



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

Norme Integrative al
Codice Internazionale del Bridge

Edizione 2020 a cura della
Scuola Arbitrale

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE
NORME INTEGRATIVE AL
CODICE INTERNAZIONALE DEL BRIDGE

PREMESSA ALL'EDIZIONE 2020

Le Norme Integrative 2020 chiariscono e normano, ove necessario, il Codice del Bridge di Gara 2017.

Sono disponibili due versioni con e senza evidenziazione dei cambiamenti rispetto alle Norme Integrative 2019.

Evidenziazioni gialle = modifiche.

Evidenziazioni verdi = integrazioni, novità.

Si consiglia di prestare particolare attenzione a:

- Modifiche normativa alert e annunci
- Modifiche normativa gioco con i sipari
- Modifiche normativa sistemi permessi

DEFINIZIONI

Pre Alert

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

ARTICOLO 4 - ACCOPPIAMENTI

1. *Sostituti*

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

- a) in un torneo di una sola sessione, un giocatore sostituito per più del 50% delle smazzate è eliminato. Se il sostituto ha giocato più del 50% delle smazzate, acquista tutti i diritti del concorrente originario;
- b) in un torneo di due o più sessioni (ma senza eliminazioni) un giocatore è eliminato se ha un sostituto per più di una sessione completa;
- c) in un torneo con una fase eliminatoria, un giocatore non può essere ammesso alle finali se non ha giocato almeno la metà delle mani nel caso la fase eliminatoria si componga di due sessioni, o almeno 2/3 delle mani complessive nel caso la fase eliminatoria si componga di tre o più sessioni;
- 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 più di due sessioni complete se ci sono più di quattro sessioni eliminatorie;
- e) nessun giocatore può fare da sostituto se ha già giocato nella gara **o se in qualsiasi modo conosce una o più delle smazzate che andrà a giocare.**

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.

In qualunque forma di competizione l'Arbitro può comunque autorizzare delle sostituzioni in regime di emergenza se necessario per il buon proseguimento del gioco. Se ciò comporta l'eliminazione di un concorrente, sarà sua cura avvisarlo nel momento in cui viene fatta la sostituzione. Tuttavia, in nessun caso, l'Arbitro potrà far sì che vengano meno i criteri di formazione delle coppie e/o delle squadre stabiliti per quella specifica competizione¹.

2. *Abbandono in una gara a Coppie*

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

¹ Ad esempio, in una competizione a coppie miste l'Arbitro non ha facoltà di autorizzare la formazione di una coppia con due persone dello stesso sesso, in una competizione over 62 l'Arbitro non potrà permettere l'ingresso di un giocatore che non abbia i requisiti anagrafici richiesti, ecc.

In caso di abbandono del torneo da parte di una coppia durante una sessione di gioco, i risultati conseguiti dalla stessa fino a quel momento resteranno validi e l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrario per le smazzate successive 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.
3. *Abbandono in una gara a Squadre*
- a) Abbandono da parte di una squadra in una gara ove si utilizzino formule tipo Swiss o Danese
Gli incontri disputati fino ad allora dalla squadra che ha abbandonato resteranno validi; la squadra verrà retrocessa in ultima posizione.
 - b) Abbandono da parte di una squadra in una gara ove si utilizzino formule tipo Round Robin con calcolo del risultato in VP
Gli incontri disputati fino ad allora dalla squadra che ha abbandonato resteranno validi; la squadra verrà retrocessa in ultima posizione. Per gli incontri successivi alle squadre avversarie verrà attribuito il punteggio provvisorio del 60% dei VP in palio per l'incontro (2 V.P. nel caso di V.P. semplici); tale punteggio verrà alla fine eventualmente rettificato con il più favorevole tra:
 - (1) la media dei V.P. conseguiti in tutti gli altri incontri della Competizione, arrotondata al **centesimo** più vicino 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 da tutte le squadre avversarie di quella che ha abbandonato negli incontri disputati contro quest'ultima, arrotondata al **centesimo** più vicino e, conseguentemente, il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P.;
4. *Abbandono in una competizione individuale*
Limitatamente al giocatore coinvolto, si applicherà quanto previsto per le competizioni a coppie.

ARTICOLO 5 - ASSEGNAZIONE DEI POSTI

1. *Posizione iniziale*
Qualora siano presenti tra i partecipanti alla competizione portatori di disabilità, sia temporanea che permanente, per la quale sia richiesta una particolare assegnazione di posizione al fine di rendere il più confortevole possibile la partecipazione alla gara, è assoluto il diritto di tali giocatori ad occupare tale posizione.
2. **Line up**
L'ordine nel quale i concorrenti debbano scegliere le proprie posizioni iniziali varia a seconda del tipo di gara ed è descritto nell'Appendice 5.
3. *Errata posizione ai tavoli nelle Gare a Squadre*
È fatta esplicita raccomandazione all'Arbitro della manifestazione di verificare il corretto posizionamento delle coppie di giocatori nelle due sale in una competizione a squadre, onde consentire uno svolgimento degli incontri il più corretto possibile (v. anche Norma Integrativa all'Articolo 81).

- a) Competizioni che si svolgano con il meccanismo del Round Robin, 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 VictoryPoints ad entrambe le squadre. Tale punteggio sarà pari a 7 - 7 in caso di responsabilità delle squadre, a 12 - 12 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 necessario ripetere l'incontro qualora questo sia possibile.
 - 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 quella prevista, sarà attribuita una penalità pari al 30% del punteggio di parità dell'incontro (3 VP scala 20 - 0) ad entrambe le squadre qualora la corretta posizione fosse stata indicata sugli score. Il punteggio finale in VictoryPoints verrà calcolato sulla base della scala relativa al numero complessivo di mani 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.

4. **Coppie e squadre miste**

Nelle competizioni a Coppie o a Squadre Miste la posizione dei giocatori è libera ma, 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 (vedi Art.5A).

ARTICOLO 8 - SEQUENZA DEI ROUND²

1. Tempo disponibile per ogni smazzata

a) Gioco senza sipari

1) Tornei a coppie

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

2) Tornei a squadre

All'inizio di ogni incontro l'Arbitro comunica l'ora entro cui ogni incontro stesso dovrà terminare³, sulla base di una cadenza di 8 smazzate l'ora, ove altrimenti non specificato. Tuttavia, qualunque sia tale termine, esso sarà derogabile fino ad un limite massimo di 5' supplementari in considerazione del tempo eventualmente necessario alla smazzatura ed alla spiegazione reciproca dei sistemi.

Questo dà luogo alla seguente tabella:

6	45 ^m
8	1 ^h 00 ^m
10	1 ^h 15 ^m
12	1 ^h 30 ^m
14	1 ^h 45 ^m
16	2 ^h 00 ^m
18	2 ^h 15 ^m
20	2 ^h 30 ^m

Ovvero, includendo i 5' di massima tolleranza:

6	50 ^m
8	1 ^h 05 ^m
10	1 ^h 20 ^m
12	1 ^h 35 ^m
14	1 ^h 50 ^m
16	2 ^h 05 ^m
18	2 ^h 20 ^m
20	2 ^h 35 ^m

² 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).

³ Qualora l'Arbitro non lo faccia, ai fini della determinazione dello scadere del tempo ufficiale di gioco, farà fede quanto stabilito nel programma ufficiale della manifestazione. Tuttavia si raccomanda che l'Arbitro ricordi ai giocatori quanto prima possibile i limiti temporali del round in corso.

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:

Ovvero, includendo i 5' di massima tolleranza:

6	50 ^m
8	1 ^h 05 ^m
10	1 ^h 20 ^m
12	1 ^h 35 ^m
14	1 ^h 50 ^m
16	2 ^h 10 ^m
18	2 ^h 25 ^m
20	2 ^h 40 ^m

6	55 ^m
8	1 ^h 10 ^m
10	1 ^h 25 ^m
12	1 ^h 40 ^m
14	1 ^h 55 ^m
16	2 ^h 15 ^m
18	2 ^h 30 ^m
20	2 ^h 45 ^m

2. *Sanzioni per gioco lento*

a) Competizioni a Coppie

Nei tornei a coppie quando l'Arbitro constati che una coppia gioca con lentezza eccessiva, potrà applicare alla stessa una penalità per ogni smazzata che ostacoli il regolare svolgimento del torneo stesso; qualora l'Arbitro determini che tutte e due le coppie al tavolo siano responsabili del ritardo, potrà attribuire penalità ad entrambe, anche in misura differente. Se l'Arbitro sarà costretto a non far giocare una smazzata, dovrà assegnare un punteggio arbitrale secondo il disposto dell'Art. 12.

b) Competizioni a Squadre

Nei tornei a squadre, prima dello scadere del termine fissato, l'Arbitro avvertirà, se possibile (la disposizione ha mero carattere ordinatorio e la mancata osservanza della stessa non comporterà alcuna variazione nell'applicazione delle penalità prescritte), i giocatori che il termine sta per scadere. Allo scadere del tempo di gioco l'Arbitro attribuirà una penalità di 0,2 V.P. ogni 1' successivo o qualsiasi parte di esso. La penalità assegnata si intende complessiva per le due squadre. Ad esempio con 5' di ritardo si potrà assegnare 1 V.P. di penalità ad una sola squadra oppure, nel caso di responsabilità equamente ripartita, 0,5 V.P. ad entrambe le squadre o assegnare la maggiore responsabilità a una delle due (ad esempio, 0,7 V.P. e 0,3 V.P.). Se l'Arbitro sarà costretto a non far giocare una smazzata (tipicamente nel caso in cui il prolungarsi dell'incontro dovesse disturbare l'inizio del round successivo) egli dovrà assegnare, quando non esista una comparazione con l'altra sala, una penalità complessiva di 1 V.P. per ogni board tolto mentre se un risultato fosse già stato ottenuto (in questi casi si consiglia comunque nel limite delle possibilità di far giocare il board) si terrà conto di questo risultato e delle responsabilità del ritardo.

3. *Ritardo nella presentazione alla Gara*

a) Competizioni a Coppie

1) Ritardo

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

2) Forfait

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

b) Competizioni a Squadre

1) Ritardo

(a) Incontri a K.O. o, comunque, nei quali il risultato finale sia espresso in I.M.P. La ritardata presentazione al tavolo anche di un solo concorrente determina una penalità di 1 I.M.P. per ogni minuto di ritardo o frazione di esso.

(b) Incontri con punteggio finale in VictoryPoints

La ritardata presentazione al tavolo anche di un solo concorrente determina una penalità di 0,2 V.P. per ogni minuto di ritardo o frazione di esso.

2) Forfait

(a) Competizioni che si svolgano 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 media arrotondata per eccesso degli IMP che attribuiscono per quell'incontro tale punteggio in V.P.;
- (2) la media dei V.P. conseguiti in tutti gli altri incontri della competizione arrotondata al **centesimo** più vicino, e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla media arrotondata per eccesso degli IMP che attribuiscono per quell'incontro tale punteggio in 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 al **centesimo** più vicino, e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla media arrotondata per eccesso degli IMP che attribuiscono per quell'incontro tale punteggio in V.P.;

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

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

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

- c) Competizioni individuali
Si farà riferimento a quanto previsto al punto b) per le competizioni a coppie; la penalità relativa sarà attribuita al solo giocatore interessato.

4. *Registrazione del diagramma*

Quando è richiesta la trascrizione delle carte tale compito spetta ad un componente della linea stazionaria al tavolo; qualora non vi sia alcuna coppia che resti ferma al tavolo per l'intera sessione, tale compito spetta ad un componente della linea Nord-Sud; nelle competizioni individuali tale compito spetta al giocatore stazionario se presente, al giocatore in Nord negli altri casi. Il giocatore incaricato è tenuto a scrivere tutte le quattro mani, mentre la coppia avversaria è tenuta a controllare che questo venga fatto in modo corretto. In caso di erronea od incompleta trascrizione, l'Organizzatore del Torneo ha facoltà di disporre che l'Arbitro debba penalizzare entrambe le coppie di non più del 10% del Top.

5. *Registrazione della Carta d'Attacco*

In caso di errata o incompleta trascrizione l'Organizzatore del Torneo ha facoltà di disporre che l'Arbitro debba penalizzare la coppia del giocatore incaricato della trascrizione del risultato (vedi Norma Integrativa all'Art. 79) di non più del 5% del Top.

ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO

1. *Punteggi arbitrari artificiali nelle competizioni a coppie*
 - a) In caso di assegnazione di uno o più punteggi arbitrari artificiali il calcolo del punteggio per le coppie interessate verrà effettuato mediante l'uso della formula di Neuberg. Il metodo che prevede per il calcolo della fiche l'abbassamento di un punto del top per ogni punteggio arbitrario presente e il relativo innalzamento di un punto del bot è ammesso solo quando, per cause contingenti, non sia possibile applicare la formula di Neuberg.
 - b) Per quanto attiene l'attribuzione di punteggi arbitrari artificiali, vedi la Norma Integrativa all'Articolo 16 nel caso di indebita apertura dello score nei tornei locali.
2. *Punteggi arbitrari artificiali nelle competizioni Board-a-Match*

Nel caso di assegnazione di un punteggio arbitrario artificiale la percentuale attribuita ad ogni squadra deve intendersi come percentuale esatta, e non come "sopramedia" o "sottomedia"; in altri termini, la stessa non verrà aggiornata in base ai risultati conseguiti dalla squadra. Per determinare il punteggio ottenuto nel board, si procederà nella seguente maniera: Verranno calcolati i matchpoints relativi al board comparando il risultato con tutti gli altri ottenuti nello stesso board; il risultato verrà espresso sotto forma percentuale per entrambe le squadre; tale percentuale verrà sommata a quella attribuita in virtù del punteggio arbitrario assegnato nello stesso board nella sala in cui non si è giocato il board; se il risultato sarà pari o superiore a 120, la squadra conseguirà 2 matchpoint; se minore di 120 e maggiore di 80 la squadra conseguirà 1 matchpoint; altrimenti (risultato pari o inferiore a 80) la squadra conseguirà 0 matchpoint. L'arbitro agirà in questo modo se sono presenti almeno 6 altri risultati validi oltre a quello dell'altra sala. In caso contrario assegnerà 2 a ogni partito innocente, 1 ad ogni partito parzialmente colpevole, 0 ad ogni partito colpevole.
3. *Attribuzione di un punteggio arbitrario*

Nell'ambito dei disposti dell'Articolo 12C1b, qualora l'Arbitro sia chiamato a determinare se l'azione del partito innocente sia o meno da considerarsi susseguente all'irregolarità subita, deciderà in un senso o nell'altro, senza che sia in alcun modo possibile ponderare la parte di danno auto-inflitta.⁴

Nell'ambito dei disposti dell'Art. 12C2b è permesso all'Organizzatore del Torneo di utilizzare altri Metodi di Calcolo come previsto dagli articoli 12C2d, 78D e 86B3.

Nell'ambito dei disposti dell'Art.12C2d un punteggio arbitrario artificiale può differire da quanto indicato al 12C2a e 12C2b. Per i Tornei a Coppie una coppia può ricevere, nel corso di una sessione, un massimo di 60+ (media +) pari al numero di board di sessione / 10 approssimato all'intero più vicino (0,5 = 0). Questa regola non si applica ai punteggi arbitrari che sono stati assegnati dall'arbitro in un board che la coppia ha giocato. Per ogni 60+ in eccesso l'Arbitro assegnerà invece il punteggio di mano non giocata.

⁴ Estratto dal Verbale della WBFLC del 20 ottobre 2011 a Koningshof:

Il Codice richiede che talvolta l'Arbitro determini se un'azione fosse o meno susseguente ad un'altra. Per esempio, il problema potrebbe essere il determinare se un'azione del partito innocente fosse susseguente all'infrazione, in modo tale che il partito innocente risulterebbe essersi auto-danneggiato, nel qual caso il partito innocente non riceve un risarcimento per quella parte di danno. L'Arbitro deve determinare i fatti in un modo o nell'altro. La domanda inerente la temporalità dell'azione è un elemento fattuale, richiede un sì o un no, e non può mai esserci alcuna ponderazione quando si applichi questo Articolo.

Per quanto riguarda i Tornei a Squadre, un incontro è valido se i risultati comparabili sono almeno la metà, arrotondata per difetto, dei board previsti per quell'incontro. Fatta salva la raccomandazione di ripetere l'incontro ove possibile, l'incontro verrà annullato e sarà attribuito un punteggio in VictoryPoints ad entrambe le squadre. Tale punteggio sarà pari a 12 - 12 qualora la responsabilità sia dell'Organizzazione, e 7 - 7 se la responsabilità è delle due squadre. 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 necessario ripetere l'incontro qualora questo sia possibile.

ARTICOLO 13 – NUMERO ERRATO DI CARTE

Carta in eccesso

Nell'ambito dei disposti dell'articolo 13C, qualora la carta in eccesso venga rinvenuta tra le carte giocate, potrà essere attribuito un punteggio arbitrario. Qualora la stessa venga rinvenuta tra le carte da giocare, non dovrà essere applicato l'Articolo 67, e la carta verrà semplicemente rimossa senza alcuna altra conseguenza dalla mano del giocatore.

ARTICOLO 16 – INFORMAZIONI AUTORIZZATE E NON AUTORIZZATE

Uso di Informazioni da parte di un giocatore

Nell'ambito dei disposti dell'Articolo 16A, un giocatore è autorizzato a tenere in debito conto le informazioni che gli derivano dalla sua conoscenza dei Regolamenti e del Codice, oltreché della sua personale valutazione della situazione di classifica o di gioco. Non è possibile, durante la licita e il gioco, prendere visione di Regolamenti o del Codice, né tantomeno di risultati diversi dai propri, o del retro dei cartellini licitativi, o da qualsiasi altra fonte, come ad esempio lo speciale regolamento della manifestazione così come specificato nell'Articolo 78D.

Informazioni non autorizzate da altre fonti

Per quanto riguarda l'applicazione dell'Articolo 16D2, nell'unico caso nel quale l'Informazione Non Autorizzata provenga dall'indebita apertura di uno score, e che la manifestazione si svolga a livello locale, l'Arbitro è chiamato a fare diretto riferimento al punto d), assegnando quindi invariabilmente il punteggio arbitrario artificiale del 40% alla coppia colpevole e del 60% alla coppia avversaria, in ossequio al dettato dei pertinenti paragrafi dell'Articolo 12 (12A2, 12C1d, 12C2).

ARTICOLO 18 – LICITE

1. *Effettuazione di una licita con i Bidding Box*
 - a) 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.
 - b) Non vi è alcun obbligo di estrarre tutti i cartellini licitativi fino alla licita selezionata, in occasione della sua effettuazione, ancorché questo accorgimento abbia degli indubbi aspetti di praticità e velocità all'atto del riposizionamento dei cartellini; pertanto, un giocatore che effettui tutte le sue licite estraendo solo ed esclusivamente il cartellino relativo alla licita effettuata agisce nella pienezza dei suoi diritti, atteso che si comporti così in ogni singolo caso⁵.
2. *Effettuazione di una licita quando i sipari sono in uso*

Giocando con i sipari in uso, 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.
3. *Licite a salto*

Giocando senza sipari, qualora un giocatore effettui una licita a salto dovrà esibire il cartellino dello "STOP" prima di effettuarla per poi rimuoverlo 10 secondi dopo. Il suo avversario di sinistra non potrà licitare se non dopo che lo stop sia stato rimosso. Il mancato rispetto della norma potrà essere trattato in conformità ai disposti dell'Art. 16.
4. *Strumenti elettronici*

Per effettuare una dichiarazione al computer o con altri apparecchi elettronici è permesso l'uso di tastiere o touchscreen. Ogni altro mezzo di dichiarazione richiede una anticipata esplicita autorizzazione da parte della FIGB.

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.

Spiegazione delle chiamate (20F1)

La FIGB può stabilire regole addizionali normanti la metodologia di domande e risposte scritte quando i sipari sono in funzione. Speciali norme possono essere redatte anche nel caso si giochi senza sipari.

Procedura incorretta (20G3)

Ad esclusione di specifiche circostanze (ad esempio bridge per principianti o quando viene imposto l'uso di uno specifico sistema o convenzioni) un giocatore non può consultare la propria convention card, fogli aggiuntivi, appunti o simili, ma vedi Art. 40B2

⁵ È facile capire che lo sfilare alternativamente singoli cartellini o un pacchetto degli stessi, si presta all'utilizzo di questo modo di fare per trasmettere segnali in codice. Sebbene l'arbitro non debba certo assumere apoditticamente che quello sia davvero il caso – ché, come è ovvio, per fare un'affermazione del genere ci vorranno ben altre prove – il colpevole dovrà però essere al minimo richiamato severamente.

ARTICOLO 21 – INFORMAZIONE ERRATA

21B1(a) Chiamata basata su una informazione errata

La FIGB prevede una normativa di Alert (con o senza sipari) e una normativa per i pre-alert.

Nell'applicazione dell'Art.21 l'arbitro dovrà decidere immediatamente se consentire il cambio di chiamata, concedendolo nei casi dubbi, e, nel caso si accorgesse successivamente di aver commesso un errore, intervenire secondo i dettami dell'Art.82C.

ARTICOLO 23 – CHIAMATA PARAGONABILE

Definiamo simile una dichiarazione:

- a) In cui i significati in comune fra la chiamata sostitutiva e quella cancellata siano preponderanti rispetto ai significati diversi.
- b) Quando la denominazione (seme o senza atout definiti anche convenzionalmente) sia la stessa a condizione che vi sia almeno un punteggio in comune tra la dichiarazione irregolare cancellata e quella sostitutiva.

23C Linea innocente danneggiata

Per decidere se la linea innocente è stata danneggiata l'arbitro non dovrà valutare se il risultato del board è stato anomalo ma solo se il suo esito è stato favorito da una informazione addizionale derivata dalla licita cancellata.

Detto in altri termini si dovrà verificare se il compagno del colpevole si è avvalso per le sue scelte licitative di informazioni anche residuali tratte dalla licita cancellata ("aiuto ottenuto tramite l'infrazione").

ARTICOLO 25 – CAMBI DI CHIAMATA LEGALI E ILLEGALI

Chiamata involontaria

1. Quando l'arbitro permetta un cambio di chiamata secondo il dettato dell'Articolo 25A, la chiamata sostituita viene trattata come se non fosse mai stata fatta. Nessuna informazione non autorizzata può essere trasferita per suo tramite. L'Articolo 16D non può essere applicato alla chiamata involontaria ritirata. Se l'arbitro permette una chiamata che secondo il Codice non avrebbe dovuto esserlo, si tratta di un errore arbitrale, al quale dovrà essere applicato l'Articolo 82C.
2. Una chiamata è "involontaria" quando è frutto di un errore meccanico. Questo termine trova applicazione quando un giocatore intenda effettuare la chiamata "x", e pensi "x" ma le sue dita estraggono inavvertitamente "y" dal bidding box. Vediamo un esempio⁶:

Nord	Est	Sud	Ovest
1□	P	2□	P
P			

⁶ Tratto dalla vita reale: è capitato in occasione degli European Open Championships di Poznan, 2011. La licita è stata tuttavia traslata e modificata per convenienza espositiva: nell'originale l'apertore era Sud, e la sua apertura era stata preceduta da due "passo"

Dove 2♠, appropriatamente allertato e spiegato da Nord, mostra un appoggio a ♠ in una mano invitante. Quel Passo di Nord era certamente intenzionale⁷ (vale a dire, non un errore di tipo "meccanico") e quindi non poteva essere cambiato.

ARTICOLO 26 – CHIAMATA RITIRATA- RESTRIZIONI DI ATTACCO

Sebbene non ci sia uno specifico riferimento nell'Art 26B, un giocatore soggetto alle restrizioni d'attacco a causa di una chiamata cancellata del compagno è obbligato, fino alla fine del gioco, a sottostare anche ai dettami dell'Art. 16C2.

ARTICOLO 27 – LICITA INSUFFICIENTE

27D Partito innocente danneggiato

Per decidere se la linea innocente è stata danneggiata l'arbitro non dovrà valutare se il risultato del board è stato anomalo ma solo se il suo esito è stato favorito da una informazione addizionale derivata dalla licita cancellata.

Detto in altri termini si dovrà verificare se **il compagno del colpevole** si è avvalso per le sue scelte licitative di informazioni anche residuali tratte dalla licita cancellata ("*aiuto ottenuto tramite l'infrazione*").

ARTICOLO 36 – CONTRO E SURCONTRO INAMMISSIBILI

36C Si intende che il contratto finale non cambia e che ci si comporta come se il contro o surcontro inammissibili non ci siano mai stati.

ARTICOLO 40 – ACCORDI DI COPPIA

40A1(b) La FIGB ha definito i modelli di Carta delle Convenzioni e la natura delle informazioni richieste per le sue manifestazioni.

40A1(b) Nelle dichiarazioni di base l'Alert viene integrato dall'ANNUNCIO.

In alcuni casi elementari l'ANNUNCIO sostituisce l'ALERT e consiste nella descrizione della mano del compagno senza che vi sia stata richiesta da parte dell'avversario.

Ex 1: un giocatore apre 1sa e il suo compagno autonomamente descrive la forza (12-14, 15-17 etc.). Un eventuale alert avviserebbe gli avversari su una possibile anomalia distribuzionale (gli avversari se interessati interrogano).

Ex 2: un giocatore apre 1♣ e il suo compagno autonomamente informa gli avversari che l'apertura garantisce 2 carte.

Ex 3: un giocatore apre 1sa. Il suo compagno risponde 2♦ e l'apertore autonomamente spiega Transfer.

L'Appendice 3.2 (Normativa di Alert) descrive in dettaglio queste situazioni.

40B1(b) "Speciali accordi di coppia" sono tutti gli accordi menzionati come BrownSticker Convention e HUM nella System Policy EBL/WBF che viene recepita in toto e ne definisce la possibile utilizzazione nelle diverse manifestazioni. La FIGB delega la possibilità di definire e regolare ulteriori "Speciali accordi di coppia" all'organizzatore di una manifestazione. Per

⁷ A dire il vero l'originale dice "quasi certamente intenzionale". Tuttavia, il motivo di quel "quasi" risiede nella volontà del WBFCL di coprire quei casi dove i bidding box, per loro struttura, permettano errori meccanici di quel tipo. Invece di mettere una nota esplicativa, che chiarisse che nel caso dei bidding box usati in Italia il "quasi" non avrebbe senso, si è preferito alterare l'originale, così rendendo più chiaro il concetto, dandone tuttavia conto in nota.

organizzare manifestazioni dove sia possibile utilizzare Brown Sticker Convention e UHM, ove non previsto dalle disposizioni generali, l'organizzatore dovrà richiedere l'autorizzazione alla FIGB.

40B1(c) Se non altrimenti determinato esplicitamente ogni chiamata che ha un significato artificiale o convenzionale costituisce uno speciale accordo di coppia.

40B2(a)(i) L'Ente Organizzatore di una competizione oppure l'Ente Organizzatore o l'arbitro nel caso di Tornei Ripetitivi (ex. Di Circolo) potranno richiedere, motivandola, la facoltà di impedire l'uso di uno "Speciale accordo di coppia";

La richiesta dovrà essere inviata alla Direzione della Scuola Arbitrale che dovrà esprimere il suo accordo/disaccordo.

40B2(a)(ii) La FIGB decide l'eventuale marcatura colorata delle Convention Card e la natura delle informazioni ivi contenute per tutti gli eventi organizzati sotto i suoi auspici. Per altri eventi la responsabilità spetta all'Organizzatore del Torneo.

40B2(a)(iii) La FIGB ha stabilito le procedure di Alert con e senza i sipari.

40B2(a)(iv) E' proibito un accordo preventivo tra compagni per variare il significato dei propri accordi licitativi o di gioco a seguito di una irregolarità.

40B2(a)(v) Nelle competizioni a coppie è vietato effettuare psichiche di aperture convenzionali. Nei Tornei locali sia Federali che Societari è vietato effettuare psichiche di qualsiasi genere.

40B2(b) La FIGB può determinare in quali circostanze, purché regolate da Regolamentazione Addizionale, un giocatore può consultare la propria Convention Card.

40B2(d) Non è permesso alcun aiuto alla memoria salvo in situazioni di esplicito apprendimento.

ARTICOLO 43 – LIMITAZIONI DEL MORTO

Penalità del morto

Nei tornei a coppie, il morto perde i propri diritti se prende visione dello score prima del termine del gioco.

43B2(b) Per l'applicazione dell'Art. 64 si fa riferimento alla carta sostitutiva.

43B3 Specifichiamo cosa si intende. Entrambe le linee hanno commesso un'irregolarità. Il morto ha violato una delle limitazioni previste dall'Art. 43A2 e un avversario ha violato la corretta procedura, per esempio attaccando fuori turno o facendo una giocata prematura. Se il morto per primo attira l'attenzione sull'irregolarità il gioco prosegue senza ricorrere alle normali rettifiche (per esempio l'attacco fuori turno deve essere accettato e una giocata prematura viene ritirata e non si applicano le limitazioni del caso al compagno). Una renonce non consumata deve essere corretta ma le informazioni derivanti dall'azione cancellata sono autorizzate per entrambe le linee. Alla fine del gioco l'Arbitro eliminerà qualsiasi vantaggio ottenuto dai difensori e lascerà il risultato ottenuto al tavolo dal dichiarante.

ARTICOLO 64 – PROCEDURA DOPO LA CONSUMAZIONE DI UNA RENONCE

Ripetute renonce nello stesso seme da parte dello stesso giocatore

In considerazione dei disposti degli Articoli 64B2 e 64C, qualora un giocatore effettui più di una renonce nello stesso seme, per la prima troverà applicazione la procedura prevista dall'Articolo 64 (64A1, 64A2 o 64B1); per le successive, non verrà trasferita alcuna presa così come previsto dall'Articolo 64B2, a meno che il partito colpevole non abbia conseguito un vantaggio causato dalla successiva o dalle successive renonce, nel qual caso troverà applicazione l'Articolo 64C. Al fine di chiarire che cosa si intenda, si veda il seguente esempio⁸:

	♠ 10	
	♥ Q J 6 5 3	
	♦ K 6 5 2	
	♣ A K Q	
♠ J 7 6		♠ 5 4 2
♥ 9 8 7		♥ A K 10 2
♦ A 10 9 8 7		♦ Q 4 3
♣ J 10		♣ 8 4 2
	♠ A K Q 9 8 3	
	♥ 4	
	♦ J	
	♣ 9 7 6 5 3	

Sud è il dichiarante in 4♠. Ovest attacca col J♣

Il gioco:

Ovest	Nord	Est	Sud
♣J	<u>♣A</u>	♣2	♣3
♣10	<u>♣K</u>	♣4	♦J !!
<u>♠6</u>	♣Q	♣8	♥4 !!
♦A	tagliato dal dichiarante il quale vince tutte le restanti prese.		

Risultato: 12 prese

I Fatti:

Sud ha fatto renonce due volte, sul K♣ e sulla Q♣.

⁸ Tratto dalla vita reale: è capitato in occasione degli European Open Championships di Poznan, 2011. Il diagramma è stato tuttavia ruotato per convenienza: nell'originale il colpevole era Est.

Decisione:

L'arbitro applica l'Articolo 64A2 alla prima renonce: viene trasferita una presa. Non c'è penalità per la seconda renonce, ma trova applicazione l'Articolo 64C. Se Sud ricava un qualunque vantaggio nel commettere la seconda renonce, questo deve essere rimosso. Se Sud avesse risposto a colore in occasione della terza presa, Ovest avrebbe potuto tagliare e Sud avrebbe poi perso un'altra presa. Il punteggio viene modificato nei termini di 40 fatte giuste.

Renonce commessa da entrambe le linee

Qualora entrambe le linee commettano renonce nello stesso board, l'Arbitro, secondo i disposti dell'Articolo 64C, dovrà ripristinare l'equità assegnando un punteggio arbitrale basato sul probabile risultato che sarebbe stato ottenuto se le renonce non fossero state commesse.

ARTICOLO 70 – RICHIESTE E CONCESSIONI CONTESTATE

Obiettivo generale

In nessuna circostanza l'applicazione degli articoli 69, 70 e 71 può condurre ad uno score ponderato. La presa, o le prese oggetto di richiesta devono o meno essere trasferite al richiedente secondo la ricostruzione dei fatti effettuata dall'Arbitro.

- Nel caso il reclamante non abbia indicato la linea di gioco si è stabilito che, nell'ambito dell'incasso di un colore, l'ordine nel quale le carte di un seme vengano giocate sarà sempre dalla più alta alla più bassa (70C2).
- Inoltre, al fine di uniformare il trattamento di situazioni simili:
 - Se è del tutto probabile pensare che il richiedente, al momento della sua richiesta, non avesse coscienza di un atout rimasta nelle mani degli avversari:
 - a.1 Quando un giocatore rimane con una atout e delle vincenti laterali, se l'atout è una cartina (2-9) la giocherà per ultima, se è un onore potrebbe giocarlo e quindi essendo un punto dubbio lo giocherà nella situazione sbagliata per lui. **L'Arbitro non dovrebbe quindi considerare un punto dubbio il fatto che il richiedente possa giocare la sua ultima piccola atout.**
 - a.2 Se nel gioco dobbiamo supporre che un giocatore debba tagliare, si supporrà che tagli con la più piccola. Ma se vede tagliare un avversario surtaglierà. **L'Arbitro non dovrebbe quindi ritenere un punto dubbio il fatto che il richiedente possa tagliare con una atout diversa dalla più piccola.**

ARTICOLO 73 – COMUNICAZIONE, TEMPO E INGANNO

73A2 E' previsto l'uso dello Stop prima di effettuare una licita a salto (vedi Norma Integrativa Art. 18.3); inoltre il dichiarante è esortato a prendere una breve pausa prima di giocare la prima carta del morto. Se il dichiarante non prende detta pausa l'avversario di destra può prendere una pausa simile senza causare INA.

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.

Violazione della procedura

Durante un incontro i giocatori non possono lasciare la sala nella quale stanno giocando, se non con il permesso dell'Arbitro.

ARTICOLO 76 – SPETTATORI

1. Spettatori

Gli spettatori ed il Capitano Non Giocatore, quando tale figura sia contemplata, sono tenuti all'osservanza delle stesse regole e limitazioni imposte ai giocatori, particolarmente riguardo ai divieti relativi al fumo, alla possibilità di consumare bevande alcoliche, all'uso di telefoni cellulari e ai dispositivi elettronici.

2. Capitano non giocatore

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

3. Spettatori in un incontro a Squadre

a) Salvo autorizzazione dell'Arbitro e/o diverse indicazioni contenute nello speciale regolamento della gara, uno spettatore non può assistere al gioco in sala chiusa, fatta eccezione per il Capitano non Giocatore. Qualora uno spettatore od un Capitano Non Giocatore abbandonino la Sala Chiusa, non potranno rientrarvi se non con il permesso dell'Arbitro.

b) Un componente di una squadra non può fare da spettatore ai suoi stessi compagni, fatta eccezione per il Capitano Non Giocatore. Questi, tuttavia, qualora intenda assistere al gioco in Sala Chiusa è soggetto all'autorizzazione dell'Arbitro.

4. Responsabilità degli spettatori

In presenza di uno spettatore, ogni coppia può richiedere che egli non sia sotto la propria responsabilità. Se nessuna coppia lo richiede e uno spettatore è il primo ad attirare l'attenzione su un'irregolarità l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale in via equitativa. Se una sola coppia lo richiede e l'altra accetta la responsabilità, l'Arbitro assegnerà un punteggio considerando quella linea come colpevole. Se entrambe le coppie lo richiedono, non concordando sull'attribuzione della responsabilità, l'Arbitro dovrebbe essere chiamato immediatamente. In tal caso l'Arbitro spiegherà allo spettatore i suoi doveri e potrebbe decidere di allontanarlo nel caso lo ritenga necessario al buon proseguimento del gioco; diversamente lo spettatore è sotto la responsabilità dell'organizzazione e se dovesse essere coinvolto in un caso arbitrale, entrambe le linee verranno trattate come innocenti ai fini dell'attribuzione di un punteggio arbitrale.

ARTICOLO 78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

1. VictoryPoints

a) Nei tornei fra più squadre disputati su incontri di 8 smazzate ed oltre, si consiglia di applicare le tabelle approvate dalla W.B.F. che prevedono punteggi sino a 20-0 (vedi Appendice 7).

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

a) Nei tornei fra più squadre disputati col sistema Board-A-Match, si assegna un punteggio per ogni singolo board giocato in base al seguente criterio:

- 1) 2 matchpoint qualora la differenza dei risultati conseguiti dalla squadra nelle due sale sia ad essa favorevole (una differenza positiva di 10 è sufficiente ad attribuire i 2 matchpoint);

- 2) 1 matchpoint quando i risultati conseguiti nelle due sale dalle due squadre siano uguali;
- 3) 0 matchpoint quando la differenza dei risultati conseguiti dalle due squadre nel board sia ad essa sfavorevole (una differenza negativa di 10 è sufficiente ad attribuire 0 matchpoint).

2. *Margini di vittoria*

- a) Nei tornei nei quali la classifica sia compilata in base ai V.P. semplici (2-0 e 1-1) la vittoria si realizza conseguendo un vantaggio in I.M.P. superiore a $1/5$ del numero delle smazzate sempre che il numero delle smazzate non superi le 64. In quest'ultimo caso, qualunque sia il numero delle smazzate, la vittoria si consegue con 13 I.M.P. di differenza attiva.
- b) Negli incontri a K.O. anche un solo I.M.P. o sua frazione determina la vittoria di una squadra.
- c) Negli incontri Board-A-Match si consegue la vittoria con una differenza in Matchpoint pari ad un quinto dei punti totali a disposizione, arrotondato all'intero più vicino (es. incontri di 14 board, 28 matchpoint a disposizione, la vittoria verrà conseguita con una differenza di 6 o più matchpoint).

3. *Punteggio per la squadra che riposa*

Nel caso in cui una squadra sia in riposo le verrà assegnato un punteggio in VictoryPoints pari al 60% di quelli in palio in ogni singolo incontro (12 V.P. nel caso della scala 20-0), con la conseguente attribuzione di un numero di I.M.P. positivi pari alla differenza minima necessaria ad ottenere quel punteggio in V.P.

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 competizioni individuali*

- a) Gara disputata in più fasi
 - 1) Qualora la gara si disputi in più fasi, come quando ci siano almeno una fase preliminare ed almeno una successiva, si terrà conto esclusivamente del risultato ottenuto nella fase nella quale è necessario effettuare lo spareggio; in caso di parità si procederà come al successivo punto 2);
 - 2) Qualora la gara si disputi in un'unica fase, o comunque il risultato sia determinato unicamente dalla fase nella quale è necessario effettuare lo spareggio (come quando non sia previsto alcun carry-over), si terrà conto del posto di classifica occupato nei vari tempi della fase in esame da ciascuno dei giocatori coinvolti nello spareggio; vincerà chi avrà ottenuto la media migliore. In caso di parità, si procederà come al punto b1b seguente.
- b) Gara disputata in un'unica fase
 - 1) Se la gara si è svolta con una formula nella quale ogni giocatore ha incontrato tutti gli altri lo stesso numero di volte:
 - (a) la differenza matchpoint conseguiti nei board giocati tra i giocatori interessati. Se la parità permane,

- (b) si prenderanno in considerazione tutti i board giocati da uno o più giocatori in parità. In ciascuno dei board giocati da due o più giocatori saranno assegnati 2 punti per ogni risultato superiore in M.P. a quello di altri giocatori in parità (così per un board giocato da tre giocatori in parità, si assegneranno 4 - 2 - 0 punti ai tre giocatori). Nel board giocato da un solo giocatore 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.

- 2) se la gara si è svolta con una qualsiasi altra formula:
si procederà come al punto b1b precedente

6. *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) Gara disputata in più tempi

- 1) Qualora la gara si disputi in più fasi, come quando ci siano almeno una fase preliminare ed almeno una successiva, si terrà conto esclusivamente del risultato ottenuto nella fase nella quale è necessario effettuare lo spareggio; in caso di parità si procederà come al successivo punto 2);
- 2) Qualora la gara si disputi in un'unica fase, o comunque il risultato sia determinato unicamente dalla fase nella quale è necessario effettuare lo spareggio (come quando non sia previsto alcun carry-over), si terrà conto del posto di classifica occupato nei vari tempi della fase in esame da ciascuno dei giocatori coinvolti nello spareggio; vincerà chi avrà ottenuto la media migliore. In caso di parità, si procederà come al punto b1b seguente.

b) Gara disputata in un tempo unico

- 1) Se la gara si è svolta con una formula nella quale ogni giocatore ha incontrato tutti gli altri lo stesso numero di volte:
 - (a) la differenza matchpoint conseguiti nei board giocati tra i giocatori interessati.
Se la parità permane,
 - (b) si prenderanno in considerazione tutti i board giocati da uno o più giocatori in parità. In ciascuno dei board giocati da due o più giocatori saranno assegnati 2 punti per ogni risultato superiore in M.P. a quello di altri giocatori in parità (così per un board giocato da tre giocatori in parità, si assegneranno 4 - 2 - 0 punti ai tre giocatori). Nel board giocato da un solo giocatore 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.
- 2) se la gara si è svolta con una qualsiasi altra formula:
si procederà come al punto b1b precedente.

7. Spareggi nelle gare a squadre

a) Classifica determinata dai diversi Victory Point

1) Negli incontri all'Italiana (Round Robin)

1. Due squadre in parità

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

2. Tre o più squadre in parità

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

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

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

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

- (a) il miglior quoziente I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (gli I.M.P. positivi diviso gli I.M.P. negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,
- (b) la miglior differenza I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (somma algebrica degli I.M.P. positivi e negativi). Se la parità permane,
- (c) La differenza in Victory Point nell'incontro(i) diretto, se disputato. Se la parità permane,
- (d) La differenza in I.M.P. nell'incontro(i) diretto, se disputato. Se la parità permane,
- (e) totalpoints ottenuti dalle squadre nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,
- (f) il miglior quoziente totalpoints nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (i totalpoints positivi diviso i totalpoints 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 board⁹ 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 board⁹. Se la parità permane,
 - 2) si giocherà un board⁹ per volta, fino a che una delle due squadre non si troverà in testa (suddendeth).
8. *Spareggi nelle gare a squadre con formula Board-a-Match*
- a) Incontro disputato su più fasi
- Si terrà conto della classifica conseguita da tutte le squadre coinvolte nella sola sessione finale; in caso di ulteriore parità:
- 1) Competizione in cui ogni squadra incontra le altre lo stesso numero di volte per lo stesso numero di board:
Si determinerà una classifica avulsa dei soli risultati ottenuti nei board giocati dalle squadre coinvolte; risulterà vincitrice la squadra con il miglior piazzamento; in caso di ulteriore parità si applicheranno, nell'ordine, i criteri di cui al punto successivo;
 - 2) Competizioni in cui si adottino altre formule di gioco:
Si applicheranno, nell'ordine, i seguenti criteri:
 - (a) il minor numero di incontri persi; in caso di ulteriore parità
 - (b) totalpoints nei board giocati in comune; in caso di ulteriore parità
 - (c) totalpoints in tutti i board giocati;
- b) Incontro disputato in un'unica fase
Ci si regolerà come al precedente punto a2;

78D La FIGB autorizza differenti metodi di calcolo dei risultati da parte degli organizzatori di Tornei. Negli eventi che si svolgono sotto gli auspici della FIGB la scala VP utilizzata, salvo diversamente indicato nelle condizioni di gioco, è quella definita dalla WBF. A condizione che siano indicati nelle condizioni di gioco sono autorizzati altri metodi di calcolo dei risultati quali, ad es., instant match point, cross imp etc. Nell'assegnazione di punteggi arbitrari artificiali in classifiche determinate dal numero di imp realizzati (Butler, cross imp etc.) il corrispondente del 60/40 sarà +1,5 e -1,5 IMPs (0,15 IMP per ogni punto percentuale).

ARTICOLO 79 - PRESE VINTE

1. Trascrizione e/o registrazione del risultato

- a) Score cartaceo
- 1) Nei tornei individuali e a coppie
Il compito di trascrivere il risultato sullo score ufficiale spetta ad un componente della linea stazionaria al tavolo; qualora non vi sia alcuna coppia stazionaria tale compito spetta alla linea Nord-Sud (nelle competizioni individuali, a Nord o ad Est secondo quanto specificato prima);
 - 2) Nei tornei a squadre
Il compito di trascrivere il risultato sullo score ufficiale spetta alla linea Nord-Sud in entrambe le sale. L'accordo sui risultati dei board giocati e sul risultato della sessione di gioco si considera raggiunto quando pervengano all'Arbitro entrambi gli score ufficiali con l'indicazione del punteggio in I.M.P..

⁹ Per le procedure di Line-Up vedi Appendice 5

- b) Utilizzo di apparecchiature elettroniche (ad es. BridgeMate)
Il compito di inserire il risultato spetta alla linea Nord-Sud. Il giocatore che inserisce i dati deve mostrare il risultato numerico esposto sul display dell'apparecchiatura ad uno dei componenti la linea avversaria (al compagno di sipario in caso di gioco con i sipari), il quale, una volta verificata l'esattezza del punteggio stesso, dovrà premere il tasto di conferma per accettazione.

2. *Discordanza nella trascrizione del risultato*

In caso di discordanza tra la trascrizione del numero di prese ed il risultato numerico registrato, fermo restando l'obbligo da parte dell'Arbitro di porre in atto tutte le necessarie verifiche per accertare il numero di prese effettivamente conseguite da ciascuna delle due linee, in ossequio all'articolo 79A1, prevale il risultato numerico indicato.

ARTICOLO 80 – REGOLAMENTI E ORGANIZZAZIONE

1. Arbitro **di Gara**

Tutti i tornei sono arbitrati da Arbitri iscritti all'Albo Federale e secondo le previsioni del Regolamento del Settore Arbitrale FIGB. La designazione degli Arbitri segue le specifiche e le procedure stabilite dal Regolamento del Settore Arbitrale in funzione della tipologia e del livello di gara.

2. Organizzazione ed allestimento dell'area di gioco

L'Organizzatore del Torneo in collaborazione con l'Arbitro ha l'obbligo, nei limiti di quanto possibile, di mettere in atto ogni misura utile a facilitare e garantire la partecipazione alle gare da parte di giocatori con disabilità o limitazione temporanea o permanente.

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.

2. *Procedure Tecniche*

L'Arbitro ha facoltà di decidere la scelta delle procedure tecniche più adatte ad assicurare il buon esito della gara, in conformità con il Codice, il Regolamento Campionati FIGB, il Regolamento Tornei FIGB e lo specifico Bando di Gara. Non sono ammesse deroghe alle normative stabilite in materia ma, l'Arbitro, ha facoltà di assumere in deroga alle norme regolamentari i provvedimenti strettamente indispensabili allo svolgimento della gara ove gravi ragioni impedissero l'osservanza delle specifiche tecniche previste dal relativo Bando.

ARTICOLO 87 - BOARD NON CONFORME

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

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

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

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

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

Se, per effetto di un risultato ottenuto in un board non conforme, il board nella versione originale è stato giocato non più di tre volte, si applicherà la stessa procedura.

Art. 91 - Penalizzare o sospendere

1. 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 giocatore o un concorrente per la sessione in corso o parte di essa. La decisione dell'Arbitro presa nell'ambito di questa clausola è definitiva.

2. Diritto di squalificare

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

Nei Campionati italiani a squadre o coppie i che si svolgono in unica sede in fase nazionale, anche su più turni di gara, è istituito il Comitato Tecnico.

Il Comitato Tecnico è composto dal Presidente Federale, se presente, o da un suo delegato, dal Direttore dei Campionati, se presente, o da un suo delegato e dall'Arbitro Capo dei Campionati.

E' fatto obbligo agli Arbitri Coadiutori di segnalare al Comitato Tecnico ogni situazione, sia di licita che di gioco, che possa far presumere la commissione di un illecito da parte di uno o più tra i giocatori interessati.

Il Comitato è titolare, in via esclusiva, del potere di espellere e/o squalificare squadre, coppie o singoli giocatori che si siano resi responsabili della violazione dell'Art. 1 del R.G.S..

In questo caso le decisioni devono essere succintamente motivate, devono essere sottoscritte dal solo Presidente e devono, infine, essere consegnate all'Arbitro Capo che provvederà ad estrarre le copie da consegnare alle parti.

Tutte le decisioni del Comitato Tecnico sono prese a maggioranza dei suoi componenti ed in caso di parità prevale il voto del Presidente.

Il Comitato Tecnico, al termine di ogni Campionato, trasmetterà alla Procura Federale, per il tramite del Comitato Organizzatore, i verbali delle sue sedute e le decisioni pronunciate.

ARTICOLO 92 – ARTICOLO 93

DIRITTO DI APPELLARSI e RICORSO AVVERSO DECISIONE ARBITRALE

1. Diritto alla Revisione

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

Nelle competizioni federali (Campionati, Simultanei, Tornei, ecc.) nelle quali è prevista una struttura arbitrale collegiale presieduta da un Arbitro Responsabile, è ammessa la richiesta di Revisione a quest'ultimo contro le decisioni assunte al tavolo dall'Arbitro Coadiutore.

Per "REVISIONE" si intende la verifica da parte dell'arbitro responsabile che tutte le azioni suggerite per prendere una decisione corretta siano state rispettate (raccolta di tutti gli elementi utili, consultazione tra arbitri, consultazione degli esperti, corrette domande poste, loro sequenza etc.). Solo nel caso le azioni previste dal Code of Practice (pubblicazione WBF) non siano state rispettate si potrà procedere ad un riesame e a un possibile cambiamento del punteggio arbitrale.

2. Tempo per la presentazione della richiesta di revisione.

Il diritto di richiedere all'Arbitro Responsabile una revisione di una decisione dell'Arbitro Coadiutore cessa 30 minuti dopo che lo score ufficiale è stato reso. Se, invece, il motivo della richiesta 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.

In casi particolari l'Organizzazione Responsabile può fissare, previa comunicazione anche orale, tempi differenti.

3. Procedura per la richiesta di revisione

La richiesta di Revisione deve essere presentata all'Arbitro Responsabile a mezzo dell'Arbitro Coadiutore che ha preso la decisione al tavolo da un componente della coppia senza che ci sia opposizione da parte del compagno (nel caso di competizioni a coppie) o dal capitano della squadra o da un componente della stessa da questi delegato (nel caso di competizioni a squadre).

L'Arbitro Responsabile ascolterà l'Arbitro Coadiutore e, volendo, le parti e deciderà esercitando tutti i poteri assegnatigli dal Codice e da tutte le altre norme in vigore, ma non potrà modificare le decisioni dell'Arbitro Coadiutore in materia disciplinare.

La decisione dell'Arbitro Responsabile è immediatamente esecutiva.

4. Ricorso al Giudice Sportivo Nazionale.

Avverso le decisioni assunte dall'Arbitro unico e dall'Arbitro Responsabile è ammesso unicamente ricorso al Giudice Sportivo Nazionale (GSN) secondo le norme previste dal Regolamento di giustizia.

5. Procedura per il ricorso al Giudice Sportivo Nazionale (GSN).

Il ricorso al Giudice Sportivo Nazionale (GSN) deve essere presentato da un componente la coppia o dal capitano della squadra entro 3 giorni dal termine della competizione.

Il ricorrente, a pena di inammissibilità, dovrà dare preavviso di ricorso in forma scritta all'Arbitro (unico o Responsabile), entro i 30 minuti successivi al termine della competizione stessa.

Ricevuto il preavviso di ricorso, l'Arbitro trasmetterà il proprio referto della gara al GSN.

Al ricorso dovrà essere allegato il preavviso all'arbitro e il contributo previsto dall'art. 8 del Regolamento di Giustizia FIGB.

In ogni caso le decisioni del Giudice Sportivo Nazionale (GSN) non potranno modificare il risultato della gara o incidere sulla stessa salvo che non si tratti di un errore tecnico.

Le decisioni del **Giudice Sportivo Nazionale (GSN)** assumeranno comunque valore giurisprudenziale. Le pronunce del Giudice Sportivo Nazionale possono essere impugnate con reclamo alla Corte Federale di Appello in funzione di Corte Sportiva di Appello secondo le previsioni dell'art. 28 del Regolamento di Giustizia FIGB.

6. Errore tecnico

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

7. Accettazione della decisione

Le decisioni dei vari organi che le emettono possono essere discusse e impugate solo nei modi previsti dalle norme e dai regolamenti. Una volta divenuta definitiva (sia perché non impugnata, sia perché non più impugnabile) una decisione deve essere accettata con sportività e non può essere messa in discussione.

La mancata osservanza di quanto sopra costituisce infrazione dell'obbligo di lealtà previsto dall'Art. **48 lettera a)** dello Statuto Federale.

APPENDICE 1
NORMATIVA SISTEMI
(Adottata il 01/01/2020)

1. Obbiettivi

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

2. Definizioni

Generali

Mano Media una mano contenente 10 punti onori (Milton Work) prescindendo dagli eventuali valori distribuzionali.

Mano Debole una mano contenente 9 o meno punti onori.

Mano Forte una mano con una forza di almeno 16 punti onori.

Naturale una chiamata o una giocata naturale che non sia una convenzione ("speciale accordo di coppia", come definito dall'Articolo 40B1(a)).

Lunghezza tre o più carte.

Corta due o meno carte.

Incontro Lungo un incontro di almeno 17 mani.

Incontro Breve un incontro di meno di 17 mani.

Sistemi HUM¹⁰

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

- a) Per accordo di coppia un Passo in posizione di apertura mostra almeno valori generalmente considerati adeguati ad un'apertura di uno, anche qualora siano incluse possibili alternative deboli;
- b) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può essere più debole di un passo;
- c) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può essere effettuata con 7 punti onori o meno;
- d) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può mostrare tre carte o più oppure due carte o meno in uno specifico colore;
- e) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può mostrare alternativamente tre carte o più in un seme determinato oppure 3 carte o più in un altro.
ECCEZIONE: l'apertura uno in un minore in un sistema a base Fiori o Quadri forte.

¹⁰ High Unusual Method, Sistema Altamente Artificiale

Classificazione dei Sistemi

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

- a) un bollino colorato;
- b) la denominazione del colore appropriato;
- c) un marchio sulla carta delle convenzioni accanto al colore appropriato – in accordo con le seguenti descrizioni:

Rosso: Artificiale; E' un segnale di avvertimento che indica che il sistema contiene elementi che possono necessitare di accordi preventivi da parte degli avversari o di spiegazioni da parte degli utilizzatori del sistema. Questo include l'uso di transfer, relais, switch bid o di elementi artificiali (compreso in competizione).

ECCEZIONE: transfer sull'apertura a senza atout.

Blu: Fiori/Quadri forte, all'interno di un sistema a base naturale, dove l'apertura di 1 Fiori/Quadri è artificiale, mostri almeno 13 punti onori e sia sempre forcing.

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

Verde: Essenzialmente naturale, che non ricada sotto gli altri tipi di sistema (Rosso, Blu, Giallo).

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: può essere debole (può, per accordo, essere effettuata con 9 o meno punti onori e non promette almeno quattro carte in un seme 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 13 o più punti onori. (Spiegazione: Dove tutti i significati deboli mostrino almeno quattro carte in un colore conosciuto, e i significati forti mostrino una mano con 13 o più punti onori, non è una Convenzione Brown Sticker)¹¹.

ECCEZIONE: Un'apertura a livello di due in un minore che mostri una sotto apertura di due in un maggiore, sia che includa o meno l'opzione di uno o più tipi di mano con 16 o più punti onori o valori equivalenti. In questo caso potranno comunque essere utilizzate le difese previste per le convenzioni e i trattamenti "Brown Sticker" previsti al successivo punto 6.

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

¹¹ La spiegazione rischia di non essere troppo chiara; vediamo di riassumere: se un'apertura che ricade nel range previsto per le Brown Sticker (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 opzioni deboli (nove o meno punti), allora non è necessario garantire un colore anche se la forza minima prevista è di soli dieci punti (vedi definizione di mano debole).

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

ECCEZIONE: un intervento a Senza Atout naturale o che abbia il significato di un contro informativo.

ECCEZIONE: una qualunque cue-bid che mostri una mano forte.

ECCEZIONE: una cue-bid a salto nel colore conosciuto degli avversari che chieda al compagno di licitare 3 Senza Atout con il fermo in quel colore.

- c) Qualunque interferenza o apertura in bicolore debole al livello di due o di tre che per accordo possa essere effettuata con tre o meno carte in uno dei due colori.
- d) Chiamate psichiche protette o richieste dal sistema.
- e) Nessuna delle restrizioni da applicarsi concerne difese convenzionali contro aperture forti e/o convenzionali o difese contro convenzioni Brown Sticker o HUM.
- f) Al fine di evitare ogni dubbio, una apertura di 1♣ che può essere fatta con un doubleton o con un singolo nell'ambito di un sistema naturale e che sia non forzante deve essere trattata come naturale e non artificiale.
- g) Un'apertura nell'altro minore in un sistema ♣/♦ forte che sia naturale o bilanciata senza 5+ carte in un nobile è trattata come naturale.

In aggiunta alla classificazione del sistema come in 2.3 precedente, ogni coppia che utilizzi una o più convenzioni Brown Sticker deve indicarlo accanto a tale classificazione.

Segnalazioni Criptate

- a) I giocatori non possono usare metodi di segnalazioni grazie ai quali il messaggio o i messaggi convogliati dalla segnalazione siano inintelligibili per il dichiarante a causa di una qualche chiave disponibile solo per i difensori (di conseguenza, segnali criptati non sono permessi).
- b) Non assegnare alcun significato al metodo di segnalazione nello scartare o nel rispondere a colore (segnalazione casuale) non è permesso.

Aperture Casuali

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

3. Sistemi Permessi negli eventi FIGB

In relazione agli aspetti dei Sistemi da permettersi nelle Manifestazioni FIGB, i vari eventi saranno divisi in quattro categorie:

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

È proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

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

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

È proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

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

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

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 e 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.

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.

Tutte le coppie che utilizzino sistemi licitativi classificati con il colore Rosso dovranno fornire prima dell'inizio della manifestazione una copia completa del sistema licitativo e consegnare agli avversari al tavolo la carta delle convenzioni in duplice copia correttamente compilata. In caso di mancanza o incompletezza di detta documentazione, l'Arbitro Responsabile della manifestazione ha facoltà di vietare in tutto o in parte l'utilizzo di tali sistemi.

Le coppie che utilizzano sistemi Verdi o Blu sono altresì incoraggiate a consegnare l'intero sistema all'inizio del Campionato.

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.

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

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

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

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

Ogni coppia che utilizzi un sistema con 'Brown Sticker' ha l'obbligo di fornire la completa descrizione sia di tali licite che dei successivi sviluppi (specialmente quelli competitivi) compilando ad esempio l'apposito modulo per ogni convenzione Brown Sticker adottata (vedi Appendice 6).

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

6. Difesa contro convenzioni 'Brown Sticker'

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

7. Numero dei sistemi permessi

In ogni tipo di competizione esclusi gli eventi di prima categoria ad una coppia non sarà permesso l'utilizzo di più di due Sistemi. In tutte le categorie i due giocatori di una coppia devono giocare lo stesso sistema licitativo e di gioco.

8. Regolamentazione apertura di 1SA

Se si giocano meno di 6 mani contro gli stessi avversari, nel sistema, l'apertura di 1SA deve soddisfare i seguenti requisiti:

- a) Essere naturale, non forcing, con un range di forza definita e continua
- b) Il range massimo è di 4 puntioni
- c) Prevedere al massimo sei carte in un seme minore e cinque carte in un seme nobile
- d) Possedere al massimo nove carte in due semi
- e) Non possedere vuoti
- f) Il range di forza deve essere lo stesso anche quando ci sia un singolo

Se si giocano 6 o più mani contro gli stessi avversari rimane in vigore l'attuale normativa sui sistemi permessi.

APPENDICE 2
NORMATIVA DELLE PSICHICHE
(Adottata il 01/01/2012)

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

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

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

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

- b) cognizione del fatto che di tanto in tanto possano esservi pesanti deroghe ai normali significati delle chiamate e laddove la natura od il tipo di deroga possano essere anticipati, devono essere chiariti sulla carta delle convenzioni. Queste capacità di capire possono derivare da espliciti accordi o possono essersi sviluppate dall'esperienza di coppia, o essere frutto di una mutua conoscenza non disponibile agli avversari. Quale che sia il caso, devono essere elencate sulla carta tra le convenzioni che possono richiedere una speciale difesa. I Fogli Supplementari devono riportare dettagliatamente le situazioni in cui queste deroghe possono capitare, e quali ne siano le conseguenze e le aspettative nella pratica di coppia. Atteso che siano illustrati in modo soddisfacente, metodi di questo tipo sono ammissibili in competizioni di qualsiasi categoria.
- 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) Nelle competizioni a coppie, è fatto divieto di effettuare psichiche di aperture convenzionali. Nel caso 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. 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. In altre parole, l'Arbitro ristabilirà l'equità, risolvendo naturalmente ogni dubbio a favore della coppia innocente.

APPENDICE 3
NORMATIVA DI ALERT
(Adottata il 01/01/2020)

1. Preambolo

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

2. Normativa

Oltre all'Alert e al mancato Alert è stata inserita la categoria degli ANNUNCI (spiegazione autonoma della mano del compagno).

Come Sistema Naturale si intende il Lungo-Corto

Apertura 1♣:

- Se prevede 2+ carte in un sistema naturale si annuncia: 2+ carte
- Se prevede 3+ carte in un sistema naturale si annuncia: 3+ carte
- Se prevede 4+ carte in un sistema naturale si annuncia: 4+ carte
- Giocando ♣ Forte si annuncia: Forte
- Giocando altro (ad ex ♦ sbilanciate): Alert

Apertura 1♦:

- Se prevede 2+ carte in un sistema naturale si annuncia: 2+ carte
- Se prevede 3+ carte in un sistema naturale si annuncia: 3+ carte
- Se prevede 4+ carte in un sistema naturale si annuncia: 4+ carte
- Se prevede 5+ carte in un sistema naturale si annuncia: 5+ carte
- Giocando ♦ Forte si annuncia: Forte

Aperture 1♥, 1♠:

- Se prevede 4+ carte in un sistema a base naturale si annuncia: nobili IV
- Se prevede 5+ carte in un sistema a base naturale: NON si annuncia. NON si allerta
- Se prevede 5+ carte in un sistema a base ♣/♦ forte si annuncia: massimo 15 (16, ecc.) PO
- Altro: si allerta_

Apertura 1SA:

- Bilanciata si annuncia il range: 10-12, 12-14, 15-17 etc.
- Altro o distribuzioni anomale: si allerta

Apertura 2SA:

- Bilanciata si annuncia il range: 19-20, 20-22 etc.
- Altro o distribuzioni anomale: si allerta

Apertura 3SA:

- Bilanciata si annuncia il range: 24-25 etc.
- Gambling si annuncia: Gambling senza (con) fermo
- Altro: si allerta

Apertura 2♣:

- Forcing Manche si annuncia: Forte
- Altro: si allerta

Apertura 2♦:

- Monocolore debole si annuncia: debole
- Naturale forte si annuncia: Forte oppure Forte Passabile
- Multi si annuncia: Multi *(vedi note)
- Altro: si allerta

Aperture 2♥, 2♠:

- Monocolore debole si annuncia: debole *(vedi note)
- Naturale forte si annuncia: Forte oppure Forte Passabile
- Altro: si allerta

Risposta 1sa alle aperture 1♥ e 1♠:

- Naturale non forcing: nessuna azione
- Naturale F 1 giro si annuncia: Forcing
- Altro: si allerta

Risposta 2♣ alla apertura 1SA *(vedi note):

- Interrogativa: nessuna azione
- Stayman speculativa: si annuncia
- Altro: si allerta

Risposte alla apertura 1SA:

- 2♦, 2♥, 2♠, 2sa naturale: nessuna azione
- 2♦, 2♥, 2♠, 2sa transfer classici si annuncia: transfer
- Altro (compreso transfer anomale): si allerta

Risposte alla apertura 2SA *(vedi note):

- 3♣ interrogativa: nessuna azione
- Altri significati della risposta 3♣: si allerta
- 3♦, 3♥, 3♠, 3sa naturale: nessuna azione
- 3♦, 3♥, 3♠ transfer si annuncia: transfer
- Altro: si allerta

Intervento 2♥, 2♠ a salto sull'apertura avversaria:

- Debole si annuncia: debole
- Forte si annuncia: forte
- Altro: si allerta

*** NOTE**

a. L'apertura 2♦ potrà essere annunciata Multi se l'opzione debole è nel range 6-10 PO. Ogni altra ipotesi dovrà essere allertata.

b. Le aperture 2♥ e 2♠ potranno essere annunciate come "deboli" se sono nel range 6-10 PO. Ogni altra ipotesi dovrà essere allertata.

c. Dopo le aperture di 1SA e 2SA e risposte di 2♣ e 3♣ interrogative (non annunciate e non allertate) le **rilicite dell'apertore** saranno soggette a questa normativa:

- se Stayman: nessuna azione
- se Puppet: annunciate
- se altro (es. Baron): allertate

L'annuncio è trattato come una dichiarazione allertata e spiegata; ne consegue che il compagno non può correggere la spiegazione nel corso della licita e che (Art.75) **"Tanto che la spiegazione sia o no una corretta esposizione dell'accordo di coppia, un giocatore, avendo udito la spiegazione del suo compagno, sa che la sua chiamata è stata fraintesa. Tale conoscenza è un'informazione non autorizzata (vedi Art. 16A) ed il giocatore deve attentamente evitare di trarne vantaggio (vedi Art. 73C); altrimenti l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrare"**

Ad esclusione delle licite per le quali, senza sipario, è previsto l'annuncio dovrebbero essere allertate le seguenti categorie di licite:

- 1) Le licite convenzionali
- 2) Le licite naturali che definiscano forza o condizioni di forcing/non forcing anomale rispetto a quelle normalmente utilizzate (ex. cambio di colore naturale NF dopo una apertura del compagno e intervento del secondo di mano)
- 3) Quelle licite che abbiano significati speciali, o che siano basate – o conducano a – speciali accordi tra compagni ("Ogni coppia ha il dovere di rendere disponibili i propri accordi agli avversari prima che cominci il gioco contro di loro. La Regulating Authority specifica il modo in cui ciò debba essere fatto"). Vedi Art. 40A1b.

Se si gioca senza sipari, NON vanno allertate le seguenti licite¹²:

- 1) 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).
- 2) Ogni licita al livello di quattro o superiore, con l'eccezione di chiamate convenzionali al primo giro licitativo.

¹² Tuttavia, giocando invece con i sipari, andranno allertate le licite di cui ai punti 1 e 2 seguenti, fatto comunque salvo

quanto al punto 2 del preambolo nell'ambito di una eventuale richiesta di risarcimento.

3. Pre-Alert

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

- 1) L'uso di attacchi rovesciati o, comunque, di ogni tipo di attacco, - utilizzato anche solo in poche, specifiche situazioni – non diritto.
- 2) L'uso di attacchi in conto rovesciato in fase di attacco iniziale.
- 3) L'uso di aperture a livello di uno 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.

4. 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 esibisce davanti al suo avversario di destra;
- b) con i sipari sia chi effettua la chiamata convenzionale sia, successivamente, il suo compagno lo appoggiano sulla parte di carrello di pertinenza del proprio avversario di sipario.

I giocatori hanno l'obbligo di assicurarsi che l'Alert sia stato visto dagli avversari.

E' buona norma che gli avversari facciano in qualche modo capire di averlo visto.

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

APPENDICE 4
NORMATIVA DEL GIOCO CON I SIPARI
(Adottata il 01/01/2020)

I sipari devono essere utilizzati ogni qual volta sia possibile.

1. Descrizione delle Operazioni

Nord ed Est¹³ siedono dalla stessa parte del sipario per tutto il tempo.

La sequenza è la seguente: Nord sistema il board sul carrello. L'apertura viene chiusa (e rimane chiusa durante l'intero periodo licitativo) in maniera tale che il carrello possa a malapena passarvi al di sotto. I giocatori estraggono le carte dal board e il carrello viene posizionato dalla parte del sipario del dichiarante.

Vengono effettuate le chiamate utilizzando i cartellini licitativi contenuti nei bidding box. Ciascun giocatore posiziona la chiamata selezionata sul carrello, la quale sarà visibile solo al giocatore che si trova dalla stessa parte del sipario. La prima chiamata di un giocatore dovrebbe toccare l'estremo margine sinistro del suo proprio scomparto del carrello, con ogni chiamata successiva che si sovrappone in maniera ordinata e precisa verso destra. I giocatori dovrebbero sforzarsi di effettuare queste operazioni nella maniera più silenziosa possibile. La violazione della corretta procedura può essere soggetta a penalità. Quando i sipari sono in uso, una chiamata è considerata essere stata effettuata quando sia stata piazzata sul carrello, e rilasciata¹⁴. Un giocatore che rimuove uno o più dei propri cartellini licitativi dal carrello nell'apparente intento di passare è ritenuto essere passato.

Dopo che i due giocatori che si trovano dalla stessa parte del sipario hanno effettuato le loro chiamate, Nord o Sud (a seconda dei casi) fa scivolare il carrello al di sotto della parte centrale del sipario, in maniera tale che sia visibile solamente ai giocatori che si trovano dall'altro lato. Questi effettuano a loro volta le loro chiamate nella stessa maniera ed il carrello viene di nuovo fatto tornare indietro. Questa procedura viene seguita fino a che non sia stata completata l'intera licitazione. Sarebbe auspicabile che i giocatori variassero in maniera casuale il tempo di effettuazione delle chiamate prima di far passare nuovamente il carrello al di sotto del sipario.

Entrambe le linee sono responsabili di accertarsi che l'intera licita sia visibile da una e dall'altra parte del sipario.

Dopo che tutti e quattro i giocatori abbiano avuto l'opportunità di rivedere la licitazione (opportunità equivalente al diritto di ottenere la ricapitolazione della licitazione) i giocatori rimettono i cartellini licitativi nei loro rispettivi bidding box.

A questo punto i presunti morto o dichiarante rimuovono il carrello dal tavolo lasciando il board al centro dello stesso dove dovrebbe rimanere fino a che il gioco sia terminato.

L'attacco iniziale deve essere effettuato prima che venga aperto il sipario e solamente il dichiarante o il morto possono aprire il sipario o chiedere che venga fatto.

Alla fine del gioco il carrello viene rimesso sul tavolo.

Dopo che un attacco legale venga scoperto, l'apertura del sipario viene aperta quel minimo necessario a permettere a tutti i giocatori di vedere le carte del morto e le carte giocate in ogni presa. Se un difensore espone una carta¹⁵ e, a causa del sipario, il dichiarante non la vede, il morto può richiamare l'attenzione sull'irregolarità.

¹³ L'organizzatore del torneo può derogare a questa norma in presenza di tavoli relais dove una coppia deve restare stazionaria al tavolo: quando richiesto l'arbitro farà giocare il board con il carrello ruotato di 90° e saranno N e W a sedere dallo stesso lato del sipario; le norme che fanno riferimento a NS si applicano alla posizione del board e non ai punti cardinali relativi al sipario.

¹⁴ Vedi anche Norma Integrativa all'Articolo 18, punto 1.

¹⁵ Si intende una carta esposta irregolarmente, destinata a divenire carta penalizzata (ovvero eventualmente destinata a ricadere sotto i disposti dell'Articolo 50).

Nei casi in cui l'Arbitro non riesca a determinare chi abbia spinto il carrello o aperto il sipario si presuppone che sia stata rispettivamente la linea NS e la linea in attacco a farlo.

Nell'attaccare o nel rispondere in una presa i giocatori devono aver cura di giocare le proprie carte sempre nel medesimo modo e le carte delle prese completate devono essere sistemate orizzontalmente o verticalmente, secondo i disposti dell'Art.65, per determinare il possessore della presa e sempre alla stessa distanza da quella precedente. La violazione della corretta procedura nel sistemare le prese può essere soggetta a penalità.

2. Cambi di licite effettuate

Una chiamata posta sul carrello e ivi rilasciata può essere cambiata sotto la supervisione dell'Arbitro:

- a) se è illegale o inammissibile (nel qual caso la modifica è obbligatoria) non appena uno dei due compagni di sipario se ne accorga; o
- b) se l'Arbitro determina che è stata selezionata inavvertitamente o
- c) nell'ambito dei disposti dell'Articolo 25. Per quanto riguarda 25A deve essere notato che qualora l'attenzione di un giocatore venga attratta altrove mentre egli effettua la chiamata involontaria, la "pausa per pensare" deve essere considerata dal momento nel quale egli si renda conto del suo errore.

3. Alert e Spiegazioni

- a) Un giocatore che effettui una chiamata suscettibile di Alert così come stabilito nell'Appendice 3 deve obbligatoriamente avvertire il suo compagno di sipario, ed il compagno è a sua volta obbligato ad allertare dall'altro lato del sipario una volta che il carrello vi giunga. L'alert deve essere effettuato ponendo il cartellino di alert in una posizione chiaramente visibile dal compagno di sipario. E' responsabilità del giocatore che allerta di essere sicuro che l'Alert sia stato visto dal compagno di sipario. E' buona norma che l'avversario dimostri in qualche modo di averlo visto.
- b) Un giocatore, in un qualunque momento della licitazione, può richiedere al suo compagno di sipario, per iscritto, un'accurata e completa spiegazione delle chiamate avversarie. La risposta deve anch'essa essere effettuata per iscritto.
- c) Per tutto il tempo che va dall'inizio della licitazione fino al completamento del gioco, ciascun giocatore riceve informazioni in merito al significato di chiamate e/o a spiegazioni, unicamente dal suo compagno di sipario. Le domande effettuate durante il gioco dovrebbero essere a loro volta effettuate per iscritto, con l'apertura chiusa. L'apertura viene risolleata dopo che la risposta sia stata fornita. Pertanto l'Arbitro non può fare domande per conto di un giocatore dall'altro lato del sipario durante la licita o il gioco.

4. Modifica delle Rettifiche quando i sipari siano in uso

- a) Un'irregolarità che sia stata passata attraverso il sipario è soggetta all'applicazione dei normali Articoli del Codice, con le seguenti precisazioni:
 - i. Una chiamata inammissibile – vedi l'Articolo 35 – deve obbligatoriamente essere corretta
 - ii. qualora un giocatore violi il Codice e, inavvertitamente (altrimenti, può essere applicato l'Articolo 72C), l'irregolarità venga passata attraverso il sipario dal suo compagno di sipario quest'ultimo ha accettato la chiamata per conto della propria linea nelle situazioni nelle quali il Codice permetta di accettare all'avversario di sinistra¹⁶

¹⁶ Vedi l'Articolo 29.

- b) Prima che un'irregolarità sia passata attraverso il sipario, il colpevole o il suo compagno di sipario dovrebbero attirare su di essa l'attenzione dell'Arbitro. La chiamata effettuata in violazione del Codice non dovrà essere accettata e dovrà essere corretta senza altra rettifica (ma vedi il precedente punto a) ii); ogni altra irregolarità dovrà essere oggetto di rettifica e l'Arbitro si deve assicurare che solo una licitazione interamente legale sia passata attraverso il sipario. Nessun giocatore che si trovi dall'altro lato del sipario dovrà essere informato in merito agli avvenimenti, a meno che questo non venga richiesto dall'applicazione del Codice.
- c) Il compagno di sipario dovrebbe cercare di prevenire l'effettuazione di un attacco iniziale fuori turno. Qualunque attacco iniziale fuori turno dovrà essere ritirato senza ulteriori rettifiche qualora vi sia attirata l'attenzione prima che il sipario venga aperto. Altrimenti:
- i. quando il sipario sia stato aperto senza alcun colpevole contributo del partito innocente (e l'altro difensore non abbia attaccato a carta scoperta) trova applicazione l'Articolo 54;
 - ii. quando il partito del dichiarante abbia aperto il sipario l'attacco è accettato. Il dichiarante *in pectore* diviene il dichiarante effettivo (vedi Artt. 54B1,54B2). Può trovare applicazione l'Articolo 72C.
 - iii. quando vengano esposti due attacchi da parte del partito in difesa senza nessun contributo della linea del dichiarante, quello erroneo diviene una carta penalizzata maggiore; altrimenti, se il sipario è stato aperto dalla linea del dichiarante dalla parte del sipario dell'attacco fuori turno, l'attacco fuori turno viene ritirato ed è INA per il compagno.
 - iv. per quanto riguarda una carta esposta da parte del partito del dichiarante vedi l'Articolo 48.
- d) Quando venga effettuata una chiamata soggetta all'obbligo di alert, vedi il precedente punto 3.
- e) Quando un giocatore utilizzi più tempo del normale per effettuare la sua chiamata, non rappresenta un'infrazione attrarre l'attenzione sulla circostanza. Tuttavia, il suo compagno di sipario non dovrebbe farlo.
- f) Qualora un giocatore che si trova dalla parte del sipario che in quel momento riceve il carrello, ritenga che ci sia stata una percepibile variazione di tempo e, di conseguenza, possa esserci una informazione non autorizzata, egli dovrebbe, secondo i disposti dell'Articolo 16B2, chiamare l'Arbitro. Egli può agire in questi termini in qualunque momento precedente l'attacco iniziale e prima che il sipario venga aperto.
- g) Il mancare di comportarsi come stabilito in f) può persuadere l'Arbitro che sia stato il compagno ad attirare l'attenzione sulla variazione di tempo. In questo caso può quindi ben decidere che non ci sia stata alcuna percepibile variazione di tempo, e di conseguenza nessuna informazione non autorizzata. Un ritardo fino a 20 secondi nel passaggio del carrello non è ritenuto significativo.
- h) Comunque, se i giocatori non hanno variato casualmente il tempo del passaggio del carrello come suggerito nel punto 1, un ritardo anche inferiore ai 20 secondi potrebbe risultare significativo.
- i) Per quanto riguarda l'applicazione dell'Art. 24, quando le due linee sono corresponsabili dell'irregolarità, le carte esposte vengono ritirate e sono INA per entrambe.

APPENDICE 5
PROCEDURA DI LINE-UP
(Adottata il 01/01/2020)

Posizioni negli Incontri a Squadre

A ciascuna squadra viene assegnato il ruolo di squadra di casa o squadra ospite un numero approssimativamente uguale di volte, salvo diversa indicazione da parte dell'Organizzatore del Torneo. L'assegnazione viene fatta al momento del sorteggio. Il diritto di scegliere o meno gli avversari varia in accordo con questa Normativa di Line-Up.

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

Il diritto di scegliere gli avversari compete alla squadra designata per giocare nella posizione di Nord-Sud in sala aperta. Tuttavia, l'Organizzatore del Torneo ha facoltà di prevedere il meccanismo di Blind Line-Up di cui al punto 2¹⁷.

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

a) Incontri di un solo tempo, di sola andata

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

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

Le squadre siederanno nella posizione di Nord-Sud in sala aperta una volta ciascuna, e il diritto di scegliere gli avversari varierà di conseguenza, secondo quanto stabilito al punto 2.

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 4 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

¹⁷ Tanto in questa circostanza, che nelle seguenti dove si offra una diversa opzione all'Organizzatore del Torneo, si intende che la stessa deve obbligatoriamente averlo chiaramente specificato prima dell'inizio della competizione. Se così non fosse, la normativa non sarà derogabile.

L'Arbitro Responsabile procederà come al precedente punto a), offrendo alternativamente il diritto di scelta per ogni singolo tempo. Tuttavia, qualora l'incontro si svolga con un numero dispari di segmenti, varrà quanto segue:

1) Incontro diviso in tre tempi

La squadra vincitrice del sorteggio avrà due opzioni:

- (a) Potrà decidere in quale dei tre segmenti intende esercitare il suo diritto di scelta, così lasciando agli avversari tale diritto nei due segmenti rimanenti o
- (b) Potrà lasciare che la squadra avversaria selezioni uno dei tre segmenti quale quello dove intende esercitare il suo diritto di scelta, così ottenendo i rimanenti due segmenti.

2) Incontro diviso in almeno cinque tempi

Si seguirà la procedura di cui al punto a) fino a che non rimangano tre segmenti, dopo di che si continuerà come al punto b1.

4. Spareggi in ogni tipo di competizione a squadre

Qualora si renda necessario provvedere ad uno spareggio, in un incontro a KO terminato in parità alla fine del gioco dei board previsti, o negli estremi casi di incontri con sistema Round Robin e Swiss o Danese di cui rispettivamente ai punti 7a1g e 7a2g delle norme integrative all'Articolo 78, 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 *suddenddeath* l'Arbitro sorteggerà il diritto di scelta, il quale avrà valore fino al termine dell'incontro.

5. Modifica dei diritti di cui alla procedura di Line-Up per le squadre che utilizzino Convenzioni Non Abituali

Nelle competizioni a squadre nelle quali sia permesso o esplicitamente autorizzato l'uso delle Convenzioni Non Abituali (c.d. Brown Sticker), ci si comporterà come segue:

- a) qualora una soltanto delle due squadre impieghi una o più coppie che utilizzino Convenzioni Non Abituali, la squadra in questione perderà ogni diritto di cui ai punti precedenti. Tale modifica dei diritti varrà anche quando la squadra non schieri in quella sessione alcuna delle coppie che utilizzino tali Convenzioni Non Abituali.
- b) Le coppie che utilizzino tali convenzioni dovranno essere presenti al tavolo con un anticipo di cinque minuti rispetto al tempo stabilito; le eventuali penalità per ritardo decorreranno da tale tempo anticipato;
- c) Qualora entrambe le squadre abbiano nella formazione coppie che utilizzino Convenzioni Non Abituali, varranno le regole di cui ai punti precedenti, anche nel caso in cui tali coppie non venissero schierate.

Le coppie interessate avranno il solo ulteriore obbligo di essere presenti al tavolo con cinque minuti di anticipo.

APPENDICE 6
MODULO PER CONVENZIONI BROWN-STICKER
(Adottata il 01/01/2006)

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

1. APERTURE

Coppia: _____ Competizione: _____

Apertura a livello di _____ in situazione di vulnerabilità _____

Mostra:

Dettagliata descrizione delle risposte:

Risposte e ridichiarazioni senza interferenza:

Con quale mano può il rispondente passare sull'apertura?

Significato di ogni altra risposta e replica:

Accordi in situazioni competitive:

Risposte dopo il Contro avversario

(includendo il passo, il surcontro, e i possibili sviluppi)

Risposte dopo interferenza avversaria:

Risposte dopo il contro del quarto di mano:

Risposte dopo interferenza del quarto di mano:

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)-?

APPENDICE 7

TABELLE DI CONVERSIONE VP - IMP

(Conformi alla Normativa WBF)

Si riportano per comodità di consultazione le tabelle di conversione IMP in VP punteggio da 0 a 20, adottate dalla WBF dal 2013.

Le tabelle sono disponibili in due versioni: nuove tabelle in scala continua e tabelle discrete, similari alla vecchia tabella 0-25, da utilizzarsi tipicamente quando il programma di gestione della gara non permetta l'utilizzo delle tabelle continue.

Si raccomanda l'uso delle prime ogni volta che sia possibile.

Tabella continua da 3 a 16 board

n° Board	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Diff IMP														
0	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00
1	10,71	10,61	10,55	10,50	10,47	10,44	10,41	10,39	10,37	10,36	10,34	10,33	10,32	10,31
2	11,38	11,20	11,08	10,99	10,92	10,86	10,81	10,77	10,74	10,71	10,68	10,66	10,63	10,61
3	12,01	11,76	11,59	11,46	11,35	11,27	11,20	11,14	11,09	11,05	11,01	10,97	10,94	10,91
4	12,61	12,29	12,07	11,90	11,77	11,67	11,58	11,50	11,43	11,38	11,33	11,28	11,24	11,20
5	13,18	12,80	12,53	12,33	12,18	12,05	11,94	11,85	11,77	11,70	11,64	11,58	11,53	11,48
6	13,71	13,28	12,98	12,75	12,57	12,42	12,29	12,18	12,09	12,01	11,94	11,87	11,81	11,76
7	14,22	13,74	13,41	13,15	12,94	12,77	12,63	12,51	12,41	12,31	12,23	12,16	12,09	12,03
8	14,70	14,18	13,81	13,53	13,31	13,12	12,96	12,83	12,71	12,61	12,52	12,43	12,36	12,29
9	15,15	14,60	14,20	13,90	13,65	13,45	13,28	13,14	13,01	12,90	12,80	12,71	12,62	12,55
10	15,58	15,00	14,58	14,25	13,99	13,78	13,59	13,43	13,30	13,18	13,07	12,97	12,88	12,80
11	15,99	15,38	14,94	14,59	14,32	14,09	13,89	13,72	13,58	13,45	13,33	13,23	13,13	13,04
12	16,37	15,74	15,28	14,92	14,63	14,39	14,18	14,00	13,85	13,71	13,59	13,48	13,38	13,28
13	16,73	16,09	15,61	15,24	14,93	14,68	14,46	14,28	14,11	13,97	13,84	13,72	13,61	13,52
14	17,08	16,42	15,92	15,54	15,22	14,96	14,74	14,54	14,37	14,22	14,08	13,96	13,85	13,74
15	17,40	16,73	16,23	15,83	15,50	15,23	15,00	14,80	14,62	14,46	14,32	14,19	14,07	13,97
16	17,71	17,03	16,52	16,11	15,78	15,50	15,26	15,05	14,86	14,70	14,55	14,42	14,29	14,18
17	18,00	17,31	16,79	16,38	16,04	15,75	15,50	15,29	15,10	14,93	14,77	14,64	14,51	14,39
18	18,28	17,59	17,06	16,64	16,29	16,00	15,74	15,52	15,33	15,15	14,99	14,85	14,72	14,60
19	18,54	17,84	17,31	16,89	16,53	16,23	15,97	15,75	15,55	15,37	15,21	15,06	14,93	14,80
20	18,78	18,09	17,56	17,12	16,77	16,46	16,20	15,97	15,76	15,58	15,41	15,26	15,13	15,00
21	19,01	18,33	17,79	17,35	16,99	16,68	16,42	16,18	15,97	15,79	15,62	15,46	15,32	15,19
22	19,23	18,55	18,01	17,58	17,21	16,90	16,63	16,39	16,18	15,99	15,81	15,66	15,51	15,38
23	19,44	18,76	18,23	17,79	17,42	17,11	16,83	16,59	16,37	16,18	16,01	15,85	15,70	15,56
24	19,64	18,97	18,43	17,99	17,62	17,31	17,03	16,78	16,57	16,37	16,19	16,03	15,88	15,74
25	19,83	19,16	18,63	18,19	17,82	17,50	17,22	16,97	16,75	16,55	16,37	16,21	16,06	15,92
26	20,00	19,34	18,82	18,38	18,01	17,69	17,41	17,16	16,93	16,73	16,55	16,38	16,23	16,09
27		19,52	19,00	18,56	18,19	17,87	17,59	17,33	17,11	16,91	16,72	16,55	16,40	16,25
28		19,69	19,17	18,73	18,36	18,04	17,76	17,51	17,28	17,08	16,89	16,72	16,56	16,42
29		19,85	19,33	18,90	18,53	18,21	17,93	17,67	17,45	17,24	17,05	16,88	16,72	16,58
30		20,00	19,49	19,06	18,69	18,37	18,09	17,84	17,61	17,40	17,21	17,04	16,88	16,73
31			19,64	19,22	18,85	18,53	18,25	17,99	17,77	17,56	17,37	17,19	17,03	16,88
32			19,79	19,37	19,00	18,68	18,40	18,15	17,92	17,71	17,52	17,34	17,18	17,03
33			19,93	19,51	19,15	18,83	18,55	18,30	18,07	17,86	17,67	17,49	17,33	17,17

34	20,00	19,65	19,29	18,97	18,69	18,44	18,21	18,00	17,81	17,63	17,47	17,31
35		19,78	19,43	19,11	18,83	18,58	18,35	18,14	17,95	17,77	17,60	17,45
36		19,91	19,56	19,24	18,97	18,71	18,48	18,28	18,08	17,90	17,74	17,59
37		20,00	19,68	19,37	19,10	18,84	18,62	18,41	18,21	18,04	17,87	17,72
38			19,80	19,50	19,22	18,97	18,74	18,54	18,34	18,16	18,00	17,84
39			19,92	19,62	19,34	19,10	18,87	18,66	18,47	18,29	18,12	17,97
40			20,00	19,73	19,46	19,22	18,99	18,78	18,59	18,41	18,25	18,09
41				19,85	19,58	19,33	19,11	18,90	18,71	18,53	18,36	18,21
42				19,95	19,69	19,44	19,22	19,01	18,82	18,65	18,48	18,33
43				20,00	19,80	19,55	19,33	19,13	18,94	18,76	18,59	18,44
44					19,90	19,66	19,44	19,23	19,05	18,87	18,70	18,55
45					20,00	19,76	19,54	19,34	19,15	18,98	18,81	18,66
46						19,86	19,64	19,44	19,26	19,08	18,92	18,76
47						19,96	19,74	19,54	19,36	19,18	19,02	18,87
48						20,00	19,84	19,64	19,46	19,28	19,12	18,97
49							19,93	19,73	19,55	19,38	19,22	19,06
50							20,00	19,83	19,64	19,47	19,31	19,16
51								19,92	19,73	19,56	19,40	19,25
52								20,00	19,82	19,65	19,49	19,34
53									19,91	19,74	19,58	19,43
54									19,99	19,83	19,67	19,52
55									20,00	19,91	19,75	19,60
56										19,99	19,83	19,69
57										20,00	19,91	19,77
58											19,99	19,85
59											20,00	19,92
60												20,00

Tabella continua fino a 40 board (numeri più comuni)

n° Board	20	24	28	30	32	36	40
0	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00
1	10,28	10,25	10,24	10,23	10,22	10,21	10,20
2	10,55	10,50	10,47	10,45	10,44	10,41	10,39
3	10,82	10,75	10,70	10,67	10,65	10,61	10,58
4	11,08	10,99	10,92	10,89	10,86	10,81	10,77
5	11,34	11,22	11,14	11,10	11,07	11,01	10,96
6	11,59	11,46	11,35	11,31	11,27	11,20	11,14
7	11,83	11,68	11,56	11,52	11,47	11,39	11,32
8	12,07	11,90	11,77	11,72	11,67	11,58	11,50
9	12,30	12,12	11,98	11,91	11,86	11,76	11,68
10	12,53	12,33	12,18	12,11	12,05	11,94	11,85
11	12,76	12,54	12,37	12,30	12,23	12,12	12,02
12	12,98	12,75	12,57	12,49	12,42	12,29	12,18

13	13,19	12,95	12,76	12,67	12,60	12,46	12,35
14	13,41	13,15	12,94	12,85	12,77	12,63	12,51
15	13,61	13,34	13,13	13,03	12,95	12,80	12,67
16	13,81	13,53	13,31	13,21	13,12	12,96	12,83
17	14,01	13,72	13,48	13,38	13,29	13,12	12,98
18	14,20	13,90	13,65	13,55	13,45	13,28	13,14
19	14,39	14,08	13,82	13,72	13,62	13,44	13,29
20	14,58	14,25	13,99	13,88	13,78	13,59	13,43
21	14,76	14,43	14,16	14,04	13,93	13,74	13,58
22	14,94	14,59	14,32	14,20	14,09	13,89	13,72
23	15,11	14,76	14,47	14,35	14,24	14,04	13,87
24	15,28	14,92	14,63	14,50	14,39	14,18	14,00
25	15,45	15,08	14,78	14,65	14,54	14,32	14,14
26	15,61	15,24	14,93	14,80	14,68	14,46	14,28
27	15,77	15,39	15,08	14,94	14,82	14,60	14,41
28	15,92	15,54	15,22	15,09	14,96	14,74	14,54
29	16,08	15,69	15,37	15,23	15,10	14,87	14,67
30	16,23	15,83	15,50	15,36	15,23	15,00	14,80
31	16,37	15,97	15,64	15,50	15,37	15,13	14,92
32	16,52	16,11	15,78	15,63	15,50	15,26	15,05
33	16,66	16,24	15,91	15,76	15,62	15,38	15,17
34	16,79	16,38	16,04	15,89	15,75	15,50	15,29
35	16,93	16,51	16,16	16,01	15,87	15,62	15,41
36	17,06	16,64	16,29	16,14	16,00	15,74	15,52
37	17,19	16,76	16,41	16,26	16,11	15,86	15,64
38	17,31	16,89	16,53	16,38	16,23	15,97	15,75
39	17,44	17,01	16,65	16,49	16,35	16,09	15,86
40	17,56	17,12	16,77	16,61	16,46	16,20	15,97
41	17,67	17,24	16,88	16,72	16,57	16,31	16,08
42	17,79	17,35	16,99	16,83	16,68	16,42	16,18
43	17,90	17,47	17,10	16,94	16,79	16,52	16,29
44	18,01	17,58	17,21	17,05	16,90	16,63	16,39
45	18,12	17,68	17,32	17,15	17,00	16,73	16,49

46	18,23	17,79	17,42	17,26	17,11	16,83	16,59
47	18,33	17,89	17,52	17,36	17,21	16,93	16,69
48	18,43	17,99	17,62	17,46	17,31	17,03	16,78
49	18,53	18,09	17,72	17,56	17,40	17,13	16,88
50	18,63	18,19	17,82	17,65	17,50	17,22	16,97
51	18,72	18,28	17,91	17,75	17,59	17,31	17,07
52	18,82	18,38	18,01	17,84	17,69	17,41	17,16
53	18,91	18,47	18,10	17,93	17,78	17,50	17,25
54	19,00	18,56	18,19	18,02	17,87	17,59	17,33
55	19,08	18,65	18,28	18,11	17,95	17,67	17,42
56	19,17	18,73	18,36	18,20	18,04	17,76	17,51
57	19,25	18,82	18,45	18,28	18,13	17,84	17,59
58	19,33	18,90	18,53	18,37	18,21	17,93	17,67
59	19,41	18,98	18,61	18,45	18,29	18,01	17,76
60	19,49	19,06	18,69	18,53	18,37	18,09	17,84
61	19,57	19,14	18,77	18,61	18,45	18,17	17,92
62	19,64	19,22	18,85	18,69	18,53	18,25	17,99
63	19,72	19,29	18,93	18,76	18,61	18,33	18,07
64	19,79	19,37	19,00	18,84	18,68	18,40	18,15
65	19,86	19,44	19,08	18,91	18,76	18,48	18,22
66	19,93	19,51	19,15	18,99	18,83	18,55	18,30
67	19,99	19,58	19,22	19,06	18,90	18,62	18,37
68	20,00	19,65	19,29	19,13	18,97	18,69	18,44
69		19,72	19,36	19,20	19,04	18,76	18,51
70		19,78	19,43	19,26	19,11	18,83	18,58
71		19,85	19,49	19,33	19,18	18,90	18,65
72		19,91	19,56	19,40	19,24	18,97	18,71
73		19,97	19,62	19,46	19,31	19,03	18,78
74		20,00	19,68	19,52	19,37	19,10	18,84
75			19,74	19,59	19,44	19,16	18,91
76			19,80	19,65	19,50	19,22	18,97
77			19,86	19,71	19,56	19,28	19,03
78			19,92	19,77	19,62	19,34	19,10

79	19,98	19,82	19,68	19,40	19,16
80	20,00	19,88	19,73	19,46	19,22
81		19,94	19,79	19,52	19,27
82		19,99	19,85	19,58	19,33
83		20,00	19,90	19,63	19,39
84			19,95	19,69	19,44
85			20,00	19,74	19,50
86				19,80	19,55
87				19,85	19,61
88				19,90	19,66
89				19,95	19,71
90				20,00	19,76
91					19,81
92					19,86
93					19,91
94					19,96
95					20,00

Tabella IMP – VP scala 0 – 20 discreta

n° Board VP	6	7	8	9	10	12	14	16	20	32
10 - 10	0 - 0	0 - 0	0 - 0	0 - 0	0 - 0	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 2
11 - 9	1 - 2	1 - 2	1 - 3	1 - 3	1 - 3	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 5	3 - 7
12 - 8	3 . 4	3 - 5	4 . 6	4 . 6	4 . 6	5 - 7	5 - 8	5 - 8	6 - 9	8 - 12
13 - 7	5 - 7	6 - 8	7 - 9	7 - 9	7 - 9	8 - 11	9 - 12	9 - 12	10 - 14	13 - 18
14 - 6	8 . 10	9 - 11	10 - 12	10 - 12	10 - 13	12 - 15	13 - 16	13 - 17	15 - 19	19 - 24
15 - 5	11 - 13	12 - 14	13 - 16	13 - 16	14 - 17	16 - 19	17 - 21	18 - 22	20 - 25	25 - 32
16 - 4	14 - 17	15 - 18	17 - 20	17 - 21	18 - 22	20 - 24	22 - 26	23 - 28	26 - 31	33 - 40
17 - 3	18 - 21	19 - 23	21 - 25	22 - 26	23 - 27	25 - 30	27 - 33	29 - 35	32 - 39	41 - 50
18 - 2	22 - 26	24 - 28	26 - 30	27 - 32	28 - 34	31 - 37	34 - 40	36 - 43	40 - 48	51 - 61
19 - 1	27 - 32	29 - 35	31 - 38	33 - 40	35 - 42	38 - 46	41 - 50	44 - 53	49 - 60	62 - 76
20 - 0	33 +	36 +	39 +	41 +	43 +	47 +	51 +	54 +	61 +	77 +

INDICE

INTRODUZIONE ALL'EDIZIONE 2020.....	p.	2
-------------------------------------	----	---

NORME INTEGRATIVE

<i>alle Definizioni</i>	p.	3
-------------------------------	----	---

all'Articolo 4 – Accoppiamenti

1. Sostituti.....	p.	3
2. Abbandono in una gara a coppie		
a) Abbandono da parte di una coppia in una gara ove si utilizzino formule tipo Mitchell od Howell.....	p.	3
b) Abbandono da parte di una coppia in una gara ove si utilizzino altre formule.....	p.	4
3. Abbandono in una gara a squadre		
a) Abbandono da parte di una squadra in una gara ove si utilizzino formule tipo Swiss o Danese.....	p.	4
b) Abbandono da parte di una squadra in una gara ove si utilizzino formule tipo Round Robin con calcolo del risultato in VP.....	p.	4
4. Abbandono in una competizione individuale.....	p.	4

all'Articolo 5 – Assegnazione dei Posti

1. Posizione iniziale	p.	4
2. Line up	p.	4
3. Errata Posizione ai tavoli nelle Gare a Squadre		
a) Competizioni che si svolgano con il meccanismo del Round Robin o Swiss o Danese.....	p.	5
b) Incontri a K.O.....	p.	5
4. Coppie e squadre miste	p.	5

all'Articolo 8 – Sequenza dei Round

1. Tempo disponibile per ogni smazzata		
a) Gioco senza sipari		
1) Tornei a coppie.....	p.	6
2) Tornei a squadre.....	p.	6
b) Gioco con i sipari		
1) Tornei a coppie.....	p.	7
2) Tornei a squadre.....	p.	7
2. Sanzioni per gioco lento		
a) Competizioni a Coppie.....	p.	7
b) Competizioni a Squadre.....	p.	8

3.	Ritardo nella presentazione alla Gara	
a)	Competizioni a Coppie	
1)	Ritardo.....	p. 8
2)	Forfait	p. 8
b)	Competizioni a Squadre	
1)	Ritardo	
(a)	Incontri a K.O. o, comunque, nei quali il risultato finale sia espresso in I.M.P.	p. 8
(b)	Incontri con punteggio finale in Victory Points.....	p. 8
2)	Forfait	
(a)	Competizioni che si svolgano con i sistemi Swiss o Danese.....	p. 8
(b)	Competizioni che si disputino con il meccanismo del Round-Robin	p. 9
(c)	Competizioni a KO	p. 9
c)	Competizioni individuali.....	P. 9
4.	Registrazione del diagramma.....	p. 9
5.	Registrazione della Carta d'Attacco.....	p. 9

all'Articolo 12 – Poteri Discrezionali dell'Arbitro

1.	Punteggi arbitrari artificiali nelle competizioni a coppie	p. 10
2.	Punteggi arbitrari artificiali nelle competizioni Board-a-match.	p. 10
3.	Attribuzione di un punteggio arbitrare	p. 10

all'Articolo 13 – Numero errato di carte

Carta in eccesso	p. 11
------------------------	-------

all'Articolo 16 – Informazioni Autorizzate e Non Autorizzate

Uso di Informazioni da parte di un giocatore	P. 11
Informazioni non autorizzate da altre fonti	P. 11

all'Articolo 18 – Licite

1.	Effettuazione di una licita con i Bidding Box	p. 12
2.	Effettuazione di una licita quando i sipari sono in uso	p. 12
3.	Licite a salto.....	p. 12
4.	Strumenti elettronici	p. 12

all'Articolo 20 – Ricapitolazione e Spiegazione delle Chiamate

Intervento dell'Arbitro.....	p. 12
Spiegazione delle chiamate	P. 12
Procedura incorretta	P. 12

<i>all'Articolo 21 – Informazione Errata</i>	p. 13
<i>all'Articolo 23 – Chiamata Paragonabile</i>	p. 13
23C Linea innocente danneggiata	p. 13
<i>all'Articolo 25 – Cambi di chiamata legali e illegali</i>	
Chiamata involontaria	p. 13
<i>all'Articolo 26 – Chiamata ritirata- restrizioni di attacco</i>	p. 14
<i>all'Articolo 27 – licita insufficiente</i>	
27D Partito innocente danneggiato	p. 14
<i>all'Articolo 36 – Contro e surcontro inammissibili</i>	p. 14
<i>all'Articolo 40 – Accordi di Coppia</i>	p. 14
<i>all'Articolo 43 – Limitazioni del Morto</i>	
Penalità del morto.....	p. 15
43B2(b)	p. 15
43B3	p. 15
<i>all'Articolo 64 – Procedura dopo la consumazione di una renonce</i>	
Ripetute renonce nello stesso seme da parte dello stesso giocatore	p. 16
Renonce commessa da entrambe le linee	p. 17
<i>all'Articolo 70 – Richieste e concessioni cancellate</i>	
Obiettivo Generale	p. 17
<i>all'Articolo 73 – Comunicazione, tempo, inganno</i>	p. 17
<i>all'Articolo 74 – Condotta ed Etichetta</i>	
Referti Arbitrali.....	p. 17
Violazione della procedura	p. 18
<i>all'Articolo 76 – Spettatori</i>	
1. Spettatori	p. 18
2. Capitano non Giocatore.....	p. 18
3. Spettatori in un incontro a squadre	p. 18

4. Responsabilità degli spettatori	p.	18
--	----	----

all'Articolo 78 – Metodi di calcolo del Punteggio

1. VictoryPoints	p.	18
2. Margini di vittoria	p.	19
3. Punteggio per la squadra che riposa	p.	19
4. Punteggio per la coppia che riposa	p.	19
5. Spareggi nelle competizioni individuali		
a) gara disputata in più fasi.....	p.	19
b) gara disputata in un'unica fase.....	p.	19
6. Spareggi nelle gare a coppie		
a) gara disputata in più tempi.....	p.	20
b) gara disputata in un tempo unico.....	p.	20
7. Spareggi nelle gare a squadre		
a) Classifica determinata dai diversi Victory Point		
1) Negli incontri all'Italiana (Round Robin)		
(a) Due squadre in parità	p.	21
(b) Tre o più squadre in parità	p.	21
2) Nelle competizioni disputate secondo il sistema Swiss o il sistema Danese	p.	21
b) Negli incontri a K.O.	p.	22
8. Spareggi nelle gare a squadre con formula Board-a-match		
a) Incontro disputato su più fasi		
1) Competizione in cui ogni squadra incontra tutte le altre lo stesso numero di volte e di board.....	p.	22
2) Competizioni in cui si adottino altre formule	p.	22
b) Incontro disputato su più fasi.....	p.	22
78D Regolamento della gara.....	p.	22

all'Articolo 79 – Prese vinte

1. Trascrizione e/o registrazione del risultato		
a) Score cartaceo		
1) Nei tornei individuali ea coppie.....	p.	22
2) Nei tornei a squadre.....	p.	22
b) Utilizzo di apparecchiature elettroniche (ad es. BridgeMate)	p.	23
2. Discordanza nella trascrizione del risultato.....	p.	23

all'Articolo 80 – Regolamenti e Organizzazione

1. Arbitro del Torneo.....	p.	23
2. Organizzazione ed allestimento dell'area di gioco.....	p.	23

all'Articolo 81 – L'Arbitro

1. Doveri e Poteri.....	p.	23
2. Procedure tecniche.....	p.	23

all'Articolo 87 – Board non conforme

1. Carte imbussolate in modo non corrispondente al diagramma	p.	23
2. Punteggi per board con carte non conformi all'originale		
a) Un solo punteggio	p.	24
b) Due punteggi	p.	24
c) Tre punteggi		
1) Punteggi tutti diversi tra loro	P.	24
2) Due migliori ed uno peggiore	p.	24
3) Uno migliore e due peggiori	p.	24
4) Punteggi tutti uguali	p.	24

agli Articoli 92 – Diritto ad appellarsi e 93 – Procedura per il Reclamo

1. Diritto alla revisione	p.	24
2. Tempo per la presentazione della richiesta di revisione	p.	25
3. Procedura per la richiesta di revisione	p.	25
4. Procedura per il ricorso all' ex C.N.G.	p.	25
5. Errore tecnico	p.	25
6. Comitato tecnico	p.	25
7. Accettazione della decisione	p.	26

APPENDICE 1 – NORMATIVA SISTEMI

1. Obbiettivi	p.	27
2. Definizioni		
2.1 Generali	p.	27
2.2 Sistemi HUM	p.	27
2.3 Classificazione dei Sistemi	p.	28
2.4 Convenzioni e Trattamenti BrownSticker	p.	28
2.5 Segnalazioni Criptate	p.	29
2.6 Aperture Casuali	p.	29
3. Sistemi Permessi negli eventi FIGB	p.	29
4. Documentazione relativa ai sistemi	p.	30
5. Carta delle convenzioni e fogli supplementari	p.	30
6. Difesa contro convenzioni 'BrownSticker'	p.	31
7. Numero dei Sistemi permessi.....	p.	31
8. Regolamento apertura 1SA	p.	31

APPENDICE 2 – NORMATIVA DELLE PSICHICHE

1. Chiamate Psichiche ed Azioni Simili Basate su Accordi di coppia	p.	32
2. Restrizioni	p.	32

APPENDICE 3 – NORMATIVA DI ALERT

1. Preambolo.....	p.	34
2. Normativa – Annunci.....	p.	34
3. Pre-alert	p.	37
4. Procedura	p.	37

APPENDICE 4 – NORMATIVA DEL GIOCO CON I SIPARI

1. Descrizione delle Operazioni	p.	38
2. Cambi di licite effettuate	p.	39
3. Alert e spiegazioni	p.	40
4. Modifica delle Rettifiche quando i sipari siano in uso	p.	40

APPENDICE 5 – PROCEDURA DI LINE-UP

Posizioni negli incontri a squadre	p.	41
1. Competizioni che si svolgano con i sistemi Swiss o Danese ..	p.	41
2. Competizioni che si svolgano con il sistema Round Robin (girone all'italiana).....	p.	41
3. Competizioni a K.O.	p.	41
4. Spareggi in ogni tipo di competizione a squadre.....	p.	42
5. Modifica dei diritti di cui alla procedura di Line-Up per le squadre che utilizzino Convenzioni Non Abituali.....	p.	42

APPENDICE 6 – MODULO PER CONVENZIONI BROWN STICKER ..

p. 43

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

p. 44

INDICE

p. 49