

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 rilasciata¹.

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

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

viene di nuovo fatto tornare indietro. Questa procedura viene osservata fino a che non sia stata completata l'intera licitazione. Dopo che tutti e quattro i giocatori abbiano avuto l'opportunità di rivedere la licitazione (opportunità equivalente al diritto di ottenere la ricapitolazione della licitazione) i giocatori rimettono i cartellini licitativi nei loro rispettivi bidding box. Dopo che un attacco legale venga scoperto, l'apertura del sipario viene aperta quel minimo necessario a permettere a tutti i giocatori di vedere le carte del morto e le carte giocate in ogni presa. Se un difensore espone una carta² e, a causa del sipario, il dichiarante non la vede, il morto può richiamare l'attenzione sull'irregolarità.

2. Cambi di licite effettuate

Una chiamata posta sul carrello e ivi rilasciata può essere cambiata sotto la supervisione dell'arbitro:

- a) Se è illegale o inammissibile (nel qual caso la modifica è obbligatoria), se i sipari sono in uso, non appena uno dei due compagni di sipario se ne accorga; o
- b) Se l'arbitro determina che è stata selezionata inavvertitamente o
- c) Nell'ambito dei disposti dell'Articolo 25. Per quanto riguarda 25A deve essere notato che qualora l'attenzione di un giocatore venga attratta altrove mentre egli effettua la chiamata involontaria, la "pausa per pensare" deve essere considerata dal momento nel quale egli si renda conto del suo errore.

3. Alert e Spiegazioni

- a) Un giocatore che effettui una chiamata suscettibile di Alert così come stabilito nell'Appendice 3 deve obbligatoriamente avvertire il suo compagno di sipario, ed il compagno è a sua volta obbligato ad allertare dall'altro lato del sipario una

² Si intende una carta esposta irregolarmente, destinata a divenire carta penalizzata (Articolo 50).

volta che il carrello vi giunga. L'alert deve essere effettuato ponendo il cartellino di alert sopra l'ultima chiamata del compagno di sipario, nell'ambito del suo scomparto del carrello; il giocatore che riceve l'alert deve accusarne ricevuta restituendo il cartellino di alert al suo avversario. Un giocatore può, attraverso una domanda scritta, chiedere spiegazioni in merito ad una chiamata di un avversario; il suo compagno di sipario deve a quel punto fornire una risposta scritta.

- b) Un giocatore, in un qualunque momento della licitazione, può richiedere al suo compagno di sipario, per iscritto, un'accurata e completa spiegazione delle chiamate avversarie. La risposta deve anch'essa essere effettuata per iscritto.
- c) Per tutto il tempo che va dall'inizio della licitazione fino al completamento del gioco, ciascun giocatore riceve informazioni in merito al significato di chiamate e/o a spiegazioni, unicamente dal suo compagno di sipario. Le domande effettuate durante il gioco dovrebbero essere a loro volta effettuate per iscritto, con l'apertura chiusa. L'apertura viene risolledata dopo che la risposta sia stata fornita.

4. Modifica delle Rettifiche quando i sipari siano in uso

- a) Un'irregolarità che sia stata passata attraverso il sipario è soggetta all'applicazione dei normali Articoli del Codice, con le seguenti precisazioni:
 - i. Una chiamata inammissibile – vedi l'Articolo 35 – deve obbligatoriamente essere corretta
 - ii. qualora un giocatore violi il Codice e, inavvertitamente (altrimenti, può essere applicato l'Articolo 23), l'irregolarità venga passata attraverso il sipario dal suo compagno di sipario quest'ultimo ha accettato la chiamata per conto della propria linea nelle situazioni

nelle quali il Codice permetta di accettare all'avversario di sinistra³

b) Prima che un'irregolarità sia passata attraverso il sipario, il colpevole o il suo compagno di sipario dovrebbero attirare su di essa l'attenzione dell'arbitro. La chiamata effettuata in violazione del Codice non dovrà essere accettata e dovrà modificata con una corretta senza altra rettifica (ma vedi il precedente punto (a.ii)); ogni altra irregolarità dovrà essere oggetto di rettifica e l'arbitro si deve assicurare che solo una licitazione interamente legale sia passata attraverso il sipario.

Nessun giocatore che si trovi dall'altro lato del sipario dovrà essere informato in merito agli avvenimenti, a meno che questo non venga richiesto dall'applicazione del Codice.

c) Il compagno di sipario dovrebbe cercare di prevenire l'effettuazione di un attacco iniziale fuori turno. Qualunque attacco iniziale fuori turno dovrà essere ritirato senza ulteriori rettifiche qualora vi sia attirata l'attenzione prima che il sipario venga aperto. Altrimenti:

i. quando il sipario sia stato aperto senza alcun colpevole contributo del partito innocente (e l'altro difensore non abbia attaccato a carta scoperta) trova applicazione l'Articolo 54.

ii. quando il partito del dichiarante abbia aperto il sipario l'attacco è accettato. Il dichiarante *in pectore* diviene il dichiarante effettivo. Può trovare applicazione l'Articolo 23.

iii. Quando vengano esposti due attacchi da parte del partito in difesa, quello erroneo diviene una carta penalizzata maggiore.

iv. Per quanto riguarda una carta esposta da parte del partito del dichiarante vedi l'Articolo 48.

d) Quando venga effettuata una chiamata soggetta all'obbligo di alert, vedi il precedente punto 3.

³ Vedi l'Articolo 29.

- e) Quando un giocatore utilizzi più tempo del normale per effettuare la sua chiamata, non rappresenta un'infrazione attrarre l'attenzione sulla circostanza. Tuttavia, il suo compagno di sipario non dovrebbe farlo.
- f) Qualora un giocatore che si trova dalla parte del sipario che in quel momento riceve il carrello, ritenga che ci sia stata una percepibile variazione di tempo e, di conseguenza, possa esserci una informazione non autorizzata, egli dovrebbe, nell'ambito dell'Articolo 16B, chiamare l'arbitro. Egli può agire in questi termini in qualunque momento precedente l'attacco iniziale, e prima che il sipario venga aperto.
- g) Il mancare di comportarsi come stabilito in f) può persuadere l'arbitro che sia stato il compagno ad attirare l'attenzione sulla variazione di tempo. In questo caso può quindi ben decidere che non ci sia stata alcuna percepibile variazione di tempo, e di conseguenza nessuna informazione non autorizzata. Un ritardo fino a 20 secondi nel passaggio del carrello non è ritenuto significativo.