



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

Norme Integrative al
Codice Internazionale del Bridge

Edizione 2026 a cura della
Scuola Arbitrale

Approvate dal Consiglio Federale con Delibera n. 24/2026 del 25/02/2026
Entrata in vigore stabilita dal Consiglio Federale con Delibera n. 28/2026 del 17/03/2026

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

PREMESSA ALL'EDIZIONE 2026

Le Norme Integrative 2020 chiariavano e normavano il Codice del Bridge di Gara 2017, con l'introduzione del concetto di annuncio e la conseguente modifica alla normativa di alert.

Questo documento integra quelle norme, riportando tutte le successive modifiche avvenute nel corso degli anni, che sono:

29/11/2023: nuova normativa sipari

23/03/2026: nuova normativa sistemi

04/05/2026: nuove norme integrative agli articoli 23 e 27

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:

Ovvero, includendo i 5' di massima tolleranza:

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

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 arbitrali artificiali nelle competizioni a coppie

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

2. Punteggi arbitrali artificiali nelle competizioni Board-a-Match

Nel caso di assegnazione di un punteggio arbitrale 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 arbitrale artificiale 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 arbitrale

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 arbitrale 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 arbitrali 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 arbitrare. 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 arbitrare 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

Il comma 23A3 viene interpretato in modo molto ampio, stabilendo che ogni chiamata legale sostitutiva ha lo stesso scopo di quella cancellata, ossia quello di ottenere il miglior risultato per la propria linea. Pertanto, in tutte le gare sotto la giurisdizione della Federazione Italiana Gioco Bridge ogni chiamata legale sostitutiva è da considerarsi paragonabile a quella cancellata.

In applicazione del comma 23C l'arbitro determinerà se il partito innocente ha subito un danno per il tramite dell'infrazione con particolare riferimento alle informazioni ottenute dal compagno del colpevole per effetto della chiamata cancellata. In tal caso assegnerà un punteggio equitativo in applicazione dell'articolo 12C1b. In nessun caso l'articolo 16 sarà coinvolto.

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 16C 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.

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

In applicazione del comma 27D l'arbitro determinerà se il partito innocente ha subito un danno per il tramite dell'infrazione con particolare riferimento alle informazioni ottenute dal compagno del colpevole per effetto della chiamata cancellata. In tal caso assegnerà un punteggio equitativo in applicazione dell'articolo 12C1b. In nessun caso l'articolo 16 sarà coinvolto.

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 Convenzioni Speciali o Sistemi Altamente Convenzionali nella normativa sistemi, che ne definisce la possibile utilizzazione nelle diverse manifestazioni. La FIGB può autorizzare l'organizzazione di eventi di categoria 4 e in quel contesto delega all'organizzatore la possibilità di definire e regolare ulteriori "Speciali accordi di coppia". Per organizzare manifestazioni dove sia possibile utilizzare Convenzioni Speciali e/o Sistemi Altamente Convenzionali, ove non previsto dalle disposizioni generali, l'organizzatore dovrà comunque 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.

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 board⁶. Se la parità permane,
2) si giocherà un board⁹ per volta, fino a che una delle due squadre non si troverà in testa (suddenddeath).

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..

⁶ 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 impuginate 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 23/03/2026)

1. Preambolo

1.1 Scopo della normativa

Gli obiettivi di questa normativa sono:

1. fornire un regolamento di base tale da garantire che gli eventi sotto il patrocinio della FIGB possano essere gestiti correttamente, dando alla federazione stessa e a tutti gli organizzatori la possibilità di scegliere il grado di complessità appropriato per ogni gara;
2. dare la possibilità di giocare contro sistemi diversi senza svantaggi sostanziali rispetto a coppie con una maggiore familiarità con gli stessi;
3. garantire che i giocatori non abbiano dubbi su ciò che ci si aspetta da loro per quanto riguarda la preparazione e presentazione del materiale relativo ai sistemi.

In tutta questa appendice "punti onori" indica i punti Milton-Work (A=4, K=3, Q=2, J=1).

1.2 Metodi proibiti

Sono proibiti i seguenti metodi:

1. aperture casuali: è proibito aprire una mano la quale, per accordo, possa contenere meno di 8 punti onori, e per la quale non siano fornite ulteriori definizioni;
2. nessun segnale difensivo: è proibito non assegnare alcun significato al valore delle carte usate per attaccare, per scartare o per rispondere a colore.

2. Definizioni

2.1 Sistemi Altamente Convenzionali (SAC, noti come HUM "high unusual methods")

Sono SAC tutti i sistemi che prevedano una o più delle seguenti caratteristiche:

- a. un passo in situazione di apertura in prima o seconda posizione include mani con 13 o più punti onori; in tal caso, ai fini di questa normativa, le chiamate successive degli avversari sono da considerarsi interventi e non aperture;
- b. un'apertura a livello di uno può essere più debole di un passo in mani con la stessa distribuzione;
- c. un'apertura a livello di uno in prima o seconda posizione può essere effettuata con 7 o meno punti onori;
- d. un'apertura a livello di uno sostanzialmente(*) esclude una specifica lunghezza in un seme specifico, essendo possibili in quel seme sia lunghezze maggiori che minori;
- e. un'apertura a livello di uno sostanzialmente(*) mostra quattro o più carte in un seme specifico oppure quattro o più carte in un diverso seme specifico.

(*) nei punti (d) ed (e) sopra, l'avverbio "sostanzialmente" sta ad indicare che le condizioni sono verificate anche se l'insieme delle eccezioni, qualora presenti, sia molto piccolo e/o costituito da mani significativamente più forti.

2.2 Convenzioni Speciali (CS, note internazionalmente come "brown sticker")

Le seguenti convenzioni sono classificate come CS:

- a. Qualunque apertura dal livello di 2 Fiori a quello di 3 Picche che verifica simultaneamente le due condizioni seguenti:
 - può essere effettuata con 9 o meno punti onori
 - non c'è un seme di almeno 4 carte comune a tutte le versioni con meno di 13 puntiECCEZIONE (Multicolor): un'apertura a livello di due in un minore che mostri una sottoapertura in un maggiore di natura monocoloro o mani con almeno 16 punti onori o equivalenti distribuzionali.
- b. Un'interferenza su un'apertura naturale a livello di uno a colore che non prometta almeno quattro carte in un colore conosciuto.

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

ECCEZIONE: una licita che mostri soltanto mani con almeno 16 punti onori

ECCEZIONE: una surlicita, anche a salto, che chieda al compagno di licitare Senza Atout con il fermo nel colore di apertura.

- c. Qualunque interferenza su apertura naturale o qualsiasi apertura che mostri una bicolore e possa essere effettuata con tre o meno carte alternativamente in uno dei due colori.
- d. Segnalazioni criptate: metodi di segnalazione nel gioco della carta grazie ai quali il significato convogliato sia inintelligibile al dichiarante a causa di una qualche chiave disponibile solo ai difensori.

Ai fini di questa normativa, sono da considerarsi naturali tutte le aperture di uno in un minore che, pur potendo essere effettuate con una o due carte, sono generalmente naturali e non forzanti, promettendo il colore indicato oppure una mano bilanciata o tricolore.

2.3 Classificazione dei Sistemi

I sistemi, allo scopo di facilitarne il riconoscimento e la gestione, saranno identificati da un colore secondo le seguenti indicazioni:

Verde: questa categoria raggruppa tutti i sistemi naturali che soddisfano i seguenti criteri:

- A. non è un Sistema Altamente Convenzionale (SAC)
- B. tutte le aperture a livello di uno sono naturali e non forzanti
- C. le aperture a livello di uno sono in lungo corto
- D. tutte le risposte a livello di uno su aperture a livello di uno sono naturali
- E. tutti gli interventi non a salto su aperture naturali a livello di uno a colore sono naturali

Arancione: questa categoria contiene tutti i sistemi che non sono verdi ma che comunque rispettano i criteri A e B relativi ai sistemi verdi.

Blu: in questa categoria ricadono i sistemi a base di fiori o quadri forte che soddisfano i seguenti criteri:

- A. non è un Sistema Altamente Convenzionale (SAC)
- B. le aperture di uno nel nobile e di un senza sono naturali e non forzanti
- C. l'apertura di uno in uno dei due minori ha sempre almeno 15 punti o equivalenti distribuzionali, non indica un seme specifico ed è forzante
- D. l'apertura di uno nell'altro minore può essere artificiale ma comunque non forzante
- E. le aperture a livello di uno in un nobile sono in lungo corto
- F. tutte le risposte a livello di uno su aperture a livello di uno, ad esclusione dell'apertura forte, sono naturali
- G. tutti gli interventi non a salto su aperture naturali a livello di uno a colore sono naturali

Viola: appartengono a questa categoria i sistemi che non sono blu ma comunque soddisfano i requisiti A, B, C e D relativi ai sistemi blu.

Rosso: raggruppa tutti i sistemi che non ricadono nelle precedenti categorie ma che comunque non sono Sistemi Altamente Convenzionali (SAC)

Giallo: identifica tutti i Sistemi Altamente Convenzionali (SAC)

3. Sistemi Permessi negli eventi FIGB

In relazione ai sistemi permessi, i vari eventi saranno divisi nelle seguenti categorie:

Categoria 1: negli eventi di questa categoria tutti i sistemi sono permessi, inclusi sistemi altamente convenzionali (SAC) e convenzioni speciali (CS). Qualora si tratti di un evento a squadre, ogni squadra con almeno una coppia che usi SAC e/o CS cederà i diritti di seduta ad ogni squadra che non utilizzi tali metodi. Gli altri diritti di seduta rimarranno inalterati.

Categoria 2: negli eventi di questa categoria è proibito l'utilizzo di SAC. Possono essere giocate fino a tre CS. Qualora si tratti di un evento a squadre, ogni squadra con almeno una coppia che usi CS cederà i diritti di seduta ad ogni squadra che non utilizzi tali metodi. Gli altri diritti di seduta rimarranno inalterati.

Categoria 3: negli eventi di questa categoria è proibito l'utilizzo di SAC e di convenzioni speciali CS.

Categoria 4: l'organizzatore di un evento di questa categoria stabilisce quali siano i sistemi permessi. Qualora non lo faccia, l'evento sarà considerato di categoria 3. Qualora l'evento non sia un torneo di associazione, il regolamento sistemi dovrà essere approvato dalla FIGB.

4. Documentazione relativa ai sistemi

In tutte le competizioni dove sistemi rossi sono permessi, ogni coppia che usi un Sistema Altamente Convenzionale (SAC, qualora permesso) o un sistema rosso, in aggiunta alla normale compilazione della carta delle convenzioni e dei fogli addizionali, deve consegnare in anticipo, in accordo con il regolamento della competizione, il sistema completo che sarà sottoposto alla verifica da parte dell'organizzazione.

In tutte le competizioni nelle quali siano permesse Convenzioni Speciali (CS), ogni coppia che usi una o più Convenzioni Speciali, in aggiunta alla normale compilazione della carta delle convenzioni e dei fogli addizionali, deve consegnare in anticipo, in accordo con il regolamento della competizione, i moduli specifici, che saranno sottoposti alla verifica da parte dell'organizzazione e saranno parte integrante della carta delle convenzioni.

Anche le coppie che non hanno l'obbligo di farlo, sono incoraggiate a consegnare l'intero sistema all'inizio di una competizione. In ogni decisione arbitraria, una coppia che ha presentato il proprio sistema completo potrà beneficiare del supporto integrale che il sistema fornisce per una spiegazione data al tavolo.

In caso di mancanza o incompletezza della documentazione relativa ai sistemi (carta delle convenzioni, fogli addizionali, moduli CS e sistema completo quando richiesti) l'Arbitro Responsabile della manifestazione ha facoltà di vietare in tutto o in parte l'utilizzo di tali metodi e/o sistemi.

5. Carta delle convenzioni e fogli supplementari

È richiesto che tutti i partecipanti illustrino completamente tutte le proprie convenzioni e quei metodi che possano richiedere l'approntamento di una difesa. A questo scopo il frontespizio della carta delle convenzioni dovrà contenere:

- a. tutte le aperture convenzionali;
- b. tutte le risposte deboli o convenzionali alle aperture a livello di uno;
- c. tutti gli interventi convenzionali su aperture naturali a livello di uno.

Questi metodi dovranno essere spiegati e completamente sviluppati (inclusi gli accordi in competizione) nell'apposita sezione all'esterno o all'interno della carta delle convenzioni, oppure, qualora non vi fosse sufficiente spazio, nei fogli supplementari.

Qualora una coppia utilizzi una qualsiasi licita che avrebbe dovuto essere elencata nel frontespizio della carta delle convenzioni, ma che è stata omessa, esisterà una consistente ipotesi che gli avversari siano stati danneggiati per la mancata possibilità di approntare una difesa e l'arbitro potrà assegnare per questo un punteggio arbitrario.

6. Difesa contro convenzioni speciali o SAC

Una coppia potrà preparare difese scritte contro le Convenzioni Speciali di qualsiasi sistema e contro i Sistemi Altamente Convenzionali. Tali difese verranno consegnate agli avversari al tavolo in due copie e saranno considerate parte integrante della carta delle convenzioni di entrambe le coppie. Nel caso di Convenzioni Speciali, una coppia può invece decidere di utilizzare la difesa scritta indicata nel modulo apposito compilato dagli avversari. In tal caso questa difesa sarà considerata far parte della sola carta delle convenzioni della coppia che gioca la Convenzione Speciale.

APPENDICE 2
NORMATIVA DELLE PSICHICHE
(Adottata il 23/03/2026)

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 proibiti.
- 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**

- L'apertura 2♦ potrà essere annunciata Multi se l'opzione debole è nel range 6-10 PO. Ogni altra ipotesi dovrà essere allertata.
- Le aperture 2♥ e 2♠ potranno essere annunciate come "deboli" se sono nel range 6-10 PO. Ogni altra ipotesi dovrà essere allertata.
- 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 arbitrale"***

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 licite⁷:

- 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.

⁷ 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 29/11/2023)

1. Sipari in uso: descrizione della strumentazione

I sipari standard costituiscono una barriera fisica che permette ad ogni giocatore, nel corso del periodo dichiarativo, di interagire soltanto con un avversario, detto compagno di sipario, non consentendogli di comunicare né con l'altro avversario né con il compagno. Nord sarà il compagno di sipario di Est e Sud sarà quello di Ovest. Parte integrante della strumentazione sono quattro bidding box ed un carrello, sul quale verranno depositati i cartellini licitativi e che passerà sotto al sipario in modo da permettere a tutti di vedere lo sviluppo della dichiarazione. Nel corso del gioco della carta il sipario è costruito in modo tale da poter essere aperto il minimo indispensabile per permettere a tutti di vedere le carte del morto e quelle giocate da ogni giocatore.

2. Sipari in uso: corretta procedura

All'inizio di una sessione, o comunque quando al tavolo c'è avvicendamento di giocatori, il sipario sarà aperto, per permettere alle due coppie di scambiarsi saluti, venire a conoscenza dei metodi dell'avversario e concordare eventuali difese contro di essi. Il carrello verrà poi posto al centro del tavolo e Nord sistemerà il board da giocare al centro del carrello, avendo cura di verificarne la corretta orientazione. L'apertura verrà adesso chiusa e così rimarrà durante l'intero periodo licitativo. I giocatori estrarranno le carte dal board, le conteranno e ne prenderanno visione. Da questo momento fino alla fine della dichiarazione verrà ripetuta la seguente procedura meccanica, dove solo Nord e Sud muoveranno il carrello, alternativamente, a seconda del lato dove siede il giocatore di turno in quel momento:

- il carrello verrà tirato dal proprio lato interamente o perlomeno in modo tale da rendere visibili tutte le chiamate fino a quel momento effettuate (questo non influenza la responsabilità della presa visione dei cartellini dichiarativi, che è personale).
- I giocatori effettueranno le loro chiamate, al proprio turno. Una chiamata si intenderà effettuata quando il relativo cartellino è stato rilasciato sul carrello. La prima chiamata di ogni giocatore dovrà toccare il margine inferiore sinistro del proprio scomparto dichiarativo e ogni chiamata successiva dovrà essere ordinatamente e compattamente affiancata verso destra. I giocatori effettueranno le chiamate nel modo più silenzioso possibile. Allo scopo di evitare il trasferimento di informazioni per effetto di chiamate troppo rapide da parte dell'avversario, sarà permesso rallentare volontariamente il gioco: Nord e Sud lo faranno riposizionando il carrello al centro del tavolo quando lo riterranno temporalmente opportuno, Est e Ovest lo faranno rilasciando la propria chiamata sul tavolo di fronte a loro anziché sul carrello (che sarà in tal caso effettuata a tutti gli effetti) e trasferendola sul carrello solo quando lo riterranno temporalmente opportuno.
- La procedura di alert è descritta nella relativa sezione di queste norme. Eventuali domande verranno poste in forma scritta e così verranno date le relative risposte.
- Il carrello verrà riposizionato al centro del tavolo, il che renderà noto ai giocatori dall'altro lato del sipario che è il loro turno di chiamare o che comunque la licitazione si è conclusa.

Al termine della dichiarazione, dopo che tutti i giocatori avranno avuto l'opportunità di rivedere la licitazione (opportunità equivalente al diritto di ottenerne la ricapitolazione), essi riporranno i cartellini dichiarativi nei loro bidding box. A questo punto un componente della linea del giocante (in caso di tutti passo non vi sarà gioco) rimuoverà il carrello e posizionerà il board al centro del tavolo dove rimarrà fino a che il gioco non sarà terminato e un punteggio non sarà stato concordato. L'attacco iniziale verrà effettuato a sipario chiuso e soltanto uno tra dichiarante e morto lo aprirà o chiederà che esso venga aperto. Il gioco proseguirà adesso come senza sipari

ma, nel caso in cui un giocatore, al proprio turno, voglia porre una domanda (inevitabilmente al proprio compagno di sipario), lo farà, sempre in forma scritta, avendo prima chiuso il sipario per poi riaprirlo una volta ottenuta la risposta.

3. Sipari in uso: principi generali della procedura arbitrale

Quando un'irregolarità avviene a sipario chiuso non è infrequente che decadano i presupposti, spesso legati al trasferimento di informazioni non autorizzate, per cui la norma del codice è stata scritta. Nel seguito verranno descritte tutte le più comuni situazioni di intervento arbitrale ma il seguente principio generale si applicherà se l'irregolarità è avvenuta a sipario chiuso, creando tre procedure nettamente distinte:

X1 - *L'arbitro è stato chiamato prima che l'irregolarità sia passata dall'altro lato del sipario:* in questo caso l'arbitro semplicemente correggerà l'irregolarità e le informazioni derivanti da essa saranno a disposizione di ogni partito innocente rispetto ad essa.

X2- *L'arbitro è stato chiamato quando l'irregolarità è già passata dall'altro lato del sipario e c'è un solo partito colpevole:* in questo caso l'arbitro applicherà la norma prevista dal codice senza sipari. Le informazioni derivanti dall'irregolarità sono a disposizione del partito innocente e non sono autorizzate per quello colpevole.

X3 - *L'arbitro è stato chiamato quando l'irregolarità è già passata dall'altro lato del sipario e i due partiti sono per questo corresponsabili:* In questo caso l'arbitro convaliderà tutte le irregolarità che senza sipari sarebbero potute essere accettate e cancellerà tutte le altre. L'arbitro farà proseguire il gioco informando i giocatori che al termine lui assegnerà un punteggio arbitrale in via equitativa qualora riterrà che il risultato sia stato influenzato dall'utilizzo delle informazioni che si sono rese disponibili per la corresponsabilità delle due coppie. Non c'è comunque alcuna proibizione diretta all'uso di tali informazioni (16B non trova applicazione). Qualora l'arbitro determini che ci sono le premesse per l'applicazione dell'articolo 72C contro uno o entrambi i partiti, egli assegnerà un unico punteggio arbitrale alle due linee (non attribuirà pertanto uno "split score"). Farà questo determinando in via equitativa cosa sarebbe accaduto se l'infrazione imputata al partito che ne trae vantaggio non fosse avvenuta.

In che modo l'avversario di un partito colpevole di una irregolarità avvenuta a sipario chiuso può rendersi corresponsabile? La procedura corretta nel gioco con i sipari è tale che, se correttamente seguita, sostanzialmente impedisce ad una irregolarità di passare attraverso il sipario senza che entrambi i partiti ne siano responsabili. Se infatti l'irregolarità in fase dichiarativa è commessa da Nord/Sud, Est/Ovest chiameranno su di essa prima che passi attraverso il sipario, rendendosi corresponsabili; se invece l'irregolarità è commessa da Est/Ovest, saranno Nord/Sud a spingere il carrello, rendendosi a loro volta corresponsabili. In fase di attacco iniziale, essendo l'apertura del sipario controllata dalla linea del giocante, il seguire la corretta procedura inevitabilmente crea corresponsabilità. È quindi cruciale che l'arbitro determini, per scegliere tra **X2** e **X3**, se la corretta procedura è stata seguita. Qualora non ci sia accordo tra i due partiti e l'arbitro non abbia elementi per determinare quale sia il caso, verrà sempre applicato **X3**, come se i due partiti fossero corresponsabili.

Il gioco con i sipari non modifica in alcun modo l'applicazione degli articoli 9B e 11. Ogni giocatore, incluso l'eventuale morto, è responsabile di chiamare l'arbitro quando è stata posta l'attenzione su di una irregolarità. Il mancare di farlo può portare sia alla perdita del diritto ad una rettifica immediata sia ad un intervento arbitrale nel caso uno dei due partiti abbia tratto vantaggio dalla mancata chiamata tempestiva dell'arbitro. In quest'ultimo caso l'arbitro assegnerà un punteggio diverso ai due partiti, rimuovendo il vantaggio ottenuto da una linea per la mancata chiamata dell'arbitro ma mantenendo il risultato dell'altra linea (comprensivo di eventuali interventi arbitrali causati dall'infrazione).

4. Sipari in uso: prima dell'inizio della dichiarazione

4.1 - Sipario non conforme o board posto sul tavolo ruotato di 90°: nel caso che, per qualsiasi motivo, uno o più board debbano essere giocati con Nord compagno di sipario di Ovest, la procedura dei sipari rimane invariata salvo che sarà Ovest anziché Nord a posizionare il board sul carrello e saranno Est ed Ovest a muovere il carrello durante la dichiarazione, anziché Nord e Sud. Questo permetterà, per esempio, a giocatori con mobilità ridotta di sedere fissi ad un tavolo anche nel caso il movimento preveda per loro di giocare alcuni board in Nord/Sud ed altri in Est/Ovest.

\$.2 - Responsabilità per il gioco di un board errato: qualora venga giocato un board non previsto per quel tavolo in quel turno l'arbitro riterrà principale responsabile la coppia che ha l'onere di posizionare il board sul carrello. L'altra coppia sarà ritenuta responsabile solo se avrà attivamente contribuito a far sì che il board errato venisse giocato o se è fissa a quel tavolo per l'intera sessione.

5. Sipari in uso: durante la dichiarazione

5.1 - Cambi di chiamata permessi: Un giocatore può cambiare una chiamata se trova applicazione l'articolo 25A, come senza sipari. A questo scopo è consentito al giocatore che vuol cambiare la chiamata di riportare rapidamente il carrello dal proprio lato per evitare che il suo compagno chiami successivamente. Questo è però sotto la sua responsabilità e, se il cambio non verrà poi permesso dall'arbitro, le informazioni derivanti dal movimento inaspettato del carrello saranno non autorizzate per il compagno.

5.2 - Cambi di chiamata non permessi: un giocatore non può cambiare una chiamata al di fuori di quanto permesso sopra. Il farlo costituisce una irregolarità ed essa deve essere cancellata, se non è passata dall'altro lato del sipario, come stabilito in **X1**. Un avversario non può accettarla, diversamente da quanto vale nel gioco senza sipari. Se un cambio di chiamata irregolare viene irregolarmente passato attraverso il sipario, troveranno applicazione i dispositivi di cui in **X2** o **X3**, a seconda del caso.

5.3 - Dichiarazioni insufficienti o chiamate fuori turno: esse costituiscono un'irregolarità che non può essere accettata né chiamandovi sopra né spingendo il carrello sotto al sipario, in virtù di **X1**. Se una tale irregolarità viene spinta oltre il sipario troveranno applicazione **X2** o **X3**, a seconda del caso.

5.4 - Chiamate inammissibili: una qualsiasi chiamata inammissibile è un'irregolarità che non può essere accettata né chiamandovi sopra né spingendo il carrello sotto al sipario, in virtù di **X1**. Se tale irregolarità viene spinta oltre il sipario troveranno applicazione **X2** o **X3**, a seconda del caso. In applicazione di **X3**, l'arbitro agirà come indicato negli articoli 36,37,38 e 39 come se l'avversario di sinistra avesse successivamente chiamato.

5.5 - Carte esposte durante la dichiarazione: questa è una irregolarità e le carte devono essere ritirate se il sipario non viene prima aperto, in virtù di **X1**, essendo a disposizione del compagno di sipario se innocente rispetto all'irregolarità. Se il sipario viene aperto troveranno applicazione **X2** o **X3**, a seconda del caso.

5.6 - Spiegazioni incerte: qualora un giocatore ammetta di aver dimenticato l'accordo di coppia ma sia sicuro che tale accordo risulta comprovato da una prova scritta ed egli voglia che tale informazione venga data all'avversario, l'arbitro darà questa spiegazione al giocatore che la richiede ma le informazioni derivanti dal reperimento del significato della chiamata saranno non autorizzate per il compagno del colpevole e autorizzate per gli avversari. L'arbitro non trasferirà

mai informazioni da un lato all'altro del sipario, in nessun caso; le uniche informazioni che può riferire sono quelle presenti in una prova scritta.

5.7 - Rimozione dei cartellini dal carrello a dichiarazione non terminata: un giocatore che rimuove dal carrello i propri cartellini licitativi nell'apparente intento di passare è ritenuto essere passato. Un giocatore che, non avendo visto uno o più cartellini dichiarativi, ritira dal carrello i propri per ottemperare alla corretta procedura, pensando che la dichiarazione sia terminata (e quindi non con l'intento di passare), non ha a tutti gli effetti fatto alcuna dichiarazione in quel turno di chiamata. Nel caso vi siano dubbi riguardo al fatto che un giocatore abbia visto o meno tutti i cartellini, l'arbitro giudicherà che la chiamata di passo è stata effettivamente effettuata quando essa è una logica alternativa nella sequenza dichiarativa del momento e deciderà diversamente quando essa non lo è.

5.8 - Variazioni di tempo fonte di informazioni non autorizzate: nel gioco con i sipari l'arbitro applicherà l'articolo 16B, in relazione alle pause per pensare, soltanto quando un giocatore ha impiegato per dichiarare un tempo più lungo (o in rarissimi casi, più breve) del normale e ciò è stato percepito dall'altro lato. Una pausa inferiore ai 20" non verrà normalmente considerata fonte di informazioni non autorizzate ma ci saranno casi dove tale variazione sarà percepibile anche al di sotto di questo limite, in funzione della rapidità dei giocatori o della sequenza dichiarativa. Il fatto che un giocatore veda il suo compagno di sipario pensare, anche lungamente, non costituisce una condizione sufficiente alla trasmissione di una informazione non autorizzata. Per questo motivo la chiamata dell'arbitro dal lato di colui che ha pensato, non solo non costituisce una base sufficiente per l'intervento arbitrale, ma anzi indebolisce la posizione del partito chiamante perché l'arbitro avrà più difficoltà a determinare se l'informazione non autorizzata sia o meno stata trasferita. In questi casi l'arbitro deciderà sempre che non c'è stata informazione non autorizzata a meno che la pausa sia stata concordemente così lunga che è impossibile che non sia stata percepita. L'arbitro si comporterà analogamente se la chiamata avverrà, se pur dal lato corretto, dopo l'apertura del sipario.

5.9 - Lettura delle variazioni di tempo: qualora l'arbitro abbia appurato che c'è stata una lentezza eccessiva da un lato del sipario e un giocatore dall'altro lato del sipario abbia fatto una azione che utilizza l'informazione conseguente, egli modificherà il risultato anche qualora non sia leggibile quale giocatore dei due dall'altro lato abbia pensato, all'unica condizione che sia stato effettivamente il suo compagno a pensare o comunque a contribuire al rallentamento in modo decisivo.

6. Sipari in uso: durante il gioco della carta

6.1 - Attacco iniziale fuori turno a carta scoperta: un attacco iniziale fuori turno è una irregolarità e deve essere ritirato se il sipario non viene prima aperto, in virtù di **X1**, essendo a disposizione del compagno di sipario se innocente rispetto all'irregolarità. Se il sipario viene aperto troveranno applicazione **X2** o **X3**, a seconda del caso. In applicazione di **X3**, se non è visibile un attacco regolare a carta scoperta (un eventuale attacco regolare a carta coperta viene ritirato), l'attacco verrà convalidato e, se nessuna altra carta è stata giocata, il morto in potenza scoprirà le proprie carte e eventuali carte del vivo che siano state esposte (anche tutte) verranno ritirate. Se il vivo in potenza ha scoperto tutte le carte pensando di essere morto e il morto in potenza ha chiamato una carta il gioco proseguirà e il risultato ottenuto sarà valido. Se infine è presente un attacco regolare a carta scoperta, l'attacco regolare rimarrà come carta giocata e quello irregolare ed eventuali altre carte esposte verranno ritirate. In ognuno dei tre casi, l'arbitro si riserverà comunque di assegnare un punteggio arbitrale finale (vedi **X3** sopra).

6.2 - Diritti del morto: se un difensore commette un'irregolarità e, a causa del sipario, il dichiarante potrebbe non vederla, il morto, in deroga all'articolo 43A1(b), può richiamare l'attenzione su di essa.

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 svolgono 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 2⁸.

2. Competizioni che si svolgono 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

⁸ 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 Speciali

Nelle competizioni a squadre nelle quali sia permesso o esplicitamente autorizzato l'uso delle Convenzioni Speciali, ci si comporterà come segue:

- a) qualora una soltanto delle due squadre impieghi una o più coppie che utilizzino Convenzioni Speciali, la squadra in questione perderà ogni diritto di cui ai punti precedenti. Tale modifica dei diritti varrà anche quando la squadra non schiererà in quella sessione alcuna delle coppie che utilizzino tali Convenzioni Speciali.
- 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 Speciali, 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
(Adottata il 23/03/2026)

Modulo Convenzione Speciale di Apertura

<i>Nomi:</i>	<i>posizione</i>	<i>1a</i>	<i>2a</i>	<i>3a</i>	<i>4a</i>
<i>Dichiarazione di apertura:</i>	<i>vulnerabilità</i>				
<i>Indica:</i>	<i>tutti in prima</i>				
<i>Descrizione dettagliata:</i>	<i>noi in prima</i>				
	<i>noi in zona</i>				
	<i>tutti in zona</i>				

Risposte e ridichiarazioni senza intervento

Con quali mani il rispondente passa sull'apertura?

Altre risposte e ridichiarazioni:

Accordi competitivi

Risposte dopo il contro dell'avversario (inclusi passo, surcontro e sviluppi previsti)

Risposte dopo l'intervento dell'avversario:

Ridichiarazioni dopo il contro del quarto di mano sulla risposta:

Ridichiarazioni dopo gli interventi del quarto di mano:

Difesa proposta per fronteggiare questa convenzione:

Modulo Convenzione Speciale di Intervento

<i>Nomi:</i>		<i>compagno passato</i>	<i>sì</i>	<i>no</i>
<i>su apertura di:</i>	<i>che indica:</i>	<i>vulnerabilità</i>		
<i>l'intervento di:</i>	<i>mostra:</i>	<i>tutti in prima</i>		
<i>Descrizione dettagliata:</i>		<i>noi in prima</i>		
		<i>noi in zona</i>		
		<i>tutti in zona</i>		

Risposte e ridichiarazioni se il compagno dell'apertore passa

Con quali mani il compagno passa sull'intervento?

Altre risposte e ridichiarazioni:

Accordi competitivi

Risposte dopo il contro del compagno dell'apertore (inclusi passo, surcontro e sviluppi previsti)

Risposte dopo dichiarazione del compagno dell'apertore:

Ridichiarazioni dopo la riapertura di contro dell'apertore:

Ridichiarazioni dopo che l'apertore contra la risposta del compagno:

Difesa proposta per fronteggiare questa convenzione:

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
Diff IMP							
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	6	7	8	9	10	12	14	16	20	32
VP										
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 +