

## **SITUAZIONI IN CUI CON PIU' FREQUENZA SIAMO CHIAMATI AL CIRCOLO.**

- **Apertura dello score sbagliato**
- **Diagramma non corrispondente all'ubicazione delle carte**
- **Attacco iniziale fuori turno**
- **Renonce.**
- **Carte giocate o non giocate.**
- **Risultati scritti non corrispondenti alle prese segnate nel contratto.**

### **Altre situazioni:**

- Licita insufficiente.
- Licita fuori turno.
- Passo fuori turno.
- Spiegazioni non corrispondenti alla mano. Assenza di C/C.
- Carte esposte.
- Richieste e concessioni.

### **CONSIGLI GENERALI:**

Quando l'arbitro è chiamato, durante il percorso per arrivare al tavolo, guardando il tavolo stesso, si dovrebbe accorgere di cosa si tratta:

Se i giocatori hanno lo score aperto in mano, avranno preso lo score sbagliato.

Se c'è una carta scoperta, sarà un attacco fuori turno o una carta caduta.

Se c'è un solo passo o una sola licita, potrebbe trattarsi di chiamate fuori turno.

Se ci sono più cartellini esposti, potrebbe essere una chiamata fuori turno o una richiesta di spiegazioni non soddisfatta o anche un'esitazione.

Se la chiamata è molto veloce dopo il cambio potrebbe accadere che più di un giocatore non ha 13 carte oppure che uno ne ha 12 e gli altri 13.

Se non c'è niente sul tavolo, probabilmente c'è stato un attacco iniziale fuori turno ritirato.

Se l'arbitro è pronto, perderà meno tempo e metterà più velocemente in condizione i giocatori di completare la mano.

Purtroppo accade, specialmente all'inizio, che per focalizzare il problema e quel che è peggio per cercare la sezione del codice dove c'è la soluzione del problema, se ne vadano 2 o 3 minuti. Poi c'è da dirimere le questioni e istruire i giocatori sul da farsi; altri due minuti. Il tempo per giocare la mano si è notevolmente ridotto e inevitabilmente ci sarà un ritardo con conseguente nervosismo da parte di tutti.

Questo per affermare che bisogna imparare a gestire temporalmente le situazioni. Non più di 1 minuto e mezzo massimo due per sistemare tutto.

## **AVVERTIMENTI DA DARE AI GIOCATORI PRIMA CHE INIZI IL TORNEO.**

1. Giocate i board in ordine crescente.
2. Il diagramma della mano lo scriva Sud.
3. Non commentate le mani a voce alta. Se un vostro commento sarà determinante per l'annullamento di un board avrete la penalità di un top ( o mezzo, a vostra discrezione).
4. Scrivete la carta d'attacco. Intendo il seme e il rango completi. Non scrivete x♥. Se mancate di farlo avrete una penalità del 10% del top.
5. Il tempo a vostra disposizione è di 15 minuti per i 2 board. Dirò quando dovrete giocare il secondo board.

## **APERTURA DELLO SCORE SBAGLIATO.**

Vediamo cosa è accaduto: il/i giocatore/i è/sono venuto/i a conoscenza di informazioni non autorizzate da altre fonti. Quindi l'art di applicazione è il 16 par. B. Questo è per la parte normativa.

Ovviamente l'arbitro deve verificare chi ha aperto materialmente lo score sbagliato e se questa azione possa essergli stata indicata o suggerita da un avversario. La differenza è che nel primo caso la linea è totalmente colpevole, mentre nel secondo avremo due linee colpevoli con un diverso impatto nell'assegnazione finale.

L'applicazione moderna è quella di far giocare la mano comunque per poi intervenire se ci accorgiamo che qualunque azione dei giocatori possa essere stata suggerita dalla conoscenza dello score impropriamente aperto.

Vediamo in dettaglio il modo di operare in situazioni diverse:

Se lo score è stato registrato, è aperto sul tavolo e tutti i giocatori lo stanno osservando probabilmente ma non necessariamente alla fine dovremo assegnare un risultato arbitrale artificiale che seguendo i disposti dell'art 12 sarà di 40% per la linea che ha aperto lo score e 60% per l'altra.

I giocatori dicono che lo score è stato aperto e subito chiuso. In questo caso si deve verificare che solo il giocatore che l'ha aperto possa averlo visto e se la risposta è sì il risultato della mano ottenuto avrà più possibilità di essere mantenuto. Se ad esempio colui che ha aperto lo score diventerà il morto per il gioco non ci potrà essere nessuna rettifica.

Comunque alla fine si potrà operare come segue:

Se lo score ha molti risultati e il giudicare eventuali sfruttamenti di INA risulta complicato si assegnerà 40% alla linea che ha aperto lo score e 60% all'altra. Se le linee sono colpevoli entrambe assegneremo 40%/40%.

Se lo score presenta pochi risultati e la mano è abbastanza facile da dichiarare e da giocare, se il contratto chiamato è quello da chiamare e le prese fatte sono quelle da fare si confermerà il risultato ottenuto al tavolo.

Questo modo di arbitrare, molto moderno, è legato a dei concetti fondamentali che percorrono tutto il codice:

1. Cercare di ripristinare quello che sarebbe successo se l'infrazione non fosse avvenuta.
2. Prima di assegnare un risultato arbitrale artificiale, che modifica sensibilmente uno score, cercare di ottenerne uno bridgistico.
3. Se c'è un minimo dubbio che qualcosa possa andare diversamente senza l'INA, modificare il risultato.

**Comunque, per gli arbitri meno esperti, se non possono farsi un'idea netta sull'analisi della mano, è opportuno assegnare un risultato arbitrale artificiale come sopra spiegato.**

Un esempio .

Al tavolo 1 primo turno i giocatori giocano il board 2 e poi, quasi inevitabilmente, Sud prende lo score del board 1. L'arbitro viene chiamato. Ipotizziamo un dialogo.

A( rivolto a Sud): “ *Perché ha aperto lo score sbagliato?*”

Sud : “ *Ero distratto*”

A : ” *Vedo che avete giocato il board n°2. E' fatale che non giocando i board nel loro naturale ordine crescente si apra poi lo score che nella nostra mente*

corrisponde al board che avremmo dovuto giocare. Ricordatevene per il futuro “( invitare di nuovo tutta la sala a giocare i board in ordine crescente prima del cambio).

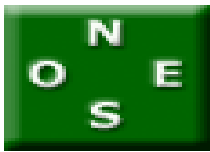
Avete visto tutti il contenuto dello score?”

I giocatori: “ Abbastanza”.

A:” Per favore giocate la mano e cercate di dimenticare quello che avete visto”.

**A questo punto bisogna soffocare risolutamente qualunque tentativo di protesta spiegando che la possibilità di annullare il board è sempre e comunque possibile ( non dire altro).**

L'arbitro deve rimanere al tavolo possibilmente fino alla fine della licitazione prendendo intanto lo score e dando un'occhiata alla mano che è la seguente:

Dichiarante Nord .Tutti in prima	♠ A 7		♠ 10 9 4	
	♥ A K 10 3			♥ 6 2
	♦ Q 8 5 2			♦ K J 10 4
	♣ K 8 3			♣ Q 9 5 4
♠ K J 8 6 3	♠ Q 5 2			
♥ 5 4				♥ Q J 9 8 7
♦ A 9 7				♦ 6 3
♣ 10 7 2				♣ A J 6

La licitazione é questa :

Nord	Est	Sud	Ovest
1SA	P	2♦	P
2♥	P	3SA	P
4♥	P	P	P

Il gioco è molto semplice. Dopo l'attacco di 10♠, Q♠, K♠, A♠, Nord ha battuto le atout e poi, dopo aver tentato l'ipotetico affrancamento di una ♦, ha fatto l'impasse a ♣ realizzando il contratto. L'arbitro viene richiamato.

Nulla è accaduto di anormale quindi sembra incongruo premiare o penalizzare artificialmente le coppie del tavolo.

*A: "Avete giocato una normalissima mano di bridge ottenendo un normalissimo risultato. Ritengo che nessuno abbia fatto alcunchè che si possa considerare frutto della conoscenza dello score quindi confermo il risultato al tavolo".*

Cambiamo 2 carte nel diagramma precedente, ovvero il 10♣ col 6♣. Sud gioca la mano e indovina la Q♣. Abbiamo il dubbio che Sud possa essere stato aiutato dalla visione dello score? Ovviamente sì e quindi annulleremo il risultato e assegneremo il 40% a NS e il 60% ad EO.

## **DIAGRAMMA NON CORRISPONDENTE ALL'UBICAZIONE DELLE CARTE**

### **NORMATIVA. Art87B – Norme Integrative. art 87 par. 1 e 2**

Questa è una situazione relativamente frequente.

Bisogna affrontare il problema velocemente, perché prima di dare il cambio, dobbiamo sapere se hanno scritto male le carte al tavolo della smazzatura, (il primo), oppure se qualcuno durante il percorso ha imbussolato male. E' un problema serio e delicato. Un consiglio che ci sentiamo di dare è quello di scegliere senz'altro, tra quelli che hanno giocato la mano, il giocatore più affidabile. Non c'è da meravigliarsi se 5 minuti dopo che hanno giocato la mano, i/le giocatori/trici meno esperti/e non si ricordino proprio niente di quello che è accaduto. Vediamo un esempio con i vari casi che potrebbero crearsi:

Torneo Mitchell. 11 Tavoli.

Al sesto turno venite chiamati al tavolo 7.

*“Arbitro!”*

Avvicinandovi osserverete che hanno lo score in mano e Sud, che stava per registrare il risultato vi dice:

*“ Le carte di EO sono invertite”*

Verificate velocemente.

Individuate il tavolo dove è stata mescolata la mano. Andate separatamente sia dalla coppia NS che è al Tavolo 1 che da quella EO che starà giocando al tavolo 6 e chiedete se le carte di EO erano quelle scritte sul diagramma. Dovreste chiedere prima a chi era il dichiarante. E' senz'altro il giocatore che

si ricorda di più e meglio. Con un po' di fortuna troverete la soluzione; se nessuno si ricorda andrete al tavolo successivo e così via. Qualcuno si ricorderà altrimenti cercate di ricostruire voi con l'aiuto, per esempio, della carta d'attacco. Ipotizziamo due casi:

Le carte sono scritte male. In questo caso metterete una freccia sullo score per indicare che EO sono scritte male. Avete terminato.

Le carte sono scritte bene e qualcuno ha imbussolato male. Per questa seconda soluzione ipotizziamo questi casi:

1. L'imbussolamento errato è avvenuto al Tavolo 8
2. L'imbussolamento errato è avvenuto al Tavolo 9
3. L'imbussolamento errato è avvenuto al Tavolo 10
4. L'imbussolamento errato è avvenuto al Tavolo 11

Vediamo con l'aiuto di uno score come bisogna operare:

SCORE CON I RISULTATI			
TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420	
11	4♠-1		50
10	3♠	140	
9	3♠+1	170	
8	4♠	420	
7	4♠-1		50

Caso 1: C'è un solo punteggio, cioè quello del tavolo 7, giocato con le carte non corrispondenti al diagramma, quindi seguendo i disposti delle Norme Integrative assegneremo 60/60 ad ambedue le coppie, penalizzeremo col 10% del Top le coppie del Tav 8, ripristineremo le carte nella loro distribuzione originale e daremo il cambio. Lo score diventerà:



SCORE CON I RISULTATI				SCORE AGGIUSTATO			
TAV	Contratto	NS	EO	TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420		1	4♠	420	
11	4♠-1		50	11	4♠-1		50
10	3♠	140		10	3♠	140	
9	3♠+1	170		9	3♠+1	170	
8	4♠	420		8	4♠	420	
7	4♠-1		50	7	<b>R.A.</b>	<b>60%</b>	<b>60%</b>

Caso 2: Ci sono 2 punteggi da assegnare ovvero gli ultimi due tavoli che hanno giocato con le carte non corrispondenti al diagramma quindi seguendo i disposti delle Norme Integrative assegneremo 65% al migliore e 55% al peggiore( se fossero uguali daremo 60% a tutti e due) dando il complemento a 120 per gli avversari, penalizzeremo col 10% del Top le coppie del Tav 9, ripristineremo le carte nella loro distribuzione originale e daremo il cambio. Lo score diventerà:

:

SCORE CON I RISULTATI				SCORE AGGIUSTATO			
TAV	Contratto	NS	EO	TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420		1	4♠	420	
11	4♠-1		50	11	4♠-1		50
10	3♠	140		10	3♠	140	
9	3♠+1	170		9	3♠+1	170	
8	4♠	420		8	<b>R.A.</b>	<b>65%</b>	<b>55%</b>
7	4♠-1		50	7	<b>R.A.</b>	<b>55%</b>	<b>65%</b>

Caso 3: Ci sono 3 punteggi da assegnare ovvero gli ultimi tre tavoli che hanno giocato con le carte non corrispondenti al diagramma. Ipotizziamo i casi che si possono avere:

1. Punteggi tutti diversi fra loro. Sempre seguendo i disposti delle N.I. art 87 si assegnerà il 70% al migliore, il 60% al medio ed il 50% al peggiore, sempre dando il complemento a 120 agli altri, penalizzeremo col 10% del Top le

coppie del Tav 10, ripristineremo le carte nella loro distribuzione originale e daremo il cambio. Lo score diventerà:

SCORE CON I RISULTATI				SCORE AGGIUSTATO			
TAV	Contratto	NS	EO	TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420		1	4♠	420	
11	4♠-1		50	11	4♠-1		50
10	3♠	140		10	3♠	140	
9	3♠+1	170		9	R.A.	60%	60%
8	4♠	420		8	R.A.	70%	50%
7	4♠-1		50	7	R.A.	50%	70%

2. Punteggi tutti uguali. Si darà il 60% a tutte le coppie.

3. Punteggi con 2 risultati uguali e uno diverso. Due migliori e uno peggiore. Si assegnerà il 65% ai 2 migliori e 50% al peggiore, sempre col complemento a 120% ecc. ecc.:

SCORE CON I RISULTATI				SCORE AGGIUSTATO			
TAV	Contratto	NS	EO	TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420		1	4♠	420	
11	4♠-1		50	11	4♠-1		50
10	3♠	140		10	3♠	140	
9	4♠	420		9	R.A.	65%	55%
8	4♠	420		8	R.A.	65%	55%
7	4♠-1		50	7	R.A.	50%	70%

3. Punteggi con 2 risultati uguali e uno diverso. Uno migliore e due peggiori. Si assegnerà il 70% al migliore e il 55% ai peggiori, sempre col complemento a 120%:

SCORE CON I RISULTATI				SCORE AGGIUSTATO			
TAV	Contratto	NS	EO	TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420		1	4♠	420	
11	4♠-1		50	11	4♠-1		50
10	3♠	140		10	3♠	140	
9	4♠	420		9	R.A.	70%	50%
8	4♠-1		50	8	R.A.	55%	65%
7	4♠-1		50	7	R.A.	55%	65%

## DOPPIA CLASSIFICA

Caso 4: Ci sono 4 punteggi da assegnare ovvero gli ultimi quattro tavoli che hanno giocato con le carte non corrispondenti al diagramma. In questo caso si dovrà ripristinare le carte nella loro posizione originale, non modificare nessun punteggio e alla fine fare due classifiche, cioè calcolare separatamente i due gruppi come suggerisce l'art 87 del Codice :

SCORE FINALE			
TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420	
11	4♠-1		50
10	3♠	140	
9	4♠	420	
8	4♠-1		50
7	4♠-1		50
6	4♠	420	
5	4♠	420	
4	4♠	420	
3	3♠+1	170	

Abbiamo 2 gruppi che dobbiamo calcolare separati avvalendoci della formula di Neuberg. Vediamo di calcolare a mano per capire il meccanismo. Per prima cosa separiamo i due gruppi e calcoliamo i M.P. come se fossero 2 scores separati. Nel primo il Top sarà 10 ( 6x2)-2, nel secondo sarà 6 ( 4x2)-2.

### 1° Gruppo

TAV	Contratto	NS	EO	M . P.	
1	4♠	420		7	3
11	4♠-1		-50	0	10
10	4♠	420		7	3
9	4♠	420		7	3
8	4♠	420		7	3
7	3♠+1	170		2	8

### 2° Gruppo

TAV	Contratto	NS	EO	M . P.	
10	3♠	170		2	4
9	4♠	420		6	0
8	4♠-1		-50	1	5
7	4♠-1		-50	1	5

Ricordiamo la formula di Neuberg:  $[N/n \times (mp+1)] - 1$

Dove:

N sono i risultati che ci si aspetta di comparare

n sono i risultati effettivamente comparati

mp sono i MP calcolati con i dettami dell'ART 78

Adesso riguardiamo il primo gruppo:

TAV	Contratto	NS	EO	M. P.	
1	4♠	420		7	3
11	4♠-1		-50	0	10
10	4♠	420		7	3
9	4♠	420		7	3
8	4♠	420		7	3
7	3♠+1	170		2	8

N = 10    n = 6.

Dobbiamo calcolare riga per riga:

prendiamo la prima riga ( 420)

$[(10/6) \times (7+1)] - 1 = (1,666667 \times 8) - 1 = 12,33$  che sono i mp da attribuirsi alla coppia NS del Tavolo 1.

Su questa falsariga calcoleremo gli altri risultati dando agli avversari il complementare al top (18). Quindi EO nel nostro primo caso prenderà  $18 - 12,33 = 5,67$ . In totale lo score si presenterà:

TAV	Contratto	NS	EO	M. P.	
1	4♠	420		12,33	5,67
11	4♠-1		-50	0,67	17,33
10	4♠	420		12,33	5,67
9	4♠	420		12,33	5,67
8	4♠	420		12,33	5,67
7	3♠+1	170		4	14

Calcoliamo anche il secondo nella stessa maniera:

N=10    n=4

e avremo

TAV	Contratto	NS	EO	M . P.	
10	3♠	170		2	4
9	4♠	420		6	0
8	4♠-1		-50	1	5
7	4♠-1		-50	1	5



TAV	Contratto	NS	EO	M . P.	
10	3♠	170		11,5	6,5
9	4♠	420		16,5	1,5
8	4♠-1		-50	4	14
7	4♠-1		-50	4	14

Ricompattando si avrà lo score definitivo:

TAV	Contratto	NS	EO	mpNS	mpEO
1	4♠	420		12,33	5,67
11	4♠-1		50	0,67	17,33
10	3♠	140		11,5	6,5
9	4♠	420		16,5	1,5
8	4♠-1		50	4	14
7	4♠-1		50	4	14
6	4♠	420		12,33	5,67
5	4♠	420		12,33	5,67
4	4♠	420		12,33	5,67
3	3♠+1	170		4	14

La somma dei mp di NS e EO darà 90 come in uno score normale.

Tutto questo percorso, ovviamente, è solo per capire il meccanismo dell'applicazione della formula di Neuberg. Nei tornei del circolo ci avvarremo dei programmi F.I.G.B, nei quali è prevista questa anomalia e per i quali c'è una pronta e snella soluzione. Per esempio usando Bridgest è sufficiente digitare accanto al punteggio dei risultati anomali " > 1 ". Il programma gestirà la situazione e darà le giuste assegnazioni che potremo verificare dalle fiches. Esempificando, il nostro score andrà così registrato:

SCORE FINALE			
TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420	
11	4♠-1		50
10	3♠>1	140	
9	4♠>1	420	
8	4♠-1>1		50
7	4♠-1>1		50
6	4♠	420	
5	4♠	420	
4	4♠	420	
3	3♠+1	170	

N.B. Se ci fossero più gruppi useremo numeri progressivi: >2, >3 ecc.

### CASO PARTICOLARE:

All'ultimo turno venite chiamati ad un tavolo e vi fanno notare che le carte di EO sono invertite. Facendo l'indagine di prassi vi accorgete che c'è stato un imbussolamento sbagliato e precisamente dopo il primo tavolo. Quindi avremo 9 risultati con le carte in un modo e un risultato con le carte in un altro. Siccome il risultato del primo tavolo non può essere comparato con nessuno assegneremo per quel tavolo una mano media con colpa ovvero 40% ad entrambe le coppie.

## BOARD SBAGLIATO

**Mitchell serale. 12 tavoli, 7° turno. Avete da poco ordinato il salto delle coppie EO.**

“Arbitro!” Siete momentaneamente nell'altra stanza e vi avvicinate velocemente al tavolo da dove veniva la chiamata. Vi accorgete subito che c'è qualcosa di molto strano: al tavolo N° 5 stanno discutendo e poco distante ci sono due persone in piedi e al Tavolo 6 manca la coppia EO. Capite subito che la coppia EO al Tav 5 non ha fatto il salto. Comunque verificate. E' proprio così.

La prima cosa da fare è cercare gentilmente di allontanare la coppia in piedi spiegando loro che questa vostra azione ha lo scopo di prevenire ulteriori informazioni non autorizzate. Poi andate al tavolo e, come sospettato, Nord vi dice: “*I signori si sono accorti ora di non avere fatto il salto, ma la licitazione è già iniziata*”. Infatti osservando il tavolo osservate:

### 1. Board 23 - Dich SUD Tutti in zona

Nord	Est	Sud	Ovest
		1SA*	P
2♣**			

\* = 13-15

\*\* = Stayman classica.

Bloccate tutto. Dopo aver preso nota della licita con i relativi significati, fate rimettere i cartellini dentro i bidding box, fate alzare la coppia 112 e la invitate ad andare al tavolo 6, poi richiamate la coppia che avevate allontanato che dovrebbe essere la 111 (chiedetelo per sicurezza), la fate sedere al tavolo 6 e invitate i giocatori a licitare. Se NS reclamano zittiteli sollecitandoli a giocare la mano; ovviamente dovete rimanere al tavolo. Ipotizziamo 2 casi.

**1° CASO** – La nuova licita è

Nord	Est	Sud	Ovest
		1SA*	P
2♣**	P	2♦	P
3SA	P	P	p

1. Se 1SA è 13-15 e 2♣ è stayman classica: tutto procede regolarmente
2. Qualunque significato diverso possano avere le due licite l'art 15 dice di assegnare un risultato arbitrare artificiale nella misura del 60% ad entrambe le coppie essendo esse innocenti. Quando diciamo diverso intendiamo in questo caso anche differenze irrisorie che non avrebbero avuto nessuna valenza sulla mano. Se ad esempio la stayman poteva essere anche debole: il codice ci impone di assegnare un risultato arbitrare artificiale.

**2° CASO :**

Nord	Est	Sud	Ovest
		1SA	P
3SA			

Inviteremo i giocatori a imbussolare le carte e assegneremo 60% ad ambedue le coppie.

**2. Venerdì sera - Howell 4 tavoli - 7 turni – 3 board x tavolo**

1. Al 2° turno le coppie 1 e 7 si scambiano letteralmente il tavolo ovvero la coppia 1 siede al tavolo 2 in NS invece che al tavolo 3 e la coppia 7 siede al 3 NS invece che al 2. Dopo il primo board, 13 al tavolo 2 e 19 al tavolo 3, si accorgono dell'errore. " Arbitro"

Ci sono varie cose da fare. L'arbitro in ordine cronologico:

- I. Segnerà su un foglio i numeri delle coppie sbagliate e il tavolo dove hanno giocato.



- II. Farà scrivere sullo score il risultato ottenuto con i numeri delle coppie che hanno effettivamente giocato il board.
- III. Farà spostare le due coppie 3 e 7 ai loro tavoli naturali ovvero tavolo 2 per la coppia 7 e tavolo 3 per la coppia 1.
- IV. Inviterà a continuare il gioco.
- V. Andrà al computer e cambierà i numeri delle coppie 3 e 7 negli score 13 e 19 ripristinando la situazione reale. Con i programmi a disposizione è facile fare questa operazione. Con Bridgest per esempio basta andare sullo score, cliccare modifica coppie e cambiare i numeri.

Ovviamente le coppie 1 e 7 troveranno prima o poi i board 13 e 19 precisamente al 7° turno: la coppia 1 dovrebbe giocare il board 13 contro la coppia 6 e la coppia 7 dovrebbe giocare il board 19 contro la coppia 8.

- I. Assegneremo il 60% alle coppie 6 e 7 e 0 alle coppie 1 e 7 senza far giocare questi board.