



ALBO ARBITRI - SCUOLA ARBITRALE ITALIANA

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



Casi Commentati

| di Maurizio DI SACCO e Alessandro ORSILLO

Introduzione

Questo lavoro nasce da un'eccellente idea di Antonio Riccardi, che nel 2001 scrisse un documento che si chiamava "L'Orologio del Bridge".

Poiché la pubblicazione del Codice 2008 aveva reso obsoleto quello scritto – andava come minimo aggiornato con i nuovi riferimenti normativi, nei vari punti ove si era reso necessario – l'ho rifatto completamente, in particolare aggiungendo ogni singola lettera del Codice, e dividendo il lavoro per argomenti, i quali argomenti sono stati posti in ordine alfabetico per maggiore semplicità di consultazione.

Mi riprometto, nel tempo, di aggiornarlo ulteriormente aggiungendo qualche esempio commentato.

È un documento che si propone non solo di essere materia di studio, ma anche di consultazione durante il lavoro: non di rado, infatti, la soluzione di alcuni problemi complessi deriva proprio dalla tempistica degli avvenimenti, e delle'intervento arbitrale.

Alessandro Orsillo ha svolto un preziosissimo lavoro di consulenza, e ha riordinato il materiale che andavo di volta in volta producendo.

Maurizio Di Sacco

DEFINIZIONI

Dichiarante

Il giocatore il quale, per conto della linea che ha fatto la licita finale, abbia nominato per primo la denominazione contenuta nel contratto finale. Egli diventa dichiarante quando viene scoperta la carta d'attacco (ma vedi Articolo 54A quando l'attacco iniziale viene effettuato fuori turno).

Evento

Una manifestazione della durata di una o più sessioni.

Gioco

1. Il contributo di una carta della mano di un giocatore in una presa, ivi inclusa la carta iniziale di quella presa, che è la carta di attacco.
2. L'insieme delle giocate fatte.
3. Il periodo durante il quale le carte vengono giocate.
4. L'insieme delle chiamate e delle giocate effettuate in un board.

Licitazione

1. Il processo attraverso il quale viene stabilito il contratto, mediante il succedersi di chiamate. Essa ha inizio quando venga effettuata la prima chiamata.
2. Il complesso delle chiamate fatte (vedi Articolo 17).

Morto

1. Il compagno del dichiarante. Egli diventa morto quando venga scoperta la carta d'attacco.
2. Le carte del compagno del dichiarante, una volta che siano state stese sul tavolo dopo l'attacco iniziale.

Periodo di gioco

Comincia quando la carta d'attacco di un board viene scoperta; i diritti e i poteri dei concorrenti relativi al periodo di gioco spirano entrambi secondo quanto previsto dagli Articoli pertinenti. Il periodo di gioco vero e proprio finisce quando le carte vengono rimosse dai loro alloggiamenti in occasione del board successivo (o quando sia cessato il gioco dell'ultimo board previsto per il round).

Rettifica

L'insieme delle misure atte a porre rimedio da applicarsi quando un'irregolarità giunga all'attenzione dell'Arbitro.

Round

La parte di una sessione giocata senza spostamento di giocatori.

Sessione

Il prolungato periodo di gara durante il quale è previsto che sia giocato un determinato numero di board, specificato dall'Organizzatore del Torneo. (Può però avere significati differenti, quali quelli di cui agli articoli 4, 12C2 e 91).

Turno

Il giusto momento nel quale un giocatore è tenuto a chiamare o a giocare.

RIFERIMENTI TEMPORALI NEL CODICE

Appello

Termine per la presentazione di un appello

92B - Il tempo per richiedere una decisione arbitrale o per appellarsi contro di essa scade al termine del Periodo di Correzione a meno che l'Organizzazione Responsabile non stabilisca esplicitamente un tempo diverso.

Attacco fuori turno

Accettazione di un attacco fuori turno

53A - Un attacco fuori turno può essere accettato dall'avversario che segue in rotazione che questi gioca o effettua una qualsiasi affermazione in tal senso. In questo caso non ci saranno ulteriori rettifiche.

Attacco regolare a seguito di un attacco fuori turno di un avversario

53C - A seguito di un attacco fuori turno di un avversario, il giocatore cui spettava il turno di attacco può decidere di giocare il suo attacco regolare, perdendo diritto ad ogni rettifica. Se l'attacco fuori turno è stato fatto dall'avversario alla sua destra, tale attacco resta nel rispetto dell'articolo 53A. Se è stato fatto dall'avversario alla sua sinistra, la carta viene ritirata e diviene una carta penalizzata maggiore se è di un difensore.

Attacco fuori turno del dichiarante al proprio turno di attacco giocando dalla mano o dal morto

55A - Ciascun giocatore può accettare o rifiutare l'attacco fuori turno; se effettuano scelte diverse, si applica l'articolo 53A (vale cioè la scelta del difensore che segue in rotazione). Se viene rifiutato l'attacco egli dovrà attaccare dalla parte corretta.

Attacco fuori turno del dichiarante al proprio turno di attacco di un difensore

55B1 - Ciascun giocatore può accettare o rifiutare l'attacco fuori turno; se effettuano scelte diverse, si applica l'articolo 53A (vale cioè la scelta del difensore che segue in rotazione)

Attacco fuori turno di un difensore

54D - Il dichiarante può accettare tale attacco e non vi sarà alcuna rettifica. Se rifiuta tale attacco la carta usata per attaccare diventa carta penalizzata maggiore.

Gioco dopo un attacco fuori turno

60A1 - Il gioco di una carta da parte di un giocatore dopo una giocata irregolare o prematura del suo avversario di destra, cancella il diritto alla rettifica.

Gioco di un difensore dopo che al dichiarante è stato richiesto di ritirare un attacco fuori turno.

60B - Se un difensore gioca dopo che al dichiarante è stato richiesto di ritirare l'attacco e prima che egli giochi dalla mano corretta, la sua carta verrà trattata come carta penalizzata maggiore.

Attacco iniziale a carta coperta

Attacco iniziale a carta coperta

41A - Dopo che una licita, un contro o un surcontro siano seguiti da tre passi in rotazione, la carta d'attacco iniziale viene giocata coperta dal giocatore alla sinistra del (presunto) dichiarante.

Scopertura della carta d'attacco

41C - Dopo il termine del Periodo Chiarificatorio, le eventuali richieste di spiegazioni, la carta d'attacco viene scoperta ed ha inizio il Periodo di gioco.

Ritiro della carta d'attacco iniziale coperta

41A - Dopo una irregolarità, su disposizione dell'Arbitro, la carta d'attacco iniziale coperta può essere ritirata.

Attacco iniziale a carta scoperta fuori turno

Accettazione di un attacco iniziale a carta scoperta fuori turno

54A - Il dichiarante può stendere la sua mano e diventa morto. Il morto diventa il dichiarante.

54C - Il dichiarante è obbligato ad accettare l'attacco se ha visto una qualsiasi carta del morto, escluse quelle esposte durante la licitazione e soggette alle relative rettifiche.

Attacco o giocata prematuri

Attacco o gioco prematuro di un difensore

57C1 - I disposti del 57A e 57B non si applicano se il dichiarante ha giocato dalla mano e dal morto prima che i difensori abbiano giocato.

Gioco dopo una giocata prematura

60A1 - Il gioco di una carta da parte di un giocatore dopo una giocata irregolare o prematura del suo avversario di destra, cancella il diritto alla rettifica.

Attacchi simultanei

Considerati successivi

58A - Attacchi simultanei a quelli fatti dal giocatore cui spettava il turno sono considerati successivi.

Cambio di chiamata

Chiamata basata su una incomprensione del giocatore che ha chiamato

21A - Non sarà permessa nessuna rettifica.

Chiamata basata su una errata informazione fornita da un avversario

21B1a - Fino al termine del periodo licitativo un giocatore può cambiare la propria chiamata se la stessa è stata influenzata da una spiegazione errata fornita da un avversario.

21B3 - Quando sia troppo tardi per cambiare chiamata l'Arbitro potrà attribuire un punteggio arbitrale valutando il danneggiamento eventualmente subito dalla linea innocente.

Chiamata Involontaria

25A1 - Un giocatore può sostituire una chiamata involontaria se lo fa o tenta di farlo senza pause per pensare, fino a che il suo compagno non abbia effettuato una chiamata.

25A2 - Se il compagno ha licitato, non è più possibile alcun cambio di chiamata.

Carta esposta

Esposizione di una carta durante la smazzatura

6D - si procederà ad una nuova smazzatura.

Esposizione di una carta prima che inizi il periodo licitativo

16C - l'Arbitro valuterà l'importanza dell'Informazione Non Autorizzata così trasmessa, e si comporterà di conseguenza.

Esposizione di una carta sotto rango d'onore durante il periodo licitativo per un errore di un giocatore

24A - La carta viene lasciata scoperta sul tavolo fino alla fine del periodo licitativo. Se il colpevole diventerà difensore la carta diverrà carta penalizzata.

Esposizione di una carta con rango d'onore durante il periodo licitativo per un errore di un giocatore

24B - La carta viene lasciata scoperta sul tavolo fino alla fine del periodo licitativo. Il compagno del colpevole deve passare al suo primo turno di chiamata. Se il colpevole diventerà difensore la carta diverrà carta penalizzata.

Esposizione di due o più carte durante il periodo licitativo per un errore di un giocatore

24C - Le carte vengono lasciate scoperte sul tavolo fino alla fine del periodo licitativo. Se il colpevole diventerà difensore le carte diverranno penalizzate.

Esposizione di una carta usata per attaccare durante il periodo licitativo.

24B - La carta viene lasciata scoperta sul tavolo fino alla fine del periodo licitativo. Il compagno del colpevole deve passare al suo primo turno di chiamata. Se il colpevole diventerà difensore la carta diverrà carta penalizzata.

Esposizione delle carte del dichiarante durante il gioco

48B1 - Se il dichiarante espone le proprie carte dopo un attacco iniziale fuori turno, si ritiene che egli abbia accettato l'attacco fuori turno e deciso di diventare il morto.

48B2 - Se il dichiarante espone le proprie carte in un qualsiasi momento dopo l'attacco, si può ritenere che stia facendo una richiesta o una concessione di prese, salvo che sia dimostrabile altrimenti.

Esposizione delle carte di un difensore durante il gioco

49 - Se un difensore espone o designa o nomina una o più carte appartenenti alla sua mano al di fuori del normale corso del gioco, ognuna di queste carte diventa carta penalizzata maggiore, salvo che il difensore non intendesse fare una richiesta o concessione.

Carta giocata

Ritiro di una carta giocata a seguito del cambio di gioco di un avversario

47D - Dopo il cambio di carta da parte di un avversario, un giocatore può sostituire senza penalità una carta giocata.

Ritiro di una carta giocata seguito di una errata informazione

47E2 - Una carta giocata sulla base di una spiegazione errata e prima della spiegazione corretta può essere ritirata fino a che nessun altro giochi nella presa.

Carte giocate simultaneamente

Carte giocate simultaneamente da due giocatori

58A - Carte giocate simultaneamente a quella del giocatore cui spettava il turno sono considerate successive.

Carte giocate simultaneamente dalla stessa mano

58B1 - Se una sola carta è visibile, quella è quella giocata e le altre vengono riposte nella mano senza rettifica.

58B2 - Se sono visibili più carte il giocatore designa quale intendeva giocare; se è un difensore le altre saranno trattate come carte penalizzate.

Correzione di una giocata simultanea non rilevata immediatamente

58B4 - Se la giocata simultanea non viene rilevata immediatamente, può essere corretta fino a che entrambe le linee non giochino nella presa successiva. Dopo andrà applicato l'Articolo 67.

Carta in sovrannumero

Trovata nella mano di un giocatore ma non ancora giocata.

13F - Verrà semplicemente rimossa dalla mano del giocatore che la deteneva, non ci saranno variazioni e/o rettifiche di alcun tipo.

Giocata

13F - L'Arbitro farà terminare il gioco riservandosi il diritto di assegnare un punteggio arbitrale.

Carta mancante

Riscontrata prima che inizi il gioco

14A - Verrà cercata, riposta nella mano incompleta se rinvenuta, o l'intero mazzo ricostruito. Si procederà normalmente.

Riscontrata dopo che il gioco abbia avuto inizio

14B - Verrà cercata, riposta nella mano incompleta se rinvenuta, o l'intero mazzo ricostruito. Se trovata tra le carte giocate si applicherà l'Articolo 67; potranno aversi rettifiche e/o penalità per il mancato gioco.

Carta penalizzata

Esposizione di una carta penalizzata

50A - Una carta penalizzata deve rimanere scoperta davanti al difensore alla cui mano appartiene.

Obblighi del difensore che ha una carta penalizzata minore

50C - Fino a che non venga giocata la carta penalizzata minore, un giocatore non potrà giocare una altra carta sotto rango di onore nello stesso seme rispondendo a colore. Egli potrà però giocare una qualsiasi altra carta se non ha da rispondere, compresa la carta penalizzata minore, o potrà rispondere con un onore nel seme della carta penalizzata.

Obblighi del difensore che ha una carta penalizzata maggiore

50D1a - La carta penalizzata maggiore deve essere giocata alla prima occasione legale, rispondendo, scartando o tagliando.

Obblighi del compagno di un difensore che ha una carta penalizzata maggiore

50D2 - Quel giocatore non potrà attaccare liberamente fino a che il dichiarante non abbia selezionato una opzione relativa alla carta penalizzata presente o alle carte penalizzate presenti.

50D2 - Se a quel giocatore venga imposto di non attaccare in un colore, la proibizione permane fino a che egli resta in presa.

Accettazione di una giocata irregolare in presenza di carte penalizzate

52B1b - Se il dichiarante gioca dalla mano o dal morto dopo una giocata irregolare di un difensore che doveva giocare una carta penalizzata o era soggetto a degli obblighi d'attacco per la presenza di carte penalizzate, l'attacco o la giocata sono accettati. Le carte penalizzate eventualmente presenti continuano ad essere carte penalizzate.

Chiamate

Chiamata non percepita con chiarezza

20A - Ogni giocatore ha il diritto di avere immediatamente chiarimenti su quale chiamata sia stata effettuata, sia o non sia il suo turno di chiamata

Spiegazione delle chiamate durante la licitazione

20F1 - Ogni giocatore al proprio turno di chiamata ha il diritto di avere spiegazioni su tutte le chiamate o alcune chiamate effettuate dagli avversari

Spiegazione delle chiamate durante il gioco

20F2 - Il dichiarante ed i difensori al proprio turno di gioco della carta hanno il diritto di richiedere spiegazioni sulle chiamate effettuate.

Spiegazione sbagliata o incompleta rilevata da chi l'ha fornita

20F4 - Se un giocatore si accorge di aver reso una spiegazione sbagliata deve chiamare immediatamente l'Arbitro.

Spiegazione sbagliata o incompleta rilevata dal compagno di chi l'ha fornita (dichiarante o morto)

20F5bii - Il compagno di chi ha reso la spiegazione sbagliata deve avvisare gli avversari che a suo parere la spiegazione resa è sbagliata, alla prima opportunità legale, ovvero dopo che sia stata scoperta la carta di attacco iniziale

Spiegazione sbagliata o incompleta rilevata dal compagno di chi l'ha fornita (difensore)

20F5bi - Il compagno di chi ha reso la spiegazione sbagliata deve avvisare gli avversari che a suo parere la spiegazione resa è sbagliata, alla prima opportunità legale, ovvero dopo che il gioco del board sia terminato.

Chiamata fuori turno

Chiamata fuori turno al turno dell'avversario di destra obbligato per legge a passare

28A - Viene considerata in rotazione e non soggetta ad alcuna rettifica.

Chiamata fuori turno effettuata da un giocatore e seguita dalla chiamata dell'avversario cui spettava il turno

28B - La chiamata del giocatore cui spettava il turno si considera regolare e la chiamata fuori turno si considera non effettuata e viene ritirata senza ulteriori rettifiche.

Chiamata fuori turno seguita da una chiamata dell'avversario di destra.

29A - La licita prosegue normalmente senza alcuna rettifica.

Chiamata simultanea

33 - Una chiamata fuori turno effettuata simultaneamente a quella legale è considerata successiva.

Consultazione della Carta delle Convenzioni

Consultazione della propria Carta delle Convenzioni

40B2b - La consultazione della propria Carta delle Convenzioni è proibita fino al termine del Periodo di Gioco, con l'unica eccezione della linea del Dichiarante durante il Periodo Chiarificatorio

Consultazione della Carta delle Convenzioni avversaria

40B2bi - Un giocatore può consultare la Carta delle Convenzioni avversaria dall'inizio del round fino all'inizio della licitazione.

40B2bii - Un giocatore può consultare la Carta delle Convenzioni avversaria durante il Periodo Chiarificatorio.

40B2biii - Un giocatore può consultare la Carta delle Convenzioni avversaria durante la licitazione ma solo al suo turno di chiamata.

40B2biiv - Il dichiarante può consultare la Carta delle Convenzioni avversaria durante il gioco ma solo al suo turno di gioco dalla mano o dal morto.

40B2biv - Un difensore può consultare la Carta delle Convenzioni avversaria durante il gioco ma solo al suo turno di gioco.

Contro o surcontro fuori turno

Contro o surcontro fuori turno al turno dell'avversario di destra. L'avversario di destra passa.

32B1 - Il colpevole deve ripetere il contro o il surcontro. Non ci sarà alcuna rettifica.

Contro o surcontro fuori turno al turno dell'avversario di destra. L'avversario fa una chiamata legale diversa dal passo.

32B2 - Il colpevole deve ripetere il contro o il surcontro. Non ci sarà alcuna rettifica.

Contro o surcontro fuori turno al turno del compagno

32A - Il compagno del colpevole deve passare fino al termine della licitazione.

Contro o surcontro fuori turno al turno dell'avversario di sinistra. Nessuno ha chiamato.

36B - La chiamata è inammissibile, deve essere sostituita con una chiamata legale. Il compagno del colpevole deve passare fino al termine della licitazione.

Contro o surcontro fuori turno al turno dell'avversario di sinistra. C'è stata almeno una chiamata.

36B - Se la chiamata è inammissibile, deve essere sostituita con una chiamata legale. Il compagno del colpevole deve passare fino al termine della licitazione. Se invece è legale:

25B - La chiamata viene cancellata a meno che non sia accettata dall'avversario che segue in rotazione.

Gioco di un board

Sistemazione

7A - Quando un board debba essere giocato, esso viene sistemato al centro del tavolo fino a che il gioco non sia completato.

Estrazione delle carte

7B1 - Ciascun giocatore estrae una mano dalla tasca corrispondente al proprio punto cardinale.

Controllo del numero delle carte

7B2 - Ciascun giocatore conta le sue carte, tenendole coperte, ed assicurandosi di possederne esattamente tredici; dopo di che, e prima di effettuare una chiamata, deve obbligatoriamente prenderne visione.

Durante il gioco

7B3 - Durante il gioco, ciascun giocatore mantiene il possesso delle proprie carte, non permettendo che vengano mischiate con quelle di un qualunque altro giocatore. I giocatori non possono toccare altre carte se non le proprie (ma il dichiarante può giocare le carte del morto in conformità ai disposti dell'Articolo 45) durante o dopo il gioco, eccetto che con il permesso dell'Arbitro.

Al termine del gioco

7C - Al termine del gioco ogni giocatore dovrebbe mescolare le proprie tredici carte originarie, dopo di che dovrebbe riporle nella tasca del board corrispondente al proprio punto cardinale. Dopo di ciò, le mani non debbono essere estratte nuovamente dal board, a meno che non sia presente almeno un componente di ciascuna delle due coppie, oppure l'Arbitro.

Gioco di un board sbagliato

Riscontrato durante il periodo licitativo

15C - L'Arbitro ristabilirà la corretta situazione e farà iniziare una nuova licitazione. Se non vi saranno differenze tra le due, farà proseguire il gioco, altrimenti annullerà il board.

Riscontrato durante o dopo il gioco

15A - Se nessun giocatore ha giocato il board in precedenza ed il board appartiene a quelli da giocare per entrambe le linee, l'Arbitro convaliderà il risultato. Altrimenti, annullerà il board.

Informazioni Non Autorizzate da altre fonti

L'Arbitro viene avvisato prima che ci sia stata la prima chiamata nel board, prima o dopo l'inizio del Periodo Licitativo

16C2 - L'Arbitro metterà in atto i correttivi più opportuni tra quelli previsti, compresa la possibilità di continuare il gioco del board o di annullarlo.

L'Arbitro viene avvisato dopo che sia stata effettuata la prima chiamata nel board.

16C3 - L'Arbitro farà necessariamente proseguire il gioco del board, riservandosi il diritto di attribuire un punteggio arbitrale.

Informazioni Non Autorizzate dal compagno

Possibile uso di Informazioni Non Autorizzate dal compagno

16B2 - Un giocatore deve immediatamente annunciare che si riserva il diritto di interpellare l'Arbitro quando ritiene che sia stata resa disponibile ad un giocatore una Informazione Non Autorizzata per il tramite del compagno.

16B3 - Un giocatore deve chiamare immediatamente l'Arbitro al termine del gioco se ritiene di essere stato danneggiato dall'uso di una Informazione Non Autorizzata.

Mancato accordo circa la trasmissione di Informazioni Non Autorizzate dal compagno

16B2 - Se gli avversari non concordano con un giocatore che ritiene vi sia stata trasmissione di Informazioni non Autorizzate dal compagno, deve essere chiamato immediatamente l'Arbitro.

Irregolarità

Richiamo dell'attenzione durante la licitazione

9A1 - Ogni giocatore, sia o non sia il proprio turno di chiamata, può richiamare l'attenzione su di una irregolarità, anche se per legge è obbligato a passare.

Richiamo dell'attenzione durante il gioco

9A2 - Il dichiarante o un difensore (non il morto) possono richiamare l'attenzione su di una irregolarità, sia o meno il loro turno di gioco.

Richiamo dell'attenzione alla fine del gioco

9A3 - Qualsiasi giocatore, compreso quello che durante gioco era il morto, può richiamare l'attenzione su di una irregolarità.

Chiamata dell'Arbitro dopo una irregolarità

9B - l'Arbitro dovrebbe essere chiamato immediatamente da qualsiasi giocatore (incluso il morto) se è stata richiamata l'attenzione su di una irregolarità.

Azione intrapresa da un giocatore prima che l'Arbitro sia intervenuto e abbia spiegato il da farsi

9B2 - Nessun giocatore deve intraprendere alcuna azione

9C - Una qualsiasi azione intrapresa da un giocatore può esporlo a penalità

10B - L'Arbitro può consentire o cancellare qualsiasi azione intrapresa da un giocatore senza la sua autorizzazione

11A - L'Arbitro può determinare la perdita del diritto alla rettifica a seguito di una azione intrapresa da un componente la linea innocente, mantenendo al contempo la penalità per la linea colpevole.

Licita fuori turno

Licita fuori turno al turno dell'avversario di destra. L'avversario di destra passa

31A1 - Il colpevole deve ripetere la licita fuori turno e non vi sarà alcuna rettifica

Licita fuori turno al turno dell'avversario di destra. L'avversario di destra licita, contra o surcontra

31A2a - Se il colpevole ripete a qualsiasi livello la denominazione della licita fuori turno il compagno deve passare al suo prossimo turno licitativo.

31A2b - Se il colpevole passa o licita ma non ripete la denominazione della licita fuori turno il compagno deve passare fino alla fine della licitazione.

Licita fuori turno al turno del compagno

31B - Il compagno deve passare fino alla fine della licitazione.

Licita fuori turno al turno dell'avversario di sinistra. Nessuna altra chiamata.

31B - Il compagno deve passare fino alla fine della licitazione.

Licita fuori turno al turno dell'avversario di sinistra. C'è stata almeno una chiamata.

25B - La chiamata viene cancellata a meno che non sia accettata dall'avversario che segue in rotazione.

Licita insufficiente

Licita insufficiente non accettata e corretta con un passo o una licita di differente significato

27B2 - Il compagno del colpevole dovrà passare ogni qual volta sia il suo turno di chiamata.

Licita insufficiente non accettata e corretta con un Contro o un Surcontro

27B3 - Il compagno del colpevole dovrà passare ogni qual volta sia il suo turno di chiamata.

Licitazione

Consultazione della Carta delle Convenzioni avversaria durante la licitazione

40B2biii- Un giocatore può consultare la Carta delle Convenzioni avversaria durante la licitazione al suo turno di chiamata.

Inizio della licitazione

La licitazione inizia per entrambe le linee quando viene effettuata la prima chiamata da parte di un qualsiasi giocatore

Fine della licitazione

22A1 - La licitazione termina quando non vi sia stata alcuna licita e tutti e quattro i giocatori siano passati.

22A2 - La licitazione termina qualora vi sia stata almeno una licita seguita da tre passo consecutivi.

17E2 - La licitazione non termina se l'ultima licita è stata seguita da tre passo ma almeno uno era fuori turno ed un giocatore non ha potuto chiamare.

Ricapitolazione della licitazione durante il periodo licitativo

20B - Al proprio turno di chiamata, ogni giocatore ha il diritto di ottenere la ricapitolazione di tutte le precedenti chiamate. Tutti i giocatori sono responsabili della correttezza della ricapitolazione e tutti possono intervenire per correggere un errore.

Ricapitolazione della licitazione durante il gioco

20C2 - Al proprio primo turno di gioco, il dichiarante o i difensori hanno il diritto di ottenere la ricapitolazione delle chiamate. Tutti i giocatori sono responsabili della correttezza della ricapitolazione e tutti possono intervenire per correggere un errore.

41C - Dopo il primo turno di gioco, non è più possibile ottenere la ricapitolazione delle chiamate.

Mescolatura

Momento dell'esecuzione

6A - Prima che il gioco cominci, ogni mazzo di carte deve essere completamente mescolato. Ci dovrà essere un taglio nel caso esso sia richiesto da uno dei due avversari.

6E1 - L'Arbitro può richiedere che la mescolatura e la distribuzione siano effettuate ad ogni tavolo immediatamente prima che cominci il gioco.

6E2 - L'Arbitro può eseguire lui stesso in anticipo la mescolatura e la distribuzione.

Presenza dei giocatori

6C - Durante la mescolatura e la distribuzione deve essere presente al tavolo almeno uno dei componenti di ogni coppia, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti.

Irregolarità nel procedimento

6D - Se si accerta, prima che sia intrapresa l'azione iniziale della licitazione di un board, che le carte erano state distribuite in modo non corretto o che, durante la smazzatura e la distribuzione, un giocatore avrebbe potuto aver visto una carta appartenente ad un altro giocatore, si dovrà dar luogo ad una nuova smazzatura e distribuzione. Da quel punto in poi, nel caso di visione accidentale di una carta appartenente alla mano di un altro giocatore prima che venga portato a compimento il gioco di quel board, viene applicato l'Articolo 16C (ma vedi Articolo 24). Qualunque board che sia stato distribuito in modo illegale è un board non conforme, e per qualunque altra irregolarità ci si deve riferire all'articolo pertinente.

Il morto

Scopertura della mano

41D - Dopo la scopertura della carta di attacco iniziale, il morto stende la propria mano davanti a sé.

47E2(a) Se il morto scopre una o più carte, l'attacco fuori turno deve essere accettato.

54D - A seguito di un attacco iniziale fuori turno, il dichiarante può stendere le sue carte diventando così morto.

Diritti qualificati

42B - Prevenire qualsiasi irregolarità del dichiarante.

42B - Avvisare il dichiarante che non sta rispondendo nel colore

Carta maldestramente o indebitamente giocata dal morto.

45D - Se il morto ha indebitamente posto nella posizione di carta giocata una carta che il dichiarante non ha nominato, l'irregolarità deve essere corretta prima che entrambe le linee abbiano giocato nella presa successiva.

Numero errato di carte

Riscontrato prima dell'inizio del periodo licitativo

13D1 - Nessuno ha visto una carta che non apparteneva alla sua mano; si corregge semplicemente l'irregolarità

Il periodo licitativo è iniziato, ma nessuna chiamata è stata effettuata

13D2 - Se l'Arbitro ritiene che non ci sia stata alcuna informazione che possa aver interferito con il normale svolgimento del gioco, correggerà l'irregolarità e farà proseguire il gioco, eventualmente intervenendo alla fine; in caso contrario assegnerà immediatamente un punteggio arbitrale artificiale

Il gioco è iniziato

13A - L'Arbitro si comporterà come sopra, e ciò anche qualora ci sia stato gioco di una carta non facente parte della mano di un giocatore. Al termine potrà esserci intervento arbitrale qualora il gioco sia stato alterato.

Il gioco è completato

13C - Verrà assegnato un punteggio arbitrale; sarà compito dell'Arbitro stabilire se assegnato o artificiale.

Passo fuori turno

Passo fuori turno prima che qualsiasi giocatore abbia licitato

30A - Se non ci sono state licite ma solo passo, il passo fuori turno viene ritirato ed il colpevole dovrà passare al primo turno licitativo.

Passo fuori turno al turno dell'avversario di destra

30B1 - Il colpevole dovrà passare al primo turno licitativo

Passo fuori turno al turno dell'avversario di sinistra (nessuno ha licitato)

30A - Il passo viene ritirato ed il colpevole dovrà passare al primo turno licitativo.

Passo fuori turno al turno dell'avversario di sinistra (almeno un giocatore ha licitato)

30B3 - Secondo i disposti del 25B, il passo viene cancellato a meno che l'avversario che segue in rotazione non lo accetti.

Passo fuori turno al turno del compagno

30B2 - Il colpevole dovrà passare per sempre ed il suo compagno non potrà contrare o surcontrare in quel turno.

Periodo Chiarificatorio

Inizio del Periodo Chiarificatorio

22B1 - Il periodo chiarificatorio inizia al termine della licitazione

Consultazione della propria Carta delle Convenzioni

40B2b - Solo in questo periodo è consentita alla sola linea del Dichiarante la consultazione della propria Carta delle Convenzioni.

Consultazione della Carta delle Convenzioni avversaria

40B2bii - In questo periodo un giocatore può consultare la Carta delle Convenzioni avversaria.

Fine del Periodo Chiarificatorio

22B1 - Il periodo chiarificatorio termina assieme al periodo licitativo quando uno qualsiasi dei difensori abbia scoperto una carta di attacco iniziale.

Richiesta di spiegazioni

20F - Fino al passo finale, qualunque giocatore ha diritto a richiedere spiegazioni.

41B - Dopo che è stato effettuato un attacco iniziale a carta coperta, il compagno dell'attaccante ed il (presunto) dichiarante ma non il (presunto) morto possono richiedere spiegazioni e/o la ricapitolazione della licitazione

Periodo licitativo

Inizio del periodo licitativo

17A - Il Periodo licitativo inizia per una linea quando uno dei due giocatori abbia guardato le proprie carte.

Ricapitolazione della licitazione durante il periodo licitativo

20B - Al proprio turno di chiamata, ogni giocatore ha il diritto di ottenere la ricapitolazione di tutte le precedenti chiamate. Tutti i giocatori sono responsabili della correttezza della ricapitolazione e tutti possono intervenire per correggere un errore.

Fine del periodo licitativo

22B2 - Qualora non vi sia stata licita il periodo licitativo termina quando le quattro mani siano state riposte nelle rispettive tasche del board.

22B1 - Se vi è stata licita, il periodo licitativo termina quando uno qualsiasi dei difensori abbia scoperto una carta di attacco iniziale

Periodo di correzione

Inizio del Periodo di Correzione

Il Periodo di Correzione inizia dopo che sono stati resi i risultati ufficiali della competizione

Termine del Periodo di Correzione

79C1 - Salvo che l'Organizzazione Responsabile non stabilisca un tempo maggiore, il Periodo di Correzione cessa 30 minuti dopo la pubblicazione dei risultati ufficiali.

Periodo di gioco

Inizio del periodo di gioco

41C - Dopo che è stato effettuato un attacco iniziale a carta coperta e siano state fornite tutte le spiegazioni richieste, ha inizio irrevocabilmente il Periodo di Gioco.

Richiesta di informazioni durante il periodo di gioco

41C - Il dichiarante può chiedere, al turno di gioco della mano e al turno di gioco del morto, quale contratto si stia giocando, se è contratto o surcontratto ma non da chi.

41B - Il dichiarante può chiedere informazioni su una o più chiamate o sugli accordi nel gioco della carta in difesa al turno di gioco della mano e al turno di gioco del morto.

41C - Un difensore può chiedere, al turno di gioco della mano e al turno di gioco del morto, quale contratto si stia giocando, se è contratto o surcontratto ma non da chi.

41B - Un difensore può chiedere informazioni su una o più chiamate al suo turno di gioco, ma è soggetto all'articolo 16.

Ricapitolazione della licitazione durante il periodo di gioco

41B - Il dichiarante può richiedere al suo primo turno di gioco la ricapitolazione della licitazione. Il suo primo turno di gioco è dal morto, a meno che non abbia accettato un attacco iniziale fuori turno, nel qual caso è dalla mano.

41B - Un difensore può richiedere la ricapitolazione della licitazione al suo primo turno di gioco.

54D - Quando il dichiarante abbia scelto di stendere la sua mano e diventare morto, la ricapitolazione della licitazione può essere richiesta solo dal nuovo dichiarante al turno di gioco dopo l'attacco iniziale.

Le prese

Copertura della carta giocata

45G - Nessun giocatore deve coprire la propria carta fino a che tutti e quattro non abbiano giocato nella presa.

Richiamo dell'attenzione su una carta orientata irregolarmente appartenente ad una presa completata

65B3 - Il dichiarante può richiamare l'attenzione in qualsiasi momento su di una carta irregolarmente orientata.

65B3 - Il morto o i difensori possono richiamare l'attenzione su di una carta irregolarmente orientata fino a che non venga effettuato l'attacco nella presa successiva.

Ispezione della presa in corso.

66A - Fino a che la propria linea non abbia attaccato o giocato nella presa successiva, il dichiarante o ciascuno dei difensori possono richiedere di esaminare le carte giocate in una presa purché non abbiano coperto la propria carta.

Ispezione dell'ultima carta giocata

66B - Fino a che non sia stato effettuato l'attacco nella presa successiva, un giocatore può ispezionare, ma non esporre, la propria ultima carta.

Ispezione delle prese dopo che il gioco sia terminato

66D - Dopo che il gioco sia terminato, tutte le carte possono essere ispezionate; ma nessun giocatore dovrebbe toccare altre carte se non le proprie.

Prese vinte

79A1- L'accordo sulle prese realizzate da ciascuna linea dovrà essere raggiunto prima che le quattro mani siano riposte nel board.

79B - Se si determina un successivo disaccordo sulle prese vinte, dovrà essere chiamato immediatamente l'Arbitro il quale modificherà, se così riterrà, il punteggio del board per entrambe le linee o per una linea senza modificare il risultato per l'altra linea.

Errore di calcolo o di punteggio

79C1 - Un errore di calcolo di punteggio o di trascrizione può essere corretto entro il Periodo di Correzione.

79C2 - Un evidente errore materiale di calcolo, trascrizione o segnatura può essere corretto dopo il Periodo di Correzione se ciò sia esplicitamente previsto nel Regolamento della Competizione e se sia l'Arbitro che l'Organizzatore siano convinti dell'errore.

Presca difettosa

Correzione della presa difettosa

67A - La presa difettosa dovrà essere corretta se rilevata prima che entrambe le linee giochino nella presa successiva.

Intervento dell'Arbitro a causa di un numero irregolare di carte nelle mani dei giocatori o quando sia stata attirata l'attenzione su una presa difettosa dopo che entrambe le linee abbiano giocato nelle presa successiva.

67B - L'Arbitro ripristinerà la corretta situazione delle carte non modificando la proprietà delle prese già concluse ed effettuando alla fine del gioco le rettifiche eventualmente previste.

Punteggio Arbitrale

Limiti temporali dell'intervento

12A - Entro i limiti stabiliti dall'Articolo 92B (salvo diverse indicazioni dell'Organizzazione Responsabile), 30 minuti dopo che è stata resa la classifica ufficiale.

La renonce

Correzione della renonce

62A - La renonce deve essere corretta se rilevata prima che diventi consumata.

62C1 - Se viene corretta una renonce, ogni componente della linea innocente potrà sostituire la propria carta giocata.

62C2 - Se viene corretta una renonce, un giocatore della linea colpevole potrà cambiare la propria carta solo a seguito del cambio di carta da parte del giocatore della linea innocente alla sua destra. Se è un difensore la carta ritirata diverrà carta penalizzata maggiore.

62D - Una renonce alla dodicesima presa, anche se consumata, dovrà essere corretta se rilevata prima che tutte e quattro le mani siano riposte nel board

Consumazione della renonce

63A1 - Una renonce è consumata quando il colpevole o il compagno giochino o attacchino nella presa successiva.

63A2 - Una renonce è consumata quando un giocatore della linea colpevole nomini o designi una carta che possa essere giocata nella presa successiva.

63A3 - Una renonce è consumata quando vi sia una richiesta o concessione di prese o accordo su una concessione di prese in qualsiasi modo da parte di un giocatore della linea colpevole.

62D - Una renonce alla dodicesima presa, anche se consumata, dovrà essere corretta se rilevata prima che tutte e quattro le mani siano riposte nel board.

Rettifica a seguito di una renonce

64B2 - Nessuna rettifica per una renonce successiva dello stesso giocatore nello stesso seme

64B4 - Nessuna rettifica se l'attenzione su una renonce viene richiamata dopo che un componente della linea innocente effettui una chiamata nel board successivo.

64B5 - Nessuna rettifica se l'attenzione su una renonce viene richiamata dopo la fine del round.

Richieste e/o concessioni di prese

Termine del gioco

68D - Dopo una richiesta o concessione il gioco termina.

68B2 - Dopo una richiesta di un difensore se il compagno si oppone immediatamente il gioco prosegue e deve essere chiamato immediatamente l'Arbitro a causa delle possibili Informazioni Non Autorizzate.

Spiegazione della linea di gioco

68C - La richiesta o concessione deve essere immediatamente seguita da una completa spiegazione circa la linea di gioco da seguire.

Accordo su una richiesta

69A - Si ha accordo quando un giocatore accetta una richiesta e non solleva obiezioni fino a che la sua linea non abbia chiamato nel board successivo, o fino alla fine del turno.

Ritiro di un accordo su una richiesta

69B - L'accordo su una richiesta può essere ritirato entro il Periodo di Correzione.

Cancellazione di una richiesta

71 - L'Arbitro può cancellare una concessione entro il Periodo di Correzione.

Il round

Inizio del round

Ogni round, compreso il primo, ha inizio quando l'Arbitro ne dà l'annuncio.

Fine del round

8B1 - Un round finisce quando l'Arbitro annuncia l'inizio del successivo; se ad un tavolo c'è ancora gioco per quel tavolo il round finisce quando il risultato è stato trascritto.

8B2 - Se l'Arbitro decide di posporre il gioco del board, per quel tavolo e quei giocatori il round termina alla fine del gioco quando il risultato è stato trascritto, o quando l'Arbitro decida di cancellare il gioco del board (o dei board) rimasti.

Fine dell'ultimo round

8C - L'ultimo round finisce quando tutti i board previsti siano stati giocati ed i risultati trascritti sullo score.