



ALBO ARBITRI - SCUOLA ARBITRALE ITALIANA

Convention  
Arbitrale 2011  
Salsomaggiore  
Terme (PR) –  
7/09 Gennaio  
2011



Disciplina Sportiva  
Associata al **Coni**

**Gli Articoli 13, 14, 15 - Esegesi**

| di Maurizio DI SACCO

# Sommario

<i>Introduzione</i> .....	- 4 -
<i>Introduzione agli Articoli - 13 (Numero Errato di Carte), 14 (Carta Mancante) e 15 (Gioco di un Board Sbagliato)</i> .....	- 5 -
<b>ARTICOLO 13 - NUMERO ERRATO DI CARTE</b> .....	- 5 -
<i>13A - L'Arbitro ritiene che si possa giocare normalmente</i> .....	- 5 -
<i>13B - Punteggio arbitrato e possibile penalità</i> .....	- 6 -
<i>13C - Gioco completato</i> .....	- 6 -
<i>13D - Nessuna chiamata è stata effettuata</i> .....	- 8 -
<i>13D1</i> .....	- 8 -
<i>13D2</i> .....	- 8 -
<i>13D2a</i> .....	- 8 -
<i>13D2b</i> .....	- 8 -
<i>13E - Collocazione o spostamento di una carta</i> .....	- 9 -
<i>13F - Carta in eccesso</i> .....	- 9 -
<b>ARTICOLO 14 - CARTA MANCANTE</b> .....	- 10 -
<i>14A - Mano riscontrata incompleta prima che cominci il gioco</i> .....	- 10 -
<i>14A1</i> .....	- 10 -
<i>14A2</i> .....	- 10 -
<i>14A3</i> .....	- 10 -
<i>14B - Mano riscontrata incompleta successivamente</i> .....	- 11 -
<i>14B1</i> .....	- 11 -
<i>14B2/3</i> .....	- 15 -
<i>14C - Informazioni derivanti dalla ricollocazione di una carta</i> .....	- 15 -
<b>ARTICOLO 15 - GIOCO DI UN BOARD SBAGLIATO</b> .....	- 16 -
<i>15A - I giocatori non hanno già giocato il board</i> .....	- 16 -
<i>15A1</i> .....	- 16 -
<i>15A2</i> .....	- 16 -

*15B - Uno o più giocatori hanno già giocato il board in precedenza..... - 16 -*

*15C - Riscontrato durante il periodo licitativo..... - 17 -*

## *Introduzione*

*Questo documento non è che una parte di uno molto più ampio, contenente molti esempi esplicativi dell'argomento ivi trattato.*

*Vi viene dato a parte, in modo da poter utilizzare gli esempi in occasione di esercitazioni pratiche. L'opera completa verrà pubblicata sul sito federale, nell'area dedicata.*

*Seguendo l'esempio di altri, recenti documenti, e con l'ausilio di manuali di comunicazione visiva da me consultati allo scopo, le varie parti sono state scritte utilizzando colori diversi, così da aiutare il lettore a riconoscere i contrasti, e ad avere - spero - una maggiore facilità di memorizzazione.*

*Buona lettura,*

*Maurizio Di Sacco*

## **ARTICOLI - 13 (NUMERO ERRATO DI CARTE), 14 (CARTA MANCANTE) E 15 (GIOCO DI UN BOARD SBAGLIATO)**

*Tre Articoli, questi, che si occupano di irregolarità procedurali strettamente legate agli aspetti organizzativi: numero di carte sbagliate, o accoppiamento erroneo. La caratteristica principale che li accomuna è il tendere a salvare comunque il risultato di una mano, anche quando sembra compromesso da vizi di varia natura, ed è un principio, questo, che l'arbitro deve imparare a conoscere e ad applicare in ogni possibile circostanza.*

*Con l'edizione 2008 del Codice, vengono enunciati per la prima volta due principi: lasciar proseguire fino ad ottenere un risultato, riservandosi di aggiustare le cose solo alla fine (nel 13); neanche il partito innocente può sottrarsi alle sue responsabilità in merito al cercare di ottenere un risultato valido, ed è anzi chiamato a collaborare a pieno (nel 15).*

### **ARTICOLO 13 - NUMERO ERRATO DI CARTE**

**A. *L'Arbitro ritiene che si possa giocare normalmente***

Quando l'Arbitro determini che una o più mani del board contengano un numero errato di carte (ma vedi Articolo 14) ed un giocatore con una mano non corretta abbia fatto una chiamata, allora, quando l'Arbitro ritenga che la smazzata possa essere corretta e giocata, la smazzata sarà giocata in questo modo senza che ci sia un cambio di chiamata. Al termine l'Arbitro potrà attribuire un punteggio arbitrale.

*Poco da dire, visto che l'Articolo è di per sé molto chiaro. Tuttavia, vale la pena di ricordare che è questa la parte dell'Articolo che di norma l'arbitro dovrà applicare - non a caso è la prima - e non, come erroneamente ritenuto da alcuni (per non dire molti) la lettera D. Da quando è stato introdotto il Codice 2008, sembra infatti essere passato il messaggio secondo il quale l'arbitro non deve mai intervenire, riservandosi in ogni caso di assegnare un punteggio arbitrale.*

*Non è però così quando la licita sia già iniziata, perché in quel caso l'arbitro, prima di scegliere di far continuare il gioco - come ha ancora il potere di fare, e che deve scegliere quale opzione se solo è possibile - deve valutare attentamente quale possa essere l'impatto dello spostamento della carta in questione sul risultato finale.*

*Tuttavia, vale il principio secondo il quale, nel dubbio, si deve lasciar proseguire o, in altre parole, secondo il quale la mano deve essere immediatamente interrotta solo se appare impossibile ottenere un risultato normale.*

*Da notare che in nessun caso potrà essere permesso un cambio di chiamata giustificato dallo spostamento della carta.*

**B. Punteggio arbitrale e possibile penalità**

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

*Nient'altro che il complemento di quanto detto sopra, peraltro inutile, dato che già in "A" si parla della possibilità di assegnare un punteggio arbitrale. Vale casomai la pena di rilevare che né in "A", né in questa lettera, appare mai, come invece accadeva tristemente nell'edizione 1997 del Codice, la dizione "Artificiale" relativa a "Punteggio Arbitrale". Quell'aberrazione, che obbligava ad assegnare un massimo di 3 IMP a favore di chi, innocente, ne aveva persi magari 12(!), è per fortuna scomparsa.*

*Nel caso dell'Articolo 13 questa importante modifica è rilevante solo nel caso di incontri a squadre, ma altrove (specie nel caso dell'Articolo 16C) può avere un importante impatto anche nelle manifestazioni a coppie (e individuali).*

**C. Gioco completato.**

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

*Nessuna discrezione questa volta: se il gioco è già terminato non rimane che assegnare un punteggio arbitrato, tuttavia, in un incontro a squadre bisognerà necessariamente tenere conto del risultato all'altro tavolo, sempre che ce ne sia uno. Operativamente: qualora la mano non sia ancora stata giocata nell'altra sala, l'arbitro utilizzerà il potere di ordinare la nuova smazzatura della mano (Articolo 6D3). Quindi, qualora le due squadre disponessero dall'inizio dell'intero gruppo di mani da giocarsi, duplicate dall'organizzazione (come, tipicamente, nei Campionati a Salsomaggiore), la prima cosa da farsi sarà correre nell'altra sala ed impedire il gioco di quella mano, se solo ancora possibile (licita non ancora iniziata, o comunque ad uno stadio iniziale, e non significativo; se fosse questo il caso, l'arbitro dovrà valutare la situazione con la massima attenzione, prima di decidere per l'annullamento).*

*Se, invece, la mano era già stata giocata nell'altra sala, non rimane che applicare l'Articolo 86D, come riportato nel testo di 13C. Vediamo:*

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

[...]

### **D. Risultato ottenuto all'altro tavolo**

Nel gioco a squadre, quando l'Arbitro assegni un punteggio arbitrato (tranne le assegnazioni derivanti dall'applicazione dell'Articolo 6D2) e sia stato ottenuto un risultato<sup>1</sup> tra gli stessi contendenti ad un altro tavolo, egli può assegnare un punteggio arbitrato in IMPs o in total point (e dovrebbe agire in tal modo quando quel risultato appaia favorevole al partito innocente) .

*L'argomento è tutt'altro che semplice, ma, in sintesi, l'arbitro dovrà valutare il risultato dell'altro tavolo, ed assegnare un punteggio arbitrato in IMP che sia conseguente. Se, ad esempio, il contratto dall'altro lato fosse stato del tutto normale - una manche a NT con 28 punti sulla linea, e dieci facili prese disponibili - sarà sufficiente assegnare 0 IMP, ma qualora il risultato sia stato anomalo, la situazione sarà diversa.*

---

<sup>1</sup> Qualora il gioco del board tra i due contendenti sia cominciato ad un altro tavolo, esso dovrà essere completato.

*D. Nessuna chiamata è stata effettuata*

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

1. L'Arbitro dovrà correggere la discrepanza, e se nessun giocatore aveva visto le carte di un altro dovrà richiedere che il board venga giocato normalmente.

*Eccoci finalmente alla situazione che si presenta con maggiore frequenza: i giocatori si accorgono di avere una carta di più, o una di meno (o magari più d'una). Il punto 1. presenta la situazione più semplice: nessuno ha ancora visto carte che non gli spettavano, così che, una volta ristabilito l'ordine, non ci saranno ulteriori conseguenze.*

2. Quando l'Arbitro determini che una o più tasche del board contenevano un errato numero di carte, e che un giocatore ha visto una o più carte appartenenti alla mano di un altro, se l'Arbitro ritiene:
  - (a) che è improbabile che l'informazione non autorizzata possa interferire con il normale svolgimento della licita e del gioco, l'Arbitro permetterà allora che il board venga giocato ed il risultato venga registrato. Se egli in seguito dovesse giudicare che l'informazione possa avere influenzato l'esito del board, l'Arbitro dovrà modificare il risultato e potrebbe penalizzare un eventuale colpevole.

*Non così semplice è invece la situazione quando un giocatore sia venuto in possesso di un'INA, vedendo una carta non sua. Tuttavia - ed è questo il punto che ha portato a fare confusione con 13A - tutto ciò che l'arbitro deve per il momento fare è ripristinare la corretta distribuzione, far proseguire il gioco, e riservarsi di intervenire in seguito se necessario. In sostanza, deve ignorare il punto (b) successivo, e per un'ottima ragione: non è mai possibile stabilire da subito se l'INA sia rilevante o meno. Può infatti benissimo darsi che la visione di un Asso sia del tutto inutile, mentre quella di un due sia essenziale. L'arbitro dovrebbe quindi non solo guardare tutte le carte, per decidere, ma anche analizzare la mano in ogni suo possibile risvolto. Assurdo.*

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

*Alla luce di quanto sopra, si può serenamente affermare che questo punto non è MAI da applicarsi.*



*E. Collocazione o spostamento di una carta*

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

*Questo non è certo uno degli Articoli più chiari: non è certo lo spostamento meccanico della carta - come potrebbe sembrare leggendo distrattamente - a rappresentare un'INA (quale?), bensì la conoscenza del fatto che il compagno di chi vede spostare quella carta, può ora dedurre che una qualche azione sia stata intrapresa proprio perché quella carta precedentemente c'era (o, simmetricamente, non intrapresa perché mancava).*

*Non si tratta di un'INA da poco, in qualche caso. Per esempio, un giocatore che aveva aperto, dopo che gli è stata tolta una carta passa su un forzante; oppure uno che aveva in precedenza fatto una licita debole, improvvisamente effettua un forzante che sarebbe tecnicamente assurdo.*

*F. Carta in eccesso*

Qualunque carta in eccesso che non appartenga alla smazzata viene rimossa quando reperita. La licitazione ed il gioco continueranno senza che ne vengano condizionati. Se si dovesse scoprire che tale carta era stata giocata in una presa ormai completata potrebbe essere assegnato un punteggio arbitrale.

*Questo Articolo ha colmato una lacuna: il Codice 1997 infatti, non copriva questo argomento, argomento divenuto importante soprattutto nell'era delle mani preduplicate. Non si può tuttavia dire che la soluzione proposta sia un gran che.*

*Se la carta in più non è stata giocata in una presa oramai coperta, la soluzione è tanto insoddisfacente quanto banale: si va avanti come se niente fosse accaduto, ed il risultato finale viene segnato come se niente di sbagliato fosse accaduto. Questa è tra l'altro l'ipotesi di gran lunga più probabile: non appena venga giocato un "doppione", è facile che il proprietario della carta "gemella" si metta a strillare "quella ce l'ho anch'io!"*

*Se, invece, dovesse accadere che la carta in eccesso sia già stata giocata in una presa oramai completata, senza che sia possibile tornare indietro (come accadrebbe invece in una presa appena completata), allora l'arbitro potrà assegnare un punteggio arbitrare.*

*Il Codice è colpevolmente silente in merito alle condizioni che dovrebbero determinare l'assegnazione di tale punteggio, e la materia è così fresca che non ci sono delibere in merito del WBF Laws Committee, né pronunciamenti ufficiali di alcun organo. Possiamo dare qualche indicazione di massima: attribuite un punteggio arbitrare se quella carta ha modificato le proprietà di una presa, in particolare determinandone il proprietario, e comunque se questo ha avuto un effetto insanabile sul proseguo del gioco, come quando un giocatore ha adottato una linea di gioco che non avrebbe altrimenti scelto.*

*In quel caso, dovrete stabilire che cosa sarebbe potuto accadere se quella sfortunata circostanza non si fosse verificata, e attribuire un punteggio arbitrare di conseguenza, ricordando che colui che aveva 14 carte è il colpevole (non ha contato le sue carte).*

#### **ARTICOLO 14 - CARTA MANCANTE**

**A. Mano riscontrata incompleta prima che cominci il gioco**

Quando si scopra, prima che venga scoperto l'attacco iniziale, che una o più mani contengono meno di 13 carte, senza che nessun'altra ne abbia più di 13, l'Arbitro compirà una ricerca di ogni carta mancante, e:

1. se la carta viene trovata viene riposta nella mano incompleta.
2. se la carta non può essere ritrovata, l'Arbitro ricostruisce la mano utilizzando un altro mazzo di carte.
3. la licitazione ed il gioco continuano normalmente, senza che venga alterata alcuna delle chiamate effettuate; la mano così ricomposta sarà ritenuta aver sempre contenuto dall'inizio alla fine tutte le sue carte, senza soluzione di continuità.

*Uno dei pochi Articoli che si preoccupi di spiegare in dettaglio cosa deve fare operativamente l'arbitro. Come tale, non richiede nessuna spiegazione: bisognerà semplicemente seguire le istruzioni; pur tuttavia, è necessario non dimenticare la lettera C, per la quale valgono gli stessi commenti fatti per 13E.*

## B. *Mano riscontrata incompleta successivamente*

Quando si scopra, in qualunque momento successivo all'esposizione dell'attacco iniziale (e fino al termine del Periodo di Correzione), che una o più mani contengono meno di 13 carte, senza che nessun'altra ne abbia più di 13, l'Arbitro effettuerà una ricerca della carta mancante, e:

1. se la carta viene ritrovata fra le carte giocate trova applicazione l'Articolo 67.

*"Ora incomincian le dolenti note a farmisi sentire"! Si comincia con un'ovvietà: se la carta è scomparsa causa il fatto che sono state giocate due carte in una presa, non è questo l'Articolo da leggere, bensì il 67 (le parti pertinenti sono evidenziate):*

## **ARTICOLO 67 - PRESA DIFETTOSA**

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

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

1. Per rettificare l'aver omesso di giocare in una presa, il colpevole fornisce una carta che può legalmente giocare.
2. Per rettificare il gioco di troppe carte in una presa dovranno essere applicati gli articoli 45E (quinta carta giocata in una presa) o 58B (carte giocate simultaneamente dalla stessa mano).

*Cerchiamo di esplicitare, riportando i riferimenti normativi contenuti in 67A2.*

*Se la carta in meno deriva dall'aver giocato due carte nella presa appena conclusasi, allora, ancora una volta, è altrove che bisogna guardare, e precisamente in 45E:*

## **ARTICOLO 45 – CARTA GIOCATO**

[...]

### E. *Quinta carta giocata in una presa*

1. La quinta carta giocata in una presa da un difensore diventa una carta penalizzata, soggetta all'Articolo 50, a meno che l'Arbitro non ritenga che si fosse intesa quale carta di attacco in una presa, nel qual caso trovano applicazione gli Articoli 53 o 56.

*Se, quindi, quella carta extra è stata sfilata per pura distrazione da un difensore, ovvero esposta involontariamente, si tratta di una semplice carta penalizzata, soggetta alle disposizioni pertinenti (così note che il Codice non si dà pena di rimandarvi).*

*Se, invece, il giocatore in questione aveva inteso giocare nella presa successiva - ma allora doveva essere assai distratto se ha poi invocato l'arbitro perché aveva una carta di meno, dato che è quello l'argomento che ci ha portato fin qui!!! - ci sono nuovamente dei rimandi, in particolare agli Articoli 53 e 56:*

### **ARTICOLO 53 – ATTACCO FUORI TURNO ACCETTATO**

*A. Attacco fuori turno trattato come attacco corretto*

Ogni attacco a carta scoperta fuori turno può essere trattato come un attacco corretto (ma vedi l'Articolo 47E1). Esso diventa un attacco corretto se il dichiarante, o ciascuno dei due difensori, come può succedere, lo accetta, facendo un'esplicita dichiarazione in tal senso, o se viene effettuata una giocata dalla mano che è successiva in rotazione rispetto all'attacco irregolare (ma vedi C). Se non vi è tale accettazione o giocata regolarizzatrice, l'Arbitro richiederà che l'attacco sia fatto dalla mano cui spettava (e vedi l'Articolo 47B).

*B. Il giocatore sbagliato gioca una carta sull'attacco irregolare del dichiarante*

Se il difensore alla destra della mano dalla quale è stato effettuato l'attacco fuori turno del dichiarante gioca dopo l'attacco irregolare (ma vedi C), l'attacco rimane e si applica l'Articolo 57.

*C. Attacco regolare successivo all'attacco irregolare*

Atteso il rispetto dell'Articolo 53A, se il turno di attacco spettava ad un avversario del giocatore che ha attaccato fuori turno, quell'avversario può fare il suo attacco regolare nella presa in cui è stata commessa l'infrazione senza che la sua carta sia considerata come giocata in risposta all'attacco irregolare. Quando questo accada, l'attacco regolare rimane, e tutte le carte giocate erroneamente in questa presa possono essere ritirate. Trova applicazione l'Articolo 16D ma non vi sarà alcuna ulteriore rettifica.

### **ARTICOLO 56 – ATTACCO FUORI TURNO DI UN DIFENSORE**

Vedi Articolo 54D.

2. Quando il dichiarante contribuisca ad una presa con una quinta carta dalla sua mano o dal morto, detta carta viene riposta nella mano senza ulteriori rettifiche, a meno che l'Arbitro non ritenga che fosse intesa quale carta di attacco in una presa, nel qual caso trova applicazione l'Articolo 55.

*Qualora il colpevole sia invece il dichiarante, la soluzione è banale: o il giocatore in questione intendeva giocare nella presa successiva, e allora, se la giocata era fuori turno bisognerà leggere l'Articolo 55:*

## ARTICOLO 55 – ATTACCO FUORI TURNO DEL DICHIARANTE

### A. Attacco del dichiarante accettato

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

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

1. Se il dichiarante ha attaccato dalla sua mano o da quella del morto quando era in presa un difensore<sup>2</sup>, e se uno o l'altro dei difensori richiede che egli ritiri tale attacco, egli ripone la carta erroneamente utilizzata per attaccare nella mano cui apparteneva. Non trova applicazione alcuna ulteriore rettifica.
2. Se il dichiarante ha attaccato dalla mano sbagliata quando era il suo turno di attaccare dalla sua mano o da quella del morto, e se l'uno o l'altro dei difensori gli richiede di ritirare detto attacco, egli ritira la carta usata erroneamente per attaccare. Dovrà ora attaccare dalla mano corretta.

### C. Il dichiarante potrebbe aver ricevuto informazioni

Quando il dichiarante adotti una linea di gioco che potrebbe essere stata suggerita da informazioni ottenute attraverso l'infrazione commessa, l'Arbitro potrà attribuire un punteggio arbitrale.

*oppure, nel caso sia stata semplicemente sfilata per errore, dovrà essere riposta tra le carte del dichiarante medesimo, senza ulteriori conseguenze.*

*Torniamo ora all'Articolo 67, ripartendo dalla lettera B.*

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

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

1. Quando il colpevole abbia omesso di giocare una carta nella presa difettosa, l'Arbitro dovrà chiedergli di scoprire immediatamente una carta e di sistemarla appropriatamente fra le proprie carte giocate (questa carta non modifica il possesso della presa); se
  - (a) Il colpevole ha almeno una carta del seme in gioco nella presa difettosa, dovrà scegliere una di tali carte per sistemarla fra le sue carte giocate. Egli sarà ritenuto aver fatto renonce nella presa difettosa e sarà soggetto alla perdita di una presa, trasferita secondo i disposti dell'Articolo 64A2.

---

<sup>2</sup> L'originale inglese riporta "when it was a defender's turn to lead". Tuttavia, tradurre letteralmente con "quando era il turno di attacco di un difensore" suonerebbe orribile, dato che avrebbe obbligato ad utilizzare un'espressione molto poco comune nell'italiano bridgistico. Si è scelto, quindi, di usare il termine nostrano (N.d.T.)

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

2. (a) Quando il colpevole abbia giocato più di una carta nella presa difettosa, l'Arbitro ispezionerà le carte giocate e richiederà al colpevole di riporre nella sua mano quelle in soprannumero<sup>3</sup>, lasciando fra le carte giocate quella che era stata scoperta nel giocare nella presa difettosa (se l'Arbitro non sarà in grado di determinare quale carta era stata scoperta, il colpevole lascerà la carta di rango più alto che avrebbe potuto legalmente giocare nella presa). L'attribuzione della presa difettosa non cambia.

*La situazione è adesso diversa: la presa nella quale è stata giocata una carta in più è oramai conclusa, e la carta in questione non può più essere soggetta a quanto visto in A.*

*Se la carta in soprannumero non aveva niente a che fare con la presa nella quale era stata erroneamente posta in mezzo alle altre, da un punto di vista operativo la carta stessa viene semplicemente riposta tra le carte da giocarsi, sebbene sia possibile che il colpevole sia in seguito soggetto all'applicazione del successivo punto (b).*

*Se, invece, la carta potrebbe essere stata giocata nella presa difettosa, la soluzione è straordinariamente cattiva nei confronti del colpevole, perché qualora non sia certo quale, tra le due possibili, fosse la carta realmente giocata, e quale, quindi, quella posta per errore tra le carte giocate, il colpevole dovrà lasciare tra queste ultime la carta di rango maggiore!*

(b) Una carta riposta è ritenuta aver fatto parte della mano del colpevole senza soluzione di continuità, e l'aver mancato di giocarla in una presa precedente può costituire una renonce.

*"In cauda venenum" dicevano i romani: proprio l'ultimo paragrafo è il più significativo dell'intero Articolo 67, almeno quando la presa difettosa presenti carte in eccesso; quello più penalizzante nei confronti del povero colpevole e che comporta un certo lavoro di indagine per l'arbitro. Nient'altro, tuttavia, che il disposto di 14B4.*

---

<sup>3</sup> L'Arbitro dovrebbe evitare, per quanto possibile, di esporre le carte giocate di un difensore; tuttavia, se viene esposta una carta in eccesso che sia da riporsi nella mano di un difensore, la stessa diverrà una carta penalizzata (vedi Articolo 50).

*In sintesi: l'arbitro si dovrà figurare la mano del colpevole come se avesse sempre contenuto tredici carte, e non dodici. Buona norma, quindi, prevede che nel fare il suo lavoro abbia davanti il diagramma. Dopodiché, dovrà farsi spiegare l'andamento del gioco in ogni dettaglio, per verificare se quella carta mancante avrebbe, o meno, potuto essere giocata in una delle prese precedenti, e se l'eventuale omissione abbia, o meno, rappresentato una renonce.*

*Se sì, dovrà banalmente applicare la relativa rettifica, ex Articolo 64.*

2. se la carta viene ritrovata altrove, essa viene riposta nella mano incompleta. Potranno essere adottate rettifiche e/o penalità (vedi punto 4 seguente).
3. se la carta non può essere trovata, la mano dovrà essere ricostruita con un altro mazzo di carte. Potranno essere adottate rettifiche e/o penalità (vedi punto 4 seguente).

*Ho unificato il commento relativo a questi due ultimi punti perché le soluzioni proposte sono del tutto analoghe: il mazzo originario di 52 carte va ripristinato, sia che questo avvenga grazie al ritrovamento della carta mancante, sia che l'arbitro debba replicare la distribuzione originaria con l'ausilio di un altro mazzo. Insomma, non si può continuare a giocare con 51 carte (ma no!).*

4. una carta che venga riposta in una mano secondo i disposti della lettera B di questo articolo, è considerata come aver sempre fatto parte della mano stessa. Essa può divenire una carta penalizzata (Articolo 50) e l'aver mancato di giocarla può costituire una renonce.

*Nient'altro che quanto abbiamo già visto commentando 67B2b, commento al quale vi rimando. Non mancate di farlo, specie se avete saltato quel pezzo, perché è di fondamentale importanza.*

#### **C. Informazioni derivanti dalla ricollocazione di una carta**

La cognizione della ricollocazione di una carta rappresenta una informazione non autorizzata per il compagno di un giocatore la cui mano conteneva un numero inesatto di carte.

*Anche questo è un argomento già affrontato, in particolare in occasione del commento all'Articolo 13E, del quale questo rappresenta il gemello.*

## ARTICOLO 15 - GIOCO DI UN BOARD SBAGLIATO

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

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

1. L'Arbitro normalmente convaliderà il risultato ottenuto se nessuno dei quattro giocatori aveva già giocato il board in precedenza.

*Questo Articolo è uno dei peggiori del Codice, quanto meno in termini di organizzazione, visto che comincia da quella che dovrebbe essere la fine, e, soprattutto, non si premura di dire, in questo primo punto, che lo stesso vale solo in quei casi dove l'errore venga scoperto **dopo** che abbia avuto termine il periodo licitativo, ovvero solo quando sia stata scoperta la carta di attacco (ci sarebbe molto da sindacare sulla bontà di questa scelta del legislatore, ma tralascio l'argomento, che non è negli scopi di questo trattato). Insomma, una premessa che sarebbe necessaria, e che invece compare nella lettera C!*

*Se, dunque, come impareremo in C, il periodo licitativo si è oramai concluso, e nessuna delle due coppie aveva già giocato il board in questione, allora il risultato è pienamente valido, e dovrà essere computato insieme agli altri ottenuti con quelle carte (per i meccanismi di calcolo, vi rimando all'apposita lezione).*

2. L'Arbitro può richiedere ad entrambe le coppie di giocare più tardi, una contro l'altra, il board corretto.

*Naturalmente, il gioco di questo board extra produrrà un ritardo, il quale, spesso, porterà all'impossibilità, per una o più coppie, di giocare quello, o altri board. In quel caso, l'arbitro ha il pieno potere di far giocare quel board non appena possibile, potere che dovrà esercitare se se ne presenterà l'occasione (di norma alla fine del torneo, o sfruttando una pausa).*

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

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



*Se, invece, la mano in esame è già stata giocata in precedenza da almeno una delle coppie coinvolte, allora il risultato non potrà mai essere valido; dovrà quindi essere cancellato e tutti i soggetti coinvolti che siano stati privati della possibilità di ottenere un risultato valido, siano essi colpevoli o innocenti, dovranno ricevere un punteggio sostitutivo, che non potrà che essere artificiale*

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

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

*Infine, la situazione più comune: ci si accorge dell'errore durante il periodo licitativo, tipicamente perché gli aventi diritto al gioco di quel board si presentano finalmente a reclamarlo, quel diritto.*

*La licitazione svoltasi fino a quel momento deve essere cancellata, facendo il possibile affinché la coppia sopravvenuta (o "le coppie", come può facilmente accadere nel caso di un Howell) non ne abbia alcuna visione. La licitazione riprende dall'inizio.*

*Come è ovvio, non ci saranno problemi se nessuna delle due coppie ora al tavolo aveva preso parte alla licitazione precedente (di nuovo, come nel caso di un Howell, ma fatte salve le INA derivanti dall'eventuale visione di uno, o più cartellini, ex Articolo 16C). Se, invece, una delle due coppie originarie partecipa alla nuova licitazione - la tipica situazione che si verificherà in un Mitchell, e dunque nella stragrande maggioranza dei casi - perché il risultato sia valido*

bisognerà che le licite precedentemente effettuate vengano **esattamente** replicate, senza la minima sfaccettatura diversa<sup>4</sup>.

Mentre è poi ovvio che la coppia già presente debba ripetere, senza alternative, le licite precedentemente effettuate, è notevole quanto invece introdotto nel Codice 2008: la coppia innocente non deve fare niente che possa sembrare volto alla cancellazione del board, e quindi finalizzato all'ottenimento di un punteggio arbitrare artificiale favorevole (60%)<sup>5</sup>. Non si potranno, quindi, effettuare aperture, od altre licite, con valori marginali, o comunque questionabili, a meno che non si possa dimostrare che fanno parte del normale stile di coppia,

Se, tuttavia, si verifica una qualunque differenza, secondo i criteri sopra descritti, non rimane allora altra alternativa a quella di cancellare il board, e di attribuire un punteggio arbitrare artificiale.

---

<sup>4</sup> Non saranno quindi valide licite identiche nella denominazione, ma diverse in qualunque aspetto, come un'apertura di INT 15/17 effettuata nella prima licita, sostituita da un'altra apertura di INT, ma del valore di 14/16, o una sottoapertura effettuata nell'ambito di uno stile di coppia diverso.

<sup>5</sup> A dire il vero, a sapere dove cercare anche il vecchio Codice conteneva questa prescrizione, dove diceva che per essere dichiarato innocente un partito non doveva aver contribuito **in nessun modo** alla cancellazione di un board, nemmeno esercitando delle scelte.