

**FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE  
CODICE INTERNAZIONALE DEL BRIDGE DI GARA**

**PREFAZIONE ALL'EDIZIONE 2007**

Il primo Codice del Bridge Duplicato di Gara fu pubblicato nel 1928. Vi sono state revisioni successive nel 1933, 1935, 1943, 1949, 1975 e 1987 e 1997. In accordo con il suo Statuto, la World Bridge Federation ha promulgato la corrente edizione nel 2007.

Attraverso gli anni trenta, il Codice venne promulgato dal Portland Club di Londra e dal Whist Club di New York. Dagli anni '40 in poi il Comitato Leggi dell'American Contract Bridge League ha rimpiazzato il Whist Club, mentre la British Bridge League e la European Bridge League hanno supportato gli sforzi del Portland Club. Il Codice del 1975 venne promulgato anche dalla World Bridge Federation, così come lo furono quelli del 1987 e 1997.

Questa ultima revisione sostituisce il Codice del 1997. Le Autorità di Zona possono implementare il Codice in qualsiasi momento nel periodo che va dal 1° gennaio 2008 al 30 settembre 2008.

Nel corso degli anni, c'è stato un marcato incremento delle capacità e dell'esperienza degli Arbitri, i quali sono stati riconosciuti nel nuovo Codice tramite le crescenti responsabilità a loro assegnate. Inoltre, le procedure di Appello sono state considerevolmente migliorate grazie all'introduzione del "Codice di Regolamentazione per Comitati di Appello", sul quale viene richiamata l'attenzione.

Il Drafting Committee prende nota con profonda tristezza della scomparsa di Ralph Cohen nel corso della stesura del nuovo Codice, ed il decesso ancora precedente di Edgar Kaplan.

Il contributo di Antonio Riccardi viene riconosciuto insieme a quello di David Davenport del Portland Club.

Il Drafting Committee riconosce inoltre con gratitudine il sostanziale contributo di Anna Gudge, Richard Hills and Rick Assad. Il Codice, tuttavia, non sarebbe stato prodotto senza l'abnegazione ed il duro lavoro del Coordinatore, Grattan Endicott.

Il Drafting Committee consisteva di:

## INTRODUZIONE ALL'EDIZIONE 2007 DEL CODICE DEL BRIDGE DUPLICATO

Il Codice ha la finalità di definire la corretta procedura ed a provvedere adeguati rimedi quando da tale corretta procedura ci si allontanano. Esso è principalmente destinato non a punire irregolarità, ma piuttosto alla rettifica di situazioni nelle quali il partito innocente potrebbe altrimenti subire un danneggiamento. I giocatori dovrebbero essere pronti ad accettare garbatamente qualunque rettifica o punteggio arbitrale assegnato dall'Arbitro.

Il bridge duplicato ha fatto registrare numerosi elementi di evoluzione negli ultimi anni e non ci sono segni che indichino che questi cambiamenti si siano fermati. Il compito che il Drafting Committee<sup>1</sup> ha dovuto affrontare è stato quello di assicurarsi che il Codice fosse aggiornato tanto da far fronte ai cambiamenti già avvenuti, ma anche stabilire uno schema di lavoro in grado di prendersi cura degli sviluppi futuri.

Agli Arbitri sono stati conferiti poteri discrezionali considerevolmente più ampi. È diminuito il numero delle penalità automatiche: esse sono state rimpiazzate dal concetto di "rettifica" di una situazione creata accidentalmente. Il Bridge è giocato in maniera diversa in paesi diversi, pertanto il Codice dà alle Autorità preposte alla stesura dei Regolamenti<sup>2</sup> un maggiore potere, affinché possano emanare disposizioni specifiche particolarmente nell'ambito degli speciali accordi di coppia, concezione questa del tutto nuova. Le licite artificiali fanno parte della vita; si è perciò compiuto lo sforzo di risolvere i problemi ad esse collegati, o comunque lasciare che siano le Regulating Authority a risolvere i problemi che possano sorgere quando qualcosa vada in modo sbagliato.

---

<sup>1</sup> Il Comitato che, seguendo le specifiche del Laws Committee (Comitato Leggi) in merito a quale debba essere il contenuto del Codice, è deputato alla materiale redazione dei singoli articoli (N.d.T.).

<sup>2</sup> Si è fornita qui la traduzione la più corretta possibile dell'inglese "Regulating Authority" (Regulating Authorities al plurale), entità la cui natura viene più avanti definita nell'ambito dell'Articolo 80; tuttavia, per semplicità e brevità, d'ora in avanti il testo riporterà il termine inglese, peraltro di comune uso anche nella nostra lingua, ma conservato al singolare dato che in italiano i termini stranieri sono indeclinabili (N.d.T.)

<b>Turno</b>	DEF
<b>Variazioni di tempo e manierismo</b>	73D
<b>Vulnerabilità</b>	DEF
Distributore e vulnerabilità	2
Punteggio	77
<b>World Bridge Federation</b>	80A1(A)

## INTRODUZIONE ALL'EDIZIONE ITALIANA DEL CODICE 2007

L'introduzione all'edizione inglese è già sufficiente ad inquadrare le novità contenute in questa nuova edizione del Codice, vale tuttavia la pena di fare qualche riferimento più specifico.

Tra i molti cambiamenti, alcuni dei quali piuttosto sottili e di modesto o addirittura nessun impatto – sono infatti presenti molte precisazioni, le quali, pur benvenute, non spostano di una virgola quella che era l'interpretazione delle situazioni che trattano – ce ne sono certi che investono problematiche di trattazione quotidiana già a livello di Circolo.

È questo il caso, in particolare, delle modifiche agli Articoli 25, 27, 61 e 64, ovvero quanto riguarda, rispettivamente, i cambi di chiamata relativi a chiamate volontarie (25B), la correzione di licite insufficienti (27B), l'indagine in merito ad una possibile renonce (61B3) e la penalità da pagarsi per aver commesso renonce (64A2).

Ciascuna di queste nuove sistemazioni – con l'eccezione di quella di cui al 25B – va nella direzione di cui all'introduzione all'edizione inglese, ovvero nel senso di rendere più lieve la posizione di chi commetta un'infrazione involontaria.

L'eccezione – il 25B – è motivata proprio dal fatto che, in quel caso, l'infrazione è volontaria e, dunque, non merita l'occhio di riguardo altrimenti riservato ad un giocatore colpevole nel caso di errori procedurali. Uno sguardo approfondito, poi, va riservato agli Articoli dal 68 al 71, ovvero a quelli che trattano di richieste e concessioni, i quali sono stati oggetto di una profonda revisione, e che ora comportano un approccio del tutto diverso in termini di tempistica.

Sparito il termine acquiescenza, infatti, che comportava tre differenti livelli temporali (richiesta, accordo in merito alla richiesta, acquiescenza) e un conseguente diverso trattamento dei due partiti, tutto è stato semplificato, e la posizione del partito che acconsente alla richiesta è stata alleggerita.

Niente, peraltro, cambia invece riguardo alla trattazione di richieste e concessioni quando si tratti di valutare la loro validità.

Il linguaggio di questo Codice è purtroppo assai più involuto di quello del precedente: è piuttosto datato e paludato, per non dire arcaico.

Questo ha comportato notevoli problemi di traduzione, dato che, come nel caso dell'ultima fatica di questo tipo, avevo in mente di mantenere un'aderenza la maggiore possibile al testo originale.

Spesso, però, il farlo pedissequamente avrebbe comportato un susseguirsi di periodi verbosi e senza alcuna punteggiatura, che lungi dall'aiutare la correttezza del testo in termini legali, lo avrebbero reso – come è in inglese – meritevole di letture plurime prima di venire a capo del significato recondito.

<b>Risultato</b>	
<i>Vedi anche</i> <b>Punteggio</b>	
Accordo sul	65D, 79A
Cancellato	13C
Nessun risultato, mano distribuita senza smazzatura	6D2
Non è possibile ottenere alcun risultato	12C2
Ottenuto all'altro tavolo in un incontro a squadre	86D
Risultato migliore tra quelli possibili	12C1(e)(i)
Risultato peggiore tra quelli probabili	12C1(e)(ii)
<b>Rotazione</b>	DEF
<b>Round</b>	DEF
Fine del	8B
Fine dell'ultimo	8C
<b>Seme</b>	DEF, 1
Designazione del	46B2
Incompleta designazione	46B3, 46B5
<b>Sessione</b>	DEF
Accoppiamenti durante	4
Al tavolo per il periodo	7D
Data e tempo	80B2(c)
Differenti significati del termine	DEF
Fine	8C
Punteggio ottenuto nella	12C2
Punto cardinale durante	5
Sospendere un concorrente per la sessione	91A
<b>Sistemazione dei board</b>	7A
<b>Sistemazione dei tavoli</b>	3
<b>Slam</b>	DEF
<b>Smazzata</b>	DEF, 6B
Carte erroneamente smazzate o esposte	6D1
Metodi differenti di distribuzione o predistribuzione	6E4
Opzioni dell'Arbitro circa la distribuzione	6E
Nessun risultato per una mano che non sia stata correttamente mescolata	6D2

Delle denominazioni	18E
Designazione del	46B3
Incompleta designazione del	46B1, 46B5
<b>Regulating Authority</b>	80A
Assegnazione di poteri	80A3
Autorità di Zona	80A1(b)
Delega di poteri	80A3
Può essere Organizzatore di una manifestazione	80B1
Organizzazione Nazionale di Bridge	80A1(c)
Responsabilità e poteri	80A2
Ulteriori possibilità di appello	93C
World Bridge Federation	80A1(a)
<b>Rendere noto</b>	
Intese di Coppia	
<i>Vedi Intese di Coppia</i>	
Procedura non corretta	20G
Significato di un Alert	
<i>Vedi Alert</i>	
Spiegazione delle chiamate	20F
<b>Rettifica</b>	
Azione della linea innocente	11A
Cancellazione	10B, 81C5
Cancellazione o imposizione di	10B
Diritto ad imporre	10A
Dopo la perdita del diritto alla rettifica	11B
Incorretta	12A3
Indebitamente severa o vantaggiosa	12B2
Irregolarità causata da uno spettatore	76C2
Irrogazione di rettifiche	10
Perdita del diritto alla	11
Punti dubbi	84D
Renonce	
<i>Vedi Renonce</i>	
<b>Renonce</b>	61, 62, 63, 64
Attribuzione di una rettifica	64A
Consumata	63A
Correzione	62
Definizione	61A

### *Chiamata psichica (comunemente detta "psichica")*

La deliberata e grossolana deviazione nell'affermare la forza onori di una mano o la lunghezza di un seme.

### *Compagno*

Il giocatore con il quale si gioca formando un partito<sup>3</sup> contro gli altri due giocatori presenti al tavolo.

### *Concorrente (Partecipante)*

Negli eventi individuali un giocatore, negli eventi a coppie due giocatori che giochino come compagni per tutta la gara<sup>4</sup>, negli eventi a squadre quattro o più giocatori che giochino quali compagni di squadra.

### *Contratto*

L'impegno da parte della linea del dichiarante di vincere, in una determinata denominazione, il numero di prese<sup>5</sup> specificato nella licita finale, che siano esse non contrate, contrate o surcontrate (vedi Articolo 22).

### *Contro*

La chiamata effettuata sulla licita di un avversario che aumenta il valore del punteggio di un contratto mantenuto o battuto (vedi Articoli 19A e 77).

### *Denominazione*

Il seme o Senz'Atout specificato in una licita.

<sup>3</sup> Con "partito" si è generalmente tradotto il termine inglese "side"; tuttavia, questo termine è stato più raramente tradotto anche con "linea" a riecheggiare il comune uso italiano tipico di quelle specifiche circostanze nelle quali ci si è presa questa libertà.

Questa scelta - fatta anche per altre parole, e della quale si è dato conto nell'introduzione - è in contrasto con quella più generale di utilizzare con la massima attenzione il medesimo termine italiano a parità di termine inglese, ed è stata fatta allo scopo di ottenere un testo più scorrevole e più aderente al consolidato lessico del bridge nella nostra lingua (N.d.T.).

<sup>4</sup> Nell'originale inglese è nuovamente presente il termine "event", ma ripetere ancora una volta "eventi" suonerebbe orribile in italiano (v. inoltre nota 4) (N.d.T.).

<sup>5</sup> L'originale inglese riporta *odd tricks* che è stato successivamente tradotto con *prese eccedenti* (le sei) dove questo viene di seguito esplicitato (vedi definizione di "Licita"); tuttavia, in questa sede tale traduzione si è omessa, dato che si è avuta l'impressione che questo termine avesse un suono sgradevole in italiano e, dunque, si è preferito utilizzare il semplice termine *prese* (N.d.T.).

Punteggio	77
<b>Prese eccedenti</b>	DEF (nota a piè di pag n° 6), 18A
<b>Procedura</b>	
Corretta	
<i>Vedi</i> <b>Procedura corretta</b>	
Dopo la consumazione di una renonce	64
Doveri dell'Arbitro	81, 82C
Errore arbitrale	82C
Gioco	44
Periodo licitativo	
<i>Vedi</i> <b>Periodo licitativo</b>	
Responsabilità per la procedura	7D
Rettifica di errori di procedura	82
<b>Procedura corretta</b>	
Abbandonare il tavolo senza necessità	74C8
Attenzione insufficiente	74B1
Commenti gratuiti	74B2
Cortesìa	74C, 90
Disposizioni cui attenersi	74A3
Divertimento nel gioco	74A2
Estrazione di una carta dalla propria mano	74A1
Etichetta	74B
Evidenze significative durante il gioco	74C4
Gioco lento, allo scopo di sconcertare	74C7
Gioco lento, indebito	90B2
Gioco lento, non necessario	74B4
Gioco veloce allo scopo di sconcertare	74C7
Mancanza di interesse nel prosieguo del gioco	74C6
Maniera scortese di chiamare l'Arbitro	74B3
Violazioni della procedura, esempi	74C
Variazioni di tempo, allo scopo di sconcertare	74C7
<b>Proprietà, violazione delle</b>	73F
<b>Prova, standard nello stabilire</b>	85A1
<b>Psichica</b>	DEF, 40

### Licita<sup>7</sup>

L'impegno di vincere almeno uno specifico numero di prese<sup>6</sup> in una denominazione specificata.

### Licitazione

5. Il processo attraverso il quale viene stabilito il contratto, mediante il succedersi di chiamate. Essa ha inizio quando venga effettuata la prima chiamata.

6. Il complesso delle chiamate fatte (vedi Articolo 17).

### Linea

I due giocatori che formano una coppia che gioca contro altri due giocatori.

### Manche<sup>8</sup>

100 o più punti-presa ottenuti in una smazzata.

### Mano (Smazzata)

Le carte inizialmente distribuite ad ogni giocatore, o la rimanente parte di esse.

### MatchPoint

L'unità di punteggio da attribuirsi ad un concorrente quale risultato della comparazione con uno o più altri punteggi. Vedi Articolo 78A.

### Mazzo di carte

Le 52 carte utilizzate per giocare.

### Mazzo Intatto

Un mazzo di carte non modificato in maniera casuale rispetto alle sue condizioni precedenti.

### Morto

1. Il compagno del dichiarante. Egli diventa morto quando venga scoperta la carta d'attacco.

2. Le carte del compagno del dichiarante, una volta che siano state stese sul tavolo dopo l'attacco iniziale.

### Non voluto

Involontario; non soggetto al controllo della volontà; non nell'intenzione del giocatore al momento della sua azione.

Fuori turno dopo che qualsiasi giocatore abbia licitato	30B
Fuori turno prima che qualsiasi giocatore abbia licitato	30A
Fuori turno se è artificiale	30C

<b>Passo Artificiale</b>	DEF, 30C
--------------------------	----------

<b>Passo finale, ricapitolazione della licita</b>	20C
---	-----

<b>Pause comandate</b>	73A2
------------------------	------

<b>Penalità</b>	DEF
-----------------	-----

#### Vedi anche Rettifica

Penalità disciplinari	91
Penalità procedurali	90
Penalità procedurali negli eventi individuali	12C3
Violazioni ripetute dell'obbligo di informare	40C3(b)

<b>Penalità disciplinari</b>	91A
------------------------------	-----

<b>Penalità procedurali</b>	90
Attribuite in maniera indipendente	90A
Autorità dell'Arbitro	90A
Carte posizionate in modo errato	90B6
Comparazione degli scores	90B4
Discussioni ad alta voce	90B3
Errori di procedura	90B7
Gioco lento	90B2
Infrazioni soggette a	90B
Mancanza di ottemperare celermente	90B8
Ritardo	90B1
Toccare le carte	90B5

<b>Perdita dei diritto alla rettifica</b>	11
---	----

<b>Periodo di correzione</b>	79C
------------------------------	-----

<b>Periodo di gioco</b>	DEF
Inizio del	41C
Spiegazione delle chiamate durante il	20F2

<b>Periodo licitativo</b>	
Carta esposta o giocata durante	24

<sup>7</sup> Vedi nota 3 (N.d.T.).

<sup>8</sup> In italiano esisterebbe il termine *partita*, ma è usato così di rado che si è scelto la più comune parola francese. (N.d.T.)

### **Presa eccedente<sup>9</sup>**

Ogni presa che deve essere vinta dalla linea del dichiarante, oltre alle sei di base, per mantenere il contratto.

### **Punteggio arbitrale**

È un punteggio attribuito dall'Arbitro (vedi Articolo 12). Può essere "artificiale" o "assegnato".

### **Punti premio**

Qualsiasi punteggio guadagnato diverso dai punti-presa (vedi Articolo 77).

### **Punti-presa**

I punti segnati dalla linea del dichiarante grazie all'aver mantenuto il contratto (vedi Articolo 77).

### **Rettifica**

L'insieme delle misure atte a porre rimedio da applicarsi quando un'irregolarità giunga all'attenzione dell'Arbitro.

### **Rispondere a colore**

Giocare una carta del medesimo seme della carta d'attacco.

### **Ritirata**

Un'azione che sia definita "ritirata" comprende tanto le chiamate che siano state "cancellate", quanto le carte che siano state "riprese".

### **Rotazione**

L'ordine, in senso orario, nel quale procede il normale turno di chiamata o giocata; inoltre l'ordine, sempre in senso orario, nel quale si raccomanda di distribuire le carte, una alla volta.

### **Round<sup>10</sup>**

La parte di una sessione giocata senza spostamento di giocatori.

Vedi anche Periodo Licitativo

<b>Linea</b>	DEF
<b>Linea innocente</b>	
Azione	11A
Informazioni autorizzate da chiamate ritirate	16D1
<b>Logica alternativa</b>	16B1(b)
<b>Manche</b>	DEF
<b>Mano</b>	DEF
<b>Matchpoint</b>	DEF, 78A
<b>Mazzo</b>	
Vedi <b>Mazzo intatto</b>	
<b>Mazzo di carte</b>	DEF, 1
<b>Mazzo intatto</b>	DEF, 6D2
Vedi anche <b>Mazzo</b>	
<b>Memoria, aiuti alla</b>	40C3(a)
<b>Mescolare</b>	6A
Dietro istruzioni dell'Arbitro	6D3
Nessuna mescolatura	6D2
Nuova mescolatura	6D
Opzioni dell'Arbitro	6E
<b>Morto</b>	DEF
Designazione di una carta che deve essere giocata	46
Diritti assoluti	42A
Diritti qualificati	42B
Indicazione di una carta dal morto	45F
Limitazioni	43
Scopertura della mano	41D
<b>Movimento</b>	
Dei board	8A

<sup>9</sup> Come abbiamo visto in nota 5, questa definizione non viene usata nel testo, ma si è scelto di mantenerla per completezza. (N.d.T.).

<sup>10</sup> In inglese esistono due termini, *round* e *turn*, i quali, d'abitudine, vengono entrambi tradotti con "turno". Tuttavia, questa edizione del Codice necessitava di una differenziazione, ed in assenza di una parola italiana soddisfacente si è scelto di lasciare l'originale nel caso di *round* (N.d.T.).

## Vulnerabilità<sup>12</sup>

La condizione in ragione della quale assegnare tanto premi, che penalità per le prese di caduta (vedi Articolo 77).

<b>Inintenzionale</b>	DEF
<b>International Matchpoints (IMP)</b>	DEF, 78B
<b>Interpretazione del Codice</b>	INTRO
<b>Intese</b>	
<i>Vedi Intese tra compagni</i>	
<b>Intese tra compagni</b>	40
Aiuti alla memoria, al calcolo o alla tecnica	40C3(a)
Azioni psichiche	40B2(d), 40C
Carta delle convenzioni	40B2(a)
Carta delle convenzioni, consultazione	20G2
Convenzione	40B1(b)
Deviazione dalle	40B2(d), 40C
Dovere di rendere le intese disponibili prima dell'inizio del gioco	40A1(b)
Esplicite	40A1(a)
Implicite	40A1(a), 40C1
Informazioni trasferite tramite	40A2
Non spiegate	40A3,40B4, 40C1, 40C3(b)
Punteggio arbitrare	40B4, 40B6(b)
Significato artificiale	40B1(b)
Speciali	40B
Spiegazione, deduzioni	40B6(a)
Spiegazione di tutti gli accordi speciali	40B6(a)
Spiegazione, mancata	40B4
Spiegazione, parziale	40B6(b)
Spiegazione, violazioni ripetute all'obbligo di	40C3(b)
<b>Introduzione</b>	INTRO
<b>Irregolarità</b>	DEF
<i>Vedi anche Infrazione</i>	
Causata da uno spettatore	76C2
Chiamare l'Arbitro	9B1(a), 9B1(b)
Consapevolezza di un potenziale danneggiamento	23
Conservazione dei diritti	9B1(c)

---

<sup>12</sup> Rispetto all'originale inglese mancano le definizioni "LHO" (Left Hand Opponent, Avversario Di Sinistra) e RHO (Right Hand Opponent, Avversario Di Destra), causa il fatto che si è scelto di tradurre sempre questi termini per esteso (N.d.T.).

#### ARTICOLO 4 - ACCOPPIAMENTI

I quattro giocatori presenti ad ogni tavolo costituiscono due coppie, o linee, Nord-Sud contro Est-Ovest. Nelle manifestazioni a coppie o a squadre i concorrenti vengono iscritti rispettivamente come coppie o squadre, e mantengono lo stesso abbinamento per tutta la sessione (fa eccezione il caso di sostituzioni autorizzate dall'Arbitro). Nelle manifestazioni individuali ogni giocatore si iscrive separatamente e l'accoppiamento cambia nel corso della sessione.

#### ARTICOLO 5 - ASSEGNAZIONE DEI POSTI

##### A. Posizione di partenza

L'Arbitro assegna una posizione iniziale di partenza ad ogni concorrente (individuale, coppia o squadra) all'inizio di una sessione. Salvo indicazione contraria, i componenti di ciascuna coppia o squadra possono decidere di comune accordo quale specifico posto a sedere occupare fra quelli a loro destinati. Una volta scelto un punto cardinale, il giocatore può cambiarlo, nell'ambito della stessa sessione, solo a seguito di istruzioni dell'Arbitro o con il suo permesso.

##### B. Cambio di punto cardinale o di tavolo

I giocatori cambiano il loro punto cardinale o passano al tavolo successivo secondo le istruzioni dell'Arbitro. L'Arbitro deve comunicare chiaramente le sue istruzioni; ogni giocatore è responsabile dello spostamento nei tempi e nei modi indicati, nonché di prendere posto nella corretta posizione ad ogni cambio.

#### ARTICOLO 6 - MESCOLATURA E DISTRIBUZIONE

##### A. Mescolatura

Prima che il gioco cominci, ogni mazzo di carte deve essere completamente mescolato. Ci dovrà essere un taglio nel caso esso sia richiesto da uno dei due avversari.

##### B. Distribuzione

Le carte devono essere distribuite coperte, una alla volta, fino a formare quattro mani di 13 carte ciascuna; ogni mano viene quindi sistemata coperta in una delle quattro tasche del board. La procedura raccomandata è che le carte siano distribuite in rotazione, in senso orario.

##### C. Presenza delle due coppie

Durante la mescolatura e la distribuzione deve essere presente al tavolo almeno uno dei componenti di ogni coppia, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti.

<b>Estraneo</b>	DEF
<b>Eventi individuali</b>	12C3
<b>Evento</b>	DEF
<b>Fa (verbo fare)</b>	INTRO
<b>Fatti</b>	
Concordati	84
Contestati	85
Standard di giudizio	85A1
<b>Fine dell'ultimo turno</b>	8C
<b>Fine della sessione</b>	8C
<b>Fine di un turno</b>	8B
<b>Giocatori</b>	3, 4, 5
Movimento dei	8A
<b>Gioco</b>	DEF
Attacco	44A
Dopo una giocata illegale	60
Dopo una irregolarità	60A
Giocate successive	44B
Impossibilità di giocare come richiesto	59
Impossibilità di rispondere a colore	44D
Inizio del	41
Prematuro	57
Procedura del	44
Obbligo di rispondere a colore	44C
Simultaneo	58
<b>IMP (International Matchpoints)</b>	DEF, 78B
<b>Impossibilità di giocare regolarmente la mano</b>	12A2
<b>Incontro a squadre</b>	86
Board sostitutivo	86C
Punteggi non bilanciati, incontri a KO	86B

4. L'Arbitro può richiedere un diverso metodo di distribuzione o predistribuzione in modo da riprodurre le medesime aspettative di assoluta casualità di cui ai punti A e B precedenti.

*F. Duplicazione dei board*

Qualora richiesto dalle condizioni nelle quali si gioca, una o più copie esatte di ciascuna delle smazzate originali possono essere realizzate dietro specifico ordine dell'Arbitro. Qualora egli così decida, non dovrà normalmente verificarsi nessuna redistribuzione di una mano (sebbene l'Arbitro abbia il potere di ordinarlo).

**ARTICOLO 7 - CONTROLLO DEI BOARD E DELLE CARTE**

*A. Sistemazione del board*

Quando un board debba essere giocato, esso viene sistemato al centro del tavolo fino a che il gioco non sia completato.

*B. Estrazione delle carte dal board*

1. Ciascun giocatore estrae una mano dalla tasca corrispondente al proprio punto cardinale.
2. Ciascun giocatore conta le sue carte, tenendole coperte, ed assicurandosi di possederne esattamente tredici; dopo di che, e prima di effettuare una chiamata, deve obbligatoriamente prenderne visione.
3. Durante il gioco, ciascun giocatore mantiene il possesso delle proprie carte, non permettendo che vengano mischiate con quelle di un qualunque altro giocatore. I giocatori non possono toccare altre carte se non le proprie (ma il dichiarante può giocare le carte del morto in conformità ai disposti dell'Articolo 45) durante o dopo il gioco, eccetto che con il permesso dell'Arbitro.

*C. Ricollocazione delle carte nel board*

Al termine del gioco ogni giocatore dovrebbe mescolare le proprie tredici carte originarie, dopo di che dovrebbe riporle nella tasca del board corrispondente al proprio punto cardinale. Dopo di ciò, le mani non debbono essere estratte nuovamente dal board, a meno che non sia presente almeno un componente di ciascuna delle due coppie, oppure l'Arbitro.

*D. Responsabilità riguardo alle procedure*

Ogni giocatore che rimane fisso al tavolo dall'inizio alla fine di una sessione è il principale responsabile del mantenimento delle appropriate condizioni di gioco al tavolo.

<b>Conservazione del diritto a chiamare</b>	17E2
<b>Conteggio delle proprie carte</b>	7B2
<b>Contratto</b>	DEF, 22
<b>Contratto contratto</b>	19D
Punteggio	77
<b>Contratto surcontratto</b>	19D
Punteggio	77
<b>Contro</b>	DEF
Espresso in modo incorretto	19A3
Forma appropriata	19A2
Fuori turno	32
Inammissibile	19A, 27B3, 36
Legale	19A1
Punteggio per un contratto contratto	77
Superamento	19C
<b>Convenzione</b>	40B1(b)
<i>Vedi anche Intese tra compagni</i>	
<b>Correzione prematura di una irregolarità</b>	9C
<b>Cortesia</b>	74A1
<b>Decisioni</b>	
Fatti concordati	84
Fatti contestati	85
Standard nell'acquisizione delle prove	85A1
<b>Definizioni</b>	DEF
<b>Denominazione</b>	DEF
Rango	1, 18E

4. Non esiste obbligo di richiamare l'attenzione su di un'infrazione ad un articolo del Codice commessa dalla propria linea (ma vedi Articolo 20F5 per quanto attenga la correzione di una spiegazione apparentemente sbagliata fornita dal compagno).
- B. Dopo che è stata richiamata l'attenzione su una irregolarità**
1. (a) L'Arbitro dovrebbe immediatamente essere chiamato non appena sia stata richiamata l'attenzione su un'irregolarità.
  - (b) Qualsiasi giocatore, incluso il morto, può chiamare l'Arbitro dopo che sia stata richiamata l'attenzione su un'irregolarità.
  - (c) L'atto di chiamare l'Arbitro non infirma nessuno dei diritti dei quali il giocatore potrebbe altrimenti godere.
  - (d) Il fatto che un giocatore richiami l'attenzione su un'irregolarità commessa dalla propria linea non modifica i diritti degli avversari.
2. Nessun giocatore dovrà intraprendere alcuna azione prima che l'Arbitro abbia spiegato completamente tutto quanto inerente alla rettifica del caso.
- C. Correzione prematura di un'irregolarità**
- Qualsiasi correzione prematura di un'irregolarità da parte del trasgressore può esporlo ad un'ulteriore rettifica (vedi le restrizioni di attacco previste dall'Articolo 26).

## ARTICOLO 10 – IRROGAZIONE DI RETTIFICHE

- A. Diritto a determinare rettifiche**
- Solo l'Arbitro ha il diritto di determinare delle rettifiche, quando esse siano applicabili. I giocatori non hanno il diritto di determinare rettifiche (o condonarle - vedi Articolo 81C5) di loro propria iniziativa.
- B. Cancellazione dell'imposizione o dell'annullamento di una rettifica**
- L'Arbitro può avallare, o cancellare, qualsiasi imposizione o annullamento di una rettifica fatti dai giocatori in assenza di sue istruzioni.
- C. Scelte dopo un'irregolarità**
1. Quando questo Codice preveda un'opzione a seguito di un'irregolarità, l'Arbitro dovrà spiegare ai giocatori tutte le scelte disponibili.
  2. Se un giocatore gode di un'opzione a seguito di un'irregolarità, la sua scelta deve essere fatta senza consultarsi con il compagno.
  3. Quando questo Codice offra alla linea innocente un'opzione dopo che sia stata commessa un'irregolarità dagli avversari, è corretto selezionare la linea d'azione più vantaggiosa per il proprio partito.

Penalizzata, due o più carte	51
Penalizzata, mancato gioco	52
Quinta carta giocata in una presa	45E
Rango	1
Reinserimento nel board	7C
Renonce	
<i>Vedi Renonce</i>	
Ritirata (riposta)	16D, 47
<b>Carta d'attacco iniziale</b>	DEF
A faccia coperta	41A
A faccia scoperta	41C
Fuori turno	54
<b>Carta mancante</b>	14
Informazioni dal ripristino	14C
Notata in ogni altro momento successivo	14B
Notata prima dell'inizio del gioco	14A
<b>Carta penalizzata</b>	DEF, 50
Dichiarante o morto	48A
Difensore	49
Due o più carte penalizzate	51
Mancato gioco di una carta penalizzata	52
<b>Carta ripresa (ritirata)</b>	47
<i>Vedi anche Azione cancellata</i>	
<b>Carta delle convenzioni</b>	40B2(a)
Consultazione	20G2
Consultazione della carta delle convenzioni degli avversari	40B2(c)
Consultazione della propria carta delle convenzioni	40B2(b)
<b>Chiamata</b>	DEF
Basata su di una errata informazione	21B
Basata su una propria incomprensione	21A
Fatta dal giocatore cui spettava il turno	28B
Cambio da un avversario a seguito di una correzione	21B2
Cambio di chiamata, intenzionale	25B
Cambio di chiamata, non intenzionale	25A
Chiamata sostitutiva accettata	25B1
Chiamata sostitutiva non accettata	25B2

## B. Finalità di un punteggio arbitrare

1. La finalità di un punteggio arbitrare è quella di risarcire il danno subito da una linea innocente, e di eliminare ogni vantaggio ottenuto da una linea colpevole per il tramite di una propria infrazione. Un danneggiamento esiste quando, a causa di una infrazione, una linea innocente ottenga un risultato al tavolo meno favorevole di quelle che sarebbero state le aspettative qualora non si fosse verificata l'infrazione – ma vedi C1(b).
2. L'Arbitro non può attribuire un punteggio arbitrare fondando la propria decisione sul fatto che la rettifica prevista dal Codice sia indebitamente severa, come anche eccessivamente vantaggiosa per l'una o l'altra delle due linee.

## C. Attribuzione di un punteggio arbitrare

1. (a) Quando, a causa di un'irregolarità, questo Codice conferisca all'Arbitro l'autorità di modificare un risultato, ed egli sia in grado di attribuire un punteggio arbitrare assegnato, si regolerà in tal senso. Tale punteggio rimpiazza quello ottenuto nel gioco.
- (b) Se, in conseguenza di una irregolarità, il partito innocente ha contribuito al proprio danneggiamento grazie ad un serio errore (privo di relazione con l'infrazione) o attraverso un'azione selvaggia o azzardosa, detto partito non riceverà, nell'ambito della modifica del risultato, alcun indennizzo per quella parte di danno che sia da ritenersi auto inflitta. Al partito colpevole, comunque, dovrebbe essere attribuito il punteggio che gli sarebbe stato assegnato come sola conseguenza della propria infrazione.
- (c) Al fine di perseguire l'equità, e a meno che la Regulating Authority non lo proibisca, un punteggio arbitrare assegnato può essere ponderato in modo da riflettere la probabilità di verificarsi di un certo numero di potenziali risultati.
- (d) Se le diverse possibilità sono numerose oppure non ovvie, l'Arbitro potrà assegnare un punteggio arbitrare artificiale.
- (e) La Regulating Authority può, a propria discrezione, applicare al posto di (c) tutte, o parte, delle seguenti procedure:
  - i. Il punteggio attribuito in luogo di quello conseguito realmente è, per la linea innocente, il più favorevole tra quelli che avrebbero avuto una ragionevole probabilità di verificarsi nel caso non fosse avvenuta l'irregolarità.
  - ii. Per una linea colpevole il punteggio attribuito è il più sfavorevole tra quelli verosimili.
- (f) I punteggi attribuiti alle due linee non devono necessariamente risultare complementari.

nota a piè di pag 13

## Avversario di sinistra

DEF,  
nota a piè di pag 13

## Azione che viola l'obbligo di passare

37

## Azione ritirata

Cancellata come ritirata	DEF, 16D
Carta, designazione involontaria	DEF
Carta, ritirata (riposta)	45C4(b)
Chiamata, intenzionale	47
Chiamata, involontaria	25B
Informazioni autorizzate per la linea innocente	25A
Informazioni non autorizzate per la linea colpevole	16D1
Restrizioni d'attacco	16D2
	26

## Board

DEF

### Vedi anche Smazzata

Board sbagliato	15
Board sbagliato, giocato precedentemente	15B
Board sbagliato, non giocato precedentemente	15A
Board sbagliato, scoperto durante la licita	15C
Distributore e vulnerabilità	2
Duplicati	2
Duplicazione dei	6F
Estrazione delle carte dal	7B
Impossibilità di un gioco normale del	12A2
Movimento dei	8A
Non conforme	87
Risistemazione delle carte nel	7C
Sistemazione	7A

## Board non conforme

87

## Board sostitutivo

In un incontro a squadre  
6D3  
86C

## Calcolo, aiuti al

40C3(a)

## Calcolo del punteggio

Altri metodi  
78D

### B. *Punteggio arbitrato e possibile penalità*

Quando non ricorra il caso di cui al punto precedente, una volta che sia stata effettuata una chiamata l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrato, e potrebbe penalizzare un eventuale colpevole.

### C. *Gioco completato.*

Quando si determini, a gioco concluso, che la mano di un giocatore conteneva originariamente più di tredici carte, con un giocatore con un numero di carte minore (ma vedi Articolo 13F), il risultato dovrà essere cancellato, ed assegnato un punteggio arbitrato (può trovare applicazione l'Articolo 86D). Un concorrente colpevole può essere passibile di una penalità procedurale.

### D. *Nessuna chiamata è stata effettuata*

Se si scopre che un giocatore ha un numero non corretto di carte e che nessuna chiamata è stata effettuata con quella mano:

1. L'Arbitro dovrà correggere la discrepanza, e se nessun giocatore aveva visto le carte di un altro dovrà richiedere che il board venga giocato normalmente.
2. Quando l'Arbitro determini che una o più tasche del board contenevano un errato numero di carte, e che un giocatore ha visto una o più carte appartenenti alla mano di un altro, se l'Arbitro ritiene:

(a) che è improbabile che l'informazione non autorizzata possa interferire con il normale svolgimento della licita e del gioco, l'Arbitro permetterà allora che il board venga giocato ed il risultato venga registrato. Se egli in seguito dovesse giudicare che l'informazione possa avere influenzato l'esito del board, l'Arbitro dovrà modificare il risultato e potrebbe penalizzare un eventuale colpevole.

(b) che l'informazione non autorizzata così ottenuta sia di sufficiente rilievo da interferire con il normale svolgimento della licitazione o del gioco, l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrato artificiale, e potrebbe penalizzare un eventuale colpevole.

### E. *Collocazione o spostamento di una carta*

Quando, in accordo con quanto stabilito da questo Articolo, l'Arbitro richiede che il gioco continui, la conoscenza della collocazione o dello spostamento di una carta effettuato dall'Arbitro rappresenta un'informazione non autorizzata per il compagno di quel giocatore la cui mano conteneva un numero erroneo di carte.

## INDICE ANALITICO

<b>Accoppiamenti</b>	4
<b>Accordi tra compagni,</b> <i>Vedi anche Intese tra compagni</i>	
<b>Aiuti alla memoria, al calcolo o alla tecnica</b>	40C3(a)
<b>Alert</b>	DEF
Inaspettato, informazione non autorizzata	16B1(a), 73C
Mancato, errata spiegazione a seguito di	20F5(a)
Mancato, informazione non autorizzata	16B1(a), 73C
Spiegazione	40B2(a)
<b>Appelli</b>	92, 93
Capitano della squadra	92B, 92D2
Comitato disponibile	93B
Comitato non disponibile	93A
Comitato, poteri	93B3
Concorso dei reclamanti	92D
Decisioni in merito	93B2
Diritti dei reclamanti	92A
Notifica del diritto di	83
Organizzazione necessaria per	80B2(k), 93A
Presentati per il tramite dell'Arbitro	92C
Procedura	93
Regulating Authority, assegnazione della finalità	93C3(a)
Regulating Authority, compatibilità con i Regolamenti Locali	93 nota a piè di pag
Regulating Authority, possibilità di omettere o modificare le fasi di	93C3(b)
Regulating Authority, potere di risoluzione finale	93C2
Regulating Authority, riferimento a	93C2
Regulating Authority, ulteriori procedure	93C1
Riguardanti questioni relative al Codice	93B1
Senza merito	92A, 93C1
Tempo a disposizione per	92B
Tutti gli altri casi	93B2
Ulteriori possibilità di	93C

## ARTICOLO 15 - GIOCO DI UN BOARD SBAGLIATO

### A. *I giocatori non hanno già giocato il board*

Se i giocatori giocano un board non destinato a loro nel turno in corso (ma vedi C):

1. L'Arbitro normalmente convaliderà il risultato ottenuto se nessuno dei quattro giocatori aveva già giocato il board in precedenza.
2. L'Arbitro può richiedere ad entrambe le coppie di giocare più tardi, una contro l'altra, il board corretto.

### B. *Uno o più giocatori hanno già giocato il board in precedenza*

Se un giocatore gioca un board che aveva già giocato in precedenza, sia contro i corretti avversari sia altrimenti, il suo secondo risultato nel board viene cancellato tanto per la sua linea che per quella avversaria, e l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale artificiale ai concorrenti privati dell'opportunità di ottenere un risultato valido.

### C. *Riscontrato durante il periodo licitativo*

Se, durante il periodo licitativo, l'Arbitro scopre che un concorrente sta giocando un board non destinato ad essere da lui giocato nel round in corso, egli dovrà annullare la licitazione, assicurarsi che si siedano i concorrenti giusti, e che essi siano informati dei loro diritti sia riguardo al round in corso sia riguardo a quelli futuri. Una seconda licitazione ha inizio. I giocatori dovranno ripetere le chiamate fatte in precedenza. Se una qualsiasi chiamata differisce in qualsiasi maniera dalla corrispondente chiamata della prima licita, l'Arbitro dovrà annullare il board. Altrimenti, la licitazione e il gioco continueranno normalmente. L'Arbitro può assegnare una penalità procedurale (e un punteggio arbitrale) se sia dell'opinione che da parte di una delle due linee ci possa essere stato un tentativo volto ad impedire artatamente il normale gioco del board.

## ARTICOLO 16 – INFORMAZIONI AUTORIZZATE E NON AUTORIZZATE

### A. *Uso di informazioni da parte dei giocatori*

1. Un giocatore, durante la licitazione e il gioco, può utilizzare un'informazione se:
  - (a) essa proviene da chiamate e giocate legali effettuate nel board in corso (ivi incluse chiamate o giocate illegali che vengano accettate) e non sia stata influenzata da un'informazione non autorizzata proveniente da altra fonte; o
  - (b) essa sia un'informazione autorizzata derivante da un'azione cancellata (vedi D); o

3. Nel giudicare gli appelli il comitato può esercitare tutti i poteri assegnati da questo Codice all'Arbitro, ad eccezione del fatto che esso non può modificare le decisioni dell'Arbitro Responsabile in merito a un punto di legge o di regolamento, o nell'esercizio dei suoi poteri disciplinari quali stabiliti dall'Articolo 91 (Il Comitato di Appello può però raccomandare all'Arbitro Responsabile di cambiare una decisione di quel tipo).

### C. *Ulteriore possibilità di Appello*

1. Le Regulating Authority possono stabilire procedure per ulteriori appelli una volta che le procedure appena descritte siano state esaurite. Qualsiasi ulteriore appello di questo tipo, nel caso venga ritenuto privo di consistente motivazione, può essere oggetto di una sanzione imposta per regolamento.
2. L'Arbitro Responsabile, o il Comitato di Appello, possono riportare un caso per successive considerazioni da parte della Regulating Authority. La Regulating Authority ha l'autorità di risolvere un qualunque problema in via definitiva.
3. (a) Nonostante i precedenti punti 1 e 2, quando sembri vitale per l'andamento della manifestazione, la Regulating Authority può attribuire la responsabilità di risolvere in forma definitiva qualunque appello ai Comitati di Appello della manifestazione e, insieme alle parti in causa, è in quel caso soggetta al risultato conseguente.  
(b) Previa debito avviso ai concorrenti la Regulating Authority può, a suo piacimento, autorizzare l'omissione o la modifica delle varie fasi di giudizio delle procedure di appello stabilite nell'ambito di questo Codice<sup>51</sup>.

---

<sup>51</sup> La Regulating Authority è responsabile del fatto che i propri atti debbano essere conformi a qualunque legge in ambito nazionale.

2. Quando un giocatore ritenga che un avversario abbia reso disponibile questo tipo di informazione, e ne possa risultare un danneggiamento, potrà, a meno che la Regulating Authority non lo vieti (la quale potrebbe richiedere che venga chiamato l'Arbitro), annunciare che si riserva il diritto di interpellare l'Arbitro (gli avversari dovrebbero interpellare immediatamente l'Arbitro se contestano il fatto che potrebbe essere stata trasmessa un'informazione non autorizzata).
3. Quando un giocatore abbia sostanziali motivi di credere che l'avversario in possesso di una logica alternativa abbia scelto un'azione che avrebbe potuto essergli stata suggerita da tale informazione, egli dovrebbe immediatamente interpellare l'Arbitro una volta che il gioco sia terminato<sup>16</sup>. L'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale (vedi Articolo 12C) qualora ritenga che l'infrazione a questo articolo si sia tradotta in un vantaggio per il colpevole.

#### C. *Informazione estranea da altre fonti*

1. Quando un giocatore riceva accidentalmente informazioni non autorizzate riguardanti un board che sta giocando o che ancora deve giocare, come guardando la mano sbagliata; udendo chiamate, risultati o rilievi, vedendo delle carte a un altro tavolo; o vedendo le carte appartenenti ad un altro giocatore al suo stesso tavolo prima che cominci la licitazione, l'Arbitro dovrebbe esserne immediatamente informato, preferibilmente dallo stesso giocatore che ha ricevuto l'informazione.
2. Se l'Arbitro ritiene che l'informazione potrebbe interferire con il normale svolgimento del gioco, prima che venga effettuata una qualunque chiamata, egli può:
  - (a) qualora il tipo di competizione ed il metodo di calcolo dei risultati lo permettano, modificare le posizioni dei giocatori al tavolo, in modo che il giocatore in possesso dell'informazione su una mano venga in possesso della mano stessa; o
  - (b) qualora il tipo di competizione lo permetta, richiedere che quel board venga rismazzato per quei concorrenti<sup>17</sup>; o
  - (c) permettere il completamento del gioco del board, rimanendo pronto ad attribuire un punteggio arbitrale qualora ritenga che l'informazione non autorizzata possa aver condizionato il risultato; o

<sup>16</sup> Chiamare l'Arbitro prima o dopo questo termine non rappresenta un'infrazione.

<sup>17</sup> La precisazione può apparire ridondante, ma si pensi ad un incontro a squadre con board preduplicati. La norma ci dice che il board verrà rismazzato a solo beneficio dell'incontro coinvolto (N.d.T.).

## ARTICOLO 90 - PENALITÀ PROCEDURALI

### A. *Autorità dell'Arbitro*

L'Arbitro, oltre a mettere in atto le rettifiche previste da questo Codice, può anche assegnare penalità procedurali per qualsiasi infrazione che senza motivo ritardi od ostacoli il gioco, infastidisca gli altri concorrenti, violi la corretta procedura, o richieda l'attribuzione di un punteggio arbitrale ad un altro tavolo.

### B. *Infrazioni soggette a penalità procedurali*

I seguenti sono esempi di violazioni soggette a penalità procedurali (le violazioni possibili non sono però limitate a queste):

1. presentazione alla gara di un concorrente dopo l'orario d'inizio stabilito;
2. gioco ingiustificatamente lento da parte di un concorrente;
3. discussioni su licita, gioco o risultato di un board che possano essere percepite ad un altro tavolo;
4. comparazione non autorizzata dei punteggi con un altro concorrente;
5. toccare o maneggiare carte appartenenti ad un altro giocatore (vedi Articolo 7);
6. sistemare una o più carte in una tasca sbagliata del board;
7. errori di procedura (come il mancato conteggio delle proprie carte, il gioco di un board sbagliato, ecc.) che richiedano l'attribuzione di un punteggio arbitrale per un qualsiasi concorrente;
8. mancare di ottemperare prontamente ai regolamenti del torneo o a qualsivoglia istruzione dell'Arbitro.

## ARTICOLO 91 - PENALIZZARE O SOSPENDERE

### A. *Poteri dell'Arbitro*

Nell'adempimento delle sue funzioni relative al mantenere l'ordine e la disciplina, l'Arbitro è investito del potere di assegnare penalità disciplinari in punti, o di sospendere un concorrente per la sessione in corso o parte di essa. La decisione dell'Arbitro presa nell'ambito di questa clausola è definitiva, e non può essere modificata da un comitato di appello (vedi Articolo 93B3).

### B. *Diritto di squalificare*

L'Arbitro è investito del potere di squalificare un concorrente per giusta causa, decisione che è soggetta all'approvazione dell'Organizzatore del Torneo.

2. Dopo aver preso visione della mano corretta, il colpevole chiama di nuovo e la licitazione prosegue normalmente da quel punto in poi. Qualora l'avversario di sinistra del colpevole avesse a sua volta effettuato una chiamata in relazione a quella cancellata, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale artificiale quando la chiamata sostitutiva del colpevole differisca<sup>18</sup> dalla sua chiamata cancellata (l'avversario di sinistra del colpevole deve obbligatoriamente ripetere la chiamata precedente) oppure se il compagno del colpevole abbia successivamente effettuato una chiamata in relazione della chiamata cancellata.
3. Se il colpevole successivamente ripete, nel corso del board dal quale aveva erroneamente estratto le carte, la chiamata da lui in precedenza effettuata, l'Arbitro può permettere che il board venga giocato normalmente, ma dovrà invece attribuire un punteggio arbitrale artificiale qualora la chiamata del colpevole differisca<sup>18</sup> dalla sua chiamata originale cancellata.
4. Oltre alle rettifiche di cui ai punti 2 e 3 precedenti, può essere assegnata una penalità procedurale (Articolo 90).

#### *E. Fine del periodo licitativo*

1. La licitazione ed il periodo licitativo cessano nei termini stabiliti dall'Articolo 22.
2. Quando una chiamata sia stata seguita da tre passi la licitazione non termina se uno dei tre passi era fuori turno, privando così un giocatore del suo diritto a chiamare in quel turno. Quando questo accada, la licita ritorna al giocatore che aveva mancato il proprio turno di licita, tutti i passi successivi vengono cancellati e la licitazione procede normalmente. L'Articolo 16D viene applicato a tutte le chiamate cancellate, ed a questo scopo ogni giocatore che sia passato fuori del turno a rotazione viene considerato colpevole.

### **ARTICOLO 18 – LICITE**

#### *A. Forma appropriata*

Una licita designa un numero di prese<sup>19</sup> (quello oltre le sei di base) da uno a sette, ed una denominazione (passo, contro e surcontro sono chiamate, ma non licite).

### **ARTICOLO 85 - DECISIONI RELATIVE A FATTI CONTESTATI**

Quando l'Arbitro sia chiamato a giudicare su un punto di legge, o di regolamentazione, in un caso nel quale i fatti non siano concordati tra le parti, egli procede come segue:

#### *A. Decisione dell'Arbitro*

1. Nello stabilire i fatti l'Arbitro dovrà basare il proprio giudizio su basi probabilistiche, vale a dire in accordo al diverso peso delle prove che è stato in grado di raccogliere.
2. Se l'Arbitro è quindi soddisfatto di aver accertato i fatti, egli deciderà come stabilito nell'Articolo 84.

#### *B. Fatti non determinati*

Se l'Arbitro non ha la possibilità di accertare come si siano svolti i fatti con propria piena soddisfazione, egli prenderà una decisione che comunque permetta al gioco di continuare.

### **ARTICOLO 86 - NEI TORNEI A SQUADRE O SIMILI**

#### *A. Punteggio medio nel gioco a IMP*

Quando l'Arbitro scelga di attribuire un punteggio arbitrale artificiale di mano sopramedia o mano sottomediana con punteggio in IMP, tale punteggio sarà di più 3 IMP o meno 3 IMP rispettivamente. Comunque soggetto all'approvazione della Regulating Authority, questo punto può essere modificato a cura dell'Organizzatore del Torneo.

#### *B. Punteggi non bilanciati, incontri ad eliminazione diretta*

Quando l'Arbitro assegni punteggi arbitrali non bilanciati (vedi Articolo 12C) in incontri ad eliminazione diretta, il punteggio nel board di ciascun concorrente verrà calcolato separatamente. La media dei due punteggi verrà quindi assegnata a ciascuno dei contendenti.

#### *C. Board sostitutivo*

L'Arbitro non dovrà esercitare l'autorità conferitagli dall'Articolo 6 di ordinare la nuova distribuzione di un board, quando un concorrente potrebbe essere a conoscenza del risultato finale dell'incontro senza quel board. In luogo della ridistribuzione, egli attribuirà un punteggio arbitrale.

<sup>18</sup> Per esempio una chiamata cancellata differisce se il suo significato è molto diverso, o se è una psichica.

<sup>19</sup> Come già spiegato in nota 5, l'originale parla di *odd tricks* (N.d.T.).

### C. Contro e Surcontro superati

Ogni contro e surcontro è superato da una successiva licita legale.

### D. Registrazione di un contratto contratto o surcontratto

Se una licita contratta o surcontratta non è seguita da una successiva licita legale, il valore del punteggio viene aumentato come previsto nell'Articolo 77.

## ARTICOLO 20 – RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE CHIAMATE

### A. Chiamata non percepita con chiarezza

Un giocatore può immediatamente richiedere un chiarimento nel caso sia in dubbio su quale chiamata sia stata effettuata.

### B. Ricapitolazione della licita durante il periodo licitativo

Durante il periodo licitativo, un giocatore ha il diritto di ottenere che tutte le precedenti chiamate siano ripetute<sup>20</sup> quando sia il suo turno di chiamata, a meno che non sia obbligato per legge a passare. Gli alert dovrebbero essere inclusi nella ricapitolazione. Un giocatore non può richiedere una ricapitolazione parziale delle chiamate fatte in precedenza né può interrompere la ricapitolazione prima che sia completata.

### C. Ricapitolazione dopo il passo finale

1. Dopo il passo finale, ciascun difensore ha il diritto di chiedere se spetti a lui l'attacco iniziale (vedi Articoli 47E e 41).
2. Il dichiarante<sup>21</sup> o qualsiasi difensore può, al suo primo turno di gioco, richiedere che tutte le precedenti chiamate vengano ripetute<sup>20</sup> (vedi Articolo 41B e 41C). Così come in B, il giocatore in questione non può richiedere una ripetizione solo parziale, o bloccare la ricapitolazione.

### D. Chi può ricapitolare la licitazione.

Alla richiesta di ripetizione<sup>20</sup> delle chiamate dovrà rispondere solo un avversario.

---

<sup>20</sup> Quando le chiamate vengano effettuate a voce, coloro che rispondono a tale richiesta debbono assicurarsi che l'avversario che lo abbia domandato abbia chiaro quali chiamate fossero state effettuate.

<sup>21</sup> Il primo turno del Dichiarante è quello nel quale gioca dal morto, a meno che non abbia accettato un attacco fuori turno.

## ARTICOLO 81 – L'ARBITRO

### A. Ruolo ufficiale

L'Arbitro è il rappresentante ufficiale dell' Organizzatore del Torneo.

### B. Restrizioni e responsabilità

1. L'Arbitro è responsabile della conduzione tecnica in loco della manifestazione. Egli ha il potere di ovviare a qualunque omissione da parte dell'Organizzatore del Torneo.
2. L'Arbitro applica, ed è tenuto ad agire entro i loro limiti, questo Codice ed i Regolamenti supplementari che siano stati adottati grazie all'autorità conferita da questo Codice.

### C. Doveri e poteri dell'Arbitro

L'Arbitro (e non i giocatori) ha la responsabilità di rettificare irregolarità e risarcire danneggiamenti. I doveri e i poteri dell'Arbitro normalmente includono anche quanto segue:

1. mantenere la disciplina e assicurare un ordinato procedere del gioco;
2. amministrare ed interpretare questo Codice ed informare i giocatori dei loro diritti e delle loro relative responsabilità;
3. rettificare qualsiasi errore od irregolarità della quale venga a conoscenza in qualsiasi maniera, entro i termini di tempo per le correzioni stabiliti in accordo con l'Articolo 79C;
4. stabilire le rettifiche quando esse siano applicabili, ed esercitare i poteri assegnatigli negli Articoli 90 e 91;
5. condonare a buona ragione rettifiche, a propria discrezione, su richiesta della linea innocente;
6. comporre i contenziosi;
7. riferire qualunque materia ad un organo appropriato;
8. trasmettere i risultati per la loro registrazione ufficiale se così richiesto dall'Organizzatore del Torneo, ed occuparsi di qualunque altra competenza a lui delegata dall'Organizzatore del Torneo.

### D. Delega dei doveri

L'Arbitro può delegare qualunque dei suoi doveri ad assistenti, ma non è per questo sollevato dalla responsabilità per il loro corretto espletamento.

## ARTICOLO 82 - RETTIFICA DI ERRORI DI PROCEDURA

### A. Doveri dell'Arbitro

È responsabilità dell'Arbitro rettificare errori di procedura e garantire lo svolgimento della gara in una maniera che non sia contraria a questo Codice.

5. (a) Un giocatore il cui compagno abbia fornito una spiegazione sbagliata non può correggere l'errore durante la licitazione, né può indicare in qualunque modo che sia stato commesso un errore. La fattispecie "Spiegazione sbagliata" include qui il mancare di allertare, o la mancata notifica<sup>22</sup>, da effettuarsi in conformità ai termini richiesti dai regolamenti, o un alert (o una notifica) che i regolamenti non richiedano.
- (b) Un giocatore è tuttavia obbligato a chiamare l'Arbitro, e ad informare i suoi avversari che è sua opinione che la spiegazione data dal compagno era erronea (vedi Articolo 75) ma solo alla prima opportunità legale, la quale è:
  - i. per un difensore, al termine del gioco.
  - ii. per il dichiarante, o il morto, dopo il passo finale della licitazione.
6. Quando l'Arbitro giudichi che un giocatore abbia basato la propria azione su di una spiegazione sbagliata datagli da un avversario vedi, se pertinenti, gli Articoli 21 o 47E.

#### G. Procedura non corretta

1. È improprio porre una domanda all'unico fine di procurare un vantaggio al compagno.
2. A meno che la Regulating Authority non lo permetta, un giocatore non può consultare la propria carta delle convenzioni e le eventuali note durante il periodo della licitazione e quello di gioco, ma vedi Articolo 40B2(b).

### ARTICOLO 21 – CHIAMATA FONDATA SU UNA INFORMAZIONE ERRATA

- A. *Chiamata basata su una incomprensione del giocatore che ha chiamato*  
Nessuna rettifica o risarcimento sono dovuti a un giocatore che agisca sulla base di una sua propria incomprensione.

2. Nel caso il punto 1 non trovi applicazione, l'Arbitro decide quale sia il punteggio da registrare. Se l'Arbitro non viene chiamato prima che termini il round, egli prende una decisione, in accordo con il punto C seguente o con l'Articolo 87, se applicabile, ma non vi sarà alcun obbligo di incrementare il punteggio di una linea.

#### C. Errore nel punteggio

1. Un errore nel calcolo o nella registrazione di un risultato concordato, commesso sia da un giocatore sia da un addetto ai risultati, può essere corretto fino alla scadenza del periodo di tempo specificato dall'Organizzatore della Competizione. A meno che l'Organizzatore della Competizione non specifichi un tempo maggiore<sup>48</sup>, questo periodo per le correzioni scade 30 minuti dopo che il punteggio ufficiale sia stato reso disponibile per il controllo.
2. I Regolamenti possono prevedere casi nei quali un errore di segnatura possa essere corretto oltre il termine del Periodo per le Correzioni, qualora l'Arbitro e l'Organizzatore della Competizione siano entrambi persuasi oltre ogni ragionevole dubbio che la registrazione fosse erronea.

## ARTICOLO 80 – REGOLAMENTI E ORGANIZZAZIONE

#### A. La Regulating Authority

1. La Regulating Authority, secondo questo Codice, è:
  - (a) per quanto riguarda i propri tornei e competizioni a carattere mondiale, la World Bridge Federation;
  - (b) le rispettive Autorità di Zona per tornei e competizioni che si svolgono sotto la loro egida;
  - (c) per ogni altro torneo o competizione l'Organizzazione Nazionale di Bridge nel cui territorio si svolga il torneo.
2. La Regulating Authority ha le responsabilità ed i poteri assegnati ad essa nell'ambito di questo Codice.
3. La Regulating Authority può delegare i suoi poteri (mantenendo la responsabilità ultima in merito al loro esercizio) o può attribuirli (nel qual caso essa è sollevata da ulteriori responsabilità in merito al loro esercizio).

<sup>22</sup> Come nel caso di pre alert, o in sede di spiegazione preliminare dei sistemi nella circostanza di incontri a squadre (N.d.T.).

<sup>48</sup> Può essere stabilito un periodo più breve quando lo richieda la speciale natura della competizione.

### B. Fine del periodo licitativo

1. Il periodo licitativo termina quando, dopo che la licitazione sia terminata secondo quanto disposto in A2, l'uno o l'altro dei difensori scopra un attacco iniziale (se l'attacco è fuori turno vedi l'Articolo 54). L'intervallo tra la fine della licitazione e la fine del periodo licitativo è definito come periodo chiarificatorio.
2. Se nessun giocatore ha licitato (vedi A1) il periodo licitativo termina quando le quattro mani siano state riposte nel board.

### ARTICOLO 23 – CONSAPEVOLEZZA DI UN POTENZIALE DANNEGGIAMENTO

Allorquando l'Arbitro dovesse essere dell'opinione che il giocatore colpevole avrebbe potuto essere consapevole, al momento della sua irregolarità, che questa avrebbe ben potuto danneggiare il partito innocente, dovrà richiedere che la licitazione ed il gioco proseguano (se non ancora completati). Quando il gioco sia stato completato, l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrario qualora reputi che il partito colpevole abbia ottenuto un vantaggio per il tramite dell'irregolarità<sup>24</sup>.

### ARTICOLO 24 – CARTA ESPOSTA O CARTA D'ATTACCO PRIMA CHE ABBA AVUTO INIZIO IL PERIODO DI GIOCO

Quando l'Arbitro determini che durante il periodo licitativo, a causa dell'errore di un giocatore, una o più carte della mano di quel giocatore fossero in posizione tale che la loro faccia fosse visibile dal suo compagno, l'Arbitro dovrà richiedere che ognuna di tali carte sia lasciata scoperta sul tavolo fino al termine del periodo licitativo. Le informazioni derivanti dalle carte così esposte sono autorizzate per il partito innocente ma non autorizzate per il partito colpevole. Se il colpevole diviene il dichiarante o il morto le carte vengono riprese e riposte nella mano. Se il colpevole diviene un difensore, ciascuna di tali carte diviene una carta penalizzata (vedi Articolo 50), quindi:

#### A. Carta bassa che non rappresenti un attacco prematuro

Se si tratta di una singola carta di rango inferiore ad un onore e non utilizzata prematuramente per attaccare, non vi saranno ulteriori rettifiche.

Per ciascuna ulteriore presa in meno		
Non contrata	50	100
Contrata	200	300
Surcontrata	400	600

Penalità aggiuntiva per la quarta ed ogni ulteriore presa in meno		
Non contrata	0	0
Contrata	100	0
Surcontrata	200	0

Qualora tutti e quattro i giocatori passino (vedi Articolo 22) ciascuna delle due linee si accrediterà il punteggio di 0.

### ARTICOLO 78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

#### A. Calcolo del punteggio in Matchpoint

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in matchpoint, ad ogni concorrente, per risultati realizzati da diversi concorrenti che abbiano giocato lo stesso board, in base alla comparazione con i risultati conseguiti nello stesso board da altri concorrenti, viene assegnato il seguente punteggio: due unità di punteggio (matchpoint o mezzi matchpoint) per ogni risultato inferiore a quello realizzato dal concorrente, una unità di punteggio per ogni risultato uguale e zero unità di punteggio per ogni risultato superiore.

#### B. Calcolo del punteggio in International Match Point

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in international matchpoint, in ogni board la differenza in total point fra due risultati comparati viene convertita in IMPs secondo la seguente tabella.

Differenza in punti	IMPs	Differenza in punti	IMPs
20-40	1	750-890	13
50-80	2	900-1090	14
90-120	3	1100-1290	15
130-160	4	1300-1490	16
170-210	5	1500-1740	17
220-260	6	1750-1990	18
270-310	7	2000-2240	19
320-360	8	2250-2490	20
370-420	9	2500-2990	21

<sup>24</sup> Come, per esempio, nel caso di un passo obbligato del compagno.

## ARTICOLO 26 – CHIAMATA RITIRATA, RESTRIZIONI D’ATTACCO

Quando la chiamata di un giocatore colpevole venga ritirata, ed egli scelga una differente<sup>26</sup> chiamata finale per quel turno, allora, se diventa difensore:

### A. Chiamata relativa a un seme specifico

Se la chiamata ritirata si riferiva unicamente ad un seme (o semi) specificati (e a nessun altro seme) e:

1. se ciascuno di tali semi era stato specificato nel corso della licitazione legale dello stesso giocatore, non ci sarà nessuna restrizione riguardo all’attacco, ma vedi Articolo 16D.
2. se qualunque seme specificato nella chiamata ritirata non era stato specificato dallo stesso giocatore nel corso della licitazione legale, allora, al primo turno di gioco del compagno del colpevole (il quale può essere l’attacco iniziale), il dichiarante può, sia

(a) richiedere al compagno del colpevole di attaccare in tale seme (se ce n’è più di uno il dichiarante sceglie il seme), o

(b) proibire al compagno del colpevole di attaccare in (in uno dei) tale seme. Siffatta proibizione continua sino a che il compagno del colpevole rimanga in presa.

### B. Altre chiamate ritirate

Riguardo ad altre chiamate ritirate, il dichiarante può proibire al compagno del colpevole di attaccare in un seme qualunque al suo primo turno d’attacco, ivi compreso l’attacco iniziale; tale proibizione continua sino a che il compagno del colpevole rimanga in presa.

## ARTICOLO 27 - LICITA INSUFFICIENTE

### A. Accettazione di una licita insufficiente

1. Qualsiasi licita insufficiente può essere accettata (trattata come legale) a discrezione dell’avversario alla sinistra del colpevole. È di fatto accettata se quel giocatore effettua una chiamata.
2. Se un giocatore effettua una licita insufficiente fuori turno, trova applicazione l’Articolo 31.

### B. Licita insufficiente non accettata

Se una licita insufficiente in rotazione non viene accettata, deve essere corretta sostituendola con una chiamata legale (ma vedi punto 3 seguente). Quindi

<sup>26</sup> Una chiamata ripetuta, ma con un significato molto diverso, dovrà essere trattata come una chiamata differente.

### C. Partecipazione

1. Uno spettatore può parlare in merito a fatti o questioni relative all’applicazione di disposizioni del Codice, nell’ambito dell’area di gioco<sup>47</sup>, solo quando gli venga richiesto di farlo dall’Arbitro.
2. La Regulating Authority e gli Organizzatori della Competizione possono specificare in che modo far fronte ad irregolarità causate da spettatori.

### D. Status

Ogni persona che si trovi nell’area di gioco<sup>47</sup>, che non sia un giocatore o un ufficiale di gara, ha lo status di spettatore, a meno che l’Arbitro non disponga diversamente.

## ARTICOLO 77 - TABELLA DEI PUNTEGGI DEL BRIDGE

### PUNTI PRESA

Registrati dalla linea del dichiarante se il contratto è mantenuto.

SE L’ATOUT È	♣	♦	♥	♠
Per ogni presa oltre alla sesta dichiarata e realizzata				
Non contrata	20	20	30	30
Contrata	40	40	60	60
Surcontrata	80	80	120	120

### IN UN CONTRATTO A SENZ’ATOUT

Per la prima presa oltre la sesta dichiarata e realizzata

Non contrata	40
Contrata	80
Surcontrata	160

Per ogni presa addizionale

Non contrata	30
Contrata	60
Surcontrata	120

Un punteggio in prese pari a 100 o più punti, realizzato in una mano, rappresenta una MANCHE

Un punteggio in prese di meno di 100 punti rappresenta un PARZIALE

#### D. *Partito innocente danneggiato*

Se, a seguito dell'applicazione di B1, l'Arbitro giudicasse al termine del gioco che senza l'aiuto ricevuto per il tramite dell'infrazione il risultato della mano avrebbe potuto essere differente, e che in conseguenza di questo la linea innocente ha subito un danneggiamento (vedi Articolo 12B1), egli dovrà assegnare un punteggio arbitrario. Nell'ambito di tale punteggio, egli dovrà avere come obiettivo quello di recuperare, con la migliore approssimazione possibile, il probabile risultato che avrebbe dovuto ottenersi se non ci fosse stata l'infrazione.

### ARTICOLO 28 – CHIAMATE CONSIDERATE IN ROTAZIONE

#### A. *Avversario di destra obbligato a passare*

Una chiamata è considerata in rotazione nel caso venga effettuata da un giocatore quando sia il turno del suo avversario di destra, se tale avversario è tenuto per legge a passare.

#### B. *Chiamata del giocatore regolare che cancelli una chiamata fuori turno*

Una chiamata viene considerata in rotazione quando venga effettuata dal giocatore cui spettava il turno di chiamata prima che sia stata determinata la rettifica per una chiamata fuori turno di un avversario. L'effettuare una tale chiamata annulla il diritto alla rettifica della chiamata fuori turno. La licitazione prosegue come se l'avversario non avesse chiamato in quel turno, ma trova applicazione l'Articolo 16D2.

### ARTICOLO 29 – PROCEDURA DOPO UNA CHIAMATA FUORI TURNO

#### A. *Perdita del diritto alla rettifica*

A seguito di una chiamata fuori turno, l'avversario di sinistra del colpevole può decidere di chiamare a sua volta, conseguentemente perdendo il diritto a qualunque rettifica.

#### B. *Chiamata fuori turno cancellata*

A meno che non trovi applicazione il punto A, una chiamata fuori turno viene cancellata, e la licitazione ritorna al giocatore al quale spettava chiamare. Il colpevole potrà fare qualsiasi chiamata legale nell'ambito della rotazione appropriata, ma la sua linea potrà essere soggetta alle disposizioni in materia di rettifiche di cui agli Articoli 30, 31 o 32.

#### C. *La chiamata fuori turno è artificiale*

Se una chiamata fuori turno è artificiale, i disposti degli Articoli 30, 31, 32 vengono applicati alla denominazione(i) specificata, anziché alla denominazione nominata.

7. variare il normale ritmo di chiamata o di giocata con il proposito di sconcertare un avversario;
8. lasciare senza necessità il tavolo prima che sia chiamato il cambio.

### ARTICOLO 75 – SPIEGAZIONE SBAGLIATA O CHIAMATA SBAGLIATA

Dopo che sia stata data agli avversari una spiegazione fuorviante le responsabilità dei giocatori (e dell'Arbitro) sono tali quali quelle illustrate dalle conseguenze dei seguenti esempi:

Nord ha aperto di 1NT e Sud, il quale detiene una mano debole con una lunga di quadri, ha licitato 2♦, con l'intento di effettuare una licita a passare; Nord, tuttavia, replicando alla domanda di Ovest, spiega che la licita di Sud è forte e artificiale, interrogativa per i maggiori.

#### A. *Errore che sia causa di un'Informazione Non Autorizzata*

Tanto che la spiegazione di Nord fosse una corretta esposizione dell'accordo di coppia, come no, Sud, avendo ascoltato la spiegazione di Nord, sa che la sua licita di 2♦ è stata malintesa. Tale conoscenza rappresenta "un'Informazione Non Autorizzata" (vedi Articolo 16A), cosicché Sud deve obbligatoriamente essere molto attento nell'evitare di trarre alcun vantaggio da tale Informazione Non Autorizzata (vedi Articolo 73C). Se lo fa, l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrario. Incidentalmente, se Nord replica 2NT, Sud possiede l'Informazione Non Autorizzata che il compagno ha semplicemente negato il possesso di quarte maggiori; la responsabilità di Sud è tuttavia quella di agire come se Nord avesse effettuato un forte tentativo di manche a dispetto della risposta debole, mostrando una mano massima.

#### B. *Spiegazione sbagliata*

Il reale accordo della coppia è che 2♦ è naturale a passare; l'errore era nella spiegazione di Nord. Questa spiegazione è un'infrazione al Codice, dato che Est-Ovest hanno il diritto di ottenere un'accurata descrizione degli accordi di Nord-Sud (quando questa infrazione comporti un danno per Est-Ovest, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrario). Se Nord si accorge in seguito del suo errore, deve immediatamente notificarlo all'Arbitro. Sud non deve fare alcunché per correggere la spiegazione sbagliata nel mentre la licita continua; dopo il passo finale, Sud, se sta per diventare dichiarante o morto, dovrebbe chiamare l'Arbitro, e deve fornire volontariamente una correzione della spiegazione. Se Sud diventa un difensore, chiamerà l'Arbitro e correggerà la spiegazione alla fine del gioco.

2. Se l'avversario di destra fa una licita legale<sup>28</sup>, contra o surcontra, il colpevole potrà fare qualsiasi chiamata legale; quando questa chiamata:

(a) Ripete la denominazione della licita fuori turno, il compagno del colpevole deve passare al suo prossimo turno di chiamata (vedi Articolo 23).

(b) Non ripete la denominazione della sua licita fuori turno, o se la chiamata fuori turno sia stata un passo artificiale o un passo di una chiamata artificiale del compagno, si possono applicare le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26, ed il compagno del colpevole deve passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi Articolo 23).

#### B. Al turno del compagno o dell'avversario di sinistra

Quando il colpevole abbia effettuato una licita al turno di chiamata del proprio compagno, o al turno di chiamata del suo avversario di sinistra, se il colpevole non aveva previamente chiamato<sup>29</sup>, il compagno del colpevole dovrà passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi Articolo 23 nel caso il passo danneggi il partito innocente). Possono trovare applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

### ARTICOLO 32 – CONTRO O SURCONTRO FUORI TURNO

Un contro o surcontro al di fuori della corretta rotazione possono essere accettati a discrezione dell'avversario che segue in rotazione (vedi Articolo 29A), con l'eccezione che i contro e i surcontro inammissibili non possono mai venire accettati (se ciò nondimeno l'avversario di sinistra del colpevole fa una chiamata vedi l'Articolo 36). Se la chiamata al di fuori della corretta rotazione non viene accettata essa viene cancellata, possono trovare applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26B, e:

#### A. Al turno di chiamata del compagno del colpevole

Qualora un contro o un surcontro al di fuori della corretta rotazione siano stati effettuati quando il turno di chiamata spettava al compagno del colpevole, il compagno del colpevole dovrà passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi Articolo 23 qualora il passo danneggi la linea innocente).

#### C. Un giocatore riceve un'informazione Non Autorizzata dal compagno

Quando un giocatore abbia disponibili dal compagno informazioni non autorizzate quali un rilievo, una domanda, una spiegazione, un gesto, un manierismo, un'indebita enfasi, un'inflessione, fretta o esitazione, un alert inatteso<sup>44</sup> o la mancanza di un alert, è obbligato ad evitare accuratamente di trarre un qualunque vantaggio da quell'informazione non autorizzata.

#### D. Variazioni di tempo o di modo

1. È auspicabile, benché non sempre richiesto, che i giocatori mantengano un ritmo costante e non varino i modi. Tuttavia, i giocatori dovrebbero fare particolare attenzione quando le variazioni possono fruttare un beneficio alla loro linea. Altrimenti, il variare non intenzionalmente ritmo o modo in cui una licita o una giocata sono effettuate non costituisce di per se stesso un'infrazione. Le inferenze derivanti da tali variazioni possono essere appropriatamente desunte solo da un avversario, ed a suo proprio rischio.
2. Un giocatore non può tentare di fuorviare un avversario mediante rilievi o gesti, attraverso la fretta o la lentezza di una chiamata o di una giocata (come esitando prima di giocare un singolo), o con il modo nel quale una chiamata o una giocata vengono fatte, o per il tramite di una qualunque deviazione dalla corretta procedura che sia fatta di proposito.

#### E. Sviamento

Un giocatore può appropriatamente tentare di fuorviare un avversario mediante una chiamata o una giocata (fin quando lo sviamento non sia protetto da intese fra compagni nascoste o da esperienza di coppia).

#### F. Violazione delle proprietà

Quando da una violazione delle Proprietà descritta in questo articolo consegua un danneggiamento di un avversario innocente, se l'Arbitro determina che un giocatore innocente ha tratto una falsa inferenza da un rilievo, una modalità, ritmo o simili, di un avversario che non aveva una dimostrabile ragione brigistica per la sua azione, e che avrebbe potuto sapere, al momento dell'azione, che il suo comportamento avrebbe potuto portargli beneficio, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale (vedi Articolo 12C).

---

<sup>28</sup> Una chiamata illegale da parte dell'avversario di destra è rettificata come usuale.

<sup>29</sup> Chiamate fatte più tardi al turno dell'avversario di sinistra sono trattate come cambi di chiamata, e si applica l'Articolo 25

---

<sup>44</sup> Inatteso in relazione agli intendimenti del suo agire.

### **ARTICOLO 36 – CONTRO E SURCONTRO INAMMISSIBILI**

#### *A. L'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima della rettifica*

Se l'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima che vengano applicate le rettifiche relative ad un contro o un surcontro inammissibili, la chiamata inammissibile ed ogni chiamata successiva vengono cancellate. La licitazione torna indietro al giocatore cui spettava il turno di chiamata e procede come se non ci fossero state irregolarità. Non trovano applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

#### *B. L'avversario alla sinistra del colpevole non effettua una chiamata prima della rettifica*

Qualora il punto A non si applichi:

1. Qualsiasi contro o surcontro non permesso dall'Articolo 19 viene cancellato.
2. Il colpevole deve provvedere ad effettuare una chiamata legale, la licitazione continua, e il compagno del colpevole deve passare ogni qualvolta venga il suo turno di chiamata.
3. L'Articolo 23 può trovare applicazione, così anche le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.
4. Se la chiamata avviene fuori turno, la licitazione torna indietro al giocatore cui spettava il turno di chiamata, il colpevole può effettuare qualunque chiamata legale al suo turno, ed il compagno deve passare ogni volta che venga il suo turno di chiamata. Può trovare applicazione l'Articolo 23, come anche le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

### **ARTICOLO 37 – CONDOTTA CHE VIOLA L'OBBLIGO A PASSARE**

#### *A. L'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima di una rettifica*

Se la chiamata inammissibile era un contro o un surcontro di un giocatore tenuto per legge a passare (ma non un'azione in contrasto con l'Articolo 19A1 oppure 19B1) e l'avversario alla sinistra del colpevole chiama prima che l'Arbitro abbia stabilito la rettifica, tale chiamata e tutte le chiamate susseguenti rimangono. Se al colpevole era richiesto di passare per il resto del ciclo licitativo tale proibizione permane. Non trovano applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

#### *B. L'avversario alla sinistra del colpevole non chiama prima della rettifica*

Nel caso che A non si applichi:

1. qualunque licita, contro o surcontro effettuati da un giocatore tenuto per legge a passare vengono cancellati;

2. L'Arbitro non accetterà una qualunque parte della richiesta di un difensore che dipenda dal fatto che il compagno selezioni una particolare giocata nell'ambito di normali<sup>44</sup> linee di gioco alternative.
3. In accordo con l'Articolo 68D il gioco avrebbe dovuto cessare, ma qualora ci sia stato un qualunque gioco successivo alla richiesta, ciò può rappresentare una prova da considerarsi parte dei chiarimenti in merito alla richiesta. L'Arbitro può accettarla quale prova del probabile andamento del gioco di seguito alla richiesta, e/o dell'accuratezza della richiesta stessa.

#### *E. Linea di gioco non specificata*

1. L'Arbitro non dovrà accettare dal richiedente una qualunque linea di gioco non specificata il cui successo dipenda dal trovare una carta particolare nella mano di un avversario piuttosto che in quella dell'altro, a meno che un avversario abbia mancato di rispondere a colore nel seme di quella carta prima che venisse fatta la richiesta, o avrebbe mancato di rispondere in quel colore a seguito di una normale<sup>44</sup> linea di gioco, o a meno che il mancare di adottare quella linea di gioco non sia irrazionale.
2. La Regulating Authority può specificare un ordine (per esempio, "dalla più alta alla più bassa") nel quale l'Arbitro debba ritenere che un colore sarebbe stato giocato, se ciò non era stato chiarito nell'affermazione riguardante la richiesta (ma comunque in subordine rispetto ad ogni altra specifica contenuta in questo Articolo).

### **ARTICOLO 71 - CONCESSIONE CANCELLATA**

Una concessione deve rimanere, una volta effettuata, ad eccezione del fatto che, entro il periodo di correzione definito nell'ambito dell'Articolo 79C, l'Arbitro dovrà cancellarla:

1. se un giocatore ha concesso una presa che la sua linea aveva, di fatto, vinto; o
2. se un giocatore ha concesso una presa che non sarebbe potuta essere persa per il tramite di un qualunque gioco normale<sup>44</sup> delle rimanenti carte.

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

## ARTICOLO 40 – ACCORDI DI COPPIA

### A. Intese sistemiche tra i giocatori

1. (a) Accordi di coppia, quali i metodi da essa adottati, possono essere esplicitamente raggiunti mediante discussione, o implicitamente tramite la reciproca esperienza e conoscenza dei giocatori.  
(b) 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 la maniera in cui ciò debba essere fatto.
2. Le informazioni fornite al compagno attraverso tali accordi devono essere ricavate dalle chiamate, dalle giocate e dalle condizioni della smazzata in corso. Ciascun giocatore ha il diritto di tenere conto della licitazione legale nonché, ad eccezione delle esclusioni previste da questo Codice, delle carte che ha visto. Egli ha il diritto di utilizzare le informazioni che in altra parte di questo Codice siano specificate come da considerarsi autorizzate (vedi Articolo 73C).
3. Un giocatore può effettuare qualsiasi chiamata o giocata senza annunciarlo preventivamente<sup>30</sup>, atteso che tale chiamata o giocata non sia basata su un accordo di coppia non svelato (vedi Articolo 40C1).

### B. Speciali accordi di coppia

1. (a) La Regulating Authority può, a sua discrezione, designare certi accordi di coppia come "speciali intese di coppia". Un accordo di coppia è da definire speciale quando il suo significato, a giudizio della Regulating Authority, non possa essere prontamente compreso e previsto da un numero significativo dei giocatori impegnati nella manifestazione in oggetto.  
(b) Un'intesa tra compagni, esplicita o implicita che essa sia, è un accordo di coppia. A meno che la Regulating Authority non decida altrimenti, una convenzione è inclusa tra gli accordi e i trattamenti da considerare speciali accordi di coppia, come nel caso di una qualsiasi chiamata che abbia un significato artificiale.

---

<sup>30</sup> Il testo originale, qui fedelmente riprodotto, è lungi dall'essere chiaro. Ciò che si intende dire è che un giocatore può deviare dagli accordi di coppia senza alcun preavviso – è quello il senso di quell' "effettuare qualsiasi chiamata o giocata" (N.d.T.).

### B. Definizione di concessione

1. Qualsiasi affermazione riguardante il fatto che un concorrente perderà uno specifico numero di prese è una concessione di quelle prese; la richiesta di un certo numero di prese è una concessione delle rimanenti, se ve ne sono. Un giocatore concede tutte le rimanenti prese quando abbandona la sua mano.
2. Salvo quanto previsto dal precedente punto 1, se un difensore tenta di concedere una o più prese ed il suo compagno si oppone immediatamente, non è stata fatta alcuna concessione. Può darsi il caso che vi sia una qualche Informazione Non Autorizzata, cosicché l'Arbitro dovrebbe essere chiamato immediatamente. Il gioco continua. Qualunque carta che sia stata esposta da parte di un difensore in tali circostanze non è una carta penalizzata, ma può trovare applicazione l'Articolo 16D in merito all'informazione derivante dalla sua esposizione, e l'informazione non potrà essere utilizzata dal compagno del giocatore che l'ha esposta.

### C. Necessità di chiarimenti circa la richiesta

Una richiesta dovrebbe essere immediatamente accompagnata da una chiara spiegazione, come in merito all'ordine nel quale le carte saranno giocate, della linea di gioco o di difesa per mezzo della quale il richiedente si propone di vincere le prese reclamate.

### D. Il gioco cessa

Dopo qualunque richiesta o concessione di prese il gioco termina (ma vedi l'Articolo 70D3). Se c'è accordo riguardo alla richiesta o concessione, trova applicazione l'Articolo 69; se viene contestata da qualsiasi giocatore (morto incluso), si dovrà chiamare immediatamente l'Arbitro e l'Articolo 70 troverà applicazione. Nessuna azione potrà essere intrapresa in attesa dell'arrivo dell'Arbitro.

## ARTICOLO 69 - ACCORDO IN MERITO ALLA RICHIESTA O ALLA CONCESSIONE

### A. Quando si raggiunga un accordo

Si è raggiunto un accordo quando un concorrente accetti una richiesta o concessione dell'avversario, e non sollevi obiezioni prima che la sua linea abbia effettuato una chiamata nel board successivo o prima che termini il turno, qualunque dei due eventi abbia a verificarsi per primo. Il risultato del board viene registrato come se le prese richieste o concesse fossero state vinte o perse nel corso del gioco.

### B. Decisione dell'Arbitro

L'accordo riguardante una richiesta o concessione (vedi A) può essere ritirato entro il periodo di correzione stabilito nell'Articolo 79C:

6. (a) Nello spiegare il significato di una chiamata o una giocata del compagno in risposta ad una richiesta degli avversari (vedi Articolo 20), un giocatore deve spiegare tutte le speciali informazioni che gli siano pervenute tramite accordi o esperienza di coppia, ma non è tenuto a rivelare le inferenze che derivino dalla propria conoscenza ed esperienza di problematiche generalmente note ai giocatori di bridge.

(b) L'Arbitro modificherà il punteggio se l'informazione non fornita nell'ambito di una spiegazione risulta essere cruciale ai fini della scelta da parte degli avversari sull'azione da intraprendere, ed un avversario ne sia stato così danneggiato.

*C. Deviazione dal sistema ed azioni psichiche*

2. Un giocatore può deviare dalle annunciate intese della sua linea, sempre e comunque a patto che il suo compagno non abbia elementi in più rispetto agli avversari per essere preparato circa la deviazione. Deviazioni ripetute portano ad accordi impliciti, che pertanto divengono parte dei metodi della coppia, e devono essere spiegati in accordo con i regolamenti riguardanti la spiegazione dei sistemi. Se l'Arbitro giudica che esista un elemento di conoscenza non rivelato, e che questo abbia danneggiato gli avversari, egli dovrà modificare il punteggio e potrà assegnare una penalità procedurale.

3. Oltre a quanto sopra, un giocatore non ha alcun obbligo di rivelare agli avversari di aver deviato dagli accordi annunciati.

3. (a) A meno che non sia permesso dalla Regulating Authority, un giocatore non ha diritto, durante i periodi licitativo e di gioco, ad alcuna forma di aiuto per la propria memoria, la propria capacità di calcolo o la sua tecnica.

(b) Violazioni ripetute all'obbligo di rivelare gli accordi di coppia possono essere oggetto di penalità.

## **ARTICOLO 41 – INIZIO DEL GIOCO**

*A. Carta d'attacco iniziale coperta*

Dopo che una licita, un contro o un surcontro siano stati seguiti da tre passi in rotazione, il difensore alla sinistra del presunto dichiarante effettua l'attacco iniziale a carta coperta<sup>31</sup>. La carta d'attacco coperta può essere ritirata solo dietro disposizioni dell'Arbitro dopo che sia stata commessa una irregolarità (vedi Articolo 47E2); la carta ritirata deve essere riposta nella mano del difensore.

## **ARTICOLO 67 - PRESA DIFETTOSA**

*A. Prima che entrambe le linee giochino nella presa successiva*

Quando un giocatore abbia ommesso di giocare in una presa, o abbia giocato troppe carte in una presa, l'errore dovrà essere rettificato se viene richiamata l'attenzione sull'irregolarità prima che un giocatore di ciascuna linea abbia giocato nella presa successiva.

1. Per rettificare l'aver ommesso di giocare in una presa, il colpevole fornisce una carta che può legalmente giocare.

2. Per rettificare il gioco di troppe carte in una presa dovranno essere applicati gli articoli 45E (quinta carta giocata in una presa) o 58B (carte giocate simultaneamente dalla stessa mano).

*B. Dopo che entrambe le linee hanno giocato nella presa successiva*

Quando, dopo che entrambe le linee abbiano giocato nella presa successiva, venga richiamata l'attenzione su una presa difettosa, o l'Arbitro determini che c'era stata una presa difettosa (per il fatto che un giocatore ha troppe o troppo poche carte nella sua mano, ed un corrispondente numero errato di carte giocate), l'Arbitro stabilirà quale fosse la presa difettosa. Per rettificare il numero di carte l'Arbitro dovrebbe procedere come segue.

1. Quando il colpevole abbia ommesso di giocare una carta nella presa difettosa, l'Arbitro dovrà chiedergli di scoprire immediatamente una carta e di sistemarla appropriatamente fra le proprie carte giocate (questa carta non modifica il possesso della presa); se

(a) Il colpevole ha almeno una carta del seme in gioco nella presa difettosa, dovrà scegliere una di tali carte per sistemarla fra le sue carte giocate. Egli sarà ritenuto aver fatto renonce nella presa difettosa e sarà soggetto alla perdita di una presa, trasferita secondo i disposti dell'Articolo 64A2.

(b) Il colpevole non ha carte del seme in gioco nella presa difettosa, egli sceglierà qualsiasi altra carta per sistemarla fra le sue carte giocate e sarà ritenuto aver commesso renonce nella presa difettosa e sarà soggetto alla penalità di una presa secondo quanto stabilito nell'Articolo 64A2.

---

<sup>31</sup> La Regulating Authority può specificare che l'attacco iniziale venga effettuato a carta scoperta.

3. Egli gioca le carte del morto per conto del dichiarante seguendo le sue istruzioni (vedi Articolo 45F se il morto suggerisce una giocata).

#### *B. Diritti qualificati*

Il morto può esercitare altri diritti, soggetti alle limitazioni previste dall'Articolo 43.

1. Il morto può chiedere al dichiarante (ma non ad un difensore), quando questi abbia mancato di rispondere a colore in una presa, se non abbia più carte nel seme in gioco.
2. Egli può tentare di prevenire qualsiasi irregolarità del dichiarante.
3. Egli può richiamare l'attenzione su una qualsiasi irregolarità, ma solo dopo che il gioco della mano sia terminato.

### **ARTICOLO 43 – LIMITAZIONI DEL MORTO**

Ad esclusione di quanto premesso nell'Articolo 42:

#### *A. Limitazioni del morto*

1. (a) A meno che l'attenzione su di una irregolarità non sia stata attirata da un altro giocatore, il morto non dovrebbe prendere l'iniziativa di chiamare l'Arbitro durante il gioco.  
(b) Il morto non può richiamare l'attenzione su di una irregolarità durante il gioco.  
(c) Il morto non può partecipare al gioco, né comunicare al dichiarante qualsiasi cosa a proposito del gioco.
2. (a) Il morto non può scambiare le proprie carte con il dichiarante.  
(b) Il morto non può lasciare il proprio posto per guardare il dichiarante che gioca la mano.  
(c) Il morto non può, di propria iniziativa, guardare le carte della mano di un qualsiasi difensore.

#### *B. Se si verifica una violazione*

1. Il morto è passibile di penalità secondo l'Articolo 90 per ogni violazione alle limitazioni previste in A1 e A2 precedenti.
2. Se il morto, dopo aver violato le limitazioni elencate al punto A2:  
(a) avvisa il dichiarante di non attaccare dalla mano sbagliata, qualsiasi difensore può scegliere da quale mano il dichiarante dovrà attaccare;  
(b) è il primo a chiedere se una giocata dalla mano del dichiarante costituisca una renonce, il dichiarante, se la sua giocata era in effetti irregolare, dovrà sostituire la carta giocata con una corretta e si applicheranno i disposti dell'Articolo 64 come se la renonce fosse stata consumata.

#### *B. Nessuna rettifica*

Non verrà effettuata nessuna rettifica, tra quelle esposte nel punto A a seguito di una renonce consumata:

1. se la linea colpevole non vince né la presa della renonce, né nessuna altra presa successiva;
2. se si tratta di una renonce successiva dello stesso giocatore nello stesso seme. Può trovare applicazione l'Articolo 64C;
3. se la renonce era stata commessa nel mancare di giocare una qualsiasi carta scoperta sul tavolo o appartenente ad una mano scoperta sul tavolo, compresa una carta appartenente alla mano del morto;
4. se l'attenzione sulla renonce è stata richiamata per la prima volta dopo che un membro della linea innocente abbia effettuato una chiamata nella mano successiva;
5. se l'attenzione sulla renonce è stata richiamata per la prima volta dopo che il round sia finito;
6. se si tratta una renonce commessa alla dodicesima presa;
7. quando entrambe le linee hanno commesso renonce nello stesso board.

#### *C. Responsabilità dell'Arbitro riguardo al ripristino dell'equità*

Quando, dopo una qualsiasi renonce consumata, comprese quelle non soggette a rettifica, l'Arbitro ritenga che la linea innocente non sia stata sufficientemente compensata dalle disposizioni di questo Articolo per il danno subito, egli dovrà attribuire un punteggio arbitrale.

### **ARTICOLO 65 – SISTEMAZIONE DELLE PRESE**

#### *A. Presa completata*

Quando quattro carte siano state giocate in una presa, ogni giocatore porrà la propria, coperta, vicino a se sul tavolo.

#### *B. Tenere conto dell'appartenenza delle prese*

1. Se la linea del giocatore ha vinto la presa, la carta viene orientata in direzione del compagno secondo il senso della lunghezza.
2. Se gli avversari hanno vinto la presa, la carta viene orientata in direzione degli avversari secondo il senso della lunghezza.
3. Il Dichiarante può richiedere che una carta orientata in maniera inesatta sia orientata come descritto in precedenza. Il Morto o ciascuno dei due difensori possono attrarre l'attenzione su una carta che sia orientata erroneamente, ma per questi giocatori il diritto di farlo cessa quanto sia stato effettuato l'attacco nella presa successiva. Qualora venga fatto in ritardo l'Articolo 16B può trovare applicazione.

## ARTICOLO 45 – CARTA GIOCATO

### A. *Gioco di una carta da una mano*

Ciascun giocatore eccetto il morto gioca una carta separandola dalla propria mano e scoprendola<sup>34</sup> sul tavolo immediatamente davanti a sé.

### B. *Gioco di una carta dal morto*

Il dichiarante gioca una carta dal morto nominandola, dopo di che il morto seleziona la carta e la pone scoperta sul tavolo. Nel giocare dalla mano del morto il dichiarante può, se necessario, raccogliere lui stesso la carta prescelta.

### C. *Gioco obbligato della carta*

1. La carta di un difensore, tenuta in modo tale che per il suo compagno sia possibile vederne la faccia, dovrà essere giocata nella presa in corso (se il difensore ha già fatto una giocata legale nella presa in corso vedi allora l'Articolo 45E).

2. Il dichiarante deve obbligatoriamente giocare una carta dalla sua mano se essa è

- (a) tenuta scoperta, che tocchi il tavolo o sia vicina a toccarlo; o
- (b) mantenuta in una posizione tale da indicare che sia stata giocata.

3. Una carta del morto deve obbligatoriamente essere giocata se è stata deliberatamente toccata dal dichiarante, tranne il caso che sia stata toccata al fine di sistemare le carte del morto, o per raggiungere una carta che si trovi sopra o sotto la carta, o le carte, toccate.

4. (a) Una carta deve obbligatoriamente essere giocata se un giocatore la nomina, o in altro modo la designa, come la carta che si propone di giocare.

- (b) Fino a che il suo compagno non abbia giocato una carta, un giocatore può cambiare una designazione involontaria se lo fa senza pause per pensare. Se un avversario ha, al proprio turno, giocato una carta che era legale prima che avvenisse il cambio di designazione, quell'avversario può ritirare la carta così giocata, riparla nella propria mano e sostituirla con un'altra (vedi Articoli 47D e 16D1).

5. Può darsi il caso che vi sia l'obbligo di giocare una carta penalizzata, maggiore o minore che essa sia (vedi Articolo 50).

### B. *Diritto di fare indagini riguardo ad una possibile renonce*

1. Il dichiarante può chiedere ad un difensore che non abbia risposto a colore se egli non abbia carte nel seme giocato.

2. (a) Il morto può interrogare il dichiarante (ma vedi Articolo 43B2(b)).

(b) Il morto non può chiedere ai difensori e può trovare applicazione l'Articolo 16B.

3. I difensori possono chiedere al dichiarante e, a meno che la Regulating Authority non lo proibisca, possono interrogarsi reciprocamente (con il rischio di creare informazioni non autorizzate).

## ARTICOLO 62 - CORREZIONE DELLA RENONCE

### A. *La renonce deve obbligatoriamente essere corretta*

Un giocatore deve correggere la sua renonce se si accorge dell'irregolarità prima che diventi consumata.

### B. *Correzione di una renonce*

Per correggere una renonce, il colpevole ritira la carta che ha giocato e la sostituisce con una carta legale.

1. Una carta così ritirata diventa una carta penalizzata maggiore (Articolo 50) se era stata giocata dalla mano coperta di un difensore.

2. La carta può essere sostituita senza ulteriori rettifiche se era stata giocata dalla mano del dichiarante (ma vedi l'Articolo 43B2(b)) o dalla mano del morto, o se era una carta scoperta di un difensore.

### C. *Carte giocate successivamente*

1. Ogni componente della linea innocente potrà ritirare e riprendere nella propria mano qualsiasi carta possa aver giocato dopo la renonce ma prima che sia stata richiamata l'attenzione sull'irregolarità (vedi Articolo 16D).

2. Dopo che un giocatore innocente abbia in questo modo ritirato una carta, il giocatore della linea colpevole che segue in rotazione potrà ritirare la carta che ha giocato, che diviene carta penalizzata se il giocatore era un difensore, e vedi Articolo 16D.

3. La pretesa di una renonce non autorizza automaticamente l'ispezione delle prese coperte (vedi Articolo 66C).

### D. *Renonce alla dodicesima presa*

1. Una renonce alla dodicesima presa, anche se consumata, dovrà essere corretta se rilevata prima che tutte e quattro le mani siano riposte nel board.

---

<sup>34</sup> L'attacco iniziale è effettuato a carta coperta a meno che la Regulating Authority disponga altrimenti.

## **ARTICOLO 46 – INCOMPLETA O ERRONEA CHIAMATA DI UNA CARTA DAL MORTO**

### *A. Forma appropriata per designare una carta dal morto*

Nominando una carta da giocare dal morto il dichiarante deve indicare chiaramente sia il seme sia il rango della carta che desidera giocare.

### *B. Incompleta o erronea designazione*

Nel caso di un'incompleta o erronea designazione da parte del dichiarante della carta che deve essere giocata dal morto, trovano applicazione le seguenti restrizioni (tranne quando sia incontrovertibile la diversa intenzione del dichiarante):

1. (a) Se il dichiarante, giocando dal morto, dice "alta" o parole di significato simile, si ritiene che abbia chiamato la carta più alta.  
(b) Se ordina al morto di "vincere" la presa, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa che si sappia vincerà la presa.  
(c) Se dice "bassa", o parole di significato analogo, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa.
2. Se il dichiarante designa il seme ma non il rango, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa del seme indicato.
3. Se il dichiarante designa il rango ma non il seme  
(a) Nell'attaccare, si intende che voglia continuare nel seme dove il morto ha vinto la presa precedente, atteso che vi sia una carta del rango designato in quel seme.  
(b) In tutti gli altri casi, il dichiarante deve giocare una carta del rango designato se può legalmente farlo; ma se vi sono due o più carte del rango designato che può legalmente giocare, il dichiarante deve designare quale carta volesse intendere.
4. Se il dichiarante nomina una carta che non è tra le carte del morto, tale designazione è nulla ed il dichiarante potrà designare qualsiasi carta legale.
5. Se il dichiarante indica una giocata senza designare né il seme né il rango (come dicendo "gioca qualsiasi carta" o frasi di significato equivalente) ciascun difensore può designare quale carta debba essere giocata dal morto.

## **ARTICOLO 47 – RITIRO DI UNA CARTA GIOCATA**

### *A. Nel corso di una rettifica*

Una carta, una volta giocata, può essere ritirata quando richiesto per una rettifica a seguito di una irregolarità (ma una carta ritirata di un difensore può diventare carta penalizzata, vedi Articolo 49).

### *C. Il dichiarante o il morto hanno giocato*

1. Un difensore non è soggetto a rettifica per aver giocato prima del suo compagno se il dichiarante ha già giocato da entrambe le mani, né se il morto ha giocato una carta o ha illegalmente suggerito che debba essere giocata. Un singolo al morto, o una delle carte adiacenti di rango nello stesso seme, non si considerano giocate a meno che il dichiarante non abbia previamente dato istruzioni riguardo al come giocarle (o indicato come fare<sup>39</sup>).
2. Una giocata prematura (che non sia un attacco) da parte del dichiarante dall'una come dall'altra mano è una carta giocata, e non può essere ritirata.

## **ARTICOLO 58 – ATTACCHI O GIOCATE SIMULTANEI**

### *A. Giocate simultanee di due giocatori*

Un attacco o giocata fatti simultaneamente all'attacco o giocata legale di un altro giocatore, sono considerati essere successivi all'attacco o giocata legale.

### *B. Carte giocate simultaneamente dalla medesima mano*

Se un giocatore attacca o gioca simultaneamente, due o più carte:

1. Se solo una carta è visibile, quella carta è la carta giocata; tutte le altre carte vengono tirate su e non c'è ulteriore rettifica (vedi Articolo 47F).
2. Se è visibile più di una carta, il giocatore designa quale carta intendeva giocare; quando sia un difensore, ogni altra carta esposta diviene una carta penalizzata (vedi Articolo 50).
3. Dopo che un giocatore abbia ritirato una carta visibile, un avversario che avesse successivamente giocato su quella carta potrà ritirarla e sostituirla con un'altra senza ulteriore rettifica (ma vedi Articolo 16D).
4. Se la giocata simultanea non viene rilevata fino a quando entrambe le linee non abbiano giocato nella presa successiva, trova applicazione l'Articolo 67.

---

<sup>39</sup> Come con un gesto o un cenno del capo.

*B. Il dichiarante scopre le sue carte*

1. Quando il dichiarante scopre le sue carte dopo un attacco iniziale fuori turno, l'Articolo 54 trova applicazione.
2. Quando il dichiarante scopre le sue carte in qualunque momento diverso da quello immediatamente seguente un attacco iniziale fuori turno, si può ritenere che egli abbia fatto una richiesta o una concessione di prese (a meno che non sia dimostrabile che egli non intendesse effettuare una richiesta), e pertanto trova applicazione l'Articolo 68.

**ARTICOLO 49 – ESPOSIZIONE DELLE CARTE DI UN DIFENSORE**

Salvo che nel normale corso del gioco, o nell'applicazione dei disposti di un articolo del Codice (vedi, per esempio, l'Articolo 47E), quando la carta di un difensore sia in posizione tale che il suo compagno possa vederne la faccia, o quando un difensore nomini una carta appartenente alla propria mano, ognuna di tali carte diviene una carta penalizzata (Articolo 50); vedi però la nota in calce all'Articolo 68 quando un difensore abbia fatto un'affermazione relativa alla presa in corso non ancora completata, e vedi Articolo 68B2 quando il compagno faccia obiezione alla concessione di un difensore.

**ARTICOLO 50 – DISPOSIZIONI PER UNA CARTA PENALIZZATA**

Una carta prematuramente esposta da un difensore (ma non carta d'attacco, vedi Articolo 57) è una carta penalizzata, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti (vedi l'Articolo 49, e l'Articolo 23 può trovare applicazione).

*A. La carta penalizzata rimane scoperta*

Una carta penalizzata deve rimanere scoperta sul tavolo immediatamente davanti al giocatore cui appartiene, fino a quando non sia stata selezionata una rettifica.

*B. Carta penalizzata maggiore o minore ?*

Una singola carta, di rango inferiore ad un onore, esposta inavvertitamente (come nel giocare due carte in una presa, o per essere caduta accidentalmente), diventa una carta penalizzata minore. Qualunque carta del rango di onore, o qualsiasi carta esposta deliberatamente (come attaccando fuori turno, o commettendo una renonce per poi correggerla), diventa carta penalizzata maggiore; quando un difensore ha due o più carte penalizzate, tutte queste carte diventano carte penalizzate maggiori.

2. Se il dichiarante gioca la seconda carta nella presa dal morto, la carta del morto non potrà essere ritirata tranne che per correggere una renonce.

*C. Il dichiarante è obbligato ad accettare l'attacco*

Se il dichiarante potrebbe aver visto qualsiasi carta del morto (eccetto le carte che il morto potrebbe aver esposto durante la licitazione e che erano soggette all'Articolo 24), egli dovrà obbligatoriamente accettare l'attacco.

*D. Il dichiarante rifiuta l'attacco iniziale*

Il dichiarante può richiedere ad un difensore di ritirare il suo attacco iniziale fuori turno a carta scoperta. La carta ritirata diventa una carta penalizzata maggiore e trova applicazione l'Articolo 50D.

*E. Attacco iniziale dalla linea sbagliata*

Qualora un giocatore della linea del dichiarante tenti di effettuare un attacco iniziale, troverà applicazione l'Articolo 24.

**ARTICOLO 55 – ATTACCO FUORI TURNO DEL DICHIARANTE**

*A. Attacco del dichiarante accettato*

Se il dichiarante ha attaccato fuori turno dalla sua mano o da quella del morto, l'uno o l'altro dei difensori possono accettare l'attacco come previsto nell'Articolo 53, o richiedere il suo ritiro (dopo un'errata informazione, vedi l'Articolo 47E1). Se i difensori operano ciascuno una scelta diversa, prevale la volontà espressa dal giocatore che segue in rotazione.

*B. Si richiede al dichiarante di ritirare l'attacco*

1. Se il dichiarante ha attaccato dalla sua mano o da quella del morto quando era in presa un difensore<sup>38</sup>, e se uno o l'altro dei difensori richiede che egli ritiri tale attacco, egli ripone la carta erroneamente utilizzata per attaccare nella mano cui apparteneva. Non trova applicazione alcuna ulteriore rettifica.

---

<sup>38</sup> L'originale inglese riporta "when it was a defender's turn to lead". Tuttavia, tradurre letteralmente con "quando era il turno di attacco di un difensore" suonerebbe orribile, dato che avrebbe obbligato ad utilizzare un'espressione molto poco comune nell'italiano bridgistico. Si è scelto, quindi, di usare il termine nostrano (N.d.T.)

(b) Non richiedere né proibire un attacco, nel qual caso il difensore potrà attaccare con qualsiasi carta; la carta penalizzata rimarrà una carta penalizzata<sup>37</sup>. Se viene selezionata questa opzione, l'Articolo 50D continuerà ad applicarsi tanto a lungo quanto permanga la carta penalizzata.

*E. Informazioni derivanti da una carta penalizzata*

2. La conoscenza degli obblighi di gioco relativi ad una carta penalizzata è un'informazione autorizzata per tutti e quattro i giocatori.
3. Altre informazioni derivanti dalla vista della carta penalizzata sono non autorizzate per il compagno del giocatore che possiede una carta penalizzata (ma sono autorizzate per il dichiarante).
4. Se l'Arbitro giudica che l'esposizione della carta ha convogliato informazioni tali da danneggiare la linea innocente, egli dovrà assegnare un punteggio arbitrale.

### **ARTICOLO 51 – DUE O PIÙ CARTE PENALIZZATE**

*A. Il colpevole deve giocare*

Se è il turno di gioco di un difensore, e tale difensore possiede due o più carte penalizzate che possono essere legalmente giocate, il dichiarante designa quale debba essere giocata in quel turno.

*B. Il compagno del colpevole è in presa*

1. (a) Quando un difensore abbia due o più carte penalizzate in uno stesso seme, ed il dichiarante richieda<sup>37</sup> al compagno del difensore di attaccare in quel seme, le carte di quel seme non sono più carte penalizzate e vengono tirate su; il difensore può fare qualsiasi giocata legale in quella presa.  
(b) Quando un difensore abbia due o più carte penalizzate in uno stesso seme, ed il dichiarante proibisca<sup>36</sup> al compagno del difensore di attaccare in quel seme, il difensore tira su ogni carta penalizzata in quel seme e può fare qualsiasi giocata legale in quella presa. Questa proibizione permane fino a che il compagno del difensore non abbia ceduto la presa.

2. (a) Quando un difensore abbia carte penalizzate in più di un seme (vedi Articolo 50D2(a)) ed il suo compagno sia in presa, il dichiarante può richiedere<sup>37</sup> al compagno del difensore di attaccare in uno qualsiasi dei semi in cui il difensore ha carte penalizzate (ma si applica il punto B1(a) precedente).

(b) Quando un difensore abbia carte penalizzate in più di un seme ed il suo compagno sia in presa, il dichiarante può proibire<sup>36</sup> al compagno del difensore di attaccare in uno o più di questi semi; il difensore allora tira su tutte le carte penalizzate in ciascuno dei semi proibiti dal dichiarante e farà qualsiasi giocata legale nella presa. La proibizione permane fino a che il compagno del difensore non ceda la presa.

### **ARTICOLO 52 – MANCATO ATTACCO O GIOCO DI UNA CARTA PENALIZZATA**

*A. Un difensore manca di giocare una carta penalizzata*

Quando un difensore non attacchi o non giochi una carta penalizzata come dettato dall'Articolo 50 o dall'Articolo 51, egli non potrà, di propria iniziativa, ritirare qualsiasi altra carta egli abbia giocato.

*B. Il difensore gioca un'altra carta*

1. (a) Se un difensore ha utilizzato per attaccare o giocare una altra carta quando per legge doveva giocare una carta penalizzata, il dichiarante può accettare tale attacco o giocata.  
(b) Il dichiarante è obbligato ad accettare tale attacco o giocata se ha di seguito giocato dalla propria mano o da quella del morto.  
(c) Se la carta giocata nell'ambito delle precedenti fattispecie (a) e (b) viene accettata, ogni carta penalizzata non giocata rimane carta penalizzata.
2. Se il dichiarante non accetta la carta illegalmente utilizzata per giocare o attaccare, il difensore deve sostituire la carta giocata illegalmente con la carta penalizzata. Ogni carta, sia d'attacco che di gioco, giocata illegalmente dal difensore nel commettere l'irregolarità, diviene una carta penalizzata maggiore.

---

<sup>37</sup> Se il compagno del giocatore con una carta penalizzata rimane in presa, e la carta penalizzata non è ancora stata giocata, allora tutti gli obblighi e le opzioni dell'Articolo 50D2 si applicheranno ancora durante la presa successiva.