



ALBO ARBITRI - SCUOLA ARBITRALE ITALIANA

Attività di
Formazione e
Aggiornamento
Anno 2011



Disciplina Sportiva
Associata al **Coni**

Norme Integrative 2011 - Commento alle variazioni

| di Maurizio DI SACCO e Alessandro ORSILLO

Sommario

<i>Introduzione</i>	- 3 -
ARTICOLO 4 – Accoppiamenti	- 4 -
ARTICOLO 5 – Assegnazione dei posti.....	- 6 -
ARTICOLO 8 – Sequenza dei round	- 7 -
ARTICOLO 12 – Poteri discrezionali dell’arbitro	- 9 -
ARTICOLO 18 – Licite	- 10 -
ARTICOLO 43 – Limitazioni del morto	- 11 -
ARTICOLO 76 – Spettatori	- 12 -
ARTICOLO 78 – Metodi di calcolo del punteggio	- 12 -
ARTICOLO 79 – Prese vinte	- 15 -
ARTICOLO 92 – Diritto di appellarsi	- 16 -
APPENDICE 1 – Normativa Sistemi - Punto 2.....	- 18 -
APPENDICE 1 – Normativa Sistemi Punto 3.....	- 19 -
APPENDICE 3 – Normativa di Alert - Punto 2.....	- 20 -
APPENDICE 4 – Normativa del Gioco con i Sipari - Punto 1.....	- 22 -
APPENDICE 5 – Procedura di Line-Up - Punto 5.....	- 23 -

Introduzione

L'edizione 2011 delle Norme Integrative si è occupata principalmente di disciplinare materie organizzative nelle quali si contavano numerose lacune regolamentari, causa, principalmente, il diffondersi di formule e tipologie di competizioni una volta sconosciute. Si richiede quindi ad arbitri e organizzatori un'attenta lettura delle novità, in modo da evitare errori banali in settori adesso disciplinati da normative specifiche, come criteri di sostituzione, o di spareggio.

Per evidenziare le variazioni rispetto all'edizione precedente, ed aiutare la comprensione del testo, ogni novità è stata preceduta dalla versione 2010, e mentre il vecchio testo è evidenziato in verde, tutto ciò che è nuovo è stato evidenziato in giallo. Inoltre, i commenti sono stati inseriti in appositi riquadri.

Come sempre, preziosa è stata l'opera di impaginazione, di coscienza critica e di "proof reading" svolta da Alessandro Orsillo, che mi aiutato a rendere esaustiva tanto l'edizione delle Norme che il commento che adesso vi presento.

Ghezano (PI) 6 Marzo 2011

Maurizio Di Sacco

EDIZIONE 2010

ARTICOLO 4 - ACCOPPIAMENTI

1. Posizioni Negli Incontri a Squadre

[. . .]

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.

EDIZIONE 2011

ARTICOLO 4 - ACCOPPIAMENTI

1. Posizioni negli Incontri a Squadre

[. . .]

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 fase eliminatoria, un giocatore non può essere ammesso alle finali se non ha giocato almeno la metà delle mani nel caso la fase eliminatoria si componga di due sessioni, o almeno 2/3 delle mani complessive nel caso la fase eliminatoria si componga di tre o più sessioni;
- 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. in una manifestazione in più sessioni, nella quale la classifica finale sia determinata per somma delle migliori sessioni, ovvero dove sia previsto che il risultato di una o più sessioni venga scartato, concorreranno al calcolo della classifica finale le sole sessioni giocate dal giocatore sostituito, e non quelle giocate dal sostituto. In altre parole, in tali casi la sostituzione avrà finalità meramente organizzative.

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.

5. *Abbandono in una competizione individuale*

Limitatamente al giocatore coinvolto, si applicherà quanto previsto per le competizioni a coppie.

Commento

Riguardo al punto 2c, una precisazione nel caso si giochi una sessione eliminatoria con due sole sessioni. La generalità della norma relativa alle trasgressioni delle condizioni ha consigliato di elencarla a sé stante anziché come parte di un elenco.

2f è un'assoluta novità, resasi necessaria, in particolare, per le competizioni individuali, dove sostituzioni a finalità organizzative si rendono spesso necessarie.

Anche il punto 5 costituisce una aggiunta rispetto all'esistente, dovuta alla necessità di disciplinare tale evenienza, anch'essa a causa della lenta ma costante diffusione di tale tipo di competizione.

EDIZIONE 2010

ARTICOLO 5 - ASSEGNAZIONE DEI POSTI

1. Posizione iniziale

[. . .]

2. Errata posizione ai tavoli nelle Gare a Squadre

[. . .]

a) Competizioni che si svolgano con il meccanismo del Round Robin, o Swiss o Danese

1) [. . .]

2) Quando l'incontro a squadre si svolge in due o più tempi di gara, ed i giocatori si siedano in posizione errata rispetto **a quanto dovuto**, sarà attribuita una penalità pari ad un terzo del punteggio di parità dell'incontro (5 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre qualora la corretta posizione fosse stata indicata sugli score. 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.

EDIZIONE 2011

ARTICOLO 5 - ASSEGNAZIONE DEI POSTI

3. Posizione iniziale

[. . .]

4. Errata posizione ai tavoli nelle Gare a Squadre

[. . .]

b) Competizioni che si svolgano con il meccanismo del Round Robin, o Swiss o Danese

1) [. . .]

2) Quando l'incontro a squadre si svolge in due o più tempi di gara, ed i giocatori si siedano in posizione errata rispetto **a quella prevista**, sarà attribuita una penalità pari ad un terzo del punteggio di parità dell'incontro (5 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre qualora la corretta posizione fosse stata indicata sugli score. 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.

Commento

Semplice aggiustamento lessicale.

EDIZIONE 2010

ARTICOLO 8 - SEQUENZA DEI ROUND¹

1. Tempo disponibile per ogni smazzata

[. . .]

2. Ritardo nella presentazione alla Gara

a) Competizioni a Coppie

1) Ritardo

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.

2) Forfait **in un incontro a coppie**

Si applica la normativa dell'Abbandono (N.Int. Art. 4 punto 3), salvo specifiche disposizioni contenute nello speciale regolamento della competizione in corso.

b) Competizioni a Squadre

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

[. . .]

2) Incontri con punteggio finale in Victory Points

L'Arbitro si regolerà come stabilito nel precedente punto 2b per le sanzioni per gioco lento.

3) Forfait in un incontro a squadre

[. . .]

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'Organizzatore del Torneo 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'Organizzatore del Torneo ha facoltà di disporre che l'Arbitro debba penalizzare la coppia Nord-Sud di non più del 5% del Top.

EDIZIONE 2011

¹ 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).

ARTICOLO 8 - SEQUENZA DEI ROUND¹

1. *Tempo disponibile per ogni smazzata*

[. . .]

3. *Ritardo nella presentazione alla Gara*

a) Competizioni a Coppie

1) Ritardo

La coppia che non sia interamente presente al tavolo all'inizio del primo round 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. Qualora una coppia non sia interamente presente al tavolo nel momento in cui l'Arbitro segnala l'inizio di un round successivo al primo, incorrerà nella sanzione dell'ammonizione. Il ripetersi di tali ritardi verrà sanzionato penalizzando la coppia colpevole del 10% del Top.

b) Competizioni a squadre

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

[. . .]

2) Incontri con punteggio finale in Victory Points

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 a 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 V.P. per ogni 5' di ritardo o qualsiasi parte di essi. Se l'Arbitro sarà costretto a non far giocare una smazzata, dovrà assegnare un punteggio arbitrale secondo il disposto dell'Art. 12.

4) Forfait in un incontro a squadre

[. . .]

c) **Competizioni individuali**

Si farà riferimento a quanto previsto al punto b) per le competizioni a coppie; la penalità relativa sarà attribuita al solo giocatore interessato.

4. *Registrazione del diagramma*

Quando è richiesta la trascrizione delle carte tale compito spetta ad un componente della linea stazionaria al tavolo; qualora non vi sia alcuna coppia che resti ferma al tavolo per l'intera sessione, tale compito spetta ad un componente della linea Nord-Sud; nelle competizioni individuali tale compito spetta al giocatore in Est se facente parte della linea stazionaria al tavolo, al giocatore in Nord negli altri casi. Il giocatore incaricato è tenuto a scrivere tutte le quattro mani, mentre la coppia avversaria è tenuta a controllare che questo venga fatto in modo corretto. In caso di erronea od incompleta trascrizione, l'Organizzatore del Torneo 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 Iniziale*

In caso di errata o incompleta trascrizione l'Organizzatore del Torneo ha facoltà di disporre che l'Arbitro debba penalizzare la coppia del giocatore incaricato della trascrizione del risultato (il solo giocatore interessato nelle competizioni individuali), vedi Norma Integrativa all'art. 79, di non più del 5% del Top.

Commento

Ancora un intervento che ha avuto la finalità di completare un quadro tecnico-organizzativo altrimenti lacunoso.

Il testo è stato riorganizzato con la suddivisione, per tipo di competizione, dei casi di ritardo e di forfait, sono state conseguentemente eliminate alcune ridondanze. Per il ritardo a coppie, è stato esplicitato, sebbene già diffuso nella pratica corrente, il comportamento da tenersi nel caso in cui una coppia si allontani dal tavolo dopo aver terminato di giocare i board previsti e non sia presente all'inizio del round successivo. Si è dedicato un apposito rimando al ritardo di un giocatore in una competizione individuale. Infine, sono stati riformulati gli ultimi due punti circa la registrazione del diagramma e della carta d'attacco iniziale, comprendendo il caso di formule di gioco in cui vi sia stazionarietà al tavolo della coppia Est-Ovest, o non vi siano coppie stazionarie.

EDIZIONE 2010

ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO

Punteggi arbitrari artificiali nelle competizioni a coppie

[. . .]

EDIZIONE 2011

ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO

1. Punteggi arbitrari artificiali nelle competizioni a coppie

- a) In caso di assegnazione di uno o più punteggi arbitrari 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 arbitrale 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.
- b) Per quanto attiene all'attribuzione di punteggi arbitrari artificiali, vedi la Norma Integrativa all'Articolo 16 nel caso di indebita apertura dello score nei tornei locali.

2. Punteggi arbitrari artificiali nelle competizioni Board-A-Match

Nel caso di assegnazione di un punteggio arbitrale artificiale la percentuale attribuita ad ogni squadra deve intendersi come percentuale esatta, e non come "sopramedia" o "sottomedio"; in altri termini, la stessa non verrà aggiornata in base ai risultati conseguiti dalla squadra. Per determinare il punteggio ottenuto nel board, si procederà nella seguente maniera:

Verranno calcolati i total points relativi al board comparando il risultato con tutti gli altri ottenuti nello stesso board; il risultato verrà espresso sotto forma percentuale per entrambe le squadre; tale percentuale verrà sommata a quella attribuita in virtù del punteggio arbitrale artificiale assegnato nello stesso board nella sala in cui non si è giocato il board; se il risultato sarà pari o superiore a 120, la squadra conseguirà 2 matchpoint; se minore di 120 e maggiore di 80 la squadra conseguirà 1 matchpoint; altrimenti (risultato pari o inferiore a 80) la squadra conseguirà 0 matchpoint.

Commento

L'aggiunta della sezione relativa ai punteggi arbitrari nel caso di competizioni Board-A-Match - ancora una novità al passo con i tempi - ha comportato anche la rinumerazione delle due parti delle quali si compone ora la nuova norma.

EDIZIONE 2010

ARTICOLO 18 - LICITE

1. Effettuazione di una licita con i Bidding Box

[. . .]

2. Effettuazione di una licita quando i sipari sono in uso

[. . .]

3. 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.

EDIZIONE 2011

ARTICOLO 18 – LICITE

1. *Effettuazione di una licita con i Bidding Box*
[. . .]
2. *Effettuazione di una licita quando i sipari sono in uso*
[. . .]
3. *Licite a salto*
Giocando senza sipari, qualora un giocatore effettui 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 trattato in conformità dei disposti dell'art. 16.

Commento

Una aggiunta assolutamente inessenziale, dovuta però alla necessità di rigore espositivo e di coerenza. La presenza dei sipari rende del tutto inutile l'utilizzo dello "Stop"; qualora ciononostante il cartellino venisse usato, probabilmente a causa dell'abitudine al gioco senza sipari, ci si limiterà ad ignorarlo.

EDIZIONE 2010

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 del gioco.

EDIZIONE 2011

ARTICOLO 43 – LIMITAZIONI DEL MORTO

Penalità del morto

Nei tornei a coppie, il morto perde i propri diritti se prende visione **dello score** prima del termine del gioco.

Commento

Modifica dovuta alla necessità di adottare un linguaggio uniforme in tutti i punti della Normativa, criterio adottato con rigore in ogni altra sua parte. Questo dettaglio era in precedenza sfuggito.

EDIZIONE 2010

ARTICOLO 76 – SPETTATORI

1. *Spettatori in un incontro a Squadre*
[. . .]
2. *Capitano non giocatore*
[. . .]

EDIZIONE 2011

ARTICOLO 76 – SPETTATORI

1. *Spettatori in un incontro a Squadre*
Gli spettatori ed il Capitano Non Giocatore sono tenuti all'osservanza delle stesse regole e limitazioni imposte ai giocatori, particolarmente riguardo ai divieti relativi al fumo, alla possibilità di consumare bevande alcoliche, all'uso di telefoni cellulari e ai dispositivi elettronici.
[. . .]
2. *Capitano non giocatore*
[. . .]

Commento

Come evidenziato in premessa, si è ribadita la necessità del rispetto di una norma ormai universalmente adottata (cfr. ad esempio WFB General Conditions of Contest, ed 2010): gli spettatori ed i Capitani Non Giocatori hanno lo stesso obbligo dei giocatori di attendersi alle disposizioni dettate in termini di fumo, bevande alcoliche e utilizzo di apparecchiature elettroniche. Per i primi, il Codice sottolinea come siano soggetti all'autorità dell'arbitro, mentre i secondi sono a tutti gli effetti dei componenti della squadra che rappresentano.

EDIZIONE 2010

ARTICOLO 78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

1. *Victory Points*

- a) [. . .]
- b) [. . .]

2. *Margini di vittoria*

- a) [. . .]
- b) [. . .]

3. *Punteggio per la squadra che riposa*

[. . .]

4. *Punteggio per la coppia che riposa*

[. . .]

5. *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**

[. . .]

6. *Spareggi nelle gare a squadre*

- 1) [. . .]

EDIZIONE 2011

ARTICOLO 78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

1. *Victory Points*

- a) [. . .]
- b) [. . .]

c) Nei tornei fra più squadre disputati col sistema Board-A-Match, si assegna un punteggio per ogni singolo board giocato in base al seguente criterio:

- 1) 2 matchpoint qualora la differenza dei risultati conseguiti dalla squadra nelle due sale sia ad essa favorevole (una differenza positiva di 10 è sufficiente ad attribuire i 2 matchpoint);
- 2) 1 matchpoint quando i risultati conseguiti nelle due sale dalle due squadre siano uguali;
- 3) 0 matchpoint quando la differenza dei risultati conseguiti dalle due squadre nel board sia ad essa sfavorevole (una differenza negativa di 10 è sufficiente ad attribuire 0 matchpoint).

2. *Margini di vittoria*

- a) [. . .]
- b) [. . .]

c) Negli incontri Board-A-Match si consegue la vittoria con una differenza in matchpoint pari ad un quinto dei punti totali a disposizione, arrotondato all'intero più vicino (es. incontri di 14 board, 28 matchpoint a disposizione, la vittoria verrà conseguita con una differenza di 6 o più matchpoint).

3. *Punteggio per la squadra che riposa*
[. . .]

4. *Punteggio per la coppia che riposa*
[. . .]

5. *Spareggi nelle competizioni individuali*

a) *Gara disputata in più fasi*

1) Qualora la gara si disputi in più fasi, come quando ci siano almeno una fase preliminare ed almeno una successiva, si terrà conto esclusivamente del risultato ottenuto nella fase nella quale è necessario effettuare lo spareggio; in caso di parità si procederà come al successivo punto 2);

2) Qualora la gara si disputi in un'unica fase, o comunque il risultato sia determinato unicamente dalla fase nella quale è necessario effettuare lo spareggio (come quando non sia previsto alcun carry-over), si terrà conto del posto di classifica occupato nei vari tempi della fase in esame da ciascuno dei giocatori coinvolti nello spareggio; vincerà chi avrà ottenuto la media migliore. In caso di parità, si procederà come al punto b1b seguente.

b) *Gara disputata in un'unica fase*

1) Se la gara si è svolta con una formula nella quale ogni giocatore ha incontrato tutti gli altri lo stesso numero di volte

(a) la differenza dei matchpoint conseguiti nei board giocati tra i giocatori interessati. Se la parità permane,

(b) si prenderanno in considerazione tutti i board giocati da uno o più giocatori in parità. In ciascuno dei board giocati da due o più giocatori saranno assegnati 2 punti per ogni risultato superiore in M.P. a quello di altri giocatori in parità (così per un board giocato da tre giocatori in parità, si assegneranno 4 - 2 - 0 punti ai tre giocatori). Nel board giocato da un solo giocatore 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.

2) se la gara si è svolta con una qualsiasi altra formula si procederà come al punto b1b precedente

6. *Spareggi nelle gare a coppie*

[. . .]

a) *Gara disputata in più tempi*

1) Qualora la gara si disputi in più fasi, come quando ci siano almeno una fase preliminare ed almeno una successiva, si terrà conto esclusivamente del risultato ottenuto nella fase nella quale è necessario effettuare lo spareggio; in caso di parità si procederà come al successivo punto 2);

2) Qualora la gara si disputi in un'unica fase, o comunque il risultato sia determinato unicamente dalla fase nella quale è necessario effettuare lo spareggio (come quando non sia previsto alcun carry-over), si terrà conto del posto di classifica occupato nei vari tempi della fase in esame da ciascuno dei giocatori coinvolti nello spareggio; vincerà chi avrà ottenuto la media migliore. In caso di parità, si procederà come al punto b1b seguente.

b) Gara disputata in tempo unico

[. . .]

7. *Spareggi nelle gare a squadre*

In analogia con quanto visto precedentemente, qualora la classifica finale sia stata determinata dai risultati ottenuti, oltre che nella fase finale, anche nelle fasi eliminatorie, ai fini dell'attribuzione della posizione di classifica si terrà conto del risultato raggiunto nella fase finale. In caso di ulteriore parità o qualora la classifica finale sia determinata esclusivamente dalle diverse sessioni della fase finale, ci si regolerà come segue.

[. . .]

8. *Spareggi negli incontri Board-A-Match*

a) Incontro disputato su più fasi

Si terrà conto della classifica conseguita da tutte le squadre coinvolte nella sola sessione finale; in caso di ulteriore parità:

1) Competizione in cui ogni squadra incontri le altre lo stesso numero di volte per lo stesso numero di board

Si determinerà una classifica avulsa dei soli risultati ottenuti nei board giocati dalle squadre coinvolte; risulterà vincitrice la squadra con il miglior piazzamento; in caso di ulteriore parità si applicheranno, nell'ordine, i criteri di cui al punto successivo;

2) Competizioni in cui si adottino altre formule di gioco

Si applicheranno, nell'ordine, i seguenti criteri:

(a) il minor numero di incontri persi; in caso di ulteriore parità

(b) total points nei board giocati in comune; in caso di ulteriore parità

(c) total points in tutti i board giocati;

b) Incontro disputato in un'unica fase

Ci si regolerà come al precedente punto a2

Commento

Ancora un intervento a carattere organizzativo, ed il più sostanzioso. L'Articolo 78 è infatti quello interessato dalla revisione più consistente.

Sono stati aggiunti due nuovi punti, relativi ai criteri di spareggio per le Competizioni Individuali e per gli incontri a squadre Board-A-Match. Per tutte le situazioni di gara, comprese quindi coppie e squadre, è stato precisato il criterio da adottarsi nel caso di incontri multifase, distinguendo a seconda dei criteri di formazione della classifica.

EDIZIONE 2010

ARTICOLO 79 - PRESE VINTE

1. *Trascrizione del risultato*

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

EDIZIONE 2011

ARTICOLO 79 - PRESE VINTE

1. *Trascrizione e/o registrazione del risultato*

a) *Score cartaceo*

1. *Nei tornei individuali e a coppie*

Il compito di trascrivere il risultato sullo score ufficiale spetta ad un componente della linea stazionaria al tavolo; qualora non vi sia alcuna coppia stazionaria tale compito spetta alla linea Nord-Sud (nelle competizioni individuali, a Nord o ad Est secondo quanto specificato prima);

2. *Nei tornei a squadre*

Il compito di trascrivere il risultato sullo score ufficiale spetta alla linea Nord-Sud in entrambe le sale. L'accordo sui risultati dei board giocati e sul risultato della sessione di gioco si considera raggiunto quando pervengano all'arbitro entrambi gli score ufficiali con l'indicazione del punteggio in IMP.

b) *Utilizzo di apparecchiature elettroniche (ad es. BridgeMate)*

Il compito di inserire il risultato spetta alla coppia seduta nella posizione Nord-Sud. Il giocatore che inserisce i dati deve mostrare il risultato numerico esposto sul display dell'apparecchiatura ad uno dei componenti la linea avversaria (al compagno di sipario in caso di gioco con i sipari), il quale, una volta verificata l'esattezza del punteggio stesso, dovrà premere il tasto di conferma per accettazione.

Commento

Ancora un intervento al passo con i tempi. L'ampliamento ha riguardato intanto il titolo dei numeri, comprendendo ora il caso in cui si utilizzino apparecchiature elettroniche e quindi si abbia una registrazione e non una trascrizione. Per lo score cartaceo, ci si è uniformati a quanto operato in altre parti, riguardanti il caso di coppie Est-Ovest stazionarie o nessuna coppia stazionaria. Si noti che per la registrazione dei dati a mezzo dispositivi elettronici, proprio per il problema dell'ubicazione fisica della macchina, si è preferito assegnare tale compito ai giocatori che occupano la linea Nord-Sud, allo scopo di evitare inutili ricerche dell'apparecchiatura.

EDIZIONE 2010

ARTICOLO 92 - DIRITTO DI APPELLARSI

E

ARTICOLO 93 - PROCEDURA PER IL RECLAMO

1. *Diritto al Reclamo*
[. . .]
2. *Tempo del reclamo*
[. . .]
3. *Procedura per il reclamo*
[. . .]
4. *Procedura per il ricorso al C.N.G.*
[. . .]
5. *Errore tecnico*
[. . .]
6. *Accettazione della decisione*
[. . .]

EDIZIONE 2011

ARTICOLO 92 - DIRITTO DI APPELLARSI

E

ARTICOLO 93 - PROCEDURA PER IL RECLAMO

1. *Diritto al Reclamo*
[. . .]
2. *Tempo del reclamo*
[. . .]
3. *Procedura per il reclamo*
[. . .]
4. *Procedura per il ricorso al C.N.G.*
[. . .]
5. *Errore tecnico*
[. . .]

6. *Comitato Tecnico*

Nei Campionati italiani a squadre o coppie che si svolgono in unica sede, anche su più turni di gara, è istituito il Comitato Tecnico.

Il Comitato Tecnico è composto dal Presidente del Settore Arbitrale, che ne è a capo, o da un suo delegato scelto preferibilmente tra gli Arbitri con qualifica non inferiore ad Arbitro Nazionale, dal Procuratore Federale o da un suo delegato scelto preferibilmente tra i

Sostituti o i Collaboratori della Procura Federale e da un numero di giocatori compreso tra un minimo di tre ed un massimo di cinque, scelti, di volta in volta, tra quelli partecipanti al campionato.

E' fatto obbligo sia all'Arbitro Capo che agli Arbitri Coadiutori:

- a) di segnalare al Comitato Tecnico ogni situazione, sia di licita che di gioco, che possa far presumere la commissione di un illecito da parte di uno o più tra i giocatori interessati;
- b) di richiedere al Comitato Tecnico il parere, in ordine a problemi di licita e/o di gioco, su questioni sottoposte alle loro decisioni.

Il Comitato è titolare, in via esclusiva, del potere di espellere e/o squalificare squadre, coppie o singoli giocatori che si siano resi responsabili della violazione dell'art. 1 del R.G.S. In questo caso le decisioni devono essere succintamente motivate, devono essere sottoscritte dal solo Presidente e devono, infine, essere consegnate all'Arbitro Capo che provvederà ad estrarre le copie da consegnare alle parti.

Tutte le decisioni del Comitato Tecnico sono prese a maggioranza dei suoi componenti ed in caso di parità prevale il voto del Presidente.

Il Comitato Tecnico, al termine di ogni Campionato, trasmetterà alla Procura Federale, per il tramite del Comitato Organizzatore, i verbali delle sue sedute e le decisioni pronunciate.

7. *Accettazione della decisione*
[. . .]

Commento

Si noti l'inserimento, ex-novo, di questa parte che introduce una nuova struttura, il Comitato Tecnico, che ha lo scopo di coadiuvare gli organi federali nella valutazione di episodi che possano far supporre la commissione di illeciti da parte di uno o più giocatori.

Si noti l'accento perentorio delle disposizioni ivi contenute, che lasciano un minimo margine di discrezionalità all'arbitro. Si spera così di riuscire a colpire in maniera sempre più capillare chi si renda colpevole di gravi comportamenti.

EDIZIONE 2010

APPENDICE 1
NORMATIVA SISTEMI
(Adottata il 01/01/2010)

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

Mano Media una mano contenente 10 punti in carte alte (Milton Work) senza riferimento a valori distribuzionali.

EDIZIONE 2011

APPENDICE 1
NORMATIVA SISTEMI
(Adottata il 01/01/2010)

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

a. Generali

Mano Media

una mano contenente 10 punti onori (Milton Work) prescindendo dagli eventuali valori distribuzionali.

Commento

Specifica resasi necessaria a causa della errata interpretazione, soprattutto in ambiti locali, della norma; per gli scopi di definizione che sono in questa appendice, si attua il semplice conteggio dei punti onore.

EDIZIONE 2010

3. Sistemi Permessi nei Campionati FIGB

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

EDIZIONE 2011

3. Sistemi Permessi negli eventi FIGB

In relazione agli aspetti dei Sistemi da permettersi nelle Manifestazioni FIGB, i vari eventi saranno divisi in quattro categorie:

Commento

Una semplice correzione, dovuta a quel rigore nella coerenza terminologica già citato in precedenza (cfr. NI all'Articolo 43).

EDIZIONE 2010

APPENDICE 3 NORMATIVA DI ALERT (Adottata il 01/01/2010)

1. Preambolo

[. . .]

2. Normativa

Dovrebbero essere allertate le seguenti categorie di licite:

- a) Le licite convenzionali dovrebbero essere allertate, le non convenzionali non dovrebbero esserlo.
- b) Quelle licite che abbiano significati speciali, o che siano basate – o conducano a – speciali accordi tra compagni ("Ogni coppia ha il dovere di rendere disponibili i propri accordi agli avversari prima che cominci il gioco contro di loro. La Regulating Authority specifica il modo in cui ciò debba essere fatto"). Vedi art. 40A1b.
- c) 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 licite²:

- a) 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).
 - b) Ogni licita al livello di quattro o superiore, con l'eccezione di chiamate convenzionali al primo giro licitativo.
 - c) Ogni apertura di 1NT che mostri una forza compresa tra i 15 ed i 18 Punti Onori, e la volontà di giocare a NT.
 - d) Ogni salto a colore, in interferenza, che mostri, da sistema, una forza massima di 11 Punti Onori.
- e) Ogni apertura a livello di due che sia naturale e che prometta, da sistema, una forza minima di 19 Punti Onori.

EDIZIONE 2011

APPENDICE 3 NORMATIVA DI ALERT (Adottata il 01/01/2010)

3. Preambolo

- a) [. . .]

4. Normativa

- a) [. . .]

Se si gioca senza sipari, NON vanno allertate le seguenti licite³:

- d) 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).
- e) Ogni licita al livello di quattro o superiore, con l'eccezione di chiamate convenzionali al primo giro licitativo.
- f) Ogni apertura di 1 Senza Atout che mostri una forza compresa tra i 15 ed i 18 Punti Onori, e la volontà di giocare a Senza Atout.
- g) Ogni salto a colore, in interferenza, che mostri, da sistema, una forza massima di 11 Punti Onori.

² Tuttavia, giocando invece con i sipari, andranno allertate le licite di cui ai punti a) e b) seguenti, fatto comunque salvo quanto specificato al punto 2 (Normativa) e al punto b) del preambolo nell'ambito di una eventuale richiesta di risarcimento.

³ Tuttavia, giocando invece con i sipari, andranno allertate le licite di cui al punto b) seguente, fatto comunque salvo quanto al punto b) del preambolo nell'ambito di una eventuale richiesta di risarcimento.

h) Ogni apertura a livello di due che sia naturale e che prometta, da sistema, una forza minima di 19 Punti Onori.

Commento

Semplice rinumerazione all'interno della Norma, resasi necessaria dai purtroppo frequenti richiami in sede didattica o di rubrica; a causa delle incomprensioni generate da due parti diverse, ma elencate con le stesse lettere, si è preferito continuare nell'elencazione.

EDIZIONE 2010

APPENDICE 4 NORMATIVA DEL GIOCO CON I SIPARI (Adottata il 01/01/2010)

I sipari devono essere utilizzati ogni qual volta sia possibile.

1. Descrizione delle Operazioni

Nord ed Est siedono dalla stessa parte del sipario per tutto il tempo. Nord ha la responsabilità di posizionare il board sul carrello, e di rimuoverlo dal carrello medesimo. La sequenza è la seguente: Nord sistema il board sul carrello. L'apertura viene chiusa (e rimane chiusa durante l'intero periodo licitativo) in maniera tale che il carrello possa a malapena passarvi al di sotto. I giocatori rimuovono le carte dal board.

Vengono effettuate le chiamate utilizzando i cartellini licitativi contenuti nei bidding box. **I giocatori piazzano la chiamata selezionata sul carrello**, la quale sarà visibile solo al giocatore che si trova dalla stessa parte del sipario. La prima chiamata di un giocatore dovrebbe toccare l'estremo margine sinistro del suo proprio scomparto del carrello, con ogni chiamata successiva che si sovrappone in maniera ordinata e precisa verso destra. I giocatori dovrebbero sforzarsi di effettuare queste operazioni nella maniera più silenziosa possibile. Quando i sipari sono in uso, una chiamata è considerata essere stata effettuata quando sia stata piazzata sul carrello, e rilasciata⁴.

Dopo che i due giocatori che si trovano dalla stessa parte del sipario hanno effettuato le loro chiamate, Nord o Sud (a seconda dei casi) fa scivolare il carrello al di sotto della parte centrale del sipario, in maniera tale che sia visibile solamente ai giocatori che si trovano dall'altro lato. Questi effettuano a loro volta le loro chiamate nella stessa maniera, ed il carrello viene di nuovo fatto tornare indietro. **Questa procedura viene osservata fino a che non sia stata completata l'intera licitazione.**

[. . .]

⁴ Vedi anche Norma Integrativa all'Articolo 18, punto 1.

EDIZIONE 2011

APPENDICE 4

NORMATIVA DEL GIOCO CON I SIPARI

(Adottata il 01/01/2010)

I sipari devono essere utilizzati ogni qual volta sia possibile.

1. Descrizione delle Operazioni

Nord ed Est siedono dalla stessa parte del sipario per tutto il tempo. Nord ha la responsabilità di posizionare il board sul carrello, e di rimuoverlo dal carrello medesimo. **Ovest ha il compito di sistemare (aprire o chiudere) l'apertura.** La sequenza è la seguente: Nord sistema il board sul carrello. L'apertura viene chiusa (e rimane chiusa durante l'intero periodo licitativo) in maniera tale che il carrello possa a malapena passarvi al di sotto. I giocatori estraggono le carte dal board.

Vengono effettuate le chiamate utilizzando i cartellini licitativi contenuti nei bidding box. **Ciascun giocatore posiziona la chiamata selezionata sul carrello,** la quale sarà visibile solo al giocatore che si trova dalla stessa parte del sipario. La prima chiamata di un giocatore dovrebbe toccare l'estremo margine sinistro del suo proprio scomparto del carrello, con ogni chiamata successiva che si sovrappone in maniera ordinata e precisa verso destra. I giocatori dovrebbero sforzarsi di effettuare queste operazioni nella maniera più silenziosa possibile. Quando i sipari sono in uso, una chiamata è considerata essere stata effettuata quando sia stata piazzata sul carrello, e rilasciata⁵.

Dopo che i due giocatori che si trovano dalla stessa parte del sipario hanno effettuato le loro chiamate, Nord o Sud (a seconda dei casi) fa scivolare il carrello al di sotto della parte centrale del sipario, in maniera tale che sia visibile solamente ai giocatori che si trovano dall'altro lato. Questi effettuano a loro volta le loro chiamate nella stessa maniera, ed il carrello viene di nuovo fatto tornare indietro. **Questa procedura viene seguita fino a che non sia stata completata l'intera licitazione.** Sarebbe auspicabile che i giocatori variassero in maniera casuale il tempo di effettuazione delle chiamate prima di far passare nuovamente il carrello al di sotto del sipario.

[. . .]

Commento

Adeguamento a quanto riportato in sede di Normativa Internazionale, che la FIGB recepisce ogni anno in maniera automatica; si tratta in realtà di piccoli aggiustamenti lessicali, e dell'esplicita richiesta di adeguare il proprio comportamento al tavolo ad uno standard etico che sia il più corretto possibile.

⁵ Vedi anche Norma Integrativa all'Articolo 18, punto 1.

EDIZIONE 2010

APPENDICE 5 PROCEDURA DI LINE-UP (Adottata il 01/01/2007)

- 1. Competizioni che si svolgano con i sistemi Swiss o Danese**
[. . .]
- 2. Competizioni che si svolgano con il sistema Round Robin (girone all'italiana)**
[. . .]
- 3. Competizioni a K.O.**
[. . .]
- 4. Spareggi in ogni tipo di competizione a squadre**
[. . .]

EDIZIONE 2011

APPENDICE 5 PROCEDURA DI LINE-UP (Adottata il 01/01/2011)

- 1. Competizioni che si svolgano con i sistemi Swiss o Danese**
[. . .]
- 2. Competizioni che si svolgano con il sistema Round Robin (girone all'italiana)**
[. . .]
- 3. Competizioni a K.O.**
[. . .]
- 4. Spareggi in ogni tipo di competizione a squadre**
[. . .]
- 5. Modifica dei diritti di cui alla procedura di Line-Up per le squadre che utilizzino Convenzioni Non Abituali**
Nelle competizioni a squadre nelle quali sia permesso o esplicitamente autorizzato l'uso delle Convenzioni Non Abituali (c.d. Brown Sticker), ci si comporterà come segue:

- a) qualora una soltanto delle due squadre impieghi una o più coppie che utilizzi Convenzioni Non Abituali, la squadra in questione perderà ogni diritto di cui ai punti precedenti. Tale modifica dei diritti varrà anche quando la squadra non schieri in quella sessione alcuna delle coppie che utilizzino tali Convenzioni Non Abituali.
- b) Le coppie che utilizzino tale convenzioni dovrà essere presente al tavolo con un anticipo di cinque minuti rispetto al tempo stabilito; le eventuali penalità per ritardo decorreranno da tale tempo anticipato;
- c) Qualora entrambe le squadre abbiano nella formazione coppie che utilizzino Convenzioni Non Abituali, varranno le regole di cui ai punti precedenti, anche nel caso in cui tali coppie non venissero schierate.
Le coppie interessate avranno il solo ulteriore obbligo di essere presenti al tavolo con cinque minuti di anticipo.

Commento

Un adeguamento ai disposti della Normativa Sistemi, ancora una volta in linea con la nuova normativa WBF.