



ALBO ARBITRI - SCUOLA ARBITRALE ITALIANA

Attività di  
Formazione e  
Aggiornamento



**Guida alla lettura del Codice**  
**– Conoscerne la ripartizione –**

| di Maurizio DI SACCO

# Sommario

|  |          |
|--|----------|
| <i>Introduzione</i> .....  | <b>5</b> |
| <b>DEFINIZIONI</b> .....   | <b>6</b> |
| <b>ARTICOLO 1</b> - IL MAZZO DI CARTE - RANGO DEI SEMI E DELLE CARTE.....  | <b>6</b> |
| <b>ARTICOLO 2</b> - I BOARD DA GARA .....  | <b>6</b> |
| <b>ARTICOLI 3</b> – (SISTEMAZIONE AI TAVOLI), <b>4</b> (ACCOPIAMENTI) E <b>5</b> (ASSEGNAZIONE DEI POSTI)  | <b>6</b> |
| <b>ARTICOLI – 6</b> (MESCOLATURA E DISTRIBUZIONE) E <b>7</b> (CONTROLLO DEI BOARD E DELLE CARTE)   | <b>6</b> |
| <b>ARTICOLO 8</b> – SEQUENZA DEI ROUND.....  | <b>6</b> |
| <b>ARTICOLI - 9</b> (PROCEDURA A SEGUITO DI UN’IRREGOLARITÀ), <b>10</b> IRROGAZIONE DI RETTIFICHE)<br>E <b>11</b> (PERDITA DEL DIRITTO A UNA RETTIFICA)..... | <b>7</b> |
| <b>ARTICOLO 12</b> - POTERI DISCREZIONALI DELL’ARBITRO .....   | <b>7</b> |
| <b>ARTICOLI - 13</b> (NUMERO ERRATO DI CARTE), <b>14</b> (CARTA MANCANTE) E <b>15</b> (GIOCO DI UN BOARD<br>SBAGLIATO).....                                  | <b>7</b> |
| <b>ARTICOLO 16</b> – INFORMAZIONI AUTORIZZATE E NON AUTORIZZATE .....  | <b>8</b> |
| <b>ARTICOLI – 17</b> (IL PERIODO LICITATIVO), <b>18</b> (LICITE) E <b>19</b> (I CONTRO ED I SURCONTRO).....  | <b>8</b> |
| <b>ARTICOLI – 20</b> (RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE CHIAMATE) E <b>21</b> (CHIAMATA<br>FONDATA SU UNA INFORMAZIONE ERRATA).....                        | <b>8</b> |
| <b>ARTICOLO 22</b> – PROCEDURA DOPO CHE LA LICITA SIA TERMINATA .....  | <b>8</b> |
| <b>ARTICOLO 23</b> – CONSAPEVOLEZZA DI UN POTENZIALE DANNEGGIAMENTO .....  | <b>9</b> |
| <b>ARTICOLO 24</b> – CARTA ESPOSTA O CARTA D’ATTACCO PRIMA CHE ABBAIA AVUTO INIZIO IL<br>PERIODO DI GIOCO .....  | <b>9</b> |
| <b>ARTICOLO 25</b> - CAMBI DI CHIAMATA LEGALI E ILLEGALI.....  | <b>9</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>ARTICOLO 26</b> – CHIAMATA RITIRATA, RESTRIZIONI D’ATTACCO .....   | <b>9</b>  |
| <b>ARTICOLO 27</b> - LICITA INSUFFICIENTE.....  | <b>9</b>  |
| <b>ARTICOLI – 28</b> (CHIAMATE CONSIDERATE IN ROTAZIONE) E <b>29</b> (PROCEDURA DOPO UNA CHIAMATA FUORI TURNO).....   | <b>10</b> |
| <b>ARTICOLI – 30</b> (PASSO FUORI TURNO), <b>31</b> (LICITA FUORI TURNO) E <b>32</b> (CONTRO O SURCONTRO FUORI TURNO) .....   | <b>10</b> |
| <b>ARTICOLI – 33</b> (CHIAMATE SIMULTANEE) E <b>34</b> (CONSERVAZIONE DEL DIRITTO A CHIAMARE) .....   | <b>10</b> |
| <b>ARTICOLI – 35</b> (CHIAMATE INAMMISSIBILI), <b>36</b> (CONTRO E SURCONTRO INAMMISSIBILI), <b>37</b> (CONDOTTA CHE VIOLA L’OBBLIGO A PASSARE), <b>38</b> (LICITA DI PIÙ DI SETTE) E <b>39</b> (CHIAMATA DOPO IL PASSO FINALE).....  | <b>10</b> |
| <b>ARTICOLO 40</b> – ACCORDI DI COPPIA .....  | <b>10</b> |
| <b>ARTICOLO 41</b> – INIZIO DEL GIOCO .....   | <b>10</b> |
| <b>ARTICOLI – 42</b> (DIRITTI DEL MORTO) E <b>43</b> (LIMITAZIONI DEL MORTO).....   | <b>11</b> |
| <b>ARTICOLO 44</b> – SEQUENZA E PROCEDURA DI GIOCO .....  | <b>11</b> |
| <b>ARTICOLI – 45</b> (CARTA GIOCATA), <b>46</b> (INCOMPLETA O ERRONEA CHIAMATA DI UNA CARTA DAL MORTO) E <b>47</b> (RITIRO DI UNA CARTA GIOCATA).....   | <b>11</b> |
| <b>ARTICOLI – 48</b> (ESPOSIZIONE DELLE CARTE DEL DICHIARANTE), <b>49</b> (ESPOSIZIONE DELLE CARTE DI UN DIFENSORE), <b>50</b> (DISPOSIZIONI PER UNA CARTA PENALIZZATA), <b>51</b> (DUE O PIÙ CARTE PENALIZZATE), <b>52</b> (MANCATO ATTACCO O GIOCO DI UNA CARTA PENALIZZATA), <b>53</b> (MANCATO ATTACCO O GIOCO DI UNA CARTA PENALIZZATA), <b>54</b> (ATTACCO INIZIALE A CARTA SCOPERTA FUORI TURNO), <b>55</b> (ATTACCO FUORI TURNO DEL DICHIARANTE), <b>56</b> (ATTACCO FUORI TURNO DI UN DIFENSORE), <b>57</b> (ATTACCO O GIOCATA PREMATURA), <b>58</b> (ATTACCHI O GIOCATE SIMULTANEI), <b>59</b> (IMPOSSIBILITÀ DI ATTACCARE O GIOCARE COME RICHIESTO) E <b>60</b> (GIOCO DOPO UNA GIOCATA IRREGOLARE)..... | <b>11</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>ARTICOLI – 61</b> (IL MANCARE DI RISPONDERE A COLORE - INDAGINI RELATIVE AD UNA RENONCE), <b>62</b> (CORREZIONE DELLA RENONCE), <b>63</b> (CONSUMAZIONE DELLA RENONCE) E <b>64</b><br>(PROCEDURA DOPO LA CONSUMAZIONE DI UNA RENONCE) .....  | <b>11</b> |
| <b>ARTICOLI – 65</b> (SISTEMAZIONE DELLE PRESE) E <b>66</b> (ISPEZIONE DELLE PRESE).....  | <b>12</b> |
| <b>ARTICOLO 67</b> - PRESA DIFETTOSA .....  | <b>12</b> |
| <b>ARTICOLI – 68</b> (RICHIESTA O CONCESSIONE DI PRESE), <b>69</b> (ACCORDO IN MERITO ALLA RICHIESTA O ALLA CONCESSIONE), <b>70</b> (RICHIESTE E CONCESSIONI CONTESTATE) E <b>71</b><br>(CONCESSIONE CANCELLATA).....   | <b>12</b> |
| <b>ARTICOLI – 72</b> (PRINCIPI GENERALI), <b>73</b> (COMUNICAZIONE) E <b>74</b> (CONDOTTA ED ETICHETTA)<br>.....  | <b>12</b> |
| <b>ARTICOLO 75</b> – SPIEGAZIONE SBAGLIATA O CHIAMATA SBAGLIATA.....  | <b>12</b> |
| <b>ARTICOLO 76</b> – SPETTATORI .....   | <b>13</b> |
| <b>ARTICOLO 77</b> - TABELLA DEI PUNTEGGI DEL BRIDGE.....   | <b>13</b> |
| <b>ARTICOLO 78</b> - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO .....  | <b>13</b> |
| <b>ARTICOLO 79</b> - PRESE VINTE .....  | <b>13</b> |
| <b>ARTICOLO 80</b> – REGOLAMENTI E ORGANIZZAZIONE .....   | <b>14</b> |
| <b>ARTICOLI – 81</b> (L' ARBITRO), <b>82</b> (RETTIFICA DI ERRORI DI PROCEDURA), <b>83</b> (NOTIFICA DEL DIRITTO DI APPELLO), <b>84</b> (DECISIONI SU FATTI CONCORDATI), <b>85</b> (DECISIONI RELATIVE A FATTI CONTESTATI), <b>86</b> (NEI TORNEI A SQUADRE O SIMILI), <b>87</b> (BOARD NON CONFORME), <b>88</b><br>(ASSEGNARE PUNTI DI INDENNIZZO), <b>89</b> (RETTIFICHE IN COMPETIZIONI INDIVIDUALI), <b>90</b><br>(PENALITÀ PROCEDURALI) E <b>91</b> (PENALIZZARE O SOSPENDERE) ..... | <b>14</b> |
| <b>ARTICOLI – 92</b> (DIRITTO DI APPELLARSI) E <b>93</b> (PROCEDURA PER IL RECLAMO).....  | <b>14</b> |

## *Introduzione*

Fino all'edizione 1997 del Codice, lo stesso era diviso in capitoli, mentre così non è più.

Non so rendervi conto del perché sia stata fatta questa scelta, ma devo dire che questo non cambia nella sostanza l'approccio che deve avere l'arbitro nella memorizzazione degli elementi che dividono in parti il Codice, ovvero i numeri di quegli Articoli che iniziano un nuovo argomento. Di fatto, questo è esattamente il tipo di conoscenza che era richiesto anche nell'era dei capitoli.

Inoltre, devo ammettere che io trovavo imprecisa la divisione precedente, così che non mi rammarico della perdita.

Vediamo ora la suddivisione "logica" del Codice, cominciando con il dire che un primo modo di ricordarla consiste nel rilevare come il procedere dei vari Articoli sia in ordine "temporale", dove questo termine fa riferimento allo svolgimento del gioco.

Ecco dunque che avremo prima le fasi preliminari, poi la licita, poi il gioco, e infine quanto serve dopo che il gioco sia terminato.

Non ho tuttavia suddiviso i vari commenti in grandi gruppi, ma ho invece avuto cura di dividere il lavoro per argomenti specifici e non generici.

Non di rado, un argomento è trattato da un solo Articolo. Tuttavia, Articoli commentati da soli non stanno necessariamente a significare che costituiscono, ed esauriscono da soli un argomento: capita invece spesso che si sia reso necessario separarli da quelli che precedono e/o seguono perché la trattazione veniva ad interrompere lo scorrere logico-temporale del Codice. È questo per esempio il caso di vari Articoli che trattano di irregolarità nel campo della licitazione, i quali andranno riorganizzati nella nuova stesura.

Cominceremo dunque dalle "Definizioni", parte troppo spesso, e molto erroneamente, saltata, per arrivare fino all'ultimo Articolo, il 93.

Spero, con questo lavoro, di offrire uno strumento che permetta agli aspiranti arbitri di accostarsi al Codice comprendendone meglio la struttura, e a chi è già arbitro, di leggerlo in maniera più razionale, e non più "a macchia di leopardo" come è invece, e purtroppo, bruttissima abitudine.

Rio Marina (LI) 19 Agosto 2010

Maurizio DI SACCO

## **DEFINIZIONI**

Prima ancora che si cominci a parlare di Articoli, il Codice presenta una parte di fondamentale rilievo, la cui importanza è stata enfatizzata nell'Edizione 2007 (2008, però, l'anno di promulgazione di Italia, precisamente il primo di settembre). Sia nell'originale inglese, infatti, che nell'edizione in lingua italiana, è stata posta la massima attenzione nell'usare termini uguali in situazioni che si intendeva fossero soggette alla medesima interpretazione, e viceversa.

Inoltre, è stato fatto un altro lavoro di grandissima importanza giuridica: nelle "Definizioni" non sono più presenti tutti i termini tecnici contenuti nel Codice, ma solo quelli che non siano oggetto di una specifica definizione all'interno di una qualche norma dedicata. In altre parole, le "Definizioni" hanno lo scopo di dettare le regole di un comune linguaggio tra il Codice ed i suoi utilizzatori.

Per i lettori italiani, poi, è di grande rilevanza un'accurata lettura delle note al testo inserite dal traduttore (me stesso), perché in quelle note si dà giustificazione, e spiegazione, delle scelte effettuate in materia di scelta di un termine al posto di un altro, e si dà conto del fatto che questa scelta non sia mai stata casuale, anche quando sembra in contrasto con l'accezione comune con il quale viene usato un termine.

### **ARTICOLO 1 - IL MAZZO DI CARTE - RANGO DEI SEMI E DELLE CARTE**

Articolo basilare se ce n'è uno: è qui che viene definito lo "strumento di lavoro", ovvero il mazzo di carte con cui si gioca a bridge.

### **ARTICOLO 2 - I BOARD DA GARA**

Qui viene invece definito il board, quale strumento da usare nel bridge di gara. Se avete un dubbio su quale sia la forma corretta (dichiarante e posizione di zona) di un board con un certo numero, è qui che dovete andare a leggere.

### **ARTICOLI 3 – (SISTEMAZIONE AI TAVOLI), 4 (ACCOPPIAMENTI) E 5 (ASSEGNAZIONE DEI POSTI)**

Insieme agli Articoli dal 6 all'otto, questa parte del Codice si occupa delle operazioni preliminari. In particolare, quelli sopra elencati si riferiscono agli aspetti organizzativi delle stesse.

### **ARTICOLI – 6 (MESCOLATURA E DISTRIBUZIONE) E 7 (CONTROLLO DEI BOARD E DELLE CARTE)**

Dopo i necessari accorgimenti organizzativi di cui agli Articoli 3-6, ecco i preliminari del gioco vero e proprio. Siamo oramai vicini ad iniziare.

## **ARTICOLO 8 – SEQUENZA DEI ROUND**

Infine, ecco l'Articolo che regola il “movimento” da scegliersi, ovvero il meccanismo secondo il quale i partecipanti – siano essi un singolo giocatore, una coppia o una squadra – dovranno muoversi.

In questo Articolo non viene data alcuna indicazione di merito – quale movimento l'arbitro debba scegliere a quali condizioni, perché questa è una scelta del Comitato Organizzatore, da descriversi nello specifico regolamento di ogni manifestazione (vedi Articolo 80) – ma viene spiegato come i giocatori siano soggetti all'autorità dell'arbitro in materia.

Inoltre, compare qui una importantissima definizione, quella di “Round”, che è di fondamentale utilità per comprendere alcuni Articoli successivi, che legano le loro disposizioni alla tempistica dell'intervento arbitrale.

## **ARTICOLI - 9 (PROCEDURA A SEGUITO DI UN'IRREGOLARITÀ), 10 IRROGAZIONE DI RETTIFICHE) E 11 (PERDITA DEL DIRITTO A UNA RETTIFICA)**

Questi sono articoli chiave del Codice, perché sanciscono diritti, doveri e procedure ogni qual volta venga commessa una irregolarità.

Il primo di questi, in particolare, riveste una straordinaria importanza, perché descrive innanzitutto quelle che sono le diverse responsabilità a carico dei giocatori in merito alla denuncia di un'irregolarità, e riguardo a tempi e modi della chiamata dell'arbitro.

Non di rado, in situazioni complicate, rese spesso tali da una non tempestiva chiamata dell'arbitro, la soluzione può essere correttamente declinata solo grazie ad un appropriato riferimento a questo Articolo, il quale, quindi, è uno dei più usati in combinazione con altri.

Il 10, piccolo e spesso negletto dagli arbitri che si accingono a studiare e a ripassare il Codice, fissa principi alla base di molte, corrette procedure, ed è determinante nel dettare modi e tempi dell'intervento dell'arbitro. È sorprendente quante volte bisognerebbe citare l'Articolo 10 ogni qual volta si spiega agli arbitri come muoversi intorno al tavolo.

L'11 dice invece l'ovvio, ovvero riassume ed esplicita quanto già stabilito nel numero 9.

## **ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO**

Il pilastro vero e proprio del Codice, anche se il titolo è fuorviante. Di fatto, non si tratta di un generico elenco di poteri dell'arbitro, ma di forme, metodologie, e principi dei vari, possibili punteggi arbitrali, e in particolare di quelli che sono i limiti entro i quali l'arbitro si può, e si deve muovere.

L'Articolo comincia con l'enunciare il “principio dei principi”: l'arbitro applica la legge e non la inventa, magari utilizzando allo scopo le sue personali preferenze, ed il suo privato senso estetico in maniera di regolamento. Ciò che è scritto, e specifico, non è modificabile, per nessun motivo.

Anche quando una soluzione precisa non sia chiaramente indicata, ovvero quando l'arbitro non sia chiamato ad applicare gli Articoli cosiddetti “procedurali”, ma piuttosto agisca nell'ambito dei cosiddetti “fatti contestati”, i limiti di movimento sono stretti e ben definiti, e sono precisati proprio nell'Articolo 12. Precisati e specificati indirettamente, ovvero definiti nell'ambito dei possibili interventi elencati nell'Articolo.

In una sola eventualità l'arbitro ha davvero le mani libere: quando non trovi nel Codice alcuna soluzione definita al suo problema (il caso è raro, ma ben possibile), e tuttavia debba risarcire equamente un innocente. In quei casi, il faro è rappresentato comunque dal principio cardine di tutto il Codice, il cosiddetto "principio di equità" di cui all'introduzione: lo scopo del Codice non è mai quello di punire chi commetta un errore involontariamente (in buona fede), ma quello di risarcire chi abbia subito un danno a causa di un'irregolarità.

### **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.

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 appieno (nel 15).

### **ARTICOLO 16 – INFORMAZIONI AUTORIZZATE E NON AUTORIZZATE**

Un altro pilastro del Codice: ci viene spiegato che cosa rappresenta un'informazione utilizzabile e che cosa no o, in altre parole, da quali fonti è permesso attingere informazioni utilizzabili, e da quali è invece proibito. Inoltre, ci vengono illustrate le conseguenze, durissime, a carico di chi disponga di informazioni che appartengono alla lista di quelle non utilizzabili. Anche i principi affermati qui attraversano tutto il Codice, e non mancano, in moltissimi Articoli, i richiami espliciti al 16, mentre in molti altri casi il riferimento è implicito.

L'arbitro deve studiare questo Articolo con la massima attenzione alle parole usate, cercando di tradurle in esempi. Molti li proporremo più avanti.

### **ARTICOLI - 17 (IL PERIODO LICITATIVO), 18 (LICITE) E 19 (I CONTRO ED I SURCONTRO)**

Questi sono Articoli che fissano, in qualche modo, i principi fonetici di quel linguaggio codificato che è la licitazione. Ci viene spiegato passo a passo quale sia la corretta procedura dell'intera licitazione, in quale ambito sia definita (nel 17), e quale sia la corretta forma – il "suono" – delle singole chiamate.

Nel 17, tuttavia, è presente un paragrafo, il D, che attiene alla rettifica di una particolare forma di errore procedurale: il caso di un giocatore che estragga le carte da un board sbagliato. Questa è in effetti una collocazione atipica, e l'arbitro farà bene a ricordarsene ad evitare di cercare la soluzione in altra parte del Codice, per magari erroneamente concludere che non esista.



## **ARTICOLI – 20 (RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE CHIAMATE) E 21 (CHIAMATA FONDATA SU UNA INFORMAZIONE ERRATA)**

La licitazione è finalmente cominciata, e le sue regole fissate: ora è tempo di parlare di diritti. Trovo sbagliato che i principi che regolano quei diritti e doveri di cui si parla in questi due Articoli, siano fissati molto più tardi, nell'Articolo 40.

È vero che una parte dell'Articolo 20 si occupa di fissare delle procedure (A, B, C, D ed E), ma il cuore stesso di quell'Articolo è la lettera F, cuore pulsante del Codice, visto che tratta di diritti e doveri in merito a chiedere ed offrire spiegazioni.

Il 21 poi, sebbene tratti della meccanica procedurale che segue errori nelle spiegazioni, è anch'essa legata ai principi trattati nel 40.

Sia come sia, questi sono Articoli che l'arbitro deve conoscere parola per parola: diritti e meccanica di richieste di ricapitolazioni e di spiegazioni (nel 20), ed eventuali conseguenze procedurali (nel 21).

### **ARTICOLO 22 – PROCEDURA DOPO CHE LA LICITA SIA TERMINATA**

L'Articolo 22 è quello che conclude gli aspetti procedurali della licitazione, preoccupandosi di fissare termini e tempi della sua conclusione.

### **ARTICOLO 23 – CONSAPEVOLEZZA DI UN POTENZIALE DANNEGGIAMENTO**

Con questo comincia una serie di Articoli “scombinati”, ovvero la cui sequenza logica si interrompe qua e là. Il 23 infatti, ha a che fare sia con la licitazione che con il gioco, visto che si preoccupa di un generico principio etico, sancito molto più in là (nell'Articolo 72B1), ovvero il divieto di infrangere intenzionalmente le disposizioni del Codice.

Nel caso un giocatore lo faccia, o meglio fosse nella condizione nella quale aveva (poteva avere) la consapevolezza che gliene sarebbe potuto derivare un vantaggio, l'Articolo 23 offre all'arbitro la possibilità di risarcire gli avversari. Il 23, quindi, si occupa di azioni risarcitorie, per intraprendere le quali non è affatto necessario affermare la reale consapevolezza del colpevole, perché quando si raggiunga invece la certezza, il risarcimento è solo l'inizio. Una severa penalità è invece la fine.

### **ARTICOLO 24 – CARTA ESPOSTA O CARTA D'ATTACCO PRIMA CHE ABBIAM AVUTO INIZIO IL PERIODO DI GIOCO**

Riprende il percorso logico-temporale: questo Articolo si occupa di una specifica irregolarità, che sebbene non sia di tipo “licitativo”, avviene tuttavia durante la licitazione. Le disposizioni sono molto precise.

### **ARTICOLO 25 - CAMBI DI CHIAMATA LEGALI E ILLEGALI**

Un Articolo chiave nell'ambito della licitazione, la cui applicazione è lasciata alla discrezionalità dell'arbitro. Proprio per questo, è necessario che il lettore si concentri sui

requisiti, stringenti, richiesti per considerare una chiamata “involontaria”, e dunque modificabile senza alcuna penalità. Vedremo in seguito degli esempi.

## **ARTICOLO 26 – CHIAMATA RITIRATA, RESTRIZIONI D’ATTACCO**

Questo è un Articolo costantemente richiamato in tutti quelli che richiedono il ritiro di una licita illegale, e dunque non dovrebbe stare qui. Sarebbe certo più appropriata una collocazione all’inizio o alla fine del periodo licitativo. Io lo metterei prima del 25.

È un Articolo di banale applicazione, data la sua meccanicità, ma è a volte applicato erroneamente perché capita che gli arbitri non credano possibili certe sue indicazioni. Ha in effetti una logica perlomeno curiosa, e certo andrebbe modificato dal prossimo WBF Laws Committee.

L’arbitro deve imparare a citarlo appropriatamente quando interviene al tavolo in situazioni che potrebbero portare alla sua applicazione, e non deve mai mancare di verificare se sia o meno il caso di utilizzarlo prima di lasciare la scena.

## **ARTICOLO 27 - LICITA INSUFFICIENTE**

Bisogna prima di tutto ricordare che l’Articolo da applicarsi non è quello che compare nel Codice, ma quello contenuto nelle Norme Integrative. Quello del Codice, infatti, è stato dichiarato formalmente erroneo dal WBF Laws Committee a Pechino, nel 2008.

Detto questo: l’Articolo 27 si differenzia da altri Articoli procedurali, che seguiranno dopo, perché diversamente da essi non offre una soluzione automatica, quanto meno nella fase preliminare dell’intervento arbitrale. È invece l’arbitro ad avere il potere di decidere se applicare sanzioni automatiche o no, ed ha facoltà piuttosto ampia di azione.

## **ARTICOLI – 28 (CHIAMATE CONSIDERATE IN ROTAZIONE) E 29 (PROCEDURA DOPO UNA CHIAMATA FUORI TURNO)**

Due Articoli regolarmente negletti dagli arbitri, ma erroneamente, visto che fissano principi importanti nell’ambito della meccanica licitativa, che tornano utili in situazioni complesse, di quelle dove il problema che si presenta non ha una soluzione definita in un solo Articolo.

## **ARTICOLI – 30 (PASSO FUORI TURNO), 31 (LICITA FUORI TURNO) E 32 (CONTRO O SURCONTRO FUORI TURNO)**

Tre Articoli che trattano uno specifico tipo di irregolarità procedurali in ambito licitativo: le varie, possibili chiamate fuori turno. Ogni Articolo presenta soluzioni del tutto meccaniche, sebbene qualche volta contorte.

## **ARTICOLI – 33 (CHIAMATE SIMULTANEE) E 34 (CONSERVAZIONE DEL DIRITTO A CHIAMARE)**

Due piccoli articoletti, che servono a coprire situazioni altrimenti lasciate senza soluzione. Nella pratica arbitrale di tutti i giorni, di particolare rilievo è il primo, ma anche il secondo può tornare utile quando si giochi con i sipari.

## **ARTICOLI – 35 (CHIAMATE INAMMISSIBILI), 36 (CONTRO E SURCONTRO INAMMISSIBILI), 37 (CONDOTTA CHE VIOLA L'OBBLIGO A PASSARE), 38 (LICITA DI PIÙ DI SETTE) E 39 (CHIAMATA DOPO IL PASSO FINALE)**

Un sostanzioso gruppo di Articoli che trattano tutti lo stesso argomento: le licite inammissibili, elencati, per tipologia, in quello che li precede tutti. Sono articoli di rara applicazione (specie, giocando con i Bidding Box, il 38!), accomunati da soluzioni analoghe, così che, una volta che se ne conosce uno, si conoscono tutti. Particolare attenzione merita però il 39, che è più articolato degli altri.

## **ARTICOLO 40 – ACCORDI DI COPPIA**

Dopo il 12 e il 16 (e, in una certa misura, il 9), ecco un altro dei pilastri del Codice. Qui vengono descritti diritti e doveri in merito agli accordi che si possono avere con il compagno, e riguardo a con quale estensione, e in che modo vadano resi disponibili agli avversari.

Non c'è un solo rigo dell'Articolo 40 che l'arbitro possa mai tralasciare di leggere con la massima cura. In particolare la parte che definisce come accordi non solo quelli espliciti, ma anche quelli impliciti. E tra queste pone non solo le inferenze traibili, ma anche quanto derivi dalla personale conoscenza del compagno e del suo stile, specie se maturata all'interno della coppia.

## **ARTICOLO 41 – INIZIO DEL GIOCO**

Vengono definiti con cura i limiti temporali e tecnici che dividono la licitazione dal gioco. Poiché dalla collocazione dipende non di rado la tipologia d'intervento, questo è un Articolo da conoscere a menadito.

## **ARTICOLI – 42 (DIRITTI DEL MORTO) E 43 (LIMITAZIONI DEL MORTO)**

Diritti (pochi) e doveri (molti) del morto. Più che in sé, questi Articoli sono importanti per la stretta correlazione che hanno con altri: il 9 sopra tutti, ma anche, significativamente, 45, 46, 47, 61, e altri in misura minore.

## **ARTICOLO 44 – SEQUENZA E PROCEDURA DI GIOCO**

Niente di meno che le regole che sovrintendono alla meccanica del gioco. Fondamentale.

## **ARTICOLI – 45 (CARTA GIOCATA), 46 (INCOMPLETA O ERRONEA CHIAMATA DI UNA CARTA DAL MORTO) E 47 (RITIRO DI UNA CARTA GIOCATA)**

Tutti e tre trattano di carte giocate, e per questo li ho raggruppati (come fatto anche in occasione di una lezione di qualche anno fa), ma è ovvio che il 45 ha un'importanza enorme rispetto agli altri. Un Articolo, quello, che va letto e “digerito” rigo per rigo.

**ARTICOLI – 48 (ESPOSIZIONE DELLE CARTE DEL DICHIARANTE), 49 (ESPOSIZIONE DELLE CARTE DI UN DIFENSORE), 50 (DISPOSIZIONI PER UNA CARTA PENALIZZATA), 51 (DUE O PIÙ CARTE PENALIZZATE), 52 (MANCATO ATTACCO O GIOCO DI UNA CARTA PENALIZZATA), 53 (MANCATO ATTACCO O GIOCO DI UNA CARTA PENALIZZATA), 54 (ATTACCO INIZIALE A CARTA SCOPERTA FUORI TURNO), 55 (ATTACCO FUORI TURNO DEL DICHIARANTE), 56 (ATTACCO FUORI TURNO DI UN DIFENSORE), 57 (ATTACCO O GIOCATA PREMATURA), 58 (ATTACCHI O GIOCATE SIMULTANEI), 59 (IMPOSSIBILITÀ DI ATTACCARE O GIOCARE COME RICHIESTO) E 60 (GIOCO DOPO UNA GIOCATA IRREGOLARE)**

Sebbene trattino tutti irregolarità procedurali nell'ambito del gioco di tipo molto simile, a stretto rigore questo corposo gruppo di articoli si potrebbe spezzettare: quelli dal 48 al 53 trattano infatti di carte esposte (ed eventualmente penalizzate); 54-56 si occupano di giocate varie fuori turno (e il 56 addirittura non è altro che un rimando al 54D); il 57 (uno dei meno usati del Codice) detta disposizioni nel caso di giocate premature, e 58-60 fissano dei principi di carattere generale (forse sono collocati male).

Tuttavia, metterli tutti insieme è coerente con il fatto che l'argomento è il medesimo e che, a parte il 57, si richiamano l'un l'altro.

L'arbitro deve conoscere molto bene i principi che li attraversano, e deve imparare a memoria i disposti relativi alle carte penalizzate e agli attacchi fuori turno: è materia di tutti i giorni, a tutti i livelli (specie i più bassi).

**ARTICOLI – 61 (IL MANCARE DI RISPONDERE A COLORE - INDAGINI RELATIVE AD UNA RENONCE), 62 (CORREZIONE DELLA RENONCE), 63 (CONSUMAZIONE DELLA RENONCE) E 64 (PROCEDURA DOPO LA CONSUMAZIONE DI UNA RENONCE)**

Questo è il gruppo di Articoli che trattano uno dei problemi che si verificano con maggiore frequenza: la renonce.

Le varie soluzioni sono per lo più del tutto meccaniche, ma l'arbitro deve fare la massima attenzione nello studio degli Articoli 61 e 62, ovvero quelli che trattano di renonce non ancora consumate. Le disposizioni sono infatti in genere poco conosciute, e assai peculiari, così che ne è necessaria una conoscenza approfondita. Inoltre, bisogna approfondire l'Articolo 64C, che parla di tutti quei casi nei quali non sia prevista una rettifica automatica; non è un Articolo di per sé complicato, ma è fondamentale conoscere i principi che lo regolano.

**ARTICOLI – 65 (SISTEMAZIONE DELLE PRESE) E 66 (ISPEZIONE DELLE PRESE)**

Come spesso accade per quelli di questo tipo, anche questi Articoli passano sovente sotto silenzio (non vengono letti), ma il loro contenuto è tutt'altro che scontato, e l'arbitro si sorprenderà di quanto spesso trovino applicazione in connubio con altri più noti.

La tendenza generale è quella di dare per scontato il loro contenuto, ma non tutto lo è davvero, e ogni qual volta ci sia una disputa sul numero di prese vinte – capita tutti i giorni – i dettagli sono preziosi se si vogliono evitare errori.

## **ARTICOLO 67 - PRESA DIFETTOSA**

Questo è certamente l'Articolo meno usato dell'intero Codice: io ne ricordo una sola applicazione in tutta la mia carriera! Inoltre, contiene disposizioni astruse e notoriamente inique, così che, per una volta, vi consiglierò di leggerlo velocemente per sapere che esiste una soluzione anche a questo rarissimo problema, e di passare oltre.

## **ARTICOLI – 68 (RICHIESTA O CONCESSIONE DI PRESE), 69 (ACCORDO IN MERITO ALLA RICHIESTA O ALLA CONCESSIONE), 70 (RICHIESTE E CONCESSIONI CONTESTATE) E 71 (CONCESSIONE CANCELLATA)**

Quattro Articoli pesantissimi, sia in termini di importanza, sia per quanto riguarda la difficoltà nel digerirli. Fondamentali i principi generali enunciati qua e là, da conoscersi a menadito; per il resto, una lunga serie di passaggi logici e tecnici la cui soluzione è costantemente affidata alla discrezionalità dell'arbitro.

Solo una conoscenza perfetta del testo, della giurisprudenza consolidata in materia e, soprattutto, lo studio di molti esempi possono portare ad affrontare i vari problemi in maniera corretta.

Determinante, poi, capire ed imparare il modo di avvicinarsi al tavolo, di porre domande appropriate, di cogliere sfumature nelle reazioni dei protagonisti, ma tutto deve essere legato alla conoscenza della normativa. Non di rado, un errore nella fase preliminare – come, per esempio, omettere una domanda, o farne una sbagliata – può rendere difficile, e a volte impossibile, il dipanare una soluzione che sarebbe stata semplice con il corretto approccio. Studiate, leggete, esercitatevi.

## **ARTICOLI – 72 (PRINCIPI GENERALI), 73 (COMUNICAZIONE) E 74 (CONDOTTA ED ETICHETTA)**

Tre Articoli che trattano tutti un argomento di straordinaria importanza: i principi etici e comportamentali del gioco. Inutile dire quanto importante sia dunque la loro conoscenza, che è ovviamente materia di tutti i giorni.

In termini più strettamente, e frequentemente, correlati alla possibilità di attribuire punteggi arbitrali, si segnalano, nel gruppo, 73D e 73F, che parlano di atti che possono illegalmente sviare un avversario, e di come l'arbitro possa e debba intervenire per risarcire chi abbia subito un danno.

## **ARTICOLO 75 – SPIEGAZIONE SBAGLIATA O CHIAMATA SBAGLIATA**

Dopo l'Articolo 40, che fissa i principi relativi alle informazioni da dare e ricevere, ed il 20 e 21, che trattano della meccanica con cui domande e risposte vengono scambiate, ecco la

chiusura del cerchio: lo strumento che spiega a quali condizioni l'arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale.

È ovviamente necessario fissare bene in testa i principi enunciati, a cominciare dal fatto che il primo punto trattato non riguarda il risarcimento dovuto o meno quando una spiegazione fornita non corrisponda alle carte, ma l'informazione non autorizzata che è stata trasmessa, indipendentemente dal fatto che la spiegazione possa portare o meno ad un risarcimento.

L'arbitro deve imparare a considerare questo aspetto in via prioritaria, perché non di rado porta a modifiche pesanti del risultato anche quando niente era dovuto per la spiegazione, e spesso, quando invece un risarcimento sarebbe previsto, ad azioni ben più rilevanti, numericamente, di quanto non sarebbe necessario per la spiegazione erronea.

Non a caso, la lettera A rimanda direttamente all'Articolo 16. Ricordate, dunque: quando una spiegazione non corrisponde alle carte, prima di ogni altra cosa verificate l'applicabilità dell'Articolo 16 nei confronti di entrambi i giocatori della linea che ha spiegato, e nell'arco dell'intero periodo licitativo, e solo dopo preoccupatevi dell'aspetto che riguarda la spiegazione in sé, ovvero delle lettere B e C dell'Articolo 75.

Quando dovesse capitare – e capita – che un risarcimento sia possibile tanto in applicazione del 16 che del 75B, dovrete ovviamente scegliere l'opzione più favorevole per il partito innocente (nove volte su dieci sarà quella che passa dal 16, ma non necessariamente).

## **ARTICOLO 76 – SPETTATORI**

Un Articolo di rilievo strettamente organizzativo. Il WBF Laws Committee ha decretato che, per quanto riguarda l'eventuale impatto di uno spettatore su di un risultato, l'arbitro debba procedere in osservanza dell'Articolo 12, catalogando una linea come “non colpevole”, “parzialmente colpevole” o “colpevole” in conseguenza della sua relazione con lo spettatore medesimo; in pratica, quanto era prima esplicitato nel vecchio Codice, e che è ora sparito per lasciare mano libera alle varie Organizzazioni Responsabili, concetto più volte espresso nell'Articolo.

Imparate comunque quella che è “l'etichetta dello spettatore”, in maniera da essere capaci di dettare disposizioni precise, a richiesta o meno, e non dimenticate che gli spettatori sono soggetti all'autorità dell'arbitro (da esercitarsi con il massimo garbo, ma anche con fermezza).

## **ARTICOLO 77 - TABELLA DEI PUNTEGGI DEL BRIDGE**

Niente altro che i valori di semi, prese e contratti. Ovvio che la conoscenza sia fondamentale, ma mi aspetto anche che, salvo rare eccezioni, sia pregressa rispetto alla lettura del Codice.

## **ARTICOLO 78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO**

Articolo chiave da un punto di vista organizzativo: riporta i vari, possibili modi di calcolare il punteggio finale di eventi di vario tipo. Importantissimo il punto D: le Regulating Authority hanno facoltà di organizzare eventi con metodi di punteggio diversi da quelli elencati.

## **ARTICOLO 79 - PRESE VINTE**

Articolo di fondamentale importanza, non solo in sé, per l'argomento che tratta, ma perché come altri che abbiamo a suo tempo segnalati "lavora" in collaborazione con molti altri Articoli, i quali vi rimandano. In particolare, i "tempi" di cui alla lettera C sono un riferimento fondamentale quando si tratta di scandire il variare delle modalità di intervento e dei poteri dell'arbitro al variare del momento nel quale l'arbitro stesso è chiamato a risolvere un problema.

## **ARTICOLO 80 – REGOLAMENTI E ORGANIZZAZIONE**

Articolo che classifica i vari possibili enti organizzatori in maniera rigorosa, e ne detta relativi poteri e doveri, inclusi quelli di delega. Necessaria la sua conoscenza quando si debba organizzare un qualunque evento, a qualunque livello, e soprattutto quando ci si appresti a scriverne il regolamento.

**ARTICOLI – 81 (L'ARBITRO), 82 (RETTIFICA DI ERRORI DI PROCEDURA), 83 (NOTIFICA DEL DIRITTO DI APPELLO), 84 (DECISIONI SU FATTI CONCORDATI), 85 (DECISIONI RELATIVE A FATTI CONTESTATI), 86 (NEI TORNEI A SQUADRE O SIMILI), 87 (BOARD NON CONFORME), 88 (ASSEGNARE PUNTI DI INDENNIZZO), 89 (RETTIFICHE IN COMPETIZIONI INDIVIDUALI), 90 (PENALITÀ PROCEDURALI) E 91 (PENALIZZARE O SOSPENDERE)**

Tutti questi Articoli, ovviamente da conoscersi a memoria e compresi nei dettagli, riguardano i vari poteri e doveri dell'arbitro, e dettano in molti casi il suo *modus operandi*. In particolare, gli Articoli 86 e 87 lo vincolano ad una procedura ben specifica quando non sia possibile ottenere tutti i risultati previsti, e si renda quindi necessario effettuare calcoli particolari. Da notare che 88 e 89 non esistono se non nella forma di rimandare all'Articolo 12 per i casi di cui al loro titolo. Inoltre, l'Articolo 91 è in realtà spezzato in due: la prima parte è relativa ai diritti dell'arbitro in merito a provvedimenti disciplinari di particolare gravità come una squalifica o una sospensione, ma li limita ad una sola sessione, mentre la seconda parte attiene agli stessi poteri, estendendoli, ma assoggettandoli alla previa approvazione dell'Organizzazione Responsabile.

## **ARTICOLI – 92 (DIRITTO DI APPELLARSI) E 93 (PROCEDURA PER IL RECLAMO)**

Nient'altro che le procedure che regolano la possibilità di proporre appello avverso ogni decisione arbitrale. Per quanto riguarda l'Italia, il solo punto rilevante è il 93A, che ci dice che è l'arbitro responsabile che è investito del potere, meglio del dovere, di ascoltare ogni reclamo.