CODICE INTERNAZIONE DEL BRIDGE DI GARA EDIZIONE 2008

L'ARTICOLO 12

di Maurizio Di Sacco

Indice dei contenuti

12A
Potere di attribuire un punteggio arbitrale ..... - 3 -
12A1 ..... - 3 -
12A2 ..... - 4 -
12A3 ..... - 4 -
12B
Obiettivi del Punteggio Arbitrale ..... - 5 -
12B1 ..... - 5 -
12B2 ..... - 5 -
12C
Attibuzione di un Punteggio Arbitrale ..... - 5 -
12C1
(a) ..... - 5 -
(b) ..... - 5 -
(c) ..... - 5 -
(d) ..... - 6 -
(e) ..... - 6 -
(f) - 7 -
12C1(e)
(i) - 6 -
(ii) ..... - 6 -
12C2
(a) ..... - 7 -
(b) ..... - 7 -
(c) ..... - 7 -
12C3 ..... - 8 -
12C4 ..... - 8 -
Considerazioni generali ..... - 8 -
Appendice A
Parallelo tra il vecchio e il nuovo Articolo 12 ..... - 11 -
Appendice B
- Note sul calcolo "conseguente-susseguente" ..... - 16 -
Appendice C
Note sui punteggi ponderati ..... - 20 -
Note sui punteggi ponderati - Tabelle
TABELLA A ..... - 20 -
TABELLA B ..... - 21 -
TABELLA C ..... - 22 -

Il nuovo articolo 12 riflette nei suoi contenuti ciò che nella pratica è il modo attualmente in uso di attribuire punteggi arbitrali; la differenza risiede basilarmente nel modo in cui l'articolo stesso è ora formulato, molto più chiaro ed esplicito.

Iniziamo ora l'analisi di questa pietra miliare del Codice, che svolgeremo passo a passo, sistematicamente, prendendone in considerazione sia gli aspetti filosofici che gli aspetti pratici.

ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO

A. Potere di attribuire un punteggio arbitrale

Dietro istanza di un giocatore entro il periodo temporale stabilito dall'Articolo 92B op pure di sua propria iniziativa, l'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale quando questo Codice gliene conferisca l'autorità (nel caso di competizione a squadre vedi l'Articolo 86). Questo include:

Iniziamo col sottolineare il fatto che questo articolo si riferisce a situazioni non coperte da soluzioni meccaniche, intendendo con ciò articoli da applicarsi in modo automatico con chiare e specifiche rettifiche predeterminate, cioè gli articoli conosciuti come "articoli di procedura".
Per loro natura, questi articoli non richiedono l'applicazione di alcun giudizio discrezionale – giudizi discrezionali che al contrario sono le basi su cui poggia l'articolo 12, iniziando dal titolo stesso – e l'Arbitro non ha altra opzione se non l'applicarli integralmente seguendo le linee indicate (cosa non sempre facile ma almeno, una volta che il meccanismo sia stato ben compreso, non vi è spazio per interpretazioni differenti).
Quando l'infrazione sia totalmente rettificata attraverso una procedura meccanica del tipo sopra descritto, l'Arbitro non ha necessità di procedere oltre. Solo qualora il caso richieda che egli eserciti le sue funzioni discrezionali, l'Arbitro dovrà allora procedere oltre nella lettura.

All'inizio dell'articolo 12 troviamo l'affermazione di un principio filosofico fondamentale: l'Arbitro ha l'obbligo di agire non solo quando richiesto dal giocatore, ma deve esercitare il proprio giudizio ed agire di propria iniziativa se diviene conscio di un'irregolarità anche attraverso fonti diverse dalla chiamata dei giocatori. (art. 81c3).
Notate anche che l'articolo recita che l'Arbitro "può" attribuire un punteggio arbitrale se vi è un qualche modo per farlo. Non vi è tuttavia nessun obbligo di farlo, e ciò enfatizza l'ampiezza della discrezionalità arbitrale.

1. L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale quando egli giudichi che questo Codice non preveda indennizzi a favore di un partecipante che sia innocente per il particolare tipo di infrazione commessa da un avversario.

Piccolo paragrafo ma dal grande significato: ogni qualvolta l'Arbitro non trovi nel Codice una soluzione che si adatti al problema che egli sta fronteggiando, ma sia comunque in grado di individuare un partito innocente, egli ha il potere di assegnare un punteggio arbitrale al fine di riparare al danno subito dal partito innocente stesso. Vi sono delle limitazioni che sono molto ben definite e spiegate nei paragrafi C1e-f.

2. L'Arbitro attribuisce un punteggio arbitrale artificiale se non può essere effettuata alcuna rettifica che permetta il normale gioco della mano (vedi C2 successivo).

Ecco la premessa – e in un certo modo un duplicato – di ciò che viene specificato sotto nel paragrafo C2a.
Dobbiamo comunque sottolineare che il Codice dice con chiarezza, e lo ripete, che i punteggi arbitrali artificiali devono essere attribuiti esclusivamente e unicamente come ultima risorsa. Dev'essere fatto ogni possibile sforzo per attribuire un punteggio arbitrale assegnato prima di attribuire un punteggio arbitrale artificiale.

3. L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale se ci sia stata un'erronea rettifica di un'irregolarità.

Un'indicazione abbastanza generica, non così facile da comprendere senza riferirsi agli articoli corrispondenti, in particolare agli articoli 9, 10 e 82. In breve, ci si riferisce a quei casi in cui i giocatori si siano "fatti giustizia" da soli, oppure allo sfortunato caso di un errore fatto dall'arbitro stesso.

B. Finalità di un punteggio arbitrale

1. La finalità di un punteggio arbitrale è quella di risarcire il danno subito da una linea innocente, e di eliminare ogni vantaggio ottenuto dalla linea colpevole per il tramite di una propria infrazione. Un danneggiamento esiste quando, a causa di un'infrazione, una linea innocente ottenga un risultato al tavolo meno favorevole di quelle che sarebbero state le aspettative qualora non si fosse verificata l'infrazione – ma vedi C1 (b).

Una semplice dichiarazione d'intenti, ma che non era presente prima in questo articolo; specifica l'approccio che noi dovremmo adottare ogni qualvolta ci troviamo a fronteggiare un problema che richieda l'esercizio della discrezionalità dell'Arbitro. Nella seconda parte, la definizione di danneggiamento è nuovamente qualcosa che non era scritta nel Codice 1997 (e neppure nell'edizione 1987, e non so neppure se sia mai stata scritta in passato).
Incontreremo questo principio riaffermato numerose volte nel Codice.

2. L'Arbitro non può attribuire un punteggio arbitrale fondando la propria decisione sul fatto che la rettifica prevista dal Codice sia indebitamente severa o eccessivamente vantaggiosa per l'una o l'altra delle due linee.

Un fondamentale principio di legalità: l'Arbitro deve agire nei limiti del Codice, e non può invece comportarsi come un legislatore.

C. Attribuzione di un punteggio arbitrale

(a) Quando, a causa di un'irregolarità, questo Codice conferisca all'Arbitro l'autorità di modificare un risultato, ed egli sia in grado di attribuire un punteggio arbitrale assegnato, si regolerà in tal senso. Tale punteggio rimpiazza quello ottenuto nel gioco.

Una ripetizione, il cui scopo è di introdurre il paragrafo che segue. Come B1, questo è un nuovo inserimento, introdotto per rendere il testo più formale o, in altre parole, più "legale".

(e) Se, in conseguenza di un'irregolarità, il partito innocente ha contribuito al proprio danneggiamento grazie a un serio errore (privo di relazione con l'infrazione) o attraverso un azione selvaggia o azzardosa, detto partito non riceverà, nell'ambito della modifica del risultato, alcun indennizzo per quella parte del danno che sia da ritenersi auto inflitta. Al partito colpevole, comunque, dovrebbe essere attribuito il punteggio che gli sarebbe stato assegnato come sola conseguenza della propria infrazione.

Il primo esempio della maniera di affrontare il problema dei punteggi arbitrali che, non ostante sia già ben conosciuta e parte della pratica corrente, non era mai stata scritta prima nel Codice.
Tuttavia si trova scritta altrove, in modo specifico nel Code of Practice.
Al giorno d'oggi, per arrivare a questo tipo di approccio dobbiamo, in un certo senso, considerare la linea innocente non completamente innocente o, in altre parole, la linea innocente può essere parzialmente biasimata per il misero risultato ottenuto. Dobbiamo quindi interpretare l'articolo per giungere alla stessa conclusione che ora vi troviamo molto chiaramente ed esplicitamente scritta. Vi ricordo le linee guida di questo processo: la linea colpevole riceve come proprio risultato il punteggio che con maggiore probabilità avrebbe ottenuto se non fosse avvenuta l'irregolarità, mentre la linea innocente riceve come proprio risultato il punteggio netto quale esso risulta dall'applicazione del ben conosciuto metodo di calcolo "conseguente-susseguente" (vedi Appendice)

(f) Al fine di perseguire l'equità, e a meno che la Regulating Authority non lo proibisca, un punteggio arbitrale assegnato può essere ponderato in modo da riflettere la probabilità di verificarsi di un certo numero di potenziali risultati.

Di nuovo un grande passo avanti, grazie allo stesso tipo di approccio che abbiamo visto prima: troviamo finalmente scritta quella che era già da diverso tempo una procedura ben consolidata ma che, sfortunatamente, non era scritta in modo esplicito da nessuna parte.
Questo principio ci arriva dal vecchio articolo 12C3, che era però piuttosto nebuloso: esso parlava infatti genericamente di equità ma non specificava in che modo l'equità stessa avrebbe dovuto essere raggiunta, né menzionava in alcun modo la possibilità di ponderare i punteggi essendo presente la sola parola "modificare" un punteggio arbitrale assegnato (come?). E' necessario inoltre notare che è sparito il dettato del vecchio 12C3 che richiedeva la presenza di un Comitato d'Appello.
In realtà, anche a questo riguardo non vi è nulla di nuovo sotto il sole, dato che gli Arbitri sono autorizzati ad usare il 12C3 secondo i dettati del Code of Practice (ed. 2000), ma indubbiamente ciò segna la fine di un'era in cui gli Arbitri erano considerati troppo incompetenti per gestire materie così delicate.
I vecchi dettati era davvero ridicoli, con l'Arbitro obbligato ad agire in base al solo 12C2, e quindi ad assegnare punteggi ben sapendo che non erano corretti, solamente per lasciare la materia nelle mani dei ragazzi "intelligenti" del Comitato d'Appello che avrebbero poi finalmente potuto fare giustizia.
Possiamo prendere nota che il numero di appelli è drammaticamente diminuito rispetto a quei tempi, diciamo ad 1/5, con conseguenti indubbi benefici nel risparmio di tempo e della pressione sanguigna.

(d) Se le diverse possibilità sono numerose oppure non ovvie, l'Arbitro potrà assegnare un punteggio arbitrale artificiale.

Ancora una volta, questo punto è stato posto sotto i riflettori: devi essere davvero disperso in una landa desolata senza alcun riferimento o appiglio per essere autorizzato ad attribuire un punteggio arbitrale artificiale. Di nuovo, voglio sottolineare con piacere il buon lavoro svolto dagli estensori: le situazioni in cui può esistere la possibilità di attribuire un punteggio artificiale sono state ben esplicitate mentre prima non lo erano. Un buon aiuto per gli Arbitri di minore esperienza.

(e) La Regulating Authority può, a propria discrezione, applicare al posto di (c) tutte, o parte, delle seguenti procedure:

(i) Il punteggio attribuito in luogo di quello conseguito realmente è, per la linea innocente, il più favorevole tra quelli che avrebbero avuto una ragionevole probabilità di verificarsi nel caso non fosse avvenuta l'irregolarità.

(ii) Per una linea colpevole il punteggio attribuito è il più sfavorevole tra quelli verosimili.

Questo è in pratica ciò che diceva il vecchio articolo 12C2, e questi paragrafi li troviamo qui soprattutto per il fatto che l'ACBL non ama l'equità (il precedente articolo 12C3 non può essere applicato negli eventi ACBL, nemmeno da parte dei Comitati d'Appello). In qualità di Regulating Authority possono quindi "eliminare" l'articolo 12C1(c) ed applicare i loro metodi preferiti).
Dal momento che questi punti erano il vero cuore dell'articolo, è meglio sottolineare che nell'edizione del 1997 queste frasi le troviamo nell'articolo 12C1(e)(i) e prendere nota che non rappresentano più il cardine dell'articolo stesso. Nell'edizione 2007 queste frasi sono fornite come un'opzione per le Regulating Authority che non desiderino seguire le normali procedure previste in 12C1(a), (b), (c), (d), (f). Ciò significa che le Regulating Authority possono invece scegliere di applicare il 12C1 (a), (b), (d9, (e), (f). L'Arbitro dovrà accertarsi sul quanto dicono i regolamenti del torneo a tal proposito. Nei tornei svolti sotto l'egida dell'EBL il 12C1(e) non viene adottato e pertanto l'Arbitro applicherà l'articoli nella sua interezza, senza riferirsi al 12C1(e).

(f) I punteggi attribuiti alle due linee non devono necessariamente risultare complementari.

Questa frase è contenuta, parola per parola, nell'attuale articolo e ci dice che siamo autorizzati ad attribuire i cosiddetti "split score". Ne abbiamo visto sopra un esempio, in cui la linea innocente è parzialmente responsabile per il proprio cattivo risultato e, in generale, siamo nella posizione di attribuire un punteggio assegnato non bilanciato ogni qual volta la posizione legale delle due linee non è di per se stessa bilanciata (per "bilanciata" intendo una situazione nella quale entrambe le linee sono responsabili, o innocenti, in uguale misura).

2.

(a) Quando, a causa di un'irregolarità, non possa essere ottenuto alcun risultato [vedi anche C1(d)], l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrale artificiale in funzione della responsabilità per l'irregolarità commessa: sotto media (nei tornei a coppie, un massimo del 40% dei punti disponibili) al concorrente direttamente in difetto; media (50% nei tornei a coppie) al concorrente solo parzialmente in difetto; sopra media (nei tornei a coppie, almeno il 60%

dei punti disponibili) al concorrente che non sia in alcun modo colpevole

(b) Quando l'Arbitro attribuisca un punteggio arbitrale artificiale quale sopra media o sotto media in una competizione nella quale il metodo di segnatura sia in IMP, tale punteggio sarà normalmente pari a più o meno tre IMP, ma questo potrà variare secondo quanto permesso dall'Art. 86A.

(c) Quanto detto viene modificato per un concorrente innocente che ottenga un punteggio di sessione superiore al 60% dei matchpoints disponibili (o dell'equivalente in IMP). A tali concorrenti deve essere attribuita la percentuale ottenuta (o l'equivalente in IMP) negli altri board della sessione.

Un altro esempio dell'ottimo lavoro svolto dagli estensori, e ne vedremo altri due esempi nei restanti due paragrafi dell'articolo che seguiranno: dove prima avevamo una soluzione spalmata tra due o più differenti articoli, vi è stato uno sforzo di compattare il Codice, radunando in un unico punto ciò che prima era separato.
I paragrafi 12C2a, b e c sono ciò che prima erano gli articoli 12C1, 86A e 88.
Questo è molto importante, soprattutto nel caso di un punteggio arbitrale artificiale, poichè leggendo solamente il vecchio 12C1 sembra che sia possibile l'attribuzione di un qualsiasi punteggio artificiale superiore al 60% o inferiore al 40% (e abbiamo avuto qualche raro esempio di questa interpretazione errata), mentre l'Articolo 88 chiaramente stabilisce le circostanze in cui possano essere assegnate percentuali eventualmente migliori del 60% o peggiori del 40%. Significativo inoltre il ricordare che l'articolo 86A assegna alle Regulating Authority il potere di permettere ad un Organizzatore di usare una formula diversa dal +3/-3 IMP quando il metodo di calcolo sia in IMP.

3. Nelle manifestazioni individuali, l'Arbitro imporrà le rettifiche previste da questo Codice, ed applicherà le norme che richiedono l'attribuzione dei punteggi arbitrali, in ugual modo contro entrambi i componenti della linea colpevole, anche se uno solo di loro possa essere responsabile dell'irregolarità. L'Arbitro tuttavia non dovrà assegnare penalità procedurali contro il compagno del colpevole se egli sia in ogni modo, a giudizio dell'Arbitro, esente da colpa.

Escluse poche e non significative differenze nella formulazione, troviamo qui quanto prima era contenuto nell'articolo 89.

4. Quando l'Arbitro attribuisca punteggi arbitrali non bilanciati negli incontri ad eliminazione diretta, il punteggio di ciascun concorrente nel board verrà calcolato separatamente e a ciascuno dei concorrenti verrà poi assegnata la media dei punteggi ottenuti

Esattamente il vecchio 86B.

Tutto questo per quanto riguarda l'analisi interlineare, diamo ora un'occhiata più approfondita alle parti più importanti.

Considerazioni generali

Il cuore dell'articolo 12, forse il cuore del Codice stesso, era contenuto nel vecchio articolo 12C2 (ora 12C1e(i)). Queste formulazioni sono ora contenute nel 12C1e(i) ma dovete notare che esso non rappresenta la parte fondamentale dell'Articolo. Nell'edizione 2007 esso appare come un'opzione per una Regulating Authority che non desideri seguire le procedure descritte in 12(a)(b)(c)(d)(f). Il che significa che la Regulating Authority ha la possibilità di scegliere se applicare o no 12(a)(b)(c)(d)(f).
Senza esagerazione, siamo ora davvero arrivati al cuore degli aspetti filosofici non solamente di questo articolo ma, probabilmente, dell'intero Codice, o è comunque specificamente il caso ogni qual volta avviene un qualche accadimento che possa portare all'attribuzione di una qualunque forma di riparazione di un danno. Ciò che noi dobbiamo fare è focalizzarci sul momento esatto in cui è avvenuta l'infrazione, e giudicare se esista o meno una qualunque relazione tra l'infrazione stessa e il risultato ottenuto dalla linea innocente. Dobbiamo tenere bene in mente che la linea innocente ha il diritto di giocare sempre e comunque senza alcuna irregolarità avversaria, e mentre giudichiamo sull'applicazione di questo articolo ai vari casi, dobbiamo dimenticarci per un attimo quanto è avvenuto dopo l'irregolarità, concentrandoci su questa domanda: "Esiste una qualche relazione tra l'infrazione e il risultato?"
Gli Arbitri non dovrebbero assolutamente farsi influenzare dalla loro simpatia o disapprovazione per una dichiarazione o una linea di gioco – quest'ultima sia nel gioco col morto che nel gioco in difesa – ed esistono troppi sfortunati esempi di questa cattiva abitudine, a tutti i livelli arbitrali. Gli Arbitri applicano le leggi, e, in una certa misura, non giocano a bridge mentre lo fanno. Non dovremmo mai sentire affermazioni quali: "Non riconoscerò mai un danneggiamento ad un giocatore che dichiara (o gioca) in questo modo", affermazioni troppo spesso udite a tutti i livelli.
E non dimenticate un altro punto molto importante: gli Arbitri non danno giudizi su situazioni di tecnica bridgistica, mentre invece li devono chiedere ai giocatori.

Guardiamo un esempio: Avete: ♠xx ♥ Qxxxx ♦ xxx ♣ Jxx.
Il vostro compagno apre dichiarando 1NT (15/17), l'avversario di destra interviene con 2♦, allertato e spiegato come "un maggiore e un minore" e voi, in zona, dichiarate 2♥.

Come probabilmente meritate, il contratto cade di due prese. Ora scoprite che il significato di 2 ♦ è: a) "entrambi i maggiori" oppure b) ♦ e un maggiore.

Ricollegandoci a quanto abbiamo su esposto, la soluzione è semplice:

a) Anche se pensate che la dichiarazione di 2♥ sia rivoltante, senza l'irregolarità il cartellino di 2♥ non avrebbe mai toccato il tavolo, quindi esiste una relazione tra il danneggiamento e l'irregolarità;
b) Il significato corretto è basilarmente dello stesso tipo di quello detto al tavolo, almeno per quanto riguarda la sua relazione con la dichiarazione di 2 ♥. Il danneggiamento è quindi totalmente autoinflitto

Ancora un altro esempio:

Sipari in uso, siete seduti in Est e la dichiarazione si sviluppa così:

Nord	Sud
1SA	2♥
2♠	3♦
3SA	

Dovete attaccare da: ♠Qxxxx ♥Kx ♦10x ♣Kxxx. Diciamo che scegliete di attaccare con il 10♦, solo per scoprire, una volta sceso il morto, che la sequenza di Sud prometteva 4♠, 5♦, e una mano invitante, cosa che avrebbe dovuto essere portata alla vostra attenzione tramite un alert.
Come già detto, l'attacco sicuramente non è una buona scelta, visto che ♣ sembra un'alternativa oggettivamente migliore, ma ciò che è certo è che Est non avrebbe mai attaccato a ♦ se avesse ricevuto l'informazione corretta.

Ora consideriamo la mano da un diverso punto di vista: stessa sequenza licitativa ma questa volta Est attacca con il K♥, che finisce dritto nella forchetta ADJ10 del dichiarante!
Esiste ora una relazione tra l'infrazione e l'attacco? Beh, visto che sapete che il colore più lungo degli avversari non correrà, non c'è nulla che suggerisca la necessità di attuare una misura disperata, e l'attacco di K♥ è un attacco più probabile con l'informazione corretta (potreste ora essere preoccupati dalla lunga di ♦) che con l'informazione errata. Il danneggiamento in questo caso è auto inflitto attraverso un'azione azzardosa (selvaggia) e non deve essere preso in considerazione alcun risarcimento.
Ricordatevi, anche se la situazione è ovvia, di prendere l'abitudine di andare a chiedere a qualche giocatore. Innanzitutto perché l'arbitro, anche nel caso in cui lui stesso sia un giocatore esperto, non può non essere influenzato dalla propria personale conoscenza dagli aspetti legali del problema e, secondo, perchè qualunque giocatore preferisce sentirsi dire "Duboin, Helgemo, Zia e Mari pensano che tu abbia dichiarato come un'idiota", piuttosto che sentire "con il dovuto rispetto, io penso che tu abbia scelto una linea di gioco (o dichiarativa) abbastanza dubbia". Ultima raccomandazione: dimenticate il vostro ego, e quello del giocatore, e focalizzatevi sulle parole del Codice.

A dispetto di alcune critiche sulla sua formulazione, la vera ignoranza delle Leggi viene dal non averle lette con attenzione, parola per parola, argomento per argomento, focalizzandosi sulla fraseologia e sulle parole usate e cercando aiuto qualora si abbia qualche dubbio.

Appendice A

- Parallelo tra il vecchio e il nuovo articolo 12 –

ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO	ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO
A. Diritto di attribuire un punteggio arbitrale L'Arbitro può assegnare un punteggio (o punteggi) arbitrale sia di propria iniziativa che su richiesta di qualsiasi giocatore, ma solo quando questo Codice gliene conferisca l'autorità, o: 1. Il Codice non prevede alcun indennizzo L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale assegnato quando egli giudichi che questo Codice non preveda alcun indennizzo a favore della linea innocente per il particolare tipo di infrazione commessa da un avversario. 2. È impossibile giocare regolarmente la mano L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale artificiale se non può essere effettuata alcuna rettifica che permetta il normale gioco della mano (vedi art. 88). 3. È stata imposta una penalità errata L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale se è stata pagata una penalità errata. *B. Nessun punteggio arbitrale per indebita severità della penalità* L'Arbitro non può attribuire un punteggio arbitrale sulla base che	*Potere di attribuire un punteggio arbitrale* Dietro istanza di un giocatore entro il periodo temporale stabilito dall'Articolo 92B oppure di sua propria iniziativa, l'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale quando questo Codice gliene conferisca l'autorità (nel caso di competizione a squadre vedi l'Articolo 86). Questo include: 1.L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale quando egli giudichi che questo Codice non preveda indennizzi a favore di un partecipante che sia innocente per il particolare tipo di infrazione commessa da un avversario. 2.L'Arbitro attribuisce un punteggio arbitrale artificiale se non può essere effettuata alcuna rettifica che permetta il normale gioco della mano (vedi C2 successivo). 3.L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale se ci sia stata un'erronea rettifica di un'irregolarità. *Finalità di un punteggio arbitrale* 1. La finalità di un punteggio arbitrale è quella di risarcire il danno subito da una linea innocente, e di eliminare ogni vantaggio ottenuto da una linea colpevole per il tramite di una propria infrazione. Un danneggiamento esiste quando, a causa di una infrazione, una linea innocente ottenga un risultato al tavolo meno favorevole di quelle che sarebbero state le aspettative qualora non si fosse verificata l'infrazione – ma vedi C1(b). 2. L'Arbitro non può attribuire un punteggio arbitrale fondando la propria decisione sul fatto che la rettifica

questo Codice preveda una penalità che sia indebitamente severa, o eccessivamente vantaggiosa, per una delle due linee.

C. Attribuzione di un punteggio arbitrale

1. Punteggio arbitrale artificiale
Quando, a causa di un'irregolarità, non possa essere ottenuto alcun risultato nella mano in corso, l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrale artificiale in funzione della responsabilità per l'irregolarità commessa: sotto media (nei tornei a coppie, un massimo del 40% dei punti disponibili) al concorrente direttamente colpevole; media (50% nei tornei a coppie) al concorrente solo parzialmente colpevole; sopra media (nei tornei a coppie, almeno il 60% dei punti disponibili) al concorrente in alcun modo colpevole (vedi art. 86 per gli incontri a squadre ed art. 88 per i tornei a coppie). I punteggi attribuiti non devono essere necessariamente complementari.

2. Punteggio arbitrale assegnato
Quando l'Arbitro stabilisca un punteggio arbitrale assegnato, in luogo del punteggio effettivamente ottenuto a seguito di un'irregolarità commessa, questo punteggio arbitrale dovrà essere il più favorevole possibile per la linea innocente fra quelli che ragionevolmente avrebbe potuto ottenere se non fosse avvenuta l'irregolarità, ovvero, per la linea colpevole, il punteggio più sfavorevole che aveva una qualche probabilità di realizzare. I punteggi non dovranno essere necessariamente pari al 100%. Il punteggio arbitrale assegnato potrà essere stabilito direttamente in matchpoint, oppure variando il risultato ottenuto al tavolo prima che vengano calcolati i matchpoint.

prevista dal Codice sia indebitamente severa, come anche eccessivamente vantaggiosa per l'una o l'altra delle due linee.

Attribuzione di un punteggio arbitrale

1. (a) Quando, a causa di un'irregolarità, questo Codice conferisca all'Arbitro l'autorità di modificare un risultato, ed egli sia in grado di attribuire un punteggio arbitrale assegnato, si regolerà in tal senso. Tale punteggio rimpiazza quello ottenuto nel gioco.

(b) Se, in conseguenza di una irregolarità, il partito innocente ha contribuito al proprio danneggiamento grazie ad un serio errore (privo di relazione con l'infrazione) o attraverso un azione selvaggia o azzardosa, detto partito non riceverà, nell'ambito della modifica del risultato, alcun indennizzo per quella parte di danno che sia da ritenersi auto inflitta. Al partito colpevole, comunque, dovrebbe essere attribuito il punteggio che gli sarebbe stato assegnato come sola conseguenza della propria infrazione.

(c) Al fine di perseguire l'equità, e a meno che la Regulating Authority non lo proibisca, un punteggio arbitrale assegnato può essere ponderato in modo da riflettere la probabilità di verificarsi di un certo numero di potenziali risultati.

(d) Se le diverse possibilità sono numerose oppure non ovvie, l'Arbitro potrà assegnare un punteggio arbitrale artificiale.

(e) La Regulating Authority può, a propria discrezione, applicare al posto di (c) tutte, o parte, delle seguenti procedure:

(i) Il punteggio attribuito in luogo di quello conseguito realmente è, per la linea innocente, il più favorevole tra quelli che avrebbero avuto una ragionevole probabilità di verificarsi nel caso non fosse avvenuta l'irregolarità.

(ii) Per una linea colpevole il punteggio attribuito è il più sfavorevole tra quelli verosimili.

(f) I punteggi attribuiti alle due linee non devono necessariamente risultare complementari.

2. (a) Quando, a causa di una irregolarità, non possa essere ottenuto alcun risultato [vedi anche C1(d)] , l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrale artificiale in funzione della responsabilità per l'irregolarità commessa: sotto media (nei tornei a coppie, un massimo del 40% dei punti disponibili) al concorrente direttamente in difetto; media (50% nei tornei a coppie) al concorrente solo parzialmente in difetto; sopra media (nei tornei a coppie, almeno il 60% dei punti disponibili) al concorrente che non sia in alcun modo colpevole.

(b) Quando l'Arbitro attribuisca un punteggio arbitrale artificiale del tipo di sopra media o sotto media in una competizione nella quale il metodo di segnatura sia in IMP, tale punteggio sarà normalmente pari a più o meno tre IMP, ma questo potrà variare secondo quanto permesso dall'Articolo 86A.

(c) Quanto detto viene modificato per un concorrente non colpevole che ottenga un punteggio di sessione superiore al 60% dei matchpoints disponibili (o dell'equivalente in IMP). A tale concorrente deve essere attribuita la percentuale ottenuta (o l'equivalente in IMP) negli altri board della sessione.

3. Nelle manifestazioni individuali, l'Arbitro imporrà le rettifiche previste da questo Codice, ed applicherà le norme che richiedono l'attribuzione dei punteggi arbitrali, in ugual modo contro entrambi i componenti della linea colpevole, anche se uno solo di loro possa essere responsabile dell'irregolarità. L'Arbitro tuttavia non dovrà assegnare penalità procedurali contro il compagno del colpevole se egli sia dell'opinione che sia esente da colpa.

4. Quando l'Arbitro attribuisca punteggi arbitrali non bilanciati negli incontri ad eliminazione diretta, il punteggio di ciascun concorrente nel board verrà calcolato separatamente e a ciascuno dei concorrenti verrà poi assegnata la media dei punteggi ottenuti.

Appendice B

Note sul metodo di calcolo "conseguente-sussueguente"–

Il soggetto non è semplice ma desidero chiedervi di esaminare con me, in parallelo con tutte le considerazioni che abbiamo fatto sull'Articolo 12, alcune situazioni esemplificative degne di uno studio più approfondito. Ci concentreremo su casi in cui l'arbitro applica una procedura particolare, sulla quale desidero attirare la vostra attenzione e che è particolarmente importante venga compresa pienamente dagli arbitri.
Quella che segue è una situazione classica, citata da Edgar Kaplan più di trent'anni fa:

N	E	S	W
1♥	passo	4♥	passo*
Passo	4♠	contro	fine.

*dopo un'innegabile esitazione

L'Arbitro non ha alcuna difficoltà a decidere che la dichiarazione di 4♠ di est potrebbe essere stata suggerita dall'Informazione Non Autorizzata trasmessa dall'esitazione di Ovest. Scopre inoltre che nel contratto di 4♥ Nord incassa facilmente le sue dieci prese. Esaminiamo ora diverse possibilità:

a) Entrambi i partiti in zona. Una semplice difesa avrebbe battuto il contratto di Est di tre prese. Tuttavia Nord commette una renonce e il contratto cade quindi di due sole prese.

Ricordiamoci che il danneggiamento deve essere collegato all'infrazione. Sino a che esiste questo collegamento, non abbiamo alcun interesse nella domanda relativa agli aspetti "conseguente/susseguente". In questo caso, tuttavia, la renonce non è in alcun modo connessa all'infrazione che aveva, di fatto, creato una situazione favorevole per la linea innocente. Est/Ovest non sono autorizzati a guadagnare dalla loro violazione dell'Articolo 16B e l'Arbitro attribuirà loro un punteggio assegnato pari a 4♥ fatti da Nord. D'altro canto, il danneggiamento per Nord/Sud è interamente auto inflitto e non riceveranno alcuna rettifica. In questo modo abbiamo inoltre un esempio di un punteggio non bilanciato [vedi Articolo 12c1(f)] che, per comprendere meglio, possiamo illustrare con dei numeri:

a1) in un incontro a squadre con NS che hanno segnato sulla loro linea +620 nell'altra sala, e con la loro coppia EW cui è stato attribuito -620, per questa squadra il board sarà

pari. I loro avversari, avendo segnato -620 in una sala e +500 nell'altra , avranno una perdita (netto -120) di 3 imps in questo board.

a2) in una gara a coppie, la coppia Est/Ovest riceverà i matchpoints corrispondenti a 4♥ fatti da Nord (NS+620) mentre la coppia Nord/Sud riceverà i matchpoints corrispondenti a 4♠x-2 giocate da Est (+500).

b) Entrambe le coppie in zona e il contratto di Est è destinato a cadere di 2 prese. Tuttavia Nord commette una renonce e il dichiarante incassa le sue dieci prese.
Avendo imparato dal precedente esempio, consideriamo le diverse circostanze. NS si sono indubbiamente auto danneggiati ma in questa occasione l'infrazione ha già causato loro un danneggiamento perché nulla di quello che avrebbero potuto segnare difendendo nel contratto di 4♠ avrebbe potuto compensarli per il contratto di 4♥ che è stato loro illegalmente scippato. Abbiamo di fronte una situazione notevolmente differente da quella considerata in (a). Quindi l'Arbitro è chiamato ad applicare il concetto di conseguente-susseguente. Vediamo insieme ora come funziona:

b1) come prima, questo è un incontro a squadre. Nell'altra sala NS ha segnato +620 e come prima chiameremo questa squadra Team A. L'infrazione ha causato un danno di 3 IMP al Team B e, quando l'Arbitro riporta il contratto a 4♥, il board è pari. Tuttavia, la tremenda infrazione di una delle coppie componenti, è risultata una perdita di 16 IMP (790+620= 1410 = 16 IMP).

Ora credo voi possiate anticipare quello che l'Arbitro farà. La squadra A riceverà un board pari. La squadra B perderà 13 IMP calcolati sottraendo i 3 IMP restituiti ai 16 IMP risultanti dopo la sua infrazione che non è collegata all'infrazione avversaria dell'Articolo 16B (cioè non copre la parte auto inflitta dei -16 IMP.).

b2) in una gara a coppia applichiamo gli stessi principi ma i calcoli sono leggermente più complessi poiché lavoriamo in matchpoints. Supponiamo che 4♥ valga il 65%, che è pari a 65 matchpoints (l'ho reso facile adottando un top di 100 mp.) Diciamo che 4♠x-2 vale 44 mp (44%) e che 10 prese a 4♠x vale 2 mp (2%). La coppia colpevole riceve, come vedia mo in un attimo, il complemento al 65% che è di 35 mp. La coppia innocente riceverà 23 mp. L'Arbitro arriva a questo risultato finale calcolando che l'infrazione costa loro 21 mp mentre il loro errore gli è costato 42 mp.

Per riassumere, possiamo dire che alla coppia innocente non è consentito commettere grossolani errori che non siano direttamente riferibili all'infrazione per poi essere risarcita del danno risultante a causa dell'infrazione precedentemente commessa da un avversario. Nel contempo dobbiamo tenere bene in mente che la linea innocente si trova in una situazione di stress a causa dell'infrazione avversaria, e per applicare la suesposta procedura, l'errore della linea innocente dev'essere davvero madornale. L'ammirabile esempio che ha prodotto Kaplan non è casuale: per commettere renonce-bisogna che cada una carta di mano!

Appendice C

Note sui punteggi ponderati –

L'Articolo 12C1(c) consente all'arbitro di attribuire punteggi ponderati al fine di ripristinare l'equità; ma qual è il significato della parola "equità" nel nostro mondo? Il Codice 1997 era molto ambiguo, mentre la nuova edizione 2007 è decisamente specifica in materia, indicando un punteggio che è il risultato di un processo di calcolo basato sulla probabilità delle varie possibilità di punteggio che siano possibili, una volta che la situazione verificatasi dopo l'irregolarità venga eliminata e sia quindi possibile esaminare la situazione originale da diversi punti di vista.
L'unico problema che ora rimane è come calcolare i vari possibili risultati. Dal momento che in genere i risultati sono gli stessi per entrambe le linee (anche se non necessariamente: a Maasticht abbiamo assegnato uno split score che consisteva di due diversi punteggi ponderati) si potrebbe credere che non vi sia alcun problema. Sfortunatamente però i punteggi ponderati non si attribuiscono in total point (a meno che, ovviamente, la gara non abbia questo metodo di calcolo) bensì in mp o in IMP. In altre parole, ciò che ponderiamo non è un singolo numero ma il numero di mp o IMP che varrebbe ogni singolo risultato che pensiamo dovrebbe essere preso in considerazione. Guardiamo l'esempio seguente:
Per una qualche ragione pensiamo che una coppia abbia il diritto di segnare + 1100 una volta su dieci, +620 sette volte su dieci e -200 due volte su dieci.
Giocando mp, è molto semplice in una competizione a squadre (BAM): ciò che importa in tali casi è solo quante volte una squadra vincerebbe o perderebbe il board ; in una competizione a coppie le cose sono un po' più complicate.
Per prima cosa dovrete considerare le varie possibili fiches di frequenza, quindi assegnare ai punteggi che dovete ponderare (tre nel nostro esempio) il loro corrispondente numero di mp, e finalmente ponderare questi ultimi. Consideriamo le seguenti fiches di frequenza, in cui le coppie che ci interessano sono le prime:

TABELLA A

NS score	NS IMPs	NS score	NS IMPs	NS score	NS IMPs
1100	**18**	**620**	**12**	**-200**	**6**
620	11	620	12	620	13
-200	5	-200	5	-200	6
620	11	620	12	620	13
-500	1	-500	1	-500	1
790	16	790	18	790	18
620	11	620	12	620	13
620	11	620	12	620	13
-500	1	-500	1	-500	1
-200	5	-200	5	-200	6

Così la nostra coppia NS riceve 18 mp una volta su dieci, 12 mp sette volte su dieci e 6 mp due volte su dieci; sommando il tutto avremo un totale di 11.4 mp (la coppia EW otterrà la differenza, 6.6 mp ma non obbligatoriamente, come ho prima spiegato. Applicando strettamente l'Articolo 12 possiamo persino assegnare un peso differente a ciascun punteggio considerando il suo risultato, come, ad esempio, 3/10 di -1100, 6/10 di -620, e solo 1/10 di +200, che porta ad un totale di 4.2 mp.)
Il problema seguente è come calcolare la frequenza per le altre coppie del gruppo. Secondo la mia opinione l'unica possibile soluzione sarebbe di ponderare tutti i risultati ma in pratica (e tristemente) al giorno d'oggi non abbiamo alcun programma che calcoli ciò. Se desiderate farlo manualmente, quella che segue è la soluzione per i punteggi che abbiamo mostrato sopra.

TABELLA B

Weight 1/10		Weight 7/10		Weight 2/10		Final NS MPs
NS score	NS MPs	NS score	NS MPs	NS score	NS MPs	
1100	**18**	**620**	**12**	**-200**	**6**	**11.4**
620	11	620	12	620	13	12.1
-200	5	-200	5	-200	6	5.2
620	11	620	12	620	13	12.1
-500	1	-500	1	-500	1	1
790	16	790	18	790	18	17.8
620	11	620	12	620	13	12.1
620	11	620	12	620	13	12.1
-500	1	-500	1	-500	1	1
-200	5	-200	5	-200	6	5.2

Supponendo di aver fatto per la coppia EW ciò che ho detto prima, dobbiamo calcolare una fiche di frequenza diversa per il gruppo EW.
Diamoci uno sguardo:

TABELLA C

Weight 3/10		Weight 6/10		Weight 1/10		Final EW MPs
EW score	EW MPs	EW score	EW MPs	EW score	EW MPs	
-1100	**0**	**-620**	**6**	**+200**	**12**	**4.8**
-620	7	-620	6	-620	5	6.2
+200	13	+200	13	+200	12	12.9
-620	7	-620	6	-620	5	5.2
+500	17	+500	17	+500	17	17
-790	2	-790	0	-790	0	.6
-620	7	-620	6	-620	5	5.2
-620	7	-620	6	-620	5	5.2
+500	17	+500	17	+500	17	17
+200	13	+200	13	+200	12	12.9

Questo è quanto ci piacerebbe, ma nella vita reale in quel momento dobbiamo trovare un'altra soluzione. Vi dirò ciò che facciamo attualmente: inseriamo 50%-50% eliminando quindi quel risultato quando calcoliamo la fiche di frequenza dell'altro.

Ultima cosa, ma non in ordine di importanza, dobbiamo fronteggiare il problema di calcolare il risultato quando sono coinvolti IMP (e probabilmente VP). Dal momento che abbiamo appena esaminato il modo complicato che adottiamo quando si tratta di mp, avere a che fare con IMP non sarà tanto difficile. Dovremo semplicemente assegnare a ciascun risultato che stiamo prendendo in considerazione il suo proprio valore in IMP e poi ponderare questi valori. Se la gara è a coppie, ciò porta ad un lavoro simile a quello che abbiamo dovuto fare nel caso di risultati in mp. Ovviamente avremo un datum diverso a seconda dei diversi risultati coinvolti ma ciò è tutto (in pratica non proprio così semplice ma il meccanismo dovrebbe ormai essere ben chiaro). Tuttavia, qualora si tratti di una gara a squadre, dobbiamo dire qualcosa di più.

Supponiamo, ad esempio, di essere dell'opinione che la squadra A meriti di segnare +1600 una volta su dieci, +1430 quattro volte su dieci, +1100 quattro volte su dieci e +680 una volta su dieci. Dal momento che nell'altra sala il risultato è stato +1100 per l'altra squadra (B) o, usando un'espressione più tecnica, B +1100 A -1100, abbiamo:

1/10 +560 = +11 IMP
4/10 +230 = + 6 IMP
4/10 0 = 0 IMP
1/10 –420 = - 9 IMP

per un totale di +2.6 arrotondato a +3 (poi dobbiamo sommarli al capitale in IMP della squadra A e calcolare il risultato finale in VP). Vi faccio una domanda: non sarebbe meglio ponderare direttamente i VP? Se siete di questa opinione, ecco qui il calcolo:
Supponendo un risultato finale senza questo board di A 53 – B 36 e sapendo che l'incontro è stato giocato su 16 smazzate:

1/10 = 22 VPs
4/10 = 20 VPs
4/10 = 19 VPs
1/10 = 17 VPs

per un totale di 19.5. Ora un nuovo problema: noi arrotondiamo gli IMP, ma cosa fare con i VP? Dal momento che diamo penalità pari a mezzo VP, sembra ragionevole arrotondare i VP al mezzo più prossimo, ma i vostri suggerimenti sono benvenuti.

Vediamo ora un esempio, partendo dalla nostra sequenza licitativa ormai familiare:

N	E	S	O
1♥	passo	4♥	passo*
passo	4♠	contro	fine

*dopo innegabile esitazione

Ora:

- Siamo in gradi di stabilire che la dichiarazione di 4♠ può essere stata influenzata dall'esitazione e che passo era una logica alternative;
- 4♠ sono state fatte;
- Il contratto di 4♥ ci dà differenti esiti possibili:
  - (i) 4♥ va down di battuta;
  - (ii) 4♥ si realizza di battuta;
  - (iii) 4♥ dipende da un impasse e il dichiarante non ha modo di leggere la posizione dell'onore mancante;
  - (iv) 4♥ dipende dalla difesa, che deve essere perfetta e i difensori hanno alcune scelte da fare, alcune probabili altre non così probabili;

Le soluzioni per i punti (i) e (ii) sono chiare come il loro gioco: 4♥ down nel primo caso e 4♥ fatte nel secondo; le cose si complicano quando arriviamo al punto (iii) e soprattutto al punto (iv).
Nel caso (iii), assegniamo al dichiarante il suo contratto metà delle volte, un equo riflesso delle possibilità reali al tavolo nel caso gli fosse stata data realmente la possibilità di giocare il suo contratto.
Nel caso (iv), siamo chiamati a calcolare le diverse probabilità di ogni possibile risultato ed in un simile caso non è davvero semplice fare realmente giustizia, soprattutto perchè pesi come una volta su tre sono spesso molto approssimati e nessuno può dire se realmente 1/3 era giusto o se forse 2/5 sarebbe stato meglio oppure 4/7 e così via.
Ancora una volta chiedere a quanti più giocatori possibile ci darà una solida base per la nostra decisione finale anche se raramente potremo sperare nella perfezione.
Abbiamo una sola stella polare da seguire: dal momento che abbiamo un partito colpevole ed un partito innocente, dovremo risolvere ogni dubbio a favore di quest'ultimo.