

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

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

**ECCEZIONE:** un intervento di 1 Senza naturale.

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

**ECCEZIONE:** una surlicita a salto del colore conosciuto degli avversari che chieda al compagno di licitare 3 senza con il fermo in quel colore.

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

- d) Chiamate psichiche protette o richieste dal sistema

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

## 2.5 Segnalazioni Criptate

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

Norme Integrative al  
Codice Internazionale del Bridge

---

opzioni deboli (nove o meno punti), allora non è necessario garantire un colore anche se la forza minima prevista è di soli dieci punti (vedi definizione di mano debole).

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

Edizione 2009 a cura di  
Maurizio Di Sacco  
Direttore della  
Scuola Arbitrale Italiana

- b) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può essere più debole di un passo;
- c) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può essere effettuata con valori di un re o più inferiori alla forza media;
- d) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può mostrare tanto lunghezza in uno specifico colore che corta in un altro;
- e) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può mostrare alternativamente lunghezza in un colore o in un altro.

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

### 2.3 Classificazione dei Sistemi

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

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

**Verde:** Naturale

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

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

## DEFINIZIONI

### *Pre Alert*

È un avvertimento, la cui forma può essere specificata dall'Organizzatore del Torneo, che ha lo scopo di informare gli avversari – prima dell'inizio del gioco – riguardo all'utilizzo di particolari accordi tanto in fase di licita che di gioco della carta, la cui natura è da precisarsi a cura dello stesso Organizzatore del Torneo.

## ARTICOLO 3 - SISTEMAZIONE AI TAVOLI

Nelle competizioni a Coppie o a Squadre Miste, le giocatrici occupano la posizione di Sud ed Est.

## ARTICOLO 4 - ACCOPPIAMENTI

### 1. Posizioni Negli Incontri a Squadre

- a) A ciascuna squadra viene assegnato il ruolo di squadra di casa o squadra ospite un numero approssimativamente uguale di volte, salvo diversa indicazione da parte dell'Organizzatore del Torneo. L'assegnazione viene fatta al momento del sorteggio. Il diritto di scegliere o meno gli avversari varia in accordo con la Normativa di Line-Up di cui all'Appendice 5.
- b) Durante un incontro i giocatori non possono lasciare la sala nella quale stanno giocando, se non con il permesso dell'Arbitro, e, se giocano in sala chiusa, devono uscire accompagnati dall'Arbitro o da un suo assistente. Il gioco in sala aperta può iniziare solo quando i giocatori delle due squadre in sala chiusa hanno preso regolarmente posto al tavolo.

### 2. Sostituti

Nei tornei individuali o a coppie (Mitchell/Howell): un giocatore può essere sostituito solo da un altro giocatore di categoria/serie uguale od inferiore. Il numero di turni per i quali un giocatore può essere sostituito è limitato dalle seguenti condizioni:

- a) in un torneo di una sola sessione, un giocatore sostituito per più del 50% delle smazzate è eliminato. Se il sostituto ha giocato più del 50% delle smazzate, acquista tutti i diritti del concorrente originario;
- b) in un torneo di due o più sessioni (ma senza eliminazioni) un giocatore è eliminato se ha un sostituto per più di una sessione completa;

### 3. Procedura per il reclamo

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

### 4. Procedura per il ricorso al C.N.G.

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

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

### 5. Errore tecnico

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

### 6. Accettazione della decisione

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

### 4. Abbandono in una gara a Squadre

- a) Abbandono da parte di una squadra in una gara ove si utilizzino formule tipo Swiss o Danese

Gli incontri disputati fino ad allora dalla squadra che ha abbandonato resteranno validi; la squadra verrà retrocessa in ultima posizione.

- b) Abbandono da parte di una squadra in una gara ove si utilizzino formule tipo Round Robin con calcolo del risultato in VP

Gli incontri disputati fino ad allora dalla squadra che ha abbandonato resteranno validi; la squadra verrà retrocessa in ultima posizione. Per gli incontri successivi, alle squadre avversarie verrà attribuito il punteggio provvisorio del 60% dei VP in palio per l'incontro, eventualmente rettificato alla fine con il migliore tra:

- (1) 60% dei V.P. in palio in quell'incontro (2 nel caso di V.P. semplici), e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P.;
- (2) la media dei V.P. conseguiti in tutti gli altri incontri della Competizione, arrotondata all'intero più vicino, e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P.;
- (3) la media dei V.P. conseguiti da tutte le squadre avversarie di quella che ha abbandonato negli incontri disputati contro quest'ultima, arrotondati all'intero più vicino, e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P. .

## ARTICOLO 5 - ASSEGNAZIONE DEI POSTI

### *Errata posizione ai tavoli nelle Gare a Squadre*

È fatta esplicita raccomandazione all'Arbitro della manifestazione di verificare il corretto posizionamento delle coppie di giocatori nelle due sale in una competizione a squadre, onde consentire uno svolgimento degli incontri il più corretto possibile (v. anche Norma Integrativa all'Articolo 81).

## 2. Procedure Tecniche

L'Arbitro ha facoltà di decidere la scelta delle procedure tecniche più adatte ad assicurare il buon esito della gara, in conformità con il Codice, il Regolamento Campionati, il Regolamento Tornei ed il regolamento particolare della gara da disputarsi. Non sono ammesse deroghe al Codice o al Regolamento Campionati e Tornei. Qualora gravi ragioni impedissero il regolare svolgimento della gara entro i limiti del suo speciale regolamento, l'Arbitro ha facoltà di introdurre nel regolamento stesso le modifiche strettamente indispensabili.

### ARTICOLO 87 - BOARD NON CONFORME

#### 1. Carte imbussolate in modo non corrispondente al diagramma

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

#### 2. Punteggi per board con carte non conformi all'originale

Nel conteggio dei risultati è obbligatorio l'uso della formula di Neuberg. Se il numero di risultati presente in ciascun gruppo (vedi art. 87B) è inferiore a quattro, allora l'Arbitro assegnerà uno o più Punteggi Arbitrali Artificiali, secondo il seguente schema:

- a) Un solo punteggio  
Il 60% ad entrambe le coppie
- b) Due punteggi  
Qualora sia diversi tra di loro, l'Arbitro assegnerà il 65% al migliore di loro per ciascuna delle due linee, ed il 55% al peggiore (ovvero, assegnato il 65% ad una linea, darà all'altra il complemento al 120%, appunto il 55%) Qualora, invece, siano uguali, l'Arbitro assegnerà il 60% a tutte e quattro le coppie coinvolte.
- c) Tre punteggi
  - 1) Punteggi tutti diversi tra loro  
l'Arbitro assegnerà il 70% al migliore di essi per ciascuna linea, il 60% a quello medio, ed il 50% al peggiore (ovvero, assegnati il 70%, 60%, 50% ad una linea, attribuirà all'altra il complemento al 120%). Qualora siano tutti e tre uguali, l'Arbitro assegnerà il 60% a tutte e sei le coppie coinvolte. Nell'eventualità, infine, che ce ne siano due uguali ed uno diverso, l'Arbitro procederà come segue:
  - 2) Due migliori ed uno peggiore

#### 1) Tornei a coppie

Il tempo di gioco, ove altrimenti non specificato, è fissato in 8 smazzate all'ora, o in 7'30" per smazzata.

#### 2) Tornei a squadre

All'inizio di ogni incontro l'Arbitro comunica l'ora entro cui ogni incontro stesso dovrà terminare<sup>2</sup>, sulla base di una cadenza di 8 smazzate all'ora, ove altrimenti non specificato. Tuttavia, qualunque sia tale termine, esso sarà derogabile fino ad un limite massimo di 5' supplementari, in considerazione del tempo eventualmente necessario alla eventuale smazzatura ed alla spiegazione reciproca dei sistemi.

Questo dà luogo alla seguente tabella:

Numero Smazzate	Tempo di Gioco
6	45'
8	1h 00'
10	1h 15'
12	1h 30'
14	1h 45'
16	2h 00'
18	2h 15'
20	2h 30'

Ovvero, includendo i 5' di massima tolleranza:

Numero Smazzate	Tempo di Gioco
6	50'
8	1h 05'
10	1h 20'
12	1h 35'
14	1h 50'
16	2h 05'
18	2h 20'
20	2h 35'

<sup>2</sup> Qualora l'Arbitro non lo faccia, ai fini della determinazione dello scadere del tempo ufficiale di gioco farà fede quanto stabilito nel programma ufficiale della manifestazione. Tuttavia, si raccomanda che l'Arbitro ricordi ai giocatori quanto prima possibile i limiti temporali del round in corso.

- (3)il miglior quoziente I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (gli I.M.P. positivi diviso gli I.M.P. negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,
- (4)la miglior differenza I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (somma algebrica degli I.M.P. positivi e negativi). Se la parità permane,
- (5)total point ottenuti dalle squadre nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,
- (6)il miglior quoziente total point nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (i total point positivi diviso i total point negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,
- (7)si utilizzeranno gli stessi meccanismi previsti per gli spareggi negli incontri a K.O.

(b)Tre o più squadre in parità

Si provvederà a compilare una classifica avulsa delle varie squadre coinvolte, seguendo gli stessi criteri di cui al punto (a), eliminando via, via le squadre che risultino ultime in graduatoria.

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

1) Nelle competizioni disputate secondo il sistema Swiss o il sistema Danese

Si adotterà preferibilmente il criterio detto dell'Indice di Resistenza (o Swiss Points), ovvero il quoziente che si ottiene dividendo per il numero degli incontri disputati, la somma dei Victory Point ottenuti dalle varie squadre incontrate nel corso della manifestazione fino a quel momento. Qualora, tuttavia, tale metodologia non fosse disponibile, come quando il programma utilizzato non lo supporti, si procederà come segue:

- (a)il miglior quoziente I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (gli I.M.P. positivi diviso gli I.M.P. negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,
- (b)la miglior differenza I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (somma algebrica degli I.M.P. positivi e negativi). Se la parità permane,
- (c)La differenza in Victory Point nell'incontro(i) diretto, se disputato. Se la parità permane,
- (d)La differenza in I.M.P. nell'incontro(i) diretto, se disputato. Se la parità permane,
- (e)total points ottenuti dalle squadre nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,

2. *Sanzioni per gioco lento*

a) Competizioni a Coppie

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

b) Competizioni a Squadre

Nei tornei a squadre, allo scadere del termine fissato, l'Arbitro avvertirà se possibile<sup>3</sup> i giocatori che il termine è scaduto e che hanno inizio 5 minuti di tolleranza. Al termine di questi, per la prima infrazione, l'Arbitro comminerà un'ammonizione alle squadre che non abbiano previamente subito altre ammonizioni per questa come per altre ragioni disciplinari, mentre penalizzerà di 1 V.P. le squadre che siano già state precedentemente ammonite o penalizzate per questa come per altre ragioni disciplinari. Allo scadere di questi primi 5', l'Arbitro attribuirà una penalità di 1 V.P. ogni 5' successivi o qualsiasi parte di essi. Nel caso in cui non sia possibile determinare, attraverso il rapporto dei Commissari di tavolo o il giudizio dell'Arbitro, quale delle due squadre contendenti sia colpevole del ritardo, le penalità di cui sopra verranno inflitte ad entrambe le squadre. Se l'Arbitro sarà costretto a non far giocare una smazzata, dovrà assegnare un punteggio arbitrale secondo il disposto dell'Art. 12.

3. *Ritardo nella presentazione alla Gara*

a) Competizioni a Coppie

1) Ritardo

La coppia che non sia interamente presente al tavolo al momento del primo turno di gioco incorrerà nella sanzione dell'ammonizione, a meno che non fosse già stata precedentemente ammonita o penalizzata per questa come per altre ragioni disciplinari; qualora il ritardo anche di uno solo dei suoi componenti si protragga oltre i 5', oppure se la coppia in questione fosse già stata precedentemente ammonita per questa od altra ragione disciplinare, la coppia incorrerà in una penalità pari al 10% del top per ogni 5' (o qualunque parte anche minima di essi) di ritardo.

---

<sup>3</sup> La disposizione ha mero carattere ordinatorio, e la mancata osservanza della stessa non comporterà alcuna variazione nell'applicazione delle penalità prescritte.

## ARTICOLO 76 – SPETTATORI

### 1. *Spettatori in un incontro a Squadre*

- a) Salvo autorizzazione dell'Arbitro e/o diverse indicazioni contenute nello speciale regolamento della gara, uno spettatore non può assistere al gioco in sala chiusa, fatta eccezione per il Capitano non Giocatore.
- b) Un componente di una squadra non può fare da spettatore ai suoi stessi compagni, fatta eccezione per il Capitano Non Giocatore.

### 2. *Capitano non giocatore*

Il nominativo del Capitano Non Giocatore deve essere notificato all'atto della registrazione iniziale della squadra.

## ARTICOLO 78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

### 1. *Victory Points*

- a) Nei tornei fra più squadre disputati su incontri di 8 smazzate ed oltre, si consiglia di applicare le tabelle approvate dalla W.B.F. che prevedono punteggi sino a 25-0 (vedi Appendice 7).
- b) Nei tornei fra più squadre giocati su incontri di oltre 16 smazzate, ove si adottino i Victory Points semplici, si assegnano a ciascuna squadra per ogni incontro vinto 2 V.P. (Punti di Vittoria semplici) e 1 V.P. per ogni incontro pareggiato.

### 2. *Margini di vittoria*

- a) Nei tornei nei quali la classifica sia compilata in base ai V.P. semplici (2-0 e 1-1) la vittoria si realizza conseguendo un vantaggio in I.M.P. superiore a 1/5 del numero delle smazzate sempre che il numero delle smazzate non superi le 64. In quest'ultimo caso, qualunque sia il numero delle smazzate, la vittoria si consegue con 13 I.M.P. di differenza attiva.
- b) Negli incontri a K.O. anche un solo I.M.P. determina la vittoria di una squadra.

### 3. *Punteggio per la squadra che riposa*

Nel caso in cui una squadra sia in riposo le verrà assegnato un punteggio in Victory Points pari al 60% di quelli in palio in ogni singolo incontro (18 V.P. nel caso della scala 25-0), con la conseguente attribuzione di un numero di I.M.P. positivi pari alla differenza minima necessaria ad ottenere quel punteggio in V.P.

La squadra perdente otterrà 0 V.P. (a meno che non si tratti dell'ultimo turno, e che questi non siano sufficienti ad ottenere un qualunque risultato minimo, nel qual caso la squadra sarà comunque retrocessa all'ultimo posto).

- (b) Competizioni che si disputino con il meccanismo del Round Robin

Nel caso si tratti del primo incontro, fatte salve le penalità di cui sopra, si avrà forfait quando sia trascorso almeno un tempo pari alla metà del tempo ufficiale di gioco, comprensivo dei 5' di tolleranza. Nel caso di incontri successivi al primo, come anche per il computo del punteggio da assegnare alla squadra dichiarata vincitrice, ci si atterrà a quanto disposto nel precedente punto (a).

- (c) Competizioni a KO

Nel caso si tratti del primo turno, fatte salve le penalità di cui sopra, si avrà forfait quando sia trascorso almeno un tempo pari alla metà del tempo ufficiale di gioco, comprensivo dei 5' di tolleranza, con un limite minimo di 1h. Nel caso di tempi successivi al primo, ci si atterrà a quanto disposto nel precedente punto (a).

### 4. *Registrazione del diagramma*

Quando è richiesta la trascrizione delle carte tale compito spetta al giocatore in posizione Sud, il quale è tenuto a scrivere tutte le quattro mani, mentre la coppia E/O è tenuta a controllare che questo venga fatto nel modo corretto. In caso di erronea od incompleta trascrizione, l'Organizzatore del Torneo ha facoltà di disporre che l'Arbitro debba penalizzare entrambe le coppie di non più del 10% del Top.

### 5. *Registrazione della Carta d'Attacco*

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

## ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO

### *Punteggi arbitrari artificiali*

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

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

## 2.6 Aperture Casuali

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

### 3. Sistemi Permessi nei Campionati FIGB

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

**Categoria 1:** Campionato Italiano Societario di Serie A e Fase Finale della Coppa Italia, Uomini e Donne.

È proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

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

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

È proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

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

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

(a)Due squadre in parità .....	p. 15
(b)Tre o più squadre in parità .....	p. 16
2) Nelle competizioni disputate secondo il sistema Swiss o il sistema Danese .....	p. 16
b) Negli incontri a K.O. ....	p. 17
<i>all'Articolo 79 – Prese vinte</i> .....	p. 17
<i>all'Articolo 80 – Regolamenti e Organizzazione</i>	
Arbitro del Torneo .....	p. 17
<i>all'Articolo 81 – L'Arbitro</i>	
1. Doveri e Poteri .....	p. 17
2. Procedure tecniche .....	p. 18
<i>all'Articolo 87 – Board non conforme</i>	
1. Carte imbussolate in modo non corrispondente al diagramma .....	p. 18
2. Punteggi per board con carte non conformi all'originale .....	p. 18
<i>all'Articolo 90 – Penalità Procedurali</i>	
Uscita non autorizzata dalla Sala Chiusa .....	p. 19
<i>agli Articoli 92 – Diritto ad appellarsi e 93 – Procedura per   il Reclamo</i>	
1. Diritto al reclamo .....	p. 19
2. Tempo del reclamo .....	p. 19
3. Procedura per il reclamo .....	p. 20
4. Procedura per il ricorso al C.N.G. ....	p. 20
5. Errore tecnico .....	p. 20
6. Accettazione della decisione .....	p. 20
 APPENDICE 1 – NORMATIVA SISTEMI	
1. Obbiettivi .....	p. 21
2. Definizioni	
2.1 Generali .....	p. 21
2.2 Sistemi HUM .....	p. 21
2.3 Classificazione dei Sistemi .....	p. 22
2.4 Convenzioni e Trattamenti Brown Sticker .....	p. 23
2.5 Segnalazioni Criptate .....	p. 24
2.6 Aperture Casuali .....	p. 25
3. Sistemi Permessi nei Campionati FIGB .....	p. 25
4. Documentazione relativa ai sistemi .....	p. 26

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

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

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

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

Ogni coppia che utilizzi un sistema con 'Brown Sticker' ha l'obbligo di fornire la completa descrizione di entrambe le licite e successive sviluppi (specialmente quelli competitivi), compilando ad esempio l'apposito modulo per ogni convenzione Brown-Sticker adottata (vedi Appendice 6).

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

## INDICE

<b>PREFAZIONE ALL'EDIZIONE 2009</b> .....	p.	2
<b>NORME INTEGRATIVE</b>		
<i>alle Definizioni</i> .....	p.	3
<i>all'Articolo 3 – Sistemazione ai tavoli</i> .....	p.	3
<i>all'Articolo 4 – Accoppiamenti</i>		
1. Posizioni negli incontri a Squadre.....	p.	3
2. Sostituti.....	p.	3
3. Abbandono in una gara a coppie		
a) Abbandono da parte di una coppia in una gara ove si utilizzino formule tipo Mitchell od Howell.....	p.	4
b) Abbandono da parte di una coppia in una gara ove si utilizzino altre formule.....	p.	4
4. Abbandono in una gara a squadre		
a) Abbandono da parte di una squadra in una gara ove si utilizzino formule tipo Swiss o Danese.....	p.	5
b) Abbandono da parte di una squadra in una gara ove si utilizzino formule tipo Round Robin con calcolo del risultato in VP.....	p.	5
<i>all'Articolo 5 – Assegnazione dei Posti</i>		
Errata Posizione ai tavoli nelle Gare a Squadre.....	P.	5
a) Competizioni che si svolgano con il meccanismo del Round Robin o Swiss o Danese.....	p.	6
b) Incontri a K.O.....	p.	6
<i>all'Articolo 8 – Sequenza dei Round</i>		
1. Tempo disponibile per ogni smazzata		
a) Gioco senza sipari		
1) Tornei a coppie.....	p.	7
2) Tornei a squadre.....	p.	7
b) Gioco con i sipari		
1) Tornei a coppie.....	p.	8
2) Tornei a squadre.....	p.	8
2. Sanzioni per gioco lento		
a) Competizioni a Coppie.....	p.	9
b) Competizioni a Squadre.....	p.	9
3. Ritardo nella presentazione alla Gara		
a) Competizioni a Coppie		
1) Ritardo.....	p.	9

## APPENDICE 2

### NORMATIVA DELLE PSICHICHE

(Adottata il 01/01/2007)

#### 1. Chiamate Psiciche ed Azioni Simili Basate su Accordi di Coppia

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

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

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

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

**APPENDICE 7****TABELLE DI CONVERSIONE VP - IMP****(Conforme alla Normativa WBF)**

VP	Numero dei Boards					
	8	10	12	14	16	20
	Diff. IMP	Diff. IMP	Diff. IMP	Diff. IMP	Diff. IMP	Diff. IMP
15-15	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2
16-14	2-5	2-6	2-6	3-7	3-7	3-8
17-13	6-8	7-9	7-9	8-10	8-11	9-12
18-12	9-11	10-12	10-12	11-14	12-15	13-16
19-11	12-14	13-15	13-16	15-18	16-19	17-21
20-10	15-17	16-18	17-20	19-22	20-23	22-26
21-9	18-20	19-21	21-24	23-26	24-27	27-31
22-8	21-23	22-25	25-28	27-30	28-31	32-36
23-7	24-26	26-29	29-32	31-34	32-36	37-41
24-6	27-29	30-33	33-36	35-38	37-41	42-47
25-5	30-33	34-37	37-40	39-43	42-46	48-53
25-4	34-37	38-41	41-45	44-48	47-52	54-59
25-3	38-41	42-45	46-50	49-54	53-58	60-65
25-2	42-45	46-50	51-55	55-60	59-64	66-72
25-1	46-50	51-55	56-61	61-66	65-71	73-79
25-0	51+	56+	62+	67+	72+	80+

**APPENDICE 3****NORMATIVA DI ALERT****(Adottata il 01/01/2007)****1. Preambolo**

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

**2. Normativa**

Dovrebbero essere allertate le seguenti categorie di licite:

- a) Le licite convenzionali dovrebbero essere allertate, le non convenzionali non dovrebbero esserlo.
- b) Quelle licite che abbiano significati speciali, o che siano basate – o conducano a – speciali accordi tra compagni ("Ogni coppia ha il dovere di rendere disponibili i propri accordi agli avversari prima che cominci il gioco contro di loro. La Regulating Authority specifica il modo in cui ciò debba essere fatto"). Vedi art. 40A1b.
- c) Cambi di colore a salto, o risposte ad un'apertura o una interferenza, che siano non forzanti, e cambi di colore in risposta ad un'apertura di uno a colore – da parte di un giocatore non passato di mano – che siano non forzanti.

Se si gioca senza sipari, NON vanno allertate le seguenti licite<sup>8</sup>:

<sup>8</sup> Tuttavia, giocando invece con i sipari, andranno allertate le licite di cui al punto b) seguente, fatto comunque salvo quanto al punto b) del preambolo nell'ambito di una eventuale richiesta di risarcimento.

## APPENDICE 6

### MODULO PER CONVENZIONI BROWN-STICKER

(Adottata il 01/01/2006)

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

#### 1. APERTURE

Coppia: \_\_\_\_\_ Competizione: \_\_\_\_\_

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

Mostra:

Dettagliata descrizione delle risposte:

Risposte e ridichiarazioni senza interferenza:

Con quale mano può il rispondente passare sull'apertura?

Significato di ogni altra risposta e replica:

Accordi in situazioni competitive:

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

Risposte dopo interferenza avversaria:

Risposte dopo il contro del quarto di mano:

Risposte dopo interferenza del quarto di mano:

## APPENDICE 4

### NORMATIVA DEL GIOCO CON I SIPARI

(Adottata il 01/01/2007)

I sipari devono essere utilizzati ogni qual volta sia possibile.

#### 1. Descrizione delle Operazioni

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

- a) Nord pone il board sul carrello.
- b) L'apertura viene chiusa (e così deve rimanere per tutto il periodo licitativo) in maniera tale che il carrello possa appena passare sotto di essa.
- c) I giocatori estraggono le carte dal board.
- d) Le chiamate vengono effettuate estraendo i relativi cartellini dai bidding box.
- e) I giocatori pongono le chiamate di volta in volta selezionate sull'apposito carrello, il quale sarà visibile solamente dalla parte del sipario di quel giocatore che abbia effettuato la chiamata.
- f) La prima chiamata di un giocatore deve toccare l'estremità sinistra del suo segmento di carrello e le successive chiamate devono succedersi in maniera ordinata ed omogenea verso destra.
- g) Dopo che due giocatori seduti dallo stesso lato del sipario avranno effettuato le loro chiamate, Nord o Sud (a seconda del caso) fanno scivolare il carrello al di sotto dell'apertura centrale del sipario, in maniera tale che sia visibile solo ai giocatori dell'altro lato.
- h) Essi effettuano a loro volta le loro chiamate nella stessa maniera ed il carrello viene di nuovo fatto scivolare dall'altro lato. Questa procedura continua sino a che la licitazione non è terminata.
- i) Dopo che i quattro giocatori hanno avuto la possibilità di rivedere la licitazione (equivalente al diritto di ottenere la ricapitolazione della licitazione), i giocatori ripongono i cartellini licitativi nei loro rispettivi bidding box.
- j) Dopo che un attacco legale è stato scoperto, il sipario viene aperto da un componente della linea in difesa, per il minimo necessario da permettere a tutti i giocatori di vedere le carte del Morto e le carte giocate in ogni presa.

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

**1. Competizioni che si svolgano con i sistemi Swiss o Danese**

Il diritto di scegliere gli avversari compete alla squadra designata per giocare nella posizione di Nord-Sud in sala aperta. Tuttavia, l'Organizzatore del Torneo ha facoltà di prevedere il meccanismo di Blind Line-Up di cui al punto 2<sup>10</sup>.

**2. Competizioni che si svolgano con il sistema Round Robin (girone all'italiana)**

a) Incontri di un solo tempo, di sola andata

Nessuna delle due squadre ha diritto di scegliere gli avversari, e, quindi, dovranno entrambe indicare il loro Line-Up senza avere previa conoscenza di quello degli avversari (Blind Line-Up). Qualora l'Organizzatore del Torneo non abbia predisposto la compilazione del Line-Up, e sorga una disputa sul diritto o meno di scelta degli avversari, l'Arbitro Responsabile chiederà alle squadre interessate di indicare il loro schieramento, ciascuna nell'ignoranza di quello avversario.

b) Incontri di un solo tempo, di andata e ritorno

Le squadre siederanno nella posizione di Nord-Sud in sala aperta una volta ciascuna, e il diritto di scegliere gli avversari varierà di conseguenza, secondo quanto stabilito al punto 1.

- Art. 16 – Durante la licitazione, quando si giochi con i sipari, una variazione di tempo può essere identificata tramite la lentezza o la velocità con la quale il carrello torni indietro. I giocatori che ricevono il carrello sono coloro i quali possono riferire su eventuali anomalie. Conseguentemente, rappresenta un'infrazione per un giocatore che siede dalla parte del sipario dove si è verificata la variazione di tempo, essere il primo a richiamare l'attenzione su di essa, e quel giocatore perde il suo status di partito innocente. Si considera che un ritardo fino a 20 secondi<sup>9</sup> non sia sufficiente a convogliare un'informazione non autorizzata.
- Art. 20 – Ricapitolazione della licitazione. Sino a quando i cartellini licitativi non siano stati rimossi dal carrello, un giocatore ottiene la ricapitolazione della licitazione ispezionandoli. Alla prima presa, quando un giocatore è ancora autorizzato ad ottenere una ricapitolazione della licitazione ma l'ispezione dei cartellini licitativi non è più possibile, il giocatore ottiene la ricapitolazione della licitazione per iscritto dal suo compagno di sipario.
- Art. dal 26 al 32; Art. 34; Art. dal 36 al 39 – per le infrazioni coperte da questi articoli dovranno essere utilizzate le seguenti procedure:
  - a) Il carrello non è passato dall'altra parte. Prima che il carrello sia passato dall'altra parte il compagno di sipario di colui che ha commesso l'infrazione deve attirare l'attenzione sulla stessa e chiamare l'Arbitro. L'Arbitro dovrà provvedere a che venga rettificata senza che ci sia penalità. Queste chiamate illegali non possono essere accettate.
  - b) Entrambe le linee colpevoli. Quando, tuttavia, la chiamata illegale sia stata spinta dall'altro lato del sipario ed entrambe le linee siano colpevoli (come quando l'uno o l'altro dei giocatori commetta un'infrazione licitativa e il giocatore preposto - Nord o Sud - spinga il carrello prima di una rettifica), entrambi i giocatori dell'altro lato del sipario sono responsabili di richiamare l'attenzione sull'infrazione e di chiamare l'Arbitro. L'Arbitro dovrà riportare il carrello nel lato dei giocatori colpevoli affinché l'irregolarità venga corretta senza penalità. invitando a correggere l'irregolarità senza penalità. Queste chiamate illegali non possono essere accettate.

---

<sup>10</sup> Tanto in questa circostanza, che nelle seguenti dove si offra una diversa opzione all'Organizzatore del Torneo, si intende che la stessa deve obbligatoriamente averlo chiaramente specificato prima dell'inizio della competizione. Se così non fosse, la normativa non sarà derogabile.

---

<sup>9</sup> Fino a 30 secondi nel caso di sequenze dichiarative altamente competitive (vedi il Code of Practice).