legate unicamente alla presenza di Nord di una mano fortissima. Questa è una psichica.

12) Nord apre di 1♠, e sul passo di est Sud dichiara 3♠ (invitante) con:

♠J9876

♥4

♦AJ32

♣432

La scelta di Sud rientra senz'altro nell'ambito di quelle discrezionali. Svalutare o rivalutare le mani su basi distribuzionali è parte del nostro gioco, ed è evidente, con le carte di Sud, la possibilità di fare manche anche con una mano normale in Nord. Questa non è una psichica.

Qui termina il lavoro sulle psichiche. Ne abbiamo viste di classiche, sia in termini positivi, sia in termini di licite che potrebbero essere scambiate per psichiche ma che non lo sono.

Ricordate il filo conduttore del ragionamento: una psichica, punibile ai termini della specifica normativa, deve possedere la volontarietà di sviare gli avversari da un'azione che avrebbero altrimenti buone probabilità di fare, quali dichiarazioni e/o attacchi, ed essere priva di contenuti tecnici costruttivi (ricordiamo che, a norma dell'art. 40, anche le psichiche hanno dignità di comportamento tecnico; tuttavia, nel loro caso, tale comportamento è distruttivo, o, meglio, ostruttivo).

Arrivederci alle Norme Integrative 2007. In quel caso spero di cavarmela con un solo articolo. A tutti gli interessati ad ulteriori approfondimenti, ricordo gli indirizzi email ai quali potete scrivere per

ottenere una risposta tanto privata che nell'ambito della rubrica precedentemente citata: [figb@federbridge.it](mailto:figb@federbridge.it) e [mdisacco@paidia.it](mailto:mdisacco@paidia.it).

### **Presentazione delle Norme Integrative Edizione 2007**

Dopo il lavoro dello scorso anno, incentrato sulle variazioni più strettamente regolamentari – quali, in particolare, la normativa sui sistemi, e tutto quanto inerente trattamenti automatici in caso di varie violazioni tecniche e/o procedurali – il lavoro di quest'anno, che si spera definitivo, si è occupato delle normative a carattere organizzativo.

Così come le altre, anche queste risentivano gravemente della strutturale obsolescenza delle Norme Integrative, con parti risalenti a molti anni fa e mai aggiornate alla luce della diversa impostazione tanto nostrana che, soprattutto, internazionale.

Tuttavia, mentre nel lavoro di cui alle Norme 2006 ci si era dovuti occupare del grave conflitto ideologico tra le precedenti e quelle internazionali, con un intervento che ha comportato un cambiamento radicale nel modo di affrontare molti problemi – adesso molto più snello e, soprattutto, del tutto aderente sia al Codice che alla normativa EBL e WBF – quello di quest'anno è, seppure assai pesante, molto più formale che sostanziale.

In particolare, si è voluta dare forma compiuta ad un insieme di disposizioni – quali tempo a disposizione con e senza sipari, varie penalità per gioco lento, presentazione alla gara, ed altre – che, derivanti com'erano da un disordinato sovrapporsi negli anni, erano "disorganizzate" in un viluppo spesso inintelligibile e di contrastante interpretazione.

Nel far questo, si è ricorsi il più spesso possibile ad ogni forma di

semplificazione, a cominciare dalla pura e semplice impaginazione e veste grafica, che si è voluta uniformata a quella della nuova edizione del Codice; inoltre, più spesso che no, si è provveduto a sostituire norme antiquate con altre che non sono altro che la copia conforme di quelle EBL e WBF, proseguendo nella strada, già da tempo intrapresa, di uniformità ad esse del corpus legislativo italiano.

La normativa di *Alert* è stata integrata con disposizioni specifiche che tenessero presente la nostra realtà nazionale, dopo due anni di sperimentazione dai quali sono emerse chiare indicazioni provenienti da tutto il territorio nazionale.

La normativa riguardante il gioco con i sipari – oggetto di un attento lavoro di nuova traduzione dall'originale inglese – è stata portata in appendice, in modo da renderne più facile ed autonomo l'accesso.

È stata aggiunta – sempre in appendice – una normativa della quale si sentiva molto la mancanza, e cioè quella sulle procedure di Line-Up. Se, infatti, da noi è raro che ci sia chi chieda notizie sul diritto di scelta degli avversari, era senz'altro necessario avere finalmente uno strumento che, se del caso (e capita più spesso di quanto non si immagini), potesse fornire una risposta precisa. Anche questa è copia conforme di quella EBL e WBF, peraltro già utilizzata qui da noi nel Campionato Societario dopo che l'avevo già tradotta per lo specifico scopo l'anno scorso. Tuttavia, non ne esisteva altro che una breve nota in una circolare, mentre è adesso presente in pianta stabile nelle Norme Integrative ed è così a disposizione di tutti.

Così come ho cercato di farlo per molte altre cose, a partire dalla ponderosa opera di traduzione del Codice che ha dato – sembra – ottimi frutti, anche in questa circostanza ho voluto cercare di arrivare ad una qualche certezza del diritto, trasformando in scritto – e quindi

univoco ed accessibile per tutti – tutto quanto prima ci fosse di orale o, comunque, di variabile possibilità interpretativa.

Se all’addetto ai lavori è richiesta una lettura approfondita di tutte quante le Norme, al giocatore e, quindi, alla maggior parte dei lettori di questa rubrica, interessa in particolare modo ciò che attiene la procedura di *alert*, la quale, come già detto, costituisce l’unico elemento davvero rivoluzionario del testo.

Ferma restando la premessa – dalla quale devono comunque prendere le mosse tutte le disposizioni e le interpretazioni successive – che, in aderenza all’articolo 40 del Codice, vadano allertate tutte le licite che possano avere un significato inatteso per gli avversari, rimanevano da dare delle indicazioni riguardo a che cosa, in certe particolari, delicate situazioni, fosse da ritenersi inusuale e che cosa no.

La genericità della normativa di *alert* utilizzata a livello internazionale – e dai noi integralmente recepita – è infatti dovuta all’impossibilità di definire uno standard in alcune situazioni sensibili, quali, in particolare, l’apertura di 1NT. Se, infatti, da noi, o in Francia, o in molti altri paesi, la forza richiesta per questo tipo di apertura è normalmente compresa tra i 15 ed i 18 punti, non si può dire altrettanto della Gran Bretagna, dove il range 12-14 la fa da padrone, o i paesi scandinavi, dove esistono due tendenze, 12-14 e 14-16, comunque diverse da quella nostrana.

Si può facilmente capire, quindi, come fissare un limite specifico che escludesse l’apertura di 1NT dall’*alert* risultava e risulta difficile, come bizzarro sarebbe stato richiedere ai giocatori di informarsi riguardo alla provenienza geografica degli avversari, prima di decidere se allertare o meno.

Così non è, e non deve invece essere, quando si vedano le cose in un ambito più ristretto e, in particolare, dove sia possibile fissare uno standard. Tutti i paesi citati, ed in più, tra quelli che conosco e che hanno un maggior peso, l'Olanda e la Polonia, integrano la loro normativa di *alert* con la definizione di vari standard e, in particolare, ciascuno di essi si preoccupa di definire quella forza dell'apertura di 1NT che sia tale da non ricadere nell'obbligo di *alert*.

Se, dunque, apprezzabile – per non dire obbligatoria – è stata l'operazione effettuata oramai tre anni fa, relativa al recepire la normativa internazionale di *alert*, si può capire come l'aver omesso di precisare che cosa fosse da considerarsi standard oppure no possa avere creato dei problemi.

L'apertura di 1NT ha rappresentato il più rilevante dei vari *puncta dolentes*, data la frequenza di utilizzo e la peculiarità del tipo di problemi che comportava; le voci che si sono levate a richiedere una puntualizzazione sono state alte e innumerevoli, e provenienti da tutta la penisola.

Il motivo è facilmente comprensibile: senza alcuna precisazione riguardo alla necessità di allertare uno specifico range, i giocatori erano obbligati ad attivarsi personalmente, chiedendo, ogni qual volta vedessero un'apertura di 1NT. Questo faceva inevitabilmente sì che venissero trasmesse Informazioni Non Autorizzate (INA), e non solo quando, con il chiedere, si poteva mostrare interesse, ma anche, per differenza, quando, non chiedendo, si mostrasse all'opposto di non avere motivi di informarsi. Non sono rari i casi di giocatori i quali hanno, in questi anni, adottato l'apertura di 1NT debole proprio confidando – coperti dalla legge – nell'ignoranza degli avversari, addirittura pronti, se del caso, a chiamare l'Arbitro quando gli

avversari stessi, poveretti, si fossero permessi di chiedere informazioni!

La Normativa 2007 fa finalmente giustizia di questa intollerabile situazione, alla quale si era comunque opposto un rimedio palliativo con una mia circolare di due anni fa nella quale si precisava che l'omissione dell'*alert* era permessa solo a chi avesse con sé la Convention Card e la tenesse bene in vista sul tavolo. Ora la norma richiede di allertare ogni apertura di 1NT che, da sistema, non rientri in una fascia di punteggio compresa tra i 15 ed i 18 punti, qualunque sia la combinazione prescelta, ovvero quella fascia che è utilizzata dal 99% dei giocatori italiani.

Altro punto delicato trattato dalle nuove Norme Integrative è quello relativo ad alcuni, speciali, tipi di contro e di surcontro.

Come abbiamo visto, nel caso dell'apertura di 1NT ci sono stati vari comportamenti poco sportivi paralleli alla vecchia normativa, mentre nel caso di *contro* con significato particolare, sono stati spesso coloro i quali – lo ribadisco, poco elegantemente – beneficiavano del buco normativo, a sollecitarne il riempimento. Non sono pochi, infatti, quelli che mi hanno manifestato di sentirsi a disagio ogni qual volta si rendevano conto di aver tratto un illecito vantaggio dall'aver lasciato all'oscuro gli avversari, ed alcuni di essi mi hanno confessato di essersi sentiti costretti a violare la normativa – allertando quando era invece espressamente vietato – pur di sentirsi in pace con la coscienza.

Reso merito a tutti quelli che si riconoscano in questa premessa, veniamo alla norma quale è adesso, descrivendone la *ratio* e le modalità applicative.

La premessa a tutto questo ha un origine storica e tecnica di grande

interesse: i nostri nazionali sono andati elaborando negli anni una complessa struttura di difesa dalle interferenze avversarie, basata, fondamentalmente, sull'utilizzo di chiamate<sup>7</sup> in transfert. Tanto buona è questa sistemazione, che quello che è ritenuto essere il massimo teorico vivente – il canadese Eric Kokish – l'ha definita la più grande invenzione degli ultimi 25 anni. Forti di questo *imprimatur*, molti giocatori di alto livello, tanto in Italia che nel mondo, hanno cominciato ad utilizzare questa struttura. Il problema nasce dal fatto che, per esempio, se dopo l'apertura di 1♣ del compagno e l'interferenza di 1♦, la licita di 1♥ mostra le ♠, non si può fare a meno di utilizzare il *contro* per indicare, invece, il possesso delle ♥ e così via discorrendo, ricordando che analogo problema si propone dopo che l'interferenza sia stata di *contro* (è ora necessario utilizzare il *surcontro* per indicare un colore).

Sulla scorta di questa idea primeva, poi, c'è stata una notevole proliferazione di sistemazioni dove il *contro* e il *surcontro* hanno significati particolari, talvolta indicando specifici colori, e talaltra avendo significati invertiti rispetto al passo.

Non è difficile rendersi conto di quale vantaggio comportava l'obbligo (!) di non allertare questo tipo di licite: un giocatore poteva infatti pensare che il suo avversario avesse effettuato un normale *contro* negativo, e fosse quindi in possesso di una mano positiva – sia pure nell'ambito di riferimento – e di una distribuzione acconcia, mentre magari si trovava poi a scoprire di avere di fronte due punti e una mano con una distribuzione sbilanciata. Oppure poteva immaginare che un *passo* fosse innocuo mentre, al contrario, prometteva

---

<sup>7</sup> Per i lettori non avvezzi alla terminologia tecnico-arbitrale, ricordo che *chiamate* è il termine che si riferisce all'insieme dei possibili termini utilizzabili durante l'asta dichiarativa, mentre *licite* è termine di pertinenza delle chiamate a colore o a NT (N.d.R.).

burrasca, e così via esemplificando.

Anche a questa situazione – che, come nel caso dell'apertura di 1NT, aveva la sgradevole caratteristica di gravare in particolar modo sui soggetti più deboli – si è posto rimedio. Tutti i *contro* ed i *surcontro* che indichino lunghezza in uno specifico colore, o una forza specifica diversa da quella prevista nell'accezione comune, o che abbiano un significato che è invertito, nei confronti del passo, rispetto a quello che ne deriverebbe dalla logica più diffusa, sono adesso soggetti ad *alert*.

Ciò detto, bisogna fare attenzione a leggere la normativa in modo corretto, e, in particolare, senza dimenticarsi di quella che è la più volte citata premessa alla normativa di *alert*: un *alert* è dovuto quando si sia in presenza di chiamate il significato delle quali può risultare inatteso per gli avversari. Non può essere che si sentano lamenti a seguito del mancato *alert*, per esempio, al *contro* sulla risposta di 2♣ *Stayman*, o, comunque, su licite convenzionali. Se è vero, infatti, che tali *contro* mostrano lunghezza in uno specifico colore, è altrettanto vero che anche un principiante è in grado di riconoscerne il significato. Diverso sarebbe il caso se, per bizzarria, una coppia decidesse di contrare 2♣ per mostrare, che so, le ♦, perché quello sarebbe allora un caso di *alert*.

Piccola, ma di un certo impatto storico e culturale, è poi la presa d'atto relativa ai salti deboli in interferenza. Mentre in tutto il mondo questi sono considerati standard da decenni, da noi, causa il sistema insegnato agli allievi, permaneva l'obbligo di allertarli. Non è più così. Tuttavia, per salvaguardare i molti allievi che ancora giocano la sistemazione opposta – i salti forti appunto – siamo in un regime transitorio dove nessuna delle due sistemazioni va allertata.

Dopo avere parlato delle modifiche di maggiore interesse per la massa dei giocatori, veniamo ora a quelle che verranno lette solo dai quelli di loro che siano più appassionati alle vicende regolamentari.

Di rilievo il fatto che siano state messe per iscritto alcune norme che, pur consolidate nella pratica arbitrale, non erano mai state messe per iscritto, e che risalivano a così tanto tempo addietro da poter scatenare una nuova *questione omerica* riguardo all'identità dell'autore. Tra queste, da notare quella che prevede che, nel caso di gioco con i sipari, sia chi attacca a dover aprire il sipario. Si tratta di una norma che è di grande impatto quando, per applicare i dispositivi del gioco con i sipari, si debba stabilire se ci sia o meno responsabilità su entrambe le linee.

Importante, come detto nella premessa, è la procedura di *Line-Up*, strumento fondamentale ogni qual volta qualcuno, nell'ambito di una manifestazione a squadre, si preoccupi di sapere chi si debba sedere per primo.

Di rilievo anche la nuova traduzione della intera normativa del gioco con i sipari, adesso emendata di qualche pregressa imprecisione.

Tuttavia, la maggior parte del lavoro – enorme – è stata quella relativa alla razionalizzazione e all'impaginazione; spero che chiunque voglia cimentarsi con la lettura possa farlo adesso in maniera più agevole. Se gli arbitri se sono detti tutti entusiasti, mi auguro di ottenere altrettanto, positivo riscontro anche da tutti i giocatori.

Come molte volte ho detto e scritto, ho sempre cercato di percorrere un sentiero di chiarezza e, quindi, di accesso per tutti agli aspetti normativi e regolamentari del nostro gioco; le nuove Norme, così come queste note, hanno ancora una volta preso lo spunto da questa medesima premessa.

## **Edizione commentata delle Norme Integrative 2007**

### **NORME INTEGRATIVE F.I.G.B. AL CODICE INTERNAZIONALE DEL BRIDGE DI GARA**

#### **ANNATA AGONISTICA 2007 AGGIORNATE AL 01-01-07**

Quanto disposto dalle presenti norme può essere derogato dalle normative specifiche dettate dal C.D. della Federazione Italiana Gioco Bridge.

### **CAPITOLO I**

#### **Definizioni**

##### *Pre-Alert*

È un avvertimento, la cui forma può essere specificata dall'Organizzazione Responsabile, che ha lo scopo di informare gli avversari – prima dell'inizio del gioco – riguardo all'utilizzo di particolari accordi tanto in fase di licita che di gioco della carta, la cui natura è da precisarsi a cura dell'Organizzazione Responsabile medesima.

*Questa modifica si è resa necessaria dato che nelle vecchie norme si parlava di pre-alert senza che ne esistesse la definizione.*

### **ARTICOLO 3 - SISTEMAZIONE AI TAVOLI**

Nelle competizioni a Coppie o a Squadre Miste, le giocatrici occupano la posizione di Sud ed Est.

#### *Commento*

*Un'altra novità. La norma era già in vigore dai campionati misti dell'autunno 2006, ma solo grazie ad un decreto consiliare, qui doverosamente recepito. Un altro passo lungo la strada del completo adeguamento delle nostre norme a quelle della internazionali.*

#### *Esempio*

*Domanda: Al termine di un incontro della Coppa Italia Mista, ci si accorge che una squadra ha giocato in sala chiusa con la sua giocatrice seduta in Ovest invece che in Est. Che provvedimenti deve prendere l'Arbitro?*

*Risposta: Nessuno. La norma è infatti meramente ordinatoria e non perentoria, e non prevede sanzioni di nessun tipo. Tuttavia, qualora venisse riscontrato un qualche dolo, l'Arbitro ha il potere di comminare una penalità procedurale ad unico sfavore dei colpevoli, senza però che questo vada ad incidere sul punteggio della squadra innocente.*

### **ARTICOLO 4 – ACCOPPIAMENTI**

#### *1. Posizioni nei Tornei a Squadre*

- a) A ciascuna squadra viene assegnato il ruolo di squadra di casa o squadra ospite un numero approssimativamente uguale di volte, salvo diversa indicazione da parte dell'Organizzazione Responsabile. L'assegnazione viene fatta al momento del sorteggio. Il diritto di scegliere o meno gli avversari varia in accordo con la Normativa di Line-Up di cui all'Appendice 5.
- b) Durante un incontro i giocatori non possono lasciare la sala nella quale stanno giocando, se non con il permesso dell'Arbitro, e, se giocano in sala chiusa, devono uscire accompagnati dall'Arbitro o da un suo assistente. Il gioco in sala aperta può iniziare solo quando i giocatori delle due squadre in sala chiusa hanno preso regolarmente posto al tavolo.

## 2. *Sostituti*

Nei tornei individuali o a coppie (Mitchell/Howell): un giocatore può essere sostituito solo da un altro giocatore di categoria/serie uguale od inferiore. Il numero di turni per i quali un giocatore può essere sostituito è limitato dalle seguenti condizioni:

- a) in un torneo di una sola sessione, un giocatore sostituito per più del 50% delle smazzate è eliminato. Se il sostituto ha giocato più del 50% delle smazzate, acquista tutti i diritti del concorrente originario;
- b) in un torneo di due o più sessioni (ma senza eliminazioni) un giocatore è eliminato se ha un sostituto per più di una sessione completa;

- c) in un torneo con una sessione eliminatoria, un giocatore non può essere ammesso alle finali se non ha giocato almeno 2/3 della sessione eliminatoria;
- d) in un torneo con due, tre, quattro sessioni eliminatorie, un giocatore non può essere sostituito per più di una sessione completa. Se ci sono più di quattro sessioni eliminatorie, un giocatore può essere sostituito per due sessioni complete al massimo. Un sostituto può qualificarsi per suo diritto se ha giocato più di una sessione completa in caso di due, tre, quattro turni eliminatori e due sessioni complete se ci sono più di quattro sessioni eliminatorie;
- e) nessun giocatore può fare da sostituto se ha già giocato nella gara;
- f) le sostituzioni che trasgrediscono le suddette condizioni, e tutte quelle non approvate dall'Arbitro, portano alla squalifica del giocatore originario, del sostituto e (in una gara a coppie) del compagno;
- g) l'Arbitro può fare delle sostituzioni di emergenza se è necessario per il buon proseguimento del gioco. Se ciò comporta l'eliminazione di un concorrente, l'Arbitro deve avvisarlo nel momento in cui viene fatta la sostituzione.

### *3. Abbandono in una gara a coppie*

I componenti le formazioni che hanno abbandonato la gara non possono rimanere nei locali di svolgimento.

### *4. Abbandono da parte di una coppia in una gara ove si utilizzino formule tipo Mitchell od Howell*

In caso di abbandono del torneo da parte di una coppia durante una sessione di gioco, i risultati conseguiti dalla stessa fino a quel momento resteranno validi e l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale per le smazzate successive. Ove l'abbandono si verifichi tra una sessione e l'altra, i risultati ottenuti rimarranno acquisiti; l'Arbitro potrà provvedere a sostituire la coppia mancante e la nuova formazione concorrerà solo agli eventuali premi di sessione. Il C.D. della F.I.G.B. potrà escludere dai tornei a coppie quei giocatori che siano incorsi per tre volte nella suddetta mancanza.

*Questo è uno dei molti casi di riorganizzazione e di riscrittura di norme che risentivano del tempo, senza peraltro che ci siano novità sostanziali. Di grande impatto, tuttavia, la novità preannunciata nel testo, ovvero l'appendice dedicata alla procedura di Line Up alla quale si fa riferimento.*

## **ARTICOLO 5 - ASSEGNAZIONE DEI POSTI**

### *Errata Posizione ai tavoli nelle Gare a Squadre*

1. Competizioni che si svolgano con il meccanismo del Round Robin

Quando l'incontro a squadre si disputi in un unico tempo di gara – fatta salva la raccomandazione di ripetere l'incontro ove possibile – verrà attribuito un punteggio in Victory Points pari a 10-10. Tuttavia, quando si giocasse l'ultimo turno, e tale punteggio fosse sufficiente a garantire una qualche posizione di classifica ad una come ad entrambe le squadre

coinvolte, sarà obbligatorio ripetere l'incontro.

Quando l'incontro a squadre si svolga in due o più tempi di gara, ed i giocatori si siedano in posizione errata rispetto a quanto dovuto, sarà attribuita una penalità pari al 20% del punteggio di parità dell'incontro (3 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre. Il punteggio finale in Victory Points verrà calcolato sulla base della scala relativa al numero complessivo di mani che avrebbero dovuto giocarsi, e non a quelle effettivamente giocate.

## 2. Incontri a K.O.

Se l'incontro si svolge con la formula del K.O. non possono esistere penalità, tuttavia:

- a) se il tempo giocato in posizione sbagliata è il primo, fatta salva la possibilità di ripeterlo ove questo sia possibile senza creare problemi organizzativi, lo stesso verrà semplicemente annullato.
- b) Se il tempo giocato in posizione sbagliata è diverso dal primo, le smazzate annullate dovranno essere rigiocate.
- c) Nel caso di annullamento del primo tempo di gara, il numero delle smazzate da giocare per lo spareggio sarà conteggiato sul totale delle smazzate giocate in posizione corretta.

*Altra parte che necessitava di una rivisitazione, dati i termini confusi e contraddittori nei quali era stesa la versione precedente. Si è inoltre colta l'occasione per recepire anche in questa parte la normativa internazionale.*

## ARTICOLO 8 - SEQUENZA DEI TURNI<sup>8</sup>

### 1. Tempo disponibile per ogni smazzata

#### a) Gioco senza sipari

##### 1) Tornei a coppie

Il tempo di gioco, ove altrimenti non specificato, è fissato in 8 smazzate all'ora, o in 7'30" per smazzata.

##### 2) Tornei a squadre

All'inizio di ogni incontro l'Arbitro comunica l'ora entro cui ogni incontro stesso dovrà terminare<sup>9</sup>, sulla base di una cadenza di 8 smazzate all'ora, ove altrimenti non specificato. Tuttavia, qualunque sia tale termine, esso sarà derogabile fino ad un limite massimo di 5' supplementari, in considerazione del tempo eventualmente necessario alla eventuale smazzatura ed alla spiegazione reciproca dei sistemi. Questo dà luogo alla seguente tabella:

Numero di Smazzate	Tempo di Gioco
6	45'
8	1 <sup>h</sup> 00'

<sup>8</sup> Tutte le penalità elencate di seguito sono emendabili solo da parte dell'Arbitro Responsabile, e solo in caso di serie e comprovate cause di forza maggiore. La decisione in merito dell'Arbitro Responsabile è insindacabile, ma il Collegio Nazionale Gare, se interpellato, può raccomandare all'Arbitro responsabile di rivedere la sua decisione (artt. 91A e 93B3 del Codice Internazionale del Bridge di Gara).

<sup>9</sup> Qualora l'Arbitro non lo faccia, ai fini della determinazione dello scadere del tempo ufficiale di gioco farà fede quanto stabilito nel programma ufficiale della manifestazione. Tuttavia, si raccomanda che l'Arbitro ricordi ai giocatori quanto prima possibile i limiti temporali del turno in corso.

10	1 <sup>h</sup> 15'
12	1 <sup>h</sup> 30'
14	1 <sup>h</sup> 45'
16	2 <sup>h</sup> 00'
18	2 <sup>h</sup> 15'
20	2 <sup>h</sup> 30'

Ovvero, includendo i 5' di massima tolleranza:

Numero di Smazzate	Tempo di Gioco
6	50'
8	1 <sup>h</sup> 05'
10	1 <sup>h</sup> 20'
12	1 <sup>h</sup> 35'
14	1 <sup>h</sup> 50'
16	2 <sup>h</sup> 05'
18	2 <sup>h</sup> 20'
20	2 <sup>h</sup> 35'

b) Gioco con i sipari

1) Tornei a coppie

Il tempo di gioco è fissato in 8' per ogni smazzata.

## 2) Tornei a squadre

Fatto salvo quanto disposto dal precedente punto a2, rispetto alla tabella relativa il tempo di gioco viene aumentato in ragione di 30" supplementari per ogni smazzata, con il totale da arrotondarsi ai 5' superiori o inferiori più vicini. Questo dà luogo alla seguente tabella:

Numero di Smazzate	Tempo di Gioco
6	50'
8	1 <sup>h</sup> 05'
10	1 <sup>h</sup> 20'
12	1 <sup>h</sup> 35'
14	1 <sup>h</sup> 50'
16	2 <sup>h</sup> 10'
18	2 <sup>h</sup> 25'
20	2 <sup>h</sup> 40'

Ovvero, includendo i 5' di massima tolleranza:

Numero di Smazzate	Tempo di Gioco
6	55'
8	1 <sup>h</sup> 10'
10	1 <sup>h</sup> 25'
12	1 <sup>h</sup> 40'
14	1 <sup>h</sup> 55'
16	2 <sup>h</sup> 15'
18	2 <sup>h</sup> 30'
20	2 <sup>h</sup> 45'

## 2. *Sanzioni per gioco lento*

### a) Competizioni a Coppie

Nei tornei a coppie quando l'Arbitro constati che una coppia gioca con lentezza eccessiva, potrà applicare alla stessa una penalità per ogni smazzata che ostacoli il regolare svolgimento del torneo stesso. Se l'Arbitro sarà costretto a non far giocare una smazzata, dovrà assegnare un punteggio arbitrale secondo il disposto dell'Art. 12.

### b) Competizioni a Squadre

Nei tornei a squadre, allo scadere del termine fissato,

L'Arbitro avvertirà se possibile<sup>10</sup> i giocatori che il termine è scaduto e che hanno inizio 5 minuti di tolleranza. Al termine di questi, per la prima infrazione, l'Arbitro comminerà un'ammonizione alle squadre che non abbiano previamente subito altre ammonizioni per questa come per altre ragioni disciplinari, mentre penalizzerà di 1 V.P. le squadre che siano già state precedentemente ammonite o penalizzate per questa come per altre ragioni disciplinari. Allo scadere di questi primi 5', l'Arbitro attribuirà una penalità di 1 V.P. ogni 5' successivi o qualsiasi parte di essi. Nel caso in cui non sia possibile determinare, attraverso il rapporto dei Commissari di tavolo o il giudizio dell'Arbitro, quale delle due squadre contendenti sia colpevole del ritardo, le penalità di cui sopra verranno inflitte ad entrambe le squadre.

### 3. *Ritardo nella presentazione alla Gara*

- a) Competizioni a Coppie
- b) La coppia che non sia interamente presente al tavolo al momento del primo turno di gioco incorrerà nella sanzione dell'ammonizione, a meno che non fosse già stata precedentemente ammonita o penalizzata per questa come per altre ragioni disciplinari; qualora il ritardo anche di uno solo dei suoi componenti si protragga oltre i 5', oppure se la coppia in questione fosse già stata precedentemente ammonita per questa od altra ragione disciplinare, la coppia incorrerà in una penalità pari al 10% del top per ogni 5' (o qualunque parte anche minima di essi) di ritardo.

---

<sup>10</sup> La disposizione ha mero carattere ordinatorio, e la mancata osservanza della stessa non

c) Competizioni a Squadre

- 1) Incontri a K.O. o, comunque, nei quali il risultato finale sia espresso in I.M.P.

(a) Ritardo entro i 5'

La squadra che non sia interamente presente al tavolo al momento in cui l'Arbitro annuncia l'inizio ufficiale del tempo di gioco, incorre nella sanzione dell'ammonizione, a meno che non fosse già stata precedentemente ammonita o penalizzata per questa od altra ragione disciplinare.

(b) Ritardo superiore ai 5' o squadra già precedentemente ammonita

Qualora il ritardo anche di uno solo dei suoi componenti si protragga oltre i 5', oppure se la squadra in questione fosse già stata precedentemente ammonita per questa od altra ragione disciplinare, la squadra incorrerà in una penalità di 1 I.M.P. per ogni minuto di ritardo o qualunque parte di esso.

- 2) Incontri con punteggio finale in Victory Points secondo la scala del 25-0

L'Arbitro si comporterà come stabilito nel precedente punto 2b.

### 3) Forfait

- (a) Competizioni che si svolgano con i sistemi Swiss o Danese

Allo scadere dei 15' di ritardo rispetto all'inizio ufficiale del tempo di gioco la squadra ritardataria sarà considerata perdente. La squadra che risulti così vincente otterrà un punteggio pari al più favorevole tra:

- (1) 60% dei V.P. in palio in quell'incontro (2 nel caso di V.P. semplici), e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P.
- (2) la media dei V.P. conseguiti in tutti gli altri incontri della Competizione
- (3) la media dei V.P. conseguiti da tutte le squadre avversarie di quella in forfait negli incontri disputati contro quest'ultima

La squadra perdente otterrà 0 V.P. (a meno che non si tratti dell'ultimo turno, e che questi non siano sufficienti ad ottenere un qualunque risultato minimo, nel qual caso la squadra sarà comunque retrocessa all'ultimo posto).

- (b) Competizioni che si disputino con il meccanismo del *Round Robin*

Nel caso si tratti del primo incontro, fatte salve le

penalità di cui sopra, si avrà forfait quando sia trascorso almeno un tempo pari alla metà del tempo ufficiale di gioco, comprensivo dei 5' di tolleranza. Nel caso di incontri successivi al primo, come anche per il computo del punteggio da assegnare alla squadra dichiarata vincitrice, ci si atterrà a quanto disposto nel precedente punto (a).

(c) Competizioni a K.O.

Nel caso si tratti del primo turno, fatte salve le penalità di cui sopra, si avrà forfait quando sia trascorso almeno un tempo pari alla metà del tempo ufficiale di gioco, comprensivo dei 5' di tolleranza, con un limite minimo di 1h. Nel caso di tempi successivi al primo, ci si atterrà a quanto disposto nel precedente punto (a).

4. *Registrazione del diagramma*

Quando è richiesta la trascrizione delle carte tale compito spetta al giocatore in posizione Sud, il quale è tenuto a scrivere tutte le quattro mani, mentre la coppia E/O è tenuta a controllare che questo venga fatto nel modo corretto. In caso di erronea od incompleta trascrizione, l'Organizzazione Responsabile ha facoltà di disporre che l'Arbitro debba penalizzare entrambe le coppie di non più del 10% del Top.

5. *Registrazione della carta d'attacco*

In caso di errata o incompleta trascrizione l'Organizzazione Responsabile ha facoltà di disporre che l'Arbitro debba penalizzare la coppia Nord-Sud di non più del 5% del Top.

*Come sopra. Tuttavia in questa parte l'intervento di restyling è stato molto più pronunciato. Di tutto quanto sopra non c'era se non una flebile traccia nell'edizione precedente, ed era intollerabile che una materia tanto delicata, e dove la precisione è importantissima, fosse delegata alla tradizione orale piuttosto che alla certezza della parola scritta. Da notare, nei punti 4. e 5., l'ammorbidente delle penalità previste, ora meramente facoltative e più contenute.*

## **ARTICOLO 11 - PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITÀ**

### *1. Assistere al gioco della propria squadra*

Un componente di una squadra non può fare da spettatore ai suoi stessi compagni, fatta eccezione del Capitano Non Giocatore.

### *2. Capitano Non Giocatore*

Il nominativo del Capitano Non Giocatore deve essere notificato all'atto della registrazione iniziale della squadra.

*Una semplice riscrittura in modo più chiaro e sintetico.*

## **ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO**

### *Punteggi arbitrali artificiali*

In caso di assegnazione di uno o più punteggi arbitrali artificiali il calcolo del punteggio per le coppie interessate verrà effettuato mediante l'uso della formula di Neuberg.

Il metodo che prevede per il calcolo della fiche l'abbassamento di un

punto del top per ogni punteggio arbitrare presente e il relativo innalzamento di un punto del pot è ammesso solo quando, per cause contingenti, non sia possibile applicare la formula di Neuberg.

Nel caso in cui il punteggio arbitrare artificiale assegnato a una coppia sia il 60% (mano media senza colpa) questo verrà adeguato alla media conseguita, quando superiore, dalla coppia stessa nel turno di cui fa parte la smazzata.

Nel caso dei tornei a sistema ponderale o a metodo I.M.P., i punteggi arbitrari artificiali, non potendo fare riferimento a questa norma, saranno calcolati secondo quanto previsto dal regolamento per quella specifica gara dall'Organizzazione Responsabile.

Nel caso di riposo, la coppia riceverà un punteggio pari a quello medio realizzato nel turno. Tuttavia, l'Organizzazione Responsabile ha facoltà di disporre in anticipo che riceva invece un minimo del 60%.

*Altra parte riorganizzata e resa più chiara. Da notare l'adeguamento alla normativa internazionale dove prevede un punteggio per il riposo pari alla media del turno, e non al 60%. Tuttavia, data la tradizione italiana di assegnare il 60%, si è lasciata facoltà all'organizzazione responsabile di prevedere questo trattamento.*

## **ARTICOLO 18 - LICITE**

### *1. Effettuazione di una licita con i Bidding Box e quando ci siano i Sipari*

Giocando con i Bidding Box, una chiamata è considerata effettuata quando il relativo cartellino venga rilasciato sul tavolo, oppure quando un giocatore abbia manifestato a voce l'intenzione di effettuarla. Giocando con i sipari, una chiamata è considerata effettuata quando il relativo cartellino venga rilasciato sul carrello, oppure quando un giocatore, allo scopo di rallentare deliberatamente il movimento del carrello medesimo, preannunci la sua chiamata mostrandola al suo compagno di sipario, od anche, con lo stesso intento, l'appoggi sul tavolo.

### *2. Licite a salto*

Se un giocatore effettua una licita a salto dovrà esibire il cartellino dello "STOP" prima di effettuarla. Il suo avversario di sinistra non potrà licitare se non dopo una pausa di circa dieci secondi. Il mancato rispetto della norma potrà essere trattata in conformità dei disposti dell'art. 16.

*Importantissimo il punto 1. Sebbene prassi volesse che questa fosse la regola, non ne esisteva alcuna traccia scritta, e come ripetutamente detto la certezza del diritto deve risiedere nella parola scritta e non nella tradizione orale (o, peggio, oracolare!)*

## **ARTICOLO 20 - RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE**

## CHIAMATE

### 1. *Richieste di spiegazioni*

Giocando senza sipario, la spiegazione può essere fornita solo dal compagno del giocatore che ha fatto la chiamata o la giocata convenzionale, salvo che si tratti del dichiarante o del morto.

### 2. *Intervento dell'Arbitro*

Se al giocatore che ha effettuato la richiesta a norma dell'Art. 20, permangono dei dubbi circa il significato della chiamata o della giocata, egli deve appellarsi all'Arbitro, il quale potrà invitare l'interessato a fornire maggiori delucidazioni. Qualora inoltre si giochi senza sipari, l'Arbitro, se lo riterrà opportuno, potrà allontanare dal tavolo il compagno dell'interessato per il tempo necessario.

*Semplice intervento di riscrittura e riorganizzazione, ma niente di sostanziale.*

## ARTICOLO 40 - INTESE FRA COMPAGNI

Le coppie di giocatori che nel loro sistema prevedono i seguenti accordi devono darne preventiva comunicazione, prima dell'inizio del gioco, alla coppia avversaria:

- 1) L'uso di attacchi rovesciati o, comunque, di ogni tipo di attacco, - utilizzato anche solo in poche, specifiche situazioni - non diritto.

- 2) L'uso di attacchi, o di scarti, in conto rovesciato, tanto in fase di attacco iniziale che durante il gioco.
- 3) L'uso di aperture a livello di 1 che prevedano come forza minima la fascia 8/10 punti onori.
- 4) L'uso del sistema base Corto-Lungo.

La mancata osservanza della norma comporta l'applicazione degli artt. 75 e 40.

*Come sopra.*

### **ARTICOLO 43 - LIMITAZIONI DEL MORTO**

#### *Penalità del morto*

Nei tornei a coppie, il morto perde i propri diritti se prende visione del modulo dei punteggi prima del termine della giocata.

*Come sopra.*

### **ARTICOLO 74 - CONDOTTA ED ETICHETTA**

#### *Referti Arbitrali*

Ai fini tecnici e disciplinari, le dichiarazioni dell'Arbitro, riguardo a quanto avvenuto in sua presenza o dallo stesso sentito, hanno valore di prova privilegiata.

*Come sopra.*

## **ARTICOLO 78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO**

### *1. Victory Points*

- a) Nei tornei fra più squadre disputati su incontri di 6 smazzate ed oltre, si consiglia di applicare le tabelle approvate dalla W.B.F. che prevedono punteggi sino a 25-0
- b) Nei tornei fra più squadre giocati su incontri di oltre 16 smazzate, ove si adottino i Victory Points semplici, si assegnano a ciascuna squadra per ogni incontro vinto 2 V.P. (Punti di Vittoria semplici) e 1 V.P. per ogni incontro pareggiato.

### *2. Margini di vittoria*

- a) Nei tornei nei quali la classifica sia compilata in base ai V.P. semplici (2-0 e 1-1) la vittoria si realizza conseguendo un vantaggio in I.M.P. superiore a  $1/5$  del numero delle smazzate sempre che il numero delle smazzate non superi le 64. In quest'ultimo caso, qualunque sia il numero delle smazzate, la vittoria si consegue con 13 I.M.P. di differenza attiva.
- b) Negli incontri a K.O. anche un solo I.M.P. determina la vittoria di una squadra.

### *3. Punteggio per la squadra che riposa*

Nel caso in cui una squadra sia in riposo le verrà assegnato un punteggio in Victory Points pari al 60% di quelli in palio in ogni singolo incontro (18 V.P. nel caso della scala 25-0), con la conseguente attribuzione di un numero di I.M.P. positivi pari alla

differenza minima necessaria ad ottenere quel punteggio in V.P.

#### 4. *Spareggi nelle gare a coppie*

In linea di massima, in caso di parità fra due o più coppie al termine di un torneo, si provvederà alla divisione dei premi. Ove però lo spareggio fosse necessario per il tipo di gara o per la natura indivisibile dei premi, varranno i seguenti criteri:

a) se la gara si è svolta con formula Mitchell

- 1) in tornei a più sessioni con classifica per somma di punti o a percentuale, si terrà conto del posto di classifica occupato nei vari tempi da ciascuna coppia; vincerà chi avrà ottenuto la media migliore;
- 2) in tornei a tempo unico si prenderanno in considerazione tutti i board giocati da una o più coppie in parità. In ciascuno dei board giocati da due o più coppie saranno assegnati 2 punti per ogni risultato superiore in M.P. a quello di altre coppie in parità (così per un board giocato da tre coppie in parità, si assegneranno 4 - 2 - 0 punti alle tre coppie). Nel board giocato da una sola delle coppie in parità si assegneranno 2 M.P. per un risultato sopra la media, 1 punto per la media e 0 punti per un risultato sotto la media. La coppia o il concorrente che attraverso tale conteggio avranno ottenuto il massimo punteggio, risulteranno vincenti. In caso di ulteriore parità si seguirà il criterio preferenziale del maggior numero di massimi e quindi del minor numero di minimi e infine dei semi-minimi e dei semi-massimi;

- b) se la gara si è svolta con una formula nella quale ogni coppia incontra tutte le altre lo stesso numero di volte :
- 1) la differenza matchpoints conseguiti nello scontro diretto.  
Se la parità permane,
  - 2) si procederà come previsto al punto a2 precedente.

5. *Spareggi nelle gare a squadre*

- a) Classifica determinata dai diversi Victory Point
- 1) Negli incontri all'Italiana (Round Robin)
    - (a) Due squadre in parità
      - (1) La differenza in Victory Point nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,
      - (2) la differenza in I.M.P. nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,
      - (3) il miglior quoziente I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (gli I.M.P. positivi diviso gli I.M.P. negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,
      - (4) la miglior differenza I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (somma algebrica degli I.M.P. positivi e negativi). Se la parità permane,
      - (5) total point ottenuti dalle squadre nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,

(6) il miglior quoziente total point nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (i total point positivi diviso i total point negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,

(7) si utilizzeranno gli stessi meccanismi previsti per gli spareggi negli incontri a K.O.

(b) Tre o più squadre in parità

Si provvederà a compilare una classifica avulsa delle varie squadre coinvolte, seguendo gli stessi criteri di cui al punto (a), eliminando via, via le squadre che risultino ultime in graduatoria.

(1) calcolando una classifica avulsa in V.P. tra le squadre interessate eliminando via, via le squadre perdenti lo spareggio; se la parità permane,

(2) secondo i metodi sopra elencati, considerando solo i relativi incontri eliminando via, via le squadre perdenti lo spareggio.

2) Negli incontri a K.O. verrà giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 board = 2 board), sino all'ottenimento dello spareggio<sup>11</sup>. Se la parità permane,

(a) si giocherà un secondo tempo con lo stesso numero di board<sup>6</sup>. Se la parità permane,

---

<sup>11</sup> Per le procedure di Line-Up vedi Appendice 5

(b) si giocherà un board per volta, fino a che una delle due squadre non si troverà in testa (*sudden death*)<sup>6</sup>.

b) Nelle competizioni disputate secondo il sistema Swiss o il sistema Danese, si adotterà preferibilmente il criterio detto dell'*Indice di Resistenza* (o *Swiss Points*), ovvero il quoziente che si ottiene dividendo per il numero degli incontri disputati, la somma dei Victory Point ottenuti dalle varie squadre incontrate nel corso della manifestazione fino a quel momento. Qualora, tuttavia, tale metodologia non fosse disponibile, come quando il programma utilizzato non lo supporti, si procederà come segue:

- (1) il miglior quoziente I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (gli I.M.P. positivi diviso gli I.M.P. negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,
- (2) la miglior differenza I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (somma algebrica degli I.M.P. positivi e negativi). Se la parità permane,
- (3) La differenza in Victory Point nell'incontro(i) diretto, se disputato. Se la parità permane,
- (4) La differenza in I.M.P. nell'incontro(i) diretto, se disputato. Se la parità permane,
- (5) total points ottenuti dalle squadre nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,

- (6) il miglior quoziente total point nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (i total point positivi diviso i total point negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,
- (7) si utilizzeranno gli stessi meccanismi previsti per gli spareggi negli incontri a K.O.

*Un altro importantissimo intervento di riordino e di meticolosa elencazione di tutti i casi possibili con accanto la relativa prescrizione.*

### **ARTICOLO 79 - PRESE VINTE**

Il compito di trascrivere il risultato sullo score ufficiale spetta alla linea Nord-Sud (Nord nei tornei individuali).

*Semplice riorganizzazione.*

### **ARTICOLO 80 - ORGANIZZAZIONE RESPONSABILE**

*Arbitro del Torneo*

Tutti i tornei sono arbitrati da Arbitri iscritti all'Albo Federale. La designazione degli Arbitri per i tornei di società e locali è effettuata nel rigido rispetto delle relative normative federali. La designazione degli Arbitri per tutti i Campionati ed i Tornei Regionali, Nazionali ed Internazionali è di competenza del Settore Arbitrale della F.I.G.B.

*Come sopra.*

## **ARTICOLO 81 - DOVERI E POTERI**

### *Procedure tecniche*

L'Arbitro ha facoltà di decidere la scelta delle procedure tecniche più adatte ad assicurare il buon esito della gara, in conformità con il Codice, il Regolamento Campionati, il Regolamento Tornei ed il regolamento particolare della gara da disputarsi. Non sono ammesse deroghe al Codice o al Regolamento Campionati e Tornei. Qualora gravi ragioni impedissero il regolare svolgimento della gara entro i limiti del suo speciale regolamento, l'Arbitro ha facoltà di introdurre nel regolamento stesso le modifiche strettamente indispensabili.

*Come sopra.*

## **ARTICOLO 87 - BOARD NON CONFORME**

### *1. Carte imbussolate in modo non corrispondente al diagramma*

L'Arbitro applicherà integralmente quanto previsto nell'Articolo 87B, penalizzando del 10% ciascuna coppia, delle due che avevano giocato la mano al momento dello scambio, le cui carte (una o più) si trovino nello scomparto sbagliato. La penalità sarà invece del 20% del top qualora l'errore sia avvenuto in fase di duplicazione.

2. *Punteggi per board con carte non conformi all'originale*

Nel conteggio dei risultati è obbligatorio l'uso della formula di Neuberg. Se il numero di risultati presente in ciascun gruppo (vedi art. 87B) è inferiore a quattro, allora l'Arbitro assegnerà uno o più Punteggi Arbitrali Artificiali, secondo il seguente schema:

a) Un solo punteggio

Il 60% ad entrambe le coppie

b) Due punteggi

Qualora sia diversi tra di loro, l'Arbitro assegnerà il 65% al migliore di loro per ciascuna delle due linee, ed il 55% al peggiore (ovvero, assegnato il 65% ad una linea, darà all'altra il complemento al 120%, appunto il 55%) Qualora, invece, siano uguali, l'Arbitro assegnerà il 60% a tutte e quattro le coppie coinvolte.

c) Tre punteggi

Qualora siano tutti e tre diversi tra loro, l'Arbitro assegnerà il 70% al migliore di essi per ciascuna linea, il 60% a quello medio, ed il 50% al peggiore (ovvero, assegnati il 70%, 60%, 50% ad una linea, attribuirà all'altra il complemento al 120%). Qualora siano tutti e tre uguali, l'Arbitro assegnerà il 60% a tutte e sei le coppie coinvolte. Nell'eventualità, infine, che ce ne siano due uguali ed uno diverso, l'Arbitro procederà come segue:

(1) Due migliori ed uno peggiore

L'Arbitro assegnerà il 65% a ciascuno dei due migliori

risultati, ed il 50% al peggiore (ovvero, assegnato il 65% ed il 50% ad una linea, darà all'altra il complemento al 120%, cioè il 55% ed il 70%).

(2) Uno migliore e due peggiori

L'Arbitro assegnerà il 70% al migliore, ed il 55% a ciascuno dei due peggiori (ovvero, assegnato ad una linea il 70% ed il 55%, attribuirà all'altra il complemento al 120%, cioè il 50% ed il 65%).

*Di nuovo un intervento di grande spessore in termini di chiarezza e completezza. Il lavoro grosso era stato fatto l'anno scorso, con l'eliminazione di una serie farraginoso di paragrafi che altro non erano se non substrati archeologici, ma molte precisazioni ancora mancavano.*

## **ARTICOLO 90 - PENALITÀ PROCEDURALI**

### *Uscita non autorizzata dalla Sala Chiusa*

Se un giocatore esce dalla sala chiusa, durante la disputa di un turno di gioco, senza il permesso dell'Arbitro, subirà una penalizzazione di 2 V.P.

*Semplice riorganizzazione.*

## **ARTICOLO 92 - DIRITTO AD APPELLARSI**

### **E**

## **ARTICOLO 93 - PROCEDURA PER IL RECLAMO**

### *1. Diritto al reclamo*

In tutte le competizioni federali (Campionati, Simultanei, Tornei, ecc.) nelle quali è prevista la direzione della competizione con un solo Arbitro, le decisioni assunte da quest'ultimo sono immediatamente esecutive.

Nelle competizioni federali (Campionati, Simultanei, Tornei, ecc.) nelle quali è prevista una struttura arbitrale collegiale presieduta da un Arbitro Responsabile, è ammesso reclamo a quest'ultimo contro le decisioni assunte al tavolo dall'Arbitro Coadiutore per la revisione delle stesse. Avverso le decisioni assunte dall'Arbitro Responsabile è ammesso unicamente ricorso al Collegio Nazionale Gare.

### *2. Tempo del reclamo*

Il diritto di reclamare all'Arbitro Responsabile avverso una decisione dell'Arbitro Coadiutore cessa 15 minuti dopo che lo score ufficiale è stato reso. Se, invece, il motivo del reclamo attiene a situazioni immediatamente evidenti al momento della decisione dell'Arbitro Coadiutore, il diritto di reclamare cessa 15 minuti dopo che la decisione è stata resa.

Il diritto di ricorrere al C.N.G. avverso la decisione dell'Arbitro Responsabile cessa 24 ore dopo il termine della competizione.

### *3. Procedura per il reclamo*

Il reclamo deve essere presentato all'Arbitro Responsabile da un componente della coppia o dal capitano della squadra o da un componente della stessa da questi delegato. L'Arbitro Responsabile ascolterà l'Arbitro Coadiutore e le parti e deciderà esercitando tutti i poteri assegnatigli dal Codice e da tutte le altre norme in vigore, ma non potrà modificare le decisioni dell'Arbitro Coadiutore in materia disciplinare. La decisione dell'Arbitro Responsabile è immediatamente esecutiva. In tutte le competizioni nelle quali è prevista una struttura arbitrale collegiale, il reclamo all'Arbitro Responsabile deve essere presentato a mezzo dell'Arbitro Coadiutore che ha preso la decisione al tavolo, da un componente della coppia, dal capitano della squadra o da un componente della stessa da questi delegato.

### *4. Procedura per il ricorso al C.N.G.*

Il ricorso al C.N.G. deve essere presentato da un componente la coppia o dal capitano della squadra entro le 48 ore successive al termine della competizione. Il ricorrente dovrà dare preavviso di ricorso in forma scritta a pena di inammissibilità all'Arbitro Responsabile, entro i 30 minuti successivi al termine della competizione stessa. Il ricorso dovrà essere presentato e sarà giudicato secondo le disposizioni dettate dal regolamento di Sorveglianza Tecnica della F.I.G.B.

In ogni caso le decisioni del C.N.G. non potranno modificare il risultato della gara o incidere sulla stessa salvo che non si tratti di un errore tecnico. Le decisioni del C.N.G. assumeranno

comunque valore giurisprudenziale.

#### 5. *Errore tecnico*

Si ha la fattispecie di errore tecnico quando l'Arbitro riconosce ed ammette nel proprio referto o in un supplemento di referto eventualmente richiesto anche telefonicamente dal Collegio Nazionale Gare, di aver erroneamente deciso su una situazione di fatto o di aver violato un punto di legge o di regolamento o di aver assunto un'errata decisione disciplinare.

#### 6. *Accettazione della decisione*

Le decisioni dei vari organi che le emettono possono essere discusse e impugnate solo nei modi previsti dalle norme e dai regolamenti. Una volta divenuta definitiva (sia perché non impugnata, sia perché non più impugnabile) una decisione deve essere accettata con sportività e non più essere messa in discussione. La mancata osservanza di quanto sopra costituisce infrazione dell'obbligo di lealtà previsto dall'art. 41 lettera a) dello Statuto Nazionale.

*Come sopra.*

# APPENDICE 1

## NORMATIVA SISTEMI (Adottata il 01/01/2007)

### 1. Obbiettivi

Gli obbiettivi sono l'assicurare che i Campionati e le altre manifestazioni della FIGB siano correttamente condotti e amministrati, con giuste ed eque possibilità per ciascuno dei partecipanti, al tempo stesso considerando in modo appropriato il progresso e l'innovazione, in modo da assicurare che i giocatori non abbiano dubbi in merito a ciò che ci si aspetta da loro riguardo alla preparazione e alla compilazione di ogni materiale inerente i sistemi in occasione di Campionati e delle manifestazioni della FIGB.

### 2. Definizioni

#### 2.1. Generali

<i>Mano Media</i>	una mano contenente 10 punti in carte alte (Milton Work) senza valori distribuzionali
<i>Mano Debole</i>	una mano con una forza in punti onori inferiore ad una di forza media
<i>Mano Forte</i>	una mano con una forza in punti onori di almeno un re superiore a quella di una mano

	media
<i>Naturale</i>	una chiamata o una giocata naturale che non sia una convenzione (quale definita nel Codice)
<i>Lunghezza</i>	tre o più carte
<i>Corta</i>	due o meno carte
<i>Incontro Lungo</i>	un incontro di almeno 17 mani
<i>Incontro Breve</i>	un incontro di meno di 17 mani

## 2.2.Sistemi HUM<sup>12</sup>

Per gli scopi di questa normativa, un sistema Altamente Artificiale (HUM) è un sistema che prevede una o più delle seguenti caratteristiche, intese come accordi di coppia:

- a) un Passo in posizione di apertura mostra almeno valori quali generalmente considerati adeguati ad un'apertura di uno, anche qualora siano incluse possibili alternative deboli.
- b) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può essere più debole di un passo.
- c) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può essere effettuata con valori di un re o meno inferiori alla forza media.
- d) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può mostrare tanto lunghezza in uno specifico colore che corta in un altro.

- e) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può mostrare alternativamente lunghezza in un colore o in un altro.

**ECCEZIONE:** uno in un minore in un sistema a base fiori o quadri forte.

### 2.3. Classificazione dei Sistemi

In ordine al facilitarne il riconoscimento e al relazionarsi, il materiale relativo ai sistemi sarà identificato in uno o più dei modi seguenti:

- a) un bollino colorato della FIGB;
- b) il corretto colore (sia scritto a mano che a macchina);
- c) un marchio sulla convention card accanto al colore appropriato – in accordo con le seguenti descrizioni:

**Verde:** Naturale

**Blu:** Fiori/Quadri forte, dove l'apertura di 1 Fiori/Quadri sia sempre forte

**Rosso:** Artificiale; questa categoria include tutti i sistemi artificiali che non ricadano sotto la definizione di Sistemi

---

<sup>12</sup> High Unusual Method, Sistemi Altamente Artificiali

Altamente Artificiali (HUM, vedi la definizione data sopra), e che non siano a base di Fiori/Quadri forte (vedi Blu).

Esempi siano un sistema dove 1 Fiori mostri uno dei tre tipi di mani – un colore di fiori, una mano bilanciata di una forza specificata, o un’apertura di un fiori forte, o un sistema dove il metodo di base (al di fuori della forza dell’apertura di un senza) vari secondo la posizione, la vulnerabilità, o la valutazione, o un sistema che usi licite convenzionali “deboli” o “multi-significato” (con o senza opzioni deboli) in licite potenzialmente competitive, tranne quelle descritte nella sezione principale del WBF Convention Booklet.<sup>13</sup>

**Giallo:** Sistemi Altamente Artificiali (HUM) come sopra definiti.

## 2.4. Convenzioni e Trattamenti *Brown Sticker*

Le seguenti convenzioni o trattamenti sono classificati quali *Brown Sticker*:

- a) Qualunque apertura dal livello di 2 Fiori a quello di 3 Picche che:
  - 1) può essere debole (può, per accordo, essere effettuata con valori al di sotto della forza media) e
  - 2) non promette almeno quattro carte in un colore conosciuto.

---

<sup>13</sup> Il libretto, edito dalla WBF in occasione dei Campionati del Mondo di Albuquerque (1994), che riporta e classifica ogni convenzione conosciuta

**ECCEZIONE;** La licita mostra comunque quattro carte in un colore conosciuto se debole. Se la licita non mostra quattro carte in un colore conosciuto allora deve necessariamente mostrare una mano con un re o più al di sopra della forza media (Spiegazione: Dove tutti i significati deboli mostrino quattro carte in un colore conosciuto, e i significati forti mostrino una mano con un re o più al di sopra della forza media non è una Convenzione *Brown Sticker*.)<sup>14</sup>

**ECCEZIONE:** Un'apertura a livello di due in un minore che mostri una sotto apertura di due in un maggiore, sia che includa o meno l'opzione di uno dei tipi di mano forte quali descritti nel WBF Convention Booklet.

- b) Un'interferenza su un'apertura naturale a livello di uno a colore che non prometta almeno quattro carte in un colore conosciuto.

**ECCEZIONE:** un intervento di 1 Senza naturale.

**ECCEZIONE:** una surlicita che mostri una mano forte.

---

<sup>14</sup> La spiegazione rischia di non essere troppo chiara; vediamo di riassumere: se un'apertura che ricade nel range previsto per le *Brown Stickers* (da due fiori a tre picche) prevede dei significati deboli (nove o meno punti), allora quelli forti, per poter essere autorizzati a non mostrare un colore specifico, o comunque un colore comune ad almeno uno della ( o delle) versioni deboli, debbono garantire almeno tredici punti (come, del resto, deriva direttamente tanto dalla definizione di *Brown Sticker* che da quella di mano forte). Tuttavia, se un'apertura in questo range non prevede opzioni deboli (nove o meno punti), allora non è necessario garantire un colore anche se la forza minima prevista è di soli dieci punti (vedi definizione di mano debole). Per fare un esempio, non ricadono nella definizione di *Brown Sticker* né aperture come quelle che mostrano una tricolore (Quadri Livorno, Quadri Italia, Fiori Romano etc.) né quella di tre picche "Gambling", perché in entrambi i casi è prevista una forza di almeno dieci punti. Se, tuttavia, queste opzioni fossero inserite quali opzioni in un'apertura multi-significato, allora la loro forza minima prevista dovrebbe essere di tredici punti.

**ECCEZIONE:** una surlicita a salto del colore conosciuto degli avversari che chieda al compagno di licitare 3 senza con il fermo in quel colore.

- c) Qualunque licita di una bicolore debole al livello di due o di tre che per accordo possa essere effettuata con tre o meno carte in uno dei due colori.
  
- d) Chiamate psichiche protette o richieste dal sistema

Nessuna delle restrizioni da applicarsi concerne difese convenzionali contro aperture forti e/o convenzionali, o difese contro convenzioni *Brown Sticker* o *HUM*.

### *Esempi*

**Domanda:** Quali delle seguenti dichiarazioni rientra nella categoria delle *brown sticker*?

1. *Intervento di 2♠ sull'apertura di 1♠ avversario (lungo corto) che prometta 3+♥ ed un minore almeno quinto*

**Risposta:** *L'apertura di 1♠ è naturale, quindi un intervento deve garantire il possesso di almeno quattro carte in un colore specifico. Questa è una brown sticker (bs).*

2. *Intervento di 1NT sull'apertura di 1♦ naturale che prometta una mano bilanciata di 8/12 P.O.*

**Risposta:** Quanto sopra ha delle eccezioni, una delle quali è un intervento a NT che mostri la volontà di giocare a NT. Non c'è nessuna specifica riguardante la forza e, dunque, questa non è una bs.

3. intervento di 2♥ su 1♥ naturale che prometta una generica mano molto forte

**Risposta:** Anche questa licita rientra nelle eccezioni. Non è una bs.

4. Intervento di 2♣ su 1♣ (due o più carte) che mostri un barrage in un minore

**Risposta:** Altra eccezione – la più importante di tutte – è quella che riguarda le interferenze su aperture convenzionali. In questo caso tutto è permesso, e dato che la definizione di naturale prevede, nel caso di colori minori, il possesso di almeno tre carte, l'apertura descritta è convenzionale, e quindi l'intervento proposto non è una bs.

5. La chiamata PASSO sull'apertura di 1♣ forte che mostri un intervento a ♦, oppure una bicolore maggiore almeno 4-4, oppure 3+ in un maggiore e 5+ in un minore

**Risposta:** Come sopra.

6. La chiamata di CONTRO sull'apertura di 1NT (15/17) che mostri un maggiore almeno quarto ed un minore almeno quinto

**Risposta:** La normativa parla di aperture a livello di uno a colore. Sull'apertura di 1NT è quindi permesso tutto, come sulle aperture

convenzionali. Questa non è una bs.

7. intervento di 1NT su 1♥ che mostri 4♠ e una lunga minore  
(Polish No Trump)<sup>15</sup>

**Risposta:** In questo caso c'è un colore noto - ♠ quindi questa non è una bs.

**Domanda:** Indicate quali, tra le seguenti aperture rappresenta una brown sticker:

1. 3♠ gambling

**Risposta:** Dato che si tratta di un colore chiuso, viene rispettato il limite dei 10 punti previsto dalla normativa. A partire da quel limite, infatti, non si può parlare di bs. Rimando inoltre a miei specifici interventi sull'argomento.

2. 2♦ sottoapertura a ♥ oppure bilanciata 22/24, oppure 4441  
16/24, oppure 10/14 con le ♥ e un minore (anche 4 - 4)

**Risposta:** Quando ci sia una versione debole (cioè sotto i 10 punti, in questo caso sottoapertura a ♥), perché non si tratti una bs si devono verificare, alternativamente, due condizioni: che ogni altra versione prometta almeno 13 punti (e non sarebbe questo il caso), oppure che ci sia almeno un colore posseduto anche nella versione debole. Questa seconda circostanza si verifica (□ e un minore) e, dunque, questa non è una bs).

3. 2♥ sottoapertura a ♥ o a ♠

**Risposta:** Qui viene violato il primo principio che rende un'apertura una bs, e cioè la necessità di garantire un colore noto nel caso di versioni sotto i 10 punti. Questa è una bs.

4. 4♦ brutto barrage a ♥ o a ♠, oppure un barrage a livello di 5 in un minore senza l'apertura (tipo ♠-- ♥x ♦KQJxxxxx ♣QJxx, o con i minori invertiti)

**Risposta:** La definizione di bs relativa alle aperture dice "ogni apertura da 2♣ a 3♠". Questa non può essere una bs.

5. 2NT brutto barrage in un minore oppure mano di almeno 13 P.O. 4441

**Risposta:** Vedi risposta al quesito 3.

6. 2♣ sottoapertura in un maggiore, oppure mono/bicolore con un minore più lungo di 19+ punti, oppure bilanciata 23/24.

**Risposta:** Di nuovo un'eccezione: un'apertura di due in un minore che rispetti le caratteristiche di cui al WBF Convention Booklet. In soldoni, si tratta della famosa multicolor. Questa non è una bs.

7. 3NT barrage a livello di 4 in un minore

**Risposta:** Vedi risposta al quesito 4.

## 2.5.Segnalazioni Criptate

---

<sup>15</sup> Si è scelto di spiegare la convenzione perché poco conosciuta da noi.

In aggiunta alle restrizioni ai metodi dichiarativi e alle convenzioni di cui sopra, i giocatori non possono usare metodi di segnalazioni grazie ai quali il messaggio o i messaggi convogliati dalla segnalazione siano inintelligibili per il dichiarante a causa di una qualche chiave disponibile solo per i difensori (di conseguenza, segnali criptati non sono permessi)

## 2.6. Aperture Casuali

È proibito aprire una mano la quale, per accordo, possa contenere meno di otto punti, e per la quale non siano fornite ulteriori definizioni.

## 3. Sistemi Permessi nei Campionati FIGB

In relazione agli aspetti dei Sistemi da permettersi nei Campionati FIGB, i vari eventi saranno divisi in tre categorie:

### ***Categoria 1: Campionato Italiano Societario di Serie A e Fase Finale della Coppa Italia, Uomini e Donne.***

È proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

Per tali eventi tutti i sistemi sono permessi, compresi quelli che utilizzano convenzioni "Brown Sticker" con adeguate delucidazioni, ma le squadre che le utilizzano dovranno consegnare la propria carta delle convenzioni anticipatamente. In questo caso, la coppia che utilizzi convenzioni non abituali, oltre ad

essere seduta al tavolo 5 minuti prima dell'inizio del tempo ufficiale di gioco, dovrà fornire per iscritto una valida difesa ad ogni convenzione non abituale. Gli avversari, a loro scelta, potranno preparare una difesa scritta contro dette convenzioni. In entrambi i casi, detta difesa sarà considerata essere parte della carta delle convenzioni, ma, contrariamente alla norma, potrà essere consultata dagli avversari al tavolo.

***Categoria 2: Tutti i Campionati a coppie ed a squadre ad esclusione di quelli di 1ª Categoria.***

È proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

I sistemi permessi sono: il Naturale (colore Verde), il Fiori/Quadri forte quando l'apertura di 1 Fiori/1Quadri è sempre forte (colore Blu) e artificiale (colore Rosso).

**In questa categoria non è possibile utilizzare le Convenzioni non abituali dette "Brown Sticker".**

Nei Campionati a squadre, la F.I.G.B., a suo giudizio, potrà consentire l'utilizzo di Convenzioni non abituali "Brown Sticker". In questo caso, la coppia che utilizzi convenzioni non abituali, oltre ad essere seduta al tavolo 5 minuti prima dell'inizio del tempo ufficiale di gioco, dovrà fornire per iscritto una valida difesa ad ogni convenzione non abituale. Gli avversari, a loro scelta, potranno preparare una difesa scritta contro dette convenzioni. In entrambi i casi, detta difesa

sarà considerata essere parte della carta delle convenzioni ma, contrariamente alla norma, potrà essere consultata dagli avversari al tavolo.

***Categoria 3: Tutti i Tornei Internazionali, Nazionali, Regionali, Federali sia a squadre che a coppie.***

È proibito l'utilizzo di sistemi HUM e di 'Brown Sticker'.

***Categoria 4: i Tornei Societari.***

Possono essere dettate diverse regolamentazioni dalla Società Sportiva organizzatrice.

***In tutte le categorie i due giocatori di una coppia devono giocare lo stesso sistema.***

#### **4. Documentazione relativa ai sistemi**

Per tutte le competizioni a squadre di Categoria 1, ove sono permesse Convenzioni non abituali "Brown Sticker", per tutte le coppie che le utilizzano è richiesta la compilazione della carta delle convenzioni e dei fogli supplementari, e la loro consegna prima dell'inizio del Campionato in accordo con il Regolamento di Gara.

Le coppie che utilizzano sistemi Verdi, Blu o Rossi sono altresì incoraggiate a consegnare l'intero sistema all'inizio del Campionato. Nelle decisioni prese dagli Arbitri, le coppie che abbiano consegnato l'intero sistema avranno il vantaggio, per quanto possibile, del sostegno che questo potrà fornire per le

spiegazioni date al tavolo.

## **5. Carta delle convenzioni e fogli supplementari**

Il principio delle adeguate delucidazioni esige che tutti i partecipanti illustrino completamente tutte le convenzioni ed i treatment che richiedano l'approntamento di una difesa. All'uopo, in aggiunta alla carta delle convenzioni, le coppie dovranno utilizzare i Fogli Supplementari.

L'utilizzo dei Fogli Supplementari è caldeggiato in ogni competizione, atteso che tutti i punti siano adeguatamente numerati e corrispondano ai rispettivi paragrafi sulla Carta delle Convenzioni stessa. I fogli dovranno essere facilmente leggibili ed i punti numerati dovranno essere separati da evidenti righe spesse. Nonostante sia incoraggiata la brevità, specialmente per competizioni di Categoria 2 e 3, l'accuratezza delle spiegazioni non potrà per questo esserne pregiudicata.

Tutte le convenzioni ed i treatment che richiedano l'approntamento di una difesa dovranno essere elencati sulla sezione frontale destra della Carta F.I.G.B. Dovranno essere spiegati e completamente sviluppati (inclusi gli accordi in competizione) nell'apposita sezione all'esterno o all'interno della carta, oppure, qualora non vi fosse sufficiente spazio, nei primi punti numerati dei fogli supplementari. La sezione frontale destra della carta delle convenzioni dovrà contenere:

- 1) Tutte le aperture artificiali (fatta eccezione per le aperture forti di 1 o 2 Fiori)

- 2) Le risposte deboli e convenzionali alle aperture naturali
- 3) Tutte le licite convenzionali di intervento su aperture naturali di uno a colore (assicurandosi che tutti gli interventi in bicolore siano spiegati dettagliatamente; il modo migliore di fare ciò consiste nello scrivere: "Bicolori" ed includere i numeri di riferimento ai relativi punti dei Fogli Supplementari, i quali forniranno i particolari).

Qualora una coppia utilizzi una qualsiasi licita che avrebbe dovuto essere qui elencata, ma che è stata omessa, e gli avversari non raggiungano il proprio miglior contratto, esisterà una consistente ipotesi che gli avversari siano stati danneggiati per la mancata possibilità di approntare una difesa. La coppia colpevole può anche essere soggetta a penalità procedurali; infatti, la non osservanza di questa norma può produrre sanzioni che vanno dalla non omologazione di una gara ed inoltre, in caso di gara a coppie, dal 50% del Top al divieto di utilizzo del sistema adottato, ed, in caso di gara a squadre, da 1 V.P. al divieto di utilizzo del sistema adottato.

Ogni coppia che utilizzi un sistema con 'Brown Sticker' ha l'obbligo di fornire la completa descrizione di entrambe le licite e successive sviluppi (specialmente quelli competitivi).

Qualora una coppia effettui una sequenza dichiarativa non completamente descritta, verrà applicata la medesima ipotesi di mancanza di preavviso (con risultati arbitrari e penalizzazioni come descritto nel paragrafo precedente).

## **6. Difesa contro convenzioni 'Brown Sticker'**

Una coppia potrà preparare difese scritte contro gli elementi

'Brown Sticker' di qualsiasi sistema. Tali difese dovranno essere consegnate agli avversari in due copie chiaramente leggibili a tempo e luogo debiti, prima dell'inizio della sessione. Le difese scritte saranno considerate parte integrante della carta delle convenzioni degli avversari.

### Commento

*L'intervento grosso in materia c'era stato l'anno scorso, con la cancellazione di tutte quelle norme vessatorie e farraginose che ci ponevano ad una distanza siderale dalla normativa internazionale. Quest'anno si è quasi interamente ricopiato, senza mancare però di rendere più chiara la distinzione tra le varie categorie di eventi.*

### Esempi

#### Simultaneo

N/NS

♠QJ92

♥A962

♦73

♣AK10

♠1053

♥10

♦Q109

♣876543

♠K7

♥J754

♦AKJ862

♣2

♠A864

♥KQ83

♦54

♣QJ9

N	E	S	O
1♦*	2♦**	X***	pass
2NT	pass	3NT	fine

\* precision

\*\* allertato e spiegato come bicolore ♠/♥

\* \* \* informativo generico

*Est attacca a quadri, e la difesa incassa le prime sei prese. Nord-Sud chiamano l'arbitro, lamentando che avrebbero giocato 4♠ o 4♥ senza la licita di Est, come anche con una spiegazione diversa da parte di Ovest.*

*L'arbitro appura che 2♦ mostra in effetti una bicolore nobile. Quale punteggio assegnate?*

**Risposta:** *Est-Ovest non hanno commesso alcuna infrazione, dato che lo sbagliarsi a dichiarare è – come ovvio e come sancito dall'art. 40 – perfettamente lecito. L'Italia aveva una bizzarra legislazione contraria a questo principio, ma la stessa non è più in vigore dal 1/01/2006. Il punteggio da assegnarsi è quindi quello ottenuto al tavolo.*

## Torneo locale

N/EO

♠QJ92

♥A962

♦9

♣6543

♠1053

♠K764

♥103

♥J7

♦AKJ83

♦Q107

♣AK10

♣QJ82

♠A8

♥KQ854

♦6542

♣97

N        E        S        O

2♣     pass    4♥     X

\* 5+♠ e 5+♥, 8/11 P.O.

*Il contratto viene realizzato, dato che il dichiarante indovina le ♠. All'apertura dello score, EO si accorgono che tutta la sala ha giocato 3NT – 3 con le loro carte, salvo qualche sporadico parziale nei nobili di NS e un 3♦ - 1. Viene chiamato l'arbitro, il quale?*

**Risposta:** Così come per il primo quesito, anche questa volta non c'è nessuna infrazione. La nostra normativa – copia conforme di quella EBL e WBF – proibisce (ad eccezione che nel caso di eventi di Prima Categoria) deviazioni dal sistema nel caso di aperture convenzionali. Tuttavia, come precisato in moltissimi interventi sull'argomento, perché sia sanzionabile tale deviazione deve essere grossolana,

*ovvero l'apertore deve avere una mano che niente ha a che vedere con quella prevista. In questo caso l'apertore ha i due colori promessi, ed ha un punteggio contiguo a quello sistematico. Ancora una volta ricordo che tutte quelle regole che riducevano il nostro gioco ad una tabellina (carte o punti in meno piuttosto che in più) non sono più in vigore da oltre un anno.*

## **APPENDICE 2**

### **NORMATIVA DELLE PSICHICHE**

**(adottata il 01/01/2007)**

#### **1. Chiamate Psiciche ed Azioni Simili Basate su Accordi di Coppia**

Le Leggi del Codice Internazionale del Bridge di Gara permettono che un giocatore faccia una licita o una chiamata psichica qualora sia dimostrato che tale chiamata non sia basata su un accordo particolare con il compagno. Se una chiamata è fatta in accordo con il partner cessa di essere una psichica. Nel verbale del 30 agosto 2000, la Commissione Leggi della WBF decise che un accordo di coppia sussiste quando la frequenza del verificarsi è sufficiente a far sì che il compagno del giocatore che ha effettuato la chiamata prenda in considerazione le possibilità di psichica, che lo faccia o meno; o, naturalmente, possa essere una questione esplicitamente accordata. Ci sono anche enunciazioni di rilievo nel Code of Practice della WBF. Tale accordo deve essere illustrato anticipatamente. Gli accordi in questione devono essere illustrati nei Campionati e nelle altre competizioni organizzate sotto il patrocinio della F.I.G.B. secondo i seguenti termini:

- a) accordi espliciti che le chiamate psichiche siano previste o la costituzione di protezioni da esse da sistema sono classificate come 'Brown Sticker'.

Un esempio di questo tipo si ha quando, terzo di mano a vulnerabilità favorevole, ci si attende che un giocatore apra la licita con qualunque mano.

- b) cognizione del fatto che di tanto in tanto possano esservi pesanti deroghe ai normali significati delle chiamate e laddove la natura od il tipo di deroga possano essere anticipati, devono essere chiariti sulla carta delle convenzioni. Queste capacità di capire possono derivare da espliciti accordi o possono essersi sviluppate dall'esperienza di coppia, o essere frutto di una mutua conoscenza non disponibile agli avversari. Quale che sia il caso, devono essere elencate sulla carta tra le convenzioni che possono richiedere una speciale difesa, i Fogli Supplementari devono riportare dettagliatamente le situazioni in cui queste deroghe possono capitare, e quali ne siano le conseguenze e le aspettative nella pratica di coppia. Atteso che siano illustrati in modo soddisfacente, metodi di questo tipo sono ammissibili in competizioni di qualsiasi categoria.
- c) continua ad essere il caso che possano essere effettuate psichiche casuali – come permesso dal regolamento – senza alcun avvertimento, fino a quando queste non possano essere previste dal compagno più di quanto non lo siano dagli avversari.
- d) principi simili si applicano anche nel caso di azioni psichiche nel gioco della carta dei difensori.

## **2. Restrizioni**

- a) In ogni tipo di competizione, ad eccezione degli eventi di I categoria, è fatto divieto di effettuare deviazioni – tanto volontarie che involontarie – da aperture forti e/o convenzionali. Tuttavia, perché si configuri una violazione bisogna che la mano dell'apertore non abbia nessuna corrispondenza con quanto previsto dall'accordo di coppia. Ad esempio, un'apertura di 2♠, che da sistema mostri 5+♠ e 4+♣ non sarà sanzionabile se effettuata con la 4 - 4, purché i due colori siano quelli previsti, o, in altre parole, basterà che siano presenti almeno 4 carte in ciascuno dei due colori previsti. Nel caso che ci sia una violazione di questa norma, l'Arbitro interverrà a favore della linea innocente ove, e nella misura in cui, la coppia innocente abbia subito un danno quale diretta conseguenza dell'infrazione, senza in alcun modo penalizzare i colpevoli. In altre parole, l'Arbitro ristabilirà l'equità, risolvendo naturalmente ogni dubbio a favore della coppia innocente.

A livello di Tornei Locali – sia Federali che Societari – è fatto divieto di effettuare psichiche di qualsiasi genere. Quale che sia stato l'esito della mano, l'Arbitro penalizzerà la coppia colpevole del 10% del Top, riservandosi di risarcire la coppia innocente qualora abbia subito un danneggiamento quale diretta conseguenza dell'infrazione.

Esempi

**Domanda:**

Campionato Societario di Serie A

N/--      ♠92  
             ♥9  
             ♦K1097643  
             ♣J73

♠QJ87	♠A1065
♥AKQJ2	♥10876
♦852	♦AQ
♣5	♣KQ2

             ♠K43  
             ♥543  
             ♦J  
             ♣A109864

N	E	S	O
2♠	2NT	6♣	6♥

\*      da sistema brutto barrage a ♣

*Il contratto cade evidentemente di una presa, ed EO chiamano l'arbitro. Il quale?*

**Risposta:** *Il Campionato Italiano di Serie A, come anche la fase finale di Coppa Italia Men e Women, è un evento di Prima Categoria, dunque un ambito dove tutto è permesso, ivi incluse deviazioni – volontarie o meno – da aperture forti e/o convenzionali. Nessuna infrazione, dunque; il risultato al tavolo rimane.*

Domanda:

Campionato di Primavera – Fase Finale – I Serie

N/NS		♠A1098	
		♥32	
		♦K1097	
		♣J74	
♠J7			♠Q65
♥AKQJ			♥109876
♦86543			♦AQ
♣65			♣KQ2
		♠K432	
		♥54	
		♦J2	
		♣A10983	
N	E	S	O
2♦	passo	2♠	fine

\* spiegato correttamente come bicolore nobile in sottoapertura. La spiegazione ♦ e un nobile sarebbe stata corretta se NS fossero stati in prima.

Il contratto cade di una presa, ma EO chiamano l'arbitro lamentando di avere un comodo 4♥ da giocare. Voi?

**Risposta:** Questa volta c'è una violazione del divieto di deviare da aperture forti e/o convenzionali, in un ambito nel quale questo è proibito. Senza la violazione EO avrebbero verosimilmente raggiunto il contratto di 4♥, mantenendolo agevolmente, e questo è dunque il

punteggio da assegnarsi.

**Domanda:**

**35. Torneo locale**

N/EO	♠A8		
	♥AKQJ10		
	♦1097		
	♣J74		
♠KJ974		♠Q1065	
♥9		♥876	
♦K8643		♦AQ5	
♣65		♣KQ2	
	♠32		
	♥5432		
	♦J2		
	♣A10983		
N	E	S	O
1♥	X	1♠	2♦

fine

Al termine della mano, EO chiamano l'arbitro lagnandosi della psichica, e sud spiegherà che aveva messo A109♣ tra le ♠. Voi?

**Risposta:** Dato l'ambito – Torneo Locale – questa è una violazione della normativa sulle psichiche. Redarguirete Sud ammonendolo a non cercare più di prendervi in giro, contestualmente consigliandogli a) un buon oculista e b) imprecazioni varie contro la malasorte. Inoltre, modificherete il risultato in 4♠ fatte assegnando a NS una penalità del 10% del top.

**Domanda:**

*Campionati a Coppie Miste – Fase Nazionale*

S/EO      ♠A8  
             ♥AKQJ10  
             ♦1097  
             ♣J74

♠KJ974                      ♠Q1065  
♥9                              ♥876  
♦K8643                      ♦AQ5  
♣65                            ♣KQ2

                 ♠32  
                 ♥5432  
                 ♦J2  
                 ♣A10983

N	E	S	O
1♣	1♠		
2♠	X	4♥	fine

\* miglior minore

\* \* 5+ ♥, forcing manche

*Al termine della mano, dopo che il contratto è debitamente caduto di una presa, EO chiamano l'arbitro lagnandosi della psichica, e sud, una delicata vecchietta del genere "arsenico e vecchi merletti" spiegherà che le era venuta voglia di scherzare. Voi?*

**Risposta:** *Vi congratulerete con la signora per la perfetta scelta di tempo, e offrirete la vostra simpatia agli avversari. Tuttavia, in*

*questo ambito le psichiche sono perfettamente lecite, ed il risultato rimarrà quello acquisito.*

*Apparentemente sembra che ci si sia limitati a copiare l'importante lavoro fatto l'anno scorso, ma guardando meglio ci si accorge che è stata aggiunta una norma che pur essendo ben conosciuta, non era mai stata scritta. Mi riferisco al fatto che negli eventi di I categoria non c'è nessuna restrizione ai bluff, ivi inclusi quelli di aperture forti e/o convenzionali.*

## **APPENDICE 3**

### **NORMATIVA DI ALERT (ADOTTATA IL 01/01/2007)**

#### **Preambolo**

1. L'obbiettivo è quello di avere una normativa di alert che sia uniformemente applicata in tutte le manifestazioni FIGB.
2. Una completa descrizione degli accordi è di vitale importanza; tuttavia, dai giocatori che partecipino alle competizioni – e in particolare dagli agonisti – ci si aspetta che siano in grado di proteggere se stessi in un ampio numero di casi. Ci si attende inoltre da loro che osservino lo spirito e la lettera delle leggi.
3. La normativa è stata resa più semplice possibile. Tuttavia, ai giocatori è richiesto di allertare ogni qual volta ci sia un dubbio (per esempio, quando si giochi con i sipari, un alert effettuato da una parte ma non dall'altra non rappresenta necessariamente un'infrazione).

#### **Normativa**

Dovrebbero essere allertate le seguenti categorie di licite:

1. Le licite convenzionali dovrebbero essere allertate, le non convenzionali non dovrebbero esserlo.

2. Quelle licite che abbiano significati speciali, o che siano basate – o conducano a – speciali accordi tra compagni (un giocatore non può effettuare una chiamata o una giocata che si basi su uno speciale accordo – o mutua comprensione – a meno che una coppia avversaria non sia ragionevolmente in grado di comprenderne il significato, o a meno che il suo partito non ne spieghi esaurientemente il significato in accordo con le disposizioni emanate in materia dall'Organizzazione Responsabile). Vedi art. 40B.
3. Cambi di colore a salto, o risposte ad un'apertura o una interferenza, che siano non forzanti, e cambi di colore in risposta ad un'apertura di uno a colore – da parte di un giocatore non passato di mano – che siano non forzanti.

Se si gioca senza sipari, NON vanno allertate le seguenti licite<sup>16</sup>:

1. Ogni tipo di contro e di surcontro, con l'eccezione di quelli che mostrino o neghino lunghezza in uno o più colori specifici, oppure i surcontro i quali, nell'ambito della stessa situazione dichiarativa, abbiano significati invertiti rispetto al passo (passo positivo e surcontro negativo, o similari).
2. Ogni licita al livello di quattro o superiore, con l'eccezione di aperture convenzionali.
3. Ogni apertura di 1NT che mostri una forza compresa tra i 15 ed i 18 Punti Onori, e la volontà di giocare a NT.

---

<sup>16</sup> Tuttavia, giocando invece con i sipari, andranno allertate le licite di cui al punto 2. seguente, fatto comunque salvo quanto al punto 2. del preambolo nell'ambito di una eventuale richiesta di risarcimento.

4. Ogni salto a colore, in interferenza, che mostri, da sistema, una forza massima di 11 Punti Onori.
5. Ogni apertura a livello di due che sia naturale e che prometta, da sistema, una forza minima di 19 Punti Onori.

## Esempi

**Domanda:** Indicare quali di queste licite vanno allertate:

1. 2♥ che mostra una sottoapertura a ♥

**Risposta:** Le Norme Integrative 2007 precisano che queste licite sono ancora allertarsi.

2. Contro che, dopo 1♦ di apertura del compagno e 1♥ d'intervento, mostra 4 carte di ♠

**Risposta:** Altra innovazione delle NI 2007. Bisogna fare attenzione a non fare confusione: la normativa si occupa di tutti quei contro che hanno un significato inatteso per gli avversari – quale questo – e non, quindi, per esempio, di un contro a 2♣ Stayman, che mostra sì lunghezza a ♣, ma il cui significato è arcinoto agli avversari.

3. 3♦ di risposta, su 1♦ di apertura e 1♥/♠ di intervento, che mostra barrage.

**Risposta:** Dopo un'interferenza ci sono vari modi alternativi a quelli di saltare per mostrare una mano invitante. L'accezione comune di questa licita è quella interdittiva. La risposta, dunque, è che non va allertata.

4. 3♥ di risposta, dopo 1♥ di apertura e contro di intervento, che mostra barrage.

**Risposta:** come sopra.

**5.** Surcontro S.O.S. dopo l'apertura 1SA del compagno e il contro a destra.

**Risposta:** La normale accezione del surcontro in questa situazione è quella forte. Siamo, quindi, nel caso di un'inversione tra il significato del passo e del surcontro di cui alle NI 2007. Questa licita è da allertarsi.

**6.** 1♥/♠, giocando ♣Romano o ♦ Italia/Livorno, in risposta all'apertura di 1♣ preparatorio che mostra almeno 9 punti con la quarta.

**Risposta:** Questa è una situazione ben nota, e che niente ha a che vedere con normative nuove. Il significato della licita è inatteso per gli avversari, e quindi l'alert è dovuto.

**Domanda:** Nord apre di 1NT 10/12, non allertato da Sud. La coppia Nord-Sud ha con se una voluminosa Convention Card dove è chiaramente marcato in prima pagina, ed evidenziato in giallo, che l'apertura di 1NT è di forza variabile. Al termine della mano EO lamentano di essere stati tagliati fuori dalla licita, dato che avrebbero potuto interferire e dichiarare 2♠ invece che subire 3♣. L'arbitro prenderà o meno in considerazione la loro richiesta?

**Risposta:** Le NI 2007 specificano chiaramente che ogni apertura di 1NT il cui range non ricada nell'ambito 15-18 deve essere allertata. L'Arbitro si muoverà quindi partendo dal presupposto che ci sia stata una violazione dell'art. 40 e, se del caso, risarcirà EO.

## **Procedura**

La procedura da eseguire per l'utilizzo del cartellino dell'ALERT è:

1. senza sipario il compagno del giocatore che ha effettuato la chiamata convenzionale lo esibisca davanti al suo avversario di destra;
2. col sipario sia chi effettua la chiamata convenzionale sia, successivamente, il suo compagno lo appoggino sulla parte di carrello di pertinenza del proprio avversario di sipario.

Comunque sia, i giocatori devono rispettare tanto lo spirito che la lettera della presente normativa.

*L'intervento più importante di tutti per quello che riguarda i giocatori.  
Per un commento approfondito vi rimando all'articolo allegato.*

## **APPENDICE 4**

### **NORMATIVA DEL GIOCO CON I SIPARI (ADOTTATA IL 01/01/2007)**

I sipari devono essere utilizzati ogni qual volta sia possibile

#### **1. Descrizione delle Operazioni**

Nord ed Est siedono dalla stessa parte del sipario. Nord ha la responsabilità di porre e rimuovere il board dal carrello. Il giocatore cui spetta l'attacco iniziale è il responsabile dell'apertura del sipario. La sequenza è la seguente:

- a) Nord pone il board sul carrello.
- b) L'apertura è chiusa (e così deve rimanere per tutto il periodo licitativo) in maniera tale che il carrello possa appena passare sotto di essa.
- c) I giocatori estraggono le carte dal board.
- d) Le chiamate vengono effettuate estraendo i relativi cartellini dai bidding box.
- e) I giocatori pongono le chiamate di volta in volta selezionate sull'apposito carrello, il quale sarà visibile solamente dalla parte del sipario di quel giocatore che abbia effettuato la chiamata.
- f) La prima chiamata di un giocatore deve toccare l'estremità sinistra del suo segmento di carrello e le successive chiamate

devono succedersi in maniera ordinata ed omogenea verso destra.

- g) Dopo che due giocatori seduti dallo stesso lato del sipario avranno effettuato le loro chiamate, Nord o Sud (a seconda del caso) fanno scivolare il carrello al di sotto dell'apertura centrale del sipario, in maniera tale che sia visibile solo ai giocatori dell'altro lato.
- h) Essi effettuano a loro volta le loro chiamate nella stessa maniera ed il carrello viene di nuovo fatto scivolare dall'altro lato. Questa procedura continua sino a che la licitazione non è terminata.
- i) Dopo che i quattro giocatori hanno avuto la possibilità di rivedere la licitazione (equivalente al diritto di ottenere la ricapitolazione della licitazione), i giocatori ripongono i cartellini licitativi nei loro rispettivi bidding box.
- j) Dopo che un attacco legale è stato scoperto, il sipario viene aperto da un componente della linea in difesa, per il minimo necessario da permettere a tutti i giocatori di vedere le carte del Morto e le carte giocate in ogni presa

## **2. Alerts e Spiegazioni**

- a) Un giocatore che effettua una chiamata che sia soggetta ad alert secondo i dettami dell'Appendice 3 deve avvisare il suo compagno di sipario, il partner dovrà allertare quando il carrello arriverà dall'altro lato del sipario. L'Alert deve essere effettuato ponendo il cartellino Alert sopra l'ultima chiamata

effettuata dal compagno di sipario nel di lui segmento di carrello; il giocatore che ha ricevuto l'alert deve confermare di averne preso nota ritornando il cartellino al suo avversario. Un giocatore può, facendone richiesta per iscritto, chiedere spiegazioni su di una chiamata di un avversario; il suo compagno di sipario deve a sua volta rispondergli per iscritto.

- b) In ogni momento della licitazione, un giocatore può richiedere, per iscritto, una completa spiegazione delle chiamate degli avversari. La replica deve a sua volta essere effettuata per iscritto.
- c) In ogni momento che vada dall'inizio della licitazione alla fine del gioco, ciascun giocatore riceve informazioni sul significato di chiamate effettuate e spiegazioni date esclusivamente dal suo compagno di sipario. Domande poste durante il gioco devono essere effettuate per iscritto e con l'apertura del sipario chiusa. L'apertura viene poi alzata una volta che sia stata data la risposta.

### **3. Modifiche alle Penalità quando i Sipari sono in Funzione**

Gli articoli del Codice Internazionale del Bridge di Gara hanno pieno effetto eccetto che nelle situazioni qui sotto indicate:

- Art. 9A2(b)(1), Art. 42B(3), Art. 43(1)(b) – Il Morto può attirare l'attenzione sulla carta di un difensore preventivamente esposta.

- Art. 13 – I punteggi arbitrari artificiali e le penalità prescritte nel primo paragrafo si applicano solo se la chiamata è stata trasmessa dall'altro lato del sipario.
- Art. 16 – Durante la licitazione, quando si giochi con i sipari, una variazione di tempo può essere identificata tramite la lentezza o la velocità con la quale il carrello torni indietro. I giocatori che ricevono il carrello sono coloro i quali possono riferire su eventuali anomalie. Conseguentemente, rappresenta un'infrazione per un giocatore che siede dalla parte del sipario dove si è verificata la variazione di tempo, essere il primo a richiamare l'attenzione su di essa, e quel giocatore perde il suo *status* di partito innocente. Si considera che un ritardo fino a 20 secondi<sup>17</sup> non sia sufficiente a convogliare un'informazione non autorizzata.

---

<sup>17</sup> Fino a 30 secondi nel caso di sequenze dichiarative altamente competitive (vedi il *Code of Practice*).

### *Esempio*

**Domanda:** *Sipari in uso, Sud esita prima di passare su una licita ad alto livello, ed Ovest chiama allora l'arbitro per farlo rilevare. Qual è la penalità per questo tipo di comportamento?*

**Risposta:** *Ancora una domanda inerente ad un cambio nella normativa, introdotto il 1/01/2006. Fino al 31/12/2005, infatti, un comportamento del genere comportava l'automatica perdita del diritto ad ottenere un risarcimento qualora l'Arbitro avesse accertato un'infrazione (tuttavia, il risultato poteva – e spesso doveva – essere cambiato a sfavore della linea colpevole, dando luogo all'assegnazione di uno split score). Adesso non è più così: sebbene questo comportamento indebolisca la posizione della linea colpevole – dato che nel caso che l'Arbitro non riesca a stabilire i fatti assumere che sia stata l'improvvida chiamata a rendere noto a tutto il tavolo che c'è stata un'esitazione, non interverrà in nessun modo – quanto accada non più legato a nessun automatismo.*

- Art. 20 – Ricapitolazione della licitazione. Sino a quando i cartellini licitativi non siano stati rimossi dal carrello, un giocatore ottiene la ricapitolazione della licitazione ispezionandoli. Alla prima presa, quando un giocatore è ancora autorizzato ad ottenere una ricapitolazione della licitazione ma l'ispezione dei cartellini licitativi non è più possibile, il giocatore ottiene la ricapitolazione della licitazione per iscritto dal suo compagno di sipario.

- Art. dal 25 al 32; Art. 34; Art. dal 36 al 39 – per le infrazioni coperte da questi articoli dovranno essere utilizzate le seguenti procedure:
  - a) Il carrello non è passato dall'altra parte. Prima che il carrello sia passato dall'altra parte il compagno di sipario di colui che ha commesso l'infrazione deve attirare l'attenzione sulla stessa e chiamare l'Arbitro. L'Arbitro dovrà provvedere a che venga rettificata senza che ci sia penalità. Queste chiamate illegali non possono essere accettate.
  - b) Entrambe le linee colpevoli. Quando, tuttavia, la chiamata illegale sia stata spinta dall'altro lato del sipario ed entrambe le linee siano colpevoli (come quando l'uno o l'altro dei giocatori commetta un'infrazione licitativa e il giocatore preposto - Nord o Sud - spinga il carrello prima di una rettifica), entrambi i giocatori dell'altro lato del sipario sono responsabili di richiamare l'attenzione sull'infrazione e di chiamare l'Arbitro. L'Arbitro dovrà riportare il carrello nel lato dei giocatori colpevoli affinché l'irregolarità venga corretta senza penalità. invitando a correggere l'irregolarità senza penalità. Queste chiamate illegali non possono essere accettate.

- c) Una sola linea colpevole. Quando una licita viene passata attraverso il sipario i giocatori dall'altro lato del sipario hanno la responsabilità di attirare l'attenzione su una qualunque infrazione e di chiamare l'Arbitro. Se si scopre che il punto b) non è applicabile una chiamata posta sul carrello e trasferita dall'altra parte del sipario è soggetta alle normali sanzioni di legge.
- d) Irregolarità non notata. Quando una chiamata illegale sia passata dall'altra parte del sipario e né l'uno né l'altro giocatore attiri l'attenzione sull'irregolarità, con il carrello che finisce per tornare dal lato del sipario dove era stata commessa l'irregolarità licitativa la licitazione prosegue senza penalità o rettifiche. Tuttavia, nel caso di licita inammissibile, si applicherà l'art. 35.
- e) Informazioni autorizzate e non. Le informazioni derivanti da chiamate cancellate non sono autorizzate per ogni coppia colpevole ma sono autorizzate per ogni coppia che non ha commesso irregolarità. Se l'Arbitro determina che l'informazione non autorizzata derivata da una chiamata cancellata preclude un normale sviluppo dichiarativo, dovrà assegnare un punteggio arbitrale.
- Art. 25 – L'art. 25A non subisce variazioni rispetto alla sua applicazione nel gioco senza sipari. L'art. 25B viene invece modificato come segue:

Nel caso di licite fatte di proposito (volontarie), queste potranno essere sostituite senza alcuna penalità. Tuttavia, nel caso di Nord o Sud<sup>18</sup>, qualora l'avversario di sinistra abbia licitato a sua volta, oppure abbia domandato informazioni sul significato della licita in oggetto, o, comunque, Nord o Sud siano venuti in possesso – da fonte estranea – di informazioni che possano influenzare la decisione di cambiare la licita, questo cambiamento non verrà permesso, a nessuna condizione (quindi, nemmeno secondo il dettato dell'art. 25B).

Nel caso, invece, di Est o Ovest<sup>19</sup>, quanto sopra trova a sua volta applicazione, ma solo fino a che il carrello non venga passato dall'altro lato del sipario. Quando, invece, il carrello sia stato passato dall'altro lato, l'art. 25B torna ad applicarsi come se non ci fosse il sipario, ma sempre a condizione che non sia avvenuto niente di quanto descritto in precedenza.

- Art. 33 – Chiamate contemporanee. La chiamata successiva è cancellata senza penalità.
- Art. 40 – Alert. Quando venga effettuata una chiamata soggetta ad alert, il giocatore deve allertare il suo compagno di sipario. Quando il carrello venga passato, entrambi i giocatori dovrebbero immediatamente allertare le chiamate del compagno che siano soggette ad alert.
- Art. 41 – Attacco iniziale fuori turno. Il compagno di sipario del colpevole dovrebbe cercare di prevenire un qualunque

---

<sup>18</sup> O, in ogni caso, quei giocatori che siano, in quel lato del sipario, i primi a dover licitare una volta che il carrello sia stato passato.

<sup>19</sup> O, in ogni caso, quei giocatori che siano, in quel lato del sipario, i secondi a dover licitare una

attacco fuori turno. Un attacco iniziale fuori turno effettuato a carta coperta viene ritirato senza penalità. Un attacco iniziale fuori turno a carta scoperta viene ritirato senza penalità qualora il sipario non sia stato ancora aperto. Quando, dopo un attacco a carta scoperta, il sipario sia stato aperto – senza che si sia stata alcuna colpa della linea innocente,

- a. e l'altro lato non abbia ancora attaccato a carta scoperta, l'attacco è considerato essere fuori turno, e si applica l'art. 54;
- b. e l'altro lato abbia anch'esso attaccato a carta scoperta, la carta diviene una carta penalizzata maggiore.

Quando il sipario sia stato erroneamente aperto dalla linea del dichiarante, l'attacco è accettato. L'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale se riterrà che il giocatore che ha aperto il sipario avrebbe potuto sapere che avrebbe potuto essere per lui vantaggioso l'accettare l'attacco (art. 72B1). Qualora si sia in presenza di due attacchi simultanei – entrambi a carta scoperta – la carta dell'attacco fuori turno verrà ritirata senza penalità, ma vedi art. 16C per quanto riguarda le relative informazioni non autorizzate per entrambe le linee.

- Art. 73D – Durante il periodo licitativo, dopo che un avversario ha agito velocemente, è corretto aggiustare il tempo di permanenza del carrello riportandolo alla normalità sia ritardando la propria licita (ponendo il cartellino licitativo

scoperto di fronte a sé ma non sul carrello), sia aspettando prima di passare il carrello. È permesso un ulteriore rallentamento al fine di rendere maggiormente casuale il tempo di movimento del carrello.

- Art. 76 – Spettatori. Gli spettatori non possono sedere in maniera tale da permettere loro di osservare contemporaneamente entrambi i lati del sipario.

*Al di là della riorganizzazione, nessuna novità.*

## **APPENDICE 5**

### **PROCEDURA DI LINE-UP**

**(ADOTTATA IL 01/01/2007)**

#### **1. Competizioni che si svolgono con i sistemi Swiss o Danese**

Il diritto di scegliere gli avversari compete alla squadra designata per giocare nella posizione di Nord-Sud in sala aperta. Tuttavia, l'Organizzazione Responsabile ha facoltà di prevedere il meccanismo di *Blind Line-Up* di cui al punto 2<sup>20</sup>.

#### **2. Competizioni che si svolgono con il sistema Round Robin (girone all'italiana)**

##### a) Incontri di un solo tempo, di sola andata

Nessuna delle due squadre ha diritto di scegliere gli avversari, e, quindi, dovranno entrambe indicare il loro Line-Up senza avere previa conoscenza di quello degli avversari (*Blind Line-Up*). Qualora l'Organizzazione Responsabile non abbia predisposto la compilazione del Line-Up, e sorga una disputa sul diritto o meno di scelta degli avversari, l'Arbitro Responsabile chiederà alle squadre interessate di indicare il

---

<sup>20</sup> Tanto in questa circostanza, che nelle seguenti dove si offra una diversa opzione all'Organizzazione Responsabile, si intende che la stessa deve obbligatoriamente averlo chiaramente specificato prima dell'inizio della competizione. Se così non fosse, la normativa non sarà derogabile.

loro schieramento, ciascuna nell'ignoranza di quello avversario.

b) Incontri di un solo tempo, di andata e ritorno

Le squadre siederanno nella posizione di Nord-Sud in sala aperta una volta ciascuna, e il diritto di scegliere gli avversari varierà di conseguenza, secondo quanto stabilito al punto 1.

c) Incontri di più tempi

L'Arbitro Responsabile provvederà a sorteggiare il diritto di scelta secondo le condizioni dettate per gli incontri a K.O. (punto 4. seguente). In alternativa, l'Organizzazione Responsabile ha facoltà di predisporre il variare del diritto di scelta, assegnandolo alternativamente all'una e all'altra squadra, e cominciando da quella che siede in Nord-Sud in sala aperta nel primo tempo. Nel caso di incontri con numero di tempi dispari, nell'ultimo turno il diritto di scelta verrà sorteggiato (o, in alternativa, effettuato secondo il disposto del punto 2a – *Blind Line-Up*).

### 3. **Competizioni a K.O.**

#### a) Incontro diviso in sessioni di due tempi ciascuna

L'Arbitro Responsabile provvederà a sorteggiare il diritto di scelta. La squadra che vincerà il sorteggio sceglierà la sessione nella quale intende esercitare il suo diritto di scelta per la prima volta, e nell'ambito della sessione stessa in quale dei due tempi. La squadra avversaria otterrà automaticamente il diritto di scelta nel tempo residuo di quella sessione. Sarà ora la volta della squadra perdente il sorteggio iniziale a scegliere la sessione, ed il tempo, nei quali esercitare il diritto di scelta. Si procederà fino ad esaurimento delle sessioni, offrendo la scelta alternativamente alle due squadre.

#### b) Incontro diviso in più tempi

L'Arbitro Responsabile procederà come al precedente punto a), offrendo alternativamente il diritto di scelta per ogni singolo tempo.

#### c) Spareggi

Qualora si renda necessario provvedere ad uno spareggio, l'Arbitro sorteggerà il diritto di scelta nel primo segmento. Qualora si rendesse necessario giocare un ulteriore segmento, il diritto di scelta verrà invertito rispetto al primo. Qualora si arrivi a giocare secondo il meccanismo detto *sudden death* l'Arbitro sorteggerà il diritto di scelta, il quale avrà valore fino al termine dell'incontro.

## Commento

*Altra materia dove si era costretti a navigare a vista, causa l'inesistenza di un qualunque riferimento scritto. L'anno scorso avevo provveduto a scrivere quanto necessario al Campionato Societario, ma mancavano ancora tutti gli altri. Lacuna colmata.*

## Esempio

**Domanda:** *Torneo a squadre di circolo, movimento swiss. Quale squadra ha il diritto di selezionare gli avversari, ovvero di sedersi dopo che gli avversari abbiano preso posto?*

**Risposta:** *Sebbene ben noto anche prima delle Norme Integrative 2007, tutto quanto inerente il diritto di selezionare gli avversari non era mai stato scritto. Adesso, per fortuna, disponiamo di un testo che riporta ogni possibile situazione di questo tipo. La risposta giusta è NS in sala aperta.*

## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b> .....	p. 1
<b>RINGRAZIAMENTI</b> .....	p. 2
<b>NORME INTEGRATIVE</b>	
<i>alle Definizioni</i> .....	p. 3
<i>all'Articolo 3 – Assegnazione dei posti</i> .....	p. 3
<i>all'Articolo 4 – Accoppiamenti</i>	
1. Posizioni nei Tornei a Squadre.....	p. 3
2. Sostituti.....	p. 3
3. Abbandono in una gara a coppie.....	p. 4
4. Abbandono da parte di una coppia in una gara ove si utilizzino formule tipo Mitchell od Howell.....	p. 4
<i>all'Articolo 5 – Assegnazione dei Posti</i>	
Errata Posizione ai tavoli nelle Gare a Squadre	
1. Competizioni che si svolgano con il meccanismo del Round Robin.....	p. 4
2. Incontri a K.O.....	p. 4
<i>all'Articolo 8 – Sequenza dei Turni</i>	
1. Tempo disponibile per ogni smazzata	
a) Gioco senza sipari	
1) Tornei a coppie.....	p. 5
2) Tornei a squadre.....	p. 5
b) Gioco con i sipari	
1) Tornei a coppie.....	p. 6
2) Tornei a squadre.....	p. 6
2. Sanzioni per gioco lento	
a) Competizioni a Coppie.....	p. 7
b) Competizioni a Squadre.....	p. 7
3. Ritardo nella presentazione alla Gara	
a) Competizioni a Coppie.....	p. 7
b) Competizioni a Squadre	
1) Incontri a K.O. o, comunque, nei quali il risultato finale sia espresso in I.M.P. ....	p. 8
2) Incontri con punteggio finale in Victory Points secondo la scala del 25-0 .....	p. 8
3) Forfait.....	p. 8
4. Registrazione del diagramma.....	p. 9
5. Registrazione della carta d'attacco.....	p. 9
<i>all'Articolo 11 – Perdita del Diritto alla Penalità</i>	
1. Assistere al gioco della propria squadra.....	p. 9
2. Capitano Non Giocatore.....	p. 9
<i>all'Articolo 12 – Poteri Discrezionali dell'Arbitro</i>	
Punteggi arbitrari artificiali.....	p. 9
<i>all'Articolo 18 - Licite</i>	
1. Effettuazione di una licita con i Bidding Box e quando ci siano i Sipari.....	p. 9
2. Licite a salto.....	p. 10
<i>all'Articolo 20 – Ricapitolazione e Spiegazione delle Chiamate</i>	
1. Richieste di spiegazioni.....	p. 10
2. Intervento dell'Arbitro.....	p. 10
<i>all'Articolo 40 – Intese fra Compagni</i> .....	p. 10
<i>all'Articolo 43 – Limitazioni del Morto</i>	
Penalità del morto.....	p. 10
<i>all'Articolo 74 – Condotta ed Etichetta</i>	
Referti Arbitrali.....	p. 10
<i>all'Articolo 78 – Metodi di calcolo del Punteggio</i>	

1. Victory Points .....	p. 11
2. Margini di vittoria .....	p. 11
3. Punteggio per la squadra che riposa .....	p. 11
4. Spareggi nelle gare a coppie	
a) se la gara si è svolta con formula Mitchell .....	p. 11
b) se la gara si è svolta con una formula nella quale ogni coppia incontra tutte le altre lo stesso numero di volte .....	p. 11
5. Spareggi nelle gare a squadre	
a) Classifica determinata dai diversi Victory Point	
1) Negli incontri all'Italiana (Round Robin)	
(a) Due squadre in parità .....	p. 12
(b) Tre o più squadre in parità .....	p. 12
2) Negli incontri a K.O. ....	p. 12
b) Nelle competizioni disputate secondo il sistema Swiss o il sistema Danese .....	p. 12
<i>all'Articolo 79 – Prese vinte</i> .....	p. 13
<i>all'Articolo 80 – Organizzazione Responsabile</i>	
Arbitro del Torneo .....	p. 13
<i>all'Articolo 81 – Doveri e Poteri</i>	
Procedure tecniche .....	p. 13
<i>all'Articolo 87 – Board non conforme</i>	
1. Carte imbussolate in modo non corrispondente al diagramma .....	p. 13
2. Punteggi per board con carte non conformi all'originale .....	p. 13
<i>all'Articolo 90 – Penalità Procedurali</i>	
Uscita non autorizzata dalla Sala Chiusa .....	p. 14
<i>agli Articoli 92 – Diritto ad appellarsi e 93 – Procedura per il Reclamo</i>	
1. Diritto al reclamo .....	p. 14
2. Tempo del reclamo .....	p. 14
3. Procedura per il reclamo .....	p. 15
4. Procedura per il ricorso al C.N.G. ....	p. 15
5. Errore tecnico .....	p. 15
6. Accettazione della decisione .....	p. 15

## **APPENDICE 1 – NORMATIVA SISTEMI**

1. Obiettivi .....	p. 16
2. Definizioni	
2.1 Generali .....	p. 16
2.2 Sistemi HUM .....	p. 16
2.3 Classificazione dei Sistemi .....	p. 16
2.4 Convenzioni e Trattamenti Brown Sticker .....	p. 17
2.5 Segnalazioni Criptate .....	p. 18
2.6 Aperture Casuali .....	p. 18
3. Sistemi Permessi nei Campionati FIGB .....	p. 18
4. Documentazione relativa ai sistemi .....	p. 19
5. Carta delle convenzioni e fogli supplementari .....	p. 19
6. Difesa contro convenzioni ‘Brown Sticker’ .....	p. 20

## **APPENDICE 2 – NORMATIVA DELLE PSICHICHE**

1. Chiamate Psiciche ed Azioni Simili Basate su Accordi di Coppia .....	p. 21
2. Restrizioni .....	p. 22

## **APPENDICE 3 – NORMATIVA DI ALERT**

Preambolo .....	p. 23
Normativa .....	p. 23
Procedura .....	p. 24

## **APPENDICE 4 – NORMATIVA DEL GIOCO CON I SIPARI**

1. Descrizione delle Operazioni .....	p. 25
2. Alerts e Spiegazioni .....	p. 25
3. Modifiche alle Penalità quando i Sipari sono in Funzione .....	p. 26

## **APPENDICE 5 – PROCEDURA DI LINE-UP**

1. Competizioni che si svolgono con i sistemi Swiss o Danese .....	p. 29
2. Competizioni che si svolgono con il sistema Round Robin (girone all’italiana) .....	p. 29
3. Competizioni a K.O. ....	

<b>INDICE</b> .....	p. 31
---------------------	-------