

**FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE  
NORME INTEGRATIVE AL  
CODICE INTERNAZIONALE DEL BRIDGE**

**PREFAZIONE ALL'EDIZIONE 2009**

Questa edizione delle Norme Integrative si è resa necessaria causa un pronunciamento del WBF Laws Committee datato 8 Ottobre 2007, il quale ha dato piena libertà alle Regulating Authority in merito all'interpretazione dell'Articolo 27B1b.

Tale pronunciamento nasce dalla constatazione, da parte del WBF Laws sub Drafting Committee prima, e del WBFLC poi, della inadeguatezza della formulazione di quell'Articolo, il quale, così come scritto, porta ad un'interpretazione che stride gravemente con quello che era lo spirito originario del legislatore.

Ci sono poi due ulteriori novità: una riguarda l'applicazione dell'Articolo 70D3, il cui uso è stato ristretto alle sole fasi finali dei Campionati Italiani, mentre l'altra si riferisce all'applicazione dell'Articolo 25B quando si giochi con i sipari.

Quest'ultima novità era stata annunciata l'anno scorso all'atto di pubblicazione dell'ultima versione di queste Norme, ma la modifica mantiene il carattere di provvisorietà. A Pechino, infatti, è stato adottato un regolamento per il gioco con i sipari che è stato ritenuto inadeguato, causa il suo violare alcuni principi base del Codice, e la WBF sta lavorando ad una nuova formulazione.

In attesa di questo ulteriore documento, la FIGB mantiene la stesura precedente ai World Mind Sport Games.

Ghezzano (PI) 31 dicembre 2008

Maurizio DI SACCO

Esempi siano un sistema dove 1 Fiori mostri uno dei tre tipi di mani – un colore di fiori, una mano bilanciata di una forza specificata, o un'apertura di un fiori forte, o un sistema dove il metodo di base (al di fuori della forza dell'apertura di un senza) vari secondo la posizione, la vulnerabilità, o la valutazione, o un sistema che usi licite convenzionali "deboli" o "multi-significato" (con o senza opzioni deboli) in licite potenzialmente competitive, tranne quelle descritte nella sezione principale del WBF Convention Booklet<sup>6</sup>.

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

#### 2.4 Convenzioni e Trattamenti Brown Sticker

Le seguenti convenzioni o trattamenti sono classificati quali Brown Sticker:

a) Qualunque apertura dal livello di 2 Fiori a quello di 3 Picche che:

- 1) può essere debole (può, per accordo, essere effettuata con valori al di sotto della forza media) e
- 2) non promette almeno quattro carte in un colore conosciuto.

**ECCEZIONE:** La licita mostra comunque quattro carte in un colore conosciuto se debole. Se la licita non mostra quattro carte in un colore conosciuto allora deve necessariamente mostrare una mano con un re o più al di sopra della forza media (Spiegazione: Dove tutti i significati deboli mostrino quattro carte in un colore conosciuto, e i significati forti mostrino una mano con un re o più al di sopra della forza media non è una Convenzione Brown Sticker)<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> Il libretto, edito dalla WBF in occasione dei Campionati del Mondo di Albuquerque (1994), che riporta e classifica ogni convenzione conosciuta.

<sup>7</sup> La spiegazione rischia di non essere troppo chiara; vediamo di riassumere: se un'apertura che ricade nel range previsto per le Brown Stickers (da due fiori a tre picche) prevede dei significati deboli (nove o meno punti), allora quelli forti, per poter essere autorizzati a non mostrare un colore specifico, o comunque un colore comune ad almeno uno della versione ( o delle versioni) deboli, debbono garantire almeno tredici punti (come, del resto, deriva direttamente tanto dalla definizione di Brown Sticker che da quella di mano forte). Tuttavia, se un'apertura in questo range non prevede

## APPENDICE 1

### NORMATIVA SISTEMI

(Adottata il 01/01/2007)

- c) in un torneo con una sessione eliminatoria, un giocatore non può essere ammesso alle finali se non ha giocato almeno 2/3 della sessione eliminatoria;
- d) in un torneo con due, tre, quattro sessioni eliminatorie, un giocatore non può essere sostituito per più di una sessione completa. Se ci sono più di quattro sessioni eliminatorie, un giocatore può essere sostituito per due sessioni complete al massimo. Un sostituto può qualificarsi per suo diritto se ha giocato più di una sessione completa in caso di due, tre, quattro turni eliminatori e due sessioni complete se ci sono più di quattro sessioni eliminatorie;
- e) nessun giocatore può fare da sostituto se ha già giocato nella gara;
- f) le sostituzioni che trasgrediscono le suddette condizioni, e tutte quelle non approvate dall'Arbitro, portano alla squalifica del giocatore originario, del sostituto e (in una gara a coppie) del compagno;
- g) l'Arbitro può fare delle sostituzioni di emergenza se è necessario per il buon proseguimento del gioco. Se ciò comporta l'eliminazione di un concorrente, l'Arbitro deve avvisarlo nel momento in cui viene fatta la sostituzione.

#### 3. Abbandono in una gara a Coppie

- a) Abbandono da parte di una coppia in una gara ove si utilizzino formule tipo Mitchell od Howell

In caso di abbandono del torneo da parte di una coppia durante una sessione di gioco, i risultati conseguiti dalla stessa fino a quel momento resteranno validi e l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale per le smazzate successive pari al 60% per la coppia avversaria e allo 0% per la coppia che ha abbandonato. Ove l'abbandono si verifichi tra una sessione e l'altra, i risultati ottenuti rimarranno acquisiti; l'Arbitro potrà provvedere a sostituire la coppia mancante e la nuova formazione concorrerà solo agli eventuali premi di sessione.

- b) Abbandono da parte di una coppia in una gara ove si utilizzino altre formule

Si farà riferimento allo speciale regolamento della manifestazione; qualora necessario, l'Arbitro farà riferimento a quanto previsto al punto 3a, o al successivo punto 4 qualora il tipo di competizione od il metodo di calcolo dei punteggi siano applicabili.

#### 1. Obiettivi

Gli obiettivi sono l'assicurare che i Campionati e le altre manifestazioni della FIGB siano correttamente condotti e amministrati, con giuste ed eque possibilità per ciascuno dei partecipanti, al tempo stesso considerando in modo appropriato il progresso e l'innovazione, in modo da assicurare che i giocatori non abbiano dubbi in merito a ciò che ci si aspetta da loro riguardo alla preparazione e alla compilazione di ogni materiale inerente i sistemi in occasione di Campionati e delle manifestazioni della FIGB.

#### 2. Definizioni

##### 2.1 Generali

<i>Mano Media</i>	una mano contenente 10 punti in carte alte (Milton Work) senza valori distribuzionali.
<i>Mano Debole</i>	una mano con una forza in punti onori inferiore ad una di forza media.
<i>Mano Forte</i>	una mano con una forza in punti onori di almeno un re superiore a quella di una mano media.
<i>Naturale</i>	una chiamata o una giocata naturale che non sia una convenzione (quale definita nel Codice).
<i>Lunghezza</i>	tre o più carte.
<i>Corta</i>	due o meno carte.
<i>Incontro Lungo</i>	un incontro di almeno 17 mani.
<i>Incontro Breve</i>	un incontro di meno di 17 mani.

##### 2.2 Sistemi HUM<sup>5</sup>

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

- a) un Passo in posizione di apertura mostra almeno valori quali generalmente considerati adeguati ad un'apertura di uno, anche qualora siano incluse possibili alternative deboli;

a) Competizioni che si svolgono con il meccanismo del Round Robin, o Swiss o Danese

- 1) Quando l'incontro a squadre si disputi in un unico tempo di gara – fatta salva la raccomandazione di ripetere l'incontro ove possibile – la sessione verrà annullata e sarà attribuito un punteggio in Victory Points ad entrambe le squadre. Tale punteggio sarà pari a 10-10 qualora il corretto posizionamento fosse visibile sugli score ufficiali, a 15-15 altrimenti. Tuttavia, quando si giocasse l'ultimo turno, e tale punteggio fosse sufficiente a garantire una qualche posizione di classifica ad una come ad entrambe le squadre coinvolte, sarà obbligatorio ripetere l'incontro.
- 2) Quando l'incontro a squadre si svolga in due o più tempi di gara, ed i giocatori si siedano in posizione errata rispetto a quanto dovuto, sarà attribuita una penalità pari al 20% del punteggio di parità dell'incontro (3 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre qualora la corretta posizione fosse stata indicata sugli score. Il punteggio finale in Victory Points verrà calcolato sulla base della scala relativa al numero complessivo di mani che avrebbero dovuto giocarsi, e non a quelle effettivamente giocate.

b) Incontri a K.O.

Se l'incontro si svolge con la formula del K.O. non possono esistere penalità, tuttavia:

- 1) se il tempo giocato in posizione sbagliata è il primo, fatta salva la possibilità di ripeterlo ove questo sia possibile senza creare problemi organizzativi, lo stesso verrà semplicemente annullato.
- 2) Se il tempo giocato in posizione sbagliata è diverso dal primo, le smazzate annullate dovranno essere rigiocate.
- 3) Nel caso di annullamento del primo tempo di gara, il numero delle smazzate da giocare per lo spareggio sarà conteggiato sul totale delle smazzate giocate in posizione corretta.

### **ARTICOLO 8 - SEQUENZA DEI ROUND<sup>1</sup>**

#### **1. Tempo disponibile per ogni smazzata**

a) Gioco senza sipari

---

<sup>1</sup> Tutte le penalità elencate di seguito sono emendabili solo da parte dell'Arbitro Responsabile, e solo in caso di serie e comprovate cause di forza maggiore. La decisione in merito dell'Arbitro Responsabile è insindacabile, ma il Collegio Nazionale Gare, se interpellato, può raccomandare all'Arbitro Responsabile di rivedere la sua decisione (artt. 91A e 93B3 del Codice Internazionale del Bridge).

L'Arbitro assegnerà il 65% a ciascuno dei due migliori risultati, ed il 50% al peggiore (ovvero, assegnato il 65% ed il 50% ad una linea, darà all'altra il complemento al 120%, cioè il 55% ed il 70%).

3) Uno migliore e due peggiori

L'Arbitro assegnerà il 70% al migliore, ed il 55% a ciascuno dei due peggiori (ovvero, assegnato ad una linea il 70% ed il 55%, attribuirà all'altra il complemento al 120%, cioè il 50% ed il 65%).

### **ARTICOLO 90 - PENALITÀ PROCEDURALI**

#### ***Uscita non autorizzata dalla Sala Chiusa***

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

### **ARTICOLO 92 - DIRITTO DI APPELLARSI**

#### **E**

### **ARTICOLO 93 - PROCEDURA PER IL RECLAMO**

#### **1. Diritto al Reclamo**

In tutte le competizioni federali (Campionati, Simultanei, Tornei, ecc.) nelle quali è prevista la direzione della competizione con un solo Arbitro, le decisioni assunte da quest'ultimo sono immediatamente esecutive.

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

#### **2. Tempo del reclamo**

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

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

- b) Gioco con i sipari  
1) Tornei a coppie

Il tempo di gioco è fissato in 8' per ogni smazzata.

- 2) Tornei a squadre

Fatto salvo quanto disposto dal precedente punto a2, rispetto alla tabella relativa il tempo di gioco viene aumentato in ragione di 30" supplementari per ogni smazzata, con il totale da arrotondarsi ai 5' superiori o inferiori più vicini.

Questo dà luogo alla seguente tabella:

Numero Smazzate	Tempo di Gioco
6	50'
8	1h 05'
10	1h 20'
12	1h 35'
14	1h 50'
16	2h 10'
18	2h 25'
20	2h 40'

Ovvero, includendo i 5' di massima tolleranza:

Numero Smazzate	Tempo di Gioco
6	55'
8	1h 10'
10	1h 25'
12	1h 40'
14	1h 55'
16	2h 15'
18	2h 30'
20	2h 45'

- (f) il miglior quoziente total point nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (i total point positivi diviso i total point negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,  
(g) si utilizzeranno gli stessi meccanismi previsti per gli spareggi negli incontri a K.O.

- b) Negli incontri a K.O.

Verrà giocato un board<sup>4</sup> per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 board = 2 board), sino all'ottenimento dello spareggio. Se la parità permane,

- 1) si giocherà un secondo tempo con lo stesso numero di board<sup>4</sup>. Se la parità permane,  
2) si giocherà un board<sup>4</sup> per volta, fino a che una delle due squadre non si troverà in testa (sudden death).

#### ARTICOLO 79 - PRESE VINTE

Il compito di trascrivere il risultato sullo score ufficiale spetta alla linea Nord-Sud (Nord nei tornei individuali).

#### ARTICOLO 80 – REGOLAMENTI E ORGANIZZAZIONE

##### Arbitro del Torneo

Tutti i tornei sono arbitrati da Arbitri iscritti all'Albo Federale. La designazione degli Arbitri per i tornei di società e locali è effettuata nel rigido rispetto delle relative normative federali. La designazione degli Arbitri per tutti i Campionati ed i Tornei Regionali, Nazionali ed Internazionali è di competenza del Settore Arbitrale della F.I.G.B.

#### ARTICOLO 81 – L'ARBITRO

##### 1. Doveri e Poteri

L'Arbitro ha, tra le altre, la responsabilità di assicurare il corretto svolgimento della manifestazione. Allo scopo, si fa espressa raccomandazione di porre in atto tutte quelle misure di verifica atte a prevenire irregolarità di qualsiasi tipo che precludessero lo svolgimento ordinato della gara, quali ad esempio la verifica del corretto posizionamento dei giocatori in un incontro a squadre, del giusto orientamento delle coppie, dei corretti spostamenti dei giocatori e dei board tra i round di gioco.

<sup>4</sup> Per le procedure di Line-Up vedi Appendice 5

## 2) Forfait in un incontro a coppie

Si applica la normativa dell'Abbandono (N.Int. Art. 4 punto 3), salvo specifiche disposizioni contenute nello speciale regolamento della competizione in corso.

## b) Competizioni a Squadre

### 1) Incontri a K.O. o, comunque, nei quali il risultato finale sia espresso in I.M.P.

#### (a) Ritardo entro i 5'

La squadra che non sia interamente presente al tavolo al momento in cui l'Arbitro annuncia l'inizio ufficiale del tempo di gioco, incorre nella sanzione dell'ammonizione, a meno che non fosse già stata precedentemente ammonita o penalizzata per questa od altra ragione disciplinare.

#### (b) Ritardo superiore a 5' o squadra già precedentemente ammonita

Qualora il ritardo anche di uno solo dei suoi componenti si protragga oltre i 5', oppure se la squadra in questione fosse già stata precedentemente ammonita per questa od altra ragione disciplinare, la squadra incorrerà in una penalità di 1 I.M.P. per ogni minuto di ritardo o qualunque parte di esso.

### 2) Incontri con punteggio finale in Victory Points

L'Arbitro si regolerà come stabilito nel precedente punto 1b.

### 3) Forfait in un incontro a squadre

#### (a) Competizioni che si svolgono con i sistemi Swiss o Danese

Allo scadere dei 15' di ritardo rispetto all'inizio ufficiale del tempo di gioco la squadra ritardataria sarà considerata perdente. La squadra che risulti così vincente otterrà un punteggio pari al più favorevole tra:

(1) 60% dei V.P. in palio in quell'incontro (2 nel caso di V.P. semplici), e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P. ;

(2) la media dei V.P. conseguiti in tutti gli altri incontri della Competizione arrotondata all'intero più vicino, e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P. ;

(3) la media dei V.P. conseguiti da tutte le squadre avversarie di quella in forfait negli incontri disputati contro quest'ultima arrotondata all'intero più vicino, e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P. .

## 4. Punteggio per la coppia che riposa

Nel caso di riposo, la coppia riceverà un punteggio pari a quello medio realizzato nel turno. Tuttavia, l'Organizzatore del Torneo, nell'unico caso nel quale il programma di calcolo utilizzato non supporti tale soluzione, ha l'alternativa di disporre in anticipo che riceva invece un minimo del 60%.

## 5. Spareggi nelle gare a coppie

In linea di massima, in caso di parità fra due o più coppie al termine di un torneo, si provvederà alla divisione dei premi. Ove però lo spareggio fosse necessario per il tipo di gara o per la natura indivisibile dei premi, varranno i seguenti criteri:

### a) se la gara si è svolta con formula Mitchell

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

2) in tornei a tempo unico si prenderanno in considerazione tutti i board giocati da una o più coppie in parità. In ciascuno dei board giocati da due o più coppie saranno assegnati 2 punti per ogni risultato superiore in M.P. a quello di altre coppie in parità (così per un board giocato da tre coppie in parità, si assegneranno 4 - 2 - 0 punti alle tre coppie). Nel board giocato da una sola delle coppie in parità si assegneranno 2 M.P. per un risultato sopra la media, 1 punto per la media e 0 punti per un risultato sotto la media. La coppia o il concorrente che attraverso tale conteggio avranno ottenuto il massimo punteggio, risulteranno vincenti. In caso di ulteriore parità si seguirà il criterio preferenziale del maggior numero di massimi e quindi del minor numero di minimi e infine dei semi-minimi e dei semi-massimi;

### b) se la gara si è svolta con una formula nella quale ogni coppia incontri tutte le altre lo stesso numero di volte:

1) la differenza matchpoints conseguiti nello scontro diretto. Se la parità permane,

2) si procederà come previsto al punto a2 precedente.

## 6. Spareggi nelle gare a squadre

### a) Classifica determinata dai diversi Victory Point

#### 1) Negli incontri all'Italiana (Round Robin)

##### (a) Due squadre in parità

(1) La differenza in Victory Point nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,

(2) la differenza in I.M.P. nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,

## ARTICOLO 18 – LICITE

### 1. Effettuazione di una licita con i Bidding Box e quando ci siano i Sipari

Giocando con i Bidding Box, una chiamata è considerata effettuata quando il relativo cartellino venga rilasciato sul tavolo, oppure quando un giocatore abbia manifestato a voce l'intenzione di effettuarla. Giocando con i sipari, una chiamata è considerata effettuata quando il relativo cartellino venga rilasciato sul carrello, oppure quando un giocatore, allo scopo di rallentare deliberatamente il movimento del carrello medesimo, preannunci la sua chiamata mostrandola al suo compagno di sipario, od anche, con lo stesso intento, l'appoggi sul tavolo.

### 2. Licite a salto

Se un giocatore effettua una licita a salto dovrà esibire il cartellino dello "STOP" prima di effettuarla. Il suo avversario di sinistra non potrà licitare se non dopo una pausa di circa dieci secondi. Il mancato rispetto della norma potrà essere trattata in conformità dei disposti dell'art. 16.

## ARTICOLO 20 – RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE CHIAMATE

### *Intervento dell'Arbitro*

Se al giocatore che ha effettuato la richiesta a norma dell'Art. 20, permangono dei dubbi circa il significato della chiamata o della giocata, egli deve appellarsi all'Arbitro, il quale potrà invitare l'interessato a fornire maggiori delucidazioni. Qualora inoltre si giochi senza sipari, l'Arbitro, se lo riterrà opportuno, potrà allontanare dal tavolo il compagno dell'interessato per il tempo necessario.

## ARTICOLO 27 – LICITA INSUFFICIENTE

L'Articolo 27B1b va applicato secondo l'interpretazione che consegue dalla seguente, ipotetica formulazione:

*“Se, ad eccezione di quanto previsto in a), la licita insufficiente è corretta con una chiamata legale la quale, secondo l'opinione dell'Arbitro, ha lo stesso significato **distribuzionale**, o anche un significato **distribuzionale** più preciso della licita insufficiente (tale significato **distribuzionale** essendo interamente contenuto entro i limiti della licita insufficiente), **oppure sia comunque opinione dell'arbitro che il partito colpevole non guadagni, per il tramite dell'irregolarità, informazioni che pregiudichino senza rimedio il regolare svolgimento della licitazione, la licitazione prosegue senza ulteriori rettifiche, ma vedi il punto D seguente.**”*

## ARTICOLO 40 – ACCORDI DI COPPIA

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

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

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

## ARTICOLO 43 – LIMITAZIONI DEL MORTO

### *Penalità del morto*

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

## ARTICOLO 70 – RICHIESTE E CONCESSIONI CANCELLATE

L'Articolo 70D3 non può essere applicato se non nella fase finale (nazionale) di un Campionato Italiano.

## ARTICOLO 74 - CONDOTTA ED ETICHETTA

### *Referti Arbitrali*

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

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

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

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

**Categoria 4:** I Tornei Societari.

Possono essere dettate diverse regolamentazioni dalla Società Sportiva organizzatrice.

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

#### 4. Documentazione relativa ai sistemi

Per tutte le competizioni nelle quali siano permesse le Convenzioni Non Abituali "Brown Sticker", cioè gli eventi di Categoria 1, e quelli di Categoria 2 a squadre nei quali siano state espressamente autorizzate, per tutte le coppie che le utilizzano è richiesta la compilazione della carta delle convenzioni e dei fogli supplementari, e la loro consegna prima dell'inizio del Campionato in accordo con il Regolamento di Gara.

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

#### 5. Carta delle convenzioni e fogli supplementari

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

5. Carta delle convenzioni e fogli supplementari .....	p. 26
6. Difesa contro convenzioni 'Brown Sticker' .....	p. 28

#### APPENDICE 2 – NORMATIVA DELLE PSICHICHE

1. Chiamate Psichiche ed Azioni Simili Basate su Accordi di Coppia .....	p. 29
2. Restrizioni .....	p. 30

#### APPENDICE 3 – NORMATIVA DI ALERT

1. Preambolo .....	p. 31
2. Normativa .....	p. 31
3. Procedura .....	p. 32

#### APPENDICE 4 – NORMATIVA DEL GIOCO CON I SIPARI

1. Descrizione delle Operazioni .....	p. 33
2. Alerts e Spiegazioni .....	p. 34
3. Modifiche alle Penalità quando i Sipari sono in Funzione .....	p. 34

#### APPENDICE 5 – PROCEDURA DI LINE-UP

1. Competizioni che si svolgano con i sistemi Swiss o Danese .....	p. 38
2. Competizioni che si svolgano con il sistema Round Robin (girone all'italiana) .....	p. 38
3. Competizioni a K.O. ....	p. 39

#### APPENDICE 6 – MODULO PER CONVENZIONI

BROWN STICKER.....	p. 40
--------------------	-------

#### APPENDICE 7 – TABELLE DI CONVERSIONE VP – IMP.....

INDICE .....	p. 44
--------------	-------

## 6. Difesa contro convenzioni 'Brown Sticker'

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

2) Forfait in un incontro a coppie.....	p. 10
b) Competizioni a Squadre	
1) Incontri a K.O. o, comunque, nei quali il risultato finale sia espresso in I.M.P. ....	p. 10
2) Incontri con punteggio finale in Victory Points .....	p. 10
3) Forfait in un incontro a Squadre.....	p. 10
4. Registrazione del diagramma.....	p. 11
5. Registrazione della carta d'attacco.....	p. 11
<i>all'Articolo 12 – Poteri Discrezionali dell'Arbitro</i>	
Punteggi arbitrari artificiali.....	p. 11
<i>all'Articolo 18 – Licite</i>	
1. Effettuazione di una licita con i Bidding Box e quando ci siano i Sipari.....	p. 12
2. Licite a salto.....	p. 12
<i>all'Articolo 20 – Ricapitolazione e Spiegazione delle Chiamate</i>	
Intervento dell'Arbitro.....	p. 12
<i>all'Articolo 27 – Licita insufficiente.....</i>	
<i>all'Articolo 40 – Accordi di Coppia.....</i>	
<i>all'Articolo 43 – Limitazioni del Morto</i>	
Penalità del morto.....	p. 13
<i>all'Articolo 70 – Richieste e Concessioni cancellate.....</i>	
<i>all'Articolo 74 – Condotta ed Etichetta</i>	
Referti Arbitrali.....	p. 13
<i>all'Articolo 76 – Spettatori</i>	
1. Spettatori in un Incontro a Squadre.....	p. 14
2. Capitano non Giocatore.....	p. 14
<i>all'Articolo 78 – Metodi di calcolo del Punteggio</i>	
1. Victory Points .....	p. 14
2. Margini di vittoria .....	p. 14
3. Punteggio per la squadra che riposa .....	p. 14
4. Punteggio per la coppia che riposa .....	P. 15
5. Spareggi nelle gare a coppie	
a) se la gara si è svolta con formula Mitchell .....	p. 15
b) se la gara si è svolta con una formula nella quale ogni coppia incontri le altre lo stesso numero di volte.....	p. 15
6. Spareggi nelle gare a squadre	
a) Classifica determinata dai diversi Victory Point	
1) Negli incontri all'Italiana (Round Robin)	

- c) continua ad essere il caso che possano essere effettuate psichiche "casuali" – come permesso dal regolamento – senza alcun avvertimento, fino a quando queste non possano essere previste dal compagno più di quanto non lo siano dagli avversari.
- d) principi simili si applicano anche nel caso di azioni psichiche nel gioco della carta dei difensori.

## 2. Restrizioni

- a) In ogni tipo di competizione, ad eccezione degli eventi di 1<sup>a</sup> categoria, è fatto divieto di effettuare deviazioni – tanto volontarie che involontarie – da aperture forti e/o convenzionali. Tuttavia, perché si configuri una violazione bisogna che la mano dell'apertore non abbia nessuna corrispondenza con quanto previsto dall'accordo di coppia. Ad esempio, un'apertura di 2 ♠, che da sistema mostri 5+♠ e 4+♣ non sarà sanzionabile se effettuata con la 4 - 4, purché i due colori siano quelli previsti, o, in altre parole, basterà che siano presenti almeno 4 carte in ciascuno dei due colori previsti. Nel caso che ci sia una violazione di questa norma, l'Arbitro interverrà a favore della linea innocente ove, e nella misura in cui, la coppia innocente abbia subito un danno quale diretta conseguenza dell'infrazione, senza in alcun modo penalizzare i colpevoli. In altre parole, l'Arbitro ristabilirà l'equità, risolvendo naturalmente ogni dubbio a favore della coppia innocente.
- b) A livello di Tornei Locali – sia Federali che Societari – è fatto divieto di effettuare psichiche di qualsiasi genere. Quale che sia stato l'esito della mano, l'Arbitro penalizzerà la coppia colpevole del 10% del Top, riservandosi di risarcire la coppia innocente qualora abbia subito un danneggiamento quale diretta conseguenza dell'infrazione.

VP	Numero dei Boards					
	24	28	32	36	40	48
	Diff. IMP	Diff. IMP	Diff. IMP	Diff. IMP	Diff. IMP	Diff. IMP
<b>15-15</b>	0-3	0-3	0-3	0-3	0-3	0-4
<b>16-14</b>	4-9	4-10	4-10	4-11	4-11	5-12
<b>17-13</b>	10-14	11-15	11-16	12-17	12-18	13-20
<b>18-12</b>	15-19	16-20	17-22	18-23	19-25	21-28
<b>19-11</b>	20-24	21-25	23-28	24-29	26-32	29-36
<b>20-10</b>	25-29	26-31	29-34	30-36	33-39	37-44
<b>21-9</b>	30-34	32-37	35-40	37-43	40-46	45-52
<b>22-8</b>	35-39	38-43	41-46	44-50	47-53	53-60
<b>23-7</b>	40-45	44-49	47-52	51-57	54-60	61-68
<b>24-6</b>	46-51	50-55	53-58	58-64	61-68	69-76
<b>25-5</b>	52-57	56-61	59-65	65-71	69-76	77-84
<b>25-4</b>	58-64	62-68	66-73	72-79	77-84	85-93
<b>25-3</b>	65-71	69-76	74-82	80-88	85-93	94-102
<b>25-2</b>	72-79	77-85	83-91	89-97	94-102	103-112
<b>25-1</b>	80-87	86-94	92-100	98-106	103-112	113-123
<b>25-0</b>	88+	95+	101+	107+	113+	124+

- a) Ogni tipo di contro e di surcontro, con l'eccezione di quelli che mostrino o neghino lunghezza in uno o più colori specifici, oppure i surcontro i quali, nell'ambito della stessa situazione dichiarativa, abbiano significati invertiti rispetto al passo (passo positivo e surcontro negativo, o similari).
- b) Ogni licita al livello di quattro o superiore, con l'eccezione di aperture convenzionali.
- c) Ogni apertura di 1NT che mostri una forza compresa tra i 15 ed i 18 Punti Onori, e la volontà di giocare a NT.
- d) Ogni salto a colore, in interferenza, che mostri, da sistema, una forza massima di 11 Punti Onori.
- e) Ogni apertura a livello di due che sia naturale e che prometta, da sistema, una forza minima di 19 Punti Onori.

### 3. Procedura

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

- a) senza sipari il compagno del giocatore che ha effettuato la chiamata convenzionale lo esibisca davanti al suo avversario di destra;
- b) con i sipari sia chi effettua la chiamata convenzionale sia, successivamente, il suo compagno lo appoggino sulla parte di carrello di pertinenza del proprio avversario di sipario.

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

### 2. INTERFERENZE

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

Dopo un'apertura avversaria che mostri:

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

Mostra:

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

Descrizione dettagliata:

Risposte e repliche quando il rispondente passa

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

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

Accordi in situazioni competitive

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

Risposte dopo dichiarazione dell'avversario:

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

## 2. Alerts e Spiegazioni

- a) Un giocatore che effettua una chiamata che sia soggetta ad alert secondo i dettami dell'Appendice 3 deve avvisare il suo compagno di sipario, il partner dovrà allertare quando il carrello arriverà dall'altro lato del sipario. L'Alert deve essere effettuato ponendo il cartellino Alert sopra l'ultima chiamata effettuata dal compagno di sipario nel di lui segmento di carrello; il giocatore che ha ricevuto l'alert deve confermare di averne preso nota ritornando il cartellino al suo avversario. Un giocatore può, facendone richiesta per iscritto, chiedere spiegazioni su di una chiamata di un avversario; il suo compagno di sipario deve a sua volta rispondergli per iscritto.
- b) In ogni momento della licitazione, un giocatore può richiedere, per iscritto, una completa spiegazione delle chiamate degli avversari. La replica deve a sua volta essere effettuata per iscritto.
- c) In ogni momento che vada dall'inizio della licitazione alla fine del gioco, ciascun giocatore riceve informazioni sul significato di chiamate effettuate e spiegazioni date esclusivamente dal suo compagno di sipario. Domande poste durante il gioco devono essere effettuate per iscritto e con l'apertura del sipario chiusa. L'apertura viene poi alzata una volta che sia stata data la risposta.

## 3. Modifiche alle Penalità quando i Sipari sono in Funzione

Gli articoli del Codice Internazionale del Bridge hanno pieno effetto eccetto che nelle situazioni qui sotto indicate:

- Art. 9A3, Art. 42B3, Art. 43A1b – Il Morto può attirare l'attenzione sulla carta di un difensore preventivamente esposta.
- Art. 13 – I punteggi arbitrari artificiali e le penalità prescritte nel primo paragrafo si applicano solo se la chiamata è stata trasmessa dall'altro lato del sipario.

### c) Incontri di più tempi

L'Arbitro Responsabile provvederà a sorteggiare il diritto di scelta secondo le condizioni dettate per gli incontri a K.O. (punto 3. seguente). In alternativa, l'Organizzatore del Torneo ha facoltà di predisporre il variare del diritto di scelta, assegnandolo alternativamente all'una e all'altra squadra, e cominciando da quella che siede in Nord-Sud in sala aperta nel primo tempo. Nel caso di incontri con numero di tempi dispari, nell'ultimo turno il diritto di scelta verrà sorteggiato (o, in alternativa, effettuato secondo il disposto del punto 2a – Blind Line-Up).

## 3. Competizioni a K.O.

### a) Incontro diviso in sessioni di due tempi ciascuna

L'Arbitro Responsabile provvederà a sorteggiare il diritto di scelta. La squadra che vincerà il sorteggio sceglierà la sessione nella quale intende esercitare il suo diritto di scelta per la prima volta, e nell'ambito della sessione stessa in quale dei due tempi. La squadra avversaria otterrà automaticamente il diritto di scelta nel tempo residuo di quella sessione. Sarà ora la volta della squadra perdente il sorteggio iniziale a scegliere la sessione, ed il tempo, nei quali esercitare il diritto di scelta. Si procederà fino ad esaurimento delle sessioni, offrendo la scelta alternativamente alle due squadre.

### b) Incontro diviso in più tempi

L'Arbitro Responsabile procederà come al precedente punto a), offrendo alternativamente il diritto di scelta per ogni singolo tempo.

### c) Spareggi

Qualora si renda necessario provvedere ad uno spareggio, l'Arbitro sorteggerà il diritto di scelta nel primo segmento. Qualora si rendesse necessario giocare un ulteriore segmento, il diritto di scelta verrà invertito rispetto al primo. Qualora si arrivi a giocare secondo il meccanismo detto *sudden death* l'Arbitro sorteggerà il diritto di scelta, il quale avrà valore fino al termine dell'incontro.

- c) Una sola linea colpevole. Quando una licita viene passata attraverso il sipario i giocatori dall'altro lato del sipario hanno la responsabilità di attirare l'attenzione su una qualunque infrazione e di chiamare l'Arbitro. Se si scopre che il punto b) non è applicabile una chiamata posta sul carrello e trasferita dall'altra parte del sipario è soggetta alle normali sanzioni di legge.
- d) Irregolarità non notata. Quando una chiamata illegale sia passata dall'altra parte del sipario e né l'uno né l'altro giocatore attiri l'attenzione sull'irregolarità, con il carrello che finisce per tornare dal lato del sipario dove era stata commessa l'irregolarità licitativa la licitazione prosegue senza penalità o rettifiche. Tuttavia, nel caso di licita inammissibile, si applicherà l'art. 35.
- e) Informazioni autorizzate e non. Le informazioni derivanti da chiamate cancellate non sono autorizzate per ogni coppia colpevole ma sono autorizzate per ogni coppia che non ha commesso irregolarità. Se l'Arbitro determina che l'informazione non autorizzata derivata da una chiamata cancellata preclude un normale sviluppo dichiarativo, dovrà assegnare un punteggio arbitrario.
- Art. 25 – cambio di chiamata. L'art. 25 non subisce variazioni rispetto alla sua applicazione nel gioco senza sipari.
  - Art. 33 – Chiamate contemporanee. La chiamata successiva è cancellata senza penalità.
  - Art. 40 – Alert. Quando venga effettuata una chiamata soggetta ad alert, il giocatore deve allertare il suo compagno di sipario. Quando il carrello venga passato, entrambi i giocatori dovrebbero immediatamente allertare le chiamate del compagno che siano soggette ad alert.
  - Art. 41 – Attacco iniziale fuori turno. Il compagno di sipario del colpevole dovrebbe cercare di prevenire un qualunque attacco fuori turno. Un attacco iniziale fuori turno effettuato a carta coperta viene ritirato senza penalità. Un attacco iniziale fuori turno a carta scoperta viene ritirato senza penalità qualora il sipario non sia stato ancora aperto. Quando, dopo un attacco a carta scoperta, il sipario sia stato aperto – senza che si sia stata alcuna colpa della linea innocente,
    - a) e l'altro lato non abbia ancora attaccato a carta scoperta, l'attacco è considerato essere fuori turno, e si applica l'art. 54;
    - b) e l'altro lato abbia anch'esso attaccato a carta scoperta, la carta diviene una carta penalizzata maggiore.

Quando il sipario sia stato erroneamente aperto dalla linea del dichiarante, l'attacco è accettato e dovrà essere stesa la mano del Morto. L'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrario se riterrà che il giocatore che ha aperto il sipario avrebbe potuto sapere che avrebbe potuto essere vantaggioso per la propria linea l'accettare l'attacco (art. 23). Qualora si sia in presenza di due attacchi simultanei – entrambi a carta scoperta – la carta dell'attacco fuori turno verrà ritirata senza penalità, ma vedi art. 16D per quanto riguarda le relative informazioni non autorizzate per entrambe le linee.

- Art. 73D – Durante il periodo licitativo, dopo che un avversario ha agito velocemente, è corretto aggiustare il tempo di permanenza del carrello riportandolo alla normalità sia ritardando la propria licita (ponendo il cartellino licitativo scoperto di fronte a sé ma non sul carrello), sia aspettando prima di passare il carrello. È permesso un ulteriore rallentamento al fine di rendere maggiormente casuale il tempo di movimento del carrello.
- Art. 76 – Spettatori. Gli spettatori non possono sedere in maniera tale da permettere loro di osservare contemporaneamente entrambi i lati del sipario.