



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE
Codice Internazionale del Bridge Duplicato

Edizione 2007 a cura di
Maurizio Di Sacco
Direttore della Scuola Arbitrale Italiana

Max Bavin
Ralph Cohen
Joan Gerard
Ton Kooijman
Jeffrey Polisner
William Schoder
Grattan Endicott (Co-ordinator)
John Wignall (Chairman)

John R. Wignall, MNZM

Nessuna redistribuzione	6D2
Rismazzatura	6D
Rismazzatura dietro istruzioni dell'Arbitro	6D3
Sostituto	4
Speciali intese tra compagni <i>Vedi anche Intese tra compagni</i>	40B1(a)
Spettatori	76
Causa di irregolarità	76C2
Controllo	76A
Partecipazione	76C
Presenza al tavolo	76B
Status	76D
Spiegazione	
Chiamate	20F
Correzione di errori nella spiegazione	20F5, 75B
Gioco della carta dei difensori	20F2
Sbagliata, informazioni non autorizzate	75A
Sbagliata, presunta	21B1(b), 75C
Squadra <i>Vedi anche Concorrente</i>	DEF
Standard di prova	85A1
Surcontro	DEF
Espresso in modo non appropriato	19B3
Forma appropriata	19B2
Fuori turno	32
Inammissibile	19B, 27B3, 36
Legale	19B1
Superato	19C
Tecnica, aiuti alla	40C3(a)
Tempo o manierismi	73D
Deduzioni	73D1
Deviazione fatta di proposito	73D2
Inganno	73D2
Variazione non intenzionale	73D1

Abbiamo cercato di chiarire quali siano le aree di responsabilità delle diverse Regulating Authority, degli Organizzatori e degli Arbitri, ed è stato reso maggiormente trasparente il modo secondo il quale tali responsabilità possano essere assegnate o delegate.

Molti dei capoversi presenti nell'edizione del 1997 sono stati rimossi, in modo che, quando ne compaia uno, la sua presenza possa risaltare. Là dove permangono, non limitano l'applicazione di alcun Articolo, né tanto meno essa risulta limitata dall'eventuale mancanza di riferimenti incrociati.

È stato mantenuto l'uso consolidato di "può" fare (il mancare di farlo non è sbagliato), "fa" (stabilisce la corretta procedura, senza in alcun modo suggerire che l'eventuale violazione possa essere oggetto di penalizzazione), "dovrebbe" fare, il mancare di farlo è un'infrazione che mette a rischio i diritti di colui che se ne renda responsabile, ma non sarà spesso oggetto di penalità), "dovrà" fare (una violazione che comporterà una penalità più spesso che non), "deve", "è obbligato", "deve obbligatoriamente" fare (il termine più perentorio, il cui mancato rispetto configura una seria violazione).

Ancora, "è obbligato a non", "deve obbligatoriamente non", "non deve" rappresentano la proibizione più forte, "non dovrebbe" è forte, ma "non può" è ancora più forte, appena meno di "è obbligato a non", "deve obbligatoriamente non", "non deve".

Per evitare ogni dubbio, questa Introduzione e le Definizioni che la seguono sono parte integrante del Codice. Infine, a meno che il contesto non indichi chiaramente il contrario, il singolare include il plurale ed il maschile include il femminile, e vice versa.

Dodicesima presa	62D
Dopo che siano state effettuate chiamate nel board successivo	64B4
Dopo la fine del round	64B5
Effettuata mancando di giocare una carta scoperta	64B3
Equità	64C
Indagine circa	61B
Non attribuzione di alcuna rettifica	64B
Prima che il partner giochi nella dodicesima presa	62D2
Procedura dopo la consumazione	64
Rettifica errata	12A3
Ricapitolazione	
Al proprio turno di chiamata	20B
Chiamata non chiaramente riconosciuta	20A
Chiamate	20
Contratto	41C
Correzione di un errore nella ricapitolazione	20E
Dopo il passo finale	20C
Dopo il termine del gioco	65B
Licita	20C2, 41B
Presa in corso	66A
Prese completate	66C
Propria ultima carta	66B
Risposte date da un avversario	20D
Richiesta	68, 69, 70
<i>Vedi anche</i> Concessione	
Accordo in merito a richiesta o concessione	69
Accordo in merito a richiesta o concessione, raggiunto	69A
Accordo in merito a richiesta o concessione, ritirato	69B
Cancellazione	71
Contestata	70A
Definizione di	68B1
Gioco normale	71 nota a piè di pag
Il gioco continua dopo un'obiezione del partner	68B2
Rismazzatura	6D
Nessuna rismazzatura	86C
Rispondere a colore	DEF

La fedeltà filologica all'originale è stata quindi mantenuta quasi ovunque, a volte persino ricalcando il fraseggiare pomposo dell'originale, e, in particolare, lo si è fatto quando si sono tradotti articoli che si occupano di dare soluzioni puramente meccaniche; tuttavia, nel caso di articoli che contengono indicazioni più generali, si è fatto ricorso a qualche intervento, pur modesto, che potesse aiutare la scorrevolezza e la comprensione dell'argomento.

Non posso dirmi del tutto soddisfatto del risultato finale, ma l'alternativa, ovvero quella di scrivere quasi *ex novo* il Codice limitandomi ad estrapolare i concetti – come da taluni suggerito – non è pensabile. Non solo, si badi bene, per lo sforzo che comporterebbe, ma, soprattutto, per il rischio di snaturare i concetti originari.

Giorgio Colli, del resto, grandissimo filologo ed esperto di traduzioni dal tedesco di filosofi e legislatori, scrisse che il linguaggio non è il tramite per il quale queste discipline si esprimono, ma è parte delle discipline stesse.

Per il resto, si è seguito il principio di utilizzare un italiano di tipo "legale", e di porre la massima attenzione alla *consecutio temporum* e all'utilizzo di termini sempre uguali a parità di situazione data.

Grande attenzione è stata posta alla stesura del capitolo iniziale, ovvero a quello delle definizioni, facendo delle scelte importanti che sono ampiamente spiegate nelle varie note che corredano il testo. Si raccomanda al lettore di prestare la massima attenzione a questa parte, perché dalla perfetta conoscenza delle definizioni deriva non di rado la corretta soluzione interpretativa di vari Articoli.

Nell'epoca di Internet e della posta elettronica, l'uscita di questa edizione del Codice è stata preceduta da un lavoro di diffusione dello stesso che non ha avuto precedenti: bozze e commenti sono state spedite a tutti gli Arbitri italiani – come anche ad altri soggetti – già a partire da novembre 2007, cosicché il prodotto finale si è avvalso di alcuni suggerimenti e commenti provenienti da una pluralità di persone.

Il Codice arriva inoltre sui tavoli italiani dopo una campagna di informazione lunga otto mesi – anch'essa senza precedenti – con la speranza che la sua applicazione sia da subito sicura e priva di problemi interpretativi.

La traduzione e le note sono mie, ma all'elaborazione, impaginazione, correzione delle bozze, e riposizionamento di ogni "virgola" hanno partecipato molte altre persone: Silvia Valentini ha offerto il suo contributo alla revisione delle bozze; Marcella Gori ha curato la revisione del testo, con particolare riguardo all'aderenza ad un linguaggio di tipo "legale"; Tonino Cangiano ha offerto il suo aiuto nel prezioso lavoro di labor limae nell'ambito della revisione linguistica del testo.

Tutto questo non sarebbe comunque stato possibile senza la costante collaborazione ed il supporto della Commissione Albo Arbitri, per i quali ringrazio il suo Coordinatore, Federigo Ferrari Castellani.

Vedi anche **Intese tra compagni**

Punteggio Arbitrale	DEF
A seguito di una rettifica errata di una irregolarità	12A3
Artificiale	12C1(d), 12C3
Assegnato	12C1
Assegnazione di	12C
Azione selvaggia o azzardosa della linea innocente	12C1(b)
Consequente a un danneggiamento	12B1
È impossibile giocare regolarmente la mano	12A2
Il Codice non prevede indennizzo	12A1
Incontri a squadre	86
Medio	12C2(a)
Non necessità di punteggi complementari	12C1(f)
Sopramedia	12C2(a), 86A
Sottomedia	12C2(a), 86A
Su iniziativa dell'Arbitro	12A
Su richiesta di un giocatore	12A
Punteggio Arbitrale Artificiale	12C1(d), 12C2
Vedi anche Punteggio Arbitrale	
Punteggio Arbitrale Assegnato	12C1
Vedi anche Punteggio Arbitrale	
Punteggio medio	12C2(a)
Nota: un "Punteggio medio" non è identico a un punteggio pari a zero	
Punteggio parziale	DEF
Punteggio sopramedia	12C2, 86A
Punteggio sottomedia	12C2, 86A
Punteggio zero	77
Nota: Un punteggio "zero" non è identico a una "Mano media"	
Punti premio	DEF, 77
Punti presa	DEF, 77
Rango	
Delle carte e dei semi	1

DEFINIZIONI

Alert

È un avvertimento, la cui forma può essere specificata dalla Regulating Authority, fatto allo scopo di informare gli avversari che potrebbero avere bisogno di spiegazioni.

Atout

Ciascuna carta del seme nominato in un contratto a colore.

Attacco

La prima carta giocata in una presa.

Avversario

Un giocatore dell'altra linea; un membro della coppia contro la quale si gioca.

Board

1. Un board per bridge duplicato quale descritto nell'Articolo 2.
2. Le quattro mani così come sono state originariamente distribuite e sistemate in un board per bridge duplicato allo scopo di venir giocate durante la sessione (alle quali ci si riferisce anche con il termine "smazzata").

Cancellata

Vedi "Ritirata".

Carta d'attacco iniziale

La carta d'attacco della prima presa.

Carta penalizzata

Una carta soggetta alle disposizioni di cui all'Articolo 50.

Chiamata

Qualsiasi licita, e qualsiasi contro, surcontro o passo.

Chiamata Artificiale

Una licita, un contro od un surcontro che convogli informazioni diverse dalla volontà di giocare nella denominazione indicata o nell'ultima denominazione indicata (le quali non siano informazioni che siano date per scontate dalla generalità dei giocatori); o un passo che prometta più di una specifica forza o che prometta più della forza abituale, o che garantisca, o neghi, valori diversi da quelli relativi all'ultimo seme nominato.

Carte estratte dal board sbagliato	17D
Chiamate successive	17C
Fine del Periodo Licitativo	17E, 22B
Fine della licitazione	17E, 22A
Inizio del Periodo Licitativo	17A
Inizio della licitazione	DEF
Licitazione	17
Periodo Chiarificatorio	22B1
Procedura dopo il termine	22B, 41
Ricapitolazione, dopo il passo finale	20C
Ricapitolazione, durante il Periodo Licitativo	20B
Ricapitolazione, effettuata da un avversario	20D
Ricapitolazione, prima che sia scoperta la carta iniziale d'attacco	41B
Spiegazione delle chiamate durante	20F
Potere, avere la possibilità di	INTRO
Poteri	
Organizzatore del Torneo	80B
Poteri discrezionali dell'Arbitro	12
Poteri e doveri dell'Arbitro	81C
Regulating Authority	80A
Prematura/Prematuro	
Correzione prematura di una irregolarità	9C
Attacco o gioco prematuro di un difensore	57
Presa	DEF
Copertura	45G
Difettosa	67
Ispezione delle prese	66
Ricapitolazione del gioco	66D
Sistemazione delle prese	65
Un giocatore mescola le proprie carte	65D, 66D
Vinta	79
Presa difettosa	67
Presa in meno	DEF
Punteggio	77
Presa in più	DEF

Dichiarante

Il giocatore il quale, per conto della linea che ha fatto la licita finale, abbia nominato per primo la denominazione contenuta nel contratto finale. Egli diventa dichiarante quando viene scoperta la carta d'attacco (ma vedi Articolo 54A quando l'attacco iniziale viene effettuato fuori turno).

Difensore

Un avversario del (presunto) dichiarante.

Estraneo

Non conforme alla procedura di legge relativa al gioco così come stabilita dal Codice.

Evento

Una manifestazione della durata di una o più sessioni.

Gioco

1. Il contributo di una carta della mano di un giocatore in una presa, ivi inclusa la carta iniziale di quella presa, che è la carta di attacco.
2. L'insieme delle giocate fatte.
3. Il periodo durante il quale le carte vengono giocate.
4. L'insieme delle chiamate e delle giocate effettuate in un board.

Infrazione

Il mancato rispetto, da parte di un giocatore di un articolo del Codice o di un regolamento che abbia valore di legge.

International⁶ Match Point (IMP)

Unità di punteggio da attribuirsi secondo quanto stabilito dalla tabella di cui all'Articolo 78B.

Irregolarità

Una deviazione dalla corretta procedura, ivi includendo, ma senza limitarsi soltanto ad esse, quelle che implicino un'infrazione commessa da un giocatore.

⁶ Tradurre in italiano non avrebbe senso. Così come per il termine *board* – il quale, tuttavia, ha almeno un omologo nella nostra lingua nella desueta parola *astuccio*; si è scelto, quindi, di lasciare l'originale (N.d.T.).

Dei giocatori	8A
Non potere	INTRO
Numero errato di carte	13
Onore	DEF
Opzioni	
Scelta tra	10C2
Spiegazione delle	10C1
Vantaggiose	10C3, 10C4
Organizzazione del Torneo	80B
Accettazione e lista dei partecipanti	80B2(h)
Appelli	80B2(k), 93A
Condizioni di gioco e di licita	80B2(e)
Condizioni generali della manifestazione	78D, 80B2(i)
Date e orari delle sessioni	80B2(c)
Designazione dell' Arbitro	80B2(a)
Designazione degli altri membri dello staff	80B2(g)(ii)
Designazione degli assistenti Arbitri	80B2(g)(i)
Periodo di correzione	79C
Poteri e doveri	80B2
Poteri e doveri, altri	80B2(l)
Poteri e doveri, delega	80B1
Punteggi	80B2(j)
Può fungere da Regulating Authority	80B1
Quote di iscrizione	80B2(d)
Regolamenti supplementari	80B2(f)
Responsabilità di alcuni compiti all' Arbitro	80 nota a piè di pag
Speciali condizioni di gioco e di licita	80B2(e)
Svolgimento dei preparativi	80B2(b)
Tempo per gli appelli	92B
Organizzazione Nazionale di Bridge	80A1(C)
Passo	DEF
Artificiale	30C
Azione che viola l'obbligo a passare	37
Danneggiamento da un passo obbligato	23
Fuori turno	30

Onori

Un qualunque Asso, Re, Donna, Fante o Dieci.

Parziale

90 o meno punti-presa ottenuti in una smazzata.

Passo

Una chiamata che indica che un giocatore, al suo turno, sceglie di non licitare, contrare o surcontrare.

Penalità (vedi anche "Rettifica")

Le penalità sono di due tipi:

disciplinari – ovvero quelle applicate al fine di mantenere l'ordine e la buona condotta (vedi Articolo 91) e

procedurali – ovvero penalità (addizionali rispetto ad una qualunque rettifica) attribuite dall'Arbitro, a sua discrezione, in casi di irregolarità procedurali (vedi Articolo 90).

Periodo di gioco

Comincia quando la carta d'attacco di un board viene scoperta; i diritti e i poteri dei concorrenti relativi al periodo di gioco spirano entrambi secondo quanto previsto dagli Articoli pertinenti. Il periodo di gioco vero e proprio finisce quando le carte vengono rimosse dai loro alloggiamenti in occasione del board successivo (o quando sia cessato il gioco dell'ultimo board previsto per il round).

Presa

L'unità di misura per mezzo della quale si determina il risultato di un contratto, la quale consiste, a meno di errori, in quattro carte, ognuna delle quali viene fornita da ogni giocatore in rotazione, a cominciare dalla carta d'attacco.

Presa in meno

Ogni presa che la linea del dichiarante manca di fare rispetto a quelle richieste per mantenere il contratto (vedi Articolo 77).

Presa in più

Ogni presa vinta dal dichiarante in eccesso a quelle stabilite dal contratto.

Correzione prematura	9C
Diritti degli avversari	9B1(d)
Diritti del giocatore che ha chiamato	9B1(c)
Dopo che è stata richiamata l'attenzione	9B
Irrogazione di rettifiche	10
Nessuna ulteriore azione	9B2
Prevenire una irregolarità	9A3
Procedura a seguito di una irregolarità	9
Richiamare l'attenzione su	9A
Scelta dopo l'irregolarità	10C
Licita	DEF
<i>Vedi anche Chiamata</i>	
Dopo la fine della licitazione	39
Erronea	21B1(b), 75
Forma appropriata	18A
Fuori turno	31
Licita insufficiente	18D, 27
Licita insufficiente, accettata	27A1
Licita insufficiente, non accettata	27B
Licita insufficiente, fuori rotazione	27A2, 31
Metodi differenti	18F
Prima di un passo fuori turno	30B
Rango delle denominazioni	18E
Sette, più di	38
Sufficiente	18C
Superamento di	18B
Licita insufficiente	18D, 27
Accettata	18D, 27
Corretta al minimo livello sufficiente, non artificiale	27B1(a)
Corretta con un contro o un surcontro	27B3
Corretta con un'altra licita insufficiente	27B4
Corretta con una chiamata con lo stesso significato	27B1(b)
Correzione prematura	27C
Fuori turno	27A2, 31
Il compagno del colpevole dovrà forse passare per sempre	27B2, 27B3, 27B4
Non accettata	27B
Punteggio Arbitrale, coppia innocente danneggiata	27D
Significato della licita insufficiente e della chiamata sostitutiva	27 nota a piè di pag
Licitazione	DEF

Seme

Uno dei quattro gruppi di carte del mazzo, ciascun gruppo comprendente 13 carte e caratterizzato da un simbolo: (♠) picche; (♥) cuori; (♦) quadri; (♣) fiori.

Sessione

Il prolungato periodo di gara durante il quale è previsto che sia giocato un determinato numero di board, specificato dall'Organizzatore del Torneo (può però avere significati differenti, quali quelli di cui agli articoli 4, 12C2 e 91).

Slam

Il contratto che impegna a vincere dodici prese (detto Piccolo Slam) o tredici prese (detto Grande Slam)¹¹.

Smazzata

1. La distribuzione del mazzo di carte effettuata allo scopo di formare le mani dei quattro giocatori.
2. Le carte così distribuite intese come un insieme, comprendente anche la licitazione e la conseguente giocata.

Squadra

Due o più coppie che giocano su linee diverse in tavoli diversi ma per un punteggio comune (particolari regolamenti possono consentire squadre formate da più di quattro giocatori).

Surcontro

La chiamata effettuata sul contro di un avversario che aumenta il valore del punteggio relativo ad un contratto che venga mantenuto o battuto (vedi Articoli 19B e 77).

Turno

Il giusto momento nel quale un giocatore è tenuto a chiamare o a giocare.

¹¹ L'originale riporta *six odd tricks* e *seven odd tricks*, ma come spiegato in precedenza si è scelta un'altra via nel tradurre. Da qui l'utilizzo di *dodici* e *tredici* (N.d.T.).

Punteggio medio in un incontro con metodo di calcolo IMP	86A
Risultato ottenuto all'altro tavolo in un incontro a squadre	86D
Indebitamento severo o vantaggioso, rettifica	12B2
Indennità, il Codice non prevede alcuna	12A1
Informazione	
<i>Vedi anche</i> Comunicazione	
Atteggimento degli avversari	16A2
Autorizzata	16
Da chiamate e giocate cancellate	16D
Da chiamate e giocate legali	16A1(a)
Estranea, da altre fonti	16C
Estranea, dal partner	16B
Non autorizzata	16
Resa allo scopo di ingannare, appropriate	73E
Resa allo scopo di ingannare, senza dimostrabili ragioni bridgistiche	73F
Informazioni autorizzate	16
Atteggimento degli avversari	16A2
Azioni ritirate, linea innocente	16D1
Che discendono dal Codice o dai Regolamenti	16A1(c)
Chiamate e giocate legali	16A1(a)
Possesso precedente, non precluso dal Codice	16A1(d)
Richieste dai regolamenti della manifestazione	16A2
Valutazione del punteggio	16A2
Informazioni non autorizzate	16
Azioni ritirate, linea colpevole	16D2
Informazioni estranee	16A3
Informazioni estranee da altre fonti	16C
Informazioni estranee dal partner	16B, 73C
Logiche alternative	16B1(b)
Infrazione	DEF, 72B
<i>Vedi anche</i> Irregolarità	
Commessa dalla propria linea	72B2
Intenzionale	72B1
Nascondere un'infrazione	72B3
Inganno	73E

ARTICOLO 1 - IL MAZZO DI CARTE - RANGO DEI SEMI E DELLE CARTE

Il Bridge si gioca con un mazzo di 52 carte, divise in quattro semi di 13 carte ciascuno. Il rango dei semi in ordine decrescente è: picche (♠); cuori (♥); quadri (♦); fiori (♣). Le carte di ogni seme in ordine decrescente sono: Asso, Re, Donna, Fante, Dieci, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

ARTICOLO 2 - I BOARD DA GARA

Per ciascuna mano da giocarsi nel corso di una sessione viene utilizzato un board contenente un mazzo di carte. Ogni board è numerato ed è provvisto, per contenere le mani, di quattro tasche designate come: Nord, Est, Sud, Ovest.

Il distributore e la situazione di zona sono stabiliti come segue:

Distributore Nord	Board	1	5	9	13
Distributore Est	Board	2	6	10	14
Distributore Sud	Board	3	7	11	15
Distributore Ovest	Board	4	8	12	16
Tutti in prima	Board	1	8	11	14
Nord-Sud in zona	Board	2	5	12	15
Est-Ovest in zona	Board	3	6	9	16
Tutti in zona	Board	4	7	10	13

Uguale sequenza si ripete per i board 17/32, e per ogni successivo gruppo di 16 board.

Non si dovrebbe utilizzare alcun board che non sia conforme alle situazioni sopra indicate. Qualora, tuttavia, venisse usato un board di questo genere, le condizioni su di esso indicate avranno piena applicazione in quella sessione.

ARTICOLO 3 - SISTEMAZIONE AI TAVOLI

In ogni tavolo debbono sedere quattro giocatori, ed i tavoli sono numerati secondo una sequenza stabilita dall'Arbitro. Egli determina in quale punto sieda Nord, e le altre posizioni vengono assunte di conseguenza.

Deve (è obbligato a)	INTRO
Dichiarante	DEF
Dopo un attacco iniziale fuori turno	54A
Difensore	DEF
Diritti	
Degli avversari, dopo che l'Arbitro è stato chiamato	9B1(d)
Dei giocatori, dopo che l'Arbitro è stato chiamato	9B1(c)
Del morto	42
Diritto a chiamare, conservazione del	17E2
Diritto ad assegnare rettifiche	10A
Distributore e vulnerabilità	2
Divertirsi nel corso del gioco	74A2
Domande	
Chiamate, deduzioni	20F1, 20F2
Chiamate, effettivamente fatte	20F1, 20F2
Chiamate, rilevanti ma non fatte	20F1, 20F2
Domande su una singola chiamata	20F3
Informazioni non autorizzate	16B1(a), 73C
Riguardanti la licita prima dell'attacco iniziale	41B
Dovere	INTRO
Dovrà	INTRO
Dovrebbe	INTRO
Duplicazione dei board	6F
Equità	12C1(c)
Errata informazione	
Cambio di giocata	47E
Chiamata basata su di una errata informazione	21B

D. Nuova mescolatura e nuova distribuzione

1. Se si accerta, prima che sia intrapresa l'azione iniziale della licitazione di un board, che le carte erano state distribuite in modo non corretto o che, durante la smazzatura e la distribuzione, un giocatore avrebbe potuto aver visto una carta appartenente ad un altro giocatore, si dovrà dar luogo ad una nuova smazzatura e distribuzione. Da quel punto in poi, nel caso di visione accidentale di una carta appartenente alla mano di un altro giocatore prima che venga portato a compimento il gioco di quel board, viene applicato l'Articolo 16C (ma vedi Articolo 24). Qualunque board che sia stato distribuito in modo illegale è un board non conforme, e per qualunque altra irregolarità ci si deve riferire all'articolo pertinente.
2. A meno che lo scopo del torneo non sia quello di rigiocare mani passate, nessun risultato potrà essere considerato valido se le carte sono state distribuite senza mescolarle¹³, o se la smazzata è stata importata da un'altra sessione (queste disposizioni non dovranno tuttavia essere considerate di ostacolo all'eventuale proposito di un cambio di board tra tavoli).
3. Secondo il dettato dell'Articolo 22A, devono esserci una nuova mescolatura e distribuzione quando ciò venga richiesto dall'Arbitro per qualunque ragione che sia compatibile con il Codice (ma vedi Articolo 86C).

E. Opzioni dell'Arbitro in materia di mescolatura e distribuzione

1. L'Arbitro può richiedere che la mescolatura e la distribuzione siano effettuate ad ogni tavolo immediatamente prima che cominci il gioco.
2. L'Arbitro può eseguire lui stesso in anticipo la mescolatura e la distribuzione.
3. L'Arbitro può assegnare a suoi assistenti, o altro personale specificamente deputato, l'incarico di eseguire in anticipo la mescolatura e la distribuzione.

¹³ Nell'originale inglese c'è una nota che non avrebbe senso nella versione italiana, dato che si riferisce ad un termine che si è scelto di rendere invece nella nostra lingua con una locuzione. In particolare, nell'originale al posto di "distribuite senza mescolarle" si dice "dealt from a sorted deck" ovvero, letteralmente "distribuite utilizzando un mazzo intatto". La nota omessa - la quale rappresenta un'aggiunta rispetto alla versione precedente, specifica cosa si intenda per "mazzo intatto": "un mazzo che non sia stato modificato in modo casuale rispetto alle sue condizioni precedenti". La terminologia usata è la stessa del precedente Codice, ma la precisazione è, nell'originale, di qualche utilità, dato che la versione 1997 dava adito al dubbio che ci si riferisse solamente ad un mazzo di carte intonso (N.d.T.).

Chiamate simultanee	33
Conservazione del diritto a chiamare	20
Considerata in rotazione	28
Fuori turno	29
Fuori turno, accettata	29A
Fuori turno, al turno dell'avversario di sinistra	25, 28B
Fuori turno, artificiale	29C
Fuori turno, cancellata (ritirata)	16D, 28B
Inammissibile	25
Inammissibile, azione che viola l'obbligo a passare	37
Inammissibile, dopo il passo finale	39
Inammissibile, contro	36
Inammissibile, licita di più di sette	38
Inammissibile, surcontro	36
L'avversario di destra è obbligato a passare	28A
Non chiaramente percepita	20A
Ricapitolazione e spiegazione	17E2
Ritirata, linea colpevole	16D2
Ritirata, linea innocente	16D1
Ritirata, restrizioni d'attacco	26
Spiegazione di	20F
Troppo tardi per cambiare chiamata	21B3
Chiamata Artificiale	DEF, 40B1(b)
Chiamata di una carta <i>Vedi Carta</i>	
Chiamata inammissibile	35
Chiamata Psicica <i>Vedi anche Intese tra compagni</i>	DEF, 40
Chiamata sbagliata	21B1(b), 75
Concorrente	DEF
Compagno Informazioni estranee dal	DEF 16B
Condotta	74
Consapevolezza di un potenziale danneggiamento	23

ARTICOLO 8 - SEQUENZA DEI ROUND

A. *Movimento dei board e dei giocatori*

1. L'Arbitro dà istruzioni ai giocatori in merito all'appropriato spostamento dei board ed al movimento dei partecipanti.
2. A meno che l'Arbitro non disponga altrimenti, il giocatore seduto in Nord ad ogni tavolo è responsabile del corretto spostamento dei board appena finiti di giocare verso il tavolo dove siano richiesti per il round seguente.

B. *Fine del round*

1. In generale, un round finisce quando l'Arbitro dà il segnale per l'inizio del round successivo; ma se in quel momento, a qualsiasi tavolo, il gioco non sia ancora terminato, il round continua per quello specifico tavolo fino a quando non ci sia stato spostamento di giocatori.
2. Quando l'Arbitro eserciti la sua autorità di disporre che un board venga giocato successivamente, limitatamente a quel board il round non termina, per i giocatori coinvolti, fino a che il gioco non sia stato effettivamente completato ed un risultato concordato e registrato, oppure fino a che l'Arbitro non abbia cancellato il board.

C. *Fine dell'ultimo round e fine della sessione*

L'ultimo round di una sessione, e la sessione stessa, finiscono per ogni tavolo quando tutti i board previsti per quel tavolo siano stati giocati, ed i relativi risultati siano stati registrati senza contestazioni.

ARTICOLO 9 – PROCEDURA A SEGUITO DI UN'IRREGOLARITÀ

A. *Richiamare l'attenzione su una irregolarità*

1. A meno che questo Codice non lo proibisca, ogni giocatore può richiamare l'attenzione su un'irregolarità durante la licitazione, sia o non sia il suo proprio turno di chiamata.
2. A meno che questo Codice non lo proibisca, il dichiarante, o uno dei difensori, può richiamare l'attenzione su un'irregolarità che avvenga durante il periodo di gioco. Per quanto riguarda una carta che sia stata sistemata ad indicare la presa in modo sbagliato vedi l'Articolo 65B3.
3. Quando si sia verificata un'irregolarità, il morto non può richiamarvi l'attenzione durante il periodo di gioco, ma può invece farlo una volta che il gioco della mano sia concluso. Tuttavia ogni giocatore, incluso il morto, può tentare di prevenire che un altro giocatore commetta un'irregolarità (ma per quanto riguarda il morto, nel rispetto dei disposti degli Articoli 42 e 43).

Board non conforme	87
Contratto contratto	19D
Contratto surcontratto	19D
Errore nel calcolo	79C
International Matchpoint (IMP)	78B
Matchpoint (gara a coppie)	78A
Tabella dei punteggi	77
Total point	78C
Cambio di gioco	47
Errata informazione	47E
Cancellata	
<i>Vedi Azione ritirata</i>	
Cancellazione di rettifica	10B, 81C5
Carta	
Conteggio	7B2
Correzione di una designazione involontaria	45C4(b)
Designata o nominata	45C4(a)
Designazione di una carta dal morto, completa	46A
Designazione di una carta dal morto, erronea	46B
Designazione di una carta dal morto, incompleta	46B
Designazione di una carta dal morto, involontaria	45C4(b), 46B
Erroneamente giocata dal morto	45D
Esposta, dichiarante	48
Esposta, durante il periodo licitativo	24
Esposta, un difensore	49
Estrazione dal board	7B1
Estrazione dal board sbagliato	17B
Giocata	45
Gioco obbligato	45C
Il morto indica una carta	45F
Ispezione	7B2, 66
Mancante	14
<i>Vedi anche Carta Mancante</i>	
Mantenimento del possesso	7B3
Mescolatura dopo la fine del gioco	7C
Mescolatura e distribuzione	6
Non può essere ritrovata	14A2
Numero incorretto di	13
Penalizzata	49, 50

4. Fatto salvo il dettato dell'Articolo 16D2, dopo la rettifica di un'infrazione è appropriato per i giocatori della linea colpevole fare qualunque chiamata o giocata vantaggiosa per la loro linea, anche quando essi potrebbero sembrare trarre profitto dalla loro infrazione (ma vedi gli Articoli 27 e 50).

ARTICOLO 11 - PERDITA DEL DIRITTO A UNA RETTIFICA

A. Comportamento della linea innocente

Il diritto alla rettifica di un'irregolarità potrà essere annullato se l'uno o l'altro componente della linea innocente intraprende una qualunque iniziativa prima di chiamare l'Arbitro. L'Arbitro deciderà in questo senso, ad esempio, quando la linea innocente possa aver tratto un vantaggio per il tramite di una susseguente azione intrapresa da un avversario nell'ignoranza delle disposizioni del relativo Articolo.

B. Penalità, dopo la revoca del diritto alla rettifica

Anche se il diritto alla rettifica sia stato annullato secondo il disposto di quest'articolo, l'Arbitro può irrogare una penalità procedurale (vedi Articolo 90).

ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO

A. Potere di attribuire un punteggio arbitrale

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

1. L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale quando egli giudichi che questo Codice non preveda indennizzi a favore di un partecipante che sia innocente per il particolare tipo di infrazione commessa da un avversario.
2. L'Arbitro attribuisce un punteggio arbitrale artificiale se non può essere effettuata alcuna rettifica che permetta il normale gioco della mano (vedi C2 successivo).
3. L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale se ci sia stata un'erronea rettifica di un'irregolarità.

Arbitro	81
Chiamare	9B1
Delega dei doveri	81D
Facoltà di sospendere	91A
Facoltà di squalificare	91B
Poteri	81C
Poteri discrezionali	12
Riferire quesiti	83
Responsabilità	81B
Status	81A
Area di gioco	76 nota a piè di pag
Assegnazione dei posti	5
Cambio di posizione o di tavolo	5B
Atout	DEF
Prese contenenti	44E
Prese non contenenti	44F
Attacco	DEF
Attacco iniziale a carta coperta	41A
Attacco iniziale a carta scoperta	41C
Attacco iniziale fuori turno a carta coperta	41A, 47E2
Attacco iniziale fuori turno a carta scoperta	54
Fuori turno	53, 54, 55
Fuori turno, accettato	53, 54, 55
Fuori turno, del dichiarante	53, 54, 55A
Fuori turno, di un difensore	53, 54E, 55
Fuori turno, errata informazione	47E1
Fuori turno, non accettato	54D, 55B
Impossibilità di attaccare come richiesto	59
Prematuro	57
Restrizioni sull'attacco, se c'è una chiamata ritirata	26
Restrizioni sull'attacco, se ci sono carte penalizzate	50, 51
Simultaneo	58
Autorità di Zona	80A1(b)
Avversario	DEF
Diritti degli avversari	9B1(d)
Avversario di destra	DEF,

2. (a) Quando, a causa di una irregolarità, non possa essere ottenuto alcun risultato [vedi anche C1(d)], l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrale artificiale in funzione della responsabilità per l'irregolarità commessa: sotto media (nei tornei a coppie, un massimo del 40% dei punti disponibili) al concorrente direttamente in difetto; media (50% nei tornei a coppie) al concorrente solo parzialmente in difetto; sopra media (nei tornei a coppie, almeno il 60% dei punti disponibili) al concorrente che non sia in alcun modo colpevole.
- (b) Quando l'Arbitro attribuisca un punteggio arbitrale artificiale del tipo di sopra media o sotto media in una competizione nella quale il metodo di segnatura sia in IMP, tale punteggio sarà normalmente pari a più o meno tre IMP, ma questo potrà variare secondo quanto permesso dall'Articolo 86A.
- (c) Quanto detto viene modificato per un concorrente non colpevole che ottenga un punteggio di sessione superiore al 60% dei matchpoints disponibili (o dell'equivalente in IMP). A tale concorrente deve essere attribuita la percentuale ottenuta (o l'equivalente in IMP) negli altri board della sessione.
3. Nelle manifestazioni individuali, l'Arbitro imporrà le rettifiche previste da questo Codice, ed applicherà le norme che richiedono l'attribuzione dei punteggi arbitrali, in ugual modo contro entrambi i componenti della linea colpevole, anche se uno solo di loro possa essere responsabile dell'irregolarità. L'Arbitro tuttavia non dovrà assegnare penalità procedurali contro il compagno del colpevole se egli sia dell'opinione che sia esente da colpa.
4. Quando l'Arbitro attribuisca punteggi arbitrali non bilanciati negli incontri ad eliminazione diretta, il punteggio di ciascun concorrente nel board verrà calcolato separatamente e a ciascuno dei concorrenti verrà poi assegnata la media dei punteggi ottenuti.

ARTICOLO 13 - NUMERO ERRATO DI CARTE

A. *L'Arbitro ritiene che si possa giocare normalmente*

Quando l'Arbitro determini che una o più mani del board contengano un numero errato di carte (ma vedi Articolo 14) ed un giocatore con una mano non corretta abbia fatto una chiamata, allora, quando l'Arbitro ritenga che la smazzata possa essere corretta e giocata, la smazzata sarà giocata in questo modo senza che ci sia un cambio di chiamata. Al termine l'Arbitro potrà attribuire un punteggio arbitrale.

F. Carta in eccesso

Qualunque carta in eccesso che non appartenga alla smazzata viene rimossa quando reperita. La licitazione ed il gioco continueranno senza che ne vengano condizionati. Se si dovesse scoprire che tale carta era stata giocata in una presa ormai completata potrebbe essere assegnato un punteggio arbitrario.

ARTICOLO 14 - CARTA MANCANTE

A. Mano riscontrata incompleta prima che cominci il gioco

Quando si scopra, prima che venga scoperto l'attacco iniziale, che una o più mani contengono meno di 13 carte, senza che nessun'altra ne abbia più di 13, l'Arbitro compirà una ricerca di ogni carta mancante, e:

1. se la carta viene trovata viene riposta nella mano incompleta;
2. se la carta non può essere ritrovata, l'Arbitro ricostruisce la mano utilizzando un altro mazzo di carte;
3. la licitazione ed il gioco continuano normalmente, senza che venga alterata alcuna delle chiamate effettuate; la mano così ricomposta sarà ritenuta aver sempre contenuto dall'inizio alla fine tutte le sue carte, senza soluzione di continuità.

B. Mano riscontrata incompleta successivamente

Quando si scopra, in qualunque momento successivo all'esposizione dell'attacco iniziale (e fino al termine del Periodo di Correzione), che una o più mani contengono meno di 13 carte, senza che nessun'altra ne abbia più di 13, l'Arbitro effettuerà una ricerca della carta mancante, e:

1. se la carta viene ritrovata fra le carte giocate trova applicazione l'Articolo 67;
2. se la carta viene ritrovata altrove, essa viene riposta nella mano incompleta. Potranno essere adottate rettifiche e/o penalità (vedi punto 4 seguente);
3. se la carta non può essere trovata, la mano dovrà essere ricostruita con un altro mazzo di carte. Potranno essere adottate rettifiche e/o penalità (vedi punto 4 seguente);
4. una carta che venga riposta in una mano secondo i disposti della lettera B di questo articolo, è considerata come aver sempre fatto parte della mano stessa. Essa può divenire una carta penalizzata (Articolo 50) e l'aver mancato di giocarla può costituire una renonce.

C. Informazioni derivanti dalla ricollocazione di una carta

La cognizione della ricollocazione di una carta rappresenta una informazione non autorizzata per il compagno di un giocatore la cui mano conteneva un numero inesatto di carte.

ARTICOLO 92 - DIRITTO DI APPELLARSI

A. Diritto del concorrente

Un concorrente od il proprio capitano possono appellarsi al fine di veder riesaminata una qualunque decisione presa al tavolo dall'Arbitro. Qualsiasi appello di questo tipo, nel caso sia privo di consistente motivazione, può essere oggetto di una sanzione imposta dai Regolamenti.

B. Tempo per l'appello

Il diritto di richiedere una decisione dell'Arbitro o di appellarsi contro di essa scade 30 minuti dopo che il punteggio ufficiale sia stato reso disponibile per il controllo, a meno che l'Organizzatore del Torneo non abbia specificato un diverso periodo di tempo.

C. Come Appellarsi

Tutti gli appelli dovranno essere presentati tramite l'Arbitro.

D. Concorso dei reclamanti

Un appello non dovrà essere ascoltato a meno che

1. in una competizione a coppie, entrambi i membri della coppia concorrano alla presentazione dell'appello (ma nei tornei individuali un reclamante non ha bisogno del concorso del proprio compagno).
2. in una competizione a squadre il capitano della squadra concorra alla presentazione dell'appello.

ARTICOLO 93 - PROCEDURA PER IL RECLAMO

A. Non vi è Comitato di Appello

L'Arbitro Responsabile ascolterà e deciderà in merito a tutti i reclami nel caso non vi sia un Comitato di Appello (o altro organo conforme ai disposti dell'Articolo 80B2(k)) oppure se tale entità non possa operare senza turbare l'ordinato svolgimento della manifestazione.

B. Il Comitato di Appello è disponibile

Se è disponibile un comitato di appello,

1. L'Arbitro Responsabile dovrà ascoltare e decidere su quella parte dell'appello che attenga solamente al Codice od ai regolamenti. Contro la sua decisione si potrà ricorrere al Comitato di Appello.
2. L'Arbitro Responsabile riferirà tutti gli altri appelli al Comitato di Appello per le decisioni in merito.

(c) essa sia un'informazione che venga specificamente definita come autorizzata in qualunque articolo del Codice o del regolamento¹⁴ o, quando non altrimenti specificato, derivi da una procedura legalmente autorizzata in questo Codice e da regolamenti¹⁵ (ma vedi B1 seguente); o

(d) essa è un'informazione della quale il giocatore era già in possesso prima di estrarre dal board la propria mano (Articolo 7B) ed il Codice non gli precluda l'uso di questa informazione.

2. I giocatori possono inoltre tenere in considerazione la propria valutazione del loro punteggio, delle espressioni degli avversari, così come di ogni disposto regolamentare della gara.
3. I giocatori non possono basare una chiamata o giocata su informazioni di genere diverso (tali informazioni essendo definite come estranee).
4. Qualora si verifichi una violazione di questo Articolo che causi un danneggiamento l'Arbitro modificherà il risultato secondo i disposti dell'Articolo 12C.

B. Informazione estranea dal compagno

1. (a) Dopo che un giocatore renda disponibile per il suo compagno un'informazione estranea che possa suggerire una chiamata o una giocata, come per esempio, attraverso un rilievo, una domanda, la risposta ad una domanda, un alert inatteso¹⁵ o un mancato alert, un'inequivocabile esitazione, un'involontaria velocità, speciale enfasi, tono, gesto, movimento, o un manierismo, il compagno non può scegliere, tra alternative logiche, una che avrebbe potuto in modo dimostrabile essergli stata suggerita rispetto ad un'altra dall'informazione estranea.

(b) Un'azione che rappresenti una logica alternativa è una che, nell'ambito di giocatori di categoria comparabile a quelli in questione, ed utilizzando i metodi della coppia in esame, sarebbe presa in seria considerazione da parte di una significativa proporzione di tali giocatori, o che alcuni dei quali potrebbero scegliere.

¹⁴ Si intende un eventuale, specifico regolamento della gara in corso (N.d.T.).

¹⁵ Per esempio, inatteso riguardo allo svolgimento della licitazione.

D. Risultato ottenuto all'altro tavolo

Nel gioco a squadre, quando l'Arbitro assegni un punteggio arbitrario (tranne le assegnazioni derivanti dall'applicazione dell'Articolo 6D2) e sia stato ottenuto un risultato⁵⁰ tra gli stessi contendenti ad un altro tavolo, egli può assegnare un punteggio arbitrario in IMPs o in total point (e dovrebbe agire in tal modo quando quel risultato appaia favorevole al partito innocente).

ARTICOLO 87 - BOARD NON CONFORME

A. Definizione

Un board deve essere considerato non conforme se l'Arbitro determina che una carta (o più di una) sia stata sistemata erroneamente nel board, o se determina che il distributore o la vulnerabilità differivano tra le riproduzioni del medesimo board, ed i concorrenti che avrebbero dovuto avere una comparazione del risultato non abbiano, per tale motivo, giocato il board in una identica forma.

B. Calcolare il punteggio per un board non conforme

Nel calcolare un board non conforme, l'Arbitro stabilisce il più accuratamente possibile quali punteggi siano stati ottenuti con il board nella sua forma corretta, e quali nella forma, o nelle forme, modificate. Su questa base egli divide i punteggi in due gruppi, e valuta i punteggi di ciascun gruppo separatamente secondo quanto previsto dal regolamento del torneo. (In assenza di uno specifico regolamento, l'Arbitro sceglie un proprio metodo e ne dà annuncio).

ARTICOLO 88 - ASSEGNARE PUNTI DI INDENNIZZO

Vedi Articolo 12C2

ARTICOLO 89 - RETTIFICHE IN COMPETIZIONI INDIVIDUALI

Vedi Articolo 12C3

(d) assegnare un punteggio arbitrario artificiale

3. Se tale informazione non autorizzata viene ricevuta dopo che sia stata effettuata la prima chiamata della licitazione, e prima che il gioco del board sia stato portato a compimento, l'Arbitro procede come in 2(c).

D. Informazioni da chiamate e giocate annullate

Quando una chiamata o una giocata sono state ritirate secondo quanto previsto da questo Codice:

1. Per una linea innocente, tutte le informazioni provenienti da un'azione ritirata sono autorizzate, tanto che l'azione ritirata sia della propria linea quanto della linea avversaria.
2. Per una linea colpevole, le infrazioni derivanti sia da una propria azione ritirata, che da una azione ritirata della linea innocente sono non autorizzate. Un giocatore di una linea colpevole non può scegliere, nell'ambito di azioni alternative logiche, una che avrebbe potuto, in modo dimostrabile, essergli stata suggerita rispetto ad un'altra dall'informazione non autorizzata.

ARTICOLO 17 - IL PERIODO LICITATIVO

A. Inizio del periodo licitativo

Il periodo licitativo di una smazzata comincia, per una linea, quando uno o l'altro dei suoi componenti abbia estratto le proprie carte dal board.

B. La prima chiamata

Il giocatore designato dal board come distributore effettua la prima chiamata.

C. Chiamate successive

Il giocatore alla sinistra del distributore effettua la seconda chiamata, e da questo punto in poi ciascun giocatore fa la sua chiamata al proprio turno, proseguendo in senso orario.

D. Carte da un board sbagliato

1. Una chiamata viene cancellata, se viene effettuata da un giocatore sulla base di carte che abbia estratto da un board sbagliato.

⁵⁰ Qualora il gioco del board tra i due contendenti sia cominciato ad un altro tavolo, esso dovrà essere completato.

B. Rettifica di un errore

Per rettificare un errore di procedura l'Arbitro può:

1. assegnare un punteggio arbitrario come permesso da questo Codice;
2. richiedere, posporre o cancellare il gioco di un board;
3. esercitare un qualunque altro potere conferitogli da questo Codice.

C. Errore dell'Arbitro

Qualora sia vi sia stato un intervento arbitrario che l'Arbitro successivamente determini erroneo, e se non vi è rettifica che possa permettere che il board venga registrato normalmente, egli dovrà attribuire un punteggio arbitrario, considerando a questo scopo entrambe le linee quali innocenti.

ARTICOLO 83 - NOTIFICA DEL DIRITTO DI APPELLO

Qualora l'Arbitro ritenga che sia ben possibile una revisione di una sua decisione, come nel caso di indagini su fatti, o nell'esercizio dei suoi poteri discrezionali, dovrà informare un concorrente del suo diritto ad appellarsi, o potrà riferire la questione ad un appropriato comitato.

ARTICOLO 84 - DECISIONI SU FATTI CONCORDATI

Quando l'Arbitro sia chiamato a decidere su un punto di legge o di regolamentazione e i relativi fatti siano concordati, egli opera nel modo seguente:

A. Nessuna rettifica

Qualora il Codice non preveda alcuna rettifica, e non vi sia margine per esercitare i propri poteri discrezionali, istruisce i giocatori di procedere con la licitazione o il gioco.

B. Il Codice prevede una rettifica

Se il caso è chiaramente trattato da un articolo del Codice che preveda una rettifica per l'irregolarità, egli stabilisce detta rettifica e verifica che essa venga messa in atto.

C. Opzioni del giocatore

Se il Codice offre a un giocatore una scelta tra varie rettifiche, l'Arbitro spiega le opzioni e si assicura che la scelta sia messa in atto.

D. Opzioni dell'Arbitro

L'Arbitro decide ogni punto dubbio in favore della linea innocente. Egli persegue lo scopo di ristabilire l'equità. Se, a suo giudizio, è probabile che una linea innocente sia stata danneggiata da un'irregolarità per la quale non sia prevista alcuna rettifica in questo Codice, egli modifica il risultato (vedi Articolo 12).

B. Per superare una licita

Una licita supera la precedente se designa il medesimo numero di prese della precedente in una denominazione di rango superiore, oppure un maggior numero di prese in qualsiasi denominazione.

C. Licita sufficiente

Una licita che superi l'ultima licita precedente è una licita sufficiente.

D. Licita insufficiente

Una licita che non superi l'ultima licita precedente è una licita insufficiente.

E. Rango delle denominazioni

Il rango delle denominazioni in ordine decrescente è: Senz'Atout, Picche, Cuori, Quadri, Fiori.

F. Metodi differenti

Le Regulating Authority possono autorizzare differenti metodi di effettuazione delle chiamate.

ARTICOLO 19 – I CONTRO ED I SURCONTRO

A. I Contro

1. Un giocatore può contrare solo l'ultima precedente licita. Tale licita deve essere stata fatta da un avversario; tra la licita e il contro non possono esserci state altre chiamate se non "passo".
2. Nel contrare un giocatore non dovrebbe indicare il numero di prese, o la denominazione. L'unica forma corretta è la singola parola "Contro".
3. Se un giocatore, contrando, indebitamente specifica la licita contrata, o il numero di prese o la denominazione, è ritenuto aver contratto la licita così come era stata fatta (può trovare applicazione l'Articolo 16, Informazioni Non Autorizzate).

B. I Surcontro

1. Un giocatore può surcontrare solamente l'ultimo precedente contro. Quel contro deve essere stata dato da un avversario. Fra il precedente contro ed il surcontro non possono esserci state altre chiamate se non "passo".
2. Nel surcontrare un giocatore non dovrebbe indicare il numero di prese, o la denominazione. La sola forma corretta è la singola parola "Surcontro".
3. Se un giocatore, surcontrando, indebitamente indica la licita contrata, o il numero di prese, o la denominazione, è ritenuto aver surcontrato la licita così come era stata fatta (può trovare applicazione l'Articolo 16, Informazioni Non Autorizzate).

B. L'Organizzatore del Torneo

1. La Regulating Authority può riconoscere un'entità, denominata "L'Organizzatore del Torneo" la quale, soggetta alle specifiche della Regulating Authority e a questo Codice, è responsabile della preparazione e dell'organizzazione di un torneo o di un evento. I doveri e i poteri dell'Organizzatore del Torneo possono essere delegati, ma la responsabilità riguardo al loro espletamento viene mantenuta. La Regulating Authority e l'Organizzatore del Torneo possono essere lo stesso soggetto.
2. I doveri e i poteri dell'Organizzatore del Torneo includono:
 - (a) la designazione dell'Arbitro. Se non c'è nessun Arbitro specificamente designato i giocatori dovrebbero indicare una persona che ne svolga le funzioni;
 - (b) lo svolgimento dei preparativi per il torneo, ivi inclusa la sede di gara, l'equipaggiamento, e ogni altra necessità logistica;
 - (c) lo stabilire data ed orari di ciascuna sessione;
 - (d) lo stabilire le modalità di iscrizione;
 - (e) lo stabilire le modalità di licitazione e di gioco in osservanza con questo Codice, insieme ad ogni modalità particolare (come, ad esempio, il giocare con i sipari – quanto previsto in merito a rettifiche di azioni non trasmesse attraverso il sipario può essere oggetto di variazione);
 - (f) l'annunciare un regolamento supplementare a questo Codice, ma non in conflitto con esso;
 - (g) i. il provvedere alla designazione di eventuali assistenti che possano essere necessari a supportare l'Arbitro;
ii. il designare ulteriori membri dello staff e definire i loro doveri e responsabilità;
 - (h) il predisporre⁴⁹ l'accettazione e la registrazione delle iscrizioni.
 - (i) lo stabilire adeguate regole di gioco ed annunciarle ai concorrenti.
 - (j) l'organizzazione⁵⁰ della raccolta dei moduli di punteggio, l'elaborazione dei risultati e la loro archiviazione ufficiale.
 - (k) La disposizione di adeguate condizioni per lo svolgimento degli appelli, secondo il dettato dell'Articolo 93.
 - (l) qualunque altro potere e dovere conferito da questo Codice.

E. Correzione di un errore nella ricapitolazione

Tutti i giocatori, inclusi il morto o un giocatore che sia obbligato per legge a passare, hanno la responsabilità di correggere prontamente gli errori nel corso della ripetizione²⁰ (vedi Articolo 12C1 quando un'errata ricapitolazione comporta un danneggiamento).

F. Spiegazione delle chiamate

1. Durante la licitazione e prima del passo finale, qualunque giocatore può richiedere, ma solo al proprio turno di chiamata, una spiegazione delle precedenti chiamate avversarie. Egli ha il diritto di ottenere spiegazioni in merito alle chiamate effettivamente realizzate, riguardo a rilevanti chiamate alternative a disposizione degli avversari che pure non siano state effettuate, nonché a proposito di rilevanti inferenze che possano emergere dalle scelte licitative avversarie quando queste siano materia di accordi di coppia. Tranne che dietro istruzioni dell'Arbitro, le risposte dovrebbero essere date dal compagno del giocatore che abbia fatto la chiamata in questione. Il compagno di un giocatore che rivolga una domanda non può effettuare una domanda supplementare fino a che non sia il suo turno di chiamare o giocare. Può trovare applicazione l'Articolo 16, e la Regulating Authority può stabilire specifiche regole che richiedano spiegazioni per iscritto.
2. Dopo il passo finale, e durante l'intero periodo di gioco, qualsiasi difensore al suo proprio turno di gioco può richiedere una spiegazione della licita avversaria. Quando sia il proprio turno di gioco dalla mano o dal morto il dichiarante può richiedere una spiegazione della chiamata di un difensore o degli accordi nel gioco della carta. Le spiegazioni dovrebbero essere fornite sulla base simile di quanto visto al punto 1, e dal compagno del giocatore la cui azione sia oggetto di spiegazione.
3. Secondo quanto previsto dai punti 1 e 2 precedenti, un giocatore può rivolgere una domanda riguardo a una singola chiamata, ma l'Articolo 16B1 potrà trovare applicazione.
4. Se un giocatore, successivamente, si accorge che la sua spiegazione era stata erronea o incompleta, egli deve chiamare l'Arbitro immediatamente, il quale applicherà l'Articolo 21B o l'Articolo 40B4.

⁴⁹ In certi ambiti è del tutto normale che l'Arbitro si assuma la responsabilità di alcuni, o tutti, i compiti qui assegnati all'Organizzatore del Torneo.

430-490	10	3000-3490	22
500-590	11	3500-3990	23
600-740	12	4000 e oltre	24

C. Calcolo del punteggio in Total Point

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in total point, ad ogni concorrente viene attribuito il totale netto in total point di tutti i board giocati.

D. Regolamento della Gara

Qualora approvato dalla Regulating Authority, può essere adottato un diverso metodo di calcolo del punteggio (per esempio riguardo alla conversione in Victory Point). L'Organizzatore della Competizione dovrà rendere noto prima della manifestazione uno specifico Regolamento della Gara. Questo dovrà recare in dettaglio le condizioni per iscriversi, il metodo di calcolo del punteggio, le modalità attraverso le quali vengano determinati i vincitori, come vengano risolti gli ex aequo, e similari. Il Regolamento non deve essere in conflitto con articoli del Codice e con prevalenti regole generali⁴⁷, e dovrà incorporare ogni qualsiasi informazione che sia stata oggetto di una specifica da parte della Regulating Authority. Esso deve essere reso disponibile per i concorrenti.

ARTICOLO 79 - PRESE VINTE

A. Accordo sulle prese vinte

1. Il numero delle prese vinte dovrà essere accordato prima che tutte e quattro le mani siano riposte nel board.
2. Un giocatore non deve accettare consapevolmente né un punteggio che sia conseguenza di una presa che la propria linea non abbia vinto, né la concessione di una presa che i suoi avversari non potrebbero perdere.

B. Disaccordo sulle prese vinte

Se successivamente si crea un disaccordo, deve essere chiamato l'Arbitro, quindi:

1. L'Arbitro determina se ci sia stata una richiesta o una concessione e, se è così, trova applicazione l'Articolo 69.

B. Chiamata basata su un'errata informazione ricevuta da un avversario

1. (a) Fino al termine del periodo licitativo, ed a condizione che il suo compagno non abbia successivamente effettuato una chiamata, un giocatore può, senza penalità, cambiare una chiamata senza ulteriori rettifiche per la propria linea quando l'Arbitro giudichi che la decisione di fare quella chiamata possa facilmente essere stata influenzata dall'informazione erronea fornitagli da un avversario (vedi Articolo 17E). Il non allertare prontamente quando l'alert sia richiesto dalla Regulating Authority, è equiparato ad un'informazione erronea.
 - (b) L'Arbitro, in assenza di evidenza del contrario, dovrà presumere che ci sia stata un'errata informazione piuttosto che una chiamata sbagliata.
2. Quando un giocatore scelga di cambiare una chiamata dovuta ad un'errata informazione (come al punto 1 precedente), l'avversario alla sua sinistra potrà, di seguito, cambiare qualsiasi chiamata successiva egli abbia fatto, senza altra rettifica se non nel caso che, alla fine della mano, l'Arbitro non giudichi che la sua²³ chiamata ritirata possa aver convogliato una informazione tale da danneggiare la linea innocente, nella qual circostanza si applicherà l'Articolo 16D.
3. Quando sia troppo tardi per cambiare una chiamata, e l'Arbitro giudichi che l'irregolarità abbia prodotto un vantaggio per il partito colpevole, egli assegnerà un punteggio arbitrale.

ARTICOLO 22 – PROCEDURA DOPO CHE LA LICITA SIA TERMINATA

A. Fine della licitazione

La licitazione termina quando:

1. tutti e quattro i giocatori passino (ma vedi Articolo 25). Le mani vengono riposte nel board senza giocare. Non dovrà esserci una nuova distribuzione;
2. dopo che uno o più giocatori abbia licitato, si siano verificati tre passi consecutivi in rotazione di seguito all'ultima licita. L'ultima licita diventa il contratto (ma vedi Articolo 19D).

⁴⁷ Come è il caso, ad esempio, delle Norme Integrative (N.d.T.).

²³ Dell'avversario di sinistra di colui che abbia cambiato chiamata a seguito di un'informazione erronea (N.d.T.).

PUNTI PREMIO

Registrati dal partito del dichiarante

SLAM

Per la realizzazione di uno slam

	Non Vulnerabile	Vulnerabile
Piccolo Slam (12 prese) dichiarato e fatto	500	750
Grande Slam (tutte e 13 le prese) dichiarato e fatto	1000	1500

PRESE SUPPLEMENTARI

Per ogni PRESA SUPPLEMENTARE (prese realizzate in eccesso rispetto al contratto)

	Non Vulnerabile	Vulnerabile
Non contrata	Il valore dei punti presa	Il valore dei punti presa
Contrata	100	200
Surcontrata	200	400

PREMI PER CONTRATTI PARZIALI E DI MANCHE MANTENUTI

Per la realizzazione di una MANCHE vulnerabile	500
Per la realizzazione di una MANCHE non vulnerabile	300
Per la realizzazione di un qualunque PARZIALE	50
Per il mantenimento di un qualunque contratto contrato ma non surcontrato	50
Per il mantenimento di un qualunque contratto surcontrato	100

PENALITÀ PER PRESE DI CADUTA

Registrate dagli avversari del dichiarante se il contratto non viene mantenuto

PRESE DI CADUTA

Prese che il dichiarante manca di realizzare rispetto al suo contratto

	Non Vulnerabile	Vulnerabile
Per la prima presa in meno		
Non contrata	50	100
Contrata	100	200
Surcontrata	200	400

B. Singola carta del rango di un onore o carta utilizzata prematuramente per attaccare

Se si tratta di una singola carta del rango di un onore, o di una qualsiasi carta utilizzata per attaccare prematuramente, il compagno del colpevole deve passare quando venga il suo prossimo turno di chiamata (vedi Articolo 23 quando un passo danneggia la linea innocente).

C. Due o più carte esposte

Se due o più carte vengono così esposte, il compagno del colpevole deve passare quando venga il suo prossimo turno di chiamata (vedi Articolo 23 quando un passo danneggia la linea innocente).

ARTICOLO 25 - CAMBI DI CHIAMATA LEGALI E ILLEGALI

A. Chiamata involontaria

1. Sino a quando il compagno non abbia fatto una chiamata, un giocatore potrà sostituire una chiamata involontaria con quella che invece intendeva effettuare, ma solo se lo faccia, o tenti di farlo, senza una pausa per pensare. La seconda (volontaria) chiamata rimarrà, e sarà soggetta all'Articolo appropriato²⁵.
2. Nessuna sostituzione di chiamata può mai essere consentita qualora il compagno abbia effettuato una chiamata successiva.
3. Qualora la licitazione termini prima di raggiungere il compagno del giocatore coinvolto, non potrà esserci nessuna sostituzione di chiamata dopo la fine del periodo licitativo (vedi Articolo 22).
4. Se viene permessa una sostituzione di chiamata, l'avversario di sinistra può ritirare qualunque chiamata egli abbia fatto basandosi sulla prima chiamata. Le informazioni derivanti dalla chiamata ritirata sono autorizzate solo per la sua linea. Non vi saranno ulteriori rettifiche.

B. Chiamata volontaria

1. Una chiamata sostitutiva, non permessa secondo quanto disposto in A, può essere accettata dall'avversario di sinistra del colpevole (viene accettata se l'avversario di sinistra chiama intenzionalmente sulla base di essa). La prima chiamata viene allora ritirata, la seconda rimane e la licitazione continua.
2. Con l'eccezione di quanto disposto al punto 1, una sostituzione di chiamata non permessa dai dettati della lettera A viene cancellata. La chiamata originale rimane e la licitazione continua.
3. L'Articolo 16D si applica a tutte le chiamate ritirate o cancellate.

²⁵ Potrebbe cioè essere soggetta a rettifiche nel caso sia irregolare (N.d.T.).

C. *Chiamata sbagliata*

L'accordo di coppia è quello spiegato: 2♦ è forte e artificiale; l'errore era nella chiamata di Sud. Qui non vi è infrazione del Codice, in quanto Est-Ovest hanno ricevuto un'accurata descrizione degli accordi di Nord-Sud; essi non hanno la possibilità di reclamare a fronte di una accurata descrizione degli accordi di Nord-Sud. (A prescindere dal danneggiamento, l'Arbitro dovrà confermare il risultato ottenuto, ma l'Arbitro è tenuto a considerarla spiegazione sbagliata, anziché chiamata sbagliata, in assenza di evidenza del contrario). Sud non deve correggere la spiegazione di Nord (o notificarla all'Arbitro) immediatamente, e non ha la responsabilità di farlo nemmeno in seguito.

ARTICOLO 76 – SPETTATORI

A. *Controllo*

1. Gli spettatori che si trovino nell'area di gioco⁴⁶ sono soggetti al controllo dell'Arbitro nell'ambito dei regolamenti della competizione.
2. La Regulating Authority, e gli Organizzatori della Competizione, i quali rendano disponibili mezzi per la trasmissione elettronica del gioco in tempo reale, possono stabilire i termini attraverso i quali tali trasmissioni vengano viste, e prescrivere per chi osservi una condotta accettabile (un osservatore non può comunicare con un giocatore nel corso di una sessione nella quale quest'ultimo stia giocando).

B. *Al Tavolo*

1. Uno spettatore non può guardare le carte di più di un giocatore, a meno che non gli venga permesso dal regolamento.
2. Uno spettatore non deve manifestare alcuna reazione per le licite o giocate mentre la mano è ancora in corso.
3. Durante un turno, uno spettatore dovrebbe astenersi da manierismi o rilievi di qualsiasi genere e deve obbligatoriamente evitare di conversare con un giocatore.
4. Uno spettatore non deve conversare o in alcun modo disturbare un giocatore.
5. Uno spettatore che si trovi al tavolo non deve attirare l'attenzione su alcun aspetto del gioco.

⁴⁶ L'area di gioco include ogni parte dei luoghi dove un giocatore può venire a trovarsi nel corso della sessione alla quale sta partecipando. Può essere oggetto di ulteriore precisazione per il tramite del regolamento.

1. (a) Se la licita insufficiente viene rimpiazzata da una licita nella stessa denominazione al minimo livello sufficiente, ed è opinione dell'Arbitro che tanto la licita insufficiente che quella sostitutiva siano incontrovertibilmente non artificiali, la licitazione procede senza ulteriori rettifiche. L'Articolo 16D non si applica, ma vedi il punto D seguente.

- (b) Se, ad eccezione di quanto previsto in (a), la licita insufficiente è corretta con una chiamata legale la quale, secondo l'opinione dell'Arbitro, ha lo stesso significato²⁷, o anche un significato²⁷ più preciso della licita insufficiente (tale significato essendo interamente contenuto entro i limiti della licita insufficiente), la licitazione prosegue senza ulteriori rettifiche, ma vedi il punto D seguente.

2. Ad eccezione di quanto previsto sopra in B1, se la licita insufficiente è corretta con una licita sufficiente, o con un passo, il compagno del colpevole dovrà obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Possono trovare applicazione le restrizioni riguardanti l'attacco di cui all'Articolo 26, e vedi l'Articolo 23.
3. Ad eccezione di quanto previsto sopra in B1(b), se il colpevole tenta di sostituire la sua licita insufficiente con un contro od un surcontro la chiamata tentata viene cancellata. Il colpevole deve sostituirla nei termini permessi ed il compagno del colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Possono trovare applicazione le restrizioni riguardanti l'attacco di cui all'Articolo 26, e vedi l'Articolo 23.
4. Se il colpevole tenta di sostituire la sua prima licita insufficiente con un'altra licita insufficiente, l'Arbitro deciderà come al punto 3 se l'avversario di sinistra non accetta la licita insufficiente sostitutiva, come consentito dai dettati del punto A precedente.

C. *Sostituzione prematura*

Se il colpevole rimpiazza la sua licita insufficiente prima che l'Arbitro abbia fornito le informazioni regolamentari in merito alla rettifica, a meno che la licita insufficiente non sia accettata come consentito dai dettati del punto A la sostituzione permane. L'Arbitro applicherà i disposti del paragrafo appropriato.

²⁷ Il significato di (l'informazione disponibile da) una chiamata, è quanto relativo a ciò che mostra, così come a ciò che esclude.

ARTICOLO 74 - CONDOTTA ED ETICHETTA

A. *Atteggiamento appropriato*

1. Un giocatore dovrebbe mantenere in ogni momento un atteggiamento cortese.
2. Un giocatore dovrebbe evitare accuratamente qualsiasi rilievo o azione che possa provocare fastidio o imbarazzo ad un altro giocatore, o che possa interferire con il godimento del gioco.
3. Ogni giocatore dovrebbe seguire una procedura uniforme e corretta nel licitare e nel giocare.

B. *Etichetta*

Per questioni di cortesia un giocatore dovrebbe astenersi dal:

1. prestare insufficiente attenzione al gioco;
2. fare commenti gratuiti durante la licita ed il gioco;
3. estrarre una carta prima del suo turno di gioco;
4. prolungare senza necessità il gioco (come continuando a giocare pur sapendo che tutte le prese sono sicuramente sue) allo scopo di sconcertare un avversario;
5. chiamare e rivolgersi all'Arbitro in modo che sia scortese nei confronti dell'Arbitro medesimo o nei confronti di altri giocatori.

C. *Violazione della procedura*

I seguenti sono esempi di violazioni della procedura:

1. usare designazioni diverse per la stessa chiamata;
2. indicare approvazione o disapprovazione per una chiamata o una giocata;
3. mostrare l'aspettativa o l'intenzione di vincere o perdere una presa che non è stata ancora completata;
4. commentare o comportarsi, durante la licitazione o il gioco, in modo tale da richiamare l'attenzione su un fatto significativo, o sul numero di prese ancora necessario per avere successo;
5. guardare insistentemente un qualunque altro giocatore durante la licita o il gioco, o guardare la mano di un altro giocatore con il proposito di vedere le sue carte, o di osservare da quale posizione egli estragga una carta (ma è corretto agire sulla base di un'informazione acquisita vedendo involontariamente una carta di un avversario⁴⁵);
6. mostrare un'evidente mancanza di ulteriore interesse per una mano (come ammucchiando le proprie carte);

⁴⁵ Vedi l'Articolo 73D2 quando un giocatore potrebbe aver mostrato le sue carte intenzionalmente.

ARTICOLO 30 – PASSO FUORI TURNO

Quando un giocatore sia passato fuori turno e la chiamata sia stata cancellata, non essendo stata esercitata l'opzione di accettarla di cui all'Articolo 29A, si applicheranno i seguenti disposti (nel caso il passo sia artificiale vedi C):

A. *Prima che un qualsiasi giocatore abbia effettuato una licita*

Quando un giocatore sia passato fuori turno prima che un qualsiasi giocatore abbia licitato il colpevole dovrà passare in occasione del suo prossimo turno di chiamata e può trovare applicazione l'Articolo 23.

B. *Dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato*

1. Quando un passo fuori turno sia stato effettuato al turno di chiamata dell'avversario di destra del colpevole dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato, il colpevole deve passare al suo prossimo turno di chiamata.
2. (a) Quando, dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato, il colpevole passi al di fuori della corretta rotazione al turno di chiamata del suo compagno, il colpevole deve passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata, e può trovare applicazione l'Articolo 23.
(b) Il compagno del colpevole potrà fare qualsiasi licita sufficiente, o potrà passare ma non potrà contrare o surcontrare in quel turno, e può trovare applicazione l'Articolo 23.
3. Dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato, un passo al di fuori della corretta rotazione effettuato al turno dell'avversario di sinistra del colpevole viene trattato come un cambio di chiamata. Trova applicazione l'Articolo 25.

C. *Quando il passo sia artificiale*

Quando un passo fuori turno sia artificiale, o sia il passo su una chiamata artificiale, troverà applicazione l'Articolo 31, e non il 30.

ARTICOLO 31 – LICITA FUORI TURNO

Quando un giocatore abbia licitato fuori turno, sia passato con significato artificiale, o sia passato su una chiamata artificiale del compagno (vedi Articolo 30C), e la chiamata venga cancellata non essendo esercitata l'opzione di cui all'Articolo 29A, trovano applicazione i seguenti disposti:

A. *Al turno dell'avversario di destra*

Quando il colpevole abbia chiamato al turno di chiamata del suo avversario di destra, allora:

1. Se l'avversario di destra passa, il colpevole deve obbligatoriamente ripetere la chiamata fuori turno, e nel caso tale chiamata sia legale non vi sarà rettifica.

ARTICOLO 72 - PRINCIPI GENERALI

A. Osservanza del Codice

Le competizioni di bridge dovrebbero essere giocati nella stretta osservanza di questo Codice. L'obiettivo primario è quello di ottenere un punteggio più alto di quello di altri partecipanti, al contempo ottemperando a procedure, e adeguandosi a standard etici, che siano in stretta osservanza con quanto stabilito da questo Codice.

B. Infrazione del Codice

1. Un giocatore non deve infrangere intenzionalmente il Codice, anche nel caso che vi sia una prescritta rettifica che è disposto ad accettare.
2. Non vi è nessun obbligo di richiamare l'attenzione su un'infrazione al Codice commessa da un componente la propria linea (ma vedi l'Articolo 20F nel caso di una spiegazione sbagliata, e gli Articoli 62A e 79A2).
3. Un giocatore non può tentare di nascondere un'infrazione, come commettendo una seconda renonce, nascondendo una carta coinvolta in una renonce, o mescolando prematuramente le carte.

ARTICOLO 73 - COMUNICAZIONE

A. Modo appropriato di comunicare fra compagni

1. La comunicazione fra compagni durante la licita ed il gioco dovrebbe essere effettuata per il solo mezzo del significato di chiamate e di giocate.
2. Chiamate e giocate dovrebbero essere fatte senza indebita enfasi, manierismi o inflessioni, e senza indebita esitazione o fretta. Tuttavia le Autorità responsabili della redazione dei regolamenti possono richiedere pause obbligate, quali nel primo giro di licitazione, o dopo l'avvertimento per una licita a salto, o nel giocare alla prima presa.

B. Modo inappropriato di comunicare fra compagni

1. I compagni non devono comunicare attraverso tramite quali il modo in cui una licita o una giocata vengono effettuate, mediante rilievi o gesti estranei, mediante domande fatte o non fatte dagli avversari, o mediante "alert" e spiegazioni loro date o non date.
2. La più grave infrazione possibile per una coppia è lo scambiarsi informazioni mediante metodi di comunicazione preventivamente concordati diversi da quelli stabiliti da questo Codice.

B. Al turno di chiamata dell'avversario di destra

Qualora un contro o un surcontro al di fuori della corretta rotazione siano stati effettuati quando il turno di chiamata spettava all'avversario di destra del colpevole, allora:

1. se l'avversario alla destra del colpevole passa, il colpevole deve obbligatoriamente ripetere il suo contro o surcontro fuori turno, e non vi sarà rettifica, a meno che il contro o il surcontro siano inammissibili, nel qual caso si applica l'Articolo 36;
2. se l'avversario alla destra del colpevole licita, oppure contra o surcontra, il colpevole può fare al suo turno qualsiasi chiamata legale, ma il compagno del colpevole deve passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Vedi Articolo 23 quando il passo danneggia la linea innocente.

ARTICOLO 33 – CHIAMATE SIMULTANEE

Una chiamata che sia simultanea ad una fatta dal giocatore al quale spettava il turno di chiamata viene considerata una chiamata successiva.

ARTICOLO 34 – CONSERVAZIONE DEL DIRITTO A CHIAMARE

Quando di seguito ad una chiamata, ci siano stati tre passo consecutivi, uno o più dei quali al di fuori della corretta rotazione, trova applicazione l'Articolo 17E2.

ARTICOLO 35 – CHIAMATE INAMMISSIBILI

Le seguenti chiamate sono inammissibili:

1. Un contro o un surcontro non permessi dall'Articolo 19. Trova applicazione l'Articolo 36.
2. Una licita, un contro o un surcontro da parte di un giocatore tenuto a passare. Trova applicazione l'Articolo 37.
3. Una licita superiore a sette. Trova applicazione l'Articolo 38.
4. Una chiamata dopo il passo finale della licitazione. Trova applicazione l'Articolo 39.

1. se un giocatore ha accordato la perdita di una presa che la sua linea aveva di fatto vinto; o
2. se un giocatore ha accordato la perdita di una presa che la sua linea avrebbe probabilmente vinto qualora il gioco fosse continuato.

Il risultato del board viene allora nuovamente registrato con tale presa assegnata alla sua linea.

ARTICOLO 70 - RICHIESTE E CONCESSIONI CONTESTATE

A. Obiettivo generale

Nel giudicare su una richiesta o una concessione contestata, l'Arbitro aggiudicherà il risultato del board nel modo più equo per entrambe le linee, ma qualsiasi elemento dubbio, come nel caso di una richiesta, dovrà essere risolto contro il richiedente. L'Arbitro procederà come segue.

B. Ripetizione della dichiarazione esplicativa

1. L'Arbitro domanderà al richiedente di ripetere l'affermazione chiarificatrice che avesse fatto al momento della richiesta.
2. Di seguito, l'Arbitro ascolterà le obiezioni degli avversari contro la richiesta (ma le considerazioni dell'Arbitro non saranno limitate soltanto alle obiezioni degli avversari).
3. L'Arbitro potrà richiedere ai giocatori di porre le loro rimanenti carte a faccia in su sul tavolo.

C. Vi è ancora fuori un atout

Quando rimanga ancora fuori almeno un atout in una delle mani degli avversari, l'Arbitro dovrà assegnare una o più prese agli avversari se:

1. il richiedente non ha fatto cenno a quell'atout e
2. è del tutto probabile pensare che il richiedente, al momento della sua richiesta, non avesse coscienza di un atout rimasta nelle mani degli avversari, e
3. avrebbe potuto perdere una presa a favore di quell'atout con qualsiasi gioco normale⁴³.

D. Considerazioni dell'Arbitro

1. L'Arbitro non dovrà accettare dal richiedente una qualunque linea di gioco vincente non compresa nell'affermazione chiarificatrice originale, qualora vi fosse una normale⁴⁴ linea di gioco alternativa che sarebbe stata di minor successo.

2. La chiamata viene sostituita da un passo, la licitazione continua e ciascun membro del partito colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Può trovare applicazione l'Articolo 23, come anche le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

ARTICOLO 38 – LICITA DI PIÙ DI SETTE

A. Non è ammissibile alcun gioco

Nessun gioco di un contratto superiore a sette potrà mai essere permesso.

B. Licite e chiamate susseguenti annullate

Una licita superiore a sette viene cancellata, insieme a qualunque chiamata successiva.

C. La linea colpevole deve obbligatoriamente passare

La chiamata deve essere sostituita da un passo; la licitazione continua, a meno che non fosse stata già completata, e ciascun membro della linea colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata.

D. Possibile mancanza di ricorso agli Articoli 23 e 26

Può trovare applicazione l'Articolo 23, e così anche le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26, ad eccezione che, quando l'avversario di sinistra del colpevole abbia chiamato successivamente all'infrazione e prima della rettifica, non c'è allora ricorso a questi articoli.

ARTICOLO 39 – CHIAMATA DOPO IL PASSO FINALE

A. Chiamate cancellate

Tutte le chiamate successive al passo finale della licitazione vengono cancellate.

B. Passo di un difensore o qualunque chiamata della linea del dichiarante

Se l'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima della rettifica, o se l'infrazione è il passo di un difensore, o una qualunque chiamata da parte del futuro dichiarante o del morto, non ci sarà alcuna ulteriore rettifica.

C. Altra azione da parte di un difensore

Se l'avversario alla sinistra del colpevole non ha effettuato una chiamata successivamente all'infrazione, e l'infrazione è una licita, un contro o un surcontro di un difensore, possono trovare applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

⁴³ Per gli scopi degli Articoli 70 e 71, "normale" include un gioco che sarebbe disattento o inferiore al livello del giocatore coinvolto.

2. (a) Quando il colpevole abbia giocato più di una carta nella presa difettosa, l'Arbitro ispezionerà le carte giocate e richiederà al colpevole di riporre nella sua mano quelle in soprannumero⁴¹, lasciando fra le carte giocate quella che era stata scoperta nel giocare nella presa difettosa (se l'Arbitro non sarà in grado di determinare quale carta era stata scoperta, il colpevole lascerà la carta di rango più alto che avrebbe potuto legalmente giocare nella presa). L'attribuzione della presa difettosa non cambia.
- (b) Una carta riposta è ritenuta aver fatto parte della mano del colpevole senza soluzione di continuità, e l'aver mancato di giocarla in una presa precedente può costituire una renonce.

ARTICOLO 68 - RICHIESTA O CONCESSIONE DI PRESE

Per quanto attenga affermazioni o azioni che costituiscono una richiesta o concessione di prese nell'ambito di questo Codice, bisognerà fare riferimento a prese diverse da quella in corso⁴². Se ci si riferisce a prese successive:

A. Definizione di richiesta

Qualsiasi affermazione riguardante il fatto che un concorrente vincerà uno specifico numero di prese è una richiesta di quelle prese. Un concorrente, inoltre, fa una richiesta quando suggerisca che il gioco venga abbreviato, o quando mostri le sue carte (a meno che, dimostrabilmente, non fosse sua intenzione fare una richiesta - come, per esempio, se il Dichiarante espone le sue carte dopo un attacco iniziale fuori turno, nel qual caso troverà applicazione l'Articolo 54, e non questo).

⁴¹ L'Arbitro dovrebbe evitare, per quanto possibile, di esporre le carte giocate di un difensore; tuttavia, se viene esposta una carta in eccesso che sia da riporsi nella mano di un difensore, la stessa diverrà una carta penalizzata (vedi Articolo 50).

⁴² Se l'affermazione o l'azione riguardano solamente il vincere o perdere una presa attualmente in corso, il gioco prosegue regolarmente; le carte esposte o rivelate da un difensore non divengono carte penalizzate, l'Articolo 16, Informazioni Non Autorizzate, può trovare applicazione, e vedi l'Articolo 57A, Gioco Prematuro.

2. (a) La Regulating Authority ha il potere, senza restrizione alcuna, di permettere, non permettere, come anche di permettere solo a certe condizioni, qualsiasi speciale accordo di coppia. Può prescrivere l'uso di una Carta delle Convenzioni, accompagnata o meno da eventuali fogli supplementari, per un primo elenco degli accordi di coppia, e stabilire le regole per il suo uso. La Regulating Authority può dettare norme per le procedure di alert e/o altri metodi per la spiegazione degli accordi di coppia. Può modificare la prescrizione di carattere generale secondo la quale il significato di una chiamata o di una giocata non debba variare a seconda di quale particolare membro della coppia lo abbia effettuato (tale regola non può comunque essere restrittiva in merito allo stile ed alla valutazione, ma solo al metodo).
- (b) A meno che la Regulating Authority non disponga altrimenti, un giocatore non può consultare la propria Carta delle Convenzioni, dopo che sia iniziato il periodo licitativo e fino alla fine del gioco, ad eccezione del fatto che i membri della linea del dichiarante (solamente) possono consultare la propria carta delle convenzioni durante il periodo chiarificatorio. A meno che la Regulating Authority disponga altrimenti un giocatore può consultare la carta delle convenzioni degli avversari:
 - i. prima che inizi la licitazione
 - ii. durante il periodo chiarificatorio, e
 - iii. durante la licitazione o durante il gioco ma solo al suo turno di chiamata o di gioco.
- (c) La Regulating Authority può restringere l'uso di psichiche di chiamate artificiali.
3. La Regulating Authority può non consentire pregresse intese finalizzate a variare gli accordi di coppia nel corso della licitazione o del gioco in funzione di una domanda, di una risposta ad una domanda, o di una qualsiasi irregolarità.
4. Una linea che venga danneggiata in conseguenza di una mancata spiegazione, da parte degli avversari, del significato di una chiamata o di una giocata nei termini stabiliti da questo Codice, ha diritto ad una rettifica tramite l'attribuzione di un punteggio arbitrale.
5. Quando una linea venga danneggiata a causa dell'uso, da parte degli avversari, di speciali intese di coppia che non siano conformi ai regolamenti in vigore per la manifestazione in oggetto, il punteggio dovrà essere modificato. Una linea che disattenda queste disposizioni può essere soggetta ad una penalità procedurale.

C. *Ordinamento*

Ogni giocatore sistema le sue carte sovrapponendole ordinatamente in fila nella sequenza di gioco, onde permettere la ricostruzione del gioco dopo il suo completamento se ciò sia necessario per stabilire il numero di prese vinte da ciascuna linea, o l'ordine nel quale le carte siano state giocate.

D. *Accordo sull'esito del gioco*

Un giocatore non dovrebbe variare l'ordine delle sue carte giocate fino a quando non sia stato raggiunto l'accordo sul numero di prese vinte. Un giocatore che ometta di rispettare le disposizioni di quest'articolo mette a rischio il suo diritto a reclamare il possesso di una presa di dubbia attribuzione, o a pretendere (o negare) che ci sia stata una renonce.

ARTICOLO 66 - ISPEZIONE DELLE PRESE

A. *Presa in corso*

Fino a quando la sua linea non abbia attaccato o giocato nella presa successiva, il dichiarante, o ciascuno dei difensori, può, sino a che non abbia coperto la propria carta, richiedere che tutte le carte appena giocate nella presa vengano scoperte.

B. *Propria ultima carta*

Fino a quando non sia stato effettuato un attacco nella presa successiva, il dichiarante, o qualsiasi difensore, può ispezionare, ma non esporre, la propria ultima carta giocata.

C. *Prese coperte*

Da quel momento in poi, fino a quando non termini il gioco, le carte delle prese coperte non possono essere ispezionate (eccetto che dietro specifiche istruzioni dell'Arbitro; per esempio, quando si renda necessario per verificare che la pretesa che vi sia stata una renonce corrisponda al vero).

D. *Dopo la conclusione del gioco*

Dopo che il gioco sia terminato, le carte giocate e quelle non giocate possono essere ispezionate per controllare se sia stata commessa una renonce, o per verificare il numero di prese vinte o perse; ma nessun giocatore dovrebbe maneggiare altre carte se non le proprie. Se, dopo che è stato fatto un reclamo per i motivi citati, un giocatore mescola le sue carte in maniera tale da impedire all'Arbitro di ricostruire i fatti, l'Arbitro dovrà giudicare in favore dell'altra linea.

B. *Ricapitolazione della licitazione ed eventuali domande*

Prima che la carta d'attacco iniziale venga scoperta, il compagno dell'attaccante ed il presunto dichiarante (ma non il presunto morto) possono entrambi richiedere la ricapitolazione della licitazione o richiedere spiegazioni su di una chiamata di un avversario (vedi Articolo 20F2 e 20F3). Il dichiarante³², o uno qualunque dei difensori possono, al loro primo turno di gioco della carta, richiedere una ricapitolazione della licitazione; questo diritto cessa non appena essi abbiano giocato una carta. I difensori (soggetti all'Articolo 16) ed il dichiarante mantengono il diritto a richiedere spiegazioni nell'arco di tutto il periodo di gioco, ciascuno al proprio³³ turno.

C. *Carta d'attacco iniziale scoperta*

Successivamente al periodo chiarificatorio, la carta d'attacco iniziale viene scoperta, il tempo di gioco inizia irrevocabilmente, e viene stesa la mano del morto (ma vedi l'Articolo 54A quando viene scoperta una carta d'attacco iniziale fuori turno). Concluse queste operazioni, è troppo tardi per ottenere la ripetizione delle chiamate precedenti (vedi la lettera B precedente), il dichiarante o qualsiasi difensore, hanno il diritto di essere informati, al proprio³³ turno di gioco, su quale contratto si stia giocando e se il contratto sia stato contratto o surcontrato, ma non su chi abbia contratto o surcontrato.

D. *Mano del morto*

Dopo che la carta d'attacco iniziale sia stata scoperta, il morto stende la propria mano sul tavolo davanti a sé, scoperta, divisa per seme, con le carte poste in ordine di rango con quella più bassa verso il dichiarante, ed in colonne che puntino verso il dichiarante nel senso della lunghezza. Le atout vengono posizionate alla destra del morto. Il dichiarante gioca sia la sua mano che quella del morto.

ARTICOLO 42 – DIRITTI DEL MORTO

A. *Diritti assoluti*

1. Il morto ha il diritto di dare informazioni, alla presenza dell'Arbitro, in materia di fatti o di questioni inerenti al Codice.
2. Egli può tener conto delle prese vinte o perse.

³² Il primo turno di gioco del dichiarante è dal morto a meno che non venga accettato un attacco fuori turno.

³³ Il dichiarante può chiedere sia al turno di gioco del morto che a quello della propria mano.

2. Se la renonce di un difensore viene commessa alla dodicesima presa e prima del turno di gioco del compagno nella medesima presa, qualora il compagno del colpevole possieda carte in due semi, egli non potrà scegliere la giocata che potrebbe essergli stata suggerita dal fatto di aver visto la carta della renonce.

ARTICOLO 63 - CONSUMAZIONE DELLA RENONCE

A. La renonce diventa consumata

Una renonce diventa consumata:

1. Quando il colpevole, o il suo compagno, attacchino o giochino nella presa successiva (qualsiasi giocata del genere, legale o illegale, rende consumata la renonce).
2. Quando il colpevole, o il suo compagno, nominino o altrimenti designino una carta da giocare nella presa successiva.
3. Quando un componente della linea colpevole faccia, o si dichiari d'accordo con una richiesta o una concessione di prese manifestandolo a voce, o scoprendo le sue carte, o in qualsiasi altra maniera.

B. La renonce non può essere corretta

Dopo che una renonce sia divenuta consumata, non potrà più essere corretta (tranne nel caso previsto dall'Articolo 62D per una renonce alla dodicesima presa), e la presa in cui sia stata commessa la renonce rimarrà come giocata.

ARTICOLO 64 - PROCEDURA DOPO LA CONSUMAZIONE DI UNA RENONCE

A. Rettifica a seguito di una renonce

Quando la renonce sia divenuta consumata:

1. e la presa nella quale è stata commessa la renonce sia stata vinta dal giocatore colpevole⁴⁰, dopo che il gioco sia terminato, la presa in cui sia stata commessa la renonce sarà trasferita alla linea innocente, insieme ad una qualunque delle prese successive vinte dalla linea colpevole.
2. e la presa nella quale sia stata commessa la renonce non sia stata vinta dal giocatore colpevole⁴¹, allora, se la linea colpevole ha vinto quella presa o qualsiasi altra presa successiva, dopo che il gioco sia terminato una presa verrà trasferita alla linea innocente.

⁴⁰ Per gli scopi di questo articolo, una presa vinta con una carta del morto non è stata vinta dal dichiarante.

3. Se il morto, dopo aver violato le limitazioni elencate in A2, è il primo ad attirare l'attenzione su di una irregolarità di un difensore, non ci sarà alcuna rettifica. Il gioco continuerà come se non ci fosse stata alcuna irregolarità. Alla fine del gioco vedi l'Articolo 12B1.

ARTICOLO 44 - SEQUENZA E PROCEDURA DI GIOCO

A. Attaccare in una presa

Il giocatore che attacca in una presa può giocare qualsiasi carta della propria mano (a meno che non sia soggetto a restrizioni dopo un'irregolarità commessa dalla sua linea).

B. Giocate successive in una presa

Dopo l'attacco, ciascun altro giocatore al suo turno gioca una carta, e le quattro carte così giocate costituiscono una presa (per le modalità nel giocare le carte e sistemare le prese vedi gli Articoli 45 e 65 rispettivamente).

C. Obbligo di rispondere a colore

Giocando in una presa, ogni giocatore deve obbligatoriamente rispondere a colore se possibile. Questo obbligo ha la precedenza su ogni altra disposizione prevista da questo Codice.

D. Impossibilità di rispondere a colore

Se non è in grado di rispondere a colore, un giocatore può giocare qualsiasi carta (a meno che sia soggetto a restrizioni dopo un'irregolarità commessa dalla sua linea).

E. Prese contenenti atout

Una presa che contenga atout è vinta dal giocatore che ha contribuito ad essa con l'atout più alta.

F. Prese non contenenti atout

Una presa che non contenga un atout è vinta dal giocatore che ha contribuito ad essa con la carta più alta nel seme d'attacco.

G. Attacco nelle prese successive alla prima

L'attacco nella presa successiva spetta alla mano che aveva vinto l'ultima presa.

ARTICOLO 59 - IMPOSSIBILITÀ DI ATTACCARE O GIOCARE COME RICHIESTO

Un giocatore può giocare qualsiasi altra carta legale se non gli è possibile attaccare o giocare come richiesto per ottemperare ad una rettifica, sia perché non ha carte nel seme richiesto, o perché ha soltanto carte del seme in cui gli è stato proibito di attaccare, o perché è obbligato a rispondere a colore.

ARTICOLO 60 – GIOCO DOPO UNA GIOCATA IRREGOLARE

A. Gioco di una carta dopo una irregolarità

1. La giocata, da parte di un componente della linea innocente, effettuata dopo che il suo avversario di destra abbia attaccato o giocato fuori turno o prematuramente, e prima che venga imposta una rettifica, cancella il diritto a rettificare quella infrazione.
2. Una volta che sia stato cancellato il diritto alla rettifica, la giocata illegale sarà trattata come se fosse stata fatta al turno di spettanza (ad eccezione dell'ambito di applicazione dell'Articolo 53C).
3. Se la linea colpevole aveva un precedente obbligo di giocare una carta penalizzata, o doveva sottostare a restrizioni d'attacco o di giocata, l'obbligo permane per i turni successivi.

B. Un difensore gioca prima che il dichiarante effettui l'attacco richiesto

Quando un difensore giochi una carta dopo che al dichiarante era stato richiesto di ritirare l'attacco fuori turno dall'una o dall'altra mano, ma prima che il dichiarante abbia attaccato dalla mano corretta, la carta del difensore diviene una carta penalizzata maggiore (Articolo 50).

C. Gioco della linea colpevole prima che venga assegnata una rettifica

Una giocata da parte di un membro della linea colpevole fatta prima che sia stata imposta una rettifica non avrà effetto sui diritti degli avversari, e può essere essa stessa soggetta a rettifica.

ARTICOLO 61 - IL MANCARE DI RISPONDERE A COLORE - INDAGINI RELATIVE AD UNA RENONCE

A. Definizione della renonce

Il mancare di rispondere a colore secondo le disposizioni di cui all'Articolo 44, oppure il mancare di attaccare, o di giocare, pur essendone in grado, una carta o un seme come richiesto per legge, o come specificato da un avversario che eserciti un'opzione nella rettifica di un'irregolarità costituisce una renonce (quando impossibilitato ad ottemperare vedi Articolo 59).

D. Carta maldestramente e/o indebitamente³⁵ giocata dal morto

Se il morto mette nella posizione di carta giocata una carta che il dichiarante non ha nominato, la carta deve obbligatoriamente essere ritirata se sul fatto è stata attirata l'attenzione prima che ciascuna delle due linee abbia giocato nella presa successiva, ed un difensore può ritirare e riporre nella propria mano una carta giocata dopo l'errore ma prima che sia stata attirata l'attenzione su di esso; se il giocatore alla destra del dichiarante cambia la sua giocata, il dichiarante può ritirare una carta che abbia successivamente giocato in quella presa (vedi Articolo 16D).

E. Quinta carta giocata in una presa

1. La quinta carta giocata in una presa da un difensore diventa una carta penalizzata, soggetta all'Articolo 50, a meno che l'Arbitro non ritenga che si fosse intesa quale carta di attacco in una presa, nel qual caso trovano applicazione gli Articoli 53 o 56.
2. Quando il dichiarante contribuisca ad una presa con una quinta carta dalla sua mano o dal morto, detta carta viene riposta nella mano senza ulteriori rettifiche, a meno che l'Arbitro non ritenga che fosse intesa quale carta di attacco in una presa, nel qual caso trova applicazione l'Articolo 55.

F. Il morto indica una carta

Dopo che la mano del morto sia stata esposta, il morto medesimo non può toccare o indicare alcuna carta (tranne che allo scopo di sistemarla) senza aver ricevuto istruzioni dal dichiarante. Se tuttavia lo fa, dovrebbe essere chiamato immediatamente l'Arbitro ed informato dell'accaduto. Il gioco continua. Alla fine del gioco l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale se ritenga che il morto abbia suggerito una giocata al dichiarante, ed i difensori siano stati danneggiati a causa del gioco suggerito.

G. Copertura delle carte di una presa

Nessun giocatore dovrebbe coprire la propria carta fino a che tutti e quattro non abbiano giocato nella presa.

³⁵ L'originale inglese contiene il solo termine "misplayed", ovvero "malamente giocata". Tuttavia, qui si intende che possa essere stata posta nella posizione di carta giocata sia per mero errore meccanico (o per aver malinteso), sia per un'indebita azione volontaria, e questo non si poteva rendere nella nostra lingua con una parola sola. Da qui la libertà di tradurre, che si spera non venga ritenuta "maldestra e/o indebita" (N.d.T.).

2. Se il dichiarante ha attaccato dalla mano sbagliata quando era il suo turno di attaccare dalla sua mano o da quella del morto, e se l'uno o l'altro dei difensori gli richiede di ritirare detto attacco, egli ritira la carta usata erroneamente per attaccare. Dovrà ora attaccare dalla mano corretta.

C. Il dichiarante potrebbe aver ricevuto informazioni

Quando il dichiarante adotti una linea di gioco che potrebbe essere stata suggerita da informazioni ottenute attraverso l'infrazione commessa, l'Arbitro potrà attribuire un punteggio arbitrale.

ARTICOLO 56 – ATTACCO FUORI TURNO DI UN DIFENSORE

Vedi Articolo 54D.

ARTICOLO 57 – ATTACCO O GIOCATA PREMATURA

A. Giocata o attacco prematuro nella presa successiva

Quando un difensore attacchi nella presa successiva prima che il suo compagno abbia giocato nella presa in corso, o giochi fuori turno prima che il suo compagno abbia giocato, la carta così utilizzata per attaccare o per giocare diviene una carta penalizzata maggiore, ed il dichiarante selezionerà una delle seguenti opzioni. Egli può:

1. richiedere al compagno del colpevole di giocare la carta più alta che egli possiede nel seme della presa in corso, o
2. richiedere al compagno del colpevole di giocare la carta più bassa che possiede nel seme della presa in corso, o
3. proibire al compagno del colpevole di giocare una carta di un altro seme specificato dal dichiarante.

B. Il compagno del colpevole non può ottemperare alla rettifica

Quando il compagno del colpevole non sia in grado di ottemperare alla rettifica selezionata dal dichiarante, egli potrà giocare qualunque carta, così come disposto dall'Articolo 59.

B. Per correggere una giocata illegale

Una carta giocata può essere ritirata per correggere una giocata illegale (per i difensori, eccetto per i casi previsti da questo Articolo, vedi Articolo 49 – carta penalizzata). Per giocate simultanee vedi Articolo 58.

C. Per cambiare una designazione involontaria

Una carta giocata può essere ritirata e riposta nella mano senza ulteriore rettifica dopo un cambio di designazione permesso dall'Articolo 45C4(b).

D. A seguito del cambio di chiamata di un avversario

Dopo un cambio di giocata di un avversario una carta giocata può essere ritirata e riposta nella mano senza ulteriore rettifica e sostituita con un'altra carta (possono applicarsi gli Articoli 16D e 62C2).

E. Cambio di giocata a seguito di una errata informazione

1. Un attacco (o gioco di una carta) fuori turno può essere ritirato senza ulteriore rettifica se il giocatore era stato erroneamente informato da un avversario che era il suo turno di attacco o di gioco. In tale circostanza un attacco o gioco non può essere accettato dall'avversario di sinistra.

2. (a) Un giocatore può ritirare una carta che aveva giocato a seguito di una spiegazione errata di una chiamata o di una giocata di un avversario e prima della spiegazione corretta, senza ulteriore rettifica, ma solo se nessuna carta sia stata successivamente giocata nella presa. Un attacco iniziale non può essere ritirato dopo che il morto abbia scoperto una qualunque carta.

(b) Quando è troppo tardi per correggere una giocata secondo quanto disposto dal punto (a) precedente, l'Arbitro può assegnare un punteggio arbitrale.

F. Altri ritiri di carte giocate

1. Una carta può essere ritirata secondo quanto disposto dall'Articolo 53C.
2. Eccetto che per i casi specificati da questo Articolo, una carta una volta giocata non può essere ritirata.

ARTICOLO 48 – ESPOSIZIONE DELLE CARTE DEL DICHIARANTE

A. Il dichiarante espone una carta

Il dichiarante non è soggetto a restrizioni per aver esposto una carta (ma vedi Articolo 45C2), e nessuna carta della sua mano, né di quella del morto possono diventare carte penalizzate. Il dichiarante non è tenuto a giocare carte cadute accidentalmente.

ARTICOLO 53 – ATTACCO FUORI TURNO ACCETTATO

A. Attacco fuori turno trattato come attacco corretto

Ogni attacco a carta scoperta fuori turno può essere trattato come un attacco corretto (ma vedi l'Articolo 47E1). Esso diventa un attacco corretto se il dichiarante, o ciascuno dei due difensori, come può succedere, lo accetta, facendo un'esplicita dichiarazione in tal senso, o se viene effettuata una giocata dalla mano che è successiva in rotazione rispetto all'attacco irregolare (ma vedi C). Se non vi è tale accettazione o giocata regolarizzatrice, l'Arbitro richiederà che l'attacco sia fatto dalla mano cui spettava (e vedi l'Articolo 47B).

B. Il giocatore sbagliato gioca una carta sull'attacco irregolare del dichiarante

Se il difensore alla destra della mano dalla quale è stato effettuato l'attacco fuori turno del dichiarante gioca dopo l'attacco irregolare (ma vedi C), l'attacco rimane e si applica l'Articolo 57.

C. Attacco regolare successivo all'attacco irregolare

Atteso il rispetto dell'Articolo 53A, se il turno di attacco spettava ad un avversario del giocatore che ha attaccato fuori turno, quell'avversario può fare il suo attacco regolare nella presa in cui è stata commessa l'infrazione senza che la sua carta sia considerata come giocata in risposta all'attacco irregolare. Quando questo accade, l'attacco regolare rimane, e tutte le carte giocate erroneamente in questa presa possono essere ritirate. Trova applicazione l'Articolo 16D ma non vi sarà alcuna ulteriore rettifica.

ARTICOLO 54 – ATTACCO INIZIALE A CARTA SCOPERTA FUORI TURNO

Quando l'attacco iniziale fuori turno venga scoperto, ed il compagno del colpevole abbia invece attaccato a carta coperta, l'Arbitro richiederà che l'attacco a carta coperta sia ritirato. Inoltre:

A. Il dichiarante stende la sua mano

Dopo che un attacco iniziale fuori turno venga scoperto, il dichiarante può stendere la sua mano; egli diviene il morto. Se il dichiarante comincia a stendere la sua mano, e nel farlo espone una o più carte, deve stendere la sua mano completa. Il morto diventa il dichiarante.

B. Il dichiarante accetta l'attacco

Quando un difensore scopra la carta d'attacco iniziale fuori turno, il dichiarante può accettare l'attacco irregolare come previsto nell'Articolo 53, e le carte del morto vengono stese secondo quanto disposto nell'Articolo 41.

1. La seconda carta nella presa viene giocata dalla mano del dichiarante.

C. Disposizioni per una carta penalizzata minore

Quando un difensore abbia una carta penalizzata minore, non potrà giocare qualunque altra carta nel medesimo seme di rango inferiore all'onore fino a quando non abbia prima giocato la carta penalizzata, ma ha il diritto di giocare invece un onore. Il compagno del colpevole non è soggetto a restrizioni d'attacco, ma l'informazione ottenuta vendendo la carta penalizzata è non autorizzata (vedi E seguente).

D. Disposizioni per una carta penalizzata maggiore

Quando un difensore abbia una carta penalizzata maggiore, sia il colpevole sia il compagno del colpevole possono essere soggetti a restrizioni; il colpevole ogniqualvolta debba giocare, il compagno ogniqualvolta debba attaccare.

1. (a) Una carta penalizzata maggiore deve essere giocata alla prima opportunità legale, che sia attaccando, rispondendo a colore, scartando oppure tagliando. Se un difensore ha due o più carte penalizzate che possono essere legalmente giocate, il dichiarante designa quale carta dovrà essere giocata.

- (b) L'obbligo di rispondere a colore, o quello di ottemperare alle restrizioni di attacco o di gioco, hanno la precedenza sull'obbligo di giocare una carta penalizzata maggiore, ma la carta penalizzata deve tuttavia rimanere scoperta sul tavolo, e giocata alla prima opportunità legale.

2. Quando un difensore debba attaccare ed il compagno possieda una carta penalizzata maggiore, egli non può attaccare fino a quando il dichiarante non abbia scelto una delle opzioni sotto elencate (se il difensore attacca prematuramente, egli è soggetto alla rettifica di cui all'Articolo 49). Il dichiarante può scegliere di:

- (a) richiedere³⁶ al difensore di attaccare nel seme della carta penalizzata, o proibirgli³⁸ di attaccare in quel seme fino a quando egli rimanga in presa (per due o più carte penalizzate, vedi Articolo 51); se il dichiarante esercita l'una o l'altra di queste opzioni, la carta non è più una carta penalizzata e viene ritirata.

³⁶ Se il giocatore non è in grado di attaccare come richiesto, vedi Articolo 59.