

## **NORME INTEGRATIVE AL CODICE INTERNAZIONALE DEL BRIDGE DI GARA 2006**

In data 14/12 il Consiglio Direttivo ha approvato le nuove Norme Integrative al Codice Internazionale del Bridge di Gara.

In considerazione dell'importanza di alcune delle modifiche in esse contenute, si è ritenuto necessario darne la più ampia e rapida diffusione possibile, a partire dalla pubblicazione nelle news, e, di seguito, da quella su Bd'I online.

Per facilitarne la comprensione da parte di tutti, si è scelto di pubblicarle tanto – ovviamente – nella loro forma definitiva, che in quella che riporta tutte le variazioni e correzioni a fronte del vecchio testo.

Per raggiungere questo scopo, viene offerta la possibilità di consultare l'intero documento presentato al Consiglio per l'approvazione, contenente tutti i commenti, e le note esplicative necessarie a comprendere la filosofia e le motivazioni che stanno dietro a tutte le modifiche – filosofia, peraltro, descritta nelle note introduttive al documento.

L'opera ha richiesto molto lavoro, ed è stata oggetto di numerose revisioni, tanto sotto il profilo esegetico che sotto quello formale e strutturale; tuttavia, data la mole di quanto fatto, è certo ancora possibile che si trovino errori ortografici, come anche qualche riferimento riporti numeri sbagliati.

Se così fosse, ogni contributo critico sarà il benvenuto.

Il lavoro – se pure da me curato e redatto – ha preso le mosse da una specifica richiesta del Consiglio Direttivo in materia di revisione delle norme sui sistemi, ed è stato sviluppato nell'ambito del lavoro della Commissione Sistemi e della Commissione Albo Arbitri.

Ai loro membri va il mio ringraziamento per la fattiva collaborazione, a cominciare dai loro Presidenti – rispettivamente Guido Resta e Federigo Ferrari Castellani – con i quali mi sono mantenuto in costante e stretto contatto, e senza il cui aiuto questo lavoro non sarebbe stato possibile.

A breve, darò inizio alla pubblicazione su Bd'I online di articoli esplicativi di ogni parte delle Norme, sperando di riuscire nell'opera di renderle di facile comprensione e applicazione per tutti, e nel più breve tempo possibile.

Per concludere un'avvertenza: la versione finale delle norme è, nella sostanza, quella pubblicata, ma prima della loro entrata in vigore – allo scopo di renderne più agevole la consultazione – vi verrà aggiunto un indice, come anche si provvederà ad una migliore impaginazione.

Maurizio Di Sacco

[Norme Integrative 2006](#)

[Revisione Note Esplicative alle Norme Integrative 2005](#)

**NORME INTEGRATIVE F.I.G.B. AL  
CODICE INTERNAZIONALE DEL BRIDGE DI GARA  
ANNATA AGONISTICA 2006  
AGGIORNATE AL 01-01-06**

Quanto disposto dalle presenti norme può essere derogato dalle normative specifiche dettate dal C.D. della Federazione Italiana Gioco Bridge.  
L'abbreviazione RC si riferisce al Regolamento Campionati.  
L'abbreviazione RT si riferisce al Regolamento Tornei.

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

**PRE-ALERT**

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

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

La mancata osservanza della norma comporta l'applicazione degli artt.75 e 40 e, quindi, qualora ci sia una dimostrabile relazione tra il mancato pre-alert e un danneggiamento, l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrario in via equitativa, secondo le disposizioni dell'art. 12.

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

**REGOLAMENTO SULL' UTILIZZO DEI SIPARI**

I sipari devono essere utilizzati in ogni occasione sia possibile

**DESCRIZIONE DELLE OPERAZIONI**

Nord ed Est siedono dalla stessa parte del sipario

Nord è responsabile di porre e rimuovere il board dal carrello

Il giocatore cui spetta l'attacco iniziale è il responsabile dell'apertura del sipario.

La sequenza è la seguente:

Nord pone il board sul carrello

L'apertura è chiusa (e così deve rimanere per tutto il periodo licitativo) in maniera tale che il carrello possa appena passare sotto di essa

I giocatori estraggono le carte dal board

Le chiamate vengono effettuate mediante cartellini licitativi

Il giocatore pone la chiamata selezionata in maniera tale che sia visibile solo dal lato del giocatore che ha effettuato la chiamata

La prima chiamata di un giocatore deve toccare l'estremità sinistra del suo segmento di carrello e le successive chiamate dovranno essere parzialmente sovrapposte con cura ed in maniera omogenea verso destra

Dopo che due giocatori seduti dallo stesso lato del sipario avranno effettuato le loro chiamate, Nord o Sud (a seconda del caso) spingono il carrello verso il centro del sipario in maniera tale che sia visibile solo ai giocatori dell'altro lato (*i giocatori sono responsabili del fatto di poter prendere visione di tutte le chiamate poste sul carrello*)

Essi effettuano le loro chiamate nella stessa maniera ed il carrello viene spinto di nuovo dall'altro lato

- . Questa procedura continua sino a che la dichiarazione non è terminata
- . Dopo che i quattro giocatori hanno avuto la possibilità di rivedere la dichiarazione (equivalente al diritto di ottenere la ricapitolazione della dichiarazione), i giocatori ripongono i cartellini licitativi nei rispettivi contenitori
- . Dopo che un attacco legale è stato scoperto, il sipario viene aperto il minimo necessario per permettere a tutti i giocatori di vedere le carte del Morto e le carte giocate in ogni presa

### **ALERTS E SPIEGAZIONI**

Un giocatore che effettua una chiamata da allertare deve avvisare il suo compagno di sipario, il partner dovrà allertare quando il carrello arriva dall'altro lato del sipario.

L'Alert deve essere effettuato ponendo il cartellino Alert sopra l'ultima chiamata del compagno di sipario nel suo segmento di carrello; il giocatore che ha ricevuto l'alert deve confermare di averne preso nota ritornando il cartellino all'avversario.

Spiegazioni delle chiamate:

- Durante il periodo licitativo: in ogni momento un giocatore può richiedere, per iscritto, al suo compagno di sipario una completa spiegazione della/delle chiamate avversarie; la risposta dovrà essere anch'essa data per iscritto.
- Durante il periodo di gioco: le domande nel corso del periodo di gioco dovranno essere effettuate per iscritto a sipario chiuso. Il sipario sarà riaperto dopo che la risposta sia stata data per iscritto.

### **MODIFICHE ALLE PENALITA' QUANDO I SIPARI SONO IN FUNZIONE**

Il Codice Internazionale del Bridge di Gara ha pieno effetto eccetto nelle situazioni qui sotto indicate:

- **Art. 9A2b1, Art. 42B3, Art. 431b:** Il Morto può attirare l'attenzione sulla carta di un difensore preventivamente esposta.
- . - **Art. 13:** I punteggi arbitrari artificiali e le penalità prescritte nel primo capitolo si applicano solo se la chiamata è stata trasmessa dall'altro lato del sipario.
- . - **Art. 20:** Sino a quando i cartellini licitativi non siano stati rimossi dal carrello, un giocatore ottiene la ricapitolazione della dichiarazione ispezionandoli. Alla prima presa, quando un giocatore è ancora autorizzato ad ottenere una ricapitolazione della dichiarazione ma non può farlo mediante l'ispezione dei cartellini licitativi, il giocatore ottiene la ricapitolazione della dichiarazione per iscritto dal suo compagno di sipario.
- . - **Art. dal 26 al 32; Art. 34; Art. dal 36 al 39:** per le infrazioni coperte da questi articoli dovranno essere utilizzate le seguenti procedure:
  - . **Il carrello non è passato:** Prima che il carrello venga spinto dall'altro lato il compagno di sipario di colui che ha commesso l'infrazione deve attirare l'attenzione sulla stessa e chiamare l'arbitro. L'arbitro dovrà informare che essa non può essere comunque accettata e perciò permettere che sia rettificata senza penalità
  - . **Entrambe le linee colpevoli:** quando, non ostante tutto, la chiamata eseguita infrangendo il codice è stata spinta dall'altro lato del sipario ed entrambe le linee sono colpevoli (come quando qualsiasi giocatore commette un'infrazione licitativa e il giocatore preposto - Nord o Sud - spinge il carrello prima della rettifica), la responsabilità di attirare l'attenzione sull'infrazione e perciò di chiamare l'arbitro passa ad entrambi i giocatori dell'altro lato del sipario. L'arbitro riporterà il carrello dal lato dove l'infrazione è stata commessa invitando a correggere l'irregolarità senza penalità. Questa infrazione licitativa non può essere accettata.
  - . **Solo una linea colpevole:** quando una licita irregolare viene passata dall'altro lato del sipario ed una sola linea è colpevole (quando cioè il giocatore che ha commesso l'infrazione licitativa - Est o Ovest - spinge inoltre il carrello dall'altro lato del sipario), entrambi i giocatori dall'altro lato del sipario hanno la responsabilità di attirare l'attenzione sull'infrazione e perciò di chiamare l'arbitro. L'arbitro riporterà il carrello dal lato del

giocatore che ha commesso l'irregolarità e si applicheranno le penalità previste dal Codice con l'eccezione che la dichiarazione irregolare non potrà essere accettata.

**Irregolarità non notata:** quando la dichiarazione irregolare è passata dall'altra parte del sipario e nessun giocatore la nota così che o la dichiarazione finisce o il carrello viene spinto di nuovo dalla parte del sipario dove l'irregolarità era avvenuta, la dichiarazione rimane senza penalità o rettifiche. Naturalmente, nel caso di dichiarazione inammissibile, si applicherà l'art. 35.

**Informazioni autorizzate e non:** Le informazioni derivate da chiamate cancellate non sono autorizzate per ogni coppia colpevole ma sono autorizzate per ogni coppia innocente. Se l'arbitro determina che l'informazione non autorizzata derivata da una chiamata cancellata preclude una normale dichiarazione dovrà assegnare un punteggio artificiale.

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

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

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

Tuttavia, nel caso di Nord o Sud<sup>1</sup>, qualora l'avversario di sinistra abbia effettuato una dichiarazione, oppure abbia domandato informazioni sul significato della licita in oggetto, o, comunque, Nord o Sud siano venuti in possesso – da fonte estranea – di informazioni che possano influenzare la decisione di cambiare la dichiarazione, questo cambiamento non verrà permesso, a nessuna condizione (quindi, nemmeno secondo il dettato dell'art. 25B).

Nel caso, invece, di Est o Ovest<sup>2</sup>, quanto sopra trova a sua volta applicazione, ma solo fino a che il carrello non venga passato dall'altro lato del sipario. Quando, invece, il carrello sia stato passato dall'altro lato, l'art. 25B torna ad applicarsi come se non ci fosse il sipario, ma sempre a condizione che non sia avvenuto niente di quanto descritto in precedenza.

- **Art. 33: Chiamate contemporanee.** La chiamata successiva è cancellata senza penalità

- **Art. 40: Alerts.** Ogni chiamata da allertare deve essere immediatamente allertata sia da chi la effettua sia dal suo compagno una volta che il carrello è passato dall'altro lato del sipario.

- **Art. 41A: Attacco iniziale fuori turno.** Il compagno di sipario di colui che ha attaccato fuori turno deve cercare di prevenire anche questa irregolarità

Un attacco iniziale fuori turno effettuato a carta coperta viene ritirato senza penalità

Un attacco iniziale fuori turno a carta scoperta viene ritirato senza penalità se il sipario non è ancora stato aperto.

Quando il sipario è stato aperto dopo un attacco iniziale fuori turno a carta scoperta, senza che la linea del dichiarante sia colpevole, e l'altro giocatore non ha ancora attaccato a carta scoperta: l'attacco è considerato fuori turno e si applica l'art. 54;

se l'altro giocatore ha già attaccato a carta scoperta: la carta di colui che ha attaccato fuori turno diviene una carta penalizzata maggiore.

Quando il dichiarante o il morto hanno incorrettamente aperto il sipario, l'attacco deve essere accettato, il morto esporrà le sue carte e il dichiarante giocherà la seconda carta di quella presa.

L'arbitro assegnerà un punteggio arbitrale se ritiene che il giocatore che ha aperto irregolarmente il sipario oppure colui che ha attaccato fuori turno avrebbe potuto sapere

---

<sup>1</sup> O, in ogni caso, quei giocatori che siano, in quel lato del sipario, i primi a dover dichiarare una volta che il carrello sia stato passato.

<sup>2</sup> O, in ogni caso, quei giocatori che siano, in quel lato del sipario, i secondi a dover dichiarare una volta che il carrello sia stato passato.

che l'azione irregolare da lui commessa avrebbe potuto risultare vantaggiosa per la sua linea.

- **Art. 73D: Variazioni di tempo.** Durante il periodo licitativo, dopo che un avversario ha agito velocemente, è corretto aggiustare il tempo di permanenza del carrello sia ritardando la propria licita (ponendo il cartellino licitativo scoperto di fronte a sè ma non sul carrello), sia aspettando prima di passare il carrello.

- **Art. 76: Spettatori.** Gli spettatori non possono sedere in maniera tale che permetta loro di osservare entrambi i lati del sipario.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 4**

##### **1.POSIZIONI NEI TORNEI A SQUADRE**

A ciascuna squadra viene assegnato il ruolo di squadra di casa o squadra ospite un numero approssimativamente uguale di volte, fermo restando quanto stabilito dalla F.I.G.B. specificamente in relazione alle squadre che annoverano coppie che adottano sistemi altamente convenzionali.

L'assegnazione viene fatta al momento del sorteggio. La squadra di casa viene indicata per prima nelle tabelle e nel programma ufficiale e siede in N/S in sala aperta e in E/O in sala chiusa. La squadra di casa ha il diritto di sedersi, per la prima metà dell'incontro, dopo i suoi avversari (chiamati squadra ospite). Nella seconda metà dell'incontro, le coppie della squadra di casa si sederanno per prime, nella posizione che preferiranno, sia in sala aperta che in sala chiusa. Un cambio di coppie o di compagni può essere fatto solo dopo che metà incontro è stato giocato, secondo le disposizioni dell'Organizzazione. Un cambio di compagno forma una nuova coppia. Una nuova coppia, nel secondo tempo, prende il posto della coppia che sostituisce.

Quando la squadra di casa ha nominato i giocatori per il secondo tempo e questi si sono seduti, la squadra ospite farà sedere i suoi giocatori secondo lo schema tecnico che ha stabilito. Non si possono fare ulteriori cambiamenti a quelli descritti, a meno che l'Arbitro in carica non dia il permesso. Questo può essere dato solo in caso di malattia di un giocatore o per altri motivi altrettanto validi. Durante un incontro i giocatori non possono lasciare la sala nella quale stanno giocando, se non con il permesso dell'Arbitro, e, se giocano in sala chiusa, devono uscire accompagnati dall'Arbitro o da un suo assistente. Il gioco in sala aperta può iniziare solo quando i giocatori delle due squadre in sala chiusa hanno preso regolarmente posto al tavolo.

##### **2.SOSTITUTI**

a)Nei tornei individuali o a coppie:(Mitchell/Howell)

Un concorrente può essere sostituito solo da un giocatore di uguale od inferiore categoria/serie. Il numero di turni per i quali un giocatore può essere sostituito è limitato dalle seguenti condizioni:

1) in un torneo di una sola sessione, un concorrente sostituito per più del 50% delle smazzate è eliminato. Se il sostituto ha giocato il 50% o più delle smazzate, acquista tutti i diritti del concorrente originario;

2) 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;

3) 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;

4) 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;

5) nessun giocatore può fare da sostituto se ha già giocato nella gara;

6) 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;

7) l'Arbitro può fare delle sostituzioni di emergenza se è necessario per il buon proseguimento del gioco. Se ciò comporta l'eliminazione di un concorrente, l'Arbitro deve avvisarlo nel momento in cui viene fatta la sostituzione.

b)Nei campionati a coppie:

Si applicano gli Artt. 20 e, a discrezione, 21 del R.C.

c)Nei campionati a squadre:

Si applicano gli Artt. 19 e, a discrezione, 21 del R.C.

d)Nei tornei a coppie e a squadre:

Si applicano gli Artt. 38 e, a discrezione, 39 del R.T.

### 3.ABBANDONO IN GARA A COPPIE

I componenti le formazioni che hanno abbandonato non possono rimanere nei locali ove si svolge la gara.

Si rinvia, altresì, per i campionati, agli Artt. 22 e 24 del R.C. e, per i tornei, agli Artt. 35, 38 e 39 del R.T.

### 4.ABBANDONO DA PARTE DI UNA COPPIA IN UNA GARA OVE SI UTILIZZINO FORMULE TIPO MITCHELL OD HOWELL

In caso di abbandono del torneo da parte di una coppia durante una sessione di gioco, i risultati conseguiti dalla stessa fino a quel momento resteranno validi e l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale per le smazzate successive.

Ove l'abbandono si verifichi tra una sessione e l'altra, i risultati ottenuti rimarranno acquisiti; l'Arbitro potrà provvedere a sostituire la coppia mancante e la nuova formazione concorrerà solo agli eventuali premi di sessione.

Il C.D. della F.I.G.B. potrà escludere dai tornei a coppie quei giocatori che siano incorsi per tre volte nella suddetta mancanza.

Si rinvia, altresì, per i campionati, agli Artt. 22 e 24 dell' R.C. e, per i tornei, agli Artt. 38 e 39 dell' R.T.

### 5.ABBANDONO IN GARA A SQUADRE

I componenti le formazioni che hanno abbandonato non possono rimanere nei locali ove si svolge la gara. Si rinvia, per i campionati, agli Artt. 22 e 23 dell' R.C. e, per i tornei, agli Artt. 38 e 39 dell' R.T.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 5**

#### **ERRATA POSIZIONE AI TAVOLI NELLE GARE A SQUADRE**

1.ROUND ROBIN: Quando l'incontro a squadre si disputa in un unico tempo di gara valgono le regole relative al torneo "Danese" applicando il relativo articolo del Regolamento Campionati.

Quando l'incontro a squadre si svolge in due o più tempi di gara, ed i giocatori di siedono in posizione errata rispetto a quanto dovuto: se l'errore è nel primo tempo sarà attribuita una penalità pari al 20% del punteggio di parità dell'incontro (3 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre. Il risultato finale dell'incontro sarà stabilito dal confronto delle mani giocate nel secondo tempo. Se l'errore è nel secondo tempo di gara, la penalità sarà del 40% del punteggio di parità dell'incontro (6 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre. L'incontro sarà definito dal confronto delle mani giocate nel primo tempo.

Se l'incontro è su più di due tempi di gara, la penalità del 40% viene assegnata quando l'errore è avvenuto nell'ultimo turno, mentre sarà assegnata quella del 20% nei turni intermedi.

Laddove ci si accorgesse dell'errore (o prima del cambio dei board o anche dopo) l'Arbitro dovrà rettificare la posizione (in senso orario) del/dei board nell'altra sala in modo da poter

effettuare il confronto, se non su tutti, almeno su parte dei board di quel tempo. I board giocati in posizione errata saranno annullati senza ulteriore penalità.

2.K.O.: Se l'incontro si svolge con la formula di K.O. non esistono penalità poiché anche un solo i.m.p. qualifica la squadra, ma se l'incontro finisce in parità con un tempo o più di uno annullati per posizione errata dei giocatori, il numero delle smazzate da giocare per lo spareggio sarà conteggiato sul totale delle smazzate giocate in posizione corretta.

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 8**

#### **1.TEMPO DISPONIBILE PER OGNI SMAZZATA**

Nei tornei a coppie, prima dell'inizio di un turno di gara, l'Arbitro annuncia che il tempo di gioco è fissato in 8 smazzate all'ora, ove altrimenti non specificato.

Nei tornei a squadre, all'inizio di ogni incontro l'Arbitro comunica l'ora entro cui ogni (mezzo) incontro dovrà terminare, sulla cadenza di 8 smazzate all'ora, ove altrimenti non specificato.

I tempi di gioco sotto riportati comprendono anche l'eventuale smazzatura e le spiegazioni dei sistemi:

Per 10 board il tempo di gioco fissato è di 1 ora e 30 minuti;

" 12 " " " " 1 " e 45 " ;

" 14 " " " " 2 ore;

" 16 " " " " 2 " e 15 minuti;

" 18 " " " " 2 " e 30 " ;

" 20 " " " " 2 " e 45 " ;

" 22 " " " " 3 " ;

" 24 " " " " 3 " e 15 minuti;

In caso di gara con i sipari i suddetti tempi di gioco saranno aumentati di 5 minuti.

#### **2.SANZIONI PER GIOCO LENTO**

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

Nei tornei a squadre, allo scadere del termine fissato, l'Arbitro avvertirà i capitani che il termine è scaduto e che hanno inizio 5 minuti di tolleranza. Al termine di questi, per la prima infrazione, l'Arbitro comminerà un'ammonizione. Ove la stessa squadra incorra in nuovo ritardo, dopo la prima ammonizione, anche se si tratti di un incontro successivo, verrà comminata la penalità di 1 V.P. Ogni 2 ammonizioni, comminate per qualunque motivo, si applicherà la penalità della perdita di 1 V.P. e, a parità di punti, apparirà per prima in classifica la squadra senza ammonizione residua.

Nel caso in cui non sia possibile determinare attraverso il rapporto dei Commissari di tavolo o il giudizio dell'Arbitro, quale delle due squadre contendenti sia colpevole del ritardo, le penalità di cui sopra vanno inflitte ad entrambe le squadre: in questi casi l'Arbitro Capo potrà comminare penalità più severe.

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

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

- da 5,01 a 10 minuti = 1 V.P. (o numero di M.P. minimi necessari)
- da 10,01 a 15 minuti = 2 V.P. per ottenere i suddetti V.P. secondo
- da 15,01 a 20 minuti = 3 V.P. la scala 25-0 adottata per quella
- da 20,01 a 25 minuti = 4 V.P. determinata gara)
- da 25,01 a 30 minuti = 5 V.P.

Ove il ritardo superi i 30 minuti, l'incontro verrà dato vinto alla squadra presente e si applicherà quanto previsto dall'art. 21 del Regolamento Campionati (Forfait).

Nei casi d'incontro con formula a K.O. , le penalità saranno attribuite in M.P. secondo la tabella precedente.

Se entrambe le squadre di uno stesso incontro dovessero ritardare, le penalità da comminare saranno calcolate separatamente per ogni squadra.

Nei casi d'incontro con Sistema "Danese" si applicherà il relativo articolo del Regolamento Campionati.

#### 4.CUMULO DELLE PENALITA'

Le penalità previste nelle norme F.I.G.B. sono cumulabili. Ciò significa che una squadra che abbia subito un'ammonizione per ritardo nella presentazione alla gara, potrà, ad esempio, dopo una penalità per gioco lento, venire privata di 1 V.P.

I V.P. non verranno sottratti da quelli conseguiti in un singolo incontro, ma da quelli ottenuti in classifica generale e, a parità di punti, apparirà per prima in classifica la squadra senza ammonizione residua.

#### 5.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 e la coppia E/O a controllare. In caso di errata o incompleta trascrizione l'Arbitro deve penalizzare entrambe le coppie del 10% del Top.

Nei tornei a mani predisposte se l'errore deriva dall'errata ripartizione delle carte in sede di duplicazione iniziale, entrambe le coppie preposte alla duplicazione saranno penalizzate del 20% del Top.

Qualora sia stata omessa sullo score la registrazione di un risultato, lo stesso verrà ripristinato attribuendo ad entrambe le coppie il 40% del Top.

Inoltre l'entità della penalità per la mancata o incompleta registrazione della carta d'attacco è lasciata alla discrezionalità dell'arbitro.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 11**

##### 1.ASSISTENZA ALLA SQUADRA

Un componente di una squadra, durante i suoi turni di riposo, non può assistere i suoi compagni durante il gioco, ivi compreso, limitatamente alla sala chiusa, il C.N.G.

##### 2.CAPITANO NON GIOCATORE

Il nominativo del C.N.G. deve essere notificato all'atto della registrazione iniziale della squadra. Si applica l'Art. 28 del R.C.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 12**

##### PUNTEGGI ARBITRALI ARTIFICIALI

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

Il metodo che prevede per il calcolo della fiche l'abbassamento di un punto del top per ogni punteggio arbitrale artificiale presente, e il relativo innalzamento di un punto pot, è ammesso solo quando, per cause contingenti, non sia possibile applicare la formula di Neuberg.

Nel caso in cui il punteggio arbitrale artificiale assegnato a una coppia sia il 60% (mano media senza colpa) questo verrà adeguato alla media conseguita, quando superiore, dalla coppia stessa nel turno di cui fa parte la smazzata. (Art.88 e, se non basta, Art.12/C).

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

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

##### LE DICHIARAZIONI

Se un giocatore effettua una dichiarazione a salto pertanto comunque più alta di quanto necessario a superare la licitazione precedente, deve esibire il cartellino licitativo "STOP" prima di rendere tale dichiarazione.

Il suo avversario di sinistra non può dichiarare se non dopo una pausa di dieci secondi. Il mancato rispetto della norma può essere considerata violazione dell'art.16 e quindi applicarne i disposti.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 20**

##### **1.RICHIESTE DI SPIEGAZIONI**

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

##### **2.INTERVENTO DELL'ARBITRO**

Se al giocatore che ha effettuato la richiesta a norma dell'Art. 20, permangono dei dubbi circa il significato della chiamata o della giocata, egli deve appellarsi all'Arbitro, il quale potrà invitare l'interessato a fornire maggiori delucidazioni, allontanando dal tavolo, se lo ritiene opportuno, il compagno dell'interessato per il tempo necessario.(Art.40/D)

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 40**

(per quanto attiene alla regolamentazione dei SISTEMI PERMESSI vedi l'Appendice 1 pubblicata a seguire delle Norme Integrative) (per quanto attiene alla regolamentazione delle DICHIARAZIONI PSICHICHE vedi l'Appendice 4 pubblicata a seguire delle Norme Integrative)

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

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

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

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 74**

##### **REFERTI ARBITRALI**

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

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 78**

##### **1.PUNTI DI VITTORIA**

Nei tornei fra più squadre disputati su incontri di 8 smazzate od oltre, si consiglia di applicare le tabelle approvate dalla W.B.F. che prevedono punteggi sino a 25-0

Nei tornei fra più squadre giocati su incontri di oltre 16 smazzate, ove si adottano i Punti di Vittoria semplici, si assegnano a ciascuna squadra per ogni incontro vinto 2 V.P. (Punti di Vittoria semplici) e 1 V.P. per ogni incontro pareggiato.

In ogni caso, a parità di punti, apparirà per prima in classifica la squadra senza ammonizione residua.

##### **2.MARGINI DI VITTORIA**

a)Nei tornei nei quali la classifica venga compilata

in base ai V.P. semplici (2-0 e 1-1) la vittoria si realizza conseguendo un vantaggio in I.M.P. superiore a 1/5 del numero delle smazzate sempre che il numero delle smazzate non superi le 64. In quest'ultimo caso, qualunque sia il numero delle smazzate, la vittoria si consegue con 13 I.M.P. di differenza attiva.

b)Negli incontri a punti di partita (Total Points),

la vittoria si realizza quando l'incontro, se disputato su 32 smazzate, ha dato luogo ad una differenza superiore a 500 punti e, se disputato su 64 smazzate, ha dato luogo ad una differenza superiore a 1.000 punti. In detti incontri si segnano gli onori che, in caso di omissione, possono venire iscritti dall'Arbitro sui moduli, anche dopo la loro firma da parte dei giocatori.

c)Negli incontri a K.O. anche un solo I.M.P. determina la vittoria di una squadra.

In caso di parità verrà giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 boards = 2 boards).

In caso di ulteriore parità si procederà al gioco di 1 solo board, prima in sala chiusa e poi in sala aperta, e si proseguirà sino all'ottenimento dello spareggio.

### 3.PUNTEGGIO PER LA SQUADRA CHE RIPOSA

Nel caso in cui una squadra sia in riposo e la scala dei V.P. utilizzata sia quella sul:

- a) 10-0, le verrà assegnato il punteggio di 7 V.P. e + 7 I.M.P.
- b) 12-0, le verrà assegnato il punteggio di 9 V.P. e + 12 I.M.P.
- c) 14-0, le verrà assegnato il punteggio di 10 V.P. e + 12 I.M.P.
- d) 25-0, le verrà assegnato il punteggio di 18 V.P. con il minimo di I.M.P. necessari ad ottenerli.

### 4.SPAREGGI NELLE GARE A COPPIE

In linea di massima, in caso di parità fra due o più coppie al termine di un torneo, si provvederà alla divisione dei premi.

Ove però lo spareggio fosse necessario per il tipo di gara o per la natura indivisibile dei premi, varranno i seguenti criteri:

- a) se la gara si è svolta con formula Mitchell od Howell,
  - 1) in tornei a più sessioni con classifica per somma di punti o a percentuale, si terrà conto del posto di classifica occupato nei vari tempi da ciascuna coppia;
  - 2) in tornei a più tempi e con classifica compilata in base al posto di graduatoria si confronteranno i punti ottenuti dalle coppie ex-aequo;
  - 3) in tornei a tempo unico si prenderanno in considerazione tutti gli astucci giocati da una o più coppie in parità. Sull'astuccio giocato da due o più coppie verranno assegnati 2 punti per ogni risultato superiore in M.P. a quello di altre coppie in parità (così per un astuccio giocato da tre coppie in parità, si assegneranno 4 - 2 - 0 punti alle tre coppie). Sull'astuccio giocato da una sola delle coppie in parità si assegneranno 2 M.P. per un risultato sopra la media, 1 punto per la media e 0 punti per un risultato sotto la media. La coppia o il concorrente che attraverso tale conteggio avranno ottenuto il massimo punteggio, risulteranno vincenti.

In caso di ulteriore parità si seguirà il criterio preferenziale del maggior numero di massimi e quindi del minor numero di minimi e infine dei semi- minimi e dei semi-massimi.

b) se la gara si è svolta con formula Barometer, si applicherà quanto previsto nel seguente paragrafo 5 (Spareggi nelle gare a Squadre) al punto a).

### 5.SPAREGGI NELLE GARE A SQUADRE

In caso di parità in V.P. tra due squadre vale:

- a) Negli incontri all'Italiana (Round Robin),
  - 1) l'incontro diretto in i.m.p., nel caso in cui tutti gli incontri del girone abbiano ottenuto un risultato; in caso contrario o se la parità permane
  - 2) il quoziente di i.m.p. in tutti i match giocati dalle squadre (totale degli i.m.p. positivi diviso gli i.m.p. negativi)(vedi norma relativa del R.C.); se la parità permane
  - 3) total points ottenuti dalle squadre negli incontri giocati tra loro; se la parità permane
  - 4) quoziente di total points di tutti gli incontri giocati dalle squadre; se la parità permane
  - 5) viene giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 board = 2 board), sino all'ottenimento dello spareggio.

In caso di parità in V.P. tra tre o più squadre, lo spareggio sarà effettuato:

- 1) calcolando una classifica avulsa in V.P. tra le squadre interessate eliminando via, via le squadre perdenti lo spareggio; se la parità permane
- 2) secondo i metodi sopra elencati, considerando solo i relativi incontri eliminando via via le squadre perdenti lo spareggio.

b) Negli incontri a K.O. verrà giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 board = 2 board), sino all'ottenimento dello spareggio.

c) Negli incontri a sistema Danese, se i V.P. e la differenza degli i.m.p. fossero pari, si provvederà ad eseguire il quoziente fra gli i.m.p. positivi e gli i.m.p. negativi.(vedi norma relativa del R.C.)

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 79**

##### **RETTIFICHE ALLE REGISTRAZIONI**

Nei tornei a coppie i risultati possono essere corretti, su segnalazione dei giocatori, entro il termine definito dall'Arbitro per giocare il board o i board dell'ultimo turno. Eventuali richieste di correzioni successive saranno accettate entro il termine di 15 minuti dalla esposizione delle fiches solo nel caso si tratti di risultati inammissibili.

Negli incontri a squadre, nel caso in cui una sessione di gioco sia composta da più turni, qualora i tempi intercorrenti fra un turno e l'altro non permettano la mera applicazione dell'art. 79C, i risultati si intenderanno definitivi nel momento in cui avrà inizio il turno successivo.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 80**

##### **ARBITRO DEL TORNEO**

Secondo quanto previsto dall'art. 28 del R.T., tutti i tornei sono arbitrati da arbitri iscritti all'Albo Federale. La designazione degli arbitri per i tornei di società e locali è effettuata nel rigido rispetto delle normative federali dettate per la designazione degli arbitri. La designazione degli arbitri per tutti i Campionati ed i tornei è di competenza del settore Arbitrale della F.I.G.B.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 81**

##### **PROCEDURE TECNICHE**

L'Arbitro ha facoltà di decidere la scelta delle procedure tecniche più adatte ad assicurare il buon esito della gara, in conformità con il Codice, il Regolamento Campionati, il Regolamento Tornei ed il regolamento particolare della gara da disputarsi.

Non sono ammesse deroghe al Codice o al Regolamento Campionati e Tornei. Qualora gravi ragioni impedissero il regolare svolgimento della gara entro i limiti del suo speciale regolamento, l'Arbitro ha facoltà di introdurre nel regolamento stesso le modifiche strettamente indispensabili.

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

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

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

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

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

Se al termine della giocata si accerta che, pur risultando ogni singola mano composta di 13 carte, una o più carte si trovano scambiate fra una mano e l'altra rispetto alla distribuzione originaria, l'Arbitro disporrà nel modo seguente:

a) nei tornei a coppie, ove ciò sia avvenuto per un numero di turni di gioco compreso tra uno e tre, assegnerà tanti punteggi arbitrali artificiali quanti sono stati i tavoli dove gli astucci sono stati giocati con le carte mal disposte:

a. nel caso di un unico risultato anomalo:

attribuirà il 60% del Top alle coppie del tavolo in cui si è rilevato l'errore

b. nel caso di due risultati anomali (due turni di gioco disputati con la stessa distribuzione irregolare quindi paragonabili tra loro):

il punteggio da attribuire, riferito al Top, sarà del 65% alle coppie che hanno ottenuto il miglior risultato e del 55% alle coppie loro avversarie.

c. nel caso di tre risultati anomali (tre turni di gioco disputati con la stessa distribuzione irregolare quindi paragonabili tra loro):

i punteggi da attribuire, riferiti al Top, saranno del 70% alla coppia che ha ottenuto il miglior risultato e del 50% alla coppia sua avversaria, del 60% alla coppia che ha ottenuto il risultato intermedio ed alla sua avversaria, del 50% alla coppia che ha ottenuto il peggior risultato e del 70% alla sua avversaria.

Qualora i turni di gioco, disputati con la distribuzione irregolare, siano superiori tre dovrà essere obbligatoriamente usata la formula di Neuberg per il conteggio dei risultati. (Art.87/B).

c) nei tornei a squadre annullerà la smazzata ed infliggerà, ai giocatori responsabili dello scambio, una penalità di 3 i.m.p..

### 3.CONTROLLO DELLE CARTE PER MEZZO DEL CARTELLINO INDIVIDUALE

Qualora la gara venga disputata con l'impiego dei cartellini individuali di smazzata (curtain cards), ogni giocatore dovrà accertare la corrispondenza delle proprie carte con la registrazione del cartellino. Il giocatore che rileverà eventuali discordanze, dovrà far ricorso all'Arbitro prima di iniziare la licitazione. L'Arbitro procederà come segue;

a) nel caso che la discordanza dipenda da un mero errore di trascrizione, apporgerà la correzione necessaria e farà proseguire il gioco senza penalità;

b) nel caso previsto dal punto 1 della presente norma integrativa infliggerà la relativa penalità, ricollocherà le carte spostate nella mano dovuta e farà giocare ugualmente la smazzata, sempre che l'irregolarità non abbia fornito informazioni rilevanti ai fini della dichiarazione e della giocata.

1) In quest'ultimo caso e se uno dei giocatori in possesso di una o più carte sbagliate aveva già licitato prima che l'errore venisse rilevato e corretto, dovrà:

a) nei tornei a coppie, sospendere il gioco e assegnare la mano media;

b) nei tornei a squadre, annullare la smazzata ed attribuire un punteggio arbitrale secondo il disposto degli artt. 6D e 86C.(\*).

2) in caso contrario dovrà:

a) nei tornei a coppie, penalizzare entrambe le coppie responsabili e applicare il punto 1 della presente norma integrativa (singole carte scambiate);

b) nei tornei a squadre, annullare la smazzata senza farla ripetere.

(\*) Sostituire una smazzata, che ha evidentemente un suo punteggio, (il precedente "rismazzare") non è più un obbligo regolamentare bensì un punteggio arbitrale.

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 88**

#### PUNTI DI INDENNITA' NELLE GARE A SQUADRE

Nelle gare a squadre, quando ad una coppia innocente viene attribuito un punteggio arbitrale artificiale senza alcuna colpa, alla squadra di tale coppia saranno attribuiti 3 I.M.P. (es. 60% a coppie = 3 I.M.P. a squadre).

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 90**

#### USCITA NON AUTORIZZATA DALLA SALA CHIUSA

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

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 92 e 93**

#### 1.DIRITTO AL RECLAMO

In tutte le competizioni federali (Campionati, Simultanei, Tornei, ecc.) nelle quali è prevista la direzione della competizione con un solo arbitro, le decisioni assunte da quest'ultimo sono immediatamente esecutive. E' ammesso unicamente ricorso al Collegio Nazionale Gare, siffatta facoltà non sussiste in caso di decisioni assunte dal Conduttore di tornei locali, la cui decisione è inappellabile.

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

## 2.TEMPO DEL RECLAMO

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

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

## 3.PROCEDURA PER IL RECLAMO

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

## 4.PROCEDURA PER IL RICORSO AL C.N.G.

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

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

## 5.ERRORE TECNICO

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

## 6.ACCESSIONE DELLA DECISIONE

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

# APPENDICE 1

## NORMATIVA SISTEMI (Adottata il 01/01/2006)

### 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 valori distribuzionali

*Mano debole*: una mano con una forza in punti onori inferiore ad una di forza media

*Mano Forte*: una mano con una forza in punti onori di almeno un re superiore a quella di una mano di forza media

*Naturale*: una chiamata o una giocata naturale che non sia una convenzione (quale definita nel Codice)

*Lunghezza*: tre o più carte

*Corta*: due o meno carte

*Incontro Lungo*: un incontro di almeno 17 mani

*Incontro Breve*: un incontro di meno di 17 mani

#### 2.2 Sistemi HUM<sup>3</sup>

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

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

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

#### 2.3 Classificazione dei Sistemi

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

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

**Verde:** Naturale

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

---

<sup>3</sup> High Unusual Method, Sistemi Altamente Artificiali

**Rosso:** Artificiale: questa categoria include tutti i sistemi artificiali che non ricadano sotto la definizione di Sistemi Altamente Artificiali (HUM) [vedi la definizione data sopra], e che non siano a base di Fiori/Quadri forte (vedi Blu).

Esempi siano un sistema dove un fiori mostri uno dei tre tipi di mani – un colore di fiori, una mano bilanciata di una forza specificata, o un’apertura di un fiori forte, o un sistema dove il metodo di base (al di fuori della forza dell’apertura di un senza) vari secondo la posizione, la vulnerabilità, o la valutazione, o un sistema che usi dichiarazioni convenzionali “deboli” o “multi-significato” (con o senza opzioni deboli) in licite potenzialmente competitive, tranne quelle descritte nella sezione principale del WBF Convention Booklet.<sup>4</sup>

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

#### 2.4 Convenzioni e Trattamenti *Brown Sticker*

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

a) Qualunque apertura dal livello di due fiori a quello di tre picche che:

1) può essere debole (può, per accordo, essere effettuata con valori al di sotto della forza media) E

2) non promette almeno quattro carte in un colore conosciuto.

**ECCEZIONE;** La dichiarazione mostra comunque quattro carte in un colore conosciuto se debole. Se la dichiarazione non mostra quattro carte in un colore conosciuto allora deve necessariamente mostrare una mano con un re o più al di sopra della forza media (Spiegazione: Dove tutti i significati deboli mostrino quattro carte in un colore conosciuto, e i significati forti mostrino una mano con un re o più al di sopra della forza media non è una Convenzione *Brown Sticker*.)<sup>5</sup>

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

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

**ECCEZIONE:** Un intervento di un senza naturale.

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

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

c) Qualunque dichiarazione bicolore debole al livello di due o di tre che per accordo possa essere effettuata con tre o meno carte in uno dei due colori.

d) Dichiarazioni psichiche protette o richieste dal sistema

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

#### 2.5 Segnalazioni Criptate

---

<sup>4</sup> Il libretto, edito dalla WBF in occasione dei Campionati del Mondo di Albuquerque (1994), che riporta e classifica ogni convenzione conosciuta

<sup>5</sup> La spiegazione rischia di non essere troppo chiara; vediamo di riassumere: se un’apertura che ricade nel range previsto per le *Brown Stickers* da due fiori a tre picche) prevede dei significati deboli (nove o meno punti), allora quelli forti, per poter essere autorizzati a non mostrare un colore specifico, debbono garantire almeno tredici punti (come, del resto, deriva direttamente tanto dalla definizione di *Brown Sticker* che da quella di mano forte). Tuttavia, se un’apertura in questo range non prevede opzioni deboli (nove o meno punti), allora non è necessario garantire un colore anche se la forza minima prevista è di soli dieci punti (vedi definizione di mano debole).

Per fare un esempio, non ricadono nella definizione di *Brown Sticker* né aperture come quelle che mostrano una tricolore (Quadri livorno, Quadri Italia, Fiori Romano etc.) né quella di tre picche “*Gambling*”, perché in entrambi i casi è prevista una forza di almeno dieci punti. Se, tuttavia, queste opzioni fossero inserite quali opzioni in un’apertura multi-significato, allora la loro forza minima prevista dovrebbe essere di tredici punti.

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

#### 2.6 Aperture Casuali

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

### 3. Sistemi Permessi nei Campionati FIGB

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

#### **Categoria 1: Campionato Italiano a Squadre di Società Serie A, Open e Signore, e Fase Finale della Coppa Italia, Open e Signore.**

Per tali eventi tutti i sistemi sono permessi – ad eccezione degli HUM ma compresi quelli che utilizzano convenzioni “Brown Sticker”. Le squadre che utilizzino tali convenzioni dovranno consegnare la propria carta delle convenzioni anticipatamente, unitamente agli specifici moduli per tali convenzioni. In questo caso, la coppia che utilizzi convenzioni non abituali, oltre ad essere seduta al tavolo 5 minuti prima dell’inizio del tempo ufficiale di gioco, dovrà fornire per iscritto una valida difesa ad ogni convenzione non abituale. Gli avversari, a loro scelta, potranno preparare una difesa scritta contro dette convenzioni. In entrambi i casi, detta difesa sarà considerata essere parte della convention card , ma, contrariamente alla norma, potrà essere consultata dagli avversari al tavolo.

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

E’ proibito l’utilizzo di sistemi HUM.

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

**In questa categoria non è possibile utilizzare Convenzioni non abituali “Brown Sticker”.**

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

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

E’ proibito l’utilizzo di sistemi HUM e di ‘Brown Sticker’.

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

Possono essere dettate diverse regolamentazioni dalla Società Sportiva organizzatrice.

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

### 4. DOCUMENTAZIONE RELATIVA AI SISTEMI

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

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

### 5. CARTA DELLE CONVENZIONI E FOGLI SUPPLEMENTARI

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

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

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

- 1) Tutte le aperture artificiali (fatta eccezione per le aperture forti di 1 o 2 Fiori)
- 2) Le risposte deboli e convenzionali alle aperture naturali
- 3) Tutte le dichiarazioni convenzionali di intervento su aperture naturali di uno a colore (assicurandosi che tutti gli interventi in bicolore siano spiegati dettagliatamente; il modo migliore di fare ciò consiste nello scrivere: "Bicolori" ed includere i numeri di riferimento ai relativi punti dei fogli supplementari, i quali forniranno i particolari).

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

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

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

## 6. DIFESA CONTRO CONVENZIONI 'BROWN STICKER'

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

## Appendice 2

### Normativa delle Psiciche (adottata il 01/01/2006)

#### 1. DICHIARAZIONI PSICHICHE ED AZIONI SIMILI BASATE SU ACCORDI DI COPPIA

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

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

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

b) cognizione del fatto che di tanto in tanto possano esservi pesanti deroghe ai normali significati delle dichiarazioni e laddove la natura od il tipo di deroga possano essere anticipati, devono essere chiariti sulla carta delle convenzioni. Queste capacità di capire possono derivare da espliciti accordi, o possono essersi sviluppate dall'esperienza di coppia, o essere frutto di una mutua conoscenza non disponibile agli avversari. Quale che sia il caso, devono essere elencate sulla carta tra le convenzioni che possono richiedere una speciale difesa, i fogli supplementari devono riportare dettagliatamente le situazioni in cui queste deroghe possono capitare, e quali ne siano le conseguenze e le aspettative nella pratica di coppia. Atteso che siano illustrati in modo soddisfacente, metodi di questo tipo sono ammissibili in competizioni di qualsiasi categoria.

c) Continua ad essere il caso che possano essere effettuate psichiche casuali – come permesso dal regolamento – senza alcun avvertimento, fino a quando queste non possano essere previste dal compagno più di quanto non lo siano dagli avversari.

d) Principi simili si applicano anche nel caso di azioni psichiche nel gioco delle carte di un difensore.

#### RESTRIZIONI

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

b) A livello di Tornei Locali – sia Federali che Societari – è fatto divieto di effettuare psichiche volontarie di qualsiasi genere – tanto relativamente alla lunghezza dei colori che alla forza – in fase di apertura, intervento e risposta. Quale che sia stato l'esito della mano, l'Arbitro penalizzerà la coppia colpevole del 10% del top, riservandosi di risarcire la coppia innocente qualora abbia subito un danneggiamento quale diretta conseguenza dell'infrazione.

#### COME VALUTARE UNA MANO FORTE

Qualche problema potrebbe sorgere nella determinazione della forza di una mano con la quale

un giocatore ha deciso di utilizzare l'apertura artificiale forte del suo sistema. In questi casi, per

stabilire se questa apertura è da considerarsi "psichica" oppure no, viene suggerita questa formula di valutazione:

**X + Y + (1) = Z + 8** dove:

**X** = p.o. della mano

**Y** = somma della lunghezza dei due pali più lunghi oppure del palo più lungo più la metà (0,5 si

arrotonda per eccesso) dello stesso palo più lungo se questo secondo valore è superiore alla

lunghezza del secondo palo (es. 7222 vale 7 + 4).

**(1)** = punto lasciato alla discrezione arbitrale (ad es. per premiare la concentrazione di onori).

**Z** = p.o. minimi previsti dal sistema per l'apertura forte.

Si sottolinea come si tratti di un suggerimento, e che, specie in presenza di distribuzioni eccezionali, l'Arbitro deve conservare margini di discrezionalità.

## APPENDICE 3

### NORMATIVA DI ALERT (ADOTTATA IL 01/01/2006)

#### Preambolo

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

#### Normativa

Dovrebbero essere allertate le seguenti categorie di dichiarazioni:

- e) Le dichiarazioni convenzionali dovrebbero essere allertate, le non convenzionali non dovrebbero esserlo.
- f) Quelle dichiarazioni che abbiano significati speciali, o che siano basate – o conducano a – speciali accordi tra compagni (un giocatore non può effettuare una dichiarazione o una giocata che si basi su uno speciale accordo – o muta comprensione – a meno che una coppia avversaria non sia ragionevolmente in grado di comprenderne il significato, o a meno che il suo partito non ne spieghi esaurientemente il significato in accordo con le disposizioni emanate in materia dall'organizzazione responsabile). Vedi art. 40B.
- g) Cambi di colore a salto, o risposte ad un'apertura o una interferenza, che siano non forzanti, e cambi di colore in risposta ad un'apertura di uno – da parte di un giocatore non passato di mano – che siano non forzanti.

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

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

#### Procedura

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

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

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

## APPENDICE 4

### MODULO PER CONVENZIONI BROWN STICKER (ADOTTATO IL 01/01/2006)

**Questo modulo contiene lo schema di quanto viene richiesto di scrivere. E' da completarsi in ogni sua parte, e da consegnarsi agli avversari prima dell'inizio dell'incontro.**

#### 1) APERTURE

Coppia:

Competizione:

Apertura a livello di \_\_\_ in situazione di vulnerabilità \_\_\_

Mostra:

Dettagliata descrizione delle risposte:

Risposte e ridichiarazioni senza interferenza:

Con quale mano può il rispondente passare sull'apertura?

Significato di ogni altra risposta e replica:

Accordi in situazioni competitive:

Risposte dopo il Contro avversario (includendo il passo, il surcontro, e i possibili sviluppi)

Risposte dopo interferenza avversaria:

Risposte dopo il contro del quarto di mano:

Risposte dopo interferenza del quarto di mano:

#### 2) INTERFERENZE

Coppia:

Competizione:

Dopo un'apertura avversaria che mostri:

La nostra interferenza di \_\_\_ nella condizione di vulnerabilità di \_\_\_

Mostra:

Si utilizza: se il compagno è passato di mano; se il compagno non è passato di mano; sempre

Descrizione dettagliata:

Risposte e repliche quando il rispondente passa

Con quail mani il compagno dell'interferente passerà su questa interferenza?

Significati di ogni dichiarazione del compagno dell'interferente e possibili sviluppi:

Accordi in situazioni competitive

Risposte dopo il Contro avversario (includendo il passo, il surcontro, e i possibili sviluppi)

Risposte dopo dichiarazione dell'avversario:

Risposte dopo che l'apertore contra l'interferenza (1X)-2Y-(P)-P-(DBL)-?

## SOMMARIO

<b>Introduzione.....</b>	<b>2</b>
<b>Norme Integrative</b>	
<b>Versione Annotata .....</b>	<b>5</b>
<b>Proposta di modifica alla Normativa sui Sistemi Permessi</b>	
<b>Introduzione.....</b>	<b>29</b>
<b>Allegato A</b>	
<b>WBF Systems Policy .....</b>	<b>37</b>
<b>Allegato B</b>	
<b>Normativa Sistemi .....</b>	<b>46</b>
<b>Allegato C</b>	
<b>Normativa di Alert.....</b>	<b>50</b>
<b>Allegato D</b>	
<b>Normativa delle Psiciche .....</b>	<b>51</b>
<b>Norme Integrative</b>	
<b>Stesura Finale .....</b>	<b>53</b>

## INTRODUZIONE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*L'obiettivo finale che si spera di avere raggiunto è – tra l'altro – quello di avere delle Norme Integrative finalmente ripulite dai famigerati errori di copia-incolla tanto*

*comuni nell'era dei computer, svecchiando molte parti e rendendone molte altre finalmente coerenti.*

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

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

*Il testo si articola in una prima parte che è rappresentata dalla vecchia versione delle norme con tutte le annotazioni relative alle modifiche. Si è avuta cura di evidenziare in giallo le parti modificande, e in verde – con il testo sottolineato – quelle sostitutive e/o integrative.*

*Ad ogni parte modificata è stata aggiunta una nota a piè di pagina che spiega le ragioni che hanno reso consigliabile il cambiamento proposto, e questo tanto sotto il profilo normativo che storico.*

*Quelle parti il cui cambiamento è solo frutto di aspetti linguistici, grammaticali e stilistici sono stati semplicemente evidenziati ma non commentati.*

*Una seconda parte è rappresentata da alcuni allegati:*

- A) Allegato che contiene la versione originale inglese del WBF Systems Policy, con a fianco la traduzione integrale.*
- B) Allegato che presenta la versione della Normativa Sistemi una volta adeguata secondo quelle che sono le nostre esigenze in materia di classificazione degli eventi.*
- C) Allegato che riporta la nuova Normativa di Alert.*
- D) Allegato che si occupa di presentare la normativa sulle psichiche.*

---

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

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

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

*Una terza parte è dedicata alla presentazione dei moduli per le brown stickers, anch'essi semplicemente copiati e tradotti da quelli in uso in ambito internazionale.*

*Una quarta ed ultima parte che presenta il testo definitivo delle Norme Integrative quali saranno una volta approvate.*

*La preparazione, l'elaborazione e la stesura di tutto il materiale qui presentato è a dello scrivente, ma è tuttavia il frutto tanto della volontà del Consiglio, che della collaborazione dei membri della Commissione Sistemi e della Commissione Albo Arbitri, ai quali va il mio ringraziamento..*

*Pisa 12/12/2005*

*Maurizio Di Sacco*

**NORME INTEGRATIVE F.I.G.B. AL  
CODICE INTERNAZIONALE DEL BRIDGE DI GARA  
ANNATA AGONISTICA 2006  
AGGIORNATE AL 01-01-06**

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

L'abbreviazione RC si riferisce al Regolamento Campionati.

L'abbreviazione RT si riferisce al Regolamento Tornei.

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

**PRE-ALERT**

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

1) L'uso di attacchi rovesciati **QUESTA PARTE VIENE AGGIUNTA<sup>4</sup>, o, comunque, di ogni tipo di attacco, - utilizzato anche solo in poche, specifiche situazioni – non diritto.**

2) L'uso di attacchi in conto rovesciato **QUESTA PARTE VIENE MODIFICATA COME SEGUE<sup>5</sup>: L'uso di attacchi, o di scarti, in conto rovesciato, tanto in fase di attacco iniziale che durante il gioco.**

3) L'uso di aperture a livello di 1 che prevedono come forza minima la fascia 8/10 punti onori

4) L'uso del sistema base Corto-Lungo.

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

**ALERT**

**1) Dichiarazioni**

a) Devono essere allertate le seguenti categorie di dichiarazioni:

1) Le dichiarazioni convenzionali dovrebbero essere allertate.

2) Quelle dichiarazioni che hanno significati speciali o che sono basate o portano verso accordi particolari tra compagni. (Un giocatore non può effettuare una dichiarazione od una giocata basata su un accordo di coppia a meno che la coppia avversaria non sia ragionevolmente in grado di capire il suo significato o egli spieghi l'uso di tale dichiarazione o giocata in ossequio alle regole dell'organizzatore).

3) Risposte a salto non forzanti in un nuovo colore su aperture o interventi e risposte non forzanti in un nuovo colore da parte di un giocatore non passato di mano sull'apertura di uno a colore.

b) Non devono essere allertate le seguenti categorie di dichiarazioni in tutte le situazioni:

1) Le aperture a livello 1 giocando quinta nobile.

2) Le aperture di 1 fiori e di 1 quadri giocando quinta nobile e miglior minore (come miglior minore s'intende il minore più lungo ed, a parità di lunghezza, le fiori a prescindere dalla qualità del colore; perciò giocando quinta nobile e quadri quarte, l'apertura di 1 fiori dovrà essere allertata).

3) Qualsiasi dichiarazione a Senza Atout con mani che possiedono un minimo di 12 punti, come definita al paragrafo b) del punto 2.4 dell'Appendice 1.

b.1) Se i sipari non sono in uso, NON allertate le seguenti dichiarazioni:

4) Tutti i CONTRO e SURCONTRO a qualsiasi livello e con qualsiasi significato.

5) Qualsiasi dichiarazione a livello quattro o più, fatta eccezione per le aperture

<sup>4</sup> Niente altro che un'integrazione.

<sup>5</sup> c.s.

convenzionali.

## 2) Procedura

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

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

**QUESTA PARTE VIENE SOSTITUITA DALL'ADOZIONE DI UNA SPECIFICA NORMATIVA SULL'ALERT, CHE VA A COSTITUIRE L'APPENDICE 3, E RIPORTATA IN ALLEGATO C.<sup>6</sup>**

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

#### REGOLAMENTO SULL'UTILIZZO DEI SIPARI

I sipari devono essere utilizzati in ogni occasione sia possibile

#### DESCRIZIONE DELLE OPERAZIONI

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

Nord pone il board sul carrello

L'apertura è chiusa (e così deve rimanere per tutto il periodo licitativo) in maniera tale che il carrello possa appena passare sotto di essa

I giocatori estraggono le carte dal board

Le chiamate vengono effettuate mediante cartellini licitativi

Il giocatore pone la chiamata selezionata in maniera tale che sia visibile solo dal lato del giocatore che ha effettuato la chiamata

La prima chiamata di un giocatore deve toccare l'estremità sinistra del suo segmento di carrello e le successive chiamate dovranno essere parzialmente sovrapposte con cura ed in maniera omogenea verso destra

Dopo che due giocatori seduti dallo stesso lato del sipario avranno effettuato le loro chiamate, Nord o Sud (a seconda del caso) spingono il carrello verso il centro del sipario in maniera tale che sia visibile solo ai giocatori dell'altro lato (*i giocatori sono responsabili del fatto di poter prendere visione di tutte le chiamate poste sul carrello*)

Essi effettuano le loro chiamate nella stessa maniera ed il carrello viene spinto di nuovo dall'altro lato

Questa procedura continua sino a che la dichiarazione non è terminata

Dopo che i quattro giocatori hanno avuto la possibilità di rivedere la dichiarazione (equivalente al diritto di ottenere la ricapitolazione della dichiarazione), i giocatori ripongono i cartellini licitativi nei rispettivi contenitori

Dopo che un attacco legale è stato scoperto, il sipario viene aperto il minimo necessario per permettere a tutti i giocatori di vedere le carte del Morto e le carte giocate in ogni presa

### **ALERTS E SPIEGAZIONI**

---

<sup>6</sup> Come spiegato nell'introduzione alla nuova normativa sistemi, c'era da completare un percorso di adeguamento alla normativa internazionale cominciato l'anno scorso. La maggior parte della normativa che viene ora separata da questo contesto era già conforme al WBF Alerting Policy, tuttavia, tanto per qualche errore di traduzione, che per piccole – necessarie – modifiche sostanziali, si è ritenuto tanto di proporre una nuova versione più aderente alle specifiche del Consiglio Direttivo – quanto di spostarla in appendice, come accade per WBF Alerting Policy medesimo.

Un giocatore che effettua una chiamata da allertare deve avvisare il suo compagno di sipario, il partner dovrà allertare quando il carrello arriva dall'altro lato del sipario.

L'Alert deve essere effettuato ponendo il cartellino Alert sopra l'ultima chiamata del compagno di sipario nel suo segmento di carrello; il giocatore che ha ricevuto l'alert deve confermare di averne preso nota ritornando il cartellino all'avversario.

Spiegazioni delle chiamate:

- Durante il periodo licitativo: in ogni momento un giocatore può richiedere, per iscritto, al suo compagno di sipario una completa spiegazione della/delle chiamate avversarie; la risposta dovrà essere anch'essa data per iscritto.

- Durante il periodo di gioco: le domande nel corso del periodo di gioco dovranno essere effettuate per iscritto a sipario chiuso. Il sipario sarà riaperto dopo che la risposta sia stata data per iscritto.

### **MODIFICHE ALLE PENALITA' QUANDO I SIPARI SONO IN FUNZIONE**

Il Codice Internazionale del Bridge di Gara ha pieno effetto eccetto nelle situazioni qui sotto indicate:

- **Art. 9A2b1, Art. 42B3, Art. 431b**: Il Morto può attirare l'attenzione sulla carta di un difensore preventivamente esposta.

- **Art. 13**: I punteggi arbitrari artificiali e le penalità prescritte nel primo capitolo si applicano solo se la chiamata è stata trasmessa dall'altro lato del sipario.

- **Art. 20**: Sino a quando i cartellini licitativi **non sono** stati rimossi dal carrello, un giocatore ottiene la ricapitolazione della dichiarazione ispezionandoli. Alla prima presa, quando un giocatore è ancora autorizzato ad ottenere una ricapitolazione della dichiarazione ma non può farlo mediante l'ispezione dei cartellini licitativi, il giocatore ottiene la ricapitolazione della dichiarazione per iscritto dal suo compagno di sipario.

- **Art. dal 26 al 32; Art. 34; Art. dal 36 al 39**: per le infrazioni coperte da questi articoli dovranno essere utilizzate le seguenti procedure:

**Il carrello non è passato**: Prima che il carrello venga spinto dall'altro lato il compagno di sipario di colui che ha commesso l'infrazione deve attirare l'attenzione sulla stessa e chiamare l'arbitro. L'arbitro dovrà informare che essa non può essere comunque accettata e perciò permettere che sia rettificata senza penalità

**Entrambe le linee colpevoli**: quando, non ostante tutto, la chiamata eseguita infrangendo il codice è stata spinta dall'altro lato del sipario ed entrambe le linee sono colpevoli (come quando qualsiasi giocatore commette un'infrazione licitativa e il giocatore preposto - Nord o Sud - spinge il carrello prima della rettifica), la responsabilità di attirare l'attenzione sull'infrazione e perciò di chiamare l'arbitro passa ad entrambi i giocatori dell'altro lato del sipario. L'arbitro riporterà il carrello dal lato dove l'infrazione è stata commessa invitando a correggere l'irregolarità senza penalità. Questa infrazione licitativa non può essere accettata.

**Solo una linea colpevole**: quando una licita irregolare viene passata dall'altro lato del sipario ed una sola linea è colpevole (quando cioè il giocatore che ha commesso l'infrazione licitativa - Est o Ovest - spinge inoltre il carrello dall'altro lato del sipario), entrambi i giocatori dall'altro lato del sipario hanno la responsabilità di attirare l'attenzione sull'infrazione e perciò di chiamare l'arbitro. L'arbitro riporterà il carrello dal lato del giocatore che ha commesso l'irregolarità e si applicheranno le penalità previste dal Codice con l'eccezione che la dichiarazione irregolare non potrà essere accettata.

**Irregolarità non notata**: quando la dichiarazione irregolare è passata dall'altra parte del sipario e nessun giocatore la nota così che o la dichiarazione finisce o il carrello viene spinto di nuovo dalla parte del sipario dove l'irregolarità era avvenuta, la dichiarazione rimane senza

penalità o rettifiche. Naturalmente, nel caso di dichiarazione inammissibile, si applicherà l'art. 35.

**Informazioni autorizzate e non:** Le informazioni derivate da chiamate cancellate non sono autorizzate per ogni coppia colpevole ma sono autorizzate per ogni coppia innocente. Se l'arbitro determina che l'informazione non autorizzata derivata da una chiamata cancellata preclude una normale dichiarazione dovrà assegnare un punteggio artificiale.

#### **QUESTA PARTE VIENE AGGIUNTA<sup>7</sup>**

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

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

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

Tuttavia, nel caso di Nord o Sud<sup>8</sup>, qualora l'avversario di sinistra abbia effettuato una dichiarazione, oppure abbia domandato informazioni sul significato della licita in oggetto, o, comunque, Nord o Sud siano venuti in possesso – da fonte estranea – di informazioni che possano influenzare la decisione di cambiare la dichiarazione, questo cambiamento non verrà permesso, a nessuna condizione (quindi, nemmeno secondo il dettato dell'art. 25B).

Nel caso, invece, di Est o Ovest<sup>9</sup>, quanto sopra trova a sua volta applicazione, ma solo fino a che il carrello non venga passato dall'altro lato del sipario. Quando, invece, il carrello sia stato passato dall'altro lato, l'art. 25B torna ad applicarsi come se non ci fosse il sipario, ma sempre a condizione che non sia avvenuto niente di quanto descritto in precedenza.

- **Art. 33: Chiamate contemporanee.** La chiamata successiva è cancellata senza penalità

- **Art. 40: Alerts.** Ogni chiamata da allertare deve essere immediatamente allertata sia da chi la effettua sia dal suo compagno una volta che il carrello è passato dall'altro lato del sipario.

- **Art. 41A: Attacco iniziale fuori turno.** Il compagno di sipario di colui che ha attaccato fuori turno deve cercare di prevenire anche questa irregolarità

Un attacco iniziale fuori turno effettuato a carta coperta viene ritirato senza penalità

Un attacco iniziale fuori turno a carta scoperta viene ritirato senza penalità se il sipario non è ancora stato aperto.

Quando il sipario è stato aperto dopo un attacco iniziale fuori turno a carta scoperta, senza che la linea del dichiarante sia colpevole e o l'altro giocatore non ha ancora attaccato a carta scoperta: l'attacco è considerato fuori turno e si applica l'art. 54

o se l'altro giocatore ha già attaccato a carta scoperta: la carta di colui che ha attaccato fuori turno diviene una carta penalizzata maggiore

Quando il dichiarante o il morto hanno incorrettamente aperto il sipario, l'attacco deve essere accettato, il morto esporrà le sue carte e il dichiarante giocherà la seconda carta di quella presa.

L'arbitro assegnerà un punteggio arbitrale se ritiene che il giocatore che ha aperto irregolarmente il sipario oppure colui che ha attaccato fuori turno avrebbe potuto sapere che l'azione irregolare da lui commessa avrebbe potuto risultare vantaggiosa per la sua linea.

- **Art. 73D: Variazioni di tempo.** Durante il periodo licitativo, dopo che un avversario ha agito velocemente, è corretto aggiustare il tempo di permanenza del carrello sia ritardando la

<sup>7</sup> Si tratta della attuale interpretazione, tanto in Italia che a livello internazionale.

<sup>8</sup> O, in ogni caso, quei giocatori che siano, in quel lato del sipario, i primi a dover dichiarare una volta che il carrello sia stato passato.

<sup>9</sup> O, in ogni caso, quei giocatori che siano, in quel lato del sipario, i secondi a dover dichiarare una volta che il carrello sia stato passato.

propria licita (ponendo il cartellino licitativo scoperto di fronte a sè ma non sul carrello), sia aspettando prima di passare il carrello. **(Non è ammissibile con l'uso dei sipari che venga effettuata una riserva sulla mano da parte del compagno di sipario di un giocatore che ha esitato prima di effettuare una qualsivoglia dichiarazione)** **QUESTA PARTE VIENE CANCELLATA<sup>10</sup>**

- **Art. 76: Spettatori.** Gli spettatori non possono sedere in maniera tale che permetta loro di osservare entrambi i lati del sipario.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 4**

##### **1.POSIZIONI NEI TORNEI A SQUADRE**

A ciascuna squadra viene assegnato il ruolo di squadra di casa o squadra ospite un numero approssimativamente uguale di volte, fermo restando quanto stabilito dalla F.I.G.B. specificamente in relazione alle squadre che annoverano coppie che adottano sistemi altamente convenzionali.

L'assegnazione viene fatta al momento del sorteggio. La squadra di casa viene indicata per prima nelle tabelle e nel programma ufficiale e siede in N/S in sala aperta e in E/O in sala chiusa. La squadra di casa ha il diritto di sedersi, per la prima metà dell'incontro, dopo i suoi avversari (chiamati squadra ospite). Nella seconda metà dell'incontro, le coppie della squadra di casa si sederanno per prime, nella posizione che preferiranno, sia in sala aperta che in sala chiusa. Un cambio di coppie o di compagni può essere fatto solo dopo che metà incontro è stato giocato, secondo le disposizioni dell'Organizzazione. Un cambio di compagno forma una nuova coppia. Una nuova coppia, nel secondo tempo, prende il posto della coppia che sostituisce.

Quando la squadra di casa ha nominato i giocatori per il secondo tempo e questi si sono seduti, la squadra ospite farà sedere i suoi giocatori secondo lo schema tecnico che ha stabilito. Non si possono fare ulteriori cambiamenti a quelli descritti, a meno che l'Arbitro in carica non dia il permesso. Questo può essere dato solo in caso di malattia di un giocatore o per altri motivi altrettanto validi. Durante un incontro i giocatori non possono lasciare la sala nella quale stanno giocando, se non con il permesso dell'Arbitro, e, se giocano in sala chiusa, devono uscire accompagnati dall'Arbitro o da un suo assistente. Il gioco in sala aperta può iniziare solo quando i giocatori delle due squadre in sala chiusa hanno preso regolarmente posto al tavolo.

##### **2.SOSTITUTI**

a)Nei tornei individuali o a coppie:(Mitchell/Howell)

---

<sup>10</sup> Non c'è alcun motivo per prevedere una regola tanto vessatoria. Il far rilevare un'esitazione dalla parte del sipario dove è avvenuta rappresenta una seria compromissione dei diritti del partito innocente, dato che spesso sarà proprio questa azione a far sapere all'altro lato del sipario che cosa sia successo. Tuttavia, qualora il fatto venga comunque acclarato, e non ci siano dubbi che fosse stato autonomamente notato dall'altro lato, la situazione rientra ora in quella di una normale informazione non autorizzata. Da notare come, con la norma che si chiede ora di sopprimere, l'Arbitro era – ovviamente direi – comunque obbligato a modificare il risultato a sfavore del partito colpevole, e il non farlo a favore di quello innocente è davvero draconiano. C'è stata un'infrazione, quella del partito colpevole, che ha provocato un danneggiamento, mentre c'è stata una mera irregolarità procedurale che non ne ha causato alcuno, e sembra senza senso trattarle alla stessa stregua. Un ulteriore punto a sfavore della vecchia norma è che era del tutto sconosciuta ai giocatori, e per loro totalmente incomprensibile una volta che gli venisse spiegata, e questo per il notevole motivo spiegato in precedenza. Difficile far accettare ad un giocatore che non è stato causa di alcun danneggiamento che deve subire una penalità a volte pesantissima (non modificare il risultato in un caso di informazioni non autorizzate può facilmente costare molti IMP).

A livello internazionale il trattamento di queste situazioni è quello descritto: seria compromissione dei diritti del partito innocente ma non loro perdita. L'assurdità della norma è sottolineata in nota 14.

Un concorrente può essere sostituito solo da un giocatore di uguale od inferiore categoria/serie. Il numero di turni per i quali un giocatore può essere sostituito è limitato dalle seguenti condizioni:

1) in un torneo di una sola sessione, un concorrente sostituito per più del 50% delle smazzate è eliminato. Se il sostituto ha giocato il 50% o più delle smazzate, acquista tutti i diritti del concorrente originario;

2) 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;

3) 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;

4) 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;

5) nessun giocatore può fare da sostituto se ha già giocato nella gara;

6) 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;

7) l'Arbitro può fare delle sostituzioni di emergenza se è necessario per il buon proseguimento del gioco. Se ciò comporta l'eliminazione di un concorrente, l'Arbitro deve avvisarlo nel momento in cui viene fatta la sostituzione.

b)Nei campionati a coppie:

Si applicano gli Artt. 20 e, a discrezione, 21 del R.C.

c)Nei campionati a squadre:

Si applicano gli Artt. 19 e, a discrezione, 21 del R.C.

d)Nei tornei a coppie e a squadre:

Si applicano gli Artt. 38 e, a discrezione, 39 del R.T.

### 3.ABBANDONO IN GARA A COPPIE

I componenti le formazioni che hanno abbandonato non possono rimanere nei locali ove si svolge la gara.

Si rinvia, altresì, per i campionati, agli Artt. 22 e 24 del R.C. e, per i tornei, agli Artt. 35, 38 e 39 del R.T.

### 4.ABBANDONO DA PARTE DI UNA COPPIA IN UNA GARA OVE SI UTILIZZINO FORMULE TIPO MITCHELL OD HOWELL

In caso di abbandono del torneo da parte di una coppia durante una sessione di gioco, i risultati conseguiti dalla stessa fino a quel momento resteranno validi e l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale per le smazzate successive.

Ove l'abbandono si verifichi tra una sessione e l'altra, i risultati ottenuti rimarranno acquisiti; l'Arbitro potrà provvedere a sostituire la coppia mancante e la nuova formazione concorrerà solo agli eventuali premi di sessione.

Il C.D. della F.I.G.B. potrà escludere dai tornei a coppie quei giocatori che siano incorsi per tre volte nella suddetta mancanza.

Si rinvia, altresì, per i campionati, agli Artt. 22 e 24 dell' R.C. e, per i tornei, agli Artt. 38 e 39 dell' R.T.

### 5.ABBANDONO IN GARA A SQUADRE

I componenti le formazioni che hanno abbandonato non possono rimanere nei locali ove si svolge la gara. Si rinvia, per i campionati, agli Artt. 22 e 23 dell' R.C. e, per i tornei, agli Artt. 38 e 39 dell' R.T.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 5**

##### **ERRATA POSIZIONE AI TAVOLI NELLE GARE A SQUADRE**

1.ROUND ROBIN: Quando l'incontro a squadre si disputa in un unico tempo di gara valgono le regole relative al torneo "Danese" applicando il relativo articolo del Regolamento Campionati.

Quando l'incontro a squadre si svolge in due o più tempi di gara, ed i giocatori di siedono in posizione errata rispetto a quanto dovuto: se l'errore è nel primo tempo sarà attribuita una penalità pari al 20% del punteggio di parità dell'incontro (3 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre. Il risultato finale dell'incontro sarà stabilito dal confronto delle mani giocate nel secondo tempo. Se l'errore è nel secondo tempo di gara, la penalità sarà del 40% del punteggio di parità dell'incontro (6 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre. L'incontro sarà definito dal confronto delle mani giocate nel primo tempo.

Se l'incontro è su più di due tempi di gara, la penalità del 40% viene assegnata quando l'errore è avvenuto nell'ultimo turno, mentre sarà assegnata quella del 20% nei turni intermedi.

Laddove ci si accorgesse dell'errore (o prima del cambio dei board o anche dopo) l'Arbitro dovrà rettificare la posizione (in senso orario) del/dei board nell'altra sala in modo da poter effettuare il confronto, se non su tutti, almeno su parte dei board di quel tempo. I board giocati in posizione errata saranno annullati senza ulteriore penalità.

2.K.O.: Se l'incontro si svolge con la formula di K.O. non esistono penalità poiché anche un solo i.m.p. qualifica la squadra, ma se l'incontro finisce in parità con un tempo o più di uno annullati per posizione errata dei giocatori, il numero delle smazzate da giocare per lo spareggio sarà conteggiato sul totale delle smazzate giocate in posizione corretta.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 8**

##### **1.TEMPO DISPONIBILE PER OGNI SMAZZATA**

Nei tornei a coppie, prima dell'inizio di un turno di gara, l'Arbitro annuncia che il tempo di gioco è fissato in 8 smazzate all'ora, ove altrimenti non specificato.

Nei tornei a squadre, all'inizio di ogni incontro l'Arbitro comunica l'ora entro cui ogni (mezzo) incontro dovrà terminare, sulla cadenza di 8 smazzate all'ora, ove altrimenti non specificato.

I tempi di gioco sotto riportati comprendono anche l'eventuale smazzatura e le spiegazioni dei sistemi:

Per 10 board il tempo di gioco fissato è di 1 ora e 30 minuti;

" 12 " " " " 1 " e 45 " ;

" 14 " " " " 2 ore;

" 16 " " " " 2 " e 15 minuti;

" 18 " " " " 2 " e 30 " ;

" 20 " " " " 2 " e 45 " ;

" 22 " " " " 3 " ;

" 24 " " " " 3 " e 15 minuti;

In caso di gara con i sipari i suddetti tempi di gioco saranno aumentati di 5 minuti.

##### **2.SANZIONI PER GIOCO LENTO**

Nei tornei a coppie quando l'Arbitro constata che una coppia gioca con lentezza eccessiva, applicherà alla stessa una penalità per ogni smazzata che ostacoli il regolare svolgimento del torneo stesso. Se l'Arbitro sarà costretto a non far giocare una smazzata, dovrà applicare un punteggio arbitrale **artificiale** secondo il disposto dell'Art. 12/C/1.

Nei tornei a squadre, allo scadere del termine fissato, l'Arbitro avvertirà i capitani che il termine è scaduto e che hanno inizio 5 minuti di tolleranza. Al termine di questi, per la prima infrazione, l'Arbitro comminerà un'ammonizione. Ove la stessa squadra incorra in nuovo ritardo, dopo la prima ammonizione, anche se si tratti di un incontro successivo, verrà comminata la penalità di 1 V.P. Ogni 2 ammonizioni, comminate per qualunque motivo, si applicherà la penalità della perdita di 1 V.P. e, a parità di punti, apparirà per prima in classifica la squadra senza ammonizione residua.

Nel caso in cui non sia possibile determinare attraverso il rapporto dei Commissari di tavolo o il giudizio dell'Arbitro, quale delle due squadre contendenti sia colpevole del ritardo, le penalità di cui sopra vanno inflitte ad entrambe le squadre: in questi casi l'Arbitro Capo potrà comminare penalità più severe., ivi compreso l'annullamento dei board non ancora giocati. QUESTA PARTE VIENE SOPPRESSA<sup>11</sup>

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

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

- da 5,01 a 10 minuti = 1 V.P. (o numero di M.P. minimi necessari
- da 10,01 a 15 minuti = 2 V.P. per ottenere i suddetti V.P. secondo
- da 15,01 a 20 minuti = 3 V.P. la scala 25-0 adottata per quella
- da 20,01 a 25 minuti = 4 V.P. determinata gara)
- da 25,01 a 30 minuti = 5 V.P.

Ove il ritardo superi i 30 minuti, l'incontro verrà dato vinto alla squadra presente e si applicherà quanto previsto dall'art. 21 del Regolamento Campionati (Forfait).

Nei casi d'incontro con formula a K.O. , le penalità saranno attribuite in M.P. secondo la tabella precedente.

Se entrambe le squadre di uno stesso incontro dovessero ritardare, le penalità da comminare saranno calcolate separatamente per ogni squadra.

Nei casi d'incontro con Sistema "Danese" si applicherà il relativo articolo del Regolamento Campionati.

In alternativa alla applicazione di penalità l'Organizzazione Responsabile potrà decidere di annullare un board ogni 8 minuti di ritardo nella presentazione assegnando il risultato di 3 imp alla squadra innocente per ogni board annullato; il massimo numero di boards annullabili sarà di tre (due nei caso di incontri di 5/6 mani, uno negli incontri di 4 mani). QUESTA PARTE VIENE SOPPRESSA<sup>12</sup>

### 4.CUMULO DELLE PENALITA'

Le penalità previste nelle norme F.I.G.B. sono cumulabili. Ciò significa che una squadra che abbia subito un'ammonizione per ritardo nella presentazione alla gara, potrà, ad esempio, dopo una penalità per gioco lento, venire privata di 1 V.P.

<sup>11</sup> Come in altre parti, si è voluta limitare la discrezionalità dell'Arbitro in materia di annullamento dei boards – giocati o meno. Questa pratica è sconosciuta a livello internazionale, per il giusto motivo che si vuole che ogni incontro abbia sempre e comunque un risultato ottenuto dalla disputa dei boards previsti per tutti. Come si può notare, l'unico riferimento a questa possibilità è stato lasciato qualche rigo sopra, dove si parla però di “costrizione”, e cioè di situazioni tecniche e/o logistiche eccezionali. In altre parole, si è voluta accentuare la necessità che l'Arbitro sia per quanto possibile un elemento neutro, togliendogli il potere di interferire sugli aspetti tecnici del gioco.

<sup>12</sup> Altra norma talebana. L'annullamento di un board può provocare una gravissima ingiustizia se sia stato già giocato nell'altra sala. In realtà questo non era nella spirito della norma, ma il fatto che non fosse specificato ha portato più di una volta a vedere arbitri compiere questa aberrazione. Con questa modifica lo si è reso impossibile.

I V.P. non verranno sottratti da quelli conseguiti in un singolo incontro, ma da quelli ottenuti in classifica generale e, a parità di punti, apparirà per prima in classifica la squadra senza ammonizione residua.

#### 5.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 e la coppia E/O a controllare. In caso di errata o incompleta trascrizione l'Arbitro deve penalizzare entrambe le coppie del 10% del Top.

Nei tornei a mani predisposte se l'errore deriva dall'errata ripartizione delle carte in sede di duplicazione iniziale, entrambe le coppie preposte alla duplicazione saranno penalizzate del 20% del Top.

Qualora sia stata omessa sullo score la registrazione di un risultato, lo stesso verrà ripristinato attribuendo ad entrambe le coppie il 40% del Top.

Inoltre l'entità della penalità per la mancata o incompleta registrazione della carta d'attacco è lasciata alla discrezionalità dell'arbitro.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 11**

##### 1.ASSISTENZA ALLA SQUADRA

Un componente di una squadra, durante i suoi turni di riposo, non può assistere i suoi compagni durante il gioco, ivi compreso, limitatamente alla sala chiusa, il C.N.G.

##### 2.CAPITANO NON GIOCATORE

Il nominativo del C.N.G. deve essere notificato all'atto della registrazione iniziale della squadra. Si applica l'Art. 28 del R.C.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 12**

**MANI MEDIE** IL TITOLO VIENE SOSTITUITO DAL SEGUENTE PUNTEGGI ARBITRALI ARTIFICIALI<sup>13</sup>

In caso di assegnazione di uno o più **mani medie** QUESTA PARTE, E CISCUNA DELLE SEGUENTI DELLO STESSO TIPO, VENGONO RIFORMULATE COME SEGUE **punteggi arbitrali artificiali** il calcolo del punteggio per le coppie interessate verrà effettuato mediante l'uso della formula di Neuberg.

Il metodo che prevede per il calcolo della fiche l'abbassamento di un punto del top per ogni punteggio arbitrale artificiale presente, e il relativo innalzamento di un punto pot è ammesso solo quando, per cause contingenti, non sia possibile applicare la formula di Neuberg.

Nel caso in cui il punteggio arbitrale artificiale assegnato a una coppia sia il 60% (**mano media** **punteggio arbitrale artificiale** senza colpa) questo verrà adeguato alla media conseguita, quando superiore, dalla coppia stessa nel turno di cui fa parte la smazzata. (Art.88 e, se non basta, Art.12/C).

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

**Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 16**  
**INFORMAZIONI NON AUTORIZZATE**

<sup>13</sup> Niente di particolare. Il “mani medie” del vecchio testo è evidentemente sbagliato dato che ogni punteggio arbitrale artificiale porta alle conseguenze descritte nel paragrafo. Si tratta certamente di un errore di “copia-incolla” che andava emendato.

Se un giocatore non annuncia immediatamente agli avversari che intende riservarsi di chiamare più tardi l'arbitro (casi contemplati nel paragrafo A punto 1) o non ottempera al disposto enunciato al paragrafo A punto 2 perde il diritto all'intervento arbitrale.

Un successivo intervento arbitrale potrà solo annullare l'illecito vantaggio eventualmente conseguito dagli avversari. **QUESTA PARTE VIENE SOPPRESSA**<sup>14</sup>.

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

#### **LE DICHIARAZIONI**

Se un giocatore effettua una dichiarazione a salto pertanto comunque più alta di quanto necessario a superare la licitazione precedente, deve esibire il cartellino licitativo "STOP" prima di rendere tale dichiarazione. Il mancato rispetto della norma oltre che poter essere

considerato violazione all'art.16 e quindi applicarne i disposti, comporterà comunque una penalità, che l'Arbitro dovrà assegnare, pari al 10%. **QUESTA PARTE VIENE SOPPRESSA**<sup>15</sup>

Il suo avversario di sinistra non può dichiarare se non dopo una pausa di dieci secondi. Il mancato rispetto della norma può essere considerata violazione dell'art.16 e quindi applicarne i disposti.

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 20**

#### **1. RICHIESTE DI SPIEGAZIONI**

Giocando senza sipario, la spiegazione può essere fornita solo dal compagno del giocatore che ha fatto la dichiarazione o la giocata convenzionale, **QUESTA PARTE VIENE**

**AGGIUNTA** salvo che si tratti del dichiarante o del morto.<sup>16</sup>

#### **2. INTERVENTO DELL'ARBITRO**

Se al giocatore che ha effettuato la richiesta a norma dell'Art. 20, permangono dei dubbi circa il significato della chiamata o della giocata, egli deve appellarsi all'Arbitro, il quale potrà invitare l'interessato a fornire maggiori delucidazioni, allontanando dal tavolo, se lo ritiene opportuno, il compagno dell'interessato per il tempo necessario. (Art.40/D)

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 40**

(per quanto attiene alla regolamentazione dei SISTEMI PERMESSI vedi l'Appendice 1 pubblicata a seguire delle Norme Integrative) (per quanto attiene alla regolamentazione delle DICHIARAZIONI PSICHICHE vedi l'Appendice **2 4** pubblicata a seguire delle Norme Integrative)

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

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

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

1) nei tornei a coppie del 20% del Top;

<sup>14</sup> Questa norma è notoriamente illegale, perché modifica un articolo del codice che è inderogabile. Gli arbitri sanno da molti anni che non la devono applicare, ma, sempre per i soliti problemi di "copia-incolla" è sopravvissuta a varie modifiche di queste norme integrative nelle quali non hai mai avuto diritto di cittadinanza. Da notare come sia dello stesso tipo di quella di cui alla nota 10. Tuttavia, dato che l'argomento della 10 non è un articolo del codice, ma la normativa riguardo al gioco con i sipari, per quella non si può parlare di illegalità. Tuttavia, è facile cogliere l'evidente contraddizione che si genererebbe mantenendola.

<sup>15</sup> Questa norma è tanto sbagliata che gli arbitri sperano di non doverla mai applicare. Un altro esempio di una tendenza vessatoria della vecchia normativa nei confronti dei giocatori. Proviamo a pensare alla povera signora che si dimentica lo stop e si vede chiamato l'Arbitro dal tipico avversario arrogante, che chiede che la si penalizzi sebbene il suo comportamento non abbia causato alcun danno. Oppure alla faccia che fa un arbitro quando gli viene chiesto che deve applicare la norma a seguito della licita 1NT – 3NT! Se l'Arbitro è Ortensi può permettersi di ridere e andare via, ma un altro non poteva che affibbiare una penalità che francamente non ha senso. Il Codice ci spiega chiaramente come comportarsi: il mancato stop rappresenta un'informazione non autorizzata.

<sup>16</sup> Modifica di valore solo formale, dato che la correzione è ovvia, ma tanto per dovere di precisione.

2) nei tornei a squadre di 2 i.m.p.; **QUESTA PARTE VIENE SOPPRESSA<sup>17</sup>**

Nei tornei a coppie, il morto perde i propri diritti e sarà soggetto alle suddette penalità **QUESTA PARTE VIENE SOPPRESSA<sup>18</sup>** se prende visione del modulo dei punteggi prima del termine della giocata.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 74**

##### REFERTI ARBITRALI

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

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 78**

##### 1.PUNTI DI VITTORIA

Nei tornei fra più squadre disputati su incontri di 8 smazzate od oltre, si consiglia di applicare le tabelle approvate dalla W.B.F. che prevedono punteggi sino a 25-0

Nei tornei fra più squadre giocati su incontri di oltre 16 smazzate, ove si adottano i Punti di Vittoria semplici, si assegnano a ciascuna squadra per ogni incontro vinto 2 V.P. (Punti di Vittoria semplici) e 1 V.P. per ogni incontro pareggiato.

In ogni caso, a parità di punti, apparirà per prima in classifica la squadra senza ammonizione residua.

##### 2.MARGINI DI VITTORIA

a)Nei tornei nei quali la classifica venga compilata

in base ai V.P. semplici (2-0 e 1-1) la vittoria si realizza conseguendo un vantaggio in I.M.P. superiore a 1/5 del numero delle smazzate sempre che il numero delle smazzate non superi le 64. In quest'ultimo caso, qualunque sia il numero delle smazzate, la vittoria si consegue con 13 I.M.P. di differenza attiva.

b)Negli incontri a punti di partita (Total Points),

la vittoria si realizza quando l'incontro, se disputato su 32 smazzate, ha dato luogo ad una differenza superiore a 500 punti e, se disputato su 64 smazzate, ha dato luogo ad una differenza superiore a 1.000 punti. In detti incontri si segnano gli onori che, in caso di omissione, possono venire iscritti dall'Arbitro sui moduli, anche dopo la loro firma da parte dei giocatori.

c)Negli incontri a K.O. anche un solo I.M.P. determina la vittoria di una squadra.

In caso di parità verrà giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 boards = 2 boards).

In caso di ulteriore parità si procederà al gioco di 1 solo board, prima in sala chiusa e poi in sala aperta, e si proseguirà sino all'ottenimento dello spareggio.

##### 3.PUNTEGGIO PER LA SQUADRA CHE RIPOSA

Nel caso in cui una squadra sia in riposo e la scala dei V.P. utilizzata sia quella sul:

a) 10-0, le verrà assegnato il punteggio di 7 V.P. e + 7 I.M.P.

b) 12-0, le verrà assegnato il punteggio di 9 V.P. e + 12 I.M.P.

c) 14-0, le verrà assegnato il punteggio di 10 V.P. e + 12 I.M.P.

d) 25-0, le verrà assegnato il punteggio di 18 V.P. con il minimo di I.M.P. necessari ad ottenerli.

##### 4.SPAREGGI NELLE GARE A COPPIE

<sup>17</sup> Altro esempio di integralismo penalizzatorio e, per questo, mai applicato da nessun Arbitro. Così come per la norma sullo stop si è andato ripetendo nei vari stages di "dimenticarsi" di applicarla, ma, come l'altra, è sopravvissuta grazie al solito "copia-incolla".

<sup>18</sup> Nient'altro che l'ovvia conseguenza dell'eliminazione della penalità.

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 od Howell,

1) in tornei a più sessioni con classifica per somma di punti o a percentuale, si terrà conto del posto di classifica occupato nei vari tempi da ciascuna coppia;

2) in tornei a più tempi e con classifica compilata in base al posto di graduatoria si confronteranno i punti ottenuti dalle coppie ex-aequo;

3) in tornei a tempo unico si prenderanno in considerazione tutti gli astucci giocati da una o più coppie in parità. Sull'astuccio giocato da due o più coppie verranno assegnati 2 punti per ogni risultato superiore in M.P. a quello di altre coppie in parità (così per un astuccio giocato da tre coppie in parità, si assegneranno 4 - 2 - 0 punti alle tre coppie). Sull'astuccio giocato da una sola delle coppie in parità si assegneranno 2 M.P. per un risultato sopra la media, 1 punto per la media e 0 punti per un risultato sotto la media. La coppia o il concorrente che attraverso tale conteggio avranno ottenuto il massimo punteggio, risulteranno vincenti.

In caso di ulteriore parità si seguirà il criterio preferenziale del maggior numero di massimi e quindi del minor numero di minimi e infine dei semi-minimi e dei semi-massimi.

b) se la gara si è svolta con formula Barometer, si applicherà quanto previsto nel seguente paragrafo 25 (Spareggi nelle gare a Squadre) al punto a).

#### 5. SPAREGGI NELLE GARE A SQUADRE

In caso di parità in V.P. tra due squadre vale:

a) Negli incontri all'Italiana (Round Robin),

1) l'incontro diretto in i.m.p., nel caso in cui tutti gli incontri del girone abbiano ottenuto un risultato; in caso contrario o se la parità permane

2) il quoziente di i.m.p. in tutti i match giocati dalle squadre (totale degli i.m.p. positivi diviso gli i.m.p. negativi) (vedi norma relativa del R.C.); se la parità permane

3) total points ottenuti dalle squadre negli incontri giocati tra loro; se la parità permane

4) quoziente di total points di tutti gli incontri giocati dalle squadre; se la parità permane

5) viene giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 board = 2 board), sino all'ottenimento dello spareggio.

In caso di parità in V.P. tra tre o più squadre, lo spareggio sarà effettuato:

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

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

b) Negli incontri a K.O. verrà giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 board = 2 board), sino all'ottenimento dello spareggio.

c) Negli incontri a sistema Danese, se i V.P. e la differenza degli i.m.p. fossero pari, si provvederà ad eseguire il quoziente fra gli i.m.p. positivi e gli i.m.p. negativi. (vedi norma relativa del R.C.)

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 79**

##### RETTIFICHE ALLE REGISTRAZIONI

Nei tornei a coppie i risultati possono essere corretti, su segnalazione dei giocatori, entro il termine definito dall'Arbitro per giocare il board o i board dell'ultimo turno. Eventuali richieste di correzioni successive saranno accettate entro il termine di 15 minuti dalla esposizione delle fiches solo nel caso si tratti di risultati inammissibili.

Negli incontri a squadre, nel caso in cui una sessione di gioco sia composta da più turni, qualora i tempi intercorrenti fra un turno e l'altro non permettano la mera applicazione dell'art. 79C, i risultati si intenderanno definitivi nel momento in cui avrà inizio il turno successivo.

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 80**

#### **ARBITRO DEL TORNEO**

Secondo quanto previsto dall'art. 28 del R.T., tutti i tornei sono arbitrati da arbitri iscritti all'Albo Federale. La designazione degli arbitri per i tornei di società e locali è effettuata nel rigido rispetto delle normative federali dettate per la designazione degli arbitri. La designazione degli arbitri per tutti i Campionati ed i tornei è di competenza del settore Arbitrale della F.I.G.B.

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 81**

#### **PROCEDURE TECNICHE**

L'Arbitro ha facoltà di decidere la scelta delle procedure tecniche più adatte ad assicurare il buon esito della gara, in conformità con il Codice, il Regolamento Campionati, il Regolamento Tornei ed il regolamento particolare della gara da disputarsi.

Non sono ammesse deroghe al Codice o al Regolamento Campionati e Tornei. Qualora gravi ragioni impedissero il regolare svolgimento della gara entro i limiti del suo speciale regolamento, l'Arbitro ha facoltà di introdurre nel regolamento stesso le modifiche strettamente indispensabili.

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

#### **1. CARTE SPOSTATE DI 90 GRADI NEGLI ASTUCCI**

Se si accerta, dopo che uno o più giocatori hanno visto le carte, che queste erano sistemate erroneamente nell'astuccio con una rotazione di 90 gradi, in modo che le carte destinate ad una coppia siano toccate alla coppia avversaria, le coppie del tavolo precedente verranno penalizzate. La penalità si applica anche nel caso che le carte siano male imbussolate parzialmente (Nord in Est, o Sud in Ovest). Nei tornei a squadre si applicherà quanto previsto al punto 13 del Regolamento dei Campionati F.I.G.B. a squadre. Nei tornei a coppie l'Arbitro apporgerà le correzioni opportune alla disposizione delle carte e assegnerà la mano media alle coppie del tavolo in cui l'errore è stato rilevato. Quest'ultimo comma non si applica quando ricorra il caso previsto al punto 7 della presente norma integrativa (punteggi per astucci con carte scambiate).

#### **2. CARTE SPOSTATE DI 180 GRADI NEGLI ASTUCCI**

Se si accerta, dopo che uno o più giocatori hanno visto le carte, che queste erano state sistemate erroneamente nell'astuccio con una rotazione di 180 gradi, in modo che le carte destinate a Nord siano toccate a Sud e quelle destinate a Est siano toccate a Ovest,:

1) nei tornei a coppie l'Arbitro assegnerà il 60% del Top ad entrambe le coppie e penalizzerà le coppie del tavolo precedente del 10% del Top;

2) nei tornei a squadre la mano sarà annullata e le squadre verranno penalizzate di 3 i.m.p. ciascuna.

#### **3. CARTE DI UNA SOLA COPPIA INVERTITE NEGLI ASTUCCI**

Se si accerta, dopo che uno o più giocatori hanno visto le carte, che le mani di una delle coppie erano erroneamente scambiate nell'astuccio, mentre quelle dell'altra coppia occupavano la posizione corretta:

a) nei tornei a coppie si applicherà il punto 7/a-b/1-2 della presente norma integrativa;

b) nei tornei a squadre si applicherà il punto 7/c della presente norma integrativa.

#### **4. ASTUCCIO SPOSTATO DI 90 GRADI**

Qualora un astuccio venga collocato sul tavolo con orientamento ruotato di 90 gradi e uno o più giocatori prendano visione della mano che a loro non spettava, l'Arbitro disporrà:

a) nei tornei a coppie, che la smazzata venga giocata senza rettifica dell'errato orientamento ed il suo risultato sarà ritenuto valido; inoltre infliggerà un'ammonizione ad entrambe le coppie.

b) nei tornei a squadre, l'annullamento della smazzata senza ripetizione ed infliggerà una penalità di 3 i.m.p. ad entrambe le squadre.

#### 5.ASTUCCIO SPOSTATO DI 180 GRADI

Qualora un astuccio venga collocato sul tavolo con orientamento ruotato di 180 gradi e uno o più giocatori prendano visione della mano che spettava al proprio compagno, una ammonizione verrà inflitta ad entrambe le linee. La smazzata verrà poi giocata senza rettifica dell'errato orientamento e il suo risultato sarà ritenuto valido.

#### 6.ERRATA ESTRAZIONE DELLE CARTE

Qualora un astuccio venga collocato sul tavolo con orientamento corretto, ma, ciò nonostante,

un giocatore estragga e guardi le carte destinate ad un altro giocatore, il partito cui appartiene il responsabile della trasgressione verrà penalizzato; in tale ipotesi l'Arbitro disporrà:

a) nei tornei a coppie, che la smazzata venga giocata senza rettifica dell'errato orientamento ed il suo risultato sarà ritenuto valido; inoltre infliggerà una penalità del 10% al trasgressore.

b) nei tornei a squadre, l'annullamento della smazzata senza ripetizione ed una penalità di 3 I.M.P. alla squadra a cui appartiene il giocatore responsabile. La penalità inciderà esclusivamente sul risultato della squadra penalizzata.

**QUESTA PARTE VIENE SOSTITUITA DA CIO' CHE SEGUE<sup>19</sup>**

#### 1. CARTE IMBUSSOLATE IN MODO NON CORRISPONDENTE AL DIAGRAMMA

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

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

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

Se al termine della giocata si accerta che, pur risultando ogni singola mano composta di 13 carte, una o più carte si trovano scambiate fra una mano e l'altra rispetto alla distribuzione originaria, l'Arbitro disporrà nel modo seguente:

a) nei tornei a coppie, ove ciò sia avvenuto per un numero di turni di gioco compreso tra uno e tre, assegnerà tanti punteggi arbitrari artificiali quanti sono stati i tavoli dove gli astucci sono stati giocati con le carte mal disposte:

a. nel caso di un unico risultato anomalo:

attribuirà il 60% del Top alle coppie del tavolo in cui si è rilevato l'errore

b. nel caso di due risultati anomali (due turni di gioco disputati con la stessa distribuzione irregolare quindi paragonabili tra loro):

<sup>19</sup> Altro problema di "copia-incolla" Una volta – giustamente – emanata la normativa di cui al vecchio punto 7, tutte i punti precedenti hanno perso significato, e sono brevemente riassumibili come proposto. E' bene fare pulizia perché la sussistenza della forma precedente può portare, come capitato non di rado, a molta confusione.

il punteggio da attribuire, riferito al Top, sarà del 65% alle coppie che hanno ottenuto il miglior risultato e del 55% alle coppie loro avversarie.

c. nel caso di tre risultati anomali (tre turni di gioco disputati con la stessa distribuzione irregolare quindi paragonabili tra loro):

i punteggi da attribuire, riferiti al Top, saranno del 70% alla coppia che ha ottenuto il miglior risultato e del 50% alla coppia sua avversaria, del 60% alla coppia che ha ottenuto il risultato intermedio ed alla sua avversaria, del 50% alla coppia che ha ottenuto il peggior risultato e del 70% alla sua avversaria.

Dopo aver effettuato il suddetto accertamento ed assegnati i punteggi arbitrari artificiali alle coppie coinvolte, l'Arbitro penalizzerà del 10% del top la/e coppia/e del tavolo dove è avvenuto lo scambio delle carte, non intervenendo, evidentemente, sul risultato ottenuto a quel tavolo.

Nei tornei a mani predisposte se l'errore deriva dall'errata ripartizione delle carte in sede di duplicazione iniziale, entrambe le coppie preposte alla duplicazione saranno penalizzate del 20% del Top. QUESTA PARTE VIENE SOPPRESSA<sup>20</sup>

Qualora i turni di gioco, disputati con la distribuzione irregolare, siano superiori tre dovrà essere obbligatoriamente usata la formula di Neuberg per il conteggio dei risultati. (Art.87/B).

c) nei tornei a squadre annullerà la smazzata ed infliggerà, ai giocatori responsabili dello scambio, una penalità di 3 i.m.p..

### 3.CONTROLLO DELLE CARTE PER MEZZO DEL CARTELLINO INDIVIDUALE

Qualora la gara venga disputata con l'impiego dei cartellini individuali di smazzata (curtain cards), ogni giocatore dovrà accertare la corrispondenza delle proprie carte con la registrazione del cartellino. Il giocatore che rileverà eventuali discordanze, dovrà far ricorso all'Arbitro prima di iniziare la licitazione. L'Arbitro procederà come segue;

a) nel caso che la discordanza dipenda da un mero errore di trascrizione, apporterà la correzione necessaria e farà proseguire il gioco senza penalità;

b) nel caso previsto dal punto 7.1 della presente norma integrativa (Singole carte scambiate) QUESTA FRASE VIENE SOPPRESSA<sup>21</sup>, infliggerà la relativa penalità, ricollocherà le carte spostate nella mano dovuta e farà giocare ugualmente la smazzata, sempre che l'irregolarità non abbia fornito informazioni rilevanti ai fini della dichiarazione e della giocata.

1) In quest'ultimo caso e se uno dei giocatori in possesso di una o più carte sbagliate aveva già licitato prima che l'errore venisse rilevato e corretto, dovrà:

a) nei tornei a coppie, sospendere il gioco e assegnare la mano media;

b) nei tornei a squadre, annullare la smazzata ed attribuire un punteggio arbitrale secondo il disposto degli artt. 6D e 86C.(\*)

2) in caso contrario dovrà:

a) nei tornei a coppie, penalizzare entrambe le coppie responsabili e applicare il punto 1 della presente norma integrativa (singole carte scambiate);

b) nei tornei a squadre, annullare la smazzata senza farla ripetere.

(\*) Sostituire una smazzata, che ha evidentemente un suo punteggio, (il precedente "rismazzare") non è più un obbligo regolamentare bensì un punteggio arbitrale.

### Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 88

#### PUNTI DI INDENNITA' NELLE GARE A SQUADRE

<sup>20</sup> Questa penalità è già descritta in precedenza. Da notare che in ambito internazionale la penalità medesima è molto più severa, dato che varia tra il 50% e il 100% del top.

<sup>21</sup> Conseguentemente alla modifica di cui sopra

Nelle gare a squadre, quando ad una coppia innocente viene attribuito un punteggio arbitrale artificiale senza alcuna colpa, alla squadra di tale coppia saranno attribuiti 3 I.M.P. (es. 60% a coppie = 3 I.M.P. a squadre).

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 90**

#### **USCITA NON AUTORIZZATA DALLA SALA CHIUSA**

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

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 92 e 93**

#### **1.DIRITTO AL RECLAMO**

In tutte le competizioni federali (Campionati, Simultanei, Tornei, ecc.) nelle quali è prevista la direzione della competizione con un solo arbitro, le decisioni assunte da quest'ultimo sono immediatamente esecutive. E' ammesso unicamente ricorso al Collegio Nazionale Gare, siffatta facoltà non sussiste in caso di decisioni assunte dal Conduttore di tornei locali, la cui decisione è inappellabile.

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

#### **2.TEMPO DEL RECLAMO**

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

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

#### **3.PROCEDURA PER IL RECLAMO**

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

#### **4.PROCEDURA PER IL RICORSO AL C.N.G.**

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

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

#### **5.ERRORE TECNICO**

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

## 6.ACCEZZAZIONE DELLA DECISIONE

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

### **Appendice 1 : Regolamentazione dei Sistemi Permessi**

#### 1.OBIETTIVI

Gli obiettivi sono di assicurare che i campionati e le gare della F.I.G.B. possano essere svolti in modo idoneo ed adeguatamente gestiti, con pari e corretta opportunità per tutti i partecipanti, prendendo, allo stesso tempo, nella dovuta considerazione il progresso e le innovazioni.

#### 2. DEFINIZIONI

##### 2.1 Generale

Mano media: una mano contenente 10 punti onori (Milton Work) (i valori distribuzionali non contano)

Debole: forza in punti onori inferiore a quella di una mano media

Forte: forza in punti onori superiore di un Re o più rispetto a quella di una mano media

Naturale: una dichiarazione o giocata non convenzionale (come da definizione nelle Leggi)

Convenzionale: una dichiarazione che contenga informazioni supplementari riguardo alla lunghezza del colore o alla forza della mano. (N.B. Artificiale = Convenzionale)

Lunga/Lunghezza: tre o più carte

Corta: due carte o meno

Incontro Lungo: un incontro di 17 o più smazzate

Incontro Corto: un incontro di meno di 17 smazzate

##### 2.2 Sistemi HUM (altamente inusuali)

Per le intenzioni di questo regolamento, un metodo altamente inusuale (HUM) significa qualsiasi sistema che contenga uno o più dei seguenti accordi di coppia:

a) Passo in posizione di apertura che mostri almeno i valori generalmente accettati per un'apertura a livello uno, anche ove siano possibili alternative deboli.

b) Un'apertura a livello uno che possa essere, per accordo di coppia, più debole del Passo.

c) Un'apertura a livello uno che possa essere fatta, per accordo di coppia, con valori di un Re o più al di sotto dei valori di forza media.

d) Un'apertura a livello uno che possa mostrare, per accordo di coppia, lunghezza o corta in un seme specifico.

e) Un'apertura a livello uno che possa mostrare, per accordo di coppia, o lunghezza in un seme specifico o lunghezza in un altro.

**ECCEZIONE:** uno in un minore nei sistemi a base Fiori o Quadri Forte

## 2.3 Classificazione dei Sistemi

Per facilitare il riconoscimento ed il trattamento, i sistemi saranno identificati da uno o più dei

seguenti:

a) un adesivo colorato della F.I.G.B.;

b) il rispettivo nome del colore (scritto a macchina o a mano);

c) un segno di spunta sulla convention card vicino al color e relativo – secondo le seguenti descrizioni:

**Verde** : sistema Naturale Lungo-Corto o Quinta Nobile.

**Blu**: Fiori Forte/Quadri Forte, ove 1 Fiori/1 Quadri sia sempre forte

**Rosso**: Artificiale.

Questa categoria comprende tutti i sistemi artificiali che non ricadano sotto la definizione di metodi altamente inusuali (HUM) [vedi la definizione in calce] o in quella di Fiori Forte/Quadri Forte (vedi "Blu").

Ad esempio un sistema ove 1 Fiori mostri tre opzioni – naturale con le Fiori, una mano bilanciata di forza specifica o un'apertura di 1 Fiori Forte; o un sistema nel quale i metodi base (ad esclusione dell'intervallo di punteggio di 1SA) siano variabili a seconda della posizione, della zona o quant'altro; o un sistema che utilizzi dichiarazioni Deboli o Multi (con o senza opzioni deboli) in sequenze potenzialmente competitive.

**Giallo** : Metodi Altamente Inusuali ('HUM') come definiti precedentemente.

## 2.4 Convenzioni e Treatments Brown Sticker (adesivo marrone)

Le seguenti convenzioni o treatments sono classificati come 'Brown Sticker':

a) Qualsiasi apertura da 2 Fiori a 3 Picche che:

1) potrebbe essere debole (per accordo può essere fatta con valori al di sotto della forza media) e

2) non prometta almeno quattro carte in un seme noto.

**ECCEZIONE**: La dichiarazione mostri almeno quattro carte in un seme noto se Debole. Se la dichiarazione non mostra un colore noto di quattro carte, deve mostrare una mano con un Re o più oltre i valori di forza media. (Spiegazione: Ove tutti i significati Deboli mostrino almeno un colore noto di quattro carte ed i significati Forti mostrino una mano con un Re o più oltre i valori di forza media, non è da considerarsi una convenzione 'Brown Sticker')

**ECCEZIONE**: Un'apertura a livello due in un minore che mostri una sottoapertura di due in un nobile, con o senza un'opzione di mano forte (Multicolored) come definito nel Libro delle Convenzioni della WBF.

b) Un'apertura di 1 S.A. effettuata con una settima o con più di nove carte in due semi e/o che presenti vuoti nella mano. Purchè non rientrino nelle esclusioni di cui sopra, sono, perciò, permesse le aperture con mani con le quali si pensi di giocare a S.A.

c) Un intervento diretto su apertura naturale di uno a colore che non prometta almeno quattro carte in un colore noto.

**ECCEZIONE**: Un intervento naturale a Senza Atout.

**ECCEZIONE:** Qualsiasi surlicita che mostri una mano forte. N.B.: per mano forte è da intendersi una mano di minimo 13 p.o. con requisiti tali da poter prevedere di giocare almeno manche autonomamente o con un minimo di aiuto da parte del compagno.

**QUESTA PARTE VIENE SOPPRESSA (VEDI REGOLAMENTAZIONE SISTEMI)**

**ECCEZIONE:** Una surlicita a salto in un colore avversario noto che chiedi al partner di dichiarare 3SA con il fermo in tale colore.

d) Qualsiasi dichiarazione di bicolore Debole a livello due e tre che, per accordo, possa essere effettuata con tre carte o meno in uno dei colori.

e) Dichiarazioni psichiche protette o richieste dal sistema.

f) Utilizzazione di 3 o più sistemi correlati o meno alle posizioni e o vulnerabilità.

g) Nessuna delle precedenti restrizioni è applicabile alle difese convenzionali contro aperture forti o artificiali o alle difese contro convenzioni 'Brown Stickers' In aggiunta alla classificazione dei sistemi come da punto 2.3, ogni coppia che utilizzi convenzioni 'Brown Stickers' deve indicarle insieme alla classificazione del proprio sistema.

#### 2.5 Segnalazioni Criptate

In aggiunta alle restrizioni sui metodi dichiarativi e sulle convenzioni sopra citate, i giocatori non possono utilizzare metodi di segnalazione nei quali il messaggio o i messaggi contenuti nelle segnalazioni siano nascosti al dichiarante a causa di una specifica chiave disponibile solo ai difensori (ovvero, le segnalazioni criptate non sono ammesse).

#### 2.6 Aperture Casuali

E' vietato aprire mani a livello di uno che possono contenere meno di otto punti onori e delle quali non vengono fornite ulteriori definizioni.

**QUESTA PARTE VIENE SOSTITUITA DALL'ADOZIONE INTEGRALE DEL TESTO WBF, COSI' COME NUOVAMENTE TRADOTTO A CURA DI MAURIZIO DI SACCO E RIPORTATO IN APPENDICE A<sup>22</sup>, E, IN PARTICOLARE, DAL TESTO MODIFICATO IN MODO DA FARLO CORRISPONDERE ALLE CARATTERISTICHE DEI CAMPIONATI DELLA FIGB, COSI' COME RIPORTATO IN APPENDICE B<sup>23</sup>.**

<sup>22</sup> L'attuale versione non si discosta di molto dalla normativa internazionale. Tuttavia, dato che erano presenti anche errori di traduzione, si è preferito operare un completo lavoro di revisione.

<sup>23</sup> Alcune modifiche sono solo formali – come lo scrivere FIGB al posto di WBF – altre, invece, fatte in modo da far corrispondere la norma con la nostra classificazione degli eventi. Al di là di questo, tuttavia, il testo corrisponde perfettamente con quello WBF.

### 3. SISTEMI PERMESSI AI CAMPIONATI E GARE DELLA F.I.G.B.

In relazione all'aspetto dei sistemi permessi ai Campionati e gare della F.I.G.B., gli eventi saranno divisi in tre categorie:

#### **Categoria 1: Campionato Italiano a Squadre di Società Serie A, Open e Signore, e Fase Finale della Coppa Italia, Open e Signore.**

E' proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

Per tali eventi tutti i sistemi sono permessi, compresi quelli che utilizzano Convenzioni "Brown Sticker", ma le squadre che le utilizzino dovranno consegnare la propria carta delle convenzioni anticipatamente, comprensiva degli specifici moduli da utilizzarsi per queste licite, riportati nelle appendici 1 e 2. Oltre a questo, la coppia che utilizzi una o più "Brown Sticker", dovrà essere seduta al tavolo 5 minuti prima dell'inizio del tempo ufficiale di gioco, e fornire per iscritto agli avversari una valida difesa contro ogni convenzione di questo tipo. Gli avversari, a loro scelta, potranno preparare una loro difesa scritta contro dette convenzioni. In entrambi i casi, detta difesa sarà considerata essere parte della convention card, ma, contrariamente alla norma, potrà essere consultata dagli avversari al tavolo.

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

E' proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

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

**In questa categoria non è possibile utilizzare Convenzioni non abituali "Brown Sticker", salvo diversa, specifica disposizione da parte della FIGB.**

Nei Campionati a squadre, la F.I.G.B., a suo giudizio, potrà consentire l'utilizzo di Convenzioni non abituali "Brown Sticker". In questo caso, valgono le relative disposizioni di cui per gli eventi di prima categoria.

QUESTA PARTE VIENE RIFORMULATA COME SEGUE<sup>24</sup>:

#### **Categoria 1: Campionato Italiano a Squadre di Società Serie A, Open e Signore, e Fase Finale della Coppa Italia, Open e Signore.**

Per tali eventi tutti i sistemi sono permessi – ad eccezione degli HUM ma compresi quelli che utilizzano convenzioni "Brown Sticker" con adeguate delucidazioni, ma le squadre che le utilizzano dovranno consegnare la propria carta delle convenzioni anticipatamente unitamente agli specifici moduli per tali convenzioni. In questo caso, la coppia che utilizzi convenzioni non abituali, oltre ad essere seduta al tavolo 5 minuti prima dell'inizio del tempo ufficiale di gioco, dovrà fornire per iscritto una valida difesa ad ogni convenzione non abituale. Gli avversari, a loro scelta, potranno preparare una difesa scritta contro dette convenzioni. In entrambi i casi, detta difesa sarà considerata essere parte della convention card, ma, contrariamente alla norma, potrà essere consultata dagli avversari al tavolo.

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

E' proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

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

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

Nei Campionati a squadre, la F.I.G.B., a suo giudizio, potrà consentire l'utilizzo di Convenzioni non abituali "Brown Sticker". In questo caso, la coppia che utilizzi convenzioni non abituali, oltre ad essere seduta al tavolo 5 minuti prima dell'inizio del tempo ufficiale di

<sup>24</sup> La norma era scritta in maniera confusa; la ri scrittura è solo formale.

gioco, dovrà fornire per iscritto una valida difesa ad ogni convenzione non abituale. Gli avversari, a loro scelta, potranno preparare una difesa scritta contro dette convenzioni. In entrambi i casi, detta difesa sarà considerata essere parte della convention card, ma, contrariamente alla norma, potrà essere consultata dagli avversari al tavolo.

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

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

**Categoria 4: i Tornei Societari.**

Possono essere dettate diverse regolamentazioni dalla Società Sportiva organizzatrice.

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

#### 4. DOCUMENTAZIONE DEI SISTEMI

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

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

#### 5. CARTA DELLE CONVENZIONI E FOGLI SUPPLEMENTARI

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

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

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

- 1) Tutte le aperture artificiali (fatta eccezione per le aperture forti di 1 o 2 Fiori)
- 2) Le risposte deboli e convenzionali alle aperture naturali
- 3) Tutte le dichiarazioni convenzionali di intervento su aperture naturali di uno a colore (assicurandosi che tutti gli interventi in bicolore siano spiegati dettagliatamente; il modo migliore di fare ciò consiste nello scrivere: "Bicolori" ed includere i numeri di riferimento ai relativi punti dei fogli supplementari, i quali forniranno i particolari).

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

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

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

#### 6. DIFESA CONTRO CONVENZIONI 'BROWN STICKER'

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

#### 7. SANZIONI PER IL MANCATO RISPETTO DELLE NORME RELATIVE AI SISTEMI PERMESSI

Nel caso di Gare a Coppie :

a) Se l'Arbitro viene chiamato al tavolo prima del cambio e:

1) Il partito innocente si è accorto dell'infrazione nel corso del ciclo licitativo o all'esposizione del morto: offrirà alla linea innocente l'opzione fra l'assegnazione di un punteggio arbitrale artificiale di 60/40 in suo favore o la continuazione del gioco senza ulteriori interventi arbitrari (n.b. i giocatori della linea innocente non potranno comunque consultarsi e in caso di risposta contemporanea alla domanda dell'arbitro la volontà di continuare il gioco prevale su quella di accettare l'assegnazione di un punteggio arbitrale artificiale; le informazioni tratte dalla scelta della linea innocente sono considerate non disponibili per la linea colpevole).

2) Il partito innocente non è in grado di accorgersi dell'infrazione se non a fine mano; l'Arbitro lascerà il risultato ottenuto se è favorevole all'innocente, in caso contrario assegnerà 60% all'innocente e 40% al colpevole.

3) Se a far rilevare l'irregolarità prima della fine del gioco, che non appaia dalle carte del morto, è un componente della linea colpevole; l'Arbitro farà continuare il gioco e assegnerà il miglior risultato alla linea innocente tra quello ottenuto al tavolo e il 60% mentre alla linea colpevole assegnerà il peggior risultato tra quello ottenuto al tavolo e il 20%.

b) Se l'errore è rilevato dopo l'effettuazione del cambio, il risultato resta acquisito.

Nel caso di Gare a Squadre:

Se il board non è stato giocato nell'altra sala e l'arbitro è chiamato prima che la linea innocente abbia dichiarato nel board successivo o della fine del turno:

1) Il partito innocente si è accorto dell'infrazione nel corso del ciclo licitativo o all'esposizione del morto: offrirà alla linea innocente l'opzione fra l'annullamento del board con assegnazione di 3 imp in suo favore (il board non viene giocato nell'altra sala) o la continuazione del gioco senza ulteriori interventi arbitrari (n.b. i giocatori della linea innocente non potranno comunque consultarsi e in caso di risposta contemporanea alla domanda dell'arbitro la volontà di continuare il gioco prevale su quella di accettare l'assegnazione di un punteggio arbitrale artificiale; le informazioni tratte dalla scelta della linea innocente sono considerate non disponibili per la linea colpevole).

2) Il partito innocente non è in grado di accorgersi dell'infrazione se non a fine mano; l'Arbitro offrirà alla linea innocente l'opzione tra l'annullamento del board con assegnazione di 3 imp in suo favore (il board non viene giocato nell'altra sala) e il mantenimento del risultato al tavolo.

3) Se a far rilevare l'irregolarità prima della fine del gioco, che non appaia dalle carte del morto, è un componente della linea colpevole; l'Arbitro farà continuare il gioco e offrirà alla

linea innocente l'opzione fra l'annullamento del board con assegnazione di 3 imp in suo favore e - 6 imp alla linea colpevole (il board non viene giocato nell'altra sala) e il mantenimento del risultato al tavolo. Se il board è stato giocato nell'altra sala e l'arbitro è chiamato prima che linea innocente abbia dichiarato nel board successivo o della fine del turno: Il board dovrà essere giocato e quindi:

a) l'arbitro assegnerà alla linea innocente il miglior risultato tra quello ottenuto al tavolo e 3 imp (nel caso 3 la linea colpevole segnerà il peggior risultato tra quello ottenuto al tavolo e meno 6 imp).

**Eccezione: qualora il cattivo risultato del board al tavolo dove è avvenuta l'irregolarità fosse interamente da attribuirsi alla linea innocente (ad ex. una azione azzardosa al di là di ogni pur aggressiva logica bridgistica e/o una pesante distrazione etc.) , nessun risarcimento sarà dovuto alla stessa che perciò, nel board in oggetto, si vedrà assegnato il risultato ottenuto al tavolo mentre la linea colpevole segnerà -3 o -6imp a seconda del caso.**

Se l'arbitro è chiamato quando la linea innocente ha dichiarato nel board successivo o dopo la fine del turno il risultato è acquisito.

Per gli allievi tempo necessario per sottoporre al giudizio arbitrale il mancato rispetto di una norma relativa ai sistemi permessi è quello previsto dall'art.79C.

In qualunque delle ipotesi sopra esposte l'arbitro potrà comunque comminare alla coppia colpevole una sanzione minima del 10% nel caso di un torneo a coppie e di 3 imp nel caso di tornei a squadre.

**QUESTA PARTE VIENE SOPPRESSA (VEDI REGOLAMENTAZIONE SISTEMI).**

## **Appendice 2 : Regolamentazione delle Dichiarazioni Psiciche**

### **1. DICHIARAZIONI PSICHICHE ED AZIONI SIMILI BASATE SU ACCORDI DI COPPIA**

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

a) accordi espliciti che le dichiarazioni psichiche siano previste o la costituzione di protezioni da esse da sistema sono classificate come 'Brown Sticker'. (Regola dell' 8)

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

b) cognizione del fatto che di tanto in tanto possano esservi pesanti deroghe ai normali significati delle dichiarazioni e laddove la natura od il tipo di deroga possano essere anticipati, devono essere chiariti sulla carta delle convenzioni. Queste capacità di capire possono essere state accordate esplicitamente, derivare da espliciti accordi, o possono essersi sviluppate dall'esperienza di coppia, o essere frutto di una mutua conoscenza non disponibile agli avversari. Tali sensibilità cognitive Quale che sia il caso, devono essere elencate sulla carta tra le convenzioni che possono richiedere una speciale difesa, ed i fogli supplementari devono riportare dettagliatamente le situazioni in cui queste deroghe

possono capitare, e le previsioni e le prassi di rilievo della coppia quali ne siano le conseguenze e le aspettative nella pratica di coppia. Metodi di questo tipo sono ammissibili in competizioni di qualsiasi categoria, se illustrati in modo soddisfacente. Atteso che siano illustrati in modo soddisfacente, metodi di questo tipo sono ammissibili in competizioni di qualsiasi categoria.

c) principi simili si adottano in caso di azioni psichiche nel gioco della carta da parte dei difensori. Continuerà ad essere il caso che psichiche casuali possano capitare come i regolamenti permettono, senza avvertimento, fintanto che queste non possano essere meglio anticipate dal compagno che dagli avversari.

Continua ad essere il caso che possano essere effettuate psichiche casuali – come permesso dal regolamento – senza alcun avvertimento, fino a quando queste non possano essere previste dal compagno più di quanto non lo siano dagli avversari.

d) Principi simili si applicano anche nel caso di azioni psichiche nel gioco delle carte di un difensore.

## 2. PROIBIZIONI

In particolare sono proibite :

a) psichiche in aperture o interventi diretti convenzionali (viene valutata e sanzionata come psichica qualunque accorciamento di una lunghezza promessa e/o una variazione superiore a +/-

– 3 punti dai limiti definiti).

b) Psichica di punteggio in aperture naturali (7 p.o. o meno in aperture a livello di 1).

(Sono consentite psichiche in aperture naturali od in interventi naturali. La forza promessa non

determina la convenzionalità di una dichiarazione: per esempio una sottoapertura di 2 Cuori va

allertata ma non viene considerata convenzionale).

QUESTA PARTE VIENE RIFORMULATA COME SEGUE – VEDI PROPOSTA DI MODIFICA ALLA NORMATIVA SUI SISTEMI PERMESSI

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

b) A livello di Tornei Locali – sia Federali che Societari – è fatto divieto di effettuare psichiche volontarie di qualsiasi genere – tanto relativamente alla lunghezza dei colori che alla forza – in fase di apertura, intervento e risposta. Quale che sia stato l'esito della mano, l'Arbitro penalizzerà la coppia colpevole del 10% del top, riservandosi di risarcire la coppia innocente qualora abbia subito un danneggiamento quale diretta conseguenza dell'infrazione.

## 3. COME VALUTARE UNA MANO FORTE

Qualche problema potrebbe sorgere nella determinazione della forza di una mano con la quale

un giocatore ha deciso di utilizzare l'apertura artificiale forte del suo sistema. In questi casi, per stabilire se questa apertura è da considerarsi "psichica" oppure no, viene suggerita questa formula di valutazione:

**X + Y + (1) = Z + 8** dove:

**X** = p.o. della mano

**Y** = somma della lunghezza dei due pali più lunghi oppure del palo più lungo più la metà (0,5 si

arrotonda per eccesso) dello stesso palo più lungo se questo secondo valore è superiore alla

lunghezza del secondo palo (es. 7222 vale 7 + 4).

**(1)** = punto lasciato alla discrezione arbitrale (ad es. per premiare la concentrazione di onori).

**Z** = p.o. minimi previsti dal sistema per l'apertura forte.

**QUESTA PARTE VIENE AGGIUNTA** Si sottolinea come si tratti di un suggerimento, e che, specie in presenza di distribuzioni eccezionali, l'Arbitro deve conservare margini di discrezionalità.

# PROPOSTE DI MODIFICA ALLA NORMATIVA SUI SISTEMI PERMESSI

## INTRODUZIONE

Lo scorso anno il Consiglio Direttivo aveva deliberato l'adeguamento della nostra normativa a quella internazionale<sup>25</sup>, con particolare riferimento a tutto quanto è contenuto nelle nostre norme integrative in varie materie, quali:

- regolamento di "Alert";
- regolamento inerente il gioco con i sipari;
- politica riguardo i sistemi permessi.

Per quanto riguardante il regolamento del gioco con i sipari, l'adeguamento non è stato ancora formalmente effettuato (mancano cioè, nelle nostre norme, alcune delle necessarie integrazioni), tuttavia, la prassi arbitrale si era già da tempo allineata a quanto previsto in ambito internazionale.

Per quanto attiene le disposizioni riguardanti l'Alert, a partire dal 01/01/2005 sono entrate in vigore norme che ricalcano la normativa internazionale (tuttavia, nell'ambito dei dispositivi di attuazione, mancano ancora delle puntualizzazioni riguardanti l'apertura di 1NT).

Per quanto, infine, inerente i sistemi permessi, l'Albo Arbitri ritenne di non recepire immediatamente la direttiva di cui sopra, preferendo seguire una politica di avvicinamento graduale.

Negli ultimi mesi, tanto la Commissione Sistemi che la Commissione Albo Arbitri hanno messo mano anche a quest'ultimo capitolo, che conclude così la marcia verso un completo adeguamento alle normative EBL e WBF.

L'intervento si articola in due punti, uno relativo ad aspetti strettamente interpretativi di norme già in vigore, e l'altro attinente la cancellazione di una serie di norme e

---

<sup>25</sup> Dal 2000 virtualmente non c'è più distinzione tra la normativa della EBL e quella della WBF.

disposizioni attuative che sono peculiari del nostro ordinamento, e che ci discostano di molto da quello internazionale.

Per quanto riguarda il primo dei due, trattandosi nel caso di norme già in vigore, non è necessaria alcuna ratifica e, al solo livello di Campionati, se ne è già data attuazione. Tuttavia, si è ritenuto di inserirli in questo *corpus* in modo da renderne capillare la diffusione a partire dal primo gennaio del prossimo anno, data canonica per questo tipo di operazioni.

Di seguito ne riportiamo il contenuto:

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

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

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

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

**Definizione di “Mano Bicolore”** – In aderenza a quanto riportato nel WBF Conventions Booklet, quando non altrimenti specificato una mano è da considerarsi *bicolore* quando preveda almeno nove carte complessive nei due colori che la compongono, distribuiti almeno 5-4.

La nuova interpretazione va a intervenire là dove la vecchia prevedeva almeno dieci carte distribuite 5-5.

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

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

La parte più significativa di questo documento è quella relativa a tutto quanto riguardante restrizioni, limitazioni e punizioni in ambito dichiarativo, caratteristiche del nostro ordinamento.

In ambito internazionale, così come nell'ordinamento dei paesi di maggiore importanza bridgistica, non c'è alcuna traccia di queste limitazioni (ma c'è n'è una,

che vedremo in seguito, che noi non abbiamo ma che è molto comune all'estero), che, quindi, ci rendevano davvero peculiari.

In sintesi, l'articolo del codice di riferimento è il 40, e cioè quello relativo ad accordi tra compagni.

Tale articolo, oltre a specificare come ogni accordo, tanto palese che no (per il quale, cioè, sia necessaria un'opera di deduzione, oppure la conoscenza dello stile di coppia), debba essere nella disponibilità degli avversari, chiarisce di seguito come il deviare dagli accordi – tanto volontariamente che, come è ovvio, involontariamente, sia perfettamente lecito.

A livello di normativa EBL e WBF, normativa recepita pressoché ovunque, a tale articolo è applicata una sola restrizione, e, in particolare, relativamente al divieto di deviare – più o meno volontariamente – dagli accordi previsti nel caso di **aperture forti e/o convenzionali**.

Il nostro ordinamento, invece, prevedeva una lunga serie di altre limitazioni, spesso limitanti la stessa capacità di giudizio di un giocatore e, quindi, addirittura in contrasto con dei principi squisitamente tecnici<sup>26</sup>.

Inoltre – cosa che ha addirittura prodotto una censura ufficiale del Laws Committee della WBF<sup>27</sup> - ogni penalità per infrazioni di questo tipo era del tutto automatica, anche qualora non fosse stato causato alcun danneggiamento.

Al di là dell'iniquità del punire chi, a norma di articolo 40, non aveva commesso alcuna infrazione al codice, di particolare – negativo – rilievo è il fatto che si attribuisse un indebito vantaggio a chi non era stato in alcun modo danneggiato.

Infatti, relativamente a quanto detto prima sull'unica limitazione imposta dalla normativa internazionale – ovvero riguardo al divieto di deviare dagli accordi previsti nel caso di aperture forti e/o convenzionali – c'è da far rilevare come anche in quel

---

<sup>26</sup> Riportiamo qui due famosi esempi, ma molti altri se ne potrebbero fare:

- a) il divieto di aprire 2♦ multicolor con meno di sei punti, così che, per esempio, era lecito aprire con ♠987654 ♥QJ ♦J32 ♣Q2 ma non con ♠KQ10987 ♥82 ♦10987 ♣6!!!
- b) In divieto di effettuare un intervento di tipo Ghestem con una distribuzione che non fosse almeno 5-5, per cui era lecito, per esempio, interferire di 2 NT sull'apertura avversaria di 1♠ con ♠Q2 ♥2 ♦J7654 ♣Q8765 ma non con ♠2 ♥876 ♦AKQ4 ♣AJ1098 !!!

<sup>27</sup> Minuta del Laws Committee della WBF, Parigi 2001 "this Committee deprecates the reported use of automatic penalties...". Sebbene non esplicitamente citata, l'Italia era allora l'unico paese ad avere questo tipo di ordinamento.

caso non è prevista alcuna penalità automatica. Perché l'Arbitro cambi il risultato bisogna che:

- a) la deviazione dagli accordi sia grossolana (in accordo, cioè, con quanto previsto nella normativa internazionale nella definizione di *psychic call*. Ad esempio, non è considerata passibile di intervento un'apertura di 2♠ che mostri 5+♠ e 4+♣ se effettuata con la 4-4, ma punibile invece se effettuata con una 4333).
- b) L'infrazione deve aver causato un danneggiamento. In questo caso l'Arbitro non prende comunque alcun provvedimento punitivo, ma si limita a ristabilire l'equità, restituendo al partito innocente quanto abbia presumibilmente perso a causa dell'infrazione (tuttavia, ogni margine di dubbio verrà risolto a favore degli innocenti, come previsto dall'art. 12C2 in materia – generica – di punteggi arbitrari).

L'intervento legislativo non va quindi nel senso della nuova definizione di norme, ma, invece, in quello della cancellazione di quelle attualmente in vigore nell'ambito sopra descritto. Questo viene precisato perché sia più semplice comprendere come mai – tanto in sede di Commissione Sistemi che in quella di Commissione Albo Arbitri – si sia data un'ampia valutazione positiva su quello che sarà l'impatto di questa modifica tanto per i giocatori che per gli arbitri.

Non ci saranno, infatti, problemi di interpretazione o di definizione – tipici dell'ordinamento in vigore e che hanno – quelli sì – causato molti problemi tuttora irrisolti (basti guardare quante richieste di chiarimenti giungono in Federazione), ma, invece, una trasparente liberalizzazione.

Gli argomenti a sostegno della modifica, trattati in sede delle commissioni sopra citate, sono, principalmente:

- a) come richiesto dal Consiglio, adeguamento alla normativa internazionale, con conseguente impatto molto positivo sul comportamento di tutti i nostri giocatori impegnati in manifestazioni internazionali o, comunque, che giochino all'estero.

- b) Semplicità e chiarezza della normativa.
- c) Aderenza ai principi tecnici del gioco. L'attuale normativa è odiatissima dai buoni giocatori perché limita, e spesso addirittura impedisce, l'esercizio della capacità di valutazione.
- d) Aderenza ai principi di equità di cui al Codice di Gara. Se era odiata dai buoni giocatori, la normativa in vigore non lo era da meno da parte dei meno bravi – molto più soggetti dei bravi a sbagliarsi, che vedevano puniti severamente dei meri errori senza comprenderne in alcun modo la ragione, avvertendo anzi spesso di subire una vessazione.
- e) Per i punti di cui sopra, molta maggiore serenità nelle nostre competizioni, dettata dall'abolizione di molte situazioni che creavano conflittualità<sup>28</sup>, tanto tra giocatori, che tra giocatori ed arbitri.

La testimonianza del Direttore della Scuola Arbitrale, l'Arbitro Internazionale Maurizio Di Sacco, che è membro di entrambe le commissioni che hanno lavorato sulla materia, conforta pienamente l'adozione del provvedimento. Di seguito si riporta quanto da lui scritto nel presentare questi contenuti al Master annuale degli Arbitri Nazionali, presentazione che si proponeva di raccogliere commenti e valutazioni da parte degli arbitri di vertice:

*“Arbitrando a livello internazionale dal 1996, e con 23 manifestazioni EBL e WBF dietro le spalle, posso portare ad esempio la mia esperienza a quel livello: in tanti anni, e in molte migliaia di mani arbitrate, mi è capitato una sola volta di vedere una violazione di apertura convenzionale – a Sorrento nel 2001 – mentre posso affermare di avere visto infinitamente meno conflitti e litigi di quanti non ne veda al circolo.”*

---

<sup>28</sup> Gli Arbitri non mancheranno di ricordare – e senza alcuna nostalgia – quante volte venivano chiamati per domande del tipo “ma questo si può fare?”, o quante volte la tipica signora li ha guardati sconcertati perché si è vista attribuire un 40% per essersi semplicemente sbagliata e senza aver causato alcun danno, magari a favore di una coppia che l'ha segnata all'indice come “scorretta” e che ha tratto un indebito vantaggio dalla conoscenza del regolamento e dalla conseguente chiamata dell'Arbitro.

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

Tuttavia, rimane un punto da affrontare, il quale ha rappresentato un elemento di critica da varie parti, e, cioè, la possibilità che la liberalizzazione porti a comportamenti quali il deviare frequentemente dagli accordi di coppia non, come è assolutamente lecito, nell'esercizio delle proprie facoltà di giudizio e valutazione, ma al mero scopo di sviare gli avversari.

Una replica è abbastanza semplice: il deviare da accordi di coppia nel caso di licite convenzionali è quanto mai stupido sotto il profilo tecnico. Infatti, a meno di accordi sotterranei e, quindi, una grave forma di illecito peraltro semplice da scoprire (basterà verificare il comportamento del compagno), le conseguenze possono essere disastrose per chi lo faccia, e, nella pratica di gioco, tali comportamenti non si vedono mai neppure all'estero dove sarebbero consentiti (ma, lo ricordo, non in fase di apertura).

L'unico comportamento che potrebbe subire un incremento è l'aprire sotto punteggio in terza posizione. Anche in questo caso, però, il comportamento del compagno deve essere tale da escludere una qualche conoscenza – anche lecita, e cioè derivante dalla pratica di coppia – di questo tipo di azioni. Nel caso, infatti, di reiterati comportamenti di questo tipo, sarebbe configurabile l'utilizzo di un sistema altamente artificiale e, quindi, non permesso.

Infine, si era promesso in precedenza di parlare di una limitazione presente in molti ordinamenti, e che ci sentiamo di consigliare anche nel nostro.

Ci si riferisce, per quelle che siano le manifestazione a carattere locale, al divieto di effettuare dichiarazioni psichiche volontarie, quali, in fase di apertura, intervento, o risposta, la dichiarazione di un colore o di un punteggio inesistenti.

La ratio di questa norma è quello di impedire che giocatori più forti si prendano deliberatamente gioco dei meno bravi, diminuendo il loro piacere di giocare e, alla lunga, allontanandoli dal gioco.

L'Albo Arbitri propone una penalità automatica del 10% del top a chi commetta questo tipo di infrazione, indipendentemente dall'esito che abbia avuto sulla mano, oltre al ristabilimento dell'equità nel caso abbia comportato un danneggiamento.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*a) Perché si configuri una violazione la mano dell'apertore deve essere totalmente irrispettosa dei limiti della convenzione. Per esempio, un'apertura di 2♠, prevista dal sistema con 5♠ e 5♣, può tranquillamente essere effettuata anche con la 44 nei due colori, una violazione configurandosi solo quando non sia presente uno dei due pali. Inoltre, non ci sono limiti di punteggio previsti;*

*b) anche in presenza di una violazione, l'arbitro deve assegnare un punteggio arbitrario solo nel caso ci sia diretta conseguenza tra l'infrazione ed un eventuale danneggiamento subito dagli avversari;*

*c) tale punteggio arbitrario non è quindi mai punitivo. L'arbitro risarcisce la coppia innocente se è il caso, ma solo nei limiti del danneggiamento subito.*

Riassumendo, si propone dunque l'adozione della normativa internazionale relativamente alla materia in oggetto, e, se ritenuto opportuno, l'adozione della proibizione di effettuare psichiche volontarie in occasione dei tornei locali, dando mandato alla Commissione Albo Arbitri di redigere le necessarie disposizioni di attuazione.

# ALLEGATO A

## WORLD BRIDGE FEDERATION

### Published by the Systems Committee of the World Bridge Federation

Distributed by: Anna Gudge, The Old Railway Station  
Long Melford, Sudbury, Suffolk, England C010 9HN  
Telephone: +44 1787 881920 \*\* Fax: +44 1787 881339 \*\*  
email: [anna@ecats.co.uk](mailto:anna@ecats.co.uk)

### **WBF SYSTEMS POLICY 2002 (Adopted December 1994; amended October 1996 January 2000 and August 2002)**

#### **1. Objectives**

The objectives are to ensure that WBF Championships can be properly operated and adequately administered, with a fair and equal chance for all competitors, while at the same time affording proper consideration to progress and innovation; to ensure that players are in no doubt as to what is expected of them with regard to preparation and filing of systems material for WBF Championships.

Additions or amendments to this policy will normally be put into effect only after four months' notice.

#### **2. Definitions**

##### 2.1 General

Average Hand a hand containing 10 high card points (Milton Work) with no distributional values Weak high card strength below that of an average hand

Strong high card strength a king or more greater than that of an average hand

Natural a call or play that is not a convention (as defined in the Laws)

Length three cards or more

Shortage two cards or less

Long Match a match of 17 or more deals

Short Match a match of less than 17 deals

##### 2.2 HUM Systems

For the purpose of this Policy, a Highly Unusual Method (HUM) means any System that exhibits one or more of the following features, as a matter of partnership agreement:

a) A Pass in the opening position shows at least the values generally accepted for an opening bid of one, even if there are alternative weak possibilities

b) By partnership agreement an opening bid at the one level may be weaker than pass.

c) By partnership agreement an opening bid at the one level may be made with values a king or more below average strength.

## WORLD BRIDGE FEDERATION

### Publicato dalla Commissione Sistemi della World Bridge Federation

Distributed by: Anna Gudge, The Old Railway Station  
Long Melford, Sudbury, Suffolk, England C010 9HN  
Telephone: +44 1787 881920 \*\* Fax: +44 1787 881339 \*\*  
email: [anna@ecats.co.uk](mailto:anna@ecats.co.uk)

### **WBF POLITICA DEI SISTEMI 2002 (Adottata nel Dicembre 1994; Corretta nell'Ottobre 1996, Gennaio 2000 e Agosto 2002)**

#### **1. Obiettivi**

Gli obiettivi sono l'assicurare che i Campionati della WBF 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 WBF.

Aggiunte o correzioni a queste norme verranno normalmente rese operanti solo quattro mesi dopo la notifica.

#### **2. Definizioni**

##### 2.1 Generali

*Mano Media* :una mano contenente 10 punti in carte alte (Milton Work) senza valori distribuzionali

*Mano debole*: una mano con una forza in punti onori inferiore ad una di forza media

*Mano Forte*: una mano con una forza in punti onori di almeno un re superiore a quella di una mano di forza media

*Naturale*: una chiamata o una giocata naturale che non sia una convenzione (quale definita nel Codice)

*Lunghezza*: tre o più carte

*Corta*: due o meno carte

*Incontro Lungo*: un incontro di almeno 17 mani

*Incontro Breve*: un incontro di meno di 17 mani

##### 2.2 Sistemi HUM<sup>29</sup>

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

a) un Passo in posizione di apertura mostra almeno valori quali generalmente considerati

<sup>29</sup> High Unusual Method, Sistemi Altamente Artificiali

validi per un'apertura a livello di uno, anche qualora siano incluse possibili alternative deboli  
d) By partnership agreement an opening bid at the one level shows either length or shortage in a specified suit

e) By partnership agreement an opening bid at the one level shows either length in one specified suit or length in another.

**EXCEPTION:** one of a minor in a strong club or strong diamond system

### 2.3 Classification of Systems

In order to facilitate recognition and handling, systems material will be identified by one or more of the following:

- i) a WBF coloured sticker;
- ii) the appropriate name (hand printed or typed) colour;
- iii) a check mark on a convention card next to the appropriate colour - in keeping with the following descriptions:

**Green** Natural

**Blue** Strong Club/Strong Diamond, where one club/one diamond is always strong

**Red** Artificial: this category includes all artificial systems that do not fall under the definition of Highly Unusual Methods (HUM) systems [see definition below], other than Strong Club/Strong Diamond systems (see 'Blue').

Examples would be a system where one club shows one of three types - a natural club suit, a balanced hand of a specific range, or a Strong Club opener; or a system in which the basic methods (other than the no trump range) vary according to position, vulnerability and the like; or a system that uses conventional 'weak' or 'multi-meaning' bids (with or without some weak option) in potentially contestable auctions, other than those described in the main part of the WBF Convention Booklet

**Yellow** Highly Unusual Methods ('HUM') as defined above.

### 2.4 Brown Sticker Conventions and Treatments

The following conventions or treatments are categorised as 'Brown Sticker':

a) Any opening bid of two clubs through three spades that:

i) could be weak (may by agreement be made with values below average strength) AND

ii) does not promise at least four cards in a known suit.

**EXCEPTION:** The bid always shows at least four cards in a known suit if it is weak. If the bid does not show a known four card suit it must show a hand a king or more over average strength. (Explanation: Where all the weak

b) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può essere più debole di un passo

c) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può essere effettuata con valori di un re o meno inferiori alla forza media.

d) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può mostrare tanto lunghezza in uno specifico colore che corta in un altro.

e) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può mostrare lunghezza tanto in uno specifico colore, che in un altro specifico colore.

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

### 2.3 Classificazione dei Sistemi

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

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

**Verde:** Naturale

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

**Rosso:** Artificiale: questa categoria include tutti i sistemi artificiali che non ricadano sotto la definizione di Sistemi Altamente Artificiali (HUM) [vedi la definizione data sopra], e che non siano a base di Fiori/Quadri forte (vedi Blu). Esempi siano un sistema dove un fiori mostri uno dei tre tipi di mani – un colore di fiori, una mano bilanciata di una forza specificata, o un'apertura di un fiori forte, o un sistema dove il metodo di base (al di fuori della forza dell'apertura di un senza) vari secondo la posizione, la vulnerabilità, o la valutazione, o un sistema che usi dichiarazioni convenzionali "deboli" o "multi-significato" (con o senza opzioni deboli) in licite potenzialmente competitive, tranne quelle descritte nella sezione principale del WBF Convention Booklet.<sup>30</sup>

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

### 2.4 Convenzioni e Trattamenti *Brown Sticker*<sup>31</sup>

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

- a) Qualunque apertura dal livello di due fiori a quello di tre picche che:

<sup>30</sup> Il libretto, edito dalla WBF in occasione dei Campionati del Mondo di Albuquerque (1994), che riporta e classifica ogni convenzione conosciuta (N.d.T.).

<sup>31</sup> Boliino Marrone, lasciato in inglese perché il termine originale è quello normalmente usato (N.d.T.).

meanings show at least four cards in one known suit, and the strong meanings show a hand with a king or more above average strength, it is not a Brown Sticker Convention.)

**EXCEPTION:** A two level opening bid in a minor showing a weak two in either major, whether with or without the option of strong hand types, as described in the WBF Conventions Booklet.

b) An overcall of a natural opening bid of one of a suit that does not promise at least four cards in a known suit.

**EXCEPTION:** A natural overcall in no trumps.

**EXCEPTION:** any cue bid suit that shows a strong hand.

**EXCEPTION:** a jump cue bid in opponent's known suit that asks partner to bid 3NT with a stopper in that suit.

c) Any 'weak' two-suited bids at the two or three level that may by agreement be made with three cards or fewer in one of the suits.

d) Psychic bids protected by system or required by system.

e) None of the foregoing restrictions pertain to conventional defences against strong, artificial opening bids or defences against 'Brown Sticker' or HUM conventions.

Additional to the classification of systems in 2.3 above, any partnership using one or more 'Brown Sticker' conventions must indicate this alongside its system classification.

## 2.5 Encrypted Signals

- i) Additional to the restrictions on bidding methods and conventions above, players may not use signalling methods by which the message or messages conveyed by the signals are hidden from the declarer because of some key available only to the

può essere debole (può, per accordo, essere effettuata con valori al di sotto della forza media) E

non promette almeno quattro carte in un colore conosciuto.

**ECCEZIONE;** La dichiarazione mostra comunque quattro carte in un colore conosciuto se debole. Se la dichiarazione non mostra quattro carte in un colore conosciuto allora deve necessariamente mostrare una mano con un re o più al di sopra della forza media (Spiegazione: Dove tutti i significati deboli mostrino quattro carte in un colore conosciuto, e i significati forti mostrino una mano con un re o più al di sopra della forza media non è una Convenzione *Brown Sticker*.)<sup>32</sup>

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

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

**ECCEZIONE:** Un intervento di un senza naturale.

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

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

---

<sup>32</sup> La spiegazione rischia di non essere troppo chiara; vediamo di riassumere: se un'apertura che ricade nel range previsto per le *Brown Stickers* da due fiori a tre picche) prevede dei significati deboli (nove o meno punti), allora quelli forti, per poter essere autorizzati a non mostrare un colore specifico, debbono garantire almeno tredici punti (come, del resto, deriva direttamente tanto dalla definizione di *Brown Sticker* che da quella di mano forte). Tuttavia, se un'apertura in questo range non prevede opzioni deboli (nove o meno punti), allora non è necessario garantire un colore anche se la forza minima prevista è di soli dieci punti (vedi definizione di mano debole).

Per fare un esempio, non ricadono nella definizione di *Brown Sticker* né aperture come quelle che mostrano una tricolore (Quadri livorno, Quadri Italia, Fiori Romano etc.) né quella di tre picche "*Gambling*", perché in entrambi i casi è prevista una forza di almeno dieci punti. Se, tuttavia, queste opzioni fossero inserite quali opzioni in un'apertura multi-significato, allora la loro forza minima prevista dovrebbe essere di tredici punti. (N.d.T.)

defenders (i.e. encrypted signals are not allowed)

#### 2.6 Random Openings

It is forbidden to open hands which, by agreement, may contain fewer than 8 high card points and for which no further definition is provided

### 3. Systems allowed at WBF Championships

In relation to the aspect of Systems to be allowed at WBF Championships, the events will be divided into three categories:

#### **Category 1: Bermuda Bowl, Venice Cup**

For such events all classifications of systems will be permitted, subject to adequate disclosure, but teams using HUM systems must submit their Convention Cards in advance in accordance with the Conditions of Contest and will be subject to a reduction of seating rights, as follows:

Whenever a team with one or more pairs using a HUM system opposes a team that has no such pair, the HUM systems team will be the 'Away' team, and lines up first throughout.

No special seating rights or line-up restrictions shall apply when two teams containing HUM systems pairs (regardless of line-up) oppose one another.

#### **Category 2: The Knock-Out matches of the Olympiad, and other Teams Championships as decided by the WBF Rules and Regulations Committee:**

The use of HUM systems is prohibited.

'Brown Sticker' conventions will be permitted, subject to adequate disclosure, but players using them must submit their Convention Cards & Brown Sticker Announcement Forms (appendix 1) in advance in accordance with the Conditions of Contest. At the same time a viable suggested defence to any Brown Sticker convention must be filed.

#### **Category 3: All other WBF Tournaments & Championships and stages of such events not covered by Categories 1 & 2 above**

The use of both HUM systems and 'Brown Sticker' conventions is prohibited.

### 4. Systems Material

- c) For all Category 1 Teams events, where Yellow (HUM) systems are permitted, any

Qualunque dichiarazione bicolore deboleal livello di due o di tre che per accordo possa essere effettuata con tre o meno carte in uno dei due colori.

Dichiarazioni psichiche protette o richieste dal sistema

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

#### 2.5 Segnalazioni Criptate

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

#### 2.6 Aperture Casuali

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

### 3. Sistemi Permessi nei Campionati WBF

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

#### **Categoria 1: Bermuda Bowl, Venice Cup**

Per tali eventi ogni tipo di sistema sarà permesso, atteso che siano adeguatamente spiegati, ma squadre che usino sistemi HUM dovranno inviare le loro Convention Cards in anticipo secondo quanto stabilito dalle Conditions of Contest<sup>33</sup> e saranno soggette alle seguenti restrizioni del loro diritto di sedersi:

Ogni qualvolta una squadra con una o più coppie che giocano sistemi HUM incontra una squadra che non ha tali coppie, la squadra HUM sarà la squadra "Ospite" e dovrà sempre effettuare il Line-Up per prima.

Non si applicheranno speciali restrizioni al diritto di sedersi o al Line-Up quando due squadre comprendenti coppie che giocano sistemi HUM si incontrino (indipendentemente dal Line-Up<sup>34</sup>).

#### **Categoria 2: Gli incontri a KO delle Olimpiadi, e di altri Campionati a Squadre**

<sup>33</sup> Le Regole che, integrando quelle generali – cioè il Regolamento Campionati della WBF – riportino ogni specifica disposizione per la Competizione della quale sono oggetto. (N.d.T.)

<sup>34</sup> Cioè, anche nel caso che una delle due squadre schierati in quel momento una coppia che gioca un sistema HUM e l'altra, pure possedendone, invece non ne schierati. (N.d.T.)

pair using a HUM system is required (in addition to the normal timely filing of the Convention card and Supplementary Sheets) to submit **the full system** in English at the beginning of the Championship.

Pairs using Green, Blue or Red systems are encouraged to submit their full system in English at the beginning of any WBF Championship.

In decisions taken by Tournament Directors and by the Appeals Committee, pairs who have submitted their full system will be given the benefit of any support this provides for an explanation given at the table, as far as this goes.

#### **5. Convention Cards/Supplementary Sheets**

The principle of adequate disclosure requires that competitors fully disclose all conventions and treatments requiring defensive preparation. In addition to the Convention cards, pairs will use Supplementary Sheets to achieve this objective. The use of Supplementary Sheets is not strictly limited for all events, provided that the entries are properly numbered to correspond to appropriately cross-referenced numbers on the Convention card itself. The sheets must readily legible and the numbered entries must be separated by discernible heavy lines. While brevity is encouraged, particularly for Category 2 and Category 3 events, full disclosure must not be prejudiced in any way as a result. All conventions and treatments requiring defensive preparation must be listed on the front right part of the WBF Card. They must be explained and fully developed (including competitive agreements) either in the appropriate section on the outside or inside of the card, or, where there is inadequate space there, in the first numbered entries on the Supplementary Sheets. The front right part of the Convention Card must include:

- i) All artificial openings (except strong one club/two club openings)
- ii) Response to natural openings which are weak and conventional
- iii) All conventional defensive bids used over natural openings of one of a suit (making sure that all two suited intervention is detailed precisely; the best way to do this is to write: 'Two Suiters' and include a reference number to an early Supplementary Sheet entry, which will provide the particulars). If a pair uses any bid which should have been listed here, but which has been left out, and

#### **come deciso dal Comitato Regole e Regolamenti della WBF<sup>35</sup>:**

L'uso di sistemi HUM è proibito.

Le convenzioni *Brown Sticker* saranno permesse, atteso che siano adeguatamente spiegate, ma i giocatori che le usino devono inviare le loro Convention cards & i loro moduli per l'Annuncio di Convenzioni *Brown Sticker* in anticipo, secondo quanto disposto dalle Conditions of Contest. Allo stesso tempo, dovrà essere compilata un'adeguata difesa contro ogni Convenzione *brown Sticker*<sup>36</sup>.

#### **Categoria 3: Ogni altro Torneo & Campionato WBF o parti di essi tali da non rientrare nelle Categorie 1 & 2 di cui sopra**

L'uso tanto di sistemi HUM che di *Brown Stickers* non è permesso.

#### **4. Materiale per i Sistemi**

Per ogni evento a Squadre di Categoria 1, dove siano permessi sistemi Gialli (HUM), ad ogni coppia che usi un sistema HUM è richiesto (oltre alla normale tempistica di compilazione della Convention Card e dei Fogli Supplementari) di consegnare **l'intero sistema in inglese** prima dell'inizio del campionato.

Le coppie che usino sistemi Verdi, Blu o Rossi sono caldamente invitate a consegnare il loro intero sistema in inglese all'inizio di ogni Campionato WBF.

Di concerto con gli Arbitri e con i Comitati di Appello, alle coppie che abbiano consegnato il loro intero sistema verrà concesso il beneficio di avvalersi di ogni vantaggio che questo comporti per spiegazioni date al tavolo, con la massima estensione possibile.

#### **5. Convention Cards e Fogli Supplementari**

Il principio di un'adeguata spiegazione richiede che ogni partecipante descriva completamente ogni convenzione e accordo che richiedano la preparazione di una difesa. In aggiunta alle Convention Cards, le coppie useranno Fogli Supplementari per raggiungere questo obiettivo. L'uso di fogli supplementari non è strettamente delimitato per nessun evento, atteso che i vari punti siano propriamente numerati in modo da corrispondere agli appropriati numeri di riferimento incrociato sulla Convention Card medesima. I fogli devono essere di facile lettura e i punti numerati devono essere separati da riconoscibili linee pesanti. Sebbene la brevità sia incoraggiata, specialmente per gli eventi di Categoria 2 e Categoria 3, una completa descrizione non

<sup>35</sup> Quali, per esempio, la Roseblum Cup e la Mac Connel Cup. (N.d.T.)

<sup>36</sup> A carico, cioè, degli stessi utilizzatori delle *Brown Stickers*, è anche il fornire ai loro avversari adeguate contromisure. (N.d.T.)

their opponents do not get to their best contract, there will be a strong presumption that the opponents have been damaged by not being able to prepare a defence. The offending pair may also be liable to incur a procedural penalty. Any pair playing a HUM system or 'Brown Sticker' convention has a special obligation to present a complete description of both their bids and subsequent developments (especially competitive developments). If a pair uses an auction that is not fully described, then the same presumption of lack of advance notice (with adjustments and penalties as described in the preceding paragraph) shall apply.

For each tournament, the Conditions of Contest will state the date by which, and the address at which, systems material and Convention Cards (together with telephone and fax number or email addresses of the individuals best equipped to deal with queries regarding the system) must be received. The onus is jointly on the pair, the non-playing captain (where relevant), the NCBO and the Zonal Organisation to obtain the information required to meet this deadline. Failure to meet this deadline will result in automatic penalties, which will be fully described in the Conditions of Contest. Problems with systems should be referred to the Chairman of the Systems Committee or his nominee in accordance with details given in the Conditions of Contest.

After the closing date for submission of systems, the following will be the policy governing any changes to the Convention Card and Supplementary Sheets:

a) Deletion of an item or a statement will be permitted upon application to the Chairman of the Systems Committee or his nominee

b) A change replacing an agreement with another or to introduce a fresh agreement, where the new material is not Brown Sticker, will normally be permitted. The permission to use the new agreement will operate at the discretion of the Chairman, but will normally be from the morning of the second day after notification of the change is issued to other contestants

c) Neither the replacement of a Brown Sticker convention with another Brown Sticker convention, nor the introduction of a new Brown Sticker convention will be permitted. It is strongly emphasised, and all contestants must note, that the policy stated above will be rigorously applied.

## **6. Defence against Yellow (HUM) Systems and Brown Sticker Conventions**

For Team events in Category 1, the following regulations will apply to defensive measures

deve, come conseguenza esserne in alcun modo pregiudicata. Tutte le convenzioni e gli accordi che richiedano la preparazione di una difesa dovranno essere elencati sul frontespizio della Carta WBF. Essi dovranno essere completamente sviluppati (incluso gli accordi in competizione) nell'ambito della loro specifica sezione, nella parte esterna o in quella interna, o, comunque, qualora non vi sia un adeguato spazio, nei primi punti numerati dei Fogli Supplementari. La parte frontale destra della Convention Card deve includere:

i) Ogni apertura artificiale (ad eccezione delle aperture di un fiori/due fiori forti).

ii) Risposte ad aperture naturali che siano deboli e convenzionali.

Ogni dichiarazione difensiva convenzionale che sia usata su aperture di uno a colore naturali (accertandosi che ogni dichiarazione bicolore sia dettagliata con precisione; il modo migliore di farlo è lo scrivere "Bicolore" e includere un numero di riferimento ad uno dei primi punti del foglio supplementare, dove saranno descritte in particolare). Se una coppia usa una dichiarazione che avrebbe dovuto essere elencata lì, ma che è invece stata lasciata fuori, e i loro avversari mancano di raggiungere il miglior contratto, ci sarà una forte presunzione che gli avversari siano stati danneggiati dal non essere stati messi nella condizione di preparare una difesa. La coppia colpevole può inoltre essere passibile di incorrere in una penalità procedurale.

Qualunque coppia che giochi un sistema HUM o una convenzione *Brown Sticker* ha un speciale obbligo di presentare una completa descrizione di tanto le loro dichiarazioni che i successivi sviluppi (in particolar modo gli sviluppi in competizione). Se una coppia usa uno sviluppo dichiarativo che non è completamente descritto, allora si applicherà la stessa presunzione di mancanza di un previo avvertimento (con score aggiustati e penalità quali descritti nel precedente paragrafo).

Per ogni torneo, le Conditions of Contest riporteranno la data entro la quale il materiale relativo ai sistemi e le Convention Cards (insieme al numero di telefono e di fax o all'indirizzo e-mail con le persone meglio equipaggiate per occuparsi di problemi inerenti i sistemi) deve essere ricevuto. L'onere è da ascrivere congiuntamente alla coppia, al capitano non giocatore (qualora rilevante), il Paese di appartenenza e l'Organizzazione di Zona<sup>37</sup>. L'inosservanza di questo tempo limite risulterà in penalità automatiche, le quali

<sup>37</sup> Cioè Europa, Asia, ACBL etc.

against HUM systems.

i) A pair opposing a HUM system pair will submit two (clearly legible) copies of their defence to the HUM system at an appropriate time and place prior to the start of that segment, to be specified in the Conditions of Contest. Such defences are deemed to be part of the opponents' convention card.

ii) In preparing the defence against a HUM system, pairs using Green, Blue or Red systems are allowed to change their systems, including opening calls. Pairs using a HUM system are not allowed to change their opening calls.

iii) The pair using a HUM system must inform the opponents in writing (two clearly legible copies) about their counter-defence at the table prior to the start of the session. In preparing their counter-defence, the pair using a HUM system is not permitted to change any of the highly artificial aspects of its system.

For Teams events in Category 1 and Category 2, the following regulations will apply in relation to defensive measures against Brown Sticker Conventions:

A pair may prepare written defences against the 'Brown Sticker' elements of any system. Such defences will have to be given to the opponents (two clearly legible copies) at an appropriate time and place prior to the start of that segment, to be specified in the Conditions of Contest. Written defences against Brown Sticker conventions are deemed to be part of the opponents' convention card.

**7. Number of systems allowed per team** For Category 1 events, a maximum number of four Red or Yellow Systems, of which only three may be Yellow, will be permitted for each participating team. A System, for the purpose of this section, may include different methods for different vulnerabilities.

Both members of the partnership must agree to use the same methods of bidding and card play.

**Attachments:**

**Appendix 1: Brown Sticker Opening Bid Announcement Form**

**Appendix 2: Brown Sticker Overcall Announcement Form**

**Appendix 3: WBF Alerting Policy**

**Appendix 4: WBF Psychic Bidding Guidelines**

saranno compiutamente descritte nelle Conditions of Contest.

Dopo la data di chiusura per la presentazione dei sistemi, la politica governante qualunque cambiamento alle Convention Cards e ai Fogli Supplementari sarà la seguente:

- a) La cancellazione di un argomento o di una spiegazione sarà permesso solo previa sottomissione al Responsabile della Commissione Sistemi o a un suo incaricato.
- b) Una modifica che rimpiazzi un accordo con un altro, o un nuovo accordo, quando il nuovo materiale non configuri una *Brown Sticker* sarà normalmente permessa. Il permesso di utilizzare il nuovo accordo sarà reso operativo a discrezione del Responsabile, ma normalmente decorrerà dal mattino del secondo giorno susseguente alla notifica agli altri partecipanti.
- c) Non saranno permessi né la sostituzione di una convenzione *Brown Sticker* con un'altra convenzione *Brown Sticker*, né l'introduzione di una nuova convenzione *Brown Sticker*. Si vuole fortemente enfatizzare, e i partecipanti debbono realizzare, il fatto che la politica dichiarata precedentemente verrà rigorosamente applicata.

## **6. Difesa contro Sistemi Gialli (HUM) e Convenzioni *Brown Sticker***

Per le Competizioni a Squadre di Categoria 1, si applicheranno alle misure difensive contro i sistemi HUM le seguenti disposizioni:

- i) Una coppia che giochi contro una coppia che utilizzi un sistema HUM consegnerà due copie (chiaramente leggibili) delle loro difese contro il sistema HUM in tempi e luoghi stabiliti prima dell'inizio di quel segmento, secondo quanto da determinarsi nelle Conditions of Contest. Tali difese saranno ritenute come essere parte della Convention Card degli avversari.
- ii) Nel preparare la difesa contro un sistema HUM, le coppie che usino sistemi verdi, Blu o Rossi, sono autorizzate a modificare i loro sistemi, ivi incluse dichiarazioni di apertura.
- iii) La coppia che giochi un sistema HUM devono informare i loro avversari per iscritto (due copie leggibili) riguardo alle loro contro misure contro le difese prima dell'inizio della sessione. Nel preparare le contro misure contro le

difese, le coppie che usino un sistema HUM non sono autorizzate a cambiare nessuno degli aspetti altamente artificiali del loro sistema. Nel caso di eventi a Squadre di Categoria 1 e Categoria 2, in relazione alle misure difensive contro le Convenzioni *Brown Sticker* avranno validità le seguenti disposizioni:

Una coppia può preparare difese scritte contro gli elementi *Brown Sticker* di qualunque sistema. Tali difese devono essere consegnate agli avversari (due copie (chiaramente leggibili) in tempi e luoghi stabiliti prima dell'inizio di quel segmento, secondo quanto da determinarsi nelle Conditions of Contest. Tali difese saranno ritenute come essere parte della Convention Card degli avversari.



# ALLEGATO B

## FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

### NORMATIVA SISTEMI (Adottata il 01/01/2006)

#### 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 valori distribuzionali

*Mano debole*: una mano con una forza in punti onori inferiore ad una di forza media

*Mano Forte*: una mano con una forza in punti onori di almeno un re superiore a quella di una mano di forza media

*Naturale*: una chiamata o una giocata naturale che non sia una convenzione (quale definita nel Codice)

*Lunghezza*: tre o più carte

*Corta*: due o meno carte

*Incontro Lungo*: un incontro di almeno 17 mani

*Incontro Breve*: un incontro di meno di 17 mani

##### 2.2 Sistemi HUM<sup>38</sup>

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

a) un Passo in posizione di apertura mostra almeno valori quali generalmente considerati

b) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può essere più debole di un passo

c) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può essere effettuata con valori di un re o meno inferiori alla forza media.

d) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può mostrare tanto lunghezza in uno specifico colore che corta in un altro.

e) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può mostrare lunghezza tanto in uno specifico colore, che in un altro specifico colore.

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

##### 2.3 Classificazione dei Sistemi

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

i) un bollino colorato della FIGB;

ii) il corretto colore (sia scritto a mano che a macchina);

iii) un marchio sulla convention card accanto al colore appropriato – in accordo con le seguenti descrizioni:

**Verde:** Naturale

---

<sup>38</sup> High Unusual Method, Sistemi Altamente Artificiali

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

**Rosso:** Artificiale: questa categoria include tutti i sistemi artificiali che non ricadano sotto la definizione di Sistemi Altamente Artificiali (HUM) [vedi la definizione data sopra], e che non siano a base di Fiori/Quadri forte (vedi Blu).

Esempi siano un sistema dove un fiori mostri uno dei tre tipi di mani – un colore di fiori, una mano bilanciata di una forza specificata, o un'apertura di un fiori forte, o un sistema dove il metodo di base (al di fuori della forza dell'apertura di un senza) vari secondo la posizione, la vulnerabilità, o la valutazione, o un sistema che usi dichiarazioni convenzionali "deboli" o "multi-significato" (con o senza opzioni deboli) in licite potenzialmente competitive, tranne quelle descritte nella sezione principale del WBF Convention Booklet.<sup>39</sup>

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

#### 2.4 Convenzioni e Trattamenti *Brown Sticker*

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

e) Qualunque apertura dal livello di due fiori a quello di tre picche che:

ii) può essere debole (può, per accordo, essere effettuata con valori al di sotto della forza media) E

non promette almeno quattro carte in un colore conosciuto.

**ECCEZIONE;** La dichiarazione mostra comunque quattro carte in un colore conosciuto se debole. Se la dichiarazione non mostra quattro carte in un colore conosciuto allora deve necessariamente mostrare una mano con un re o più al di sopra della forza media (Spiegazione: Dove tutti i significati deboli mostrino quattro carte in un colore conosciuto, e i significati forti mostrino una mano con un re o più al di sopra della forza media non è una Convenzione *Brown Sticker*.)<sup>40</sup>

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

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

**ECCEZIONE:** Un intervento di un senza naturale.

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

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

g) Qualunque dichiarazione bicolore debole al livello di due o di tre che per accordo possa essere effettuata con tre o meno carte in uno dei due colori.

Dichiarazioni psichiche protette o richieste dal sistema

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

#### 2.5 Segnalazioni Criptate

---

<sup>39</sup> Il libretto, edito dalla WBF in occasione dei Campionati del Mondo di Albuquerque (1994), che riporta e classifica ogni convenzione conosciuta

<sup>40</sup> La spiegazione rischia di non essere troppo chiara; vediamo di riassumere: se un'apertura che ricade nel range previsto per le *Brown Stickers* da due fiori a tre picche) prevede dei significati deboli (nove o meno punti), allora quelli forti, per poter essere autorizzati a non mostrare un colore specifico, debbono garantire almeno tredici punti (come, del resto, deriva direttamente tanto dalla definizione di *Brown Sticker* che da quella di mano forte). Tuttavia, se un'apertura in questo range non prevede opzioni deboli (nove o meno punti), allora non è necessario garantire un colore anche se la forza minima prevista è di soli dieci punti (vedi definizione di mano debole).

Per fare un esempio, non ricadono nella definizione di *Brown Sticker* né aperture come quelle che mostrano una tricolore (Quadri livorno, Quadri Italia, Fiori Romano etc.) né quella di tre picche "*Gambling*", perché in entrambi i casi è prevista una forza di almeno dieci punti. Se, tuttavia, queste opzioni fossero inserite quali opzioni in un'apertura multi-significato, allora la loro forza minima prevista dovrebbe essere di tredici punti.

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

#### 2.6 Aperture Casuali

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

### 3. Sistemi Permessi nei Campionati FIGB

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

#### **Categoria 1: Campionato Italiano a Squadre di Società Serie A, Open e Signore, e Fase Finale della Coppa Italia, Open e Signore.**

Per tali eventi tutti i sistemi sono permessi – ad eccezione degli HUM ma compresi quelli che utilizzano convenzioni “Brown Sticker”. Ma le squadre che utilizzino tali convenzioni dovranno consegnare la propria carta delle convenzioni anticipatamente, unitamente agli specifici moduli per tali convenzioni. In questo caso, la coppia che utilizzi convenzioni non abituali, oltre ad essere seduta al tavolo 5 minuti prima dell’inizio del tempo ufficiale di gioco, dovrà fornire per iscritto una valida difesa ad ogni convenzione non abituale. Gli avversari, a loro scelta, potranno preparare una difesa scritta contro dette convenzioni. In entrambi i casi, detta difesa sarà considerata essere parte della convention card , ma, contrariamente alla norma, potrà essere consultata dagli avversari al tavolo.

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

E’ proibito l’utilizzo di sistemi HUM.

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

**In questa categoria non è possibile utilizzare Convenzioni non abituali “Brown Sticker”.**

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

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

E’ proibito l’utilizzo di sistemi HUM e di ‘Brown Sticker’.

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

Possono essere dettate diverse regolamentazioni dalla Società Sportiva organizzatrice.

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

### 4. DOCUMENTAZIONE DEI SISTEMI

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

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

### 5. CARTA DELLE CONVENZIONI E FOGLI SUPPLEMENTARI

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

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

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

- 1) Tutte le aperture artificiali (fatta eccezione per le aperture forti di 1 o 2 Fiori)
- 2) Le risposte deboli e convenzionali alle aperture naturali
- 3) Tutte le dichiarazioni convenzionali di intervento su aperture naturali di uno a colore (assicurandosi che tutti gli interventi in bicolore siano spiegati dettagliatamente; il modo migliore di fare ciò consiste nello scrivere: "Bicolori" ed includere i numeri di riferimento ai relativi punti dei fogli supplementari, i quali forniranno i particolari).

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

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

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

#### **6. DIFESA CONTRO CONVENZIONI 'BROWN STICKER'**

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

# ALLEGATO C

## Normativa di Alert

### **Preambolo**

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

### **Normativa**

Dovrebbero essere allertate le seguenti categorie di dichiarazioni:

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

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

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

### **Procedura**

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

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

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

# ALLEGATO D

## Normativa delle Psichiche

### 1. DICHIARAZIONI PSICHICHE ED AZIONI SIMILI BASATE SU ACCORDI DI COPPIA

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

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

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

b) cognizione del fatto che di tanto in tanto possano esservi pesanti deroghe ai normali significati delle dichiarazioni e laddove la natura od il tipo di deroga possano essere anticipati, devono essere chiariti sulla carta delle convenzioni. Queste capacità di capire possono derivare da espliciti accordi, o possono essersi sviluppate dall'esperienza di coppia, o essere frutto di una mutua conoscenza non disponibile agli avversari. Quale che sia il caso, devono essere elencate sulla carta tra le convenzioni che possono richiedere una speciale difesa, i fogli supplementari devono riportare dettagliatamente le situazioni in cui queste deroghe possono capitare, e quali ne siano le conseguenze e le aspettative nella pratica di coppia. Atteso che siano illustrati in modo soddisfacente, metodi di questo tipo sono ammissibili in competizioni di qualsiasi categoria.

c) Continua ad essere il caso che possano essere effettuate psichiche casuali – come permesso dal regolamento – senza alcun avvertimento, fino a quando queste non possano essere previste dal compagno più di quanto non lo siano dagli avversari.

d) Principi simili si applicano anche nel caso di azioni psichiche nel gioco delle carte di un difensore.

### RESTRIZIONI

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

b) A livello di Tornei Locali – sia Federali che Societari – è fatto divieto di effettuare psichiche volontarie di qualsiasi genere – tanto relativamente alla lunghezza dei colori che

alla forza – in fase di apertura, intervento e risposta. Quale che sia stato l'esito della mano, l'Arbitro penalizzerà la coppia colpevole del 10% del top, riservandosi di risarcire la coppia innocente qualora abbia subito un danneggiamento quale diretta conseguenza dell'infrazione.

#### COME VALUTARE UNA MANO FORTE

Qualche problema potrebbe sorgere nella determinazione della forza di una mano con la quale

un giocatore ha deciso di utilizzare l'apertura artificiale forte del suo sistema. In questi casi, per

stabilire se questa apertura è da considerarsi "psichica" oppure no, viene suggerita questa formula di valutazione:

**X + Y + (1) = Z + 8** dove:

**X** = p.o. della mano

**Y** = somma della lunghezza dei due pali più lunghi oppure del palo più lungo più la metà (0,5 si

arrotonda per eccesso) dello stesso palo più lungo se questo secondo valore è superiore alla

lunghezza del secondo palo (es. 7222 vale 7 + 4).

**(1)** = punto lasciato alla discrezione arbitrale (ad es. per premiare la concentrazione di onori).

**Z** = p.o. minimi previsti dal sistema per l'apertura forte.

Si sottolinea come si tratti di un suggerimento, e che, specie in presenza di distribuzioni eccezionali, l'Arbitro deve conservare margini di discrezionalità.

**NORME INTEGRATIVE F.I.G.B. AL  
CODICE INTERNAZIONALE DEL BRIDGE DI GARA  
ANNATA AGONISTICA 2006  
AGGIORNATE AL 01-01-06**

Quanto disposto dalle presenti norme può essere derogato dalle normative specifiche dettate dal C.D. della Federazione Italiana Gioco Bridge.  
L'abbreviazione RC si riferisce al Regolamento Campionati.  
L'abbreviazione RT si riferisce al Regolamento Tornei.

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

**PRE-ALERT**

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

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

La mancata osservanza della norma comporta l'applicazione degli artt.75 e 40 e, quindi, qualora ci sia una dimostrabile relazione tra il mancato pre-alert e un danneggiamento, l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrario in via equitativa, secondo le disposizioni dell'art. 12.

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

**REGOLAMENTO SULL' UTILIZZO DEI SIPARI**

I sipari devono essere utilizzati in ogni occasione sia possibile

**DESCRIZIONE DELLE OPERAZIONI**

Nord ed Est siedono dalla stessa parte del sipario

Nord è responsabile di porre e rimuovere il board dal carrello

Il giocatore cui spetta l'attacco iniziale è il responsabile dell'apertura del sipario.

La sequenza è la seguente:

Nord pone il board sul carrello

L'apertura è chiusa (e così deve rimanere per tutto il periodo licitativo) in maniera tale che il carrello possa appena passare sotto di essa

I giocatori estraggono le carte dal board

Le chiamate vengono effettuate mediante cartellini licitativi

Il giocatore pone la chiamata selezionata in maniera tale che sia visibile solo dal lato del giocatore che ha effettuato la chiamata

La prima chiamata di un giocatore deve toccare l'estremità sinistra del suo segmento di carrello e le successive chiamate dovranno essere parzialmente sovrapposte con cura ed in maniera omogenea verso destra

Dopo che due giocatori seduti dallo stesso lato del sipario avranno effettuato le loro chiamate, Nord o Sud (a seconda del caso) spingono il carrello verso il centro del sipario in maniera tale che sia visibile solo ai giocatori dell'altro lato (*i giocatori sono responsabili del fatto di poter prendere visione di tutte le chiamate poste sul carrello*)

Essi effettuano le loro chiamate nella stessa maniera ed il carrello viene spinto di nuovo dall'altro lato

- Questa procedura continua sino a che la dichiarazione non è terminata
- Dopo che i quattro giocatori hanno avuto la possibilità di rivedere la dichiarazione (equivalente al diritto di ottenere la ricapitolazione della dichiarazione), i giocatori ripongono i cartellini licitativi nei rispettivi contenitori
- Dopo che un attacco legale è stato scoperto, il sipario viene aperto il minimo necessario per permettere a tutti i giocatori di vedere le carte del Morto e le carte giocate in ogni presa

### **ALERTS E SPIEGAZIONI**

Un giocatore che effettua una chiamata da allertare deve avvisare il suo compagno di sipario, il partner dovrà allertare quando il carrello arriva dall'altro lato del sipario.

L'Alert deve essere effettuato ponendo il cartellino Alert sopra l'ultima chiamata del compagno di sipario nel suo segmento di carrello; il giocatore che ha ricevuto l'alert deve confermare di averne preso nota ritornando il cartellino all'avversario.

Spiegazioni delle chiamate:

- Durante il periodo licitativo: in ogni momento un giocatore può richiedere, per iscritto, al suo compagno di sipario una completa spiegazione della/delle chiamate avversarie; la risposta dovrà essere anch'essa data per iscritto.
- Durante il periodo di gioco: le domande nel corso del periodo di gioco dovranno essere effettuate per iscritto a sipario chiuso. Il sipario sarà riaperto dopo che la risposta sia stata data per iscritto.

### **MODIFICHE ALLE PENALITA' QUANDO I SIPARI SONO IN FUNZIONE**

Il Codice Internazionale del Bridge di Gara ha pieno effetto eccetto nelle situazioni qui sotto indicate:

- **Art. 9A2b1, Art. 42B3, Art. 431b:** Il Morto può attirare l'attenzione sulla carta di un difensore preventivamente esposta.
- - **Art. 13:** I punteggi arbitrari artificiali e le penalità prescritte nel primo capitolo si applicano solo se la chiamata è stata trasmessa dall'altro lato del sipario.
- - **Art. 20:** Sino a quando i cartellini licitativi non siano stati rimossi dal carrello, un giocatore ottiene la ricapitolazione della dichiarazione ispezionandoli. Alla prima presa, quando un giocatore è ancora autorizzato ad ottenere una ricapitolazione della dichiarazione ma non può farlo mediante l'ispezione dei cartellini licitativi, il giocatore ottiene la ricapitolazione della dichiarazione per iscritto dal suo compagno di sipario.
- - **Art. dal 26 al 32; Art. 34; Art. dal 36 al 39:** per le infrazioni coperte da questi articoli dovranno essere utilizzate le seguenti procedure:
  - **Il carrello non è passato:** Prima che il carrello venga spinto dall'altro lato il compagno di sipario di colui che ha commesso l'infrazione deve attirare l'attenzione sulla stessa e chiamare l'arbitro. L'arbitro dovrà informare che essa non può essere comunque accettata e perciò permettere che sia rettificata senza penalità
  - **Entrambe le linee colpevoli:** quando, non ostante tutto, la chiamata eseguita infrangendo il codice è stata spinta dall'altro lato del sipario ed entrambe le linee sono colpevoli (come quando qualsiasi giocatore commette un'infrazione licitativa e il giocatore preposto - Nord o Sud - spinge il carrello prima della rettifica), la responsabilità di attirare l'attenzione sull'infrazione e perciò di chiamare l'arbitro passa ad entrambi i giocatori dell'altro lato del sipario. L'arbitro riporterà il carrello dal lato dove l'infrazione è stata commessa invitando a correggere l'irregolarità senza penalità. Questa infrazione licitativa non può essere accettata.
  - **Solo una linea colpevole:** quando una licita irregolare viene passata dall'altro lato del sipario ed una sola linea è colpevole (quando cioè il giocatore che ha commesso l'infrazione licitativa - Est o Ovest - spinge inoltre il carrello dall'altro lato del sipario), entrambi i giocatori dall'altro lato del sipario hanno la responsabilità di attirare l'attenzione sull'infrazione e perciò di chiamare l'arbitro. L'arbitro riporterà il carrello dal lato del

giocatore che ha commesso l'irregolarità e si applicheranno le penalità previste dal Codice con l'eccezione che la dichiarazione irregolare non potrà essere accettata.

**Irregolarità non notata:** quando la dichiarazione irregolare è passata dall'altra parte del sipario e nessun giocatore la nota così che o la dichiarazione finisce o il carrello viene spinto di nuovo dalla parte del sipario dove l'irregolarità era avvenuta, la dichiarazione rimane senza penalità o rettifiche. Naturalmente, nel caso di dichiarazione inammissibile, si applicherà l'art. 35.

**Informazioni autorizzate e non:** Le informazioni derivate da chiamate cancellate non sono autorizzate per ogni coppia colpevole ma sono autorizzate per ogni coppia innocente. Se l'arbitro determina che l'informazione non autorizzata derivata da una chiamata cancellata preclude una normale dichiarazione dovrà assegnare un punteggio artificiale.

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

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

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

Tuttavia, nel caso di Nord o Sud<sup>41</sup>, qualora l'avversario di sinistra abbia effettuato una dichiarazione, oppure abbia domandato informazioni sul significato della licita in oggetto, o, comunque, Nord o Sud siano venuti in possesso – da fonte estranea – di informazioni che possano influenzare la decisione di cambiare la dichiarazione, questo cambiamento non verrà permesso, a nessuna condizione (quindi, nemmeno secondo il dettato dell'art. 25B).

Nel caso, invece, di Est o Ovest<sup>42</sup>, quanto sopra trova a sua volta applicazione, ma solo fino a che il carrello non venga passato dall'altro lato del sipario. Quando, invece, il carrello sia stato passato dall'altro lato, l'art. 25B torna ad applicarsi come se non ci fosse il sipario, ma sempre a condizione che non sia avvenuto niente di quanto descritto in precedenza.

- **Art. 33: Chiamate contemporanee.** La chiamata successiva è cancellata senza penalità

- **Art. 40: Alerts.** Ogni chiamata da allertare deve essere immediatamente allertata sia da chi la effettua sia dal suo compagno una volta che il carrello è passato dall'altro lato del sipario.

- **Art. 41A: Attacco iniziale fuori turno.** Il compagno di sipario di colui che ha attaccato fuori turno deve cercare di prevenire anche questa irregolarità

Un attacco iniziale fuori turno effettuato a carta coperta viene ritirato senza penalità

Un attacco iniziale fuori turno a carta scoperta viene ritirato senza penalità se il sipario non è ancora stato aperto.

Quando il sipario è stato aperto dopo un attacco iniziale fuori turno a carta scoperta, senza che la linea del dichiarante sia colpevole, e l'altro giocatore non ha ancora attaccato a carta scoperta: l'attacco è considerato fuori turno e si applica l'art. 54;

se l'altro giocatore ha già attaccato a carta scoperta: la carta di colui che ha attaccato fuori turno diviene una carta penalizzata maggiore.

Quando il dichiarante o il morto hanno incorrettamente aperto il sipario, l'attacco deve essere accettato, il morto esporrà le sue carte e il dichiarante giocherà la seconda carta di quella presa.

L'arbitro assegnerà un punteggio arbitrale se ritiene che il giocatore che ha aperto irregolarmente il sipario oppure colui che ha attaccato fuori turno avrebbe potuto sapere

---

<sup>41</sup> O, in ogni caso, quei giocatori che siano, in quel lato del sipario, i primi a dover dichiarare una volta che il carrello sia stato passato.

<sup>42</sup> O, in ogni caso, quei giocatori che siano, in quel lato del sipario, i secondi a dover dichiarare una volta che il carrello sia stato passato.

che l'azione irregolare da lui commessa avrebbe potuto risultare vantaggiosa per la sua linea.

- **Art. 73D: Variazioni di tempo.** Durante il periodo licitativo, dopo che un avversario ha agito velocemente, è corretto aggiustare il tempo di permanenza del carrello sia ritardando la propria licita (ponendo il cartellino licitativo scoperto di fronte a sè ma non sul carrello), sia aspettando prima di passare il carrello.

- **Art. 76: Spettatori.** Gli spettatori non possono sedere in maniera tale che permetta loro di osservare entrambi i lati del sipario.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 4**

##### **1.POSIZIONI NEI TORNEI A SQUADRE**

A ciascuna squadra viene assegnato il ruolo di squadra di casa o squadra ospite un numero approssimativamente uguale di volte, fermo restando quanto stabilito dalla F.I.G.B. specificamente in relazione alle squadre che annoverano coppie che adottano sistemi altamente convenzionali.

L'assegnazione viene fatta al momento del sorteggio. La squadra di casa viene indicata per prima nelle tabelle e nel programma ufficiale e siede in N/S in sala aperta e in E/O in sala chiusa. La squadra di casa ha il diritto di sedersi, per la prima metà dell'incontro, dopo i suoi avversari (chiamati squadra ospite). Nella seconda metà dell'incontro, le coppie della squadra di casa si sederanno per prime, nella posizione che preferiranno, sia in sala aperta che in sala chiusa. Un cambio di coppie o di compagni può essere fatto solo dopo che metà incontro è stato giocato, secondo le disposizioni dell'Organizzazione. Un cambio di compagno forma una nuova coppia. Una nuova coppia, nel secondo tempo, prende il posto della coppia che sostituisce.

Quando la squadra di casa ha nominato i giocatori per il secondo tempo e questi si sono seduti, la squadra ospite farà sedere i suoi giocatori secondo lo schema tecnico che ha stabilito. Non si possono fare ulteriori cambiamenti a quelli descritti, a meno che l'Arbitro in carica non dia il permesso. Questo può essere dato solo in caso di malattia di un giocatore o per altri motivi altrettanto validi. Durante un incontro i giocatori non possono lasciare la sala nella quale stanno giocando, se non con il permesso dell'Arbitro, e, se giocano in sala chiusa, devono uscire accompagnati dall'Arbitro o da un suo assistente. Il gioco in sala aperta può iniziare solo quando i giocatori delle due squadre in sala chiusa hanno preso regolarmente posto al tavolo.

##### **2.SOSTITUTI**

a)Nei tornei individuali o a coppie:(Mitchell/Howell)

Un concorrente può essere sostituito solo da un giocatore di uguale od inferiore categoria/serie. Il numero di turni per i quali un giocatore può essere sostituito è limitato dalle seguenti condizioni:

1) in un torneo di una sola sessione, un concorrente sostituito per più del 50% delle smazzate è eliminato. Se il sostituto ha giocato il 50% o più delle smazzate, acquista tutti i diritti del concorrente originario;

2) 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;

3) 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;

4) 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;

5) nessun giocatore può fare da sostituto se ha già giocato nella gara;

6) 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;

7) l'Arbitro può fare delle sostituzioni di emergenza se è necessario per il buon proseguimento del gioco. Se ciò comporta l'eliminazione di un concorrente, l'Arbitro deve avvisarlo nel momento in cui viene fatta la sostituzione.

b)Nei campionati a coppie:

Si applicano gli Artt. 20 e, a discrezione, 21 del R.C.

c)Nei campionati a squadre:

Si applicano gli Artt. 19 e, a discrezione, 21 del R.C.

d)Nei tornei a coppie e a squadre:

Si applicano gli Artt. 38 e, a discrezione, 39 del R.T.

### 3.ABBANDONO IN GARA A COPPIE

I componenti le formazioni che hanno abbandonato non possono rimanere nei locali ove si svolge la gara.

Si rinvia, altresì, per i campionati, agli Artt. 22 e 24 del R.C. e, per i tornei, agli Artt. 35, 38 e 39 del R.T.

### 4.ABBANDONO DA PARTE DI UNA COPPIA IN UNA GARA OVE SI UTILIZZINO FORMULE TIPO MITCHELL OD HOWELL

In caso di abbandono del torneo da parte di una coppia durante una sessione di gioco, i risultati conseguiti dalla stessa fino a quel momento resteranno validi e l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrario per le smazzate successive.

Ove l'abbandono si verifichi tra una sessione e l'altra, i risultati ottenuti rimarranno acquisiti; l'Arbitro potrà provvedere a sostituire la coppia mancante e la nuova formazione concorrerà solo agli eventuali premi di sessione.

Il C.D. della F.I.G.B. potrà escludere dai tornei a coppie quei giocatori che siano incorsi per tre volte nella suddetta mancanza.

Si rinvia, altresì, per i campionati, agli Artt. 22 e 24 dell' R.C. e, per i tornei, agli Artt. 38 e 39 dell' R.T.

### 5.ABBANDONO IN GARA A SQUADRE

I componenti le formazioni che hanno abbandonato non possono rimanere nei locali ove si svolge la gara. Si rinvia, per i campionati, agli Artt. 22 e 23 dell' R.C. e, per i tornei, agli Artt. 38 e 39 dell' R.T.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 5**

#### **ERRATA POSIZIONE AI TAVOLI NELLE GARE A SQUADRE**

1.ROUND ROBIN: Quando l'incontro a squadre si disputa in un unico tempo di gara valgono le regole relative al torneo "Danese" applicando il relativo articolo del Regolamento Campionati.

Quando l'incontro a squadre si svolge in due o più tempi di gara, ed i giocatori di siedono in posizione errata rispetto a quanto dovuto: se l'errore è nel primo tempo sarà attribuita una penalità pari al 20% del punteggio di parità dell'incontro (3 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre. Il risultato finale dell'incontro sarà stabilito dal confronto delle mani giocate nel secondo tempo. Se l'errore è nel secondo tempo di gara, la penalità sarà del 40% del punteggio di parità dell'incontro (6 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre. L'incontro sarà definito dal confronto delle mani giocate nel primo tempo.

Se l'incontro è su più di due tempi di gara, la penalità del 40% viene assegnata quando l'errore è avvenuto nell'ultimo turno, mentre sarà assegnata quella del 20% nei turni intermedi.

Laddove ci si accorgesse dell'errore (o prima del cambio dei board o anche dopo) l'Arbitro dovrà rettificare la posizione (in senso orario) del/dei board nell'altra sala in modo da poter

effettuare il confronto, se non su tutti, almeno su parte dei board di quel tempo. I board giocati in posizione errata saranno annullati senza ulteriore penalità.

2.K.O.: Se l'incontro si svolge con la formula di K.O. non esistono penalità poiché anche un solo i.m.p. qualifica la squadra, ma se l'incontro finisce in parità con un tempo o più di uno annullati per posizione errata dei giocatori, il numero delle smazzate da giocare per lo spareggio sarà conteggiato sul totale delle smazzate giocate in posizione corretta.

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 8**

#### **1.TEMPO DISPONIBILE PER OGNI SMAZZATA**

Nei tornei a coppie, prima dell'inizio di un turno di gara, l'Arbitro annuncia che il tempo di gioco è fissato in 8 smazzate all'ora, ove altrimenti non specificato.

Nei tornei a squadre, all'inizio di ogni incontro l'Arbitro comunica l'ora entro cui ogni (mezzo) incontro dovrà terminare, sulla cadenza di 8 smazzate all'ora, ove altrimenti non specificato.

I tempi di gioco sotto riportati comprendono anche l'eventuale smazzatura e le spiegazioni dei sistemi:

Per 10 board il tempo di gioco fissato è di 1 ora e 30 minuti;

" 12 " " " " 1 " e 45 " ;

" 14 " " " " 2 ore;

" 16 " " " " 2 " e 15 minuti;

" 18 " " " " 2 " e 30 " ;

" 20 " " " " 2 " e 45 " ;

" 22 " " " " 3 " ;

" 24 " " " " 3 " e 15 minuti;

In caso di gara con i sipari i suddetti tempi di gioco saranno aumentati di 5 minuti.

#### **2.SANZIONI PER GIOCO LENTO**

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

Nei tornei a squadre, allo scadere del termine fissato, l'Arbitro avvertirà i capitani che il termine è scaduto e che hanno inizio 5 minuti di tolleranza. Al termine di questi, per la prima infrazione, l'Arbitro comminerà un'ammonizione. Ove la stessa squadra incorra in nuovo ritardo, dopo la prima ammonizione, anche se si tratti di un incontro successivo, verrà comminata la penalità di 1 V.P. Ogni 2 ammonizioni, comminate per qualunque motivo, si applicherà la penalità della perdita di 1 V.P. e, a parità di punti, apparirà per prima in classifica la squadra senza ammonizione residua.

Nel caso in cui non sia possibile determinare attraverso il rapporto dei Commissari di tavolo o il giudizio dell'Arbitro, quale delle due squadre contendenti sia colpevole del ritardo, le penalità di cui sopra vanno inflitte ad entrambe le squadre: in questi casi l'Arbitro Capo potrà comminare penalità più severe.

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

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

- da 5,01 a 10 minuti = 1 V.P. (o numero di M.P. minimi necessari)
- da 10,01 a 15 minuti = 2 V.P. per ottenere i suddetti V.P. secondo
- da 15,01 a 20 minuti = 3 V.P. la scala 25-0 adottata per quella
- da 20,01 a 25 minuti = 4 V.P. determinata gara)
- da 25,01 a 30 minuti = 5 V.P.

Ove il ritardo superi i 30 minuti, l'incontro verrà dato vinto alla squadra presente e si applicherà quanto previsto dall'art. 21 del Regolamento Campionati (Forfait).

Nei casi d'incontro con formula a K.O. , le penalità saranno attribuite in M.P. secondo la tabella precedente.

Se entrambe le squadre di uno stesso incontro dovessero ritardare, le penalità da comminare saranno calcolate separatamente per ogni squadra.

Nei casi d'incontro con Sistema "Danese" si applicherà il relativo articolo del Regolamento Campionati.

#### 4.CUMULO DELLE PENALITA'

Le penalità previste nelle norme F.I.G.B. sono cumulabili. Ciò significa che una squadra che abbia subito un'ammonizione per ritardo nella presentazione alla gara, potrà, ad esempio, dopo una penalità per gioco lento, venire privata di 1 V.P.

I V.P. non verranno sottratti da quelli conseguiti in un singolo incontro, ma da quelli ottenuti in classifica generale e, a parità di punti, apparirà per prima in classifica la squadra senza ammonizione residua.

#### 5.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 e la coppia E/O a controllare. In caso di errata o incompleta trascrizione l'Arbitro deve penalizzare entrambe le coppie del 10% del Top.

Nei tornei a mani predisposte se l'errore deriva dall'errata ripartizione delle carte in sede di duplicazione iniziale, entrambe le coppie preposte alla duplicazione saranno penalizzate del 20% del Top.

Qualora sia stata omessa sullo score la registrazione di un risultato, lo stesso verrà ripristinato attribuendo ad entrambe le coppie il 40% del Top.

Inoltre l'entità della penalità per la mancata o incompleta registrazione della carta d'attacco è lasciata alla discrezionalità dell'arbitro.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 11**

##### 1.ASSISTENZA ALLA SQUADRA

Un componente di una squadra, durante i suoi turni di riposo, non può assistere i suoi compagni durante il gioco, ivi compreso, limitatamente alla sala chiusa, il C.N.G.

##### 2.CAPITANO NON GIOCATORE

Il nominativo del C.N.G. deve essere notificato all'atto della registrazione iniziale della squadra. Si applica l'Art. 28 del R.C.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 12**

##### PUNTEGGI ARBITRALI ARTIFICIALI

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

Il metodo che prevede per il calcolo della fiche l'abbassamento di un punto del top per ogni punteggio arbitrale artificiale presente, e il relativo innalzamento di un punto pot, è ammesso solo quando, per cause contingenti, non sia possibile applicare la formula di Neuberg.

Nel caso in cui il punteggio arbitrale artificiale assegnato a una coppia sia il 60% (mano media senza colpa) questo verrà adeguato alla media conseguita, quando superiore, dalla coppia stessa nel turno di cui fa parte la smazzata. (Art.88 e, se non basta, Art.12/C).

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

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

##### LE DICHIARAZIONI

Se un giocatore effettua una dichiarazione a salto pertanto comunque più alta di quanto necessario a superare la licitazione precedente, deve esibire il cartellino licitativo "STOP" prima di rendere tale dichiarazione.

Il suo avversario di sinistra non può dichiarare se non dopo una pausa di dieci secondi. Il mancato rispetto della norma può essere considerata violazione dell'art.16 e quindi applicarne i disposti.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 20**

##### **1.RICHIESTE DI SPIEGAZIONI**

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

##### **2.INTERVENTO DELL'ARBITRO**

Se al giocatore che ha effettuato la richiesta a norma dell'Art. 20, permangono dei dubbi circa il significato della chiamata o della giocata, egli deve appellarsi all'Arbitro, il quale potrà invitare l'interessato a fornire maggiori delucidazioni, allontanando dal tavolo, se lo ritiene opportuno, il compagno dell'interessato per il tempo necessario.(Art.40/D)

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 40**

(per quanto attiene alla regolamentazione dei SISTEMI PERMESSI vedi l'Appendice 1 pubblicata a seguire delle Norme Integrative) (per quanto attiene alla regolamentazione delle DICHIARAZIONI PSICHICHE vedi l'Appendice 4 pubblicata a seguire delle Norme Integrative)

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

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

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

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 74**

##### **REFERTI ARBITRALI**

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

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 78**

##### **1.PUNTI DI VITTORIA**

Nei tornei fra più squadre disputati su incontri di 8 smazzate od oltre, si consiglia di applicare le tabelle approvate dalla W.B.F. che prevedono punteggi sino a 25-0

Nei tornei fra più squadre giocati su incontri di oltre 16 smazzate, ove si adottano i Punti di Vittoria semplici, si assegnano a ciascuna squadra per ogni incontro vinto 2 V.P. (Punti di Vittoria semplici) e 1 V.P. per ogni incontro pareggiato.

In ogni caso, a parità di punti, apparirà per prima in classifica la squadra senza ammonizione residua.

##### **2.MARGINI DI VITTORIA**

a)Nei tornei nei quali la classifica venga compilata

in base ai V.P. semplici (2-0 e 1-1) la vittoria si realizza conseguendo un vantaggio in I.M.P. superiore a 1/5 del numero delle smazzate sempre che il numero delle smazzate non superi le 64. In quest'ultimo caso, qualunque sia il numero delle smazzate, la vittoria si consegue con 13 I.M.P. di differenza attiva.

b)Negli incontri a punti di partita (Total Points),

la vittoria si realizza quando l'incontro, se disputato su 32 smazzate, ha dato luogo ad una differenza superiore a 500 punti e, se disputato su 64 smazzate, ha dato luogo ad una differenza superiore a 1.000 punti. In detti incontri si segnano gli onori che, in caso di omissione, possono venire iscritti dall'Arbitro sui moduli, anche dopo la loro firma da parte dei giocatori.

c)Negli incontri a K.O. anche un solo I.M.P. determina la vittoria di una squadra.

In caso di parità verrà giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 boards = 2 boards).

In caso di ulteriore parità si procederà al gioco di 1 solo board, prima in sala chiusa e poi in sala aperta, e si proseguirà sino all'ottenimento dello spareggio.

### 3.PUNTEGGIO PER LA SQUADRA CHE RIPOSA

Nel caso in cui una squadra sia in riposo e la scala dei V.P. utilizzata sia quella sul:

- a) 10-0, le verrà assegnato il punteggio di 7 V.P. e + 7 I.M.P.
- b) 12-0, le verrà assegnato il punteggio di 9 V.P. e + 12 I.M.P.
- c) 14-0, le verrà assegnato il punteggio di 10 V.P. e + 12 I.M.P.
- d) 25-0, le verrà assegnato il punteggio di 18 V.P. con il minimo di I.M.P. necessari ad ottenerli.

### 4.SPAREGGI NELLE GARE A COPPIE

In linea di massima, in caso di parità fra due o più coppie al termine di un torneo, si provvederà alla divisione dei premi.

Ove però lo spareggio fosse necessario per il tipo di gara o per la natura indivisibile dei premi, varranno i seguenti criteri:

- a) se la gara si è svolta con formula Mitchell od Howell,
  - 1) in tornei a più sessioni con classifica per somma di punti o a percentuale, si terrà conto del posto di classifica occupato nei vari tempi da ciascuna coppia;
  - 2) in tornei a più tempi e con classifica compilata in base al posto di graduatoria si confronteranno i punti ottenuti dalle coppie ex-aequo;
  - 3) in tornei a tempo unico si prenderanno in considerazione tutti gli astucci giocati da una o più coppie in parità. Sull'astuccio giocato da due o più coppie verranno assegnati 2 punti per ogni risultato superiore in M.P. a quello di altre coppie in parità (così per un astuccio giocato da tre coppie in parità, si assegneranno 4 - 2 - 0 punti alle tre coppie). Sull'astuccio giocato da una sola delle coppie in parità si assegneranno 2 M.P. per un risultato sopra la media, 1 punto per la media e 0 punti per un risultato sotto la media. La coppia o il concorrente che attraverso tale conteggio avranno ottenuto il massimo punteggio, risulteranno vincenti.

In caso di ulteriore parità si seguirà il criterio preferenziale del maggior numero di massimi e quindi del minor numero di minimi e infine dei semi- minimi e dei semi-massimi.

b) se la gara si è svolta con formula Barometer, si applicherà quanto previsto nel seguente paragrafo 5 (Spareggi nelle gare a Squadre) al punto a).

### 5.SPAREGGI NELLE GARE A SQUADRE

In caso di parità in V.P. tra due squadre vale:

- a) Negli incontri all'Italiana (Round Robin),
  - 1) l'incontro diretto in i.m.p., nel caso in cui tutti gli incontri del girone abbiano ottenuto un risultato; in caso contrario o se la parità permane
  - 2) il quoziente di i.m.p. in tutti i match giocati dalle squadre (totale degli i.m.p. positivi diviso gli i.m.p. negativi)(vedi norma relativa del R.C.); se la parità permane
  - 3) total points ottenuti dalle squadre negli incontri giocati tra loro; se la parità permane
  - 4) quoziente di total points di tutti gli incontri giocati dalle squadre; se la parità permane
  - 5) viene giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 board = 2 board), sino all'ottenimento dello spareggio.

In caso di parità in V.P. tra tre o più squadre, lo spareggio sarà effettuato:

- 1) calcolando una classifica avulsa in V.P. tra le squadre interessate eliminando via, via le squadre perdenti lo spareggio; se la parità permane
- 2) secondo i metodi sopra elencati, considerando solo i relativi incontri eliminando via via le squadre perdenti lo spareggio.

b) Negli incontri a K.O. verrà giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 board = 2 board), sino all'ottenimento dello spareggio.

c) Negli incontri a sistema Danese, se i V.P. e la differenza degli i.m.p. fossero pari, si provvederà ad eseguire il quoziente fra gli i.m.p. positivi e gli i.m.p. negativi.(vedi norma relativa del R.C.)

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 79**

##### **RETTIFICHE ALLE REGISTRAZIONI**

Nei tornei a coppie i risultati possono essere corretti, su segnalazione dei giocatori, entro il termine definito dall'Arbitro per giocare il board o i board dell'ultimo turno. Eventuali richieste di correzioni successive saranno accettate entro il termine di 15 minuti dalla esposizione delle fiches solo nel caso si tratti di risultati inammissibili.

Negli incontri a squadre, nel caso in cui una sessione di gioco sia composta da più turni, qualora i tempi intercorrenti fra un turno e l'altro non permettano la mera applicazione dell'art. 79C, i risultati si intenderanno definitivi nel momento in cui avrà inizio il turno successivo.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 80**

##### **ARBITRO DEL TORNEO**

Secondo quanto previsto dall'art. 28 del R.T., tutti i tornei sono arbitrati da arbitri iscritti all'Albo Federale. La designazione degli arbitri per i tornei di società e locali è effettuata nel rigido rispetto delle normative federali dettate per la designazione degli arbitri. La designazione degli arbitri per tutti i Campionati ed i tornei è di competenza del settore Arbitrale della F.I.G.B.

#### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 81**

##### **PROCEDURE TECNICHE**

L'Arbitro ha facoltà di decidere la scelta delle procedure tecniche più adatte ad assicurare il buon esito della gara, in conformità con il Codice, il Regolamento Campionati, il Regolamento Tornei ed il regolamento particolare della gara da disputarsi.

Non sono ammesse deroghe al Codice o al Regolamento Campionati e Tornei. Qualora gravi ragioni impedissero il regolare svolgimento della gara entro i limiti del suo speciale regolamento, l'Arbitro ha facoltà di introdurre nel regolamento stesso le modifiche strettamente indispensabili.

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

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

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

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

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

Se al termine della giocata si accerta che, pur risultando ogni singola mano composta di 13 carte, una o più carte si trovano scambiate fra una mano e l'altra rispetto alla distribuzione originaria, l'Arbitro disporrà nel modo seguente:

a) nei tornei a coppie, ove ciò sia avvenuto per un numero di turni di gioco compreso tra uno e tre, assegnerà tanti punteggi arbitrali artificiali quanti sono stati i tavoli dove gli astucci sono stati giocati con le carte mal disposte:

a. nel caso di un unico risultato anomalo:

attribuirà il 60% del Top alle coppie del tavolo in cui si è rilevato l'errore

b. nel caso di due risultati anomali (due turni di gioco disputati con la stessa distribuzione irregolare quindi paragonabili tra loro):

il punteggio da attribuire, riferito al Top, sarà del 65% alle coppie che hanno ottenuto il miglior risultato e del 55% alle coppie loro avversarie.

c. nel caso di tre risultati anomali (tre turni di gioco disputati con la stessa distribuzione irregolare quindi paragonabili tra loro):

i punteggi da attribuire, riferiti al Top, saranno del 70% alla coppia che ha ottenuto il miglior risultato e del 50% alla coppia sua avversaria, del 60% alla coppia che ha ottenuto il risultato intermedio ed alla sua avversaria, del 50% alla coppia che ha ottenuto il peggior risultato e del 70% alla sua avversaria.

Qualora i turni di gioco, disputati con la distribuzione irregolare, siano superiori tre dovrà essere obbligatoriamente usata la formula di Neuberg per il conteggio dei risultati. (Art.87/B).

c) nei tornei a squadre annullerà la smazzata ed infliggerà, ai giocatori responsabili dello scambio, una penalità di 3 i.m.p..

### 3.CONTROLLO DELLE CARTE PER MEZZO DEL CARTELLINO INDIVIDUALE

Qualora la gara venga disputata con l'impiego dei cartellini individuali di smazzata (curtain cards), ogni giocatore dovrà accertare la corrispondenza delle proprie carte con la registrazione del cartellino. Il giocatore che rileverà eventuali discordanze, dovrà far ricorso all'Arbitro prima di iniziare la licitazione. L'Arbitro procederà come segue;

a) nel caso che la discordanza dipenda da un mero errore di trascrizione, apporgerà la correzione necessaria e farà proseguire il gioco senza penalità;

b) nel caso previsto dal punto 1 della presente norma integrativa infliggerà la relativa penalità, ricollocherà le carte spostate nella mano dovuta e farà giocare ugualmente la smazzata, sempre che l'irregolarità non abbia fornito informazioni rilevanti ai fini della dichiarazione e della giocata.

1) In quest'ultimo caso e se uno dei giocatori in possesso di una o più carte sbagliate aveva già licitato prima che l'errore venisse rilevato e corretto, dovrà:

a) nei tornei a coppie, sospendere il gioco e assegnare la mano media;

b) nei tornei a squadre, annullare la smazzata ed attribuire un punteggio arbitrato secondo il disposto degli artt. 6D e 86C.(\*).

2) in caso contrario dovrà:

a) nei tornei a coppie, penalizzare entrambe le coppie responsabili e applicare il punto 1 della presente norma integrativa (singole carte scambiate);

b) nei tornei a squadre, annullare la smazzata senza farla ripetere.

(\*) Sostituire una smazzata, che ha evidentemente un suo punteggio, (il precedente "rismazzare") non è più un obbligo regolamentare bensì un punteggio arbitrato.

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 88**

#### PUNTI DI INDENNITA' NELLE GARE A SQUADRE

Nelle gare a squadre, quando ad una coppia innocente viene attribuito un punteggio arbitrato artificiale senza alcuna colpa, alla squadra di tale coppia saranno attribuiti 3 I.M.P. (es. 60% a coppie = 3 I.M.P. a squadre).

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 90**

#### USCITA NON AUTORIZZATA DALLA SALA CHIUSA

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

### **Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 92 e 93**

#### 1.DIRITTO AL RECLAMO

In tutte le competizioni federali (Campionati, Simultanei, Tornei, ecc.) nelle quali è prevista la direzione della competizione con un solo arbitro, le decisioni assunte da quest'ultimo sono immediatamente esecutive. E' ammesso unicamente ricorso al Collegio Nazionale Gare, siffatta facoltà non sussiste in caso di decisioni assunte dal Conduttore di tornei locali, la cui decisione è inappellabile.

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

## 2.TEMPO DEL RECLAMO

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

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

## 3.PROCEDURA PER IL RECLAMO

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

## 4.PROCEDURA PER IL RICORSO AL C.N.G.

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

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

## 5.ERRORE TECNICO

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

## 6.ACCESSIONE DELLA DECISIONE

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

## APPENDICE 1

### NORMATIVA SISTEMI (Adottata il 01/01/2006)

#### 1. Obiettivi

Gli obiettivi 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 valori distribuzionali

*Mano debole*: una mano con una forza in punti onori inferiore ad una di forza media

*Mano Forte*: una mano con una forza in punti onori di almeno un re superiore a quella di una mano di forza media

*Naturale*: una chiamata o una giocata naturale che non sia una convenzione (quale definita nel Codice)

*Lunghezza*: tre o più carte

*Corta*: due o meno carte

*Incontro Lungo*: un incontro di almeno 17 mani

*Incontro Breve*: un incontro di meno di 17 mani

##### 2.2 Sistemi HUM<sup>43</sup>

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

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

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

##### 2.3 Classificazione dei Sistemi

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

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

**Verde:** Naturale

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

---

<sup>43</sup> High Unusual Method, Sistemi Altamente Artificiali

**Rosso:** Artificiale: questa categoria include tutti i sistemi artificiali che non ricadano sotto la definizione di Sistemi Altamente Artificiali (HUM) [vedi la definizione data sopra], e che non siano a base di Fiori/Quadri forte (vedi Blu).

Esempi siano un sistema dove un fiori mostri uno dei tre tipi di mani – un colore di fiori, una mano bilanciata di una forza specificata, o un’apertura di un fiori forte, o un sistema dove il metodo di base (al di fuori della forza dell’apertura di un senza) vari secondo la posizione, la vulnerabilità, o la valutazione, o un sistema che usi dichiarazioni convenzionali “deboli” o “multi-significato” (con o senza opzioni deboli) in licite potenzialmente competitive, tranne quelle descritte nella sezione principale del WBF Convention Booklet.<sup>44</sup>

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

#### 2.4 Convenzioni e Trattamenti *Brown Sticker*

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

a) Qualunque apertura dal livello di due fiori a quello di tre picche che:

1) può essere debole (può, per accordo, essere effettuata con valori al di sotto della forza media) E

2) non promette almeno quattro carte in un colore conosciuto.

**ECCEZIONE;** La dichiarazione mostra comunque quattro carte in un colore conosciuto se debole. Se la dichiarazione non mostra quattro carte in un colore conosciuto allora deve necessariamente mostrare una mano con un re o più al di sopra della forza media (Spiegazione: Dove tutti i significati deboli mostrino quattro carte in un colore conosciuto, e i significati forti mostrino una mano con un re o più al di sopra della forza media non è una Convenzione *Brown Sticker*.)<sup>45</sup>

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

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

**ECCEZIONE:** Un intervento di un senza naturale.

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

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

c) Qualunque dichiarazione bicolore debole al livello di due o di tre che per accordo possa essere effettuata con tre o meno carte in uno dei due colori.

d) Dichiarazioni psichiche protette o richieste dal sistema

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

#### 2.5 Segnalazioni Criptate

---

<sup>44</sup> Il libretto, edito dalla WBF in occasione dei Campionati del Mondo di Albuquerque (1994), che riporta e classifica ogni convenzione conosciuta

<sup>45</sup> La spiegazione rischia di non essere troppo chiara; vediamo di riassumere: se un’apertura che ricade nel range previsto per le *Brown Stickers* da due fiori a tre picche) prevede dei significati deboli (nove o meno punti), allora quelli forti, per poter essere autorizzati a non mostrare un colore specifico, debbono garantire almeno tredici punti (come, del resto, deriva direttamente tanto dalla definizione di *Brown Sticker* che da quella di mano forte). Tuttavia, se un’apertura in questo range non prevede opzioni deboli (nove o meno punti), allora non è necessario garantire un colore anche se la forza minima prevista è di soli dieci punti (vedi definizione di mano debole).

Per fare un esempio, non ricadono nella definizione di *Brown Sticker* né aperture come quelle che mostrano una tricolore (Quadri livorno, Quadri Italia, Fiori Romano etc.) né quella di tre picche “*Gambling*”, perché in entrambi i casi è prevista una forza di almeno dieci punti. Se, tuttavia, queste opzioni fossero inserite quali opzioni in un’apertura multi-significato, allora la loro forza minima prevista dovrebbe essere di tredici punti.

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

#### 2.6 Aperture Casuali

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

### 3. Sistemi Permessi nei Campionati FIGB

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

#### **Categoria 1: Campionato Italiano a Squadre di Società Serie A, Open e Signore, e Fase Finale della Coppa Italia, Open e Signore.**

Per tali eventi tutti i sistemi sono permessi – ad eccezione degli HUM ma compresi quelli che utilizzano convenzioni “Brown Sticker”. Le squadre che utilizzino tali convenzioni dovranno consegnare la propria carta delle convenzioni anticipatamente, unitamente agli specifici moduli per tali convenzioni. In questo caso, la coppia che utilizzi convenzioni non abituali, oltre ad essere seduta al tavolo 5 minuti prima dell’inizio del tempo ufficiale di gioco, dovrà fornire per iscritto una valida difesa ad ogni convenzione non abituale. Gli avversari, a loro scelta, potranno preparare una difesa scritta contro dette convenzioni. In entrambi i casi, detta difesa sarà considerata essere parte della convention card , ma, contrariamente alla norma, potrà essere consultata dagli avversari al tavolo.

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

E’ proibito l’utilizzo di sistemi HUM.

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

**In questa categoria non è possibile utilizzare Convenzioni non abituali “Brown Sticker”.**

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

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

E’ proibito l’utilizzo di sistemi HUM e di ‘Brown Sticker’.

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

Possono essere dettate diverse regolamentazioni dalla Società Sportiva organizzatrice.

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

### 4. DOCUMENTAZIONE RELATIVA AI SISTEMI

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

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

### 5. CARTA DELLE CONVENZIONI E FOGLI SUPPLEMENTARI

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

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

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

- 1) Tutte le aperture artificiali (fatta eccezione per le aperture forti di 1 o 2 Fiori)
- 2) Le risposte deboli e convenzionali alle aperture naturali
- 3) Tutte le dichiarazioni convenzionali di intervento su aperture naturali di uno a colore (assicurandosi che tutti gli interventi in bicolore siano spiegati dettagliatamente; il modo migliore di fare ciò consiste nello scrivere: "Bicolori" ed includere i numeri di riferimento ai relativi punti dei fogli supplementari, i quali forniranno i particolari).

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

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

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

#### **6. DIFESA CONTRO CONVENZIONI 'BROWN STICKER'**

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

## Appendice 2

### Normativa delle Psiciche (adottata il 01/01/2006)

#### 1. DICHIARAZIONI PSICHICHE ED AZIONI SIMILI BASATE SU ACCORDI DI COPPIA

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

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

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

b) cognizione del fatto che di tanto in tanto possano esservi pesanti deroghe ai normali significati delle dichiarazioni e laddove la natura od il tipo di deroga possano essere anticipati, devono essere chiariti sulla carta delle convenzioni. Queste capacità di capire possono derivare da espliciti accordi, o possono essersi sviluppate dall'esperienza di coppia, o essere frutto di una mutua conoscenza non disponibile agli avversari. Quale che sia il caso, devono essere elencate sulla carta tra le convenzioni che possono richiedere una speciale difesa, i fogli supplementari devono riportare dettagliatamente le situazioni in cui queste deroghe possono capitare, e quali ne siano le conseguenze e le aspettative nella pratica di coppia. Atteso che siano illustrati in modo soddisfacente, metodi di questo tipo sono ammissibili in competizioni di qualsiasi categoria.

c) Continua ad essere il caso che possano essere effettuate psichiche casuali – come permesso dal regolamento – senza alcun avvertimento, fino a quando queste non possano essere previste dal compagno più di quanto non lo siano dagli avversari.

d) Principi simili si applicano anche nel caso di azioni psichiche nel gioco delle carte di un difensore.

#### RESTRIZIONI

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

b) A livello di Tornei Locali – sia Federali che Societari – è fatto divieto di effettuare psichiche volontarie di qualsiasi genere – tanto relativamente alla lunghezza dei colori che alla forza – in fase di apertura, intervento e risposta. Quale che sia stato l'esito della mano, l'Arbitro penalizzerà la coppia colpevole del 10% del top, riservandosi di risarcire la coppia innocente qualora abbia subito un danneggiamento quale diretta conseguenza dell'infrazione.

#### COME VALUTARE UNA MANO FORTE

Qualche problema potrebbe sorgere nella determinazione della forza di una mano con la quale

un giocatore ha deciso di utilizzare l'apertura artificiale forte del suo sistema. In questi casi, per

stabilire se questa apertura è da considerarsi "psichica" oppure no, viene suggerita questa formula di valutazione:

**X + Y + (1) = Z + 8** dove:

**X** = p.o. della mano

**Y** = somma della lunghezza dei due pali più lunghi oppure del palo più lungo più la metà (0,5 si

arrotonda per eccesso) dello stesso palo più lungo se questo secondo valore è superiore alla

lunghezza del secondo palo (es. 7222 vale 7 + 4).

**(1)** = punto lasciato alla discrezione arbitrale (ad es. per premiare la concentrazione di onori).

**Z** = p.o. minimi previsti dal sistema per l'apertura forte.

Si sottolinea come si tratti di un suggerimento, e che, specie in presenza di distribuzioni eccezionali, l'Arbitro deve conservare margini di discrezionalità.

## APPENDICE 3

### NORMATIVA DI ALERT (ADOTTATA IL 01/01/2006)

#### Preambolo

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

#### Normativa

Dovrebbero essere allertate le seguenti categorie di dichiarazioni:

- e) Le dichiarazioni convenzionali dovrebbero essere allertate, le non convenzionali non dovrebbero esserlo.
- f) Quelle dichiarazioni che abbiano significati speciali, o che siano basate – o conducano a – speciali accordi tra compagni (un giocatore non può effettuare una dichiarazione o una giocata che si basi su uno speciale accordo – o muta comprensione – a meno che una coppia avversaria non sia ragionevolmente in grado di comprenderne il significato, o a meno che il suo partito non ne spieghi esaurientemente il significato in accordo con le disposizioni emanate in materia dall'organizzazione responsabile). Vedi art. 40B.
- g) Cambi di colore a salto, o risposte ad un'apertura o una interferenza, che siano non forzanti, e cambi di colore in risposta ad un'apertura di uno – da parte di un giocatore non passato di mano – che siano non forzanti.

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

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

#### Procedura

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

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

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

## APPENDICE 4

### MODULO PER CONVENZIONI BROWN STICKER (ADOTTATO IL 01/01/2006)

**Questo modulo contiene lo schema di quanto viene richiesto di scrivere. E' da completarsi in ogni sua parte, e da consegnarsi agli avversari prima dell'inizio dell'incontro.**

#### 1) APERTURE

Coppia:

Competizione:

Apertura a livello di \_\_\_\_ in situazione di vulnerabilità \_\_\_\_

Mostra:

Dettagliata descrizione delle risposte:

Risposte e ridichiarazioni senza interferenza:

Con quale mano può il rispondente passare sull'apertura?

Significato di ogni altra risposta e replica:

Accordi in situazioni competitive:

Risposte dopo il Contro avversario (includendo il passo, il surcontro, e i possibili sviluppi)

Risposte dopo interferenza avversaria:

Risposte dopo il contro del quarto di mano:

Risposte dopo interferenza del quarto di mano:

#### 2) INTERFERENZE

Coppia:

Competizione:

Dopo un'apertura avversaria che mostri:

La nostra interferenza di \_\_\_\_ nella condizione di vulnerabilità di \_\_\_\_

Mostra:

Si utilizza: se il compagno è passato di mano; se il compagno non è passato di mano; sempre

Descrizione dettagliata:

Risposte e repliche quando il rispondente passa

Con quail mani il compagno dell'interferente passerà su questa interferenza?

Significati di ogni dichiarazione del compagno dell'interferente e possibili sviluppi:

Accordi in situazioni competitive

Risposte dopo il Contro avversario (includendo il passo, il surcontro, e i possibili sviluppi)

Risposte dopo dichiarazione dell'avversario:

Risposte dopo che l'apertore contra l'interferenza (1X)-2Y-(P)-P-(DBL)-?