

*FEDERAZIONE ITALIANA
GIOCO BRIDGE
CODICE INTERNAZIONA-
LE DEL BRIDGE DI GARA*

PREFAZIONE ALL'EDIZIONE

INGLESE 1997

Il primo Codice del Bridge Duplicato di Gara fu pubblicato nel 1928. Vi sono state revisioni successive nel 1933, 1935, 1943, 1949, 1975 e 1989.

Attraverso gli anni trenta, il Codice venne promulgato dal Portland Club di Londra e dal Whist Club di New York. L'American Contract Bridge League ha da allora rimpiazzato il Whist Club, e la European Bridge League rappresenta adesso i paesi europei non di lingua inglese, tranne che Spagna e Portogallo, mentre il Portland Club è supportato dalla British Bridge League. Il Codice viene adesso promulgato dalla World Bridge Federation.¹

**FEDERAZIONE ITALIANA
GIOCO BRIDGE
CODICE INTERNAZIONALE
DEL BRIDGE DUPLICATO**

**PREFAZIONE
ALL'EDIZIONE 2007**

Il primo Codice del Bridge Duplicato di Gara fu pubblicato nel 1928. Vi sono state revisioni successive nel 1933, 1935, 1943, 1949, 1975 e 1987 e 1997. In accordo con il suo Statuto, la World Bridge Federation ha promulgato la corrente edizione nel 2007.

Attraverso gli anni trenta, il Codice venne promulgato dal Portland Club di Londra e dal Whist Club di New York. Dagli anni '40 in poi il Comitato Leggi dell'American Contract Bridge League ha rimpiazzato il Whist Club, mentre la British Bridge League e la European Bridge League hanno supportato gli sforzi del Portland Club. Il Codice del 1975 venne promulgato anche dalla World Bridge Federation, così come lo furono quelli del 1987 e 1997.

Questa ultima revisione sostituisce il Codice del 1997. Le Autorità di Zona possono implementare il Codice in qualsiasi momento nel periodo che va dal 1° gennaio 2008 al 30 settembre 2008.

Nel corso degli anni, c'è stato un marcato incremento delle capacità e dell'esperienza degli Arbitri, i quali sono stati riconosciuti nel nuovo Codice tramite le crescenti responsabilità a loro assegnate. Inoltre, le procedure di Appello sono state considerevolmente migliorate grazie all'introduzione del "Codice di Regolamentazione per Comitati di Appello", sul quale

SCOPO ED INTERPRETAZIONE DEL CODICE

Il Codice è destinato a definire la corretta procedura ed a provvedere adeguati rimedi quando ci si allontani dalla stessa. Un giocatore che sia colpevole dovrebbe essere pronto a pagare serenamente qualunque penalità inflittagli, o ad accettare qualunque punteggio arbitrato assegnato dall'Arbitro.

Il Codice è primariamente designato non a punire irregolarità, ma

viene richiamata l'attenzione.

Il Drafting Committee prende nota con profonda tristezza della scomparsa di Ralph Cohen nel corso della stesura del nuovo Codice, ed il decesso ancora precedente di Edgar Kaplan.

Il contributo di Antonio Riccardi viene riconosciuto insieme a quello di David Davenport del Portland Club.

Il Drafting Committee riconosce inoltre con gratitudine il sostanziale contributo di Anna Gudge, Richard Hills and Rick Assad. Il Codice, tuttavia, non sarebbe stato prodotto senza l'abnegazione ed il duro lavoro del Coordinatore, Grattan Endicott.

Il Drafting Committee consisteva di:

Max Bavin
Ralph Cohen
Joan Gerard
Ton Kooijman
Jeffrey Polisner
William Schoder
Grattan Endicott (Co-ordinator)
John Wignall (Chairman)

John R. Wignall, MNZM

INTRODUZIONE ALL'EDIZIONE 2007 DEL CODICE DEL BRIDGE DUPLICATO

Il Codice ha la finalità di definire la corretta procedura ed a provvedere adeguati rimedi quando da tale corretta procedura ci si allontani. Esso è principalmente destinato non a punire irregolarità, ma piuttosto alla rettifica di situazioni nelle quali il partito innocente potrebbe altrimenti subire un danneggiamento. I giocatori dovrebbero essere pronti ad accettare gar-

piuttosto a riparare danni.

Prima² del Codice del 1987 parole come può, dovrebbe, dovrà ed è obbligato (dovrà obbligatoriamente) erano usate senza molte discriminazioni. Nel 1987 furono razionalizzate e la pratica è continuata con la presente revisione. Quando questo Codice dice che un giocatore "può" fare qualcosa ("ogni giocatore può richiamare l'attenzione su un'irregolarità durante la licita"), il mancare di farlo non è sbagliato. Una semplice enunciazione che un giocatore "fa" o "farà" qualcosa ("... il morto stende la propria mano di fronte a se...") stabilisce la corretta procedura senza alcun suggerimento che una violazione venga penalizzata. Quando un giocatore "dovrebbe" fare qualcosa ("una richiesta di prese dovrebbe essere immediatamente accompagnata da una dichiarazione..."), il mancare di farlo è un'infrazione al Codice, la quale infirmerà i suoi diritti, ma che solo raramente lo farà incorrere in una penalità procedurale. Al contrario, quando questo Codice afferma che un giocatore "dovrà" fare qualcosa ("Nessun giocatore dovrà intraprendere alcuna azione sino a quando l'Arbitro non ha spiegato..."), una violazione verrà penalizzata più spesso che no. Il termine più forte "è obbligato (deve obbligatoriamente)" ("prima di effettuare una chiamata un giocatore deve obbligatoriamente ispezionare le proprie carte"), indica che la violazione è considerata come seria. E da notare che "può" diviene molto forte nell'accezione negativa: "non può" è un'ingiunzione più forte di "non potrà", giusto poco meno di "non deve". Un grande sforzo è stato fatto per rendere questo Codice di semplice consultazione. I riferimenti incrociati tra un articolo e l'altro sono state resi più espliciti. Le centinaia di titoli e sottotitoli dell'indice possono aiutare l'Arbitro a trovare la sezione del-

batamente qualunque rettifica o punteggiamento arbitrato assegnato dall'Arbitro.

Il bridge duplicato ha fatto registrare numerosi elementi di evoluzione negli ultimi anni e non ci sono segni che indichino che questi cambiamenti si siano fermati. Il compito che il Drafting Committee ha dovuto affrontare è stato quello di assicurarsi che il Codice fosse aggiornato tanto da far fronte ai cambiamenti già avvenuti, ma anche stabilire uno schema di lavoro in grado di prendersi cura degli sviluppi futuri.

Agli Arbitri sono stati conferiti poteri discrezionali considerevolmente più ampi. È diminuito il numero delle penalità automatiche: esse sono state rimpiazzate dal concetto di "rettifica di una situazione creata accidentalmente. Il Bridge è giocato in maniera diversa in paesi diversi, pertanto il Codice dà alle Autorità preposte alla stesura dei Regolamenti un maggiore potere, affinché possano emanare disposizioni specifiche particolarmente nell'ambito degli speciali accordi di coppia, concezione questa del tutto nuova. Le licite artificiali fanno parte della vita; si è perciò compiuto lo sforzo di risolvere i problemi ad esse collegati, o comunque lasciare che siano le Regulating Authority a risolvere i problemi che possano insorgere quando qualcosa vada in modo sbagliato.

Abbiamo cercato di chiarire quali siano le aree di responsabilità delle diverse Regulating Authority, degli Organizzatori e degli Arbitri, ed è stato reso maggiormente trasparente il modo secondo il quale tali responsabilità possano essere assegnate o delegate.

Molti dei capoversi presenti nell'edizione del 1997 sono stati rimossi, in

l'articolo che sia applicabile ai fatti del caso da trattare (questi titoli esistono unicamente per comodità di riferimento e non sono considerati far parte di questo Codice).

modo che, quando ne compaia uno, la sua presenza possa risaltare. Là dove permangano, non limitano l'applicazione di alcun Articolo, né tanto meno essa risulta limitata dall'eventuale mancanza di riferimenti incrociati.

È stato mantenuto l'uso consolidato di "può" fare (il mancare di farlo non è sbagliato), "fa" (stabilisce la corretta procedura, senza in alcun modo suggerire che l'eventuale violazione possa essere oggetto di penalizzazione), "dovrebbe" fare, il mancare di farlo è un'infrazione che mette a rischio i diritti di colui che se ne renda responsabile, ma non sarà spesso oggetto di penalità), "dovrà" fare (una violazione che comporterà una penalità più spesso che non), "deve", "è obbligato", "deve obbligatoriamente" fare (il termine più perentorio, il cui mancato rispetto configura una seria violazione).

Ancora, "è obbligato a non", "deve obbligatoriamente non", "non deve" rappresentano la proibizione più forte, "non dovrebbe" è forte, ma "non può" è ancora più forte, appena meno di "è obbligato a non", "deve obbligatoriamente non", "non deve".

Per evitare ogni dubbio, questa Introduzione e le Definizioni che la seguono sono parte integrante del Codice. Infine, a meno che il contesto non indichi chiaramente il contrario, il singolare include il plurale ed il maschile include il femminile, e vice versa.

INTRODUZIONE ALL'EDIZIONE ITALIANA DEL CODICE 2007

L'introduzione all'edizione inglese è già sufficiente ad inquadrare le novità contenute in questa nuova edizione del Codice, vale tuttavia la pena di fare qualche riferimento più specifico.

Tra i molti cambiamenti, alcuni dei

quali piuttosto sottili e di modesto o addirittura nessun impatto – sono infatti presenti molte precisazioni, le quali, pur benvenute, non spostano di una virgola quella che era l'interpretazione delle situazioni che trattano – ce ne sono certi che investono problematiche di trattazione quotidiana già a livello di Circolo.

È questo il caso, in particolare, delle modifiche agli Articoli 25, 27, 61 e 64, ovvero quanto riguarda, rispettivamente, i cambi di chiamata relativi a chiamate volontarie (25B), la correzione di licite insufficienti (27B), l'indagine in merito ad una possibile renonce (61B3) e la penalità da pagarsi per aver commesso renonce (64A2).

Ciascuna di queste nuove sistemazioni – con l'eccezione di quella di cui al 25B – va nella direzione di cui all'introduzione all'edizione inglese, ovvero nel senso di rendere più lieve la posizione di chi commetta un'infrazione involontaria.

L'eccezione – il 25B – è motivata proprio dal fatto che, in quel caso, l'infrazione è volontaria e, dunque, non merita l'occhio di riguardo altrimenti riservato ad un giocatore colpevole nel caso di errori procedurali.

Uno sguardo approfondito, poi, va riservato agli Articoli dal 68 al 71, ovvero a quelli che trattano di richieste e concessioni, i quali sono stati oggetto di una profonda revisione, e che ora comportano un approccio del tutto diverso in termini di tempistica.

Sparito il termine acquiescenza, infatti, che comportava tre differenti livelli temporali (richiesta, accordo in merito alla richiesta, acquiescenza) e un conseguente diverso trattamento dei due partiti, tutto è stato semplificato, e la posizione del partito che acconsente alla richiesta è stata alleggerita.

Niente, peraltro, cambia invece riguardo alla trattazione di richieste e

concessioni quando si tratti di valutare la loro validità.

Il linguaggio di questo Codice è purtroppo assai più involuto di quello del precedente: è piuttosto datato e paludato, per non dire arcaico.

Questo ha comportato notevoli problemi di traduzione, dato che, come nel caso dell'ultima fatica di questo tipo, avevo in mente di mantenere un'aderenza la maggiore possibile al testo originale.

Spesso, però, il farlo pedissequamente avrebbe comportato un susseguirsi di periodi verbosi e senza alcuna punteggiatura, che lungi dall'aiutare la correttezza del testo in termini legali, lo avrebbero reso – come è in inglese – meritevole di letture plurime prima di venire a capo del significato ricondito.

La fedeltà filologica all'originale è stata quindi mantenuta quasi ovunque, a volte persino ricalcando il fraseggiare pomposo dell'originale, e, in particolare, lo si è fatto quando si sono tradotti articoli che si occupano di dare soluzioni puramente meccaniche; tuttavia, nel caso di articoli che contengono indicazioni più generali, si è fatto ricorso a qualche intervento, pur modesto, che potesse aiutare la scorrevolezza e la comprensione dell'argomento.

Non posso dirmi del tutto soddisfatto del risultato finale, ma l'alternativa, ovvero quella di scrivere quasi *ex novo* il Codice limitandomi ad estrapolare i concetti – come da taluni suggerito – non è pensabile. Non solo, si badi bene, per lo sforzo che comporterebbe, ma, soprattutto, per il rischio di snaturare i concetti originari.

Giorgio Colli, del resto, grandissimo filologo ed esperto di traduzioni dal tedesco di filosofi e legislatori, scrisse che il linguaggio non è il tramite per il quale queste discipline si esprimono, ma è parte delle discipline stesse.

Per il resto, si è seguito il principio di utilizzare un italiano di tipo "legale", e di porre la massima attenzione alla *consecutio temporum* e all'utilizzo di termini sempre uguali a parità di situazione data.

Grande attenzione è stata posta alla stesura del capitolo iniziale, ovvero a quello delle definizioni, facendo delle scelte importanti che sono ampiamente spiegate nelle varie note che corredano il testo. Si raccomanda al lettore di prestare la massima attenzione a questa parte, perché dalla perfetta conoscenza delle definizioni deriva non di rado la corretta soluzione interpretativa di vari Articoli.

Nell'epoca di internet e della posta elettronica, l'uscita di questa edizione del Codice è stata preceduta da un lavoro di diffusione dello stesso che non ha avuto precedenti: bozze e commenti sono state spedite a tutti gli arbitri italiani – come anche ad altri soggetti – già a partire da novembre 2007, cosicché il prodotto finale si è avvalso di alcuni suggerimenti e commenti provenienti da una pluralità di persone.

Il Codice arriva inoltre sui tavoli italiani dopo una campagna di informazione lunga otto mesi – anch'essa senza precedenti – con la speranza che la sua applicazione sia da subito sicura e priva di problemi interpretativi.

La traduzione e le note sono mie, ma all'elaborazione, impaginazione, correzione delle bozze, e riposizionamento di ogni "virgola" hanno partecipato molte altre persone: Alessandro Orsillo ha curato in particolare l'impaginazione e, in parte, la revisione delle bozze; Silvia Valentini ha offerto il suo contributo alla revisione delle bozze; Marcella Gori ha curato la revisione del testo, con particolare riguardo all'aderenza ad un linguaggio di tipo "legale"; Tonino Cangiano ha offerto il suo aiuto nel prezioso la-

CAPITOLO I

Definizioni

Alert

È un avvertimento, la cui forma può essere specificata dall'Organizzazione responsabile, che ha lo scopo di informare gli avversari che potrebbero avere bisogno di spiegazioni.

Arbitro

Una persona designata a dirigere una gara di bridge ed a far rispettare il presente Codice.

Atout

Ogni carta del seme - se ce n'è uno - nominato nel contratto finale.

Attacco

La prima carta giocata in una presa.

Avversario

Un giocatore dell'altra linea; un membro della coppia avversaria.

Board

Un board per bridge duplicato quale descritto nell'art. 2.

Le quattro mani originariamente distribuite e sistemate nelle tasche di un board per bridge duplicato per essere giocate durante quella sessione.

Carta d'attacco iniziale

La carta d'attacco della prima presa.

voro di labor limae nell'ambito della revisione linguistica del testo.

Tutto questo non sarebbe comunque stato possibile senza la costante collaborazione ed il supporto della Commissione Albo Arbitri, per la quale ringrazio il suo Coordinatore, Federigo Ferrari Castellani.

Ghezzano (PI) 23 Luglio 2008

Maurizio DI SACCO

Definizioni

Alert

È un avvertimento, la cui forma può essere specificata dalla Regulating Authority, fatto allo scopo di informare gli avversari che potrebbero avere bisogno di spiegazioni.

Atout

Ciascuna carta del seme nominato in un contratto a colore.

Attacco

La prima carta giocata in una presa.

Avversario

Un giocatore dell'altra linea; un membro della coppia contro la quale si gioca.

Board

Un board per bridge duplicato quale descritto nell'Articolo 2.

Le quattro mani così come sono state originariamente distribuite e sistemate in un board per bridge duplicato allo scopo di venir giocate durante la sessione (alle quali ci si riferisce anche con il termine "smazzata").

Cancellata

Vedi "Ritirata".

Carta d'attacco iniziale

La carta d'attacco della prima pre-

Chiamata

Qualsiasi licita, contro, surcontro o passo.

Compagno

Il giocatore con il quale si gioca quale linea contro altri due giocatori.

Concorrente (Partecipante)

Negli eventi individuali un giocatore, negli eventi a coppie due giocatori che giocano insieme per tutta la gara, negli eventi a squadre quattro o più giocatori che giocano quali compagni di squadra.

Contratto

L'impegno da parte della linea del dichiarante di vincere, in una determinata denominazione, il numero di prese³ specificato nella licita finale, che siano esse non contrate, contrate o surcontrate.

Contro

La chiamata sulla licita di un avversario che aumenta il valore del punteggio di un contratto mantenuto o battuto (vedi artt. 19 e 77).

Convenzione

1. Una chiamata la quale, per accordo di coppia, trasmette un significato diverso dalla volontà di giocare nella denominazione indicata (o nell'ultima denominazione indicata) oppure dall'indicazione di forza in carte alte o lunghezza (tre carte o più) in quel colore. Tuttavia un accordo relativo ad una forza complessiva non fa di una chiamata una convenzione.

2. La giocata di un difensore che serve a trasmettere informazioni a seguito di un accordo piuttosto che per deduzione.

Denominazione

Il seme o Senz'Atout specificato in una licita.

Dichiarante

Il giocatore, appartenente alla linea che ha fatto la licita finale, che per primo ha nominato la denominazione contenuta nel contratto finale. Egli di-

sa.

Carta penalizzata

Una carta soggetta alle disposizioni di cui all'Articolo 50.

Chiamata

Qualsiasi licita, e qualsiasi contro, surcontro o passo.

Chiamata Artificiale

Una licita, un contro od un surcontro che convogli informazioni diverse dalla volontà di giocare nella denominazione indicata o nell'ultima denominazione indicata (le quali non siano informazioni che siano date per scontate dalla generalità dei giocatori); o un passo che promette più di una specifica forza o che prometta più della forza abituale, o che garantisca, o neghi, valori diversi da quelli relativi all'ultimo seme nominato.

Chiamata psichica (comunemente detta "psichica")

La deliberata e grossolana deviazione nell'affermare la forza onori di una mano o la lunghezza di un seme.

Compagno

Il giocatore con il quale si gioca formando un partito³ contro gli altri due giocatori presenti al tavolo.

Concorrente (Partecipante)

Negli eventi individuali un giocatore, negli eventi a coppie due giocatori che giochino come compagni per tutta la gara⁴, negli eventi a squadre quattro o più giocatori che giocano quali compagni di squadra.

Contratto

L'impegno da parte della linea del dichiarante di vincere, in una determinata denominazione, il numero di prese⁵ specificato nella licita finale, che siano esse non contrate, contrate o surcontrate (vedi Articolo 22).

Contro

venta dichiarante quando viene scoperta la carta d'attacco (ma vedi art. 54A quando l'attacco iniziale viene effettuato fuori turno).

Evento

Una manifestazione di più di una sessione.

Difensore

Un avversario del (presunto) Dichiarante.

Gioco

Il contributo di una carta della mano di un giocatore a una presa, compresa la prima carta, la quale è quella di attacco.

L'insieme di giocate fatte.

Il periodo durante il quale le carte vengono giocate.

L'insieme delle chiamate e giocate di un board.

International⁴ Match Point (IMP)

Unità di punteggio da attribuirsi secondo la tabella indicata nell'art. 78B.

Irregolarità

L'infrazione delle corrette procedure di seguito stabilite nel Codice. *Licita*

L'impegno di vincere almeno uno specifico numero di prese³ in una denominazione specificata.

Licitazione

Il processo attraverso il quale viene stabilito il contratto, mediante il succedersi di chiamate.

Il complesso delle chiamate fatte (vedi art. 17E).

Linea

I due giocatori che costituiscono una coppia che gioca contro altri due giocatori.

Manche⁵

100 o più punti-prese ottenuti in una smazzata.

Mano (Smazzata)

Le carte inizialmente distribuite ad

La chiamata effettuata sulla licita di un avversario che aumenta il valore del punteggio di un contratto mantenuto o battuto (vedi Articoli 19A e 77).

Denominazione

Il seme o Senz'Atout specificato in una licita.

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).

Difensore

Un avversario del (presunto) dichiarante.

Estraneo

Non conforme alla procedura di legge relativa al gioco così come stabilita dal Codice.

Evento

Una manifestazione della durata di una o più sessioni.

Gioco

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.

L'insieme delle giocate fatte.

Il periodo durante il quale le carte vengono giocate.

L'insieme delle chiamate e delle giocate effettuate in un board.

Infrazione

Il mancato rispetto, da parte di un giocatore di un articolo del Codice o di un regolamento che abbia valore di legge.

International⁶ Match Point (IMP)

Unità di punteggio da attribuirsi

ogni giocatore, o la rimanente parte di esse.

Mazzo di carte

Le 52 carte da gioco con le quali si gioca il Bridge.⁶

Morto

Il compagno del dichiarante. Egli diventa morto quando viene scoperta la carta d'attacco.

Le carte del compagno del dichiarante, una volta che siano state ste- se sul tavolo dopo l'attacco iniziale.

Onori

Ogni Asso, Re, Donna, Fante o Dieci.

Passo

Una chiamata che indica che un gio- catore, al suo turno, sceglie di non di- chiarare, contrare o surcontrare.

Preso

L'unità per mezzo della quale si de- termina il risultato di un contratto, che consiste di regola in quattro car- te, ognuna delle quali viene fornita da ogni giocatore in rotazione, a co- minciare da quella d'attacco.

Preso in meno

Ogni preso che la linea del dichia- rante manca di fare per mantenere il contratto (vedi art. 77).

Preso in più

Ogni preso vinto dal dichiarante in eccesso a quelle stabilite dal contratto.

Preso eccedente⁷

Ogni preso che deve essere vinto dalla linea del dichiarante, oltre alle sei di base, per mantenere il con- tratto.

Psichica

La deliberata e grossolana devia- zione dalla forza onori di una ma- no o dalla lunghezza di un seme.

Punteggio arbitrato

È un punteggio arbitrato assegna- to dall'Arbitro (vedi art. 12). Può essere sia "artificiale" che

secondo quanto stabilito dalla ta- bella di cui all'Articolo 78B.

Irregolarità

Una deviazione dalla corretta pro- cedura, ivi includendo, ma senza limitarsi soltanto ad esse, quelle che implicino un'infrazione com- messa da un giocatore.

Licita⁷

L'impegno di vincere almeno uno specifico numero di prese⁶ in una denominazione specificata.

Licitazione

Il processo attraverso il quale vie- ne stabilito il contratto, median- te il succedersi di chiamate. Es- sa ha inizio quando venga effet- tuata la prima chiamata.

Il complesso delle chiamate fatte (vedi Articolo 17).

Linea

I due giocatori che formano una coppia che gioca contro altri due giocatori.

Manche⁸

100 o più punti-prese ottenuti in una smazzata.

Mano (Smazzata)

Le carte inizialmente distribuite ad ogni giocatore, o la rimanente par- te di esse.

MatchPoint

L'unità di punteggio da attribuirsi ad un concorrente quale risultato della comparazione con uno o più altri punteggi. Vedi Articolo 78A

Mazzo di carte

Le 52 carte utilizzate per giocare.

Mazzo Intatto

Un mazzo di carte non modificato in maniera casuale rispetto alle sue condizioni precedenti.

Morto

Il compagno del dichiarante. Egli diventa morto quando venga

“assegnato”.

Un punteggio arbitrare artificiale è quello che viene attribuito al posto di un risultato, perchè non è possibile determinare alcun risultato in quella particolare smazzata (per esempio quando un'irregolarità impedisce il gioco della smazzata).

Il punteggio arbitrare assegnato è quello attribuito ad una linea, o ad entrambe le linee, dopo il verificarsi di un'irregolarità, quale risultato della smazzata al posto di quello effettivamente ottenuto .

Punteggio parziale

90 o meno punti-presa ottenuti in una smazzata.

Punti premio

Qualsiasi punteggio guadagnato diversamente dai punti-presa (vedi art. 77).

Punti-presa

I punti segnati dalla linea del dichiarante grazie all'aver mantenuto il contratto (vedi art. 77).

Match -Point

L'unità di punteggio da attribuirsi ad un concorrente quale risultato della comparazione con uno o più altri punteggi.

Renonce

La giocata di una carta di un altro seme da parte di un giocatore che è in grado di rispondere a colore⁸ o è in grado di adempiere ad una penalità d'attacco (vedi art. 61).

Rettifica

L'operazione fatta per permettere che la licitazione o il gioco procedano il più normalmente possibile dopo che sia sopravvenuta un'irregolarità.

Rotazione

L'ordine in senso orario nel quale procede il diritto a chiamare o a giocare

Rispondere a colore⁸

Giocare una carta dello stesso seme

scoperta la carta d'attacco.

Le carte del compagno del dichiarante, una volta che siano state stese sul tavolo dopo l'attacco iniziale.

Non voluto

Involontario; non soggetto al controllo della volontà; non nell'intenzione del giocatore al momento della sua azione.

Onori

Un qualunque Asso, Re, Donna, Fante o Dieci.

Parziale

90 o meno punti-presa ottenuti in una smazzata.

Passo

Una chiamata che indica che un giocatore, al suo turno, sceglie di non licitare, contrare o surcontrare.

Penalità (vedi anche "Rettifica")

Le penalità sono di due tipi:

disciplinari – ovvero quelle applicate al fine di mantenere l'ordine e la buona condotta (vedi Articolo 91) e *procedurali* – ovvero penalità (addizionali rispetto ad una qualunque rettifica) attribuite dall'Arbitro, a sua discrezione, in casi di irregolarità procedurali (vedi Articolo 90).

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).

Presa

della carta d'attacco.

Seme

Uno dei quattro gruppi di carte del mazzo, ogni gruppo comprendente 13 carte ed avente un caratteristico simbolo: (♠) picche; (♥) cuori; (♦) quadri; (♣) fiori.

Sessione

Il prolungato periodo di gara durante il quale è previsto che sia giocato un determinato numero di board, specificato dall'organizzazione responsabile,.

Slam

Il contratto che impone di vincere dodici prese (piccolo slam) o tredici prese (grande slam)⁹.

Smazzata

- 1 La distribuzione del mazzo di carte per formare la mani dei quattro giocatori.
2. Le carte così distribuite intese come un insieme, il quale comprende anche la licitazione e la giocata.

Squadra

Due o più coppie che giocano su linee diverse in tavoli diversi ma per un punteggio comune (particolari regolamenti possono consentire squadre formate da più di quattro giocatori).

Surcontro

La chiamata sul contro di un avversario che aumenta il valore del punteggio ottenuto per un contratto mantenuto o battuto (vedi artt. 19 e 77).

Turno

La parte di una sessione giocata senza spostamento di giocatori.

Il momento corretto in cui ogni giocatore può dichiarare o giocare.

Vulnerabilità

La condizione di zona in ragione della quale assegnare tanto premi,

L'unità di misura per mezzo della quale si determina il risultato di un contratto, la quale consiste, a meno di errori, in quattro carte, ognuna delle quali viene fornita da ogni giocatore in rotazione, a cominciare dalla carta d'attacco.

Presenza in meno

Ogni presa che la linea del dichiarante manca di fare rispetto a quelle richieste per mantenere il contratto (vedi Articolo 77).

Presenza in più

Ogni presa vinta dal dichiarante in eccesso a quelle stabilite dal contratto.

*Presenza eccedente*⁹

Ogni presa che deve essere vinta dalla linea del dichiarante, oltre alle sei di base, per mantenere il contratto.

Punteggio arbitrato

È un punteggio attribuito dall'Arbitro (vedi Articolo 12). Può essere "artificiale" o "assegnato".

Punti premio

Qualsiasi punteggio guadagnato diverso dai punti-presa (vedi Articolo 77).

Punti-presa

I punti segnati dalla linea del dichiarante grazie all'aver mantenuto il contratto (vedi Articolo 77).

Rettifica

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

Rispondere a colore

Giocare una carta del medesimo seme della carta d'attacco.

Ritirata

Un'azione che sia definita "ritirata" comprende tanto le chiamate che siano state "cancellate", quanto le carte che siano state "riprese".

che penalità per le prese perse (vedi art. 77).

3 L'originale inglese riporta *odd tricks* che potrebbe essere tradotto con *prese eccedenti* (le sei); tuttavia, si è avuta l'impressione che questo termine avesse un suono orribile in italiano e, dunque, si è

4 Tradurre in italiano non avrebbe senso. Così come per il termine *board* – il quale, tuttavia, ha almeno un omologo nella nostra lingua nella desueta parola *astuccio*; si è scelto, quindi, di lasciare l'originale. (N.d.T.).

5 In italiano esisterebbe il termine *partita*, ma è usato

6 In inglese il gioco del Bridge viene sempre citato utilizzando la definizione completa di *Contract Bridge*. Questa definizione, storicamente più corretta del semplice *Bridge* usato da noi, e che ha lo scopo di precisare che si tratta della versione moderna del gioco, è però quasi sconosciuta nella nostra lingua e, dunque, si è scelto di sopprimere il termine *Contratto* (tra l'altro, ho sentito molte volte interpretare questo termine come relativo ad una qualche non meglio specificata *contrazione*, e non, invece, al fatto che si parla del *contrarre un impegno*). (N.d.T.)

7 Come abbiamo visto in nota tre, questa definizione

8 L'originale inglese è *to follow suit*, cioè *seguire nel seme* (espressione utilizzata anche come idiomatica, con il significato di *adeguarsi*). In italiano questa espressione è di scarsissimo utilizzo e, dunque, si è sostituita la versione letterale con una più comune espressione della nostra lingua. (N.d.T.).

9 L'originale riporta *six odd tricks* e *seven odd tricks*, ma come spiegato in precedenza si è scelta un'altra via nel tradurre. Da qui l'utilizzo di *dodici* e *tredici* (N.d.T.)

Rotazione

L'ordine, in senso orario, nel quale procede il normale turno di chiamata o giocata; inoltre l'ordine, sempre in senso orario, nel quale si raccomanda di distribuire le carte, una alla volta.

Round¹⁰

La parte di una sessione giocata senza spostamento di giocatori.

Seme

Uno dei quattro gruppi di carte del mazzo, ciascun gruppo comprendente 13 carte e caratterizzato da un simbolo: (♠) picche; (♥) cuori; (♦) quadri; (♣) fiori.

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).

Slam

Il contratto che impegna a vincere dodici prese (detto Piccolo Slam) o tredici prese (detto Grande Slam)¹¹.

Smazzata

La distribuzione del mazzo di carte effettuata allo scopo di formare le mani dei quattro giocatori.

Le carte così distribuite intese come un insieme, comprendente anche la licitazione e la conseguente giocata.

Squadra

Due o più coppie che giocano su linee diverse in tavoli diversi ma per un punteggio comune (particolari regolamenti possono consentire squadre formate da più di quattro giocatori).

Surcontro

La chiamata effettuata sul contro di un avversario che aumenta il va-

lore del punteggio relativo ad un contratto che venga mantenuto o battuto (vedi Articoli 19B e 77).

Turno

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

*Vulnerabilità*¹²

La condizione in ragione della quale assegnare tanto premi, che penalità per le prese di caduta (vedi Articolo 77).

- 3 Con "partito" si è generalmente tradotto il termine inglese "side"; tuttavia, questo termine è stato più raramente tradotto anche con "linea" a riecheggiare il comune uso italiano tipico di quelle specifiche circostanze nelle quali ci si è presa questa libertà. Questa scelta - fatta anche per altre parole, e della quale si è dato conto nell'introduzione - è in contrasto con quella più generale di utilizzare con la massima attenzione il medesimo termine italiano a parità di termine inglese, ed è stata fatta allo scopo di ottenere un testo più scorrevole e più aderente al consolidato lessico del bridge nella nostra lingua .
- 4 Nell'originale inglese è nuovamente presente il termine "event", ma ripetere ancora una volta "eventi" suonerebbe orribile in italiano (v. inoltre nota 3) (N.d.T.).
- 5 L'originale inglese riporta *odd tricks* che è stato successivamente tradotto con *prese eccedenti* (le sei) dove questo viene di seguito esplicitato (vedi definizione di "Licita"); tuttavia, in questa sede tale traduzione si è omessa, dato che si è avuta l'impressione che questo termine avesse un suono sgradevole in italiano e, dunque, si è preferito utilizzare il semplice termine *prese* (N.d.T.).
- 6 Tradurre in italiano non avrebbe senso. Così come per il termine *board* - il quale, tuttavia, ha almeno un omologo nella nostra lingua nella desueta parola *astuccio*; si è scelto, quindi, di lasciare l'originale
- 7 Vedi nota 3 (N.d.T.).
- 8 In italiano esisterebbe il termine *partita*, ma è usato così di rado che si è scelta la più comune parola francese. (N.d.T.)
- 9 Come abbiamo visto in nota 6, questa definizione non viene usata nel testo, ma si è scelto di mantenerla per completezza.
- 10 In inglese esistono due termini, *round* e *turn*, i quali, d'abitudine, vengono entrambi tradotti con "turno". Tuttavia, questa edizione del Codice necessitava di una differenziazione, ed in assenza di una parola

CAPITOLO II Preliminari

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

Il bridge si gioca con un mazzo di 52 carte divise in quattro semi di 13 carte ciascuno. Il rango dei semi in ordine decrescente è: picche, cuori, quadri, fiori. Le carte di ogni seme in ordine decrescente sono: Asso, Re, Donna, Fante, Dieci, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

ARTICOLO 2 - I BOARD DA GARA

Per ciascuna mano da giocarsi viene utilizzato, nel corso di una sessione, un board contenente un mazzo di carte. Ogni board è numerato, ed è provvisto, per contenere le mani, di quattro tasche designate: Nord, Est, Sud, Ovest.

Il distributore e la situazione di zona sono stabiliti come segue:

Distributore Nord				
Board	1	5	9	13
Distributore Est				
Board	2	6	10	14
Distributore Sud				
Board	3	7	11	15
Distributore Ovest				
Board	4	8	12	16
Tutti in prima				
Board	1	8	11	14
Nord-Sud in zona				
Board	2	5	12	15
Est-Ovest in zona				
Board	3	6	9	16

italiana soddisfacente si è scelto di lasciare l'originale nel caso di *round* (N.d.T.).

11 L'originale riporta *six odd tricks* e *seven odd tricks*, ma come spiegato in precedenza si è scelta un'altra via nel tradurre. Da qui l'utilizzo di *dodici* e *tredici* (N.d.T.).

12 Rispetto all'originale inglese mancano le definizioni "LHO" (Left Hand Opponent, Avversario Di Sinistra) e RHO (Right Hand Opponent, Avversario Di Destra), causa il fatto che si è scelto di tradurre sempre questi termini per esteso (N.d.T.).

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

Il Bridge si gioca con un mazzo di 52 carte, divise in quattro semi di 13 carte ciascuno. Il rango dei semi in ordine decrescente è: picche (♠); cuori (♥); quadri (♦); fiori (♣). Le carte di ogni seme in ordine decrescente sono: Asso, Re, Donna, Fante, Dieci, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

ARTICOLO 2 - I BOARD DA GARA

Per ciascuna mano da giocarsi nel corso di una sessione viene utilizzato un board contenente un mazzo di carte. Ogni board è numerato ed è provvisto, per contenere le mani, di quattro tasche designate come: Nord, Est, Sud, Ovest.

Il distributore e la situazione di zona sono stabiliti come segue:

Distributore Nord				
Board	1	5	9	13
Distributore Est				
Board	2	6	10	14
Distributore Sud				
Board	3	7	11	15
Distributore Ovest				
Board	4	8	12	16
Tutti in prima				
Board	1	8	11	14
Nord-Sud in zona				
Board	2	5	12	15
Est-Ovest in zona				
Board	3	6	9	16

Tutti in zona**Board 4 7 10 13**

La stessa sequenza si ripete per i board 17/32, e per ogni successivo gruppo di 16 board.

Non si dovrebbe utilizzare nessun board che non sia conforme alle situazioni sopra indicate. Se, comunque, verrà usato un board di questo tipo, le condizioni su di esso indicate avranno piena applicazione in quella sessione.

ARTICOLO 3 - SISTEMAZIONE AI TAVOLI

Quattro giocatori siedono allo stesso tavolo, ed i tavoli sono numerati secondo una sequenza determinata dall'Arbitro. Egli stabilisce in quale punto sieda Nord, e le altre posizioni seguono l'orientamento geografico in relazione alla posizione di Nord.

ARTICOLO 4 - ACCOPPIAMENTI

I quattro giocatori di ogni tavolo costituiscono due coppie, o linee, Nord-Sud contro Est-Ovest. Nelle manifestazioni a coppie o a squadre i concorrenti si iscrivono come coppie o squadre, e mantengono lo stesso accoppiamento per tutta la sessione (eccetto nel caso di sostituzioni autorizzate dall'Arbitro). Nei tornei individuali, ogni giocatore si iscrive personalmente, e l'accoppiamento cambia nel corso della sessione.

ARTICOLO 5 - ASSEGNAZIONE DEI POSTI**A. Posizione di partenza**

L'Arbitro assegna una posizione iniziale di partenza ad ogni concorrente (individuale, coppia o squadra) all'inizio di una sessione. Se non altrimenti indicato, i componenti di ogni coppia o

Tutti in zona**Board 4 7 10 13**

Uguale sequenza si ripete per i board 17/32, e per ogni successivo gruppo di 16 board.

Non si dovrebbe utilizzare alcun board che non sia conforme alle situazioni sopra indicate. Qualora, tuttavia, venisse usato un board di questo genere, le condizioni su di esso indicate avranno piena applicazione in quella sessione.

ARTICOLO 3 - SISTEMAZIONE AI TAVOLI

In ogni tavolo debbono sedere quattro giocatori, ed i tavoli sono numerati secondo una sequenza stabilita dall'Arbitro. Egli determina in quale punto sieda Nord, e le altre posizioni vengono assunte di conseguenza.

ARTICOLO 4 - ACCOPPIAMENTI

I quattro giocatori presenti ad ogni tavolo costituiscono due coppie, o linee, Nord-Sud contro Est-Ovest. Nelle manifestazioni a coppie o a squadre i concorrenti vengono iscritti rispettivamente come coppie o squadre, e mantengono lo stesso abbinamento per tutta la sessione (fa eccezione il caso di sostituzioni autorizzate dall'Arbitro). Nelle manifestazioni individuali ogni giocatore si iscrive separatamente e l'accoppiamento cambia nel corso della sessione.

ARTICOLO 5 - ASSEGNAZIONE DEI POSTI**A. Posizione di partenza**

L'Arbitro assegna una posizione iniziale di partenza ad ogni concorrente (individuale, coppia o squadra) all'inizio di una sessione. Salvo indicazione contraria, i componenti di ciascuna coppia o

squadra possono scegliere di comune accordo in quale posizione, fra quelle assegnate, sedere. Una volta scelto un punto cardinale, il giocatore può cambiarlo, nell'ambito della stessa sessione, solo a seguito di istruzioni dell'Arbitro o con il suo permesso.

B. Cambio di punto cardinale o di tavolo

I giocatori cambiano il loro punto cardinale, o passano al tavolo successivo, secondo le istruzioni dell'Arbitro. L'Arbitro deve comunicare chiaramente le sue istruzioni, ed ogni giocatore è responsabile della corretta applicazione delle stesse, muovendosi come e dove stabilito, e occupando la giusta posizione dopo ogni cambio.

CAPITOLO III

Preparazione e Svolgimento

ARTICOLO 6 - MESCOLATURA E DISTRIBUZIONE

A Mescolatura

Prima che il gioco cominci, ogni mazzo di carte dovrà essere completamente mescolato. Ci sarà un taglio se così verrà richiesto da uno dei due avversari.

B. Distribuzione

Le carte devono essere distribuite coperte, una alla volta, fino a formare quattro mani di 13 carte ciascuna; ogni mano viene quindi sistemata coperta in una delle quattro tasche del board. La procedura raccomandata è che le carte siano distribuite in rotazione, in senso orario.

C. Presenza delle due coppie

Durante la mescolatura e la

squadra possono decidere di comune accordo quale specifico posto a sedere occupare fra quelli a loro destinati. Una volta scelto un punto cardinale, il giocatore può cambiarlo, nell'ambito della stessa sessione, solo a seguito di istruzioni dell'Arbitro o con il suo permesso.

B. Cambio di punto cardinale o di tavolo

I giocatori cambiano il loro punto cardinale o passano al tavolo successivo secondo le istruzioni dell'Arbitro. L'Arbitro deve comunicare chiaramente le sue istruzioni; ogni giocatore è responsabile dello spostamento nei tempi e nei modi indicati, nonché di prendere posto nella corretta posizione ad ogni cambio.

ARTICOLO 6 - MESCOLATURA E DISTRIBUZIONE

A. Mescolatura

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.

B. Distribuzione

Le carte devono essere distribuite coperte, una alla volta, fino a formare quattro mani di 13 carte ciascuna; ogni mano viene quindi sistemata coperta in una delle quattro tasche del board. La procedura raccomandata è che le carte siano distribuite in rotazione, in senso orario.

C. Presenza delle due coppie

Durante la mescolatura e la distribuzione deve essere presente

distribuzione deve essere presente al tavolo almeno uno dei componenti di ogni coppia, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti.

D. Nuova mescolatura e nuova distribuzione

Carte mal distribuite o esposte
Ci dovranno obbligatoriamente essere una nuova mescolatura ed una nuova distribuzione se si accerta, prima che la licita sia iniziata per entrambe le linee (vedi art. 17A), che le carte erano state distribuite non correttamente, o che un giocatore potrebbe aver visto una carta appartenente ad un'altra mano.

Nessuna mescolatura o distribuzione

Nessun risultato potrà essere considerato valido se le carte erano state distribuite senza mescolarle, o se la smazzata era stata precedentemente giocata in un'altra sessione.

3. Istruzioni dell'arbitro

Secondo il dettato dell'art. 22A, ci dovranno obbligatoriamente essere una nuova mescolatura ed una nuova distribuzione quando ciò venga richiesto dall'Arbitro per qualunque ragione compatibile con il Codice (ma vedi art. 86C).

E. Opzioni dell'Arbitro in materia di mescolatura e distribuzione

Dai giocatori

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

Dall'arbitro

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

Da aiutanti o assistenti

al tavolo almeno uno dei componenti di ogni coppia, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti.

D. Nuova mescolatura e nuova distribuzione

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 .

A meno che lo scopo del torneo non sia quello di rigiocare mani passate, nessun risultato potrà essere considerato valido se le carte sono state distribuite senza mescolarle¹³, o se la smazzata è stata importata da un'altra sessione (queste disposizioni non dovranno tuttavia essere considerate di ostacolo all'eventuale proposito di un cambio di board tra tavoli).

Secondo il dettato dell'Articolo 22A, devono esserci una nuova mescolatura e distribuzione quando ciò venga richiesto dall'Arbitro per qualunque ragione che sia compatibile con il Codice (ma vedi Articolo 86C).

E. Opzioni dell'Arbitro in materia di mescolatura e distribuzione

L'Arbitro può assegnare a suoi assistenti, o altro personale specifico, l'incarico di eseguire in anticipo la mescolatura e la distribuzione.

Diversi metodi di distribuzione o predistribuzione

L'Arbitro può richiedere un diverso metodo di distribuzione o predistribuzione.

F. Duplicazione dei board

Se sollecitato dalle caratteristiche della manifestazione, l'Arbitro può richiedere che vengano fatte una o più copie esatte di ciascuna delle smazzate originali.

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

2. L'Arbitro può eseguire lui stesso in anticipo la mescolatura e la distribuzione.

3. L'Arbitro può assegnare a suoi assistenti, o altro personale specificamente deputato, l'incarico di eseguire in anticipo la mescolatura e la distribuzione.

4. L'Arbitro può richiedere un diverso metodo di distribuzione o predistribuzione in modo da riprodurre le medesime aspettative di assoluta casualità di cui ai punti A e B precedenti.

F. Duplicazione dei board

Qualora richiesto dalle condizioni nelle quali si gioca, una o più copie esatte di ciascuna delle smazzate originali possono essere realizzate dietro specifico ordine dell'Arbitro. Qualora egli così decida, non dovrà normalmente verificarsi nessuna ridistribuzione di una mano (sebbene l'Arbitro abbia il potere di ordinarlo).

13 Nell'originale inglese c'è una nota che non avrebbe senso nella versione italiana, dato che si riferisce ad un termine che si è scelto di rendere invece nella nostra lingua con una locuzione. In particolare, nell'originale al posto di "distribuite senza mescolarle" si dice "dealt from a sorted deck" ovvero, letteralmente "distribuite utilizzando un mazzo intatto". La nota omessa - la quale rappresenta un'aggiunta rispetto alla versione precedente, specifica cosa si intenda per "mazzo intatto": "un mazzo che non sia stato modificato in modo casuale rispetto alle sue condizioni precedenti". La terminologia usata è la stessa del precedente Codice, ma la precisazione è, nell'originale, di qualche utilità, dato che la versione 1997 dava adito al dubbio che ci si riferisse solamente ad un mazzo di carte intonso

ARTICOLO 7 - CONTROLLO DEI BOARD E DELLE CARTE

Sistemazione del board

Il board da giocare deve essere sistemato al centro del tavolo, e deve rimanervi fino alla fine del gioco della mano.

Estrazione delle carte dal board

Ogni giocatore estrae una mano dalla tasca corrispondente al suo punto cardinale.

Conto delle carte della mano prima dell'inizio del gioco

Ogni giocatore conta le sue carte, tenendole coperte, per essere sicuro di possederne esattamente 13; dopo di che, e prima di effettuare una chiamata, deve obbligatoriamente prenderne visione.

Controllo della mano del giocatore

Durante il gioco, ogni giocatore mantiene il possesso delle proprie carte, non permettendo loro di venire mescolate con quelle di un qualunque altro giocatore. Nessun giocatore può toccare altre carte se non le proprie (ma il dichiarante può giocare le carte del morto secondo quanto stabilito dall'Art. 45) durante o dopo il gioco, eccetto che con il permesso dell'Arbitro.

Ricollocazione delle carte nel board

Ogni giocatore deve riporre le sue 13 carte originali nella tasca del board corrispondente al suo punto cardinale. Dopo di che, nessuna mano dovrà essere estratta dal board, a meno che non sia presente almeno un componente di ogni coppia, oppure l'Arbitro.

Responsabilità riguardo alle procedure

Ogni giocatore che rimane fisso al

ARTICOLO 7 - CONTROLLO DEI BOARD E DELLE CARTE

A. Sistemazione del board

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

B. Estrazione delle carte dal board

1. Ciascun giocatore estrae una mano dalla tasca corrispondente al proprio punto cardinale.

2. 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.

3. 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.

C. Ricollocazione delle carte nel board

Al termine del gioco ogni giocatore dovrebbe mescolare le proprie tredici carte originarie, dopo di che dovrebbe riporre 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.

D. Responsabilità riguardo alle procedure

Ogni giocatore che rimane fisso al tavolo dall'inizio alla fine di una sessione è il principale re-

tavolo dall'inizio alla fine di una sessione è il principale responsabile del mantenimento delle appropriate condizioni di gioco al tavolo.

ARTICOLO 8 - SEQUENZA DEI TURNI

A. Movimento dei board e dei giocatori

Istruzioni dell'arbitro

L'Arbitro dà istruzioni ai giocatori in merito all'appropriato spostamento dei board ed al movimento dei partecipanti.

Responsabilità del movimento dei board

Il giocatore seduto in Nord ad ogni tavolo è responsabile del corretto spostamento dei board appena giocati al tavolo appropriato per il turno seguente, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti.

B. Fine del turno

Generalmente, un turno finisce quando l'Arbitro dà il segnale per l'inizio del turno successivo: ma se in quel momento, a qualsiasi tavolo, il gioco non è ancora terminato, per quel tavolo il turno continua fino a quando non c'è stato spostamento di giocatori.

C. Fine dell'ultimo turno e fine della sessione

L'ultimo turno di una sessione, e la sessione stessa, finiscono, per ogni tavolo, quando tutti i board previsti per quel tavolo sono stati giocati, ed i relativi risultati sono stati registrati senza contestazioni sugli appositi moduli di punteggio.

sponsabile del mantenimento delle appropriate condizioni di gioco al tavolo.

ARTICOLO 8 - SEQUENZA DEI ROUND

A. Movimento dei board e dei giocatori

1. L'Arbitro dà istruzioni ai giocatori in merito all'appropriato spostamento dei board ed al movimento dei partecipanti.

2. A meno che l'Arbitro non disponga altrimenti, il giocatore seduto in Nord ad ogni tavolo è responsabile del corretto spostamento dei board appena finiti di giocare verso il tavolo dove siano richiesti per il round seguente.

B. Fine del round

1. In generale, un round finisce quando l'Arbitro dà il segnale per l'inizio del round successivo; ma se in quel momento, a qualsiasi tavolo, il gioco non sia ancora terminato, il round continua per quello specifico tavolo fino a quando non ci sia stato spostamento di giocatori.

2. Quando l'Arbitro eserciti la sua autorità di disporre che un board venga giocato successivamente, limitatamente a quel board il round non termina, per i giocatori coinvolti, fino a che il gioco non sia stato effettivamente completato ed un risultato concordato e registrato, oppure fino a che l'Arbitro non abbia cancellato il board.

C. Fine dell'ultimo round e fine della sessione

L'ultimo round di una sessione, e la sessione stessa, finiscono per ogni tavolo quando tutti i board previsti per quel tavolo siano

CAPITOLO IV
Leggi Generali sulle Irregolarità

**ARTICOLO 9 - PROCEDURA A SE-
GUITO DI UN'IRREGOLARITÀ**

A. Richiamare l'attenzione su una irregolarità

Durante il periodo licitativo

A meno che questo Codice non lo proibisca, ogni giocatore può richiamare l'attenzione su un'irregolarità durante la licitazione, sia o non sia il suo turno di chiamata.

Durante il periodo di gioco

A meno che questo Codice non lo proibisca, il dichiarante, o uno dei difensori, possono richiamare l'attenzione su un'irregolarità che avvenga durante il periodo di gioco.

Il morto (i diritti limitati del morto sono definiti negli articoli 42 e 43).

Il morto non può richiamare l'attenzione su un'irregolarità durante il gioco, ma può farlo dopo che il gioco della mano sia terminato.

Il morto può cercare di prevenire che il dichiarante commetta un'irregolarità (art. 42B2).

B. Dopo che è stata richiamata l'attenzione su una irregolarità

1. Chiamare l'arbitro

Quando chiamarlo

È obbligatorio chiamare immediatamente l'Arbitro non appena sia stata richiamata l'attenzione su un'irregolarità.

Chi può chiamarlo

Qualsiasi giocatore, incluso il morto, può chiamare l'Arbitro dopo che sia stata richiamata l'attenzione su un'irregolarità.

stati giocati, ed i relativi risultati siano stati registrati senza contestazioni.

**ARTICOLO 9 – PROCEDURA A SE-
GUITO DI UN'IRREGOLARITÀ**

A. Richiamare l'attenzione su una irregolarità

1. A meno che questo Codice non lo proibisca, ogni giocatore può richiamare l'attenzione su un'irregolarità durante la licitazione, sia o non sia il suo proprio turno di chiamata.

2. A meno che questo Codice non lo proibisca, il dichiarante, o uno dei difensori, può richiamare l'attenzione su un'irregolarità che avvenga durante il periodo di gioco. Per quanto riguarda una carta che sia stata sistemata ad indicare la presa in modo sbagliato vedi l'Articolo 65B3.

3. Quando si sia verificata un'irregolarità, il morto non può richiamarvi l'attenzione durante il periodo di gioco, ma può invece farlo una volta che il gioco della mano sia concluso. Tuttavia ogni giocatore, incluso il morto, può tentare di prevenire che un altro giocatore commetta un'irregolarità (ma per quanto riguarda il morto, nel rispetto dei disposti degli Articoli 42 e 43).

4. Non esiste obbligo di richiamare l'attenzione su di un'infrazione ad un articolo del Codice commessa dalla propria linea (ma vedi Articolo 20F5 per quanto attenga la correzione di una spiegazione apparentemente sbagliata fornita dal compagno).

B. Dopo che è stata richiamata l'attenzione su una irregolarità

1. (a) L'Arbitro dovrebbe immediatamente essere chiamato non appena sia stata richiamata

Conservazione dei diritti

Il chiamare l'Arbitro non infirma nessuno dei diritti dei quali il giocatore potrebbe altrimenti godere.

Diritti degli avversari

Il fatto che un giocatore richiami l'attenzione su un'irregolarità commessa dalla sua linea non modifica i diritti degli avversari.

2. Dichiarazioni o giocate successive

Nessun giocatore dovrà intraprendere una qualunque azione prima che l'Arbitro non abbia spiegato tutto quanto inerente la rettifica e l'assegnazione di penalità.

C. Correzione prematura di un'irregolarità

Qualsiasi correzione prematura di un'irregolarità da parte del trasgressore può esporlo ad un'ulteriore penalità (vedi le penalità d'attacco previste dall'art. 26).

ARTICOLO 10 - IMPOSIZIONE DI PENALITÀ

Diritto ad imporre penalità

Solo l'Arbitro ha il diritto di imporre penalità, quando applicabili. I giocatori non hanno il diritto di assegnare (o condonare) penalità di propria iniziativa.

Cancellazione dell'imposizione o dell'annullamento di una penalità

L'Arbitro può avallare, o cancellare, qualsiasi imposizione o annullamento di penalità fatto dai giocatori in assenza di sue istruzioni.

Scelte dopo l'irregolarità

Spiegazione delle opzioni

Quando questo Codice pre-

l'attenzione su un'irregolarità.

(b) Qualsiasi giocatore, incluso il morto, può chiamare l'Arbitro dopo che sia stata richiamata l'attenzione su un'irregolarità.

(c) L'atto di chiamare l'Arbitro non infirma nessuno dei diritti dei quali il giocatore potrebbe altrimenti godere.

(d) Il fatto che un giocatore richiami l'attenzione su un'irregolarità commessa dalla propria linea non modifica i diritti degli avversari.

2. Nessun giocatore dovrà intraprendere alcuna azione prima che l'Arbitro non abbia spiegato completamente tutto quanto inerente alla rettifica del caso.

C. *Correzione prematura di un'irregolarità*

Qualsiasi correzione prematura di un'irregolarità da parte del trasgressore può esporlo ad un'ulteriore rettifica (vedi le restrizioni di attacco previste dall'Articolo 26).

ARTICOLO 10 - IRROGAZIONE DI RETTIFICHE

A. *Diritto a determinare rettifiche*

Solo l'Arbitro ha il diritto di determinare delle rettifiche, quando esse siano applicabili. I giocatori non hanno il diritto di determinare rettifiche (o condonarle - vedi Articolo 81C5) di loro propria iniziativa.

B. *Cancellazione dell'imposizione o dell'annullamento di una rettifica*

L'Arbitro può avallare, o cancellare, qualsiasi imposizione o annullamento di una rettifica fatti dai giocatori in assenza di sue C. istruzioni.

Scelte dopo un'irregolarità

Quando questo Codice preveda

veda diverse opzioni a seguito di un'irregolarità, l'Arbitro dovrà spiegare ai giocatori tutte le opzioni disponibili.

Scelta fra diverse opzioni

Se un giocatore ha più di un'opzione a seguito di un'irregolarità, la sua scelta deve obbligatoriamente essere fatta senza consultarsi con il compagno.

ARTICOLO 11 - PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITÀ

Comportamento della linea innocente

Il diritto alla penalizzazione di un'irregolarità potrà essere annullato se qualsiasi componente della linea innocente intraprende una qualunque iniziativa prima di chiamare l'Arbitro. L'Arbitro deciderà in questo senso quando la linea innocente possa aver tratto vantaggio da una azione successiva effettuata da un avversario nell'ignoranza della penalità.

Irregolarità rilevata da uno spettatore

Spettatore sotto la responsabilità della linea innocente

Il diritto a penalizzare un'irre-

golarità, l'Arbitro dovrà spiegare ai giocatori tutte le scelte disponibili.

2. Se un giocatore gode di un'opzione a seguito di un'irregolarità, la sua scelta deve essere fatta senza consultarsi con il compagno.

3. Quando questo Codice offra alla linea innocente un'opzione dopo che sia stata commessa un'irregolarità dagli avversari, è corretto selezionare la linea d'azione più vantaggiosa per il proprio partito.

4. Fatto salvo il dettato dell'Articolo 16D2, dopo la rettifica di un'infrazione è appropriato per i giocatori della linea colpevole fare qualunque chiamata o giocata vantaggiosa per la loro linea, anche quando essi potrebbero sembrare trarre profitto dalla loro infrazione (ma vedi gli Articoli 27 e 50).

ARTICOLO 11 - PERDITA DEL DIRITTO A UNA RETTIFICA

A. Comportamento della linea innocente

Il diritto alla rettifica di un'irregolarità potrà essere annullato se l'uno o l'altro componente della linea innocente intraprende una qualunque iniziativa prima di chiamare l'Arbitro. L'Arbitro deciderà in questo senso, ad esempio, quando la linea innocente possa aver tratto un vantaggio per il tramite di una susseguente azione intrapresa da un avversario nell'ignoranza delle disposizioni del relativo Articolo.

B. Penalità, dopo la revoca del diritto alla rettifica

Anche se il diritto alla rettifica sia stato annullato secondo il di-

golarità potrà essere annullato se l'attenzione sull'irregolarità commessa viene attirata per primo da uno spettatore della cui presenza al tavolo sia responsabile la linea innocente.

Spettatore sotto la responsabilità della linea colpevole

Il diritto a correggere un'irregolarità potrà essere annullato se l'attenzione sull'irregolarità commessa viene attirata per primo da uno spettatore della cui presenza al tavolo sia responsabile la linea colpevole.

C. Penalità, dopo l'annullamento del diritto di penalità

Anche se il diritto alla penalizzazione è stato annullato secondo quanto disposto da quest'articolo, l'Arbitro potrà assegnare una penalità procedurale (vedi art. 90).

ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO

A. Diritto di attribuire un punteggio arbitrale

L'Arbitro può assegnare un punteggio (o punteggi) arbitrale sia di propria iniziativa che su richiesta di qualsiasi giocatore, ma solo quando questo Codice gliene conferisca l'autorità, o:

1. Il Codice non prevede alcun indennizzoL'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale assegnato quando egli giudichi che questo Codice non preveda alcun indennizzo a favore della linea innocente per il particolare tipo di infrazione commessa da un avversario.

È impossibile giocare regolar-

sposto di quest'articolo, l'Arbitro può irrogare una penalità procedurale (vedi Articolo 90).

ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO

A. Potere di attribuire un punteggio arbitrale

Dietro istanza di un giocatore entro il periodo temporale stabilito dall'Articolo 92B oppure di sua propria iniziativa, l'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale quando questo Codice gliene conferisca l'autorità (nel caso di competizione a squadre vedi l'Articolo 86). Questo include:

1. L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale quando egli giudichi che questo Codice non preveda indennizzi a favore di un partecipante che sia innocente per il particolare tipo di infrazione commessa da un avversario.

2. L'Arbitro attribuisce un punteggio arbitrale artificiale se non

mente la mano

L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale artificiale se non può essere effettuata alcuna rettifica che permetta il normale gioco della mano (vedi art. 88).

È stata imposta una penalità errata

L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale se è stata pagata una penalità errata.

Nessun punteggio arbitrale per indebita severità della penalità

L'Arbitro non può attribuire un punteggio arbitrale sulla base che questo Codice preveda una penalità che sia indebitamente severa, o eccessivamente vantaggiosa, per una delle due linee.

Attribuzione di un punteggio arbitrale

Punteggio arbitrale artificiale

Quando, a causa di un'irregolarità, non possa essere ottenuto alcun risultato nella mano in corso, l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrale artificiale in funzione della responsabilità per l'irregolarità commessa: sotto media (nei tornei a coppie, un massimo del 40% dei punti disponibili) al concorrente direttamente colpevole; media (50% nei tornei a coppie) al concorrente solo parzialmente colpevole; sopra media (nei tornei a coppie, almeno il 60% dei punti disponibili) al concorrente in alcun modo colpevole (vedi art. 86 per gli incontri a squadre ed art. 88 per i tornei a coppie). I punteggi attribuiti non devono essere necessariamente complementari.

Punteggio arbitrale assegnato

Quando l'Arbitro stabilisca un

può essere effettuata alcuna rettifica che permetta il normale gioco della mano (vedi C2 successivo).

3. L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale se ci sia stata un'erronea rettifica di un'irregolarità.

B. Finalità di un punteggio arbitrale

1. La finalità di un punteggio arbitrale è quella di risarcire il danno subito da una linea innocente, e di eliminare ogni vantaggio ottenuto da una linea colpevole per il tramite di una propria infrazione. Un danneggiamento esiste quando, a causa di una infrazione, una linea innocente ottenga un risultato al tavolo meno favorevole di quelle che sarebbero state le aspettative qualora non si fosse verificata l'infrazione – ma vedi C1(b).

2. L'Arbitro non può attribuire un punteggio arbitrale fondando la propria decisione sul fatto che la rettifica prevista dal Codice sia indebitamente severa, come anche eccessivamente vantaggiosa per l'una o l'altra delle due linee.

C. Attribuzione di un punteggio arbitrale

1. (a) Quando, a causa di un'irregolarità, questo Codice conferisca all'Arbitro l'autorità di modificare un risultato, ed egli sia in grado di attribuire un punteggio arbitrale assegnato, si regolerà in tal senso. Tale punteggio rimpiazza quello ottenuto nel gioco.

(b) Se, in conseguenza di una irregolarità, il partito innocente ha contribuito al proprio danneggiamento grazie ad un serio errore (privo di relazione con l'infrazione) o attraverso un'azione selvaggia o azzardosa,

punteggio arbitrale assegnato, in luogo del punteggio effettivamente ottenuto a seguito di un'irregolarità commessa, questo punteggio arbitrale dovrà essere il più favorevole possibile per la linea innocente fra quelli che ragionevolmente avrebbe potuto ottenere se non fosse avvenuta l'irregolarità, ovvero, per la linea colpevole, il punteggio più sfavorevole che aveva una qualche probabilità di realizzare. I punteggi non dovranno essere necessariamente pari al 100%. Il punteggio arbitrale assegnato potrà essere stabilito direttamente in matchpoint, oppure variando il risultato ottenuto al tavolo prima che vengano calcolati i matchpoint.

3. A meno che le Zone¹⁰ non specifichino altrimenti, un Comitato d'Appello può modificare un punteggio arbitrale assegnato al fine di ottenere l'equità¹¹.

¹⁰ Cioè l'*European Bridge League*, o l'*American Contract Bridge League*, o equivalenti. (N.d.T.)

¹¹ Con la pubblicazione del *Code of Practice* nel gennaio del 2000, questo potere è stato dato anche agli Arbitri. In Italia, tuttavia, gli Arbitri godevano già in precedenza di questa facoltà. (N.d.T.).

detto partito non riceverà, nell'ambito della modifica del risultato, alcun indennizzo per quella parte di danno che sia da ritenersi auto inflitta. Al partito colpevole, comunque, dovrebbe essere attribuito il punteggio che gli sarebbe stato assegnato come sola conseguenza della propria infrazione.

(c) Al fine di perseguire l'equità, e a meno che la Regulating Authority non lo proibisca, un punteggio arbitrale assegnato può essere ponderato in modo da riflettere la probabilità di verificarsi di un certo numero di potenziali risultati.

(d) Se le diverse possibilità sono numerose oppure non ovvie, l'Arbitro potrà assegnare un punteggio arbitrale artificiale.

(e) La Regulating Authority può, a propria discrezione, applicare al posto di (c) tutte, o parte, delle seguenti procedure:

(i) Il punteggio attribuito in luogo di quello conseguito realmente è, per la linea innocente, il più favorevole tra quelli che avrebbero avuto una ragionevole probabilità di verificarsi nel caso non fosse avvenuta l'irregolarità.

(ii) Per una linea colpevole il punteggio attribuito è il più sfavorevole tra quelli verosimili.

(f) I punteggi attribuiti alle due linee non devono necessariamente risultare complementari.

2. (a) Quando, a causa di una irregolarità, non possa essere ottenuto alcun risultato [vedi anche C1(d)], l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrale artificiale in funzione della responsabilità per l'irregolarità commessa: sotto media (nei tornei a coppie, un

massimo del 40% dei punti disponibili) al concorrente direttamente in difetto; media (50% nei tornei a coppie) al concorrente solo parzialmente in difetto; sopra media (nei tornei a coppie, almeno il 60% dei punti disponibili) al concorrente che non sia in alcun modo colpevole.

(b) Quando l'Arbitro attribuisca un punteggio arbitrale artificiale del tipo di sopra media o sotto media in una competizione nella quale il metodo di segnatura sia in IMP, tale punteggio sarà normalmente pari a più o meno tre IMP, ma questo potrà variare secondo quanto permesso dall'Articolo 86A.

(c) Quanto detto viene modificato per un concorrente non colpevole che ottenga un punteggio di sessione superiore al 60% dei matchpoints disponibili (o dell'equivalente in IMP). A tale concorrente deve essere attribuita la percentuale ottenuta (o l'equivalente in IMP) negli altri board della sessione.

3. Nelle manifestazioni individuali, l'Arbitro imporrà le rettifiche previste da questo Codice, ed applicherà le norme che richiedono l'attribuzione dei punteggi arbitrali, in ugual modo contro entrambi i componenti della linea colpevole, anche se uno solo di loro possa essere responsabile dell'irregolarità. L'Arbitro tuttavia non dovrà assegnare penalità procedurali contro il compagno del colpevole se egli sia dell'opinione che sia esente da colpa.

4. Quando l'Arbitro attribuisca punteggi arbitrali non bilanciati negli incontri ad eliminazione diretta, il punteggio di ciascun concorrente nel board verrà calcolato separatamente e a cia-

ARTICOLO 13 - NUMERO ERRATO DI CARTE

Quando l'Arbitro riscontri che una o più tasche del board contengono un numero errato di carte¹², e che un giocatore con una mano non corretta ha fatto una chiamata, allora, quando l'Arbitro ritenga che la smazzata possa essere corretta e giocata normalmente senza che ci sia la modifica di una chiamata, la smazzata potrà essere giocata in questo modo con l'assenso di tutti e quattro i giocatori. Altrimenti, l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale artificiale, e potrà penalizzare il colpevole. Se invece non c'è stata una tale chiamata, allora:

A. Nessun giocatore ha visto le carte di un altro

L'Arbitro dovrà correggere la discrepanza come indicato di seguito, e, se nessun giocatore avrà visto le carte di un altro, dovrà richiedere che il board venga giocato regolarmente.

Diagramma

Quando è disponibile il diagramma delle mani, l'Arbitro dovrà provvedere alla sistemazione della smazzata in accordo con il diagramma.

Controllo con i giocatori che hanno già giocato la mano

Se non è disponibile il diagramma, l'Arbitro dovrà sistemare il board consultando i giocatori che l'abbiano precedentemente giocata.

3. Richiedere una nuova distribuzione

Se la smazzata era stata distribuita in modo non corretto, l'Arbitro dovrà richiedere una nuova distribuzione (vedi art. 6).

scuno dei concorrenti verrà poi assegnata la media dei punteggi ottenuti.

ARTICOLO 13 - NUMERO ERRATO DI CARTE

A. L'Arbitro ritiene che si possa giocare normalmente

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

B. Punteggio arbitrale e possibile penalità

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

C. Gioco completato.

Quando si determini, a gioco concluso, che la mano di un giocatore conteneva originariamente più di tredici carte, con un giocatore con un numero di carte minore (ma vedi Articolo 1-3F), il risultato dovrà essere cancellato, ed assegnato un punteggio arbitrale (può trovare applicazione l'Articolo 86D). Un concorrente colpevole può essere passibile di una penalità procedurale.

B. Un giocatore ha visto una o più carte di un altro giocatore

Quando l'Arbitro riscontri che una o più tasche del board contengono un numero errato di carte, e che, dopo averle risistemate, un giocatore aveva visto una o più carte della mano di un altro giocatore, allora, se l'Arbitro ritiene:

L'informazione così acquisita è ininfluente

che tale informazione non interferirà con il normale svolgimento della licitazione o del gioco, l'Arbitro, con il consenso di tutti e quattro i giocatori, potrà permettere che la mano sia giocata e che il risultato sia regolarmente registrato.

L'informazione influirà sull'andamento del gioco

che l'informazione così ottenuta sia di importanza sufficiente da influire sul normale sviluppo della licitazione o del gioco oppure nel caso che un qualunque giocatore si opponga al giocare la mano, l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrario artificiale e potrà penalizzare il, o i, colpevoli.

C. A gioco concluso

Quando si riscontri, dopo che il gioco della mano è terminato, che la mano di un giocatore conteneva originariamente più di 13 carte e quella di un altro giocatore il numero di carte in meno corrispondente, il risultato dovrà essere annullato (per le penalità procedurali vedi art. 90).

¹² Quando tre mani siano corrette e una sia invece deficiente, si applica l'art. 14 e non questo.

D. Nessuna chiamata è stata effettuata

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

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

2. Quando l'Arbitro determini che una o più tasche del board contenevano un errato numero di carte, e che un giocatore ha visto una o più carte appartenenti alla mano di un altro, se l'Arbitro ritiene:

(a) che è improbabile che l'informazione non autorizzata possa interferire con il normale svolgimento della licita e del gioco, l'Arbitro permetterà allora che il board venga giocato ed il risultato venga registrato. Se egli in seguito dovesse giudicare che l'informazione possa avere influenzato l'esito del board, l'Arbitro dovrà modificare il risultato e potrebbe penalizzare un eventuale colpevole.

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

E. Collocazione o spostamento di una carta

Quando, in accordo con quanto stabilito da questo Articolo, l'Arbitro richiede che il gioco continui, la conoscenza della collocazione o dello spostamento di una carta effettuato dall'Arbitro rap-

ARTICOLO 14 - CARTA MANCANTE

Mano riscontrata incompleta prima che cominci il gioco

Quando tre mani siano esatte, e, prima che cominci il gioco, la quarta risulti incompleta, l'Arbitro compirà una ricerca della carta mancante e:

La carta viene trovata

se la carta viene trovata viene riposta nella mano incompleta.

La carta non può essere ritrovata

se la carta non potrà essere ritrovata, l'Arbitro ricostruirà la mano utilizzando un altro mazzo di carte, in modo che sia il più possibile vicina alla sua forma originale per quanto permesso dalle informazioni disponibili.

B. Mano riscontrata incompleta successivamente

Quando tre mani siano esatte, e la quarta sia riscontrata incompleta dopo che il periodo di gioco sia iniziato, l'Arbitro effettuerà una ricerca della carta mancante, e:

1. La carta viene trovata
se la carta viene ritrovata fra le carte giocate si applica l'art. 67

presenta un'informazione non autorizzata per il compagno di quel giocatore la cui mano conteneva un numero erroneo di carte.

F. Carta in eccesso

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

ARTICOLO 14 - CARTA MANCANTE

A. Mano riscontrata incompleta prima che cominci il gioco

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

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

B. Mano riscontrata incompleta successivamente

Quando si scopra, in qualunque momento successivo all'esposizione dell'attacco iniziale (e fino al termine del Periodo di Correzione), che una o più mani con-

se la carta viene ritrovata altrove, essa viene riposta nella mano incompleta, e potranno essere applicate delle penalità (vedi punto 3 seguente).

2. La carta non può essere trovata se la carta non può essere trovata, la mano dovrà essere ricostruita con un altro mazzo di carte, in modo che sia il più possibile vicina alla sua forma originale per quanto permesso dalle informazioni disponibili, e potranno essere applicate delle penalità.

3. Possibili penalità

Una carta che venga riposta in una mano secondo quanto disposto dalla lettera B di questo articolo, verrà considerata come aver sempre fatto parte della mano stessa. Essa potrà diventare carta penalizzata (art. 50) ed il mancato gioco della stessa potrà costituire renonce.

ARTICOLO 15 - GIOCO DI UN ASTUCCIO SBAGLIATO

A. I giocatori non hanno già giocato il board

Se i giocatori giocano un board non destinato a loro nel turno in corso:

Board registrato come giocato

Se nessuno dei quattro giocatori aveva già giocato il board, l'Arbitro normalmente lascerà che il risultato ottenuto venga

tengono meno di 13 carte, senza che nessun'altra ne abbia più di 13, l'Arbitro effettuerà una ricerca della carta mancante, e:

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

2. se la carta viene ritrovata altrove, essa viene riposta nella mano incompleta. Potranno essere adottate rettifiche e/o penalità (vedi punto 4 seguente).

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

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

C. Informazioni derivanti dalla ricollocazione di una carta

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

ARTICOLO 15 - GIOCO DI UN BOARD SBAGLIATO

A. I giocatori non hanno già giocato il board

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

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

registrato.

Stabilire di giocare più tardi il board corretto

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

B. Uno o più giocatori hanno già giocato il board

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

C. Riscontrato durante la licitazione

Se, durante il periodo licitativo, l'Arbitro scopre che un concorrente sta giocando un board non destinato a lui nel turno in corso, dovrà annullare la licitazione ed assicurarsi che si siedano i corretti concorrenti, come anche che siano informati dei loro diritti tanto relativamente al turno in corso che riguardo ai turni seguenti. Avrà inizio una seconda licita. I giocatori dovranno ripetere le chiamate fatte in precedenza. Se una qualsiasi chiamata differisce in qualsiasi maniera dalla corrispondente chiamata della prima licita, l'Arbitro dovrà annullare il board. Altrimenti, il gioco continuerà normalmente.

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

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

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

C. Riscontrato durante il periodo licitativo

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

ARTICOLO 16 - INFORMAZIONI NON AUTORIZZATE

I giocatori sono autorizzati a basare le loro chiamate e le loro giocate su informazioni provenienti da chiamate e giocate legali, e da manierismi degli avversari. Basare una chiamata o una giocata su altre informazioni estranee può costituire un'infrazione al Codice.

A. *Informazioni estranee dal compagno*

Dopo che un giocatore renda disponibile al suo compagno un'informazione estranea che possa suggerire una chiamata o una giocata, come attraverso il significato di un rilievo, di una domanda, della risposta a una domanda, o da un'inequivocabile esitazione, un'involontaria velocità, una speciale enfasi, un tono di voce, un gesto, un movimento, un manierismo o similari, il compagno non potrà scegliere, tra azioni logiche alternative, una che avrebbe potuto, in modo dimostrabile, essergli stata suggerita al posto di un'altra dall'informazione estranea.

Quando questa informazione viene data

Quando un giocatore ritenga che un avversario abbia reso disponibile questo tipo di informazione, e che da questa potrebbe risultare un danno, potrà, a meno che i regolamenti dell'organizzazione responsabile non lo vietino, annunciare immediatamente che si riserva il diritto di chiamare più tardi l'Arbitro (gli avversari dovrebbero chiamare immediatamente l'Arbitro se non sono d'accordo sul fatto che potrebbe essere stata trasmessa un'informazione estranea).

ARTICOLO 16 – INFORMAZIONI AUTORIZZATE E NON AUTORIZZATE

A. *Uso di informazioni da parte dei giocatori*

1. Un giocatore, durante la licitazione e il gioco, può utilizzare un'informazione se:

(a) essa proviene da chiamate e giocate legali effettuate nel board in corso (ivi incluse chiamate o giocate illegali che vengano accettate) e non sia stata influenzata da un'informazione non autorizzata proveniente da altra fonte; o

(b) essa sia un'informazione autorizzata derivante da un'azione cancellata (vedi D); o

(c) essa sia un'informazione che venga specificamente definita come autorizzata in qualunque articolo del Codice o del regolamento¹⁴ o, quando non altrimenti specificato, derivi da una procedura legalmente autorizzata in questo Codice e da regolamenti¹⁵ (ma vedi B1 seguente); o

(d) essa è un'informazione della quale il giocatore era già in possesso prima di estrarre dal board la propria mano (Articolo 7B) ed il Codice non gli precluda l'uso di questa informazione.

2. I giocatori possono inoltre tenere in considerazione la propria valutazione del loro punteggio, delle espressioni degli avversari, così come di ogni disposto regolamentare della gara.

3. I giocatori non possono basare una chiamata o giocata su informazioni di genere diverso (tali informazioni essendo definite come estranee).

4. Qualora si verifichi una violazione di questo Articolo che cau-

Quando viene scelta una linea alternativa illegale

Quando un giocatore abbia sostanziali motivi di credere¹³ che l'avversario che aveva una alternativa logica abbia scelto un'azione che avrebbe potuto essergli stata suggerita da un'informazione di questo tipo, dovrebbe immediatamente chiamare l'Arbitro. L'Arbitro dovrà richiedere che la licitazione ed il gioco continuino, pronto ad assegnare un punteggio arbitrale qualora ritenga che dall'infrazione al Codice sia derivato un danno.

B. Informazione estranea da altre fonti

Quando un giocatore riceva accidentalmente informazioni estranee riguardanti un board che sta giocando o che ancora deve giocare, come guardando la mano sbagliata, udendo chiamate, risultati o rilievi; vedendo carte su un altro tavolo; o vedendo le carte appartenenti ad un altro giocatore del suo stesso tavolo prima che cominci la licitazione, l'Arbitro dovrebbe esserne immediatamente informato, preferibilmente da chi è in possesso dell'informazione. Se l'Arbitro riterrà che l'informazione potrebbe influenzare il normale svolgimento del gioco potrà:

1. Modificare le posizioni se il tipo di competizione e il metodo di segnatura lo permettono, modificare le posizioni dei giocatori al tavolo in modo che il giocatore in possesso dell'informazione su una mano venga in possesso della mano stessa; o
2. Designare un sostituto con il consenso di tutti i quattro

si un danneggiamento l'Arbitro modificherà il risultato secondo i disposti dell'Articolo 12C.

B. Informazione estranea dal compagno

1. (a) Dopo che un giocatore renda disponibile per il suo compagno un'informazione estranea che possa suggerire una chiamata o una giocata, come per esempio, attraverso un rilievo, una domanda, la risposta ad una domanda, un alert inatteso o un mancato alert, un'inequivocabile esitazione, un'involontaria velocità, una speciale enfasi, tono, gesto, movimento, o un manierismo, il compagno non può scegliere, tra alternative logiche, una che avrebbe potuto in modo dimostrabile essergli stata suggerita rispetto ad un'altra dall'informazione estranea.

(b) Un'azione che rappresenti una logica alternativa è una che, nell'ambito di giocatori di categoria comparabile a quelli in questione, ed utilizzando i metodi della coppia in esame, sarebbe presa in seria considerazione da parte di una significativa proporzione di tali giocatori, o che alcuni dei quali potrebbero scegliere.

2. Quando un giocatore ritenga che un avversario abbia reso disponibile questo tipo di informazione, e ne possa risultare un danno, potrà, a meno che la Regulating Authority non lo vieti (la quale potrebbe richiedere che venga chiamato l'Arbitro), annunciare che si riserva il diritto di interpellare l'Arbitro (gli avversari dovrebbero interpellare immediatamente l'Arbitro se contestano il fatto che potrebbe essere stata trasmessa un'informazione non autorizzata).

3. Quando un giocatore abbia

giocatori, nominare un sostituto temporaneo del giocatore che ha ricevuto l'informazione estranea; o

3. Attribuire un punteggio arbitrale attribuire immediatamente un punteggio arbitrale artificiale.

C. Informazioni da chiamate e giocate annullate

Una chiamata o una giocata possono essere ritirate, e sostituite con un'altra, sia dalla linea innocente, dopo un'infrazione dell'avversario, sia dalla linea colpevole, per rettificare un'infrazione.

Linea innocente

Per la linea innocente, tutte le informazioni provenienti da un'azione ritirata sono autorizzate, tanto che l'azione ritirata sia della propria linea, che da quella avversaria.

Linea colpevole

Per la linea colpevole, informazioni derivanti sia da una propria azione ritirata, che da una azione ritirata della linea innocente, sono non autorizzate. Un giocatore della linea colpevole non può scegliere, tra logiche azioni alternative, una che avrebbe potuto, in modo dimostrabile, essergli stata suggerita al posto di un'altra dall'informazione estranea

13 Quando il gioco sia terminato o, come nel caso della mano del morto, quando il morto venga esposto

sostanziali motivi di credere che l'avversario in possesso di una logica alternativa abbia scelto un'azione che avrebbe potuto essergli stata suggerita da tale informazione, egli dovrebbe immediatamente interpellare l'Arbitro una volta che il gioco sia terminato¹⁶. L'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale (vedi Articolo 12C) qualora ritenga che l'infrazione a questo articolo si sia tradotta in un vantaggio per il colpevole.

C. Informazione estranea da altre fonti

1. Quando un giocatore riceva accidentalmente informazioni non autorizzate riguardanti un board che sta giocando o che ancora deve giocare, come guardando la mano sbagliata; udeno chiamate, risultati o rilievi, vedendo delle carte a un altro tavolo; o vedendo le carte appartenenti ad un altro giocatore al suo stesso tavolo prima che cominci la licitazione, l'Arbitro dovrebbe esserne immediatamente informato, preferibilmente dallo stesso giocatore che ha ricevuto l'informazione.

2. Se l'Arbitro ritiene che l'informazione potrebbe interferire con il normale svolgimento del gioco, prima che venga effettuata una qualunque chiamata, egli può:

(a) qualora il tipo di competizione ed il metodo di calcolo dei risultati lo permettano, modificare le posizioni dei giocatori al tavolo, in modo che il giocatore in possesso dell'informazione su una mano venga in possesso della mano stessa; o

(b) qualora il tipo di competizione lo permetta, richiedere che quel board venga rismazzato¹⁷ per quei concorrenti; o

(c) permettere il completamento del gioco del board, rimanendo pronto ad attribuire un punteggio arbitrario qualora ritenga che l'informazione non autorizzata possa aver condizionato il risultato; o

(d) assegnare un punteggio arbitrario artificiale

3. Se tale informazione non autorizzata viene ricevuta dopo che sia stata effettuata la prima chiamata della licitazione, e prima che il gioco del board sia stato portato a compimento, l'Arbitro procede come in 2(c).

D. Informazioni da chiamate e giocate annullate

Quando una chiamata o una giocata sono state ritirate secondo quanto previsto da questo Codice:

1. Per una linea innocente, tutte le informazioni provenienti da un'azione ritirata sono autorizzate, tanto che l'azione ritirata sia della propria linea quanto della linea avversaria.

2. Per una linea colpevole, le infrazioni derivanti sia da una propria azione ritirata, che da una azione ritirata della linea innocente sono non autorizzate. Un giocatore di una linea colpevole non può scegliere, nell'ambito di azioni alternative logiche, una che avrebbe potuto, in modo dimostrabile, essergli stata suggerita rispetto ad un'altra dall'informazione non autorizzata.

14 Si intende un eventuale, specifico regolamento della gara in corso (N.d.T.).

15 Per esempio, inatteso riguardo allo svolgimento della licitazione.

16 Chiamare l'Arbitro prima o dopo questo termine non rappresenta un'infrazione

17 La precisazione può apparire ridondante, ma si pensi ad un incontro a squadre con board preduplicati. La norma ci dice che il board verrà rismazzato a solo beneficio dell'incontro coinvolto

CAPITOLO V La Licitazione

PARTE I LA CORRETTA PROCEDURA

SEZIONE I IL PERIODO DICHIARATIVO

ARTICOLO 17 - DURATA DELLA LICITAZIONE

Inizio del periodo dichiarativo

Il periodo dichiarativo di una smazzata comincia, per una linea, quando uno o l'altro dei suoi componenti abbia guardato le proprie carte.

La prima chiamata

Il giocatore designato dal board come Distributore effettua la prima chiamata.

Chiamate successive

Il giocatore alla sinistra del Distributore fa la seconda chiamata, e da questo punto in poi ogni giocatore fa la sua chiamata al proprio turno, proseguendo in senso orario.

Carte da un board sbagliato

Se un giocatore, che ha inavvertitamente preso le carte da un board sbagliato, fa una chiamata, quella chiamata viene cancellata. Se l'avversario alla sinistra del colpevole ha chiamato a seguito della chiamata cancellata, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale artificiale (vedi art. 90 per le penalità) quando la chiamata sostitutiva del colpevole differisca in qualsiasi maniera significativa da quella cancellata. Se il colpevole, successivamente, ripete la licita cancellatagli nel board dal quale aveva erroneamente estratto le carte, l'Arbitro potrà permettere che quel board venga giocato normalmente, ma

ARTICOLO 17 – IL PERIODO LICITATIVO

A. Inizio del periodo licitativo

Il periodo licitativo di una smazzata comincia, per una linea, quando uno o l'altro dei suoi componenti abbia estratto le proprie carte dal board.

B. La prima chiamata

Il giocatore designato dal board come distributore effettua la prima chiamata.

C. Chiamate successive

Il giocatore alla sinistra del distributore effettua la seconda chiamata, e da questo punto in poi ciascun giocatore fa la sua chiamata al proprio turno, proseguendo in senso orario.

D. Carte da un board sbagliato

1. Una chiamata viene cancellata, se viene effettuata da un giocatore sulla base di carte che abbia estratto da un board sbagliato.

2. Dopo aver preso visione della mano corretta, il colpevole chiama di nuovo e la licitazione prosegue normalmente da quel punto in poi. Qualora l'avversario di sinistra del colpevole avesse a sua volta effettuato una chiamata in relazione a quella cancellata, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale artificiale quando la chiamata sostitutiva del colpevole differisca dalla sua chiamata cancellata (l'avversario di sinistra del colpevole deve obbligatoriamente ripetere la chiamata precedente)

dovrà invece assegnare un punteggio arbitrario artificiale (vedi art. 90) quando la chiamata del colpevole differisca in qualsiasi maniera dalla chiamata cancellata originaria.

E. Fine del periodo di licitazione

Il periodo di licitazione finisce quando tutti e quattro giocatori passino o quando, dopo che tre passi in rotazione abbiano seguito una qualunque chiamata, sia stata scoperta la carta d'attacco. (Quando è stato accettato un passo fuori turno vedi art. 34).

ARTICOLO 18 - LICITE

Forma appropriata

oppure se il compagno del colpevole abbia successivamente effettuato una chiamata in relazione della chiamata cancellata.

3. Se il colpevole successivamente ripete, nel corso del board dal quale aveva erroneamente estratto le carte, la chiamata da lui in precedenza effettuata, l'Arbitro può permettere che il board venga giocato normalmente, ma dovrà invece attribuire un punteggio arbitrario artificiale qualora la chiamata del colpevole differisca¹⁸ dalla sua chiamata originale cancellata.

4. Oltre alle rettifiche di cui ai punti 2 e 3 precedenti, può essere assegnata una penalità procedurale (Articolo 90).

E. Fine del periodo licitativo

1. La licitazione ed il periodo licitativo cessano nei termini stabiliti dall'Articolo 22.

2. Quando una chiamata sia stata seguita da tre passi la licitazione non termina se uno dei tre passi era fuori turno, privando così un giocatore del suo diritto a chiamare in quel turno. Quando questo accada, la licitazione ritorna al giocatore che aveva mancato il proprio turno di licitazione, tutti i passi successivi vengono cancellati e la licitazione procede normalmente. L'Articolo 16D viene applicato a tutte le chiamate cancellate, ed a questo scopo ogni giocatore che sia passato fuori del turno a rotazione viene considerato colpevole.

¹⁸ Per esempio una chiamata cancellata differisce se il suo significato è molto diverso, o se è una psichica

ARTICOLO 18 - LICITE

A. Forma appropriata

Una licita nomina un numero di prese³, da 1 a 7, ed una denominazione. (Passo, contro e surcontro sono chiamate ma non licite).

Per superare una licita

Una licita supera la precedente se nomina allo stesso livello una denominazione di rango superiore, o un maggior numero di prese in qualsiasi denominazione.

C. Licita sufficiente

Una licita che superi la licita immediatamente precedente è una licita sufficiente.

D. Licita insufficiente

Una licita che non superi la licita immediatamente precedente, è una licita insufficiente.

E. Rango delle denominazioni

Il rango delle denominazioni in ordine decrescente è: Senz'Atout, Picche, Cuori, Quadri, Fiori.

F. Metodi differenti

Un'organizzazione di Zona¹⁰ può autorizzare differenti metodi di effettuare chiamate.

ARTICOLO 19 – I CONTRO ED I SURCONTRO

A. I Contro

Contro legale

Un giocatore può contrare solo l'ultima precedente licita. Tale licita deve obbligatoriamente essere stata fatta da un avversario; fra l'ultima precedente licita ed il contro non deve esservi stata altra chiamata che il passo.

Forma appropriata per il contro
Nel contrare un giocatore non

Una licita designa un numero di prese¹⁹ (quello oltre le sei di base) da uno a sette, ed una denominazione (passo, contro e surcontro sono chiamate, ma non licite).

B. Per superare una licita

Una licita supera la precedente se designa il medesimo numero di prese della precedente in una denominazione di rango superiore, oppure un maggior numero di prese in qualsiasi denominazione.

C. Licita sufficiente

Una licita che superi l'ultima licita precedente è una licita sufficiente.

D. Licita insufficiente

Una licita che non superi l'ultima licita precedente è una licita insufficiente.

E. Rango delle denominazioni

Il rango delle denominazioni in ordine decrescente è: Senz'Atout, Picche, Cuori, Quadri, Fiori.

F. Metodi differenti

Le Regulating Authority possono autorizzare differenti metodi di effettuazione delle chiamate.

¹⁹Come già spiegato in nota 5, l'originale parla di *odd tricks*

ARTICOLO 19 – I CONTRO ED I SURCONTRO

A. I Contro

1. Un giocatore può contrare solo l'ultima precedente licita. Tale licita deve essere stata fatta da un avversario; tra la licita e il contro non possono esserci state altre chiamate se non "passo".

2. Nel contrare un giocatore non dovrebbe indicare il numero di prese, o la denominazione. L'unica forma corretta è la singola parola "Contro".

dovrebbe indicare il numero di prese, o la denominazione. L'unica forma corretta è la singola parola "contro".

3. Contro espresso in modo non appropriato

Se un giocatore, contrando, indebitamente specifica la licita, o il numero di prese, o la denominazione, è ritenuto aver contratto la licita così come è stata fatta (si può applicare l'art. 16, Informazioni Non Autorizzate).

B. I Surcontro

Surcontro legale

Un giocatore può surcontrare solamente l'ultimo precedente contro. Tale contro deve essere stato dato da un avversario. Fra il precedente contro ed il surcontro non devono esservi state altre chiamate che il passo.

Forma appropriata per il surcontro

Nel surcontrare un giocatore non deve indicare il numero di prese, o la denominazione. La sola forma corretta è la singola parola "surcontro".

3. Surcontro espresso in modo non appropriato

Se un giocatore, surcontrando, indebitamente indica la licita contrata, o il numero di prese, o la denominazione, è ritenuto aver surcontrato la licita così come era stata fatta (si può applicare l'art. 16, Informazioni Non Autorizzate).

Contro e surcontro superati

Ogni contro e surcontro legali sono superati da una successiva licita legale.

Registrazione di un contratto contratto o surcontrato

Se una licita contrata o surcontrata non è seguita da una

3. Se un giocatore, contrando, indebitamente specifica la licita contrata, o il numero di prese o la denominazione, è ritenuto aver contratto la licita così come era stata fatta (può trovare applicazione l'Articolo 16, Informazioni Non Autorizzate).

B. I Surcontro

1. Un giocatore può surcontrare solamente l'ultimo precedente contro. Quel contro deve essere stato dato da un avversario. Fra il precedente contro ed il surcontro non possono esserci state altre chiamate se non "passo".

2. Nel surcontrare un giocatore non dovrebbe indicare il numero di prese, o la denominazione. La sola forma corretta è la singola parola "Surcontro".

3. Se un giocatore, surcontrando, indebitamente indica la licita contrata, o il numero di prese, o la denominazione, è ritenuto aver surcontrato la licita così come era stata fatta (può trovare applicazione l'Articolo 16, Informazioni Non Autorizzate).

C. Contro e Surcontro superati

Ogni contro e surcontro può essere superato da una successiva licita legale.

D. Registrazione di un contratto contratto o surcontrato

Se una licita contrata o surcontrata non è seguita da una successiva licita legale, il valore del punteggio viene aumentato come previsto nell'Articolo 77.

successiva licita legale, il punteggio viene aumentato come previsto nell'art. 77.

ARTICOLO 20 - RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE CHIAMATE

Chiamata non chiaramente udita

Un giocatore che non ha chiaramente udito una chiamata, può immediatamente richiedere che venga ripetuta.

Ricapitolazione della licita durante il periodo licitativo

Durante il periodo licitativo, un giocatore ha il diritto di ottenere la ricapitolazione di tutte le precedenti chiamate quando sia il suo turno di chiamata, a meno che non sia obbligato per legge a passare; gli "alert" dovrebbero essere inclusi nella ricapitolazione.

C. Ricapitolazione dopo il passo finale

Indagine riguardo all'attacco iniziale

Dopo il passo finale, ciascun difensore ha il diritto di chiedere se spetti a lui l'attacco iniziale (vedi artt. 47E e 41).

Ricapitolazione della licitazione

Il dichiarante, o qualsiasi difensore, può, al suo primo turno di gioco, richiedere la ricapitolazione di tutte¹⁴ le precedenti chiamate (vedi artt. 41B e 41C).

D. Chi può ricapitolare la licitazione

Alla richiesta di ricapitolazione delle chiamate può rispondere solo un avversario.

Correzione di un errore nella ricapitolazione

Tutti i giocatori, incluso il morto o un giocatore che è obbligato per legge a passare, sono responsabili di una pronta

ARTICOLO 20 – RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE CHIAMATE

A. Chiamata non percepita con chiarezza

Un giocatore può immediatamente richiedere un chiarimento nel caso sia in dubbio su quale chiamata sia stata effettuata.

B. Ricapitolazione della licita durante il periodo licitativo

Durante il periodo licitativo, un giocatore ha il diritto di ottenere che tutte le precedenti chiamate siano ripetute²⁰ quando sia il suo turno di chiamata, a meno che non sia obbligato per legge a passare. Gli alert dovrebbero essere inclusi nella ricapitolazione. Un giocatore non può richiedere una ricapitolazione parziale delle chiamate fatte in precedenza né può interrompere la ricapitolazione prima che sia completata.

C. Ricapitolazione dopo il passo finale

1. Dopo il passo finale, ciascun difensore ha il diritto di chiedere se spetti a lui l'attacco iniziale (vedi Articoli 47E e 41).

2. Il dichiarante²¹ o qualsiasi difensore può, al suo primo turno di gioco, richiedere che tutte le precedenti chiamate vengano ripetute²⁰ (vedi Articolo 41B e 41C). Così come in B, il giocatore in questione non può richiedere una ripetizione solo parziale, o bloccare la ricapitolazione.

D. Chi può ricapitolare la licitazione.

Alla richiesta di ripetizione²⁰ delle chiamate dovrà rispondere solo un avversario.

E. Correzione di un errore nella ricapitolazione

correzione di errori nella ricapitolazione. (Vedi art. 12C1 quando un'errata ricapitolazione comporta un danneggiamento).

Spiegazione delle chiamate

Durante la licitazione

Durante la licitazione, e prima del passo finale, ogni giocatore, al suo turno di chiamata, può richiedere¹⁵ una completa spiegazione delle chiamate avversarie (possono essere fatte domande riguardo a chiamate effettivamente fatte, o riguardo a chiamate rilevanti disponibili ma non effettuate); le risposte dovrebbero essere normalmente date dal compagno del giocatore che ha fatto la chiamata in questione (vedi art. 75C).

Durante il periodo di gioco

Dopo il passo finale, e durante l'intero periodo di gioco, qualsiasi difensore al suo proprio turno di gioco può richiedere una spiegazione della licita avversaria. Al suo turno, od a quello del morto, il dichiarante può richiedere una spiegazione della chiamata di un difensore o delle convenzioni nel gioco della carta.

14 Un giocatore non può richiedere una ricapitolazione parziale delle precedenti chiamate, e non può interrompere la ricapitolazione prima che sia completata.

15 Può essere applicato l'art. 16, e le organizzazioni responsabili possono stabilire delle regole che richiedano spiegazioni per iscritto.

Tutti i giocatori, inclusi il morto o un giocatore che sia obbligato per legge a passare, hanno la responsabilità di correggere prontamente gli errori nel corso della ripetizione²⁰ (vedi Articolo 12C1 quando un'errata ricapitolazione comporta un danneggiamento).

F. Spiegazione delle chiamate

1. Durante la licitazione e prima del passo finale, qualunque giocatore può richiedere, ma solo al proprio turno di chiamata, una spiegazione delle precedenti chiamate avversarie. Egli ha il diritto di ottenere spiegazioni in merito alle chiamate effettivamente realizzate, riguardo a rilevanti chiamate alternative a disposizione degli avversari che pure non siano state effettuate, nonché a proposito di rilevanti inferenze che possano emergere dalle scelte licitative avversarie quando queste siano materia di accordi di coppia. Tranne che dietro istruzioni dell'Arbitro, le risposte dovrebbero essere date dal compagno del giocatore che abbia fatto la chiamata in questione. Il compagno di un giocatore che rivolga una domanda non può effettuare una domanda supplementare fino a che non sia il suo turno di chiamare o giocare. Può trovare applicazione l'Articolo 16, e la Regulating Authority può stabilire specifiche regole che richiedano spiegazioni per iscritto.

2. Dopo il passo finale, e durante l'intero periodo di gioco, qualsiasi difensore al suo proprio turno di gioco può richiedere una spiegazione della licita avversaria. Quando sia il proprio turno di gioco dalla mano o dal morto il dichiarante può richiedere una spiegazione della chiamata di un

difensore o degli accordi nel gioco della carta. Le spiegazioni dovrebbero essere fornite sulla base simile di quanto visto al punto 1, e dal compagno del giocatore la cui azione sia oggetto di spiegazione.

3. Secondo quanto previsto dai punti 1 e 2 precedenti, un giocatore può rivolgere una domanda riguardo a una singola chiamata, ma l'Articolo 16B1 potrà trovare applicazione.

4. Se un giocatore, successivamente, si accorge che la sua spiegazione era stata erronea o incompleta, egli deve chiamare l'Arbitro immediatamente, il quale applicherà l'Articolo 21B o l'Articolo 40B4.

5. (a) Un giocatore il cui compagno abbia fornito una spiegazione sbagliata non può correggere l'errore durante la licitazione, né può indicare in qualunque modo che sia stato commesso un errore. La fattispecie "Spiegazione sbagliata" include qui il mancare di allertare²², o la mancata notifica, da effettuarsi in conformità ai termini richiesti dai regolamenti, o un alert (o una notifica) che i regolamenti non richiedano.

(b) Un giocatore è tuttavia obbligato a chiamare l'Arbitro, e ad informare i suoi avversari che è sua opinione che la spiegazione data dal compagno era erronea (vedi Articolo 75) ma solo alla prima opportunità legale, la quale è:

(i) per un difensore, al termine del gioco.

(ii) per il dichiarante, o il morto, dopo il passo finale della licitazione.

6. Quando l'Arbitro giudichi che un giocatore abbia basato la

ARTICOLO 21 - CHIAMATA BASATA SU UNA INFORMAZIONE ERRATA

Chiamata basata su una propria incomprendimento.

Un giocatore non ha diritto ad un risarcimento se ha fatto una chiamata basata su una propria incomprendimento.

Chiamata basata su un'errata informazione ricevuta da un avversario

Cambio di chiamata

Fino al termine del periodo licitativo (vedi art. 17E) un giocatore potrà, senza penalità, cambiare una chiamata quando sia probabile che la chiamata fatta fosse il risultato di un'errata informazione datagli da un avversario (il mancare di allertare prontamente una chiamata convenzionale o uno speciale accordo fra

propria azione su di una spiegazione sbagliata datagli da un avversario vedi, se pertinenti, gli Articoli 21 o 47E.

G. Procedura non corretta

1. È improprio porre una domanda all'unico fine di procurare un vantaggio al compagno.

2. A meno che la Regulating Authority non lo permetta, un giocatore non può consultare la propria carta delle convenzioni e le eventuali note durante il periodo della licitazione e quello di gioco, ma vedi Articolo 40B2(b).

20 Quando le chiamate vengono effettuate a voce, coloro che rispondono a tale richiesta debbono assicurarsi che l'avversario che lo abbia domandato abbia chiaro quali chiamate fossero state effettuate.

21 Il primo turno del Dichiarante è quello nel quale gioca dal morto, a meno che non abbia accettato un attacco fuori turno.

22 Come nel caso di pre alert, o in sede di spiegazione preliminare dei sistemi nella circostanza di incontri a squadre

ARTICOLO 21 – CHIAMATA FONDATA SU UNA INFORMAZIONE ERRATA

A. Chiamata basata su una incomprendimento del giocatore che ha chiamato

Nessuna rettifica o risarcimento sono dovuti a un giocatore che agisca sulla base di una sua propria incomprendimento.

B. Chiamata basata su un'errata informazione ricevuta da un avversario

1. (a) Fino al termine del periodo licitativo, ed a condizione che il suo compagno non abbia successivamente effettuato una chiamata, un giocatore può, senza penalità, cambiare una chiamata senza ulteriori rettifiche per la propria linea quando l'Arbitro giudichi che la decisione di fare quella chiamata possa facilmente essere stata influen-

compagni, quando tale alert è richiesto dall'Organizzazione responsabile, è considerato essere un'errata informazione), atteso che il suo compagno non abbia successivamente fatto una chiamata.

Cambio di chiamata dell'avversario a seguito di una correzione

Quando un giocatore scelga di cambiare una chiamata dovuta ad un'errata informazione (come al punto 1 precedente), l'avversario alla sua sinistra potrà, quindi, al suo turno, cambiare qualsiasi chiamata successiva egli abbia fatto, senza penalità (a meno che la sua chiamata ritirata non convogli una informazione tale da danneggiare la linea innocente, nel qual caso l'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale). (Per l'informazione non autorizzata a seguito di chiamate cancellate vedi art. 1-6C).

3. Troppo tardi per cambiare chiamata

Quando sia troppo tardi per cambiare una chiamata, l'Arbitro potrà attribuire un punteggio arbitrale (si può applicare l'art. 40C).

SEZIONE 2 LA LICITA È TERMINATA

ARTICOLO 22 - PROCEDURA DOPO CHE LA LICITA È TERMINATA

Dopo che il periodo licitativo è terminato,

Nessun giocatore ha licitato

Se nessun giocatore ha licitato, le mani vengono riposte nel board senza giocare. Non dovrà esserci una nuova distribuzione.

Uno o più giocatori hanno licitato

zata dall'informazione erronea fornitagli da un avversario (vedi Articolo 17E). Il non allertare prontamente quando l'alert sia richiesto dalla Regulating Authority, è equiparato ad un'informazione erronea.

(b) L'Arbitro, in assenza di evidenza del contrario, dovrà presumere che ci sia stata un'errata informazione piuttosto che una chiamata sbagliata.

2. Quando un giocatore scelga di cambiare una chiamata dovuta ad un'errata informazione (come al punto 1. precedente), l'avversario alla sua sinistra potrà, di seguito, cambiare qualsiasi chiamata successiva egli abbia fatto, senza altra rettifica se non nel caso che, alla fine della mano, l'Arbitro non giudichi che la sua ²³ chiamata ritirata possa aver convogliato una informazione tale da danneggiare la linea innocente, nella qual circostanza si applicherà l'Articolo 16D.

3. Quando sia troppo tardi per cambiare una chiamata, e l'Arbitro giudichi che l'irregolarità abbia prodotto un vantaggio per il partito colpevole, egli assegnerà un punteggio arbitrale.

23 Dell'avversario di sinistra di colui che abbia cambiato chiamata a seguito di un'informazione erronea

ARTICOLO 22 – PROCEDURA DOPO CHE LA LICITA SIA TERMINATA

A. Fine della licitazione

La licitazione termina quando:

1. Tutti e quattro i giocatori passino (ma vedi Articolo 25). Le mani vengono riposte nel board senza giocare. Non dovrà esserci una nuova distribuzione.

Se un qualunque giocatore ha licitato, la licita finale diventa il contratto, ed il gioco ha inizio.

PARTE II IRREGOLARITÀ NELLA PROCEDURA

ARTICOLO 23 - PASSO OBBLIGATO CHE DETERMINA DANNEGGIAMENTO

Molti altri articoli che prevedono penalità per infrazioni commesse durante il periodo licitativo faranno riferimento a questo articolo. Quando una penalità per un'irregolarità commessa nell'ambito di un qualsiasi articolo costringa il compagno del colpevole a passare al suo prossimo turno licitativo, se l'Arbitro ritiene che il colpevole, al momento di commettere la sua irregolarità, avrebbe potuto sapere che il passo forzato avrebbe potuto danneggiare la linea innocente, dovrà richiedere che la licita ed il gioco continuino, e dovrà considerare la possibilità di attribuire un punteggio arbitrale (vedi art. 72B1).

SEZIONE 1 CARTA ESPOSTA DURANTE IL PERIODO LICITATIVO

ARTICOLO 24 - CARTA ESPOSTA O UTILIZZATA PER ATTACCARE DU-

2. dopo che uno o più giocatori abbia licitato, si siano verificati tre passi consecutivi in rotazione di seguito all'ultima licita. L'ultima licita diventa il contratto (ma vedi Articolo 19D).

B. Fine del periodo licitativo

1. Il periodo licitativo termina quando, dopo che la licitazione sia terminata secondo quanto disposto in A2, l'uno o l'altro dei difensori scopra un attacco iniziale (se l'attacco è fuori turno vedi l'Articolo 54). L'intervallo tra la fine della licitazione e la fine del periodo licitativo è definito come periodo chiarificatorio.

2. Se nessun giocatore ha licitato (vedi A1) il periodo licitativo termina quando le quattro mani siano state riposte nel board.

ARTICOLO 23 – CONSAPEVOLEZZA DI UN POTENZIALE DANNEGGIAMENTO

Allorquando l'Arbitro dovesse essere dell'opinione che il giocatore colpevole avrebbe potuto essere consapevole, al momento della sua irregolarità, che questa avrebbe ben potuto danneggiare il partito innocente, dovrà richiedere che la licitazione ed il gioco proseguano (se non ancora completati). Quando il gioco sia stato completato, l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale qualora reputi che il partito colpevole abbia ottenuto un vantaggio per il tramite dell'irregolarità²⁴.

24 Come, per esempio, nel caso di un passo obbligato del compagno

ARTICOLO 24 – CARTA ESPOSTA O CARTA D'ATTACCO PRIMA CHE

RANTE IL PERIODO LICITATIVO

Quando l'Arbitro determini, durante il periodo licitativo, che per colpa di un giocatore una o più carte della sua mano erano in posizione tale da essere viste dal suo compagno, l'Arbitro dovrà richiedere che ognuna di tali carte sia posta scoperta sul tavolo fino al termine della licitazione, e (penalità), se il colpevole diventerà successivamente un difensore, il dichiarante potrà trattare ognuna di quelle carte come carta penalizzata (art. 50).

Inoltre:

Carta bassa non utilizzata prematuramente per attaccare

Se si tratta di una singola carta di rango inferiore ad un onore e non utilizzata prematuramente per attaccare, non vi saranno ulteriori penalità.

Singola carta del rango di un onore o carta utilizzata prematuramente per attaccare

Se si tratta di una singola carta del rango di un onore, o di una qualsiasi carta utilizzata prematuramente per attaccare, (penalità) il compagno del colpevole dovrà obbligatoriamente passare in occasione del suo prossimo turno di chiamata (vedi art. 23 quando un passo danneggia la linea innocente).

C. Due o più carte esposte

Se due o più carte vengono così esposte, (penalità) il compagno del colpevole dovrà obbligatoriamente passare in occasione del suo prossimo turno di chiamata (vedi art. 23 quando un passo danneggia la linea innocente).

SEZIONE 2 CAMBI DI CHIAMATE

ABBIA AVUTO INIZIO IL PERIODO DI GIOCO

Quando l'Arbitro determini che durante il periodo licitativo, a causa dell'errore di un giocatore, una o più carte della mano di quel giocatore fossero in posizione tale che la loro faccia fosse visibile dal suo compagno, l'Arbitro dovrà richiedere che ognuna di tali carte sia lasciata scoperta sul tavolo fino al termine del periodo licitativo. Le informazioni derivanti dalle carte così esposte sono autorizzate per il partito innocente ma non autorizzate per il partito colpevole. Se il colpevole diviene il dichiarante o il morto le carte vengono riprese e riposte nella mano. Se il colpevole diviene un difensore, ciascuna di tali carte diviene una carta penalizzata (vedi Articolo 50), quindi:

A. Carta bassa che non rappresenti un attacco prematuro

Se si tratta di una singola carta di rango inferiore ad un onore e non utilizzata prematuramente per attaccare, non vi saranno ulteriori rettifiche.

B. Singola carta del rango di un onore o carta utilizzata prematuramente per attaccare

Se si tratta di una singola carta del rango di un onore, o di una qualsiasi carta utilizzata per attaccare prematuramente, il compagno del colpevole deve passare quando venga il suo prossimo turno di chiamata (vedi Articolo 23 quando un passo danneggia la linea innocente).

C. Due o più carte esposte

Se due o più carte vengono così esposte, il compagno del colpevole deve passare quando venga il suo prossimo turno di chiamata (vedi Articolo 23 quando un passo danneggia la linea innocente).

ARTICOLO 25 - CAMBI DI CHIAMATA LEGALI E ILLEGALI

Immediata correzione di una chiamata involontaria

Sino a quando il compagno non abbia fatto una chiamata, un giocatore potrà sostituire una chiamata involontaria con quella che invece intendeva fare, ma solo se lo faccia, o tenti di farlo, senza una pausa per pensare. Se era legale, l'ultima chiamata rimarrà senza penalità, se era illegale, essa sarà soggetta all'applicazione dell'articolo pertinente.

Correzione ritardata o fatta di proposito

Fino a che l'avversario di sinistra non abbia chiamato, una chiamata può essere sostituita anche quando non si applichi la lettera A:

1. **Chiamata sostitutiva condonata**
La chiamata sostitutiva può essere accettata (trattata come legale) a discrezione dell'avversario di sinistra del colpevole¹⁶: quindi la seconda chiamata rimane, e la licita prosegue senza penalità. Se l'avversario alla sinistra del colpevole ha chiamato prima che venga richiamata l'attenzione sull'infrazione, e l'Arbitro determina che aveva chiamato in funzione della chiamata originale del colpevole, la chiamata sostitutiva rimane senza penalità, e l'avversario di sinistra può cancellare la sua licita senza penalità (ma vedi art. 16C2).

2. **Non condonata**

Se la chiamata sostitutiva non viene accettata, essa viene cancellata, e:

Prima chiamata illegale

se la prima chiamata era illegale, il colpevole sarà

ARTICOLO 25 - CAMBI DI CHIAMATA LEGALI E ILLEGALI

A. Chiamata involontaria

1. Sino a quando il compagno non abbia fatto una chiamata, un giocatore potrà sostituire una chiamata involontaria con quella che invece intendeva effettuare, ma solo se lo faccia, o tenti di farlo, senza una pausa per pensare. La seconda (volontaria) chiamata rimarrà, e sarà soggetta all'Articolo appropriato²⁵.

2. Nessuna sostituzione di chiamata può mai essere consentita qualora il compagno abbia effettuato una chiamata successiva.

3. Qualora la licitazione termini prima di raggiungere il compagno del giocatore coinvolto, non potrà esserci nessuna sostituzione di chiamata dopo la fine del periodo licitativo (vedi Articolo 22).

4. Se viene permessa una sostituzione di chiamata, l'avversario di sinistra può ritirare qualunque chiamata egli abbia fatto basandosi sulla prima chiamata. Le informazioni derivanti dalla chiamata ritirata sono autorizzate solo per la sua linea. Non vi saranno ulteriori rettifiche.

B. Chiamata volontaria

1. Una chiamata sostitutiva, non permessa secondo quanto disposto in A., può essere accettata dall'avversario di sinistra del colpevole (viene accettata se l'avversario di sinistra chiama intenzionalmente sulla base di essa). La prima chiamata viene allora ritirata, la seconda rimane e la licitazione continua.

2. Con l'eccezione di quanto disposto al punto 1, una sostituzione di chiamata non permessa dai dettati della lettera A viene cancellata. La chiamata originale

soggetto all'applicazione dell'articolo pertinente (e possono essere applicate alla seconda chiamata le penalità di attacco previste dall'art. 26).

Prima chiamata legale

se la prima chiamata era legale, il colpevole dovrà obbligatoriamente scegliere tra

Lasciare che rimanga la prima chiamata

permettere che rimanga la prima chiamata, nel qual caso, (penalità) il suo compagno dovrà obbligatoriamente passare in occasione del suo prossimo turno di chiamata (vedi art. 23 quando il passo danneggia la linea innocente) o

Fare un'altra chiamata

fare qualsiasi altra chiamata legale, nel qual caso (penalità) la licitazione procede normalmente (ma il compagno del colpevole non può basare le sue chiamate su un'informazione derivante dalla chiamata ritirata); la linea colpevole¹⁷ si vedrà assegnato un punteggio comunque non superiore ad una mano sottomedio (vedi art. 12-C1).

c) Penalità d'attacco

Sia nel caso (b)1 che nel caso (b)2 di cui sopra, il compagno del colpevole, se diventerà difensore, sarà soggetto ad una penalità d'attacco (vedi art. 2-6).

¹⁶ Qualora la licita originale fosse insufficiente, si applica l'art. 27.

rimane e la licitazione continua.

L'Articolo 16D si applica a tutte le chiamate ritirate o cancellate.

²⁵ Potrebbe cioè essere soggetta a rettifiche nel caso sia irregolare

17 La linea innocente riceve il punteggio ottenuto al tavolo

ARTICOLO 26 - CHIAMATA RITIRATA, PENALITÀ D'ATTACCO

Quando la chiamata di un giocatore colpevole venga ritirata, ed egli scelga una differente chiamata in quel turno licitativo, allora, se diventa difensore:

A. Chiamata relativa ad un seme specifico

Se la chiamata ritirata si riferiva ad un seme, o semi, specificati, e

Seme specificato

se questo seme viene specificato dallo stesso giocatore, non vi è penalità d'attacco, ma vedi art. 16C.

Seme non specificato se quel seme non viene specificato dallo stesso giocatore nell'ambito della licitazione legale, allora il dichiarante può (penalità) richiedere al compagno del colpevole di attaccare nel seme specificato (o in un particolare seme specificato) al suo primo turno d'attacco, compreso l'attacco iniziale, o proibire al compagno del colpevole di attaccare nel seme specificato (o in un particolare seme specificato) al suo primo turno d'attacco, compreso l'attacco iniziale; tale proibizione continua fino a che il compagno del colpevole resta in presa.

B. Altre chiamate ritirate

Per altre chiamate ritirate (penalità), il dichiarante può proibire al compagno del colpevole di attaccare in un seme qualunque¹⁸ al suo primo turno di attacco, compreso l'attacco iniziale. Tale

ARTICOLO 26 – CHIAMATA RITIRATA, RESTRIZIONI D'ATTACCO

Quando la chiamata di un giocatore colpevole venga ritirata, ed egli scelga una differente²⁶ chiamata finale per quel turno, allora, se diventa difensore:

A. Chiamata relativa a un seme specifico

Se la chiamata ritirata si riferiva unicamente ad un seme (o semi) specificati (e a nessun altro seme) e:

1. se ciascuno di tali semi era stato specificato nel corso della licitazione legale dello stesso giocatore, non ci sarà nessuna restrizione riguardo all'attacco, ma vedi Articolo 16D.

2. se qualunque seme specificato nella chiamata ritirata non era stato specificato dallo stesso giocatore nel corso della licitazione legale, allora, al primo turno di gioco del compagno del colpevole (il quale può essere l'attacco iniziale), il dichiarante può, sia

(a) richiedere al compagno del colpevole di attaccare in tale seme (se ce n'è più di uno il dichiarante sceglie il seme), o

(b) proibire al compagno del colpevole di attaccare in (in uno dei) tale seme. Siffatta proibizione continua sino a che il compagno del colpevole rimanga in presa.

B. Altre chiamate ritirate

Riguardo ad altre chiamate ritirate, il dichiarante può proibire al compagno del colpevole di attaccare in un seme qualunque al suo primo turno d'attacco, ivi compreso l'attacco iniziale; tale proibizione continua sino a che il

proibizione continua sino a che il compagno del colpevole rimane in presa

18 Una chiamata ripetuta ma, con un significato molto diverso dovrà essere trattata come una chiamata differente.

SEZIONE 3 LICITA INSUFFICIENTE

ARTICOLO 27 - LICITA INSUFFICIENTE

Licita insufficiente accettata

Qualsiasi licita insufficiente può essere accettata (trattata come legale) a discrezione dell'avversario alla sinistra del colpevole. E accettata se quel giocatore effettua una chiamata.

Licita insufficiente non accettata

Se una licita insufficiente fatta in rotazione non viene accettata, deve obbligatoriamente essere corretta con un'altra licita sufficiente o con il passo.

1. Non convenzionale e corretta al livello minimo sufficiente nella stessa denominazione

Nessuna penalità

Se tanto la licita insufficiente, che la licita sostitutiva, sono incontrovertibilmente non convenzionali, e se la licita è corretta al livello minimo sufficiente nella stessa denominazione, la licitazione prosegue come se l'irregolarità non fosse avvenuta (l'art.16C2 non si applica a questa situazione, ma vedi (b) seguente)

Attribuzione di un punteggio arbitrario

Se l'Arbitro giudica che la licita insufficiente abbia fornito informazioni tali da danneggiare la linea innocente, egli dovrà at-

compagno del colpevole rimanga in presa.

26 Una chiamata ripetuta, ma con un significato molto diverso, dovrà essere trattata come una chiamata differente

ARTICOLO 27 - LICITA INSUFFICIENTE

A. Accettazione di una licita insufficiente

1. Qualsiasi licita insufficiente può essere accettata (trattata come legale) a discrezione dell'avversario alla sinistra del colpevole. È di fatto accettata se quel giocatore effettua una chiamata.

2. Se un giocatore effettua una licita insufficiente fuori turno, trova applicazione l'Articolo 31.

B. Licita insufficiente non accettata

1. Se una licita insufficiente in rotazione non viene accettata, deve essere corretta sostituendola con una chiamata legale (ma vedi punto 3 seguente). Quindi

(a) Se la licita insufficiente viene rimpiazzata dalla licita della stessa denominazione al minimo livello sufficiente, ed è opinione dell'Arbitro che tanto la licita insufficiente che quella sostitutiva siano incontrovertibilmente non artificiali, la licitazione procede senza ulteriori rettifiche. L'Articolo 16D non si applica, ma vedi il punto D seguente.

(b) Se, ad eccezione di quanto previsto in (a), la licita insufficiente è corretta con una chiamata legale la quale, secondo l'opinione dell'Arbitro, ha lo stesso significato, o anche un

tribuire un punteggio arbitrare.

2. Convenzionale o corretta da un'altra licita sufficiente o da un passo

Se la licita insufficiente, o la più bassa licita sufficiente nella stessa denominazione, potrebbero essere convenzionali, o se la licita è corretta da una qualunque altra licita sufficiente, o da un passo, (penalità) il compagno del colpevole dovrà obbligatoriamente passare ogni volta che sia il suo turno a chiamare. (applicare l'art. 10C1, e vedi art. 23 quando il passo danneggia la linea innocente; possono essere imposte le penalità d'attacco previste dall'art. 26).

3. Tentativo di correggere con il contro o il surcontro

Se il colpevole tenta di sostituire la sua licita insufficiente con il contro o con il surcontro, questo tentativo viene cancellato, e (penalità) il suo compagno dovrà obbligatoriamente passare ogni volta che sia il suo turno a chiamare (vedi art. 23 quando il passo danneggia il partito innocente; e possono essere imposte le penalità d'attacco previste dall'art. 26).

C. *Licita insufficiente fuori turno*

Se un giocatore effettua una licita insufficiente fuori turno, si applica l'art. 31

significato²⁷ più preciso della licita insufficiente (tale significato essendo interamente contenuto entro i limiti della licita insufficiente), la licitazione prosegue senza ulteriori rettifiche, ma vedi il punto D seguente.

2. Ad eccezione di quanto previsto sopra in (B1), se la licita insufficiente è corretta con una licita sufficiente, o con un passo, il compagno del colpevole dovrà obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Possono trovare applicazione le restrizioni riguardanti l'attacco delle quali all'Articolo 26, e vedi l'Articolo 23.

3. Ad eccezione di quanto previsto sopra in B1(b), se il colpevole tenta di sostituire la sua licita insufficiente con un contro od un surcontro la chiamata tentata viene cancellata. Il colpevole deve sostituirla nei termini permessi ed il compagno del colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Possono trovare applicazione le restrizioni riguardanti l'attacco di cui all'Articolo 26, e vedi l'Articolo 23.

4. Se il colpevole tenta di sostituire la sua prima licita insufficiente con un'altra licita insufficiente, l'Arbitro deciderà come al punto 3 se l'avversario di sinistra non accetta la licita insufficiente sostitutiva, come consentito dai dettati del punto A precedente.

D. *Sostituzione prematura*

Se il colpevole rimpiazza la sua licita insufficiente prima che l'Arbitro abbia fornito le informazioni regolamentari in merito alla rettifica, a meno che la licita insufficiente non sia accettata come consentito dai dettati del punto A la sostituzione permane. L'Arbitro applicherà i disposti

SEZIONE 4 - CHIAMATA FUORI TURNO

ARTICOLO 28 - CHIAMATE CONSIDERATE IN ROTAZIONE

Avversario di destra obbligato a passare

Una chiamata è considerata essere in rotazione se è fatta da un giocatore il cui avversario di destra è tenuto per legge a passare in quel turno.

Chiamata del giocatore regolare che cancella una chiamata fuori turno

Una chiamata viene considerata in rotazione se fatta da un giocatore al proprio turno licitativo prima che sia stata assegnata una penalità per una chiamata fuori turno di un avversario. Il fare una tale chiamata annulla il diritto a penalizzare la chiamata fuori turno, e la licitazione continua come se l'avversario non avesse chiamato in quel turno, ma si applica l'art. 16C2.

della sezione appropriata.

E. Partito innocente danneggiato

Se, a seguito dell'applicazione di B1, l'Arbitro giudicasse al termine del gioco che senza l'aiuto ricevuto per il tramite dell'infrazione il risultato della mano avrebbe potuto essere differente, e che in conseguenza di questo la linea innocente ha subito un danneggiamento (vedi Articolo 12B1), egli dovrà assegnare un punteggio arbitrale. Nell'ambito di tale punteggio, egli dovrà avere come obiettivo quello di recuperare, con la migliore approssimazione possibile, il probabile risultato che avrebbe dovuto ottenersi se non ci fosse stata l'infrazione.

27 Il significato di (l'informazione disponibile da) una chiamata, è quanto relativo a ciò che mostra, così come a ciò che esclude

ARTICOLO 28 – CHIAMATE CONSIDERATE IN ROTAZIONE

A. Avversario di destra obbligato a passare

Una chiamata è considerata in rotazione nel caso venga effettuata da un giocatore quando sia il turno del suo avversario di destra, se tale avversario è tenuto per legge a passare.

B. Chiamata del giocatore regolare che cancelli una chiamata fuori turno

Una chiamata viene considerata in rotazione quando venga effettuata dal giocatore cui spettava il turno di chiamata prima che sia stata determinata la rettifica per una chiamata fuori turno di un avversario. L'effettuare una tale chiamata annulla il diritto alla rettifica della chiamata fuori turno. La licitazione prosegue come se l'avversario non avesse chiamato in quel turno, ma trova

ARTICOLO 29 - PROCEDURA DOPO UNA CHIAMATA FUORI TURNO

Perdita del diritto alla penalizzazione

A seguito di una chiamata fuori turno, il giocatore alla sinistra del colpevole può scegliere di chiamare, di conseguenza perdendo il diritto alla penalizzazione.

Chiamata fuori turno cancellata

Altrimenti, una chiamata fuori turno è cancellata (ma vedi la lettera A precedente), e la licitazione torna indietro al giocatore al quale spettava chiamare. Il colpevole potrà fare qualsiasi chiamata legale secondo l'appropriata rotazione, ma la sua linea potrà essere soggetta alle penalità stabilite dagli artt. 30, 31 e 32.

C. La chiamata fuori turno è convenzionale

Se la chiamata fuori turno è convenzionale, i provvedimenti di cui agli artt. 30, 31, 32 dovranno essere applicati alle denominazioni specificate, invece che a quelle nominate.

ARTICOLO 30 - PASSO FUORI TURNO

Quando un giocatore sia passato fuori turno (e la chiamata sia stata cancellata, non essendo stata esercitata l'opzione di accettarla - vedi art. 29):

A. Prima che un qualsiasi giocatore abbia licitato

Quando un giocatore sia passato fuori turno prima che un qualsiasi giocatore abbia licitato, (penalità) il colpevole sarà obbligato a passare in occasione del suo prossimo turno licitativo e si potrà applicare l'art.

applicazione l'Articolo 16D2.

ARTICOLO 29 – PROCEDURA DOPO UNA CHIAMATA FUORI TURNO

A. Perdita del diritto alla rettifica

A seguito di una chiamata fuori turno, l'avversario di sinistra del colpevole può decidere di chiamare a sua volta, conseguentemente perdendo il diritto a qualunque rettifica.

B. Chiamata fuori turno cancellata

A meno che non trovi applicazione il punto A, una chiamata fuori turno viene cancellata, e la licitazione ritorna al giocatore al quale spettava chiamare. Il colpevole potrà fare qualsiasi chiamata legale nell'ambito della rotazione appropriata, ma la sua linea potrà essere soggetta alle disposizioni in materia di rettifiche di cui agli Articoli 30, 31 o 32.

C. La chiamata fuori turno è artificiale

Se una chiamata fuori turno è artificiale, i disposti degli Articoli 30, 31, 32 vengono applicati alla denominazione(i) specificata, anziché alla denominazione nominata.

ARTICOLO 30 – PASSO FUORI TURNO

Quando un giocatore sia passato fuori turno e la chiamata sia stata cancellata, non essendo stata esercitata l'opzione di accettarla di cui all'Articolo 29A, si applicheranno i seguenti disposti (nel caso il passo sia artificiale vedi C):

A. Prima che un qualsiasi giocatore abbia effettuato una licita

Quando un giocatore sia passato fuori turno prima che un qualsiasi giocatore abbia licitato il colpevole dovrà passare in occasio-

72B1.

B. Dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato

Al turno di chiamata dell'avversario di destra

Dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato, quando il passo fuori turno era stato fatto quando spettava parlare all'avversario di destra del colpevole, (penalità) il colpevole dovrà obbligatoriamente passare in occasione del suo prossimo turno di chiamata (se il passo fuori turno si riferiva convenzionalmente ad uno o più semi specificati, di conseguenza fornendo un'informazione, si potranno applicare le penalità d'attacco di cui all'art. 26).

2. Al turno di chiamata del compagno

Doveri del colpevole

Dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato, per il passo fuori turno effettuato al turno del compagno del colpevole, (penalità) il colpevole dovrà passare ogniqualvolta sia il suo turno di chiamata, e si potrà applicare l'art. 72B1.

Azioni possibili del compagno del colpevole

Il compagno del colpevole potrà fare qualsiasi licita sufficiente, o potrà passare, ma non potrà contrare o surcontrare in quel turno, e si potrà applicare l'art. 72B1.

3. Al turno di chiamata dell'avversario di sinistra

Dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato, un passo fuori turno effettuato al turno dell'avversario di sinistra del colpevole verrà trattato come un cambio

ne del suo prossimo turno di chiamata e può trovare applicazione l'Articolo 23.

B. Dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato

1. Quando un passo fuori turno sia stato effettuato al turno di chiamata dell'avversario di destra del colpevole dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato, il colpevole deve passare al suo prossimo turno di chiamata.

2. (a) Quando, dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato, il colpevole passi al di fuori della corretta rotazione al turno di chiamata del suo compagno, il colpevole deve passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata, e può trovare applicazione l'Articolo 23.

(b) Il compagno del colpevole potrà fare qualsiasi licita sufficiente, o potrà passare ma non potrà contrare o surcontrare in quel turno, e può trovare applicazione l'Articolo 23.

3. Dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato, un passo al di fuori della corretta rotazione effettuato al turno dell'avversario di sinistra del colpevole viene trattato come un cambio di chiamata. Trova applicazione l'Articolo 25.

C. Quando il passo sia artificiale

Quando un passo fuori turno sia artificiale, o sia il passo su una chiamata artificiale, troverà applicazione l'Articolo 31, e non il 30.

di chiamata, e si applicherà l'art. 25.

- C. *Quando il passo è convenzionale*
Quando il passo fuori turno sia una convenzione, si applicherà l'art. 31, e non questo. Il passo è una convenzione se, per speciali accordi, promette di più che uno specifico ammontare di forza, o se artificialmente promette, o nega, valori che non siano quelli nell'ultimo seme nominato.

ARTICOLO 31 - LICITA FUORI TURNO

Quando un giocatore abbia licitato fuori turno (e la licita è cancellata in quanto non è stata esercitata l'opzione di accettarla - vedi art. 29):

- A. *Al turno dell'avversario di destra*
Quando il colpevole abbia licitato al turno del suo avversario di destra (o sia passato con significato convenzionale sulla chiamata del compagno, nel qual caso si applicherà la lettera A2 (b)), allora:
L'avversario di destra passa
Se l'avversario di destra passa, il colpevole dovrà obbligatoriamente ripetere la chiamata fuori turno, e se la chiamata era legale non vi sarà penalità.
L'avversario di destra non passa
Se l'avversario fa una licita legale¹⁹, contra o surcontra, il colpevole potrà fare qualsiasi chiamata legale; quando questa chiamata
(a) ripete la denominazione
ripete la denominazione della licita fuori turno, (penalità) il compagno del colpevole dovrà obbligatoriamente passare in occasione del suo prossimo turno di chiamata (vedi art. 23)
(b) non ripete la denominazio-

ARTICOLO 31 - LICITA FUORI TURNO

Quando un giocatore abbia licitato fuori turno, sia passato con significato artificiale, o sia passato su una chiamata artificiale del compagno (vedi Articolo 30C), e la chiamata venga cancellata non essendo esercitata l'opzione di cui all'Articolo 29A, trovano applicazione i seguenti disposti:

- A. *Al turno dell'avversario di destra*
Quando il colpevole abbia chiamato al turno di chiamata del suo avversario di destra, allora:
1. Se l'avversario di destra passa, il colpevole deve obbligatoriamente ripetere la chiamata fuori turno, e nel caso tale chiamata sia legale non vi sarà rettifica.
2. Se l'avversario di destra fa una licita legale²⁸, contra o surcontra, il colpevole potrà fare qualsiasi chiamata legale; quando questa chiamata:
(a) Ripete la denominazione della licita fuori turno, il compagno del colpevole deve passare al suo prossimo turno di chiamata (vedi Articolo 23).
(b) Non ripete la denominazione della sua licita fuori turno, o se la chiamata fuori turno sia stata un passo artificiale o un

ne

non ripeta la denominazione della sua licita fuori turno, si potranno applicare le penalità d'attacco dell'art. 26 e, (penalità) il compagno del colpevole dovrà passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi art. 23).

B. Al turno del compagno o dell'avversario di sinistra

Quando il colpevole abbia licitato mentre il turno di chiamata spettava al suo compagno, o, se il colpevole non aveva previamente licitato²⁰, all'avversario di sinistra, il compagno del colpevole dovrà passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi art. 23 quando il passo danneggia il partito innocente) e si potranno applicare le penalità d'attacco previste dall'art. 26.

ARTICOLO 32 - CONTRO O SURCONTRO FUORI TURNO

Un contro o surcontro fuori turno possono essere accettati a discrezione dall'avversario che segue immediatamente in rotazione (vedi art 29), con l'eccezione dei contro e surcontro inammissibili, i quali non possono mai essere accettati (vedi art. 35A se l'avversario che segue immediatamente in rotazione ciò nondimeno fa una chiamata). Se la chiamata illegale non viene accettata, essa verrà annullata, si potranno applicare le penalità d'attacco dell'art. 26B, e:

Fatto al turno di chiamata del compagno del colpevole

Se il contro o il surcontro fuori turno sono stati effettuati quan-

passo di una chiamata artificiale del compagno, si possono applicare le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26, ed il compagno del colpevole deve passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi Articolo 23).

B. Al turno del compagno o dell'avversario di sinistra

Quando il colpevole abbia effettuato una licita al turno di chiamata del proprio compagno, o al turno di chiamata del suo avversario di sinistra, se il colpevole non aveva previamente chiamato²⁹, il compagno del colpevole dovrà passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi Articolo 23 nel caso il passo danneggi il partito innocente). Possono trovare applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

28 Una chiamata illegale da parte dell'avversario di destra è rettificata come usuale.

29 Chiamate fatte più tardi al turno dell'avversario di sinistra sono trattate come cambi di chiamata, e si applica l'Articolo 25

ARTICOLO 32 – CONTRO O SURCONTRO FUORI TURNO

Un contro o surcontro al di fuori della corretta rotazione possono essere accettati a discrezione dell'avversario che segue in rotazione (vedi Articolo 29A), con l'eccezione che i contro e i surcontro inammissibili non possono mai venire accettati (se ciò nondimeno l'avversario di sinistra del colpevole fa una chiamata vedi l'Articolo 36). Se la chiamata al di fuori della corretta rotazione non viene accettata essa viene cancellata, possono trovare applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26B, e:

A. Al turno di chiamata del compagno del colpevole

Qualora un contro o un surcontro al di fuori della corretta rotazione siano stati effettuati quan-

do era il turno di chiamata del compagno del colpevole, (penalità) il compagno del colpevole sarà obbligato a passare ogniqualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi art. 23 quando il passo obbligato danneggia la linea innocente).

Fatto al turno di chiamata dell'avversario di destra

Se il contro o surcontro fuori turno sono stati effettuati quando il turno di chiamata spettava all'avversario di destra, allora:

L'avversario di destra passa se l'avversario alla destra del colpevole passa, il colpevole deve ripetere il suo contro o surcontro fuori turno, e non vi sarà penalità a meno che il contro o il surcontro siano inammissibili, nel qual caso si applica l'art. 36.

L'avversario di destra licita se l'avversario alla destra del colpevole licita, il colpevole può fare, al suo turno, qualsiasi chiamata legale, e (penalità) il compagno del colpevole sarà obbligato a passare ogniqualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi art. 23 quando il passo obbligato danneggia la linea innocente).

ARTICOLO 33 - CHIAMATE CONTEMPORANEE

Una chiamata fatta contemporaneamente ad una fatta dal giocatore cui spettava il turno di chiamata viene considerata essere una chiamata successiva.

ARTICOLO 34 - CONSERVAZIONE DEL DIRITTO A CHIAMARE

Quando una chiamata sia stata seguita da tre passi, la licitazione non termina se uno di quei passi era

do il turno di chiamata spettava al compagno del colpevole, il compagno del colpevole dovrà passare ogniqualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi Articolo 23 qualora il passo danneggia la linea innocente).

B. Al turno di chiamata dell'avversario di destra

Qualora un contro o un surcontro al di fuori della corretta rotazione siano stati effettuati quando il turno di chiamata spettava all'avversario di destra del colpevole, allora:

1. se l'avversario alla destra del colpevole passa, il colpevole deve obbligatoriamente ripetere il suo contro o surcontro fuori turno, e non vi sarà rettifica, a meno che il contro o il surcontro siano inammissibili, nel qual caso si applica l'Articolo 36.

2. se l'avversario alla destra del colpevole licita, oppure contra o surcontra, il colpevole può fare al suo turno qualsiasi chiamata legale, ma il compagno del colpevole deve passare ogniqualvolta sia il suo turno di chiamata. Vedi Articolo 23 quando il passo danneggia la linea innocente.

ARTICOLO 33 – CHIAMATE SIMULTANEE

Una chiamata che sia simultanea ad una fatta dal giocatore al quale spettava il turno di chiamata viene considerata una chiamata successiva.

ARTICOLO 34 – CONSERVAZIONE DEL DIRITTO A CHIAMARE

Quando di seguito ad una chiamata, ci siano stati tre passi consecutivi, uno o più dei quali al di fuori della

fuori turno, così privando un giocatore del suo diritto di fare una chiamata in quel turno. La licitazione tornerà al giocatore che aveva perso il suo turno. Tutti i passi successivi saranno annullati, e la licitazione proseguirà come se non ci fosse stata alcuna irregolarità.

ARTICOLO 35 - CHIAMATA INAMMISSIBILE CONDONATA

Quando, dopo una qualunque chiamata inammissibile fra quelle più sotto elencate, il giocatore alla sinistra del colpevole fa una chiamata prima che sia stata inflitta una penalità, non vi sarà penalità per la chiamata inammissibile (le penalità d'attacco previste dall'Art. 26 non si applicano) e:

Contro o surcontro

Se la chiamata inammissibile era un contro o surcontro non permessi dall'art. 19, questa chiamata e tutte le chiamate successive saranno cancellate. La licitazione tornerà al giocatore cui spettava il turno di chiamare, e si proseguirà come se non vi fosse stata alcuna irregolarità.

Condotta del giocatore tenuto per legge a passare

Se la chiamata inammissibile è stata una licita, un contro o un surcontro, fatta da un giocatore tenuto per legge a passare, questa chiamata e tutte le chiamate legali successive rimangono. Se, tuttavia, il colpevole era tenuto a passare per il resto della licita, egli dovrà comunque passare nei turni successivi.

Licita di più di sette

Se la chiamata inammissibile è stata una licita di più di sette, questa chiamata e tutte le chiamate successive saranno annullate, il colpevole dovrà sostituir-

corretta rotazione, trova applicazione l'Articolo 17E2.

ARTICOLO 35 – CHIAMATE INAMMISSIBILI

Le seguenti chiamate sono inammissibili:

1. Un contro o un surcontro non permessi dall'Articolo 19. Trova applicazione l'Articolo 36.
2. Una licita, un contro o un surcontro da parte di un giocatore tenuto a passare. Trova applicazione l'Articolo 37.
3. Una licita superiore a sette. Trova applicazione l'Articolo 38.
4. Una chiamata dopo il passo finale della licitazione. Trova applicazione l'Articolo 39.

le con un passo, e la licita proseguirà come se non vi fosse stata alcuna irregolarità.

Chiamata dopo il passo finale

Se la chiamata inammissibile è stata una chiamata fatta dopo che la licita era stata conclusa dai tre passi finali, quella chiamata e tutte le chiamate successive verranno annullate, e non vi sarà penalità.

**SEZIONE 5
CHIAMATE INAMMISSIBILI**

**ARTICOLO 36 - CONTRO O SUR-
CONTRO INAMMISSIBILI**

Qualsiasi contro o surcontro non permesso dall'art. 19 sarà cancellato. Il colpevole dovrà obbligatoriamente sostituirlo con una chiamata legale, e (penalità) il compagno del colpevole dovrà obbligatoriamente passare ogni qual volta sia il suo turno di chiamare (vedi art. 23 quando il passo danneggia la linea innocente); si potranno applicare le penalità d'attacco previste dall'art. 26 (se la chiamata è fuori turno vedi art. 32; se l'avversario alla sinistra del colpevole fa una chiamata vedi art. 35A).

**ARTICOLO 36 – CONTRO E SUR-
CONTRO INAMMISSIBILI**

A. L'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima della rettifica

Se l'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima che vengano applicate le rettifiche relative ad un contro o un surcontro inammissibili, la chiamata inammissibile ed ogni chiamata successiva vengono cancellate. La licitazione torna indietro al giocatore cui spettava il turno di chiamata e procede come se non ci fossero state irregolarità. Non trovano applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

B. L'avversario alla sinistra del colpevole non effettua una chiamata prima della rettifica

Qualora il punto A non si applichi:

1. Qualsiasi contro o surcontro non permesso dall'Articolo 19 viene cancellato.

2. Il colpevole deve provvedere ad effettuare una chiamata legale, la licitazione continua, e il compagno del colpevole deve passare ogni qualvolta venga il suo turno di chiamata.

ARTICOLO 37 - CONDOTTA CHE VIOLA L'OBBLIGO A PASSARE

Una licita, un contro o un surcontro, fatti da un giocatore tenuto per legge a passare sarà cancellato, e (penalità) entrambi i componenti della linea colpevole dovranno obbligatoriamente passare ogni qual volta sia il loro turno di chiamare (vedi art. 23 quando il passo danneggia la linea innocente); si potranno applicare le penalità d'attacco previste dall'art. 26. (Se l'avversario alla sinistra del colpevole fa una chiamata, vedi art. 35B).

3. L'Articolo 23 può trovare applicazione, così anche le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

4. se la chiamata avviene fuori turno, la licitazione torna indietro al giocatore cui spettava il turno di chiamata, il colpevole può effettuare qualunque chiamata legale al suo turno, ed il compagno deve passare ogni volta che venga il suo turno di chiamata. Può trovare applicazione l'Articolo 23, come anche le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

ARTICOLO 37 – CONDOTTA CHE VIOLA L'OBBLIGO A PASSARE

A. L'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima di una rettifica

Se la chiamata inammissibile era un contro o un surcontro di un giocatore tenuto per legge a passare (ma non un'azione in contrasto con l'Articolo 19A1 oppure 19B1) e l'avversario alla sinistra del colpevole chiama prima che l'Arbitro abbia stabilito la rettifica, tale chiamata e tutte le chiamate susseguenti rimangono. Se al colpevole era richiesto di passare per il resto del ciclo licitativo tale proibizione permanente. Non trovano applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

B. L'avversario alla sinistra del colpevole non chiama prima della rettifica

Nel caso che A. non si applichi:

1. qualunque licita, contro o surcontro effettuati da un giocatore tenuto per legge a passare vengono cancellati;

2. La chiamata viene sostituita da un passo, la licitazione conti-

ARTICOLO 38 - LICITA DI PIÙ DI SETTE

Non potrà mai essere permesso il gioco e l'attribuzione di un punteggio per un contratto di più di sette. La licita di più di sette verrà cancellata, e (penalità) ogni componente della linea colpevole dovrà passare ogni qual volta sia il suo turno di chiamare (vedi art. 23 quando il passo danneggia la linea innocente); si potranno applicare le penalità d'attacco previste dall'art. 26. (Se l'avversario alla sinistra del colpevole fa una chiamata, vedi art. 35C).

ARTICOLO 39 - CHIAMATA DOPO IL PASSO FINALE

Una chiamata fatta dopo il passo finale verrà cancellata e:

Passo, o chiamata della linea del di-

nua e ciascun membro del partito colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Può trovare applicazione l'Articolo 23, come anche le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

ARTICOLO 38 – LICITA DI PIÙ DI SETTE

A. Non è ammissibile alcun gioco

Nessun gioco di un contratto superiore a sette potrà mai essere permesso.

B. Licite e chiamate susseguenti annullate

Una licita superiore a sette viene cancellata, insieme a qualunque chiamata successiva.

C. La linea colpevole deve obbligatoriamente passare

La chiamata deve essere sostituita da un passo; la licitazione continua, a meno che non fosse stata già completata, e ciascun membro della linea colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata.

D. Possibile mancanza di ricorso agli Articoli 23 e 26

Può trovare applicazione l'Articolo 23, e così anche le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26, ad eccezione che, quando l'avversario di sinistra del colpevole abbia chiamato successivamente all'infrazione e prima della rettifica, non c'è allora ricorso a questi articoli.

ARTICOLO 39 – CHIAMATA DOPO IL PASSO FINALE

A. Chiamate cancellate

Tutte le chiamate successive al passo finale della licitazione vengono cancellate.

chiarante

Se è il passo di un difensore, o è una qualsiasi chiamata del futuro dichiarante o del morto, non vi sarà penalità.

Altra condotta di un difensore

Se vi è stata una licita, un contro o un surcontro da parte di un difensore, si potranno applicare le penalità d'attacco previste dall'art. 26. (Se l'avversario alla sinistra del colpevole fa una chiamata, vedi art. 35D).

SEZIONE 6 CONVENZIONI E ACCORDI

ARTICOLO 40 - INTESA FRA COMPAGNI

Diritto di scegliere una chiamata o una giocata

Un giocatore può fare qualsiasi chiamata o giocata (comprese le chiamate volontariamente ingannevoli – quali le licite psichiche – o le chiamate e le giocate che deviano dall'uso di una convenzione quale comunemente accettata o previamente indicata) senza alcun preavviso, atteso che tale chiamata o giocata non sia basata su un'intesa fra compagni.

Proibizione di intese segrete di coppia

Un giocatore non può fare una chiamata o una giocata basate su una speciale intesa tra compagni di coppia, a meno che la coppia avversaria non sia ragionevolmente in grado di poterne capire il significato, o a meno che la sua linea non abbia spiegato l'uso di tali chiamate o giocate secondo quanto stabilito dalle regole dell'organiz-

B. Passo di un difensore o qualunque chiamata della linea del dichiarante

Se l'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima della rettifica, o se l'infrazione è il passo di un difensore, o una qualunque chiamata da parte del futuro dichiarante o del morto, non ci sarà alcuna ulteriore rettifica.

C. Altra azione da parte di un difensore

Se l'avversario alla sinistra del colpevole non ha effettuato una chiamata successivamente all'infrazione, e l'infrazione è una licita, un contro o un surcontro di un difensore, possono trovare applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

ARTICOLO 40 – ACCORDI DI COPPIA

A. Intese sistemiche tra i giocatori

1. (a) Accordi di coppia, quali i metodi da essa adottati, possono essere esplicitamente raggiunti mediante discussione, o implicitamente tramite la reciproca esperienza e conoscenza dei giocatori.

(b) Ogni coppia ha il dovere di rendere disponibili i propri accordi agli avversari prima che cominci il gioco contro di loro. La Regulating Authority specifica la maniera in cui ciò debba essere fatto.

2. Le informazioni fornite al compagno attraverso tali accordi devono essere ricavate dalle chiamate, dalle giocate e dalle condizioni della smazzata in corso. Ciascun giocatore ha il diritto di tenere conto della licitazione legale nonché, ad eccezione delle esclusioni previste da questo Codice, delle carte che ha visto.

zazione responsabile.

Opzione dell'Arbitro

Se l'Arbitro decidesse che una linea sia stata danneggiata dal fatto che gli avversari hanno mancato di spiegare con completezza il significato di una chiamata o di una giocata, potrà attribuire un punteggio arbitrale.

Regolamentazione delle convenzioni

L'organizzazione responsabile può regolamentare l'uso di convenzioni licitative o di gioco. Le organizzazioni di Zona¹⁰ possono, inoltre, regolamentare accordi di coppia (anche se non convenzionali) che prevedano che l'azione iniziale di coppia a livello di uno possa essere effettuata con una mano di forza che sia di un Re o meno al di sotto della forza media. Le organizzazioni di Zona¹⁰ possono delegare questa responsabilità.

E. Carta delle convenzioni

Diritto all'imposizione

L'Organizzazione responsabile può richiedere l'uso di una carta delle convenzioni nella quale i compagni devono elencare le loro convenzioni ed altri accordi, e può stabilire regole per il suo uso, includendo la prescrizione per entrambi i membri di una coppia di impiegare lo stesso sistema (questa regola non deve fare riferimento allo stile o alla facoltà di giudizio, ma solo al metodo).

Consultazione della carta delle convenzioni degli avversari

Durante la licita ed il gioco ogni giocatore, eccetto il morto, può consultare la carta delle convenzioni degli avversari al proprio turno di chiamata o giocata, ma non può consultare la propria²¹

Egli ha il diritto di utilizzare le informazioni che in altra parte di questo Codice siano specificate come da considerarsi autorizzate (vedi Articolo 73C).

3. Un giocatore può effettuare qualsiasi chiamata o giocata senza annunciarlo preventivamente³⁰, atteso che tale chiamata o giocata non sia basata su un accordo di coppia non svelato (vedi Articolo 40C1).

B. Speciali accordi di coppia

1. (a) La Regulating Authority può, a sua discrezione, designare certi accordi di coppia come "speciali intese di coppia". Un accordo di coppia è da definire speciale quando il suo significato, a giudizio della Regulating Authority, non possa essere prontamente compreso e previsto da un numero significativo dei giocatori impegnati nella manifestazione in oggetto.

(b) Un'intesa tra compagni, esplicita o implicita che essa sia, è un accordo di coppia. A meno che la Regulating Authority non decida altrimenti, una convenzione è inclusa tra gli accordi e i trattamenti da considerare speciali accordi di coppia, come nel caso di una qualsiasi chiamata che abbia un significato artificiale.

2. (a) La Regulating Authority ha il potere, senza restrizione alcuna, di permettere, non permettere, come anche di permettere solo a certe condizioni, qualsiasi speciale accordo di coppia. Può prescrivere l'uso di una Carta delle Convenzioni, accompagnata o meno da eventuali fogli supplementari, per un primo elenco degli accordi di coppia, e stabilire le regole per il suo uso. La Regulating Authority può dettare norme per le proce-

21 Un giocatore non ha diritto, durante i periodi licitativo e di gioco, a ricorrere ad alcun supporto che aiuti la sua memoria, la sua capacità di calcolo o la sua tecnica. Tuttavia, le organizzazioni responsabili possono stabilire che si possano giocare metodi dichiarativi inusuali, e permettere di tenere e consultare al tavolo difese scritte contro tali metodi degli avversari.

dure di alert e/o altri metodi per la spiegazione degli accordi di coppia. Può modificare la prescrizione di carattere generale secondo la quale il significato di una chiamata o di una giocata non debba variare a seconda di quale particolare membro della coppia lo abbia effettuato (tale regola non può comunque essere restrittiva in merito allo stile ed alla valutazione, ma solo al metodo).

(b) A meno che la Regulating Authority non disponga altrimenti, un giocatore non può consultare la propria Carta delle Convenzioni, dopo che sia iniziato il periodo licitativo e fino alla fine del gioco, ad eccezione del fatto che i membri della linea del dichiarante (solamente) possono consultare la propria carta delle convenzioni durante il periodo chiarificatorio.

(c) A meno che la Regulating Authority disponga altrimenti un giocatore può consultare la carta delle convenzioni degli avversari:

(i) prima che inizi la licitazione

(ii) durante il periodo chiarificatorio, e

(iii) durante la licitazione o durante il gioco ma solo al suo turno di chiamata o di gioco.

(d) La Regulating Authority può restringere l'uso di psichiche di chiamate artificiali.

3. La Regulating Authority può non consentire pregresse intese finalizzate a variare gli accordi di coppia nel corso della licitazione o del gioco in funzione di una domanda, di una risposta ad una domanda, o di una qualsiasi irregolarità.

4. Una linea che venga danneggiata in conseguenza di una mancata spiegazione, da parte degli avversari, del significato di una chiamata o di una giocata nei termini stabiliti da questo Codice, ha diritto ad una rettifica tramite l'attribuzione di un punteggio arbitrare.

5. Quando una linea venga danneggiata a causa dell'uso, da parte degli avversari, di speciali intese di coppia che non siano conformi ai regolamenti in vigore per la manifestazione in oggetto, il punteggio dovrà essere modificato. Una linea che disattenda queste disposizioni può essere soggetta ad una penalità procedurale.

6. (a) Nello spiegare il significato di una chiamata o una giocata del compagno in risposta ad una richiesta degli avversari (vedi Articolo 20), un giocatore deve spiegare tutte le speciali informazioni che gli siano pervenute tramite accordi o esperienza di coppia, ma non è tenuto a rivelare le inferenze che derivino dalla propria conoscenza ed esperienza di problematiche generalmente note ai giocatori di bridge.

(b) L'Arbitro modificherà il punteggio se l'informazione non fornita nell'ambito di una spiegazione risulta essere cruciale ai fini della scelta da parte degli avversari sull'azione da intraprendere, ed un avversario ne sia stato così danneggiato.

C. Deviazione dal sistema ed azioni psichiche

1. Un giocatore può deviare dalle annunciate intese della sua linea, sempre e comunque a patto che il suo compagno non abbia elementi in più rispetto agli avversari per essere preparato cir-

**CAPITOLO VI
Il Gioco**

**PARTE I
LA PROCEDURA**

**SEZIONE 1
LA PROCEDURA CORRETTA
ARTICOLO 41 - INIZIO DEL GIOCO**

A. Carta d'attacco iniziale coperta

Dopo che una licita, un contro o un surcontro legali siano stati seguiti da tre passi in rotazione, il difensore alla sinistra del presunto dichiarante effettua l'attacco iniziale a carta coperta. La carta d'attacco iniziale coperta può essere ritirata solo dietro disposizione dell'Arbitro dopo che sia stata commessa un'irregolarità (vedi art. 47E2); la car-

ca la deviazione. Deviazioni ripetute portano ad accordi impliciti, che pertanto divengono parte dei metodi della coppia, e devono essere spiegati in accordo con i regolamenti riguardanti la spiegazione dei sistemi. Se l'Arbitro giudica che esista un elemento di conoscenza non rivelato, e che questo abbia danneggiato gli avversari, egli dovrà modificare il punteggio e potrà assegnare una penalità procedurale.

2. Oltre a quanto sopra, un giocatore non ha alcun obbligo di rivelare agli avversari di aver deviato dagli accordi annunciati.

3. (a) A meno che non sia permesso dalla Regulating Authority, un giocatore non ha diritto, durante i periodi licitativo e di gioco, ad alcuna forma di aiuto per la propria memoria, la propria capacità di calcolo o la sua tecnica.

(b) Violazioni ripetute all'obbligo di rivelare gli accordi di coppia possono essere oggetto di penalità.

30 Il testo originale, qui fedelmente riprodotto, è lungi dall'essere chiaro. Ciò che si intende dire è che un giocatore può deviare dagli accordi di coppia senza alcun preavviso - è quello il senso di quell' "effettuare qualsiasi chiamata o giocata"

ARTICOLO 41 - INIZIO DEL GIOCO

A. Carta d'attacco iniziale coperta

Dopo che una licita, un contro o un surcontro siano stati seguiti da tre passi in rotazione, il difensore alla sinistra del presunto dichiarante effettua l'attacco iniziale a carta coperta³¹. La carta d'attacco coperta può essere ritirata solo dietro disposizioni dell'Arbitro dopo che sia stata commessa una irregolarità (vedi Articolo 47E2); la carta ritirata de-

ta ritirata deve essere riposta nella mano del difensore.

Ricapitolazione della licitazione

Prima che la carta d'attacco iniziale venga scoperta, il compagno dell'attaccante ed il presunto dichiarante possono entrambi richiedere la ricapitolazione della licitazione, o richiedere spiegazioni su una chiamata dell'avversario (vedi art. 20). Il dichiarante, o qualsiasi difensore, al loro primo turno di gioco della carta possono richiedere la ricapitolazione della licitazione; questo diritto cesserà non appena essi abbiano giocato una carta. I difensori (soggetti all'art. 16) ed il dichiarante mantengono il loro diritto a richiedere spiegazioni per tutto il periodo di gioco, ciascuno al proprio turno.

Scopertura della carta d'attacco

Concluso il periodo delle richieste di spiegazioni, la carta dell'attacco iniziale viene scoperta, inizia il periodo di gioco, e viene stesa la mano del morto. Dopo di che, è troppo tardi per chiedere la ripetizione delle chiamate precedenti (vedi lettera B sopra), il dichiarante, o l'uno o l'altro dei difensori, hanno il diritto di chiedere, al proprio turno di gioco, quale contratto si stia giocando, e se sia contratto o surcontratto, ma non da chi sia stato contratto o su rcontrato.

D. Mano del morto

Dopo che la carta d'attacco iniziale sia stata scoperta, il morto stende le sue carte davanti a sé sul tavolo, divise per seme, in ordine di rango, in colonne che puntino verso il dichiarante nel senso della lunghezza, con gli atout disposti alla destra del morto. Il dichia-

ve essere riposta nella mano del difensore.

B. Ricapitolazione della licitazione ed eventuali domande

Prima che la carta d'attacco iniziale venga scoperta, il compagno dell'attaccante ed il presunto dichiarante (ma non il presunto morto) possono entrambi richiedere la ricapitolazione della licitazione o richiedere spiegazioni su di una chiamata di un avversario (vedi Articolo 20F2 e 20F3). Il dichiarante³², o uno qualunque dei difensori possono, al loro primo turno di gioco della carta, richiedere una ricapitolazione della licitazione; questo diritto cessa non appena essi abbiano giocato una carta. I difensori (soggetti all'Articolo 16) ed il dichiarante mantengono il diritto a richiedere spiegazioni nell'arco di tutto il periodo di gioco, ciascuno al proprio³³ turno.

C. Carta d'attacco iniziale scoperta

Successivamente al periodo chiarificatorio, la carta d'attacco iniziale viene scoperta, il tempo di gioco inizia irrevocabilmente, e viene stesa la mano del morto (ma vedi l'Articolo 54A quando viene scoperta una carta d'attacco iniziale fuori turno). Concluse queste operazioni, è troppo tardi per ottenere la ripetizione delle chiamate precedenti (vedi la lettera B precedente), il dichiarante o qualsiasi difensore, hanno il diritto di essere informati, al proprio³³ turno di gioco, su quale contratto si stia giocando e se il contratto sia stato contratto o surcontratto, ma non su chi abbia contratto o surcontratto.

D. Mano del morto

Dopo che la carta d'attacco iniziale sia stata scoperta, il morto stende la propria mano sul tavo-

rante gioca sia la sua mano che quella del morto.

ARTICOLO 42 - DIRITTI DEL MORTO

A. Diritti assoluti

Dare informazioni

Il morto ha il diritto di dare informazioni, alla presenza dell'Arbitro, quali quelle relative a fatti o leggi.

Tener conto delle prese

Egli può tener conto delle prese vinte e perse.

Giocare come incaricato del dichiarante

Egli gioca le carte del morto come incaricato del dichiarante seguendo le sue istruzioni (vedi art. 45F se il morto suggerisce una giocata).

B. Diritti qualificati

Il morto può esercitare altri diritti, soggetto alle limitazioni previste dall'art. 43.

Inchiesta su una renonce

Il morto può chiedere al dichiarante (ma non ad un difensore), quando non abbia risposto a colore in una presa, se non abbia più carte nel seme stes-

lo davanti a sé, scoperta, divisa per seme, con le carte poste in ordine di rango con quella più bassa verso il dichiarante, ed in colonne che puntino verso il dichiarante nel senso della lunghezza. Le atout vengono posizionate alla destra del morto. Il dichiarante gioca sia la sua mano che quella del morto.

31 La Regulating Authority può specificare che l'attacco iniziale venga effettuato a carta scoperta.

32 Il primo turno di gioco del dichiarante è dal morto a meno che non venga accettato un attacco fuori turno.

33 Il dichiarante può chiedere sia al turno di gioco del morto che a quello della propria mano

ARTICOLO 42 - DIRITTI DEL MORTO

A. Diritti assoluti

1. Il morto ha il diritto di dare informazioni, alla presenza dell'Arbitro, in materia di fatti o di questioni inerenti al Codice.

2. Egli può tener conto delle prese vinte o perse.

3. Egli gioca le carte del morto per conto del dichiarante seguendo le sue istruzioni (vedi Articolo 45F se il morto suggerisce una giocata).

B. Diritti qualificati

Il morto può esercitare altri diritti, soggetti alle limitazioni previste dall'Articolo 43.

1. Il morto può chiedere al dichiarante (ma non ad un difensore), quando questi abbia mancato di rispondere a colore in una presa, se non abbia più carte nel seme in gioco.

2. Egli può tentare di prevenire qualsiasi irregolarità del dichiarante.

3. Egli può richiamare l'attenzione su una qualsiasi irregolarità,

so.

Tentare di prevenire irregolarità
Egli può tentare di prevenire una qualsiasi irregolarità del Dichiarante.

Richiamare l'attenzione su una irregolarità

Egli può richiamare l'attenzione su una qualsiasi irregolarità, ma solo dopo che il gioco della mano è terminato.

ARTICOLO 43 - LIMITAZIONI DEL MORTO

Ad esclusione di quanto specificato nell'art. 42:

A. Limitazioni sul morto.

1. Limitazioni generali

Chiamare l'Arbitro

A meno che l'attenzione su un'irregolarità sia stata attirata da un altro giocatore, il morto non dovrebbe prendere l'iniziativa di chiamare l'Arbitro nel corso del gioco.

Richiamare l'attenzione su un'irregolarità.

Il morto non può richiamare l'attenzione su un'irregolarità nel corso del gioco.

(c) Partecipare o commentare il gioco

Il morto non può né partecipare al gioco, né comunicare al dichiarante qualsiasi cosa relativa al gioco.

2. Limitazioni che comportano specifiche penalità

Scambiare le carte

Il morto non può scambiare le sue carte con il dichiarante.

Alzarsi per osservare il dichiarante

Il morto non può lasciare il suo posto per osservare il gioco del-

ma solo dopo che il gioco della mano sia terminato.

ARTICOLO 43 – LIMITAZIONI DEL MORTO

Ad esclusione di quanto premesso nell'Articolo 42:

A. Limitazioni del morto

1. (a) A meno che l'attenzione su di una irregolarità non sia stata attirata da un altro giocatore, il morto non dovrebbe prendere l'iniziativa di chiamare l'Arbitro durante il gioco.

(b) Il morto non può richiamare l'attenzione su di una irregolarità durante il gioco.

(c) Il morto non può partecipare al gioco, né comunicare al dichiarante qualsiasi cosa a proposito del gioco.

2. (a) Il morto non può scambiare le proprie carte con il dichiarante.

(b) Il morto non può lasciare il proprio posto per guardare il dichiarante che gioca la mano.

(c) Il morto non può, di propria iniziativa, guardare le carte della mano di un qualsiasi difensore.

B. Se si verifica una violazione

1. Il morto è passibile di penalità secondo l'Articolo 90 per ogni violazione alle limitazioni previste in A1 e A2 precedenti.

la mano del dichiarante.

(c) Guardare la mano di un difensore

Il morto non può, di propria iniziativa, guardare le carte della mano di qualsiasi difensore.

B. Penalità per l'infrazione

1. Penalità generali

Il morto è passibile di penalità secondo l'art. 90 per qualsiasi infrazione alle limitazioni elencate nelle lettere A1 ed A2 precedenti.

2. Penalità specifiche

Se il morto, dopo aver violato le limitazioni elencate nella lettera A2 precedente:

Avvisa il dichiarante sull'attacco avvisa il dichiarante che sta attaccando dalla mano sbagliata, (penalità) qualsiasi difensore potrà scegliere da quale mano il dichiarante dovrà attaccare.

Interroga il dichiarante circa possibili irregolarità

è il primo a chiedere al dichiarante se una giocata dalla sua mano costituisca una renonce, il dichiarante, se la sua giocata era in effetti illegale, dovrà sostituire la carta giocata con la carta corretta, e si applicheranno le penalità previste dall'art. 64 come se la renonce fosse stata consumata.

3. Se il morto, dopo aver commesso un'infrazione alle limitazioni elencate nella lettera A2 precedente, è il primo ad attirare l'attenzione su un'irregolarità di un difensore, non dovrà essere imposta nessuna penalità. Se i difensori otterranno un beneficio quale conseguenza diretta della loro irregolarità, l'Arbitro attribuirà un

2. Se il morto, dopo aver violato le limitazioni elencate al punto A2:

(a) avvisa il dichiarante di non attaccare dalla mano sbagliata, qualsiasi difensore può scegliere da quale mano il dichiarante dovrà attaccare;

(b) è il primo a chiedere se una giocata dalla mano del dichiarante costituisca una renonce, il dichiarante, se la sua giocata era in effetti irregolare, dovrà sostituire la carta giocata con una corretta e si applicheranno i disposti dell'Articolo 64 come se la renonce fosse stata consumata.

3. Se il morto, dopo aver violato le limitazioni elencate in A2, è il primo ad attirare l'attenzione su di una irregolarità di un difensore, non ci sarà alcuna rettifica. Il gioco continuerà come se non ci fosse stata alcuna irregolarità. Alla fine del gioco vedi l'Articolo 12B1.

punteggio arbitrare ad entrambe le linee in ordine al ristabilimento dell'equità.

ARTICOLO 44 - SEQUENZA E PROCEDURA DEL GIOCO

Attaccare su una presa

Il giocatore che attacca su una presa può giocare qualsiasi carta della sua mano (a meno che sia soggetto a restrizioni dopo un'irregolarità commessa dalla sua linea).

Giocate successive in una presa

Dopo l'attacco, ogni giocatore gioca al suo turno una carta, e le quattro carte così giocate costituiscono una presa (per il metodo di gioco delle carte e di sistemare le prese vedi art. 65).

Obbligo di rispondere a colore

Giocando in una presa, ogni giocatore deve rispondere a colore se possibile. Questo obbligo ha la precedenza su ogni altra imposizione prevista da questo Codice.

Impossibilità di rispondere a colore

Se non è in grado di rispondere a colore, un giocatore può giocare qualsiasi altra carta (a meno che sia soggetto a restrizioni dopo un'irregolarità commessa dalla sua linea).

Prese contenenti atout

Una presa che contenga atout è vinta dal giocatore che ha contribuito ad essa con l'atout più alta.

Prese non contenenti atout

Una presa che non contenga atout è vinta dal giocatore che ha contribuito ad essa con la carta più alta nel seme d'attacco.

Attacco nelle prese successive alla prima presa

Il giocatore che ha vinto la pre-

ARTICOLO 44 – SEQUENZA E PROCEDURA DI GIOCO

A. Attaccare in una presa

Il giocatore che attacca in una presa può giocare qualsiasi carta della propria mano (a meno che non sia soggetto a restrizioni dopo un'irregolarità commessa dalla sua linea).

B. Giocate successive in una presa

Dopo l'attacco, ciascun altro giocatore al suo turno gioca una carta, e le quattro carte così giocate costituiscono una presa (per le modalità nel giocare le carte e sistemare le prese vedi gli Articoli 45 e 65 rispettivamente).

C. Obbligo di rispondere a colore

Giocando in una presa, ogni giocatore deve obbligatoriamente rispondere a colore se possibile. Questo obbligo ha la precedenza su ogni altra disposizione prevista da questo Codice.

D. Impossibilità di rispondere a colore

Se non è in grado di rispondere a colore, un giocatore può giocare qualsiasi carta (a meno che sia soggetto a restrizioni dopo un'irregolarità commessa dalla sua linea).

E. Prese contenenti atout

Una presa che contenga atout è vinta dal giocatore che ha contribuito ad essa con l'atout più alta.

F. Prese non contenenti atout

Una presa che non contenga un atout è vinta dal giocatore che ha contribuito ad essa con la carta più alta nel seme d'attacco.

sa, attacca nella presa successiva.

ARTICOLO 45 - CARTA GIOCATA

Gioco della carta dalla mano

Ogni giocatore, eccetto il morto, gioca una carta separandola dalla sua mano e ponendola scoperta²² sul tavolo immediatamente davanti a sé.

Gioco della carta dal morto

Il dichiarante gioca una carta del morto nominandola, dopo di che il morto raccoglie la carta nominata e la pone scoperta sul tavolo. Nel giocare la carta dal morto il dichiarante può, se necessario, raccogliere egli stesso la carta desiderata.

Gioco obbligato della carta

Carta di un difensore

La carta di un difensore tenuta in modo tale che possa essere vista dal suo compagno dovrà essere obbligatoriamente giocata nella presa in corso (se il giocatore aveva già fatto una giocata legale nella presa in corso vedi art. 45E).

Carta del dichiarante

Il dichiarante è obbligato a giocare una carta della sua mano, che, tenuta scoperta, tocchi o sia vicina a toccare il tavolo, o che sia mantenuta in posizione tale da indicare che sia stata giocata.

Carta del morto

Una carta del morto deve obbligatoriamente essere giocata se è stata deliberatamente toccata dal dichiarante, tranne nel caso che sia stata toccata al fine di sistemare le carte del morto, o per raggiungere una carta che si

G. Attacco nelle prese successive alla prima

L'attacco nella presa successiva spetta alla mano che aveva vinto l'ultima presa.

ARTICOLO 45 – CARTA GIOCATA

A. Gioco di una carta da una mano

Ciascun giocatore eccetto il morto gioca una carta separandola dalla propria mano e scoprendola³⁴ sul tavolo immediatamente davanti a sé.

B. Gioco di una carta dal morto

Il dichiarante gioca una carta dal morto nominandola, dopo di che il morto seleziona la carta e la pone scoperta sul tavolo. Nel giocare dalla mano del morto il dichiarante può, se necessario, raccogliere lui stesso la carta prescelta.

C. Gioco obbligato della carta

1. La carta di un difensore, tenuta in modo tale che per il suo compagno sia possibile vederne la faccia, dovrà essere giocata nella presa in corso (se il difensore ha già fatto una giocata legale nella presa in corso vedi allora l'Articolo 45E).

2. Il dichiarante deve obbligatoriamente giocare una carta dalla sua mano se essa è

(a) tenuta scoperta, che tocchi il tavolo o sia vicina a toccarlo; o

(b) mantenuta in una posizione tale da indicare che sia stata giocata.

3. Una carta del morto deve obbligatoriamente essere giocata se è stata deliberatamente toccata dal dichiarante, tranne il caso che sia stata toccata al fine di sistemare le carte del morto, o per raggiungere una carta che si trovi sopra o sotto la carta, o

trovi sopra o sotto la carta, o le carte, in questione toccate.

Carta nominata o designata

Gioco di una carta nominata

Una carta deve obbligatoriamente essere giocata se un giocatore nomina, o in altro modo designa, la carta che si propone di giocare.

Correzione di una designazione involontaria

Un giocatore può, senza penalità, cambiare una designazione involontaria se lo fa senza pause per pensare; ma se un avversario, al suo turno, ha giocato una carta che era legale prima del cambio di designazione, quell'avversario può ritirare senza penalità la carta così giocata e sostituirla con un'altra carta (vedi art. 47E).

Carta penalizzata

Una carta penalizzata, maggiore o minore, può dover essere giocata, secondo quanto previsto dall'art. 50.

D. Carta erroneamente giocata dal morto

Se il morto mette nella posizione di carta giocata una carta che il dichiarante non ha nominato, la carta dovrà essere ritirata se è stata attirata l'attenzione sulla stessa prima che ciascuna linea abbia giocato nella presa successiva, ed un difensore potrà ritirare (senza penalità) una carta giocata dopo l'errore ma prima che sia stata richiamata l'attenzione su di esso; se l'avversario alla destra del dichiarante cambia la sua giocata, il dichiarante può ritirare una carta che abbia successivamente giocato in quella presa (vedi art. 16C2).

E. Quinta carta giocata in una presa

Da un difensore

le carte, toccate.

4. (a) Una carta deve obbligatoriamente essere giocata se un giocatore la nomina, o in altro modo la designa, come la carta che si propone di giocare.

(b) Fino a che il suo compagno non abbia giocato una carta, un giocatore può cambiare una designazione involontaria se lo fa senza pause per pensare. Se un avversario ha, al proprio turno, giocato una carta che era legale prima che avvenisse il cambio di designazione, quell'avversario può ritirare la carta così giocata, riporla nella propria mano e sostituirla con un'altra (vedi Articoli 47D e 16D1).

5. Può darsi il caso che vi sia l'obbligo di giocare una carta penalizzata, maggiore o minore che essa sia (vedi Articolo 50).

D. Carta maldestramente e/o indebitamente³⁵ giocata dal morto

Se il morto mette nella posizione di carta giocata una carta che il dichiarante non ha nominato, la carta deve obbligatoriamente essere ritirata se sul fatto è stata attirata l'attenzione prima che ciascuna delle due linee abbia giocato nella presa successiva, ed un difensore può ritirare e riporre nella propria mano una carta giocata dopo l'errore ma prima che sia stata attirata l'attenzione su di esso; se il giocatore alla destra del dichiarante cambia la sua giocata, il dichiarante può ritirare una carta che abbia successivamente giocato in quella presa (vedi Articolo 1-6D).

E. Quinta carta giocata in una presa

1. La quinta carta giocata in una presa da un difensore diventa una carta penalizzata, soggetta all'Articolo 50, a meno che l'Ar-

La quinta carta giocata in una presa da un difensore diventa carta penalizzata, soggetta all'art. 50, a meno che l'Arbitro ritenga che si trattava di un attacco, nel qual caso si applicheranno l'art. 53 o l'art. 56.

Dal dichiarante

Quando il dichiarante contribuisca ad una presa con una quinta carta dalla propria mano o dal morto, non ci sarà penalità a meno che l'Arbitro non ritenga che si trattasse di una carta d'attacco, nel qual caso si applicherà l'art. 55.

F. Il morto indica una carta

Dopo che il morto abbia esposto la sua mano, non potrà più toccare né indicare alcuna carta (tranne che al fine di sistemarle) senza aver ricevuto istruzioni dal dichiarante. Se lo fa, l'Arbitro dovrebbe essere chiamato immediatamente. L'Arbitro giudicherà se l'azione del morto costituisca o meno un suggerimento al dichiarante. Se l'Arbitro ritiene che questo sia il caso, lascerà che il gioco continui, riservandosi il diritto di attribuire un punteggio arbitrale se i difensori sono stati danneggiati dal gioco così suggerito.

G. Copertura delle carte di una presa

Nessun giocatore dovrebbe coprire la sua carta fino a quando tutti e quattro i giocatori non abbiano giocato nella presa.

22 L'attacco iniziale è effettuato a carta coperta (a meno che le organizzazioni responsabili non dispongano altrimenti).

**SEZIONE 2
IRREGOLARITÀ NELLA PROCEDURA**

bitro non ritenga che si fosse intesa quale carta di attacco in una presa, nel qual caso trovano applicazione gli Articoli 53 o 56.

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

F. Il morto indica una carta

Dopo che la mano del morto sia stata esposta, il morto medesimo non può toccare o indicare alcuna carta (tranne che allo scopo di sistemarla) senza aver ricevuto istruzioni dal dichiarante. Se tuttavia lo fa, dovrebbe essere chiamato immediatamente l'Arbitro ed informato dell'accaduto. Il gioco continua. Alla fine del gioco l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale se ritenga che il morto abbia suggerito una giocata al dichiarante, ed i difensori siano stati danneggiati a causa del gioco suggerito.

G. Copertura delle carte di una presa

Nessun giocatore dovrebbe coprire la propria carta fino a che tutti e quattro non abbiano giocato nella presa.

34 L'attacco iniziale è effettuato a carta coperta a meno che la Regulating Authority disponga altrimenti.

35 L'originale inglese contiene il solo termine "misplayed", ovvero "malamente giocata". Tuttavia, qui si intende che possa essere stata posta nella posizione di carta giocata sia per mero errore meccanico (o per aver malinteso), sia per un'indebita azione volontaria, e questo non si poteva rendere nella nostra lingua con una parola sola. Da qui la libertà di tradurre, che si spera non venga ritenuta "maldestra e/o indebita"

ARTICOLO 46 - INCOMPLETA O ERRONEA CHIAMATA DI UNA CARTA DAL MORTO

Forma appropriata per designare una carta del morto

Nel designare la carta che deve essere giocata dal morto, il dichiarante dovrebbe indicare chiaramente sia il seme che il rango della carta che desidera giocare.

Incompleta o erronea designazione

Nel caso di un'incompleta o erronea designazione da parte del dichiarante della carta che deve essere giocata dal morto, si applicano le seguenti restrizioni (tranne il caso che la diversa intenzione del dichiarante sia incontrovertibile):

1. Incompleta designazione del rango

Se il dichiarante, giocando dal morto, dice: "alta", o parole di significato analogo, si ritiene che abbia chiamato la carta più alta; in quarta posizione, si può ritenere che abbia chiamato la più bassa delle carte vincenti; se dà istruzione al morto di vincere la presa, si intende che abbia chiamato la più bassa carta vincente; se dice "bassa", o altre parole equivalenti, si ritiene che intenda giocare la più bassa.

Designa il seme ma non il rango

Se il dichiarante designa il seme ma non il rango, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa del seme indicato.

Designa il rango ma non il seme

Se il dichiarante designa il rango ma non il seme:

nell' attaccare

Si intende che voglia continua-

ARTICOLO 46 - INCOMPLETA O ERRONEA CHIAMATA DI UNA CARTA DAL MORTO

A. Forma appropriata per designare una carta dal morto

Nominando una carta da giocare dal morto il dichiarante deve indicare chiaramente sia il seme sia il rango della carta che desidera giocare.

B. Incompleta o erronea designazione

Nel caso di un'incompleta o erronea designazione da parte del dichiarante della carta che deve essere giocata dal morto, trovano applicazione le seguenti restrizioni (tranne quando sia incontrovertibile la diversa intenzione del dichiarante):

1. (a) Se il dichiarante, giocando dal morto, dice "alta" o parole di significato simile, si ritiene che abbia chiamato la carta più alta.

(b) Se ordina al morto di "vincere" la presa, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa che si sappia vincerà la presa.

(c) Se dice "bassa", o parole di significato analogo, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa.

2. Se il dichiarante designa il seme ma non il rango, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa del seme indicato.

3. Se il dichiarante designa il rango ma non il seme:

(a) Nell'attaccare, si intende che voglia continuare nel seme dove il morto ha vinto la presa precedente, atteso che vi sia una carta del rango designato in quel seme.

(b) In tutti gli altri casi, il dichiarante deve giocare una

re nel seme dove il morto ha vinto la presa precedente, sempre che vi sia al morto in quel seme la carta del rango designato.

in tutti gli altri casi

In tutti gli altri casi, il dichiarante sarà obbligato a giocare dal morto una carta del rango designato se può farlo legalmente; ma se vi sono due o più carte del rango designato che egli può legalmente giocare, il dichiarante sarà obbligato a designare quale carta intendeva.

Designa una carta che non è al morto

Se il dichiarante designa una carta che non è al morto, tale designazione è nulla ed il dichiarante potrà designare qualsiasi altra carta legale.

Né seme né rango designati

Se il dichiarante indica una giocata senza designare né seme né rango (come dicendo: "gioca qualsiasi carta", o frasi o parole equivalenti) ciascuno dei difensori potrà designare la carta da giocarsi dal morto.

ARTICOLO 47 - RITIRO DI UNA CARTA GIOCATA

A. Per adempiere ad una penalità

Una carta, una volta giocata, può essere ritirata per adempiere ad una penalità (ma una carta ritirata di un difensore può diventare una carta penalizzata, vedi art. 49).

B. Per correggere una giocata illegale

Una carta giocata può essere ritirata per correggere una giocata illegale o simultanea (vedi art. 58 per giocata simultanea; e, per i difensori vedi art. 49, carta penalizzata).

carta del rango designato se può legalmente farlo; ma se vi sono due o più carte del rango designato che può legalmente giocare, il dichiarante deve designare quale carta volesse intendere.

4. Se il dichiarante nomina una carta che non è tra le carte del morto, tale designazione è nulla ed il dichiarante potrà designare qualsiasi carta legale.

5. Se il dichiarante indica una giocata senza designare né il seme né il rango (come dicendo "gioca qualsiasi carta" o frasi di significato equivalente) ciascun difensore può designare quale carta debba essere giocata dal morto.

ARTICOLO 47 – RITIRO DI UNA CARTA GIOCATA

A. Nel corso di una rettifica

Una carta, una volta giocata, può essere ritirata quando richiesto per una rettifica a seguito di una irregolarità (ma una carta ritirata di un difensore può diventare carta penalizzata, vedi Articolo 49).

B. Per correggere una giocata illegale

Una carta giocata può essere ritirata per correggere una giocata illegale (per i difensori, eccetto per i casi previsti da questo Articolo, vedi Articolo 49 – carta

C. Per cambiare una designazione involontaria

Una carta giocata può essere ritirata senza penalità a seguito di un cambio di designazione effettuato secondo quanto permesso dall'art. 45C4(b).

D. A seguito del cambio di giocata di un avversario

Dopo un cambio di giocata di un avversario, una carta giocata potrà essere ritirata senza penalità (ma vedi art. 62C2) e sostituita con un'altra carta.

E. Cambio di giocata a seguito di una errata informazione

Attacco fuori turno

Un attacco fuori turno può essere ritirato senza penalità se l'attaccante era stato erroneamente informato da un avversario che l'attacco spettava a lui. (L'avversario di sinistra non dovrebbe accettare l'attacco).

Ritiro della carta giocata

Nessuno ha successivamente giocato

Un giocatore può ritirare la carta che ha giocato a seguito di una spiegazione errata riguardante una chiamata o una giocata degli avversari e prima di una spiegazione corretta, ma solo se nessuna carta era stata successivamente giocata nella stessa presa. Un attacco iniziale non può essere ritirato dopo che il morto abbia già scoperto una qualunque carta.

Una o più giocate successive

Quando sia troppo tardi per correggere una giocata secondo il dettato del precedente punto (a), si applicherà l'art. 40C.

F. Ritiro illegale

Eccetto quanto previsto nelle

penalizzata). Per giocate simultanee vedi Articolo 58.

C. Per cambiare una designazione involontaria

Una carta giocata può essere ritirata e riposta nella mano senza ulteriore rettifica dopo un cambio di designazione permesso dall'Articolo 45C4(b).

D. A seguito del cambio di chiamata di un avversario

Dopo un cambio di giocata di un avversario una carta giocata può essere ritirata e riposta nella mano senza ulteriore rettifica e sostituita con un'altra carta (possono applicarsi gli Articoli 16D e 62C2).

E. Cambio di giocata a seguito di una errata informazione

1. Un attacco (o gioco di una carta) fuori turno può essere ritirato senza ulteriore rettifica se il giocatore era stato erroneamente informato da un avversario che era il suo turno di attacco o di gioco. In tale circostanza un attacco o gioco non può essere accettato dall'avversario di sinistra.

2. (a) Un giocatore può ritirare una carta che aveva giocato a seguito di una spiegazione errata di una chiamata o di una giocata di un avversario e prima della spiegazione corretta, senza ulteriore rettifica, ma solo se nessuna carta sia stata successivamente giocata nella presa. Un attacco iniziale non può essere ritirato dopo che il morto abbia scoperto una qualunque carta.

(b) Quando è troppo tardi per correggere una giocata secondo quanto disposto dal punto (a) precedente, l'Arbitro può assegnare un punteggio arbitrale.

F. Altri ritiri di carte giocate

precedenti lettere da A ad E, una carta, una volta giocata, non può più essere ritirata.

PARTE II CARTA PENALIZZATA

ARTICOLO 48 - ESPOSIZIONE DELLE CARTE DEL DICHIARANTE

Il dichiarante espone una carta

Il dichiarante non è soggetto a penalità per aver esposto una carta; e nessuna carta della sua mano, né di quella del morto, potrà mai diventare carta penalizzata. Il dichiarante non sarà obbligato a giocare una qualunque carta che gli sia caduta accidentalmente.

Il dichiarante scopre le sue carte

Dopo l'attacco iniziale fuori turno

Quando il dichiarante scopra le sue carte dopo un attacco iniziale fuori turno, si applicherà l'art. 54.

In qualunque altro momento

Quando il dichiarante scopra le sue carte in qualunque momento diverso da quello immediatamente seguente un attacco iniziale fuori turno, si potrà ritenere che egli abbia fatto una richiesta o una concessione di prese, e quindi si applicherà l'art. 68.

ARTICOLO 49 - ESPOSIZIONE DELLE CARTE DI UN DIFENSORE

Salvo che nel normale corso del gioco, o nell'applicazione del Codice, quando una carta di un difensore sia in posizione tale che il suo compagno potrebbe vederla, o quando un difensore nomini una carta appartenente

1. Una carta può essere ritirata secondo quanto disposto dall'Articolo 53C.

2. Eccetto che per i casi specificati da questo Articolo, una carta una volta giocata non può essere ritirata.

ARTICOLO 48 – ESPOSIZIONE DELLE CARTE DEL DICHIARANTE

A. Il dichiarante espone una carta

Il dichiarante non è soggetto a restrizioni per aver esposto una carta (ma vedi Articolo 45C2), e nessuna carta della sua mano, né di quella del morto possono diventare carte penalizzate. Il dichiarante non è tenuto a giocare carte cadute accidentalmente.

B. Il dichiarante scopre le sue carte

1. Quando il dichiarante scopre le sue carte dopo un attacco iniziale fuori turno, l'Articolo 54 trova applicazione.

2. Quando il dichiarante scopre le sue carte in qualunque momento diverso da quello immediatamente seguente un attacco iniziale fuori turno, si può ritenere che egli abbia fatto una richiesta o una concessione di prese (a meno che non sia dimostrabile che egli non intendesse effettuare una richiesta), e pertanto trova applicazione l'Articolo 68.

ARTICOLO 49 – ESPOSIZIONE DELLE CARTE DI UN DIFENSORE

Salvo che nel normale corso del gioco, o nell'applicazione dei disposti di un articolo del Codice (vedi, per esempio, l'Articolo 47E), quando la carta di un difensore sia in posizione tale che il suo compagno possa vederne la faccia, o quando un difensore

alla sua mano, (penalità) ognuna di tali carte diviene una carta penalizzata (art. 50); ma vedi la nota in calce all'art. 68 quando un difensore ha fatto un'affermazione relativa alla giocata in corso non ancora completata.

ARTICOLO 50 - DISPOSIZIONI PER UNA CARTA PENALIZZATA

Una carta prematuramente esposta da un difensore (ma non carta d'attacco, vedi art. 57) è una carta penalizzata, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti. L'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale, al posto delle rettifiche più sotto indicate, quando ritenga che si debba applicare l'art. 72B1.

La carta penalizzata rimane scoperta

Una carta penalizzata deve obbligatoriamente rimanere scoperta sul tavolo immediatamente davanti al giocatore cui appartiene, fino a quando non sia stata scelta una delle penalità alternative.

Carta penalizzata maggiore o minore?

Una singola carta di rango inferiore ad un onore, ed esposta inavvertitamente (come giocando due carte nella stessa presa o per essere caduta accidentalmente), diventa carta penalizzata minore. Qualunque carta del rango di onore, o qualsiasi carta esposta deliberatamente (come attaccando fuori turno o commettendo una renonce per poi correggerla) diventa carta penalizzata maggiore; quando un difensore possiede due o più carte penalizzate, tutte queste carte diventano carte penalizzate maggiori.

re nomi una carta appartenente alla propria mano, ognuna di tali carte diviene una carta penalizzata (Articolo 50); vedi però la nota in calce all'Articolo 68 quando un difensore abbia fatto un'affermazione relativa alla presa in corso non ancora completata, e vedi Articolo 68B2 quando il compagno faccia obiezione alla concessione di un difensore.

ARTICOLO 50 - DISPOSIZIONI PER UNA CARTA PENALIZZATA

Una carta prematuramente esposta da un difensore (ma non carta d'attacco, vedi Articolo 57) è una carta penalizzata, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti (vedi l'Articolo 49, e l'Articolo 23 può trovare applicazione).

A. La carta penalizzata rimane scoperta

Una carta penalizzata deve rimanere scoperta sul tavolo immediatamente davanti al giocatore cui appartiene, fino a quando non sia stata selezionata una rettifica.

B. Carta penalizzata maggiore o minore ?

Una singola carta, di rango inferiore ad un onore, esposta inavvertitamente (come nel giocare due carte in una presa, o per essere caduta accidentalmente), diventa una carta penalizzata minore. Qualunque carta del rango di onore, o qualsiasi carta esposta deliberatamente (come attaccando fuori turno, o commettendo una renonce per poi correggerla), diventa carta penalizzata maggiore; quando un difensore ha due o più carte penalizzate, tutte queste carte diventano carte penalizzate maggiori.

C. Disposizioni per una carta penalizzata minore

Disposizioni per una carta penalizzata minore

Quando un difensore possieda una carta penalizzata minore, non potrà giocare una qualunque altra carta di rango inferiore ad un onore nello stesso seme fino a quando non abbia prima giocato la carta penalizzata (tuttavia, egli potrà invece giocare un onore). Il compagno del colpevole non sarà soggetto a penalità d'attacco, ma l'informazione ottenuta vendendo la carta penalizzata è comunque un'informazione estranea, e non autorizzata (vedi art. 16A).

Disposizioni per una carta penalizzata maggiore

Quando un difensore possieda una carta penalizzata maggiore, sia il colpevole che il suo compagno potranno essere soggetti a restrizioni; il colpevole ogniqualvolta dovrà giocare, il suo compagno quando dovrà attaccare.

1 il colpevole deve giocare
Una carta penalizzata maggiore dovrà obbligatoriamente essere giocata alla prima opportunità legale, sia attaccando, che rispondendo a colore, che scartando, o tagliando (il fatto che il colpevole dovrà giocare la carta è un'informazione autorizzata per il suo compagno; tuttavia altre informazioni derivanti dall'esposizione della carta penalizzata non sono autorizzate per il compagno). Se un difensore possiede due o più carte penalizzate che possono essere legalmente giocate, il dichiarante designerà quale carta dovrà essere giocata. L'obbligo di rispondere a colore, o di adempiere all'obbligo di una penalità d'attacco o di gioco avrà la precedenza sull'

Quando un difensore abbia una carta penalizzata minore, non potrà giocare qualunque altra carta nel medesimo seme di rango inferiore all'onore fino a quando non abbia prima giocato la carta penalizzata, ma ha il diritto di giocare invece un onore. Il compagno del colpevole non è soggetto a restrizioni d'attacco, ma l'informazione ottenuta vendendo la carta penalizzata è non autorizzata (vedi *E* seguente).

D. Disposizioni per una carta penalizzata maggiore

Quando un difensore abbia una carta penalizzata maggiore, sia il colpevole sia il compagno del colpevole possono essere soggetti a restrizioni; il colpevole ogniqualvolta debba giocare, il compagno ogniqualvolta debba attaccare.

1. (a) Una carta penalizzata maggiore deve essere giocata alla prima opportunità legale, che sia attaccando, rispondendo a colore, scartando oppure tagliando. Se un difensore ha due o più carte penalizzate che possono essere legalmente giocate, il dichiarante designa quale carta dovrà essere giocata.

(b) L'obbligo di rispondere a colore, o quello di ottemperare alle restrizioni di attacco o di gioco, hanno la precedenza sull'obbligo di giocare una carta penalizzata maggiore, ma la carta penalizzata deve tuttavia rimanere scoperta sul tavolo, e giocata alla prima opportunità legale.

2. Quando un difensore debba attaccare ed il compagno possieda una carta penalizzata maggiore, egli non può attaccare fino a quando il dichiarante non abbia scelto una delle opzioni sotto elencate (se il difensore attacca

obbligo di giocare una carta penalizzata maggiore; ma la carta penalizzata dovrà obbligatoriamente rimanere scoperta sul tavolo, e giocata alla prima opportunità legale.

2. Il compagno del colpevole deve attaccare

Quando un difensore debba attaccare, ed il suo compagno possieda una carta penalizzata maggiore, egli non potrà attaccare fino a quando il dichiarante non abbia scelto una delle opzioni sotto elencate (se il difensore attacca prematuramente egli è soggetto alla penalità previste dall'art. 49).

Il dichiarante può scegliere di:

(a) Richiedere o proibire l'attacco nel seme

Richiedere²³ al difensore di attaccare nel seme della carta penalizzata, o proibirgli²⁴ di attaccare in quel seme fino a quando rimane in presa (per due o più carte penalizzate vedi art. 51); se il dichiarante esercita questa opzione, la carta non è più una carta penalizzata e, quindi, viene ritirata.

(b) Nessuna restrizione sull'attacco

Non richiedere né proibire l'attacco nel seme, nel qual caso il difensore potrà attaccare con qualsiasi carta, e la carta penalizzata rimarrà carta penalizzata.

²³ di attaccare come richiesto, vedi l'art. 59. Se il giocatore non è in condizione

prematuramente, egli è soggetto alla rettifica di cui all'Articolo 4-9). Il dichiarante può scegliere di:

(a) richiedere³⁶ al difensore di attaccare nel seme della carta penalizzata, o proibirgli³⁶ di attaccare in quel seme fino a quando egli rimanga in presa (per due o più carte penalizzate, vedi Articolo 51); se il dichiarante esercita l'una o l'altra di queste opzioni, la carta non è più una carta penalizzata e viene ritirata.

(b) Non richiedere né proibire un attacco, nel qual caso il difensore potrà attaccare con qualsiasi carta; la carta penalizzata rimarrà una carta penalizzata³⁷. Se viene selezionata questa opzione, l'Articolo 50D continuerà ad applicarsi tanto a lungo quanto permanga la carta penalizzata.

E. Informazioni derivanti da una carta penalizzata

1. La conoscenza degli obblighi di gioco relativi ad una carta penalizzata è un'informazione autorizzata per tutti e quattro i giocatori.

2. Altre informazioni derivanti dalla vista della carta penalizzata sono non autorizzate per il compagno del giocatore che possiede una carta penalizzata (ma sono autorizzate per il dichiarante).

3. Se l'Arbitro giudica che l'esposizione della carta ha convogliato informazioni tali da danneggiare la linea innocente, egli dovrà assegnare un punteggio arbitrario.

³⁶ Se il giocatore non è in grado di attaccare come richiesto, vedi Articolo 59.

³⁷ Se il compagno del giocatore con una carta penalizzata rimane in presa, e la carta penalizzata non è ancora stata giocata, allora tutti gli obblighi e le opzioni dell'Articolo

ARTICOLO 51 - DUE O PIÙ CARTE PENALIZZATE

Deve giocare il colpevole

Se un difensore possiede due o più carte penalizzate che possono essere legalmente giocate, il dichiarante designerà quale debba essere giocata in quel turno.

Il compagno del colpevole è in presa

1. Carte penalizzate dello stesso seme

Il dichiarante richiede l'attacco in quel seme

Quando un difensore abbia due o più carte penalizzate in un seme, ed il dichiarante richieda al compagno del difensore di attaccare in quel seme, le carte di quel seme non saranno più carte penalizzate e verranno ritirate; il difensore potrà fare qualsiasi giocata legale nella presa.

Il dichiarante proibisce l'attacco in quel seme

Se il dichiarante proibisce l'attacco in quel seme, il difensore ritira tutte le carte penalizzate e fa qualsiasi giocata legale nella presa.

2. Carte penalizzate in più di un seme

Il dichiarante richiede l'attacco in uno specifico seme

Quando un difensore abbia carte penalizzate in più di un seme, il dichiarante potrà richiedere al compagno del difensore di attaccare in uno dei semi nei quali il difensore possieda una carta penalizzata (ma si applicherà allora la precedente lettera B1 (a)).

Il dichiarante proibisce l'attacco

50D2 si applicheranno ancora durante la presa successiva.

ARTICOLO 51 – DUE O PIÙ CARTE PENALIZZATE

A. Il colpevole deve giocare

Se è il turno di gioco di un difensore, e tale difensore possiede due o più carte penalizzate che possono essere legalmente giocate, il dichiarante designa quale debba essere giocata in quel turno.

B. Il compagno del colpevole è in presa

1. (a) Quando un difensore abbia due o più carte penalizzate in uno stesso seme, ed il dichiarante richieda³⁶ al compagno del difensore di attaccare in quel seme, le carte di quel seme non sono più carte penalizzate e vengono tirate su; il difensore può fare qualsiasi giocata legale in quella presa.

(b) Quando un difensore abbia due o più carte penalizzate in uno stesso seme, ed il dichiarante proibisca³⁶ al compagno del difensore di attaccare in quel seme, il difensore tira su ogni carta penalizzata in quel seme e può fare qualsiasi giocata legale in quella presa. Questa proibizione permane fino a che il compagno del difensore non abbia ceduto la presa.

2. (a) Quando un difensore abbia carte penalizzate in più di un seme (vedi Articolo 50D2(a)) ed il suo compagno sia in presa, il dichiarante può richiedere³⁶ al compagno del difensore di attaccare in uno qualsiasi dei semi in cui il difensore ha carte penalizzate (ma si applica il punto B1 (a) precedente).

(b) Quando un difensore abbia carte penalizzate in più di

nei semi specificati

Quando un difensore possieda carte penalizzate in più di un seme, il dichiarante potrà proibire al compagno del difensore di attaccare in uno o più di questi semi; il difensore allora ritirerà tutte le carte penalizzate in tutti i semi proibiti dal dichiarante, e farà qualsiasi giocata legale nella presa.

ARTICOLO 52 - MANCATO ATTACCO O GIOCO DI UNA CARTA PENALIZZATA

Un difensore manca di giocare una carta penalizzata

Quando un difensore non attacchi o non giochi una carta penalizzata come previsto dall'art. 50, non potrà, di sua iniziativa, ritirare qualsiasi altra carta egli abbia giocato.

Il difensore gioca un'altra carta

1. Gioco della carta accettato
(a) Il dichiarante può accettare la giocata. Se un difensore ha utilizzato per attaccare o per giocare un'altra carta quando per legge doveva giocare una carta penalizzata, il dichiarante può accettare tale attacco o giocata.

Il dichiarante è obbligato ad accettare la giocata

Il dichiarante è obbligato ad accettare tale attacco o giocata se ha di seguito giocato dalla propria mano o dal morto.

La carta penalizzata rimane carta penalizzata

Se la carta giocata nell'ambito delle precedenti fattispecie (a) o (b) viene accettata, la carta penalizzata non giocata rimane carta penalizzata.

un seme ed il suo compagno sia in presa, il dichiarante può proibire³⁶ al compagno del difensore di attaccare in uno o più di questi semi; il difensore allora tira su tutte le carte penalizzate in ciascuno dei semi proibiti dal dichiarante e farà qualsiasi giocata legale nella presa. La proibizione permane fino a che il compagno del difensore non ceda la presa.

36 Se il giocatore non è in grado di attaccare come richiesto, vedi Articolo 59.

ARTICOLO 52 – MANCATO ATTACCO O GIOCO DI UNA CARTA PENALIZZATA

A. Un difensore manca di giocare una carta penalizzata

Quando un difensore non attacchi o non giochi una carta penalizzata come dettato dall'Articolo 50 o dall'Articolo 51, egli non potrà, di propria iniziativa, ritirare qualsiasi altra carta egli abbia giocato.

B. Il difensore gioca un'altra carta

1. (a) Se un difensore ha utilizzato per attaccare o giocare una altra carta quando per legge doveva giocare una carta penalizzata, il dichiarante può accettare tale attacco o giocata.

(b) Il dichiarante è obbligato ad accettare tale attacco o giocata se ha di seguito giocato dalla propria mano o da quella del morto.

(c) Se la carta giocata nell'ambito delle precedenti fattispecie (a) e (b) viene accettata, ogni carta penalizzata non giocata rimane carta penalizzata.

2. Se il dichiarante non accetta la carta illegalmente utilizzata per giocare o attaccare, il difensore deve sostituire la carta giocata illegalmente con la carta penalizzata. Ogni carta, sia d'at-

2. Gioco della carta rifiutato
Il dichiarante può richiedere al difensore di sostituire la carta giocata illegalmente con la carta penalizzata. Ogni carta, sia d'attacco che di gioco, giocata illegalmente dal difensore nel commettere l'irregolarità, diviene carta penalizzata maggiore.

PARTE III ATTACCHI E GIOCATE IRREGOLARI

SEZIONE 1 ATTACCO FUORI TURNO

ARTICOLO 53 - ATTACCO FUORI TURNO ACCETTATO

Attacco fuori turno trattato come attacco corretto

Ogni attacco a carta scoperta fuori turno può essere trattato come un attacco corretto. Esso diventa un attacco corretto se il dichiarante, o ciascuno dei due difensori, come può succedere, lo accetta (dichiarandolo esplicitamente), o se il giocatore successivo in rotazione gioca dopo l'attacco irregolare²⁴ (ma vedi art. 47E1). (Se non vi è stata esplicita accettazione, o una giocata, l'Arbitro richiederà che l'attacco sia fatto dalla mano cui spettava).

Il difensore sbagliato gioca una carta sull'attacco irregolare del dichiarante

Se il difensore alla destra della mano che ha attaccato fuori turno gioca sull'attacco irregolare, l'attacco rimane e si applica l'art. 57.

C. Attacco regolare successivo all'attacco irregolare

Se il turno di attacco spettava ad un avversario del giocatore che ha attaccato fuori turno,

tacco che di gioco, giocata illegalmente dal difensore nel commettere l'irregolarità, diviene una carta penalizzata maggiore.

ARTICOLO 53 – ATTACCO FUORI TURNO ACCETTATO

A. Attacco fuori turno trattato come attacco corretto

Ogni attacco a carta scoperta fuori turno può essere trattato come un attacco corretto (ma vedi l'Articolo 47E1). Esso diventa un attacco corretto se il dichiarante, o ciascuno dei due difensori, come può succedere, lo accetta, facendo un'esplicita dichiarazione in tal senso, o se viene effettuata una giocata dalla mano che è successiva in rotazione rispetto all'attacco irregolare (ma vedi C). Se non vi è tale accettazione o giocata regolarizzatrice, l'Arbitro richiederà che l'attacco sia fatto dalla mano cui spettava (e vedi l'Articolo 4-7B).

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

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

C. Attacco regolare successivo all'attacco irregolare

questo avversario può fare il suo attacco regolare nella presa in cui è stata commessa l'infrazione senza che la sua carta sia giudicata giocata come in risposta ad un attacco irregolare. In questa situazione l'attacco regolare rimane, e tutte le carte giocate erroneamente in questa presa possono essere ritirate senza penalità (si applica l'art. 16C2 al difensore).

ARTICOLO 54 - ATTACCO INIZIALE A CARTA SCOPERTA FUORI TURNO

Quando l'attacco iniziale sia stato scoperto fuori turno, ed il compagno del colpevole abbia invece attaccato a carta coperta, l'Arbitro richiederà che l'attacco a carta coperta sia ritirato, e si applicherà quanto segue. *Il dichiarante stende la sua mano*

Dopo un attacco iniziale a carta scoperta fuori turno, il dichiarante potrà stendere la sua mano; egli diventerà il morto ed il morto diventerà il dichiarante. Se il dichiarante comincia a stendere la sua mano, e nel fare ciò espone una o più carte, dovrà stendere tutta la sua mano.

Il dichiarante accetta l'attacco

Quando un difensore scopra la carta d'attacco iniziale fuori turno, il dichiarante potrà accettare l'attacco irregolare come previsto nell'art. 53, e le carte del morto verranno stese secondo quanto disposto nell'art. 41.

Il dichiarante gioca la seconda carta

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

ARTICOLO 54 - ATTACCO INIZIALE A CARTA SCOPERTA FUORI TURNO

Quando l'attacco iniziale fuori turno venga scoperto, ed il compagno del colpevole abbia invece attaccato a carta coperta, l'Arbitro richiederà che l'attacco a carta coperta sia ritirato. Inoltre:

A. Il dichiarante stende la sua mano

Dopo che un attacco iniziale fuori turno venga scoperto, il dichiarante può stendere la sua mano; egli diviene il morto. Se il dichiarante comincia a stendere la sua mano, e nel farlo espone una o più carte, deve stendere la sua mano completa. Il morto diventa il dichiarante.

B. Il dichiarante accetta l'attacco

Quando un difensore scopra la carta d'attacco iniziale fuori turno, il dichiarante può accettare l'attacco irregolare come previsto nell'Articolo 53, e le carte del morto vengono stese secondo quanto disposto nell'Articolo 41.

1. La seconda carta nella presa viene giocata dalla mano del dichiarante.

La seconda carta nella presa viene giocata dalla mano del Dichiarante.

Il morto ha giocato la seconda carta

Se il dichiarante gioca la seconda carta nella presa dalla mano del morto, la carta del morto non potrà essere ritirata tranne che per correggere una renonce.

Il dichiarante è obbligato ad accettare l'attacco

Se il dichiarante potrebbe aver visto qualsiasi carta del morto (eccetto quelle che il morto potrebbe aver scoperto durante la licitazione e che erano soggette all'art. 24), dovrà obbligatoriamente accettare l'attacco.

Il dichiarante rifiuta l'attacco iniziale

Quando il dichiarante richieda al difensore di ritirare la sua carta d'attacco iniziale fuori turno scoperta, si applicherà l'art. 56.

ARTICOLO 55 - ATTACCO FUORI TURNO DEL DICHIARANTE

Attacco del dichiarante accettato

Se il dichiarante ha attaccato fuori turno dalla sua mano o da quella del morto l'uno o l'altro dei difensori possono accettare l'attacco come previsto dall'art. 53, o richiedere il suo ritiro (dopo un'errata informazione, vedi art. 47E1).

Si richiede al dichiarante di ritirare l'attacco

Il turno d'attacco spetta ad un difensore

Se il dichiarante ha attaccato dalla sua mano o da quella del morto quando era in presa un

2. Se il dichiarante gioca la seconda carta nella presa dal morto, la carta del morto non potrà essere ritirata tranne che per correggere una renonce.

C. Il dichiarante è obbligato ad accettare l'attacco

Se il dichiarante potrebbe aver visto qualsiasi carta del morto (eccetto le carte che il morto potrebbe aver esposto durante la licitazione e che erano soggette all'Articolo 24), egli dovrà obbligatoriamente accettare l'attacco.

D. Il dichiarante rifiuta l'attacco iniziale

Il dichiarante può richiedere ad un difensore di ritirare il suo attacco iniziale fuori turno a carta scoperta. La carta ritirata diventa una carta penalizzata maggiore e trova applicazione l'Articolo 50D.

E. Attacco iniziale dalla linea sbagliata

Qualora un giocatore della linea del dichiarante tenti di effettuare un attacco iniziale, troverà applicazione l'Articolo 24.

ARTICOLO 55 – ATTACCO FUORI TURNO DEL DICHIARANTE

A. Attacco del dichiarante accettato

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

B. Si richiede al dichiarante di ritirare l'attacco

1. Se il dichiarante ha attaccato dalla sua mano o da quella del

difensore²⁵, e se qualsiasi difensore richiede al dichiarante di ritirare detto attacco, il dichiarante riporrà quella carta nella mano cui apparteneva, senza penalità.

Attacco del dichiarante dalla sua mano o da quella del morto

Se il dichiarante ha attaccato dalla mano sbagliata quando era il suo turno di attaccare dalla sua mano o da quella del morto, ed un qualsiasi avversario gli richiede di ritirare l'attacco, egli ritirerà la carta giocata per errore, e dovrà attaccare dalla mano cui spettava l'attacco.

C. *Il dichiarante potrebbe aver ricevuto informazioni.*

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

ARTICOLO 56 - ATTACCO FUORI TURNO DEL DIFENSORE

Quando il dichiarante richieda ad un difensore di ritirare la sua carta scoperta d'attacco fuori turno, la carta illegalmente utilizzata per attaccare diverrà una carta penalizzata maggiore e si applicherà l'art. 50D.

SEZIONE 2 ALTRI ATTACCHI O GIOCATE IRREGOLARI

ARTICOLO 57 - ATTACCO O GIOCATURA PREMATURA DI UN DIFEN-

morto quando era in presa un difensore³⁸, e se uno o l'altro dei difensori richiede che egli ritiri tale attacco, egli ripone la carta erroneamente utilizzata per attaccare nella mano cui apparteneva. Non trova applicazione alcuna ulteriore rettifica.

2. Se il dichiarante ha attaccato dalla mano sbagliata quando era il suo turno di attaccare dalla sua mano o da quella del morto, e se l'uno o l'altro dei difensori gli richiede di ritirare detto attacco, egli ritira la carta usata erroneamente per attaccare. Dovrà ora attaccare dalla mano corretta.

C. *Il dichiarante potrebbe aver ricevuto informazioni*

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

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

ARTICOLO 56 – ATTACCO FUORI TURNO DI UN DIFENSORE

Vedi Articolo 54

ARTICOLO 57 – ATTACCO O GIOCATURA PREMATURA

SORE

A. *Giocata o attacco prematuro nella presa successiva*

Quando un giocatore attacchi nella presa successiva prima che il suo compagno abbia giocato nella presa in corso, o giochi fuori turno prima che il suo compagno abbia giocato, (penalità) la carta così utilizzata per attaccare o per giocare diverrà una carta penalizzata, e il dichiarante selezionerà una delle seguenti opzioni. Egli potrà:

La carta più alta

richiedere al compagno del difensore di giocare la carta più alta che egli possiede nel seme della presa in corso.

La carta più bassa

richiedere al compagno del difensore di giocare la carta più bassa che egli possiede nel seme della presa in corso.

3. Carta di un altro colore proibire al compagno del colpevole di giocare una carta di un altro seme specificato dal dichiarante.

B. *Il compagno del colpevole non può ottemperare alla penalità*

Quando il compagno del colpevole non sia in grado di ottemperare alla penalità selezionata dal dichiarante, egli potrà giocare qualunque carta, così come disposto dall'articolo 59.

C. *Il dichiarante ha giocato da entrambe le mani prima dell'irregolarità*

Un difensore non è soggetto a penalità per aver giocato prima del suo compagno se il dichiarante ha già giocato da entrambe le mani, o se il morto ha giocato una carta o ha illegalmente suggerito che venga

A. *Giocata o attacco prematuro nella presa successiva*

Quando un difensore attacchi nella presa successiva prima che il suo compagno abbia giocato nella presa in corso, o giochi fuori turno prima che il suo compagno abbia giocato, la carta così utilizzata per attaccare o per giocare diviene una carta penalizzata maggiore, ed il dichiarante selezionerà una delle seguenti opzioni. Egli può:

1. richiedere al compagno del colpevole di giocare la carta più alta che egli possiede nel seme della presa in corso, o

2. richiedere al compagno del colpevole di giocare la carta più bassa che possiede nel seme della presa in corso, o

3. proibire al compagno del colpevole di giocare una carta di un altro seme specificato dal dichiarante.

B. *Il compagno del colpevole non può ottemperare alla rettifica*

Quando il compagno del colpevole non sia in grado di ottemperare alla rettifica selezionata dal dichiarante, egli potrà giocare qualunque carta, così come disposto dall'articolo 59.

C. *Il dichiarante o il morto hanno giocato*

1. Un difensore non è soggetto a rettifica per aver giocato prima del suo compagno se il dichiarante ha già giocato da entrambe le mani, né se il morto ha giocato una carta o ha illegalmente suggerito che debba essere giocata. Un singolo al morto, o una delle carte adiacenti di rango nello stesso seme, non si considerano giocate a meno che il dichiarante non abbia previamente dato istruzioni riguardo al come giocarle (o indicato come

giocata. Un singolo al morto, o una delle carte adiacenti di rango nello stesso seme, non sono automaticamente considerate giocate.

ARTICOLO 58 - ATTACCHI O GIO- CATE SIMULTANEE

Giocate simultanee di due giocatori

Un attacco, o giocata, fatti simultaneamente all'attacco o giocata legale di un altro giocatore, sono considerati essere successivi all'attacco o giocata legale.

Carte giocate simultaneamente dalla stessa mano

Se un giocatore attacca o gioca simultaneamente due o più carte:

Una sola carta visibile

Se solo una carta è visibile, questa carta è la carta giocata, e tutte le altre carte vengono ritirate senza penalità.

Più carte visibili

Se è visibile più di una carta, il giocatore designa quale carta intendeva giocare; quando sia un difensore, ogni altra carta esposta diverrà una carta penalizzata (vedi art. 50).

Dopo il ritiro di carte visibili

Dopo che un giocatore abbia ritirato una carta visibile, un avversario che abbia successivamente giocato su quella carta potrà ritirarla e sostituirla con un'altra senza penalità (vedi art. 16C).

Errore non rilevato

Se la giocata simultanea non viene rilevata fino a quando entrambe le linee hanno giocato nella presa successiva, si appli-

fare³⁹).

2. Una giocata prematura (che non sia un attacco) da parte del dichiarante dall'una come dall'altra mano è una carta giocata, e non può essere ritirata.

39 Come con un gesto o un cenno del capo

ARTICOLO 58 – ATTACCHI O GIO- CATE SIMULTANEI

A. Giocate simultanee di due giocatori

Un attacco o giocata fatti simultaneamente all'attacco o giocata legale di un altro giocatore, sono considerati essere successivi all'attacco o giocata legale.

B. Carte giocate simultaneamente dalla medesima mano

Se un giocatore attacca o gioca simultaneamente, due o più carte:

1. Se solo una carta è visibile, quella carta è la carta giocata; tutte le altre carte vengono tirate su e non c'è ulteriore rettifica (vedi Articolo 47F).

2. Se è visibile più di una carta, il giocatore designa quale carta intendeva giocare; quando sia un difensore, ogni altra carta esposta diviene una carta penalizzata (vedi Articolo 50).

3. Dopo che un giocatore abbia ritirato una carta visibile, un avversario che avesse successivamente giocato su quella carta potrà ritirarla e sostituirla con un'altra senza ulteriore rettifica (ma vedi Articolo 16D).

4. Se la giocata simultanea non viene rilevata fino a quando entrambe le linee non abbiano giocato nella presa successiva, trova applicazione l'Articolo 67.

cherà l'art. 67.

ARTICOLO 59 - IMPOSSIBILITÀ DI ATTACCARE O GIOCARE COME RICHiesto

Un giocatore può giocare qualsiasi altra carta legale se non gli è possibile attaccare o giocare come richiesto per ottemperare ad una penalità, sia perché non ha carte nel seme richiesto, sia perché ha soltanto carte del seme in cui gli è stato proibito di attaccare, sia, infine, perché è obbligato a rispondere a colore.

ARTICOLO 60 - GIOCO DOPO UNA GIOCATATA ILLEGALE

A. Gioco della carta dopo una irregolarità

Perdita del diritto alla penalizzazione

La giocata, da parte di un componente la linea innocente dopo che il suo avversario di destra abbia attaccato o giocato fuori turno, o prematuramente, e prima che venga imposta una penalità, cancella il diritto a penalizzare l'infrazione.

Irregolarità sanate

Una volta che sia stato cancellato il diritto alla penalizzazione, la giocata illegale sarà trattata come se fosse stata fatta al turno di spettanza (ma si applicherà l'art. 53C al giocatore cui spettava il turno).

Permanenza di altri obblighi di cui alla penalità

Se la linea colpevole aveva un precedente obbligo di giocare una carta penalizzata, o doveva sottostare ad una penalità d'attacco o di giocata, l'obbligo permarrà per le prese successive.

B. Un difensore gioca prima dell'attacco richiesto al dichiarante

ARTICOLO 59 - IMPOSSIBILITÀ DI ATTACCARE O GIOCARE COME RICHiesto

Un giocatore può giocare qualsiasi altra carta legale se non gli è possibile attaccare o giocare come richiesto per ottemperare ad una rettifica, sia perché non ha carte nel seme richiesto, o perché ha soltanto carte del seme in cui gli è stato proibito di attaccare, o perché è obbligato a rispondere a colore.

ARTICOLO 60 - GIOCO DOPO UNA GIOCATATA IRREGOLARE

A. Gioco di una carta dopo una irregolarità

1. La giocata, da parte di un componente della linea innocente, effettuata dopo che il suo avversario di destra abbia attaccato o giocato fuori turno o prematuramente, e prima che venga imposta una rettifica, cancella il diritto a rettificare quella infrazione.

2. Una volta che sia stato cancellato il diritto alla rettifica, la giocata illegale sarà trattata come se fosse stata fatta al turno di spettanza (ad eccezione dell'ambito di applicazione dell'Articolo 53C).

3. Se la linea colpevole aveva un precedente obbligo di giocare una carta penalizzata, o doveva sottostare a restrizioni d'attacco o di giocata, l'obbligo permance per i turni successivi.

B. Un difensore gioca prima che il dichiarante effettui l'attacco richiesto

Quando un difensore giochi una carta dopo che al dichiarante era stato richiesto di ritirare l'attacco fuori turno dall'una o dall'altra mano, ma prima che il di-

Quando un difensore giochi una carta dopo che al dichiarante era stato richiesto di ritirare l'attacco fuori turno dall'una o l'altra mano, ma prima che il dichiarante abbia attaccato dalla mano regolare, la carta del difensore diverrà carta penalizzata (art. 50).

C. Giocata della linea colpevole prima che venga assegnata una penalità

Una giocata da parte di un membro della linea colpevole fatta prima che sia stata assegnata una penalità non avrà effetto sui diritti degli avversari, e la giocata stessa potrà essere soggetta a penalità.

**SEZIONE 3
LA RENONCE**

ARTICOLO 61 - IL MANCARE DI RISPONDERE A COLORE - INDAGINI RELATIVE AD UNA RENONCE

Definizione della renonce

Il mancare di rispondere a colore secondo le disposizioni di cui all'art. 44, o il mancato attacco, o gioco, quando in grado, di una carta o di un seme richiesto per legge o specificato da un avversario per ottemperare ad una penalità stabilita, costituisce una renonce (ma vedi art. 59 quando impossibilitato ad ottemperare).

Diritto di fare indagini riguardo ad una possibile renonce

Il dichiarante può chiedere ad un difensore che non abbia risposto a colore se egli non abbia carte nel seme giocato (ma il pretendere che ci sia stata una renonce non autorizza automaticamente all'ispezione delle prese coperte - vedi art.

chiarante abbia attaccato dalla mano corretta, la carta del difensore diviene una carta penalizzata maggiore (Articolo 50).

C. Gioco della linea colpevole prima che venga assegnata una rettifica

Una giocata da parte di un membro della linea colpevole fatta prima che sia stata imposta una rettifica non avrà effetto sui diritti degli avversari, e può essere essa stessa soggetta a rettifica.

ARTICOLO 61 - IL MANCARE DI RISPONDERE A COLORE - INDAGINI RELATIVE AD UNA RENONCE

A. Definizione della renonce

Il mancare di rispondere a colore secondo le disposizioni di cui all'Articolo 44, oppure il mancare di attaccare, o di giocare, pur essendone in grado, una carta o un seme come richiesto per legge, o come specificato da un avversario che eserciti un'opzione nella rettifica di un'irregolarità costituisce una renonce (quando impossibilitato ad ottemperare vedi Articolo 59).

B. Diritto di fare indagini riguardo ad una possibile renonce

1. Il dichiarante può chiedere ad un difensore che non abbia risposto a colore se egli non abbia carte nel seme giocato.

2. (a) Il morto può interrogare il dichiarante (ma vedi Articolo 43B2(b)).

(b) Il morto non può chie-

66(C). Il morto può interrogare il dichiarante (ma vedi art. 43B2 (b)).

I difensori possono interrogare il dichiarante ma, a meno che le organizzazioni di Zona¹⁰ non lo autorizzino, non possono interrogarsi reciprocamente.

ARTICOLO 62 - CORREZIONE DELLA RENONCE

La renonce deve obbligatoriamente essere corretta

Un giocatore deve correggere la sua renonce se si accorge dell'irregolarità prima che diventi consumata.

Correzione di una renonce

Per correggere una renonce, il colpevole ritira la carta giocata nel fare renonce, e risponde a colore con una qualunque carta.

Carta del difensore

Una carta così ritirata diventa carta penalizzata (art. 50) se giocata dalla mano coperta²⁶ di un difensore.

Carta del dichiarante o del morto, carta scoperta di un difensore

La carta può essere sostituita senza penalità se era stata giocata dalla mano del dichiarante o del morto²⁷, o se era una carta scoperta di un difensore.

Carte giocate successivamente nella presa

1. Dalla linea innocente

Ogni componente della linea innocente potrà, senza penalità, ritirare qualsiasi carta possa aver giocato dopo la renonce ma prima che sia stata richiamata l'attenzione sulla stessa

dere ai difensori e può trovare applicazione l'Articolo 16B.

3. I difensori possono chiedere al dichiarante e, a meno che la Regulating Authority non lo proibisca, possono interrogarsi reciprocamente (con il rischio di creare informazioni non autorizzate).

ARTICOLO 62 - CORREZIONE DELLA RENONCE

A. La renonce deve obbligatoriamente essere corretta

Un giocatore deve correggere la sua renonce se si accorge dell'irregolarità prima che diventi consumata.

B. Correzione di una renonce

Per correggere una renonce, il colpevole ritira la carta che ha giocato e la sostituisce con una carta legale.

1. Una carta così ritirata diventa una carta penalizzata maggiore (Articolo 50) se era stata giocata dalla mano coperta di un difensore.

2. La carta può essere sostituita senza ulteriori rettifiche se era stata giocata dalla mano del dichiarante (ma vedi l'Articolo 43-B2(b)) o dalla mano del morto, o se era una carta scoperta di un difensore.

C. Carte giocate successivamente

1. Ogni componente della linea innocente potrà ritirare e riprendere nella propria mano qualsiasi carta possa aver giocato dopo la renonce ma prima che sia stata richiamata l'attenzione sull'irregolarità (vedi Articolo 16D).

2. Dopo che un giocatore innocente abbia in questo modo ritirato una carta, il giocatore della linea colpevole che segue in ro-

(vedi art. 16C).

2. Dal compagno del colpevole
Dopo che il giocatore innocente abbia in questo modo ritirato una carta, il giocatore della linea colpevole che segue in rotazione potrà ritirare la sua carta giocata, la quale diverrà carta penalizzata se il giocatore era un difensore (vedi art. 16C).

D. Renonce alla dodicesima presa

Deve obbligatoriamente essere corretta

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

Il compagno del colpevole non ha ancora giocato nella dodicesima presa

Se la renonce di un difensore viene commessa prima che sia il turno del suo compagno di giocare nella dodicesima presa, e se il compagno del colpevole possiede carte in due semi, (penalità) il compagno del colpevole non potrà scegliere la giocata che potrebbe essere stata suggerita dal fatto di aver visto la carta della renonce.

ARTICOLO 63 - CONSUMAZIONE DELLA RENONCE

A. La renonce diventa consumata

1. La linea colpevole attacca o gioca nella presa successiva

Quando il colpevole, o il suo compagno, attacchino o giochino nella presa successiva (qualsiasi giocata del genere, legale o illegale, rende consumata la renonce).

2. Un componente della li-

tazione potrà ritirare la carta che ha giocato, che diviene carta penalizzata se il giocatore era un difensore, e vedi Articolo 16D.

3. La pretesa di una renonce non autorizza automaticamente l'ispezione delle prese coperte (vedi Articolo 66C).

D. Renonce alla dodicesima presa

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

2. Se la renonce di un difensore viene commessa alla dodicesima presa e prima del turno di gioco del compagno nella medesima presa, qualora il compagno del colpevole possieda carte in due semi, egli non potrà scegliere la giocata che potrebbe essergli stata suggerita dal fatto di aver visto la carta della renonce.

ARTICOLO 63 - CONSUMAZIONE DELLA RENONCE

A. La renonce diventa consumata

Una renonce diventa consumata:

1. Quando il colpevole, o il suo compagno, attacchino o giochino nella presa successiva (qualsiasi giocata del genere, legale o illegale, rende consumata la renonce).

2. Quando il colpevole, o il suo compagno, nominino o altrimenti designino una carta da giocare

nea colpevole indica un attacco o una giocata

Quando il colpevole, o il suo compagno, nominino o altrimenti designino una carta da giocare nella presa seguente.

3. Un componente della linea colpevole fa una richiesta o una concessione di prese

Quando un componente della linea colpevole faccia, o acquiesca a, una richiesta o una concessione di prese manifestandolo a voce o scoprendo le sue carte (o in qualsiasi altra maniera).

B. L'attenzione è attratta illegalmente

Quando vi sia stata una violazione dell'art. 61B, colui che abbia commesso renonce dovrà obbligatoriamente sostituire la carta giocata illegalmente con una carta legale, e si applicheranno le penalità previste dall'art. 64 come se la renonce fosse stata consumata.

C. La renonce non può essere corretta

Dopo che una renonce sia divenuta consumata, non potrà più essere corretta (tranne nel caso previsto dall'art. 62D per una renonce alla dodicesima presa), e la presa in cui sia stata commessa la renonce rimarrà come giocata (ma vedi art. 43B2(b)).

ARTICOLO 64 - PROCEDURA DOPO LA CONSUMAZIONE DI UNA RENONCE

A. Penalità assegnata

Quando la renonce sia divenuta consumata:

Il giocatore colpevole ha vinto

nella presa successiva.

3. Quando un componente della linea colpevole faccia, o si dichiari d'accordo con una richiesta o una concessione di prese manifestandolo a voce, o scoprendo le sue carte, o in qualsiasi altra maniera.

B. La renonce non può essere corretta

Dopo che una renonce sia divenuta consumata, non potrà più essere corretta (tranne nel caso previsto dall'Articolo 62D per una renonce alla dodicesima presa), e la presa in cui sia stata commessa la renonce rimarrà come giocata.

ARTICOLO 64 - PROCEDURA DOPO LA CONSUMAZIONE DI UNA RENONCE

A. Rettifica a seguito di una renonce

Quando la renonce sia divenuta consumata:

1. e la presa nella quale è stata commessa la renonce sia stata vinta dal giocatore colpevole⁴⁰, dopo che il gioco sia terminato,

la presa della renonce
e la presa nella quale è stata commessa la renonce sia stata vinta dal giocatore colpevole, (penalità) dopo che il gioco sia terminato, la presa in cui sia stata commessa la renonce, più una qualunque delle prese successive vinte dalla linea colpevole, sarà trasferita alla linea innocente.

Il giocatore colpevole non ha vinto la presa della renonce

e la presa nella quale sia stata commessa la renonce non sia stata vinta dal giocatore colpevole, allora, se la linea colpevole ha vinto quella presa o qualsiasi altra presa successiva (penalità), dopo che il gioco sia terminato, una presa verrà trasferita alla linea innocente; inoltre, se una presa addizionale è stata successivamente vinta dal giocatore colpevole con una carta che avrebbe potuto legalmente giocare nella presa della renonce, questa presa verrà trasferita alla linea innocente.

B. Nessuna penalità assegnata

La penalità per una renonce consumata non si assegna

La linea colpevole non vince la presa di renonce né qualsiasi presa successiva

se la linea colpevole non vince né la presa della renonce, né nessuna altra presa successiva.

Seconda renonce del colpevole nello stesso seme

ad una renonce successiva nello stesso seme fatta dallo stesso giocatore.

Renonce per mancato gioco di una carta scoperta

se la renonce era stata commessa nel mancare di giocare qual-

la presa in cui sia stata commessa la renonce sarà trasferita alla linea innocente, insieme ad una qualunque delle prese successive vinte dalla linea colpevole.

2. e la presa nella quale sia stata commessa la renonce non sia stata vinta dal giocatore colpevole⁴⁰, allora, se la linea colpevole ha vinto quella presa o qualsiasi altra presa successiva, dopo che il gioco sia terminato una presa verrà trasferita alla linea innocente.

B. Nessuna rettifica

Non verrà effettuata nessuna rettifica, tra quelle espone nel punto A a seguito di una renonce consumata:

1. se la linea colpevole non vince né la presa della renonce, né nessuna altra presa successiva;

2. se si tratta di una renonce successiva dello stesso giocatore nello stesso seme. Può trovare applicazione l'Articolo 64C;

3. se la renonce era stata commessa nel mancare di giocare una qualsiasi carta scoperta sul tavolo o appartenente ad una mano scoperta sul tavolo, compresa una carta appartenente alla mano del morto;

4. se l'attenzione sulla renonce è stata richiamata per la prima volta dopo che un membro della linea innocente abbia effettuato una chiamata nella mano successiva;

5. se l'attenzione sulla renonce è stata richiamata per la prima volta dopo che il round sia finito;

6. se si tratta una renonce commessa alla dodicesima presa;

7. quando entrambe le linee hanno commesso renonce nello stesso board.

siasi carta scoperta sul tavolo o appartenente ad una mano scoperta sul tavolo, compresa una carta appartenente alla mano del morto.

Dopo che la linea innocente chiama nella smazzata successiva

se l'attenzione sulla renonce è stata richiamata per la prima volta dopo che un membro della linea innocente ha effettuato una chiamata nella mano successiva.

Dopo che il turno è finito

se l'attenzione sulla renonce è stata richiamata per la prima volta dopo la fine del turno.

Renonce alla dodicesima presa per una renonce commessa alla dodicesima presa.

C. Responsabilità dell'Arbitro riguardo al ripristino dell'equità

Quando, dopo una qualsiasi renonce consumata, comprese quelle non soggette a penalità, l'Arbitro ritenga che la linea innocente non sia stata sufficientemente compensata dalle disposizioni di questo articolo per il danno subito, egli dovrà attribuire un punteggio arbitrario.

**PARTE IV
LE PRESE**

**ARTICOLO 65 - SISTEMAZIONE
DELLE PRESE**

Presa completata

Quando quattro carte siano state giocate in una presa, ogni giocatore porrà la propria, coperta, vicino a se sul tavolo.

Tenere conto dell'appartenenza delle prese

C. Responsabilità dell'Arbitro riguardo al ripristino dell'equità

Quando, dopo una qualsiasi renonce consumata, comprese quelle non soggette a rettifica, l'Arbitro ritenga che la linea innocente non sia stata sufficientemente compensata dalle disposizioni di questo Articolo per il danno subito, egli dovrà attribuire un punteggio arbitrario.

40 Per gli scopi di questo articolo, una presa vinta con una carta del morto non è stata vinta dal dichiarante

**ARTICOLO 65 – SISTEMAZIONE
DELLE PRESE**

A. Presa completata

Quando quattro carte siano state giocate in una presa, ogni giocatore porrà la propria, coperta, vicino a se sul tavolo.

B. Tenere conto dell'appartenenza delle prese

1. Se la linea del giocatore ha

Prese vinte

Se la linea del giocatore ha vinto la presa, la carta viene orientata in direzione del compagno secondo il senso della lunghezza.

Prese perse

Se gli avversari hanno vinto la presa, la carta viene orientata in direzione degli avversari secondo il senso della lunghezza.

Ordinamento

Ogni giocatore sistema le sue carte sovrapponendole ordinatamente in fila nella sequenza di gioco, onde permettere la ricostruzione del gioco dopo il suo completamento se ciò sia necessario per stabilire il numero di prese vinte da ciascuna linea, o l'ordine nel quale le carte erano state giocate.

Accordo sull'esito del gioco

Un giocatore non dovrebbe variare l'ordine delle sue carte giocate fino a quando non sia stato raggiunto l'accordo sul numero di prese vinte. Un giocatore che ometta di rispettare le disposizioni di quest'articolo mette a rischio il suo diritto a reclamare il possesso di una presa di dubbia attribuzione, o a pretendere che ci sia stata una renonce.

ARTICOLO 66 - ISPEZIONE DELLE PRESE

Presa in corso

vinto la presa, la carta viene orientata in direzione del compagno secondo il senso della lunghezza.

2. Se gli avversari hanno vinto la presa, la carta viene orientata in direzione degli avversari secondo il senso della lunghezza.

3. Il Dichiarante può richiedere che una carta orientata in maniera inesatta sia orientata come descritto in precedenza. Il Morto o ciascuno dei due difensori possono attrarre l'attenzione su una carta che sia orientata erroneamente, ma per questi giocatori il diritto di farlo cessa quanto sia stato effettuato l'attacco nella presa successiva. Qualora venga fatto in ritardo l'Articolo 16B può trovare applicazione.

C. Ordinamento

Ogni giocatore sistema le sue carte sovrapponendole ordinatamente in fila nella sequenza di gioco, onde permettere la ricostruzione del gioco dopo il suo completamento se ciò sia necessario per stabilire il numero di prese vinte da ciascuna linea, o l'ordine nel quale le carte siano state giocate.

D. Accordo sull'esito del gioco

Un giocatore non dovrebbe variare l'ordine delle sue carte giocate fino a quando non sia stato raggiunto l'accordo sul numero di prese vinte. Un giocatore che ometta di rispettare le disposizioni di quest'articolo mette a rischio il suo diritto a reclamare il possesso di una presa di dubbia attribuzione, o a pretendere (o negare) che ci sia stata una renonce.

ARTICOLO 66 - ISPEZIONE DELLE PRESE

A. Presa in corso

Fino a quando la sua linea non abbia attaccato o giocato nella presa successiva, il dichiarante, o ciascuno dei difensori, può, sino a che non abbia coperto la propria carta, richiedere che tutte le carte appena giocate nella presa vengano scoperte.

Propria ultima carta

Fino a quando non sia stato effettuato un attacco nella presa successiva, il dichiarante, o qualsiasi difensore, può ispezionare, ma non esporre, la propria ultima carta giocata.

Prese coperte

Da quel momento in poi, fino a quando non termini il gioco, le prese coperte non possono essere ispezionate (eccetto che dietro specifiche istruzioni dell'Arbitro; per esempio, per verificare che la pretesa che vi sia stata una renonce corrisponda al vero).

Dopo la conclusione del gioco

Dopo che il gioco sia terminato, le carte giocate e quelle non giocate possono essere ispezionate per controllare se sia stata commessa una renonce, o per verificare il numero di prese vinte o perse; ma nessun giocatore dovrebbe maneggiare altre carte se non le proprie. Se, dopo che è stato fatto un reclamo per i motivi citati, un giocatore mescola le sue carte in maniera tale da impedire all'Arbitro di ricostruire i fatti, l'Arbitro dovrà giudicare in favore dell'altra linea

ARTICOLO 67 - PRESA DIFETTOSA

A. Prima che entrambe le linee giochino nella presa successiva

Quando un giocatore abbia ommesso di giocare in una presa, o abbia giocato troppe carte in

Fino a quando la sua linea non abbia attaccato o giocato nella presa successiva, il dichiarante, o ciascuno dei difensori, può, sino a che non abbia coperto la propria carta, richiedere che tutte le carte appena giocate nella presa vengano scoperte.

B. Propria ultima carta

Fino a quando non sia stato effettuato un attacco nella presa successiva, il dichiarante, o qualsiasi difensore, può ispezionare, ma non esporre, la propria ultima carta giocata.

C. Prese coperte

Da quel momento in poi, fino a quando non termini il gioco, le carte delle prese coperte non possono essere ispezionate (eccetto che dietro specifiche istruzioni dell'Arbitro; per esempio, quando si renda necessario per verificare che la pretesa che vi sia stata una renonce corrisponda al vero).

D. Dopo la conclusione del gioco

Dopo che il gioco sia terminato, le carte giocate e quelle non giocate possono essere ispezionate per controllare se sia stata commessa una renonce, o per verificare il numero di prese vinte o perse; ma nessun giocatore dovrebbe maneggiare altre carte se non le proprie. Se, dopo che è stato fatto un reclamo per i motivi citati, un giocatore mescola le sue carte in maniera tale da impedire all'Arbitro di ricostruire i fatti, l'Arbitro dovrà giudicare in favore dell'altra linea.

ARTICOLO 67 - PRESA DIFETTOSA

A. Prima che entrambe le linee giochino nella presa successiva

Quando un giocatore abbia ommesso di giocare in una presa, o abbia giocato troppe carte in u-

una presa, l'errore dovrà essere rettificato se viene richiamata l'attenzione sull'irregolarità prima che un giocatore di ciascuna linea abbia giocato nella presa successiva.

Il giocatore omette di giocare una carta

Per rettificare l'aver ommesso di giocare in una presa, il colpevole fornisce una carta che può legalmente giocare.

Il giocatore ha contribuito con troppe carte

Per rettificare il gioco di troppe carte in una presa dovranno essere applicati gli articoli 45E (quinta carta giocata in una presa) o 58B (carte giocate simultaneamente dalla stessa mano).

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

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

1. Il colpevole ha troppe carte

Quando il colpevole abbia ommesso di giocare una carta nella presa difettosa, l'Arbitro dovrà chiedergli di scoprire immediatamente una carta e di sistemarla appropriatamente fra le proprie carte giocate (questa carta non modifica il possesso della presa); se

a). il colpevole ha almeno una

na presa, l'errore dovrà essere rettificato se viene richiamata l'attenzione sull'irregolarità prima che un giocatore di ciascuna linea abbia giocato nella presa successiva.

1. Per rettificare l'aver ommesso di giocare in una presa, il colpevole fornisce una carta che può legalmente giocare.

2. Per rettificare il gioco di troppe carte in una presa dovranno essere applicati gli articoli 45E (quinta carta giocata in una presa) o 58B (carte giocate simultaneamente dalla stessa mano).

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

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

1. Quando il colpevole abbia ommesso di giocare una carta nella presa difettosa, l'Arbitro dovrà chiedergli di scoprire immediatamente una carta e di sistemarla appropriatamente fra le proprie carte giocate (questa carta non modifica il possesso della presa); se

(a) Il colpevole ha almeno una carta del seme in gioco nella presa difettosa, dovrà scegliere una di tali carte per sistemarla fra le sue carte giocate. Egli sarà ritenuto aver fatto renonce nella presa difettosa e sarà soggetto

carta del seme in gioco nella presa difettosa

Il colpevole ha almeno una carta del seme in gioco nella presa difettosa, dovrà scegliere una di tali carte per sistemarla fra le sue carte giocate, e non ci sarà penalità

b). il colpevole non ha carte nel seme in gioco nella presa difettosa

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

2. Il colpevole ha troppo poche carte

Quando il colpevole abbia giocato più di una carta nella presa difettosa, l'Arbitro ispezionerà le carte giocate e richiederà al colpevole di riporre nella sua mano quelle in soprannumero, lasciando fra le carte giocate quella che era stata scoperta nel giocare nella presa difettosa (se l'Arbitro non sarà in grado di determinare quale carta era stata scoperta, il colpevole lascerà la carta di rango più alto che avrebbe potuto legalmente giocare nella presa). La carta riposta sarà considerata come avere appartenuto continuativamente alla mano del colpevole, e l'aver mancato di giocarla in una presa precedente potrà costituire una renonce

PARTE V RICHIESTE O CONCESSIONI

alla perdita di una presa, trasferita secondo i disposti dell'Articolo 64A2.

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

2. (a) Quando il colpevole abbia giocato più di una carta nella presa difettosa, l'Arbitro ispezionerà le carte giocate e richiederà al colpevole di riporre nella sua mano quelle in soprannumero ⁴¹, lasciando fra le carte giocate quella che era stata scoperta nel giocare nella presa difettosa (se l'Arbitro non sarà in grado di determinare quale carta era stata scoperta, il colpevole lascerà la carta di rango più alto che avrebbe potuto legalmente giocare nella presa). L'attribuzione della presa difettosa non cambia.

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

⁴¹ L'Arbitro dovrebbe evitare, per quanto possibile, di esporre le carte giocate di un difensore; tuttavia, se viene esposta una carta in eccesso che sia da riporsi nella mano di un difensore, la stessa diverrà una carta penalizzata (vedi Articolo 50).

ARTICOLO 68 - RICHIESTA O CONCESSIONE DI PRESE

Per quanto attenga affermazioni o azioni che costituiscono una richiesta o concessione di prese nell'ambito di questi articoli, bisognerà fare riferimento a prese diverse da quella in corso²⁸. Se ci si riferisce a prese successive:

Definizione di richiesta

Qualsiasi annuncio del fatto che un concorrente vincerà uno specifico numero di prese è una richiesta di quelle prese. Un concorrente fa, inoltre, una richiesta, quando suggerisce che il gioco venga abbreviato, o quando mostri le sue carte (a meno che non possa dimostrare che non intendeva fare una richiesta).

Definizione di concessione

Qualsiasi annuncio del fatto che un concorrente perderà uno specifico numero di prese è una concessione di quelle prese. La richiesta di un certo numero di prese è una concessione delle rimanenti, se ve ne sono. Un giocatore concede tutte le rimanenti prese quando abbandona la sua mano. Senza riguardo per ciò che segue, se un difensore tenta di concedere una o più prese ed il suo compagno si oppone immediatamente, non è stata fatta alcuna concessione; si può applicare l'art. 16 (informazioni non autorizzate), e, quindi, l'Arbitro dovrebbe essere chiamato immediatamente.

Chiarimenti relativi alla richiesta

Una richiesta dovrebbe essere immediatamente accompagnata da una affermazione o un chiarimento, come sull'ordine nel quale le carte saranno giocate, e sulla linea di gioco o di difesa

ARTICOLO 68 - RICHIESTA O CONCESSIONE DI PRESE

Per quanto attenga affermazioni o azioni che costituiscono una richiesta o concessione di prese nell'ambito di questo Codice, bisognerà fare riferimento a prese diverse da quella in corso⁴². Se ci si riferisce a prese successive:

A. Definizione di richiesta

Qualsiasi affermazione riguardante il fatto che un concorrente vincerà uno specifico numero di prese è una richiesta di quelle prese. Un concorrente, inoltre, fa una richiesta quando suggerisca che il gioco venga abbreviato, o quando mostri le sue carte (a meno che, dimostrabilmente, non fosse sua intenzione fare una richiesta - come, per esempio, se il Dichiarante espone le sue carte dopo un attacco iniziale fuori turno, nel qual caso troverà applicazione l'Articolo 54, e non questo).

B. Definizione di concessione

1. Qualsiasi affermazione riguardante il fatto che un concorrente perderà uno specifico numero di prese è una concessione di quelle prese; la richiesta di un certo numero di prese è una concessione delle rimanenti, se ve ne sono. Un giocatore concede tutte le rimanenti prese quando abbandona la sua mano.

2. Salvo quanto previsto dal precedente punto 1, se un difensore tenta di concedere una o più prese ed il suo compagno si oppone immediatamente, non è stata fatta alcuna concessione. Può darsi il caso che vi sia una qualche Informazione Non Autorizzata, cosicché l'Arbitro dovrebbe essere chiamato immediatamente. Il gioco continua. Qualunque carta che sia stata

per mezzo della quale il richiedente si propone di vincere le prese reclamate.

Il gioco cessa

Dopo qualunque richiesta o concessione di prese il gioco termina. Qualsiasi giocata successiva ad una richiesta o concessione dovrà essere dichiarata nulla dall'Arbitro. Se c'è acquiescenza riguardo la richiesta o concessione si applica l'art. 69; se viene contestata da qualsiasi giocatore (morto incluso), si dovrà chiamare immediatamente l'Arbitro per applicare gli artt. 70 o 71, e nessuna azione potrà essere intrapresa in attesa del suo arrivo.

28 Se l'affermazione o l'azione si riferisce unicamente al vincere o al perdere una presa in corso, il gioco procede regolarmente; carte esposte o rivelate da un difensore non diventano carte penalizzate, ma si può applicare l'art. 16, Informazioni Non Autorizzate, e vedi l'art. 54, Giocata Prematura.

ARTICOLO 69 - ACQUIESCENZA ALLA RICHIESTA O ALLA CONCESSIONE

Quando vi è acquiescenza

Si ha acquiescenza quando un concorrente accetti la richiesta o concessione dell'avversario, e

esposta da parte di un difensore in tali circostanze non è una carta penalizzata, ma può trovare applicazione l'Articolo 16D in merito all'informazione derivante dalla sua esposizione, e l'informazione non potrà essere utilizzata dal compagno del giocatore che l'ha esposta.

C. Necessità di chiarimenti circa la richiesta

Una richiesta dovrebbe essere immediatamente accompagnata da una chiara spiegazione, come in merito all'ordine nel quale le carte saranno giocate, della linea di gioco o di difesa per mezzo della quale il richiedente si propone di vincere le prese reclamate.

D. Il gioco cessa

Dopo qualunque richiesta o concessione di prese il gioco termina (ma vedi l'Articolo 70D3). Se c'è accordo riguardo alla richiesta o concessione, trova applicazione l'Articolo 69; se viene contestata da qualsiasi giocatore (morto incluso), si dovrà chiamare immediatamente l'Arbitro e l'Articolo 70 troverà applicazione. Nessuna azione potrà essere intrapresa in attesa dell'arrivo dell'Arbitro.

42 Se l'affermazione o l'azione riguardano solamente il vincere o perdere una presa attualmente in corso, il gioco prosegue regolarmente; le carte esposte o rivelate da un difensore non divengono carte penalizzate, l'Articolo 16, Informazioni Non Autorizzate, può trovare applicazione, e vedi l'Articolo 57A, Gioco Prematuro

ARTICOLO 69 - ACCORDO IN MERITO ALLA RICHIESTA O ALLA CONCESSIONE

A. Quando si raggiunga un accordo

Si è raggiunto un accordo quando un concorrente accetti una richiesta o concessione dell'avversario, e non sollevi obiezioni

non sollevi obiezioni prima che la sua linea abbia chiamato nel board successivo o prima che termini il turno. Il risultato del board verrà registrato come se le prese richieste o concesse fossero state vinte o perse durante il gioco.

Ritiro dell'acquiescenza ad una richiesta Entro il periodo di tempo utile per le correzioni disposto nell'art. 79C, un concorrente può ritirare l'acquiescenza ad una richiesta dell'avversario, ma solo se ha concesso la perdita di una presa che la sua linea aveva di fatto vinto, o la perdita di una presa che, a giudizio dell'Arbitro, non avrebbe potuto essere persa con qualunque gioco normale²⁹ delle rimanenti carte. Il punteggio del board verrà registrato di nuovo attribuendo tale presa alla linea acquiescente.

ARTICOLO 70 - RICHIESTE CONTESTATE

A. Obiettivo generale

Nel giudicare su una richiesta contestata, l'Arbitro aggudicherà il risultato del board nel modo più equo per entrambe le linee, ma qualsiasi elemento dubbio dovrà essere risolto contro il richiedente. L'Arbitro procederà come segue.

B. Ripetizione della dichiarazione esplicativa

Domandare al richiedente di ripetere la richiesta

L'Arbitro domanderà al richiedente di ripetere l'affermazione chiarificatrice che abbia fatto al momento della richiesta.

prima che la sua linea abbia effettuato una chiamata nel board successivo o prima che termini il turno, qualunque dei due eventi abbia a verificarsi per primo. Il risultato del board viene registrato come se le prese richieste o concesse fossero state vinte o perse nel corso del gioco.

B. Decisione dell'Arbitro

L'accordo riguardante una richiesta o concessione (vedi A) può essere ritirato entro il periodo di correzione stabilito nell'Articolo 79C:

1. se un giocatore ha accordato la perdita di una presa che la sua linea aveva di fatto vinto; o
2. se un giocatore ha accordato la perdita di una presa che la sua linea avrebbe probabilmente vinto qualora il gioco fosse continuato.

Il risultato del board viene allora nuovamente registrato con tale presa assegnata alla sua linea.

ARTICOLO 70 - RICHIESTE E CONCESSIONI CONTESTATE

A. Obiettivo generale

Nel giudicare su una richiesta o una concessione contestata, l'Arbitro aggudicherà il risultato del board nel modo più equo per entrambe le linee, ma qualsiasi elemento dubbio, come nel caso di una richiesta, dovrà essere risolto contro il richiedente. L'Arbitro procederà come segue.

B. Ripetizione della dichiarazione esplicativa

1. L'Arbitro domanderà al richiedente di ripetere l'affermazione chiarificatrice che avesse fatto al momento della richiesta.

2. Di seguito, l'Arbitro ascolterà le obiezioni degli avversari contro la richiesta (ma le considerazioni dell'Arbitro non saranno li-

Richiedere che si scoprano tutte le mani

Di seguito, l'Arbitro richiederà a tutti i giocatori di mettere le loro rimanenti carte scoperte sul tavolo.

Ascoltare le obiezioni

L'Arbitro ascolterà quindi le obiezioni degli avversari in merito alla richiesta.

C. Vi è ancora fuori almeno un atout

Quando rimanga ancora fuori almeno un atout in una delle mani degli avversari, l'Arbitro dovrà assegnare una o più prese agli avversari se:

Ha mancato di menzionare l'atout

il richiedente non ha fatto cenno a quel atout e

Era probabilmente non al corrente dell'atout

è ragionevole pensare che il richiedente, al momento della sua richiesta, non avesse coscienza di una atout rimasta nella mani degli avversari, e

Avrebbe potuto perdere una presa a favore di quel atout

avrebbe potuto perdere una presa con qualsiasi gioco normale²⁹ a causa di quel atout.

D. Il richiedente propone una nuova linea di gioco

L'Arbitro non dovrà accettare dal richiedente una qualunque linea di gioco vincente non compresa nella affermazione chiarificatrice originale, qualora vi fosse una normale²⁹ linea di gioco alternativa che sarebbe stata di minor successo.

E. Linea di gioco non specificata (sorpasso o caduta)

L'Arbitro non dovrà accettare dal richiedente una qualunque linea

mitate soltanto alle obiezioni degli avversari).

3. L'Arbitro potrà richiedere ai giocatori di porre le loro rimanenti carte a faccia in su sul tavolo.

C. Vi è ancora fuori un atout

Quando rimanga ancora fuori almeno un atout in una delle mani degli avversari, l'Arbitro dovrà assegnare una o più prese agli avversari se:

1. il richiedente non ha fatto cenno a quell'atout e

2. è del tutto probabile pensare che il richiedente, al momento della sua richiesta, non avesse coscienza di un atout rimasta nelle mani degli avversari, e

3. avrebbe potuto perdere una presa a favore di quell'atout con qualsiasi gioco normale⁴³.

D. Considerazioni dell'Arbitro

1. L'Arbitro non dovrà accettare dal richiedente una qualunque linea di gioco vincente non compresa nell'affermazione chiarificatrice originale, qualora vi fosse una normale⁴³ linea di gioco alternativa che sarebbe stata di minor successo.

2. L'Arbitro non accetterà una qualunque parte della richiesta di un difensore che dipenda dal fatto che il compagno selezioni una particolare giocata nell'ambito di normali⁴³ linee di gioco alternative.

3. In accordo con l'Articolo 68D il gioco avrebbe dovuto cessare, ma qualora ci sia stato un qualunque gioco successivo alla richiesta, ciò può rappresentare una prova da considerarsi parte dei chiarimenti in merito alla richiesta. L'Arbitro può accettarla quale prova del probabile andamento del gioco di seguito alla

di gioco non specificata il cui successo dipenda dal trovare una carta particolare nella mano di un avversario piuttosto che in quella dell'altro, a meno che un avversario abbia mancato di rispondere nel colore di quella carta in una presa precedente la richiesta, o avrebbe successivamente mancato di rispondere nel colore di quella carta nell'ambito di una qualunque linea di gioco normale²⁹; o a meno che il non adottare quella linea di gioco non fosse irrazionale.

29 Per gli scopi degli artt. 69, 70 e 71 "normale" si riferisce ad un gioco che sarebbe non accurato, o inferiore alla categoria del giocatore coinvolto, ma non irrazionale..

ARTICOLO 71 - CONCESSIONE CANCELLATA

Una concessione, una volta fatta, dovrà obbligatoriamente rimanere, ma entro il periodo di correzione stabilito in accordo con l'art. 79C, l'Arbitro dovrà cancellare una concessione:

La presa non può essere persa

se un giocatore ha concesso una presa che, di fatto, la sua linea aveva vinto, o una presa che la sua linea non avrebbe potuto perdere a seguito di qualsiasi giocata legale delle rimanenti carte.

Contratto già mantenuto o battuto

richiesta, e/o dell'accuratezza della richiesta stessa.

E. Linea di gioco non specificata

1. L'Arbitro non dovrà accettare dal richiedente una qualunque linea di gioco non specificata il cui successo dipenda dal trovare una carta particolare nella mano di un avversario piuttosto che in quella dell'altro, a meno che un avversario abbia mancato di rispondere a colore nel seme di quella carta prima che venisse fatta la richiesta, o avrebbe mancato di rispondere in quel colore a seguito di una normale⁴⁴ linea di gioco, o a meno che il mancare di adottare quella linea di gioco non sia irrazionale.

2. La Regulating Authority può specificare un ordine (per esempio, "dalla più alta alla più bassa") nel quale l'Arbitro debba ritenere che un colore sarebbe stato giocato, se ciò non era stato chiarito nell'affermazione riguardante la richiesta (ma comunque in subordine rispetto ad ogni altra specifica contenuta in questo Articolo).

43 Per gli scopi degli Articoli 70 e 71, "normale" include un gioco che sarebbe disattento o inferiore al livello del giocatore coinvolto.

ARTICOLO 71 - CONCESSIONE CANCELLATA

Una concessione deve rimanere, una volta effettuata, ad eccezione del fatto che, entro il periodo di correzione definito nell'ambito dell'Articolo 79C, l'Arbitro dovrà cancellarla:

1. se un giocatore ha concesso una presa che la sua linea aveva, di fatto, vinto; o

2. se un giocatore ha concesso una presa che non sarebbe potuta essere persa per il tramite di un qualunque gioco normale⁴⁴ delle rimanenti carte.

se il dichiarante ha concesso la caduta di un contratto che aveva già mantenuto, o un difensore ha concesso il mantenimento di un contratto che la sua linea aveva già battuto.

C. *Concessione non plausibile*

se un giocatore ha concesso una presa che non poteva essere persa attraverso un gioco normale²⁹ delle rimanenti carte. Sino a che il partito concedente non ha fatto una chiamata nel board successivo, o fino a che non sia finito il turno, l'arbitro dovrà cancellare la concessione di una presa che non avrebbe potuto essere persa attraverso qualunque gioco normale²⁹ delle carte rimanenti.

CAPITOLO VII

Proprietà

ARTICOLO 72 - PRINCIPI GENERALI

A. *Osservanza del Codice*
Obblighi generali dei concorrenti

I tornei di bridge dovrebbero essere giocati nella stretta osservanza di questo Codice.

Registrazione delle prese vinte

Un giocatore non deve consapevolmente accettare né l'attribuzione di una presa che la sua linea non ha vinto, né la concessione di una presa che i suoi avversari non potrebbero perdere.

Condono di penalità

Nelle gare di bridge un giocatore non può, di sua propria iniziativa, condonare una penalità per un'infrazione commessa da un avversario, anche nel caso che pensi di non essere stato danneggiato (ma può chiedere all'Arbitro di farlo - vedi art. 81C8).

Esercizio del diritto di scelta

Il punteggio del board viene allora nuovamente registrato, con tale presa assegnata alla sua linea.

ARTICOLO 72 - PRINCIPI GENERALI

A. *Osservanza del Codice*

Le competizioni di bridge dovrebbero essere giocate nella stretta osservanza di questo Codice. L'obiettivo primario è quello di ottenere un punteggio più alto di quello di altri partecipanti, al contempo ottemperando a procedure, e adeguandosi a standard etici, che siano in stretta osservanza con quanto stabilito da questo Codice.

B. *Infrazione del Codice*

1. Un giocatore non deve infrangere intenzionalmente il Codice, anche nel caso che vi sia una prescritta rettifica che è disposto ad accettare.

2. Non vi è nessun obbligo di richiamare l'attenzione su un'infrazione al Codice commessa da un componente la propria linea (ma vedi l'Articolo 20F nel caso

fra opzioni legali da parte della linea innocente

Quando questo Codice preveda, per la linea innocente, un'opzione dopo un'irregolarità commessa dagli avversari, è eticamente corretto scegliere l'opzione più vantaggiosa.

Opzioni dei colpevoli

Atteso il rispetto dell'art. 16-C2, dopo che la linea colpevole abbia pagato la prescritta penalità per un'infrazione involontaria, è eticamente corretto per i colpevoli fare qualunque chiamata o giocata vantaggiose per la loro linea, anche se sembrano trarre vantaggio dalla loro propria infrazione.

Responsabilità per l'applicazione del Codice

La responsabilità di penalizzare le infrazioni e di riparare i danni appartiene solamente all'Arbitro e a questo Codice, non ai giocatori.

B. Infrazione del Codice

Punteggio arbitrale

Ogniqualevolta l'Arbitro ritenga che un colpevole potrebbe aver saputo, al momento di commettere la sua irregolarità, che l'irregolarità stessa avrebbe probabilmente potuto danneggiare la linea innocente, richiederà che la licita ed il gioco continuino, dopo di che attribuirà un punteggio arbitrale se considererà che la linea colpevole abbia tratto vantaggio dall'irregolarità.

Intenzionale

Un giocatore non deve infrangere intenzionalmente il Codice, anche nel caso che vi sia una prescritta penalità che è disposto a pagare.

Infrazione involontaria

di una spiegazione sbagliata, e gli Articoli 62A e 79A2).

3. Un giocatore non può tentare di nascondere un'infrazione, come commettendo una seconda renonce, nascondendo una carta coinvolta in una renonce, o mescolando prematuramente le carte.

Non vi è l'obbligo di richiamare l'attenzione su un'infrazione involontaria del Codice commessa da un componente la propria linea (ma vedi nota in calce all'art. 75 per un'errata spiegazione).

Nascondere un'infrazione

Un giocatore non può tentare di nascondere un'infrazione involontaria, come commettendo una seconda renonce, nascondendo una carta coinvolta in una renonce, o mescolando prematuramente le carte.

ARTICOLO 73 - COMUNICAZIONE

A. Modo appropriato di comunicare fra compagni

Come viene effettuata

La comunicazione fra compagni durante la licita ed il gioco deve essere effettuata per il solo mezzo delle chiamate e delle giocate stesse.

Modo corretto per le chiamate e le giocate

Chiamate e giocate dovrebbero essere fatte senza particolare enfasi, manierismi o inflessioni, e senza indebita esitazione o fretta (tuttavia le organizzazioni responsabili possono richiedere pause obbligate, quali nel primo giro di licitazione, o dopo l'avvertimento per una dichiarazione a salto, o nel giocare alla prima presa).

B. Modo inappropriato di comunicare fra compagni

1. Informazioni gratuite

I compagni non devono comunicare attraverso il modo in cui una licita o una giocata vengono effettuate, mediante rilievi o gesti estranei, mediante domande fatte o non fatte degli avver-

ARTICOLO 73 - COMUNICAZIONE

A. Modo appropriato di comunicare fra compagni

1. La comunicazione fra compagni durante la licita ed il gioco dovrebbe essere effettuata per il solo mezzo del significato di chiamate e di giocate.

2. Chiamate e giocate dovrebbero essere fatte senza indebita enfasi, manierismi o inflessioni, e senza indebita esitazione o fretta. Tuttavia le Autorità responsabili della redazione dei regolamenti possono richiedere pause obbligate, quali nel primo giro di licitazione, o dopo l'avvertimento per una licita a salto, o nel giocare alla prima presa.

B. Modo inappropriato di comunicare fra compagni

1. I compagni non devono comunicare attraverso tramite quali il modo in cui una licita o una giocata vengono effettuate, mediante rilievi o gesti estranei, mediante domande fatte o non fatte dagli avversari, o mediante "alert" e spiegazioni loro date o non date.

2. La più grave infrazione possibile per una coppia è lo scambiarsi informazioni mediante me-

sari, o mediante "alert" e spiegazioni loro date o non date .

2. Comunicazioni preventivamente concordate

La più grave infrazione possibile per una coppia è lo scambiarsi informazioni mediante metodi di comunicazione preventivamente concordati diversi da quelli stabiliti da questo Codice. Una coppia colpevole rischia l'espulsione.

Il giocatore riceve dal compagno informazioni non autorizzate

Quando un giocatore abbia disponibili dal compagno informazioni non autorizzate quali un rilievo, una domanda, una spiegazione, un gesto, un manierismo, una speciale enfasi, un' inflessione, fretta o esitazione, è obbligato ad evitare accuratamente di trarne un qualunque vantaggio che possa derivarne per la sua linea.

Variazioni di tempo o di modo

Variazioni involontarie

È auspicabile, benché non sempre richiesto, che i giocatori mantengano un ritmo costante e non varino i modi. Tuttavia, i giocatori dovrebbero fare particolare attenzione nelle situazioni in cui le variazioni possono fruttare un beneficio alla loro linea. Altrimenti, involontarie variazioni di ritmo o modo in cui una licita o una giocata sono effettuate non costituiscono di per se stesse una violazione delle proprietà, ma le inferenze derivanti da tali variazioni possono essere appropriatamente desunte solo da un avversario, ed a suo proprio rischio.

Variazioni intenzionali

Un giocatore non può tentare di fuorviare un avversario mediante rilievi gesti, attraverso la fretta o la

todi di comunicazione preventivamente concordati diversi da quelli stabiliti da questo Codice.

C. Un giocatore riceve un'Informazione Non Autorizzata dal compagno

Quando un giocatore abbia disponibili dal compagno informazioni non autorizzate quali un rilievo, una domanda, una spiegazione, un gesto, un manierismo, un'indebita enfasi, un'inflessione, fretta o esitazione, un alert inatteso⁴⁴ o la mancanza di un alert, è obbligato ad evitare accuratamente di trarre un qualunque vantaggio da quell'informazione non autorizzata.

D. Variazioni di tempo o di modo

1. È auspicabile, benché non sempre richiesto, che i giocatori mantengano un ritmo costante e non varino i modi. Tuttavia, i giocatori dovrebbero fare particolare attenzione quando le variazioni possono fruttare un beneficio alla loro linea. Altrimenti, il variare non intenzionalmente ritmo o modo in cui una licita o una giocata sono effettuate non costituisce di per se stesso un'infrazione. Le inferenze derivanti da tali variazioni possono essere appropriatamente desunte solo da un avversario, ed a suo proprio rischio.

2. Un giocatore non può tentare di fuorviare un avversario mediante rilievi o gesti, attraverso la fretta o la lentezza di una chiamata o di una giocata (come esitando prima di giocare un singolo), o con il modo nel quale una chiamata o una giocata vengono fatte, o per il tramite di una qualunque deviazione dalla corretta procedura che sia fatta di proposito.

E. Sviamiento

lentezza di una chiamata o di una giocata (come esitando prima di giocare un singolo), o con il modo nel quale una chiamata o una giocata vengono fatte.

Sviamento

Un giocatore può correttamente tentare di fuorviare un avversario mediante una chiamata o una giocata (fin quando lo sviamento non sia protetto da intese fra compagni nascoste o da esperienza di coppia). È assolutamente appropriato l'evitare di dare informazioni agli avversari facendo tutte le chiamate e giocate senza variazioni di tempo o di modo.

Violazione delle proprietà

Quando da una violazione delle Proprietà descritte in questo articolo consegue un danneggiamento di un avversario innocente,

1. Il giocatore agisce dopo un'informazione non autorizzata

se l'Arbitro determina che un giocatore ha scelto tra logiche azioni alternative una di quelle che avrebbero potuto dimostrabilmente essergli state suggerite rispetto ad un'altra dai rilievi, manierismi, ritmi o simili del compagno, dovrà attribuire un punteggio arbitrale (vedi art. 16).

2. Giocatore danneggiato da uno sviamento illegale

se l'Arbitro determina che un giocatore innocente ha tratto una falsa inferenza da un rilievo, una modalità, ritmo o simili, di un avversario che non ha una dimostrabile ragione bridgistica per la sua azione, e che avrebbe potuto sapere, al momento dell'azione, che il suo comportamento avrebbe

Un giocatore può appropriatamente tentare di fuorviare un avversario mediante una chiamata o una giocata (fin quando lo sviamento non sia protetto da intese fra compagni nascoste o da esperienza di coppia).

F. Violazione delle proprietà

Quando da una violazione delle Proprietà descritta in questo articolo consegue un danneggiamento di un avversario innocente, se l'Arbitro determina che un giocatore innocente ha tratto una falsa inferenza da un rilievo, una modalità, ritmo o simili, di un avversario che non aveva una dimostrabile ragione bridgistica per la sua azione, e che avrebbe potuto sapere, al momento dell'azione, che il suo comportamento avrebbe potuto portargli beneficio, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale (vedi Articolo 12C).

44 Inatteso in relazione agli intendimenti del suo agire

potuto portargli beneficio, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale (vedi art. 12C).

ARTICOLO 74 - CONDOTTA ED ETICHETTA

A. Atteggiamento appropriato

Cortesia

Un giocatore dovrebbe mantenere in ogni momento un atteggiamento cortese.

Etichetta del linguaggio e dell'agire Un giocatore dovrebbe evitare accuratamente qualsiasi rilievo o azione che possa provocare fastidio o imbarazzo ad un altro giocatore, o che possa interferire con il godimento del gioco.

3. Conformità alla corretta procedura

Ogni giocatore dovrebbe seguire una procedura uniforme e corretta nel licitare e nel giocare.

B. Etichetta

Per questioni di cortesia un giocatore dovrebbe astenersi dal: prestare insufficiente attenzione al gioco.

fare commenti gratuiti durante la licita ed il gioco.

estrarre una carta prima del suo turno di gioco.

prolungare senza necessità il gioco (come continuando a giocare pur sapendo che tutte le prese sono sicuramente sue) allo scopo di sconcertare un avversario.

chiamare e rivolgersi all'Arbitro in modo che sia scortese nei confronti dell'Arbitro medesimo o nei confronti di altri giocatori.

C. Violazione della procedura

Le seguenti sono considerate violazioni della procedura: usare designazioni diverse per

ARTICOLO 74 - CONDOTTA ED ETICHETTA

A. Atteggiamento appropriato

1. Un giocatore dovrebbe mantenere in ogni momento un atteggiamento cortese.

2. Un giocatore dovrebbe evitare accuratamente qualsiasi rilievo o azione che possa provocare fastidio o imbarazzo ad un altro giocatore, o che possa interferire con il godimento del gioco.

3. Ogni giocatore dovrebbe seguire una procedura uniforme e corretta nel licitare e nel giocare.

B. Etichetta

Per questioni di cortesia un giocatore dovrebbe astenersi dal:

1. prestare insufficiente attenzione al gioco.

2. fare commenti gratuiti durante la licita ed il gioco.

3. estrarre una carta prima del suo turno di gioco.

4. prolungare senza necessità il gioco (come continuando a giocare pur sapendo che tutte le prese sono sicuramente sue) allo scopo di sconcertare un avversario.

5. chiamare e rivolgersi all'Arbitro in modo che sia scortese nei confronti dell'Arbitro medesimo o nei confronti di altri giocatori.

C. Violazione della procedura

Le seguenti sono esempi di violazioni della procedura:

1. usare designazioni diverse per la stessa chiamata.

2. indicare approvazione o disapprovazione per una chiamata o una giocata.

la stessa chiamata.
indicare approvazione o disapprovazione per una chiamata o una giocata.

mostrare l'aspettativa o l'intenzione di vincere o perdere una presa che non è stata ancora completata.

commentare o comportarsi, durante la licitazione o il gioco, in modo tale da richiamare l'attenzione su un fatto significativo, o sul numero di prese ancora necessario per avere successo.

guardare insistentemente un qualunque altro giocatore durante la licita o il gioco, o guardare la mano di un altro giocatore con il proposito di vedere le sue carte, o di osservare da quale posto egli estragga una carta (ma è corretto agire sulla base di una informazione acquisita vedendo involontariamente una carta di un avversario³⁰).

mostrare un'evidente mancanza di ulteriore interesse per una mano (come ammicchiando le proprie carte).

variare il normale ritmo di chiamata o di giocata con il proposito di sconcertare un avversario.

lasciare senza necessità il tavolo prima che sia chiamato il cambio.

ARTICOLO 75 - ACCORDI FRA COMPAGNI

Speciali accordi fra compagni

Speciali accordi fra compagni, sia espliciti che impliciti, devono essere completamente e liberamente disponibili per gli avversari (vedi art. 40). L'informazione trasmessa al compagno per mezzo di tali accordi

3. mostrare l'aspettativa o l'intenzione di vincere o perdere una presa che non è stata ancora completata.

4. commentare o comportarsi, durante la licitazione o il gioco, in modo tale da richiamare l'attenzione su un fatto significativo, o sul numero di prese ancora necessario per avere successo.

5. guardare insistentemente un qualunque altro giocatore durante la licita o il gioco, o guardare la mano di un altro giocatore con il proposito di vedere le sue carte, o di osservare da quale posizione egli estragga una carta (ma è corretto agire sulla base di un'informazione acquisita vedendo involontariamente una carta di un avversario⁴⁵).

6. mostrare un'evidente mancanza di ulteriore interesse per una mano (come ammicchiando le proprie carte).

7. variare il normale ritmo di chiamata o di giocata con il proposito di sconcertare un avversario.

8. lasciare senza necessità il tavolo prima che sia chiamato il cambio.

45 Vedi l'art. 73D2 quando un giocatore potrebbe aver mostrato le sue carte intenzionalmente

ARTICOLO 75 – SPIEGAZIONE SBAGLIATA O CHIAMATA SBAGLIATA

Dopo che sia stata data agli avversari una spiegazione fuorviante le responsabilità dei giocatori (e dell'Arbitro) sono tali quali quelle illustrate dalle conseguenze dei seguenti esempi:

Nord ha aperto di 1NT e Sud, il quale detiene una mano debole con una

deve provenire dalle chiamate, giocate e condizioni della mano in corso.

Violazione degli accordi di coppia

Un giocatore può violare un accordo di coppia, atteso che il compagno sia inconsapevole della violazione (ma violazioni abituali commesse nell'ambito di una coppia possono creare accordi impliciti, i quali devono essere resi disponibili). Nessun giocatore ha l'obbligo di informare gli avversari che egli ha violato un accordo annunciato, e se gli avversari ne vengono successivamente danneggiati - come quando ne traggono errate deduzioni - non hanno diritto ad essere risarciti.

Rispondere a domande su accordi fra compagni

Nello spiegare il significato di una chiamata o di una giocata del compagno in risposta ad un'indagine di un avversario (vedi art. 20), un giocatore dovrà fornire tutte le informazioni speciali trasmesse gli attraverso gli accordi o l'esperienza di coppia, ma non dovrà necessariamente riferire le inferenze tratte grazie alla sua generale esperienza e conoscenza.

Correggere errori di spiegazione

Chi spiega si accorge di un suo proprio errore

Se un giocatore si accorge successivamente che la sua propria spiegazione era erranea o incompleta, egli è obbligato a chiamare immediatamente l'Arbitro (che applicherà l'art. 21 o l'art. 40C).

Errore notato dal compagno di chi fornisce la spiegazione

Un giocatore il cui compagno ha

lunga di quadri, ha licitato 2♦, con l'intento di effettuare una licita a passare; Nord, tuttavia, replicando alla domanda di Ovest, spiega che la licita di Sud è forte e artificiale, interrogativa per i maggiori.

A. Errore che sia causa di un'Informazione Non Autorizzata

Tanto che la spiegazione di Nord fosse una corretta esposizione dell'accordo di coppia, come no, Sud, avendo ascoltato la spiegazione di Nord, sa che la sua licita di 2♦ è stata malintesa. Tale conoscenza rappresenta "un'Informazione Non Autorizzata" (vedi Articolo 16A), cosicché Sud deve obbligatoriamente essere molto attento nell'evitare di trarre alcun vantaggio da tale Informazione Non Autorizzata (vedi Articolo 73C). Se lo fa, l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrario. Incidentalmente, se Nord replica 2NT, Sud possiede l'Informazione Non Autorizzata che il compagno ha semplicemente negato il possesso di quarte maggiori; la responsabilità di Sud è tuttavia quella di agire come se Nord avesse effettuato un forte tentativo di manche a dispetto della risposta debole, mostrando una mano massima.

B. Spiegazione sbagliata

Il reale accordo della coppia è che 2♦ è naturale a passare; l'errore era nella spiegazione di Nord. Questa spiegazione è un'infrazione al Codice, dato che Est-Ovest hanno il diritto di ottenere un'accurata descrizione degli accordi di Nord-Sud (quando questa infrazione comporti un danno per Est-Ovest, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrario). Se Nord si accorge in seguito del suo errore, deve immediatamente notificarlo all'Ar-

dato una spiegazione sbagliata non può correggere l'errore prima del passo finale, né può indicare in qualsiasi modo che è stato commesso un errore; un difensore non può correggere l'errore sino a che il gioco non termini. Dopo aver chiamato l'Arbitro alla prima opportunità legale (dopo il passo finale se sta per diventare dichiarante o morto, alla fine del gioco se sta per diventare difensore), il giocatore è obbligato ad informare gli avversari che, a suo parere, la spiegazione fornita dal compagno era sbagliata³¹.

31 Due esempi possono chiarire le responsabilità dei giocatori (e dell'Arbitro) dopo che una spiegazione fuorviante è stata data agli avversari. In entrambi gli esempi seguenti, Nord ha aperto di 1 Senza'Atout e Sud, che possiede una mano debole con una lunga a quadri, ha dichiarato 2♦, inteso a passare; Nord spiega, invece, in risposta ad una domanda di Ovest, che la licita di Sud è forte e artificiale, richiesta per i colori maggiori.

Esempio 1 - Spiegazione Sbagliata

Il reale accordo della coppia è che 2♦ è naturale a passare; l'errore era nella spiegazione di Nord. Questa spiegazione è un'infrazione al Codice, dato che Est-Ovest hanno il diritto di ottenere una accurata descrizione degli accordi di Nord-Sud (quando questa infrazione comporti un danno per Est-Ovest, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale). Se Nord si accorge in seguito del suo errore deve immediatamente notificarlo all'Arbitro. Sud non deve fare alcunché per correggere la spiegazione sbagliata nel mentre la licita continua; dopo il passo finale, Sud, se sta per diventare dichiarante o Morto, dovrebbe chiamare l'Arbitro, e sarà obbligato a fornire volontariamente una correzione della spiegazione. Se Sud diventa un difensore, chiamerà l'Arbitro alla fine del gioco e correggerà la spiegazione.

Esempio 2 - Licita Sbagliata

L'accordo di coppia è quello spiegato - 2♦ è forte e artificiale; l'errore era nella

bitro. Sud non deve fare alcunché per correggere la spiegazione sbagliata nel mentre la licita continua; dopo il passo finale, Sud, se sta per diventare dichiarante o morto, dovrebbe chiamare l'Arbitro, e deve fornire volontariamente una correzione della spiegazione. Se Sud diventa un difensore, chiamerà l'Arbitro e correggerà la spiegazione alla fine del gioco.

C. Chiamata sbagliata

L'accordo di coppia è quello spiegato - 2♦ è forte e artificiale; l'errore era nella chiamata di Sud. Qui non vi è infrazione del Codice, in quanto Est-Ovest hanno ricevuto un'accurata descrizione degli accordi di Nord-Sud; essi non hanno la possibilità di reclamare a fronte di una accurata descrizione degli accordi di Nord-Sud. (A prescindere dal danneggiamento, l'Arbitro dovrà confermare il risultato ottenuto, ma l'Arbitro è tenuto a considerarla spiegazione sbagliata, anziché chiamata sbagliata, in assenza di evidenza del contrario). Sud non deve correggere la spiegazione di Nord (o notificarla all'Arbitro) immediatamente, e non ha la responsabilità di farlo nemmeno in seguito.

licita di Sud. In questo caso non vi è infrazione del Codice, in quanto Est-Ovest hanno ricevuto una accurata descrizione degli accordi di Nord-Sud. (Senza curarsi del danneggiamento l'Arbitro dovrà confermare il risultato ottenuto; ma l'Arbitro è tenuto a considerarla spiegazione sbagliata, anziché licita sbagliata, in assenza di evidenza del contrario). Sud non deve correggere la spiegazione di Nord (o notificarla all'Arbitro) immediatamente, e non ha la responsabilità di farlo nemmeno in seguito.

In entrambi gli esempi Sud, avendo ascoltato la spiegazione di Nord, sa che la sua propria licita di 2♦ è stata male interpretata. Questa conoscenza è una "informazione non autorizzata" (vedi art. 16A), e pertanto Sud deve stare molto attento a non basare le sue azioni successive su questa informazione (se lo fa, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale). Per esempio, se Nord replica con 2 Senz'Atout, Sud ha l'informazione non autorizzata che questa licita nega meramente il possesso di una quarta maggiore; ma Sud ha la responsabilità di agire come se Nord avesse fatto un forte tentativo di manche a fronte di una risposta debole, mostrando valori massimi

ARTICOLO 76 - SPETTATORI

A. Condotta durante la licitazione o il gioco

Una sola mano

Uno spettatore non deve guardare le carte di più di un giocatore, a meno che non gli venga permesso.

Reazione personale

Uno spettatore non deve manifestare alcuna reazione per le dichiarazioni o giocate mentre la mano è ancora in corso.

Manierismi o rilievi

Durante il turno, uno spettatore dovrebbe astenersi da manierismi o rilievi di qualsiasi genere (compresa la conversazio-

ARTICOLO 76 – SPETTATORI

A. Controllo

1. Gli spettatori che si trovino nell'area di gioco sono soggetti al controllo dell'Arbitro nell'ambito dei regolamenti della competizione.

2. La Regulating Authority, e gli Organizzatori della Competizione, i quali rendano disponibili mezzi per la trasmissione elettronica del gioco in tempo reale, possono stabilire i termini attraverso i quali tali trasmissioni vengano viste, e prescrivere per chi osservi una condotta accettabile (un osservatore non può comunicare con un giocatore nel corso di una sessione nella quale quest'ultimo stia giocando).

B. Al Tavolo

ne con un giocatore).
Considerazione per i giocatori
Uno spettatore non deve in alcun modo disturbare i giocatori.

B. Partecipazione dello spettatore

Lo spettatore non può richiamare l'attenzione su nessuna irregolarità o errore, né esprimersi su domande inerenti questioni di fatto o di legge, tranne che su richiesta dell'Arbitro.

1. Uno spettatore non può guardare le carte di più di un giocatore, a meno che non gli venga permesso dal regolamento.

2. Uno spettatore non deve manifestare alcuna reazione per le licite o giocate mentre la mano è ancora in corso.

3. Durante un turno, uno spettatore dovrebbe astenersi da manierismi o rilievi di qualsiasi genere e deve obbligatoriamente evitare di conversare con un giocatore.

4. Uno spettatore non deve conversare o in alcun modo disturbare un giocatore.

5. Uno spettatore che si trovi al tavolo non deve attirare l'attenzione su alcun aspetto del gioco.

C. Partecipazione

1. Uno spettatore può parlare in merito a fatti o questioni relative all'applicazione di disposizioni del Codice, nell'ambito dell'area di gioco⁴⁶, solo quando gli venga richiesto di farlo dall'Arbitro.

2. La Regulating Authority e gli Organizzatori della Competizione possono specificare in che modo far fronte ad irregolarità causate da spettatori.

D. Status

Ogni persona che si trovi nell'area di gioco⁴⁶, che non sia un giocatore o un ufficiale di gara, ha lo status di spettatore, a meno che l'Arbitro non disponga diversamente.

⁴⁶ L'area di gioco include ogni parte dei luoghi dove un giocatore può venire a trovarsi nel corso della sessione alla quale sta partecipando. Può essere oggetto di ulteriore precisazione per il tramite del regolamento

ARTICOLO 77 - TABELLA DEI PUNTEGGI DEL BRIDGE

PUNTI PRESA

Registrati dalla linea del dichiarante se il contratto è mantenuto.

SE L'ATOUT È ♣ ♦ ♥ ♠

Per ogni presa oltre alla sesta dichiarata e realizzata

Non contrata	20	20	30	30
Contrata	40	40	60	60
Surcontrata	80	80	120	120

IN UN CONTRATTO A SENZ'ATOUT

Per la prima presa oltre la sesta dichiarata e realizzata

Non contrata	40
Contrata	80
Surcontrata	160

Per ogni presa addizionale

Non contrata	30
Contrata	60
Surcontrata	120

Un punteggio in prese pari a 100 o più punti, realizzato in una mano, rappresenta una MANCHE

Un punteggio in prese di meno di 100 punti rappresenta un PARZIALE

PUNTI PREMIO

Registrati dal partito del dichiarante

SLAM

Per la realizzazione di uno slam

Non Vulnerabile Vulnerabile

Piccolo Slam (12 prese) dichiarato e fatto 500 750

Grande Slam (tutte e 13 le prese) di-

ARTICOLO 77 - TABELLA DEI PUNTEGGI DEL BRIDGE

PUNTI PRESA

Registrati dalla linea del dichiarante se il contratto è mantenuto.

SE L'ATOUT È ♣ ♦ ♥ ♠

Per ogni presa oltre alla sesta dichiarata e realizzata

Non contrata	20	20	30	30
Contrata	40	40	60	60
Surcontrata	80	80	120	120

IN UN CONTRATTO A SENZ'ATOUT

Per la prima presa oltre la sesta dichiarata e realizzata

Non contrata	40
Contrata	80
Surcontrata	160

Per ogni presa addizionale

Non contrata	30
Contrata	60
Surcontrata	120

Un punteggio in prese pari a 100 o più punti, realizzato in una mano, rappresenta una MANCHE

Un punteggio in prese di meno di 100 punti rappresenta un PARZIALE

PUNTI PREMIO

Registrati dal partito del dichiarante

SLAM

Per la realizzazione di uno slam

Non Vulnerabile Vulnerabile

Piccolo Slam (12 prese) dichiarato e fatto 500 750

Grande Slam (tutte e 13 le prese) di-

chiarato e fatto 1000			1500
PRESE SUPPLEMENTARI			
Per ogni PRESA SUPPLEMENTARE			
	Non Vulnerabile	Vulnerabile	
(prese realizzate in eccesso rispetto al contratto)			
Non contrata	Il valore dei punti presa	Il valore dei punti	
Contrata	100	200	
Surcontrata	200	400	
PREMI PER CONTRATTI PARZIALI E DI MANCHE MANTENUTI			
Per la realizzazione di una MANCHE vulnerabile 500			
Per la realizzazione di una MANCHE non vulnerabile 300			
Per la realizzazione di un qualunque PARZIALE 50			
Per il mantenimento di un qualunque contratto contratto ma non surcontratto 50			
Per il mantenimento di un qualunque contratto surcontratto 100			
<i>PENALITÀ PER PRESE DI CADUTA</i>			
Registrate dagli avversari del dichiarante se il contratto non viene mantenuto			
PRESE DI CADUTA			
Prese che il dichiarante manca di realizzare rispetto al suo contratto			
	Non Vulnerabile	Vulnerabile	
Per la prima presa in meno			
Non contrata	50	100	
Contrata	100	200	
Surcontrata	200	400	
Per ciascuna ulteriore presa in meno			
Non contrata	50	100	
Contrata	200	300	

chiarato e fatto 1000			1500
PRESE SUPPLEMENTARI			
Per ogni PRESA SUPPLEMENTARE			
	Non Vulnerabile	Vulnerabile	
(prese realizzate in eccesso rispetto al contratto)			
Non contrata	Il valore dei punti presa	Il valore dei punti	
Contrata	100	200	
Surcontrata	200	400	
PREMI PER CONTRATTI PARZIALI E DI MANCHE MANTENUTI			
Per la realizzazione di una MANCHE vulnerabile 500			
Per la realizzazione di una MANCHE non vulnerabile 300			
Per la realizzazione di un qualunque PARZIALE 50			
Per il mantenimento di un qualunque contratto contratto ma non surcontratto 50			
Per il mantenimento di un qualunque contratto surcontratto 100			
<i>PENALITÀ PER PRESE DI CADUTA</i>			
Registrate dagli avversari del dichiarante se il contratto non viene mantenuto			
PRESE DI CADUTA			
Prese che il dichiarante manca di realizzare rispetto al suo contratto			
	Non Vulnerabile	Vulnerabile	
Per la prima presa in meno			
Non contrata	50	100	
Contrata	100	200	
Surcontrata	200	400	
Per ciascuna ulteriore presa in meno			
Non contrata	50	100	
Contrata	200	300	

Surcontrata	400	600
Penalità addizionale per la quarta ed ogni ulteriore presa in meno		
Non contrata	0	0
Contrata	100	0
Surcontrata	200	0

Qualora tutti e quattro i giocatori passino (vedi Articolo 22) ciascuna delle due linee si accrediterà il punteggio di 0.

ARTICOLO 78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Calcolo del punteggio in Matchpoint

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in matchpoint, ad ogni concorrente, per risultati realizzati da diversi concorrenti che abbiano giocato lo stesso board, in base alla comparazione con i risultati conseguiti nello stesso board da altri concorrenti, viene assegnato il seguente punteggio: due unità di punteggio (matchpoint o mezzi matchpoint) per ogni risultato inferiore a quello realizzato dal concorrente, una unità di punteggio per ogni risultato uguale e zero unità di punteggio per ogni risultato superiore.

Calcolo del punteggio in International Match Point

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in international matchpoint, in ogni board la differenza in total point fra due risultati comparati viene convertita in IMPs secondo la seguente tabella.

Differenza in punti	IMPs
20-40	1
50-80	2

Surcontrata	400	600
Penalità addizionale per la quarta ed ogni ulteriore presa in meno		
Non contrata	0	0
Contrata	100	0
Surcontrata	200	0

Qualora tutti e quattro i giocatori passino (vedi Articolo 22) ciascuna delle due linee si accrediterà il punteggio di 0.

ARTICOLO 78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

A. Calcolo del punteggio in Matchpoint

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in matchpoint, ad ogni concorrente, per risultati realizzati da diversi concorrenti che abbiano giocato lo stesso board, in base alla comparazione con i risultati conseguiti nello stesso board da altri concorrenti, viene assegnato il seguente punteggio: due unità di punteggio (matchpoint o mezzi matchpoint) per ogni risultato inferiore a quello realizzato dal concorrente, una unità di punteggio per ogni risultato uguale e zero unità di punteggio per ogni risultato superiore.

B. Calcolo del punteggio in International Match Point

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in international matchpoint, in ogni board la differenza in total point fra due risultati comparati viene convertita in IMPs secondo la seguente tabella.

Differenza in punti	IMPs
---------------------	------

90-120	3
130-160	4
170-210	5
220-260	6
270-310	7
320-360	8
370-420	9
430-490	10
500-590	11
600-740	12
750-890	13
900-1090	14
1100-1290	15
1300-1490	16
1500-1740	17
1750-1990	18
2000-2240	19
2250-2490	20
2500-2990	21
3000-3490	22
3500-3990	23
4000 o più	24

Calcolo del punteggio in Total Point

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in total point, ad ogni concorrente viene attribuito il totale netto in total point di tutti i board giocati.

Metodi speciali di calcolo del punteggio

È consentito l'uso di particolari metodi di calcolo del punteggio, se approvati dall'organizzazione responsabile. Prima della gara l'organizzazione responsabile dovrebbe pubblicare le regole della gara medesima, dettagliando le modalità di partecipazione, i metodi di calcolo del punteggio, il metodo di determinazione dei vincitori, le modalità di spareggio, e simila-

20-40	1
50-80	2
90-120	3
130-160	4
170-210	5
220-260	6
270-310	7
320-360	8
370-420	9
430-490	10
500-590	11
600-740	12
750-890	13
900-1090	14
1100-1290	15
1300-1490	16
1500-1740	17
1750-1990	18
2000-2240	19
2250-2490	20
2500-2990	21
3000-3490	22
3500-3990	23
4000 o più	24

C. Calcolo del punteggio in Total Point

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in total point, ad ogni concorrente viene attribuito il totale netto in total point di tutti i board giocati.

D. Regolamento della Gara

Qualora approvato dalla Regulating Authority, può essere adottato un diverso metodo di calcolo del punteggio (per esempio riguardo alla conversione in Victory Point). L'Organizzatore della Competizione dovrà rendere noto prima della manifestazione uno specifico Regolamento della Gara. Questo dovrà recare in dettaglio le condizioni per iscri-

ri.

ARTICOLO 79 - PRESE VINTE

A. Accordo sulle prese vinte

Il numero delle prese vinte dovrà essere accordato prima che tutte e quattro le mani siano riposte nel board.

B. Disaccordo sulle prese vinte

Se successivamente si crea un disaccordo, è obbligatorio chiamare l'Arbitro. Non è garantito alcun incremento di punteggio a meno che l'Arbitro non sia chiamato prima che il turno finisca, come specificato nell'art. 8 (ma i dispositivi degli artt. 69 e 71 possono annullare questo provvedimento nel caso di un'acquiescenza o di una concessione).

C. Errore nel punteggio

Un errore di calcolo o di inserimento di un risultato già concordato, commesso sia da un giocatore che da un addetto al calcolo dei risultati, può essere corretto fino allo spirare del periodo di tempo specificato dall'organizzazione responsabile. A meno che l'organizzazione responsabile non specifichi³² un tempo maggiore (può essere specificato un tempo inferiore

versi, il metodo di calcolo del punteggio, le modalità attraverso le quali vengano determinati i vincitori, come vengano risolti gli ex aequo, e similari. Il Regolamento non deve essere in conflitto con articoli del Codice e con prevalenti regole generali⁴⁷, e dovrà incorporare ogni qualsiasi informazione che sia stata oggetto di una specifica da parte della Regulating Authority. Esso deve essere reso disponibile per i concorrenti.

⁴⁷ Come è il caso, ad esempio, delle Norme Integrative (N.d.T.).

ARTICOLO 79 - PRESE VINTE

A. Accordo sulle prese vinte

1. Il numero delle prese vinte dovrà essere accordato prima che tutte e quattro le mani siano riposte nel board.

2. Un giocatore non deve accettare consapevolmente né un punteggio che sia conseguenza di una presa che la propria linea non abbia vinto, né la concessione di una presa che i suoi avversari non potrebbero perdere.

B. Disaccordo sulle prese vinte

Se successivamente si crea un disaccordo, deve essere chiamato l'Arbitro, quindi:

1. L'Arbitro determina se ci sia stata una richiesta o una concessione e, se è così, trova applicazione l'Articolo 69.

2. Nel caso il punto 1 non trovi applicazione, l'Arbitro decide quale sia il punteggio da registrare. Se l'Arbitro non viene chiamato prima che termini il round, egli prende una decisione, in accordo con il punto C seguente o con l'Articolo 87, se applicabile, ma non vi sarà alcun obbligo di incrementare il punteggio di una linea.

se necessario per quel particolare tipo di gara) questo periodo per le correzioni scade 30 minuti dopo che il punteggio ufficiale sia stato reso disponibile per l'ispezione.

32 Può essere stabilito un periodo più breve quando lo richieda la speciale natura della competizione.

CAPITOLO IX Il Comitato Organizzatore Del Torneo

ARTICOLO 80 - ORGANIZZAZIONE RESPONSABILE

L'Organizzazione responsabile che abbia la conduzione di una gara regolamentata da questo Codice ha i seguenti doveri e poteri:

A. Arbitro

nominare l'Arbitro della manifestazione. Se non vi è Arbitro di gara, i giocatori devono assegnare ad uno di loro stessi il compito di adempiere alle sue funzioni.

B. Preparativi

preparare in precedenza il necessario per la gara, ivi incluse le sale da gioco e l'attrezzatura.

C. Data e orario delle sessioni

C. Errore nel punteggio

1. Un errore nel calcolo o nella registrazione di un risultato concordato, commesso sia da un giocatore sia da un addetto ai risultati, può essere corretto fino alla scadenza del periodo di tempo specificato dall'Organizzatore della Competizione. A meno che l'Organizzatore della Competizione non specifichi un tempo maggiore ⁴⁸, questo periodo per le correzioni scade 30 minuti dopo che il punteggio ufficiale sia stato reso disponibile per il controllo.

I Regolamenti possono prevedere casi nei quali un errore di segnatura possa essere corretto oltre il termine del Periodo per le Correzioni, qualora l'Arbitro e l'Organizzatore della Competizione siano entrambi persuasi oltre ogni ragionevole dubbio che la registrazione fosse erronea.

48 Può essere stabilito un periodo più breve quando lo richieda la speciale natura della competizione

ARTICOLO 80 – REGOLAMENTI E ORGANIZZAZIONE

A. La Regulating Authority

1. La Regulating Authority, secondo questo Codice, è:

(a) per quanto riguarda i propri tornei e competizioni a carattere mondiale, la World Bridge Federation;

(b) le rispettive Autorità di Zona per tornei e competizioni che si svolgano sotto la loro egida;

(c) per ogni altro torneo o competizione l'Organizzazione Nazionale di Bridge nel cui territorio si svolge il torneo.

2. La Regulating Authority ha le responsabilità ed i poteri asse-

<p>stabilire la data e l'orario di ogni sessione.</p> <p>D. <i>Modalità di partecipazione</i> fissare le modalità di partecipazione alla gara.</p> <p>E. <i>Speciali condizioni</i> stabilire speciali modalità per la licita ed il gioco (come dichiarazioni per iscritto, bidding boxes, sipari - ed in quest'ultimo caso possono essere sospese le penalità per azioni non trasmesse dall'altro lato del sipario).</p> <p>F. <i>Regolamenti supplementari</i> Pubblicare od annunciare regolamenti supplementari a, ma non in conflitto con, questo Codice.</p> <p>G. <i>Appelli</i> Organizzarsi in maniera tale che gli appelli possano essere ascoltati.</p>	<p>gnati ad essa nell'ambito di questo Codice.</p> <p>3. La Regulating Authority può delegare i suoi poteri (mantenendo la responsabilità ultima in merito al loro esercizio) o può attribuirli (nel qual caso essa è sollevata da ulteriori responsabilità in merito al loro esercizio).</p> <p>B. <i>L'Organizzatore del Torneo</i></p> <p>1. La Regulating Authority può riconoscere un'entità, denominata "L'Organizzatore del Torneo" la quale, soggetta alle specifiche della Regulating Authority e a questo Codice, è responsabile della preparazione e dell'organizzazione di un torneo o di un evento. I doveri e i poteri dell'Organizzatore del Torneo possono essere delegati, ma la responsabilità riguardo al loro espletamento viene mantenuta. La Regulating Authority e l'Organizzatore del Torneo possono essere lo stesso soggetto.</p> <p>2. I doveri e i poteri dell'Organizzatore del Torneo includono:</p> <p>(a) la designazione dell'Arbitro. Se non c'è nessun Arbitro specificamente designato i giocatori dovrebbero indicare una persona che ne svolga le funzioni;</p> <p>(b) lo svolgimento dei preparativi per il torneo, ivi inclusa la sede di gara, l'equipaggiamento, e ogni altra necessità logistica;</p> <p>(c) lo stabilire data ed orari di ciascuna sessione;</p> <p>(d) lo stabilire le modalità di iscrizione;</p> <p>(e) lo stabilire le modalità di licitazione e di gioco in osservanza con questo Codice, insieme ad ogni modalità particolare</p>
--	---

CAPITOLO X
Arbitro Del Torneo
SEZIONE 1
RESPONSABILITÀ

ARTICOLO 81 - DOVERI E POTERI

Ruolo ufficiale

L'Arbitro è il rappresentante ufficiale dell'organizzazione responsabile.

Restrizioni e responsabilità

Conduzione tecnica

(come, ad esempio, il giocare con i sipari – quanto previsto in merito a rettifiche di azioni non trasmesse attraverso il sipario può essere oggetto di variazione);

(f) l'annunciare un regolamento supplementare a questo Codice, ma non in conflitto con esso;

(g) i. il provvedere alla designazione di eventuali assistenti che possano essere necessari a supportare l'Arbitro;

ii. designare ulteriori membri dello staff e definire i loro doveri e responsabilità;

(h) il predisporre⁴⁹ l'accettazione e la registrazione delle iscrizioni.

(i) lo stabilire adeguate regole di gioco ed annunciarle ai concorrenti.

(j) l'organizzazione⁴⁹ della raccolta dei moduli di punteggio, l'elaborazione dei risultati e la loro archiviazione ufficiale.

(k) La disposizione di adeguate condizioni per lo svolgimento degli appelli, secondo il dettato dell'Articolo 93.

(l) qualunque altro potere e dovere conferito da questo Codice.

49 In certi ambiti è del tutto normale che l'Arbitro si assuma la responsabilità di alcuni, o tutti, i compiti qui assegnati all'Organizzatore del Torneo.

ARTICOLO 81 – L'ARBITRO

A. Ruolo ufficiale

L'Arbitro è il rappresentante ufficiale dell' Organizzatore del Torneo.

B. Restrizioni e responsabilità

1. L'Arbitro è responsabile della conduzione tecnica in loco della

L'Arbitro è responsabile della conduzione tecnica della manifestazione.

Osservanza delle leggi e dei regolamenti

L'Arbitro deve agire nell'ambito di questo Codice e dei regolamenti supplementari stabiliti dall'organizzazione responsabile.

C. Doveri e poteri dell'Arbitro

I doveri e poteri dell'Arbitro normalmente comprendono:

Assistenti

nominare assistenti, nella giusta misura, per sostituirlo nell'esercizio dei suoi doveri.

Iscrizioni

accettare le iscrizioni e stilare un elenco degli iscritti.

Condizioni del gioco

stabilire le adeguate modalità di gioco e comunicarle ai concorrenti.

Disciplina

mantenere la disciplina e assicurare un ordinato procedere del gioco.

Codice

amministrare ed interpretare questo Codice ed informare i giocatori dei loro diritti e delle loro relative responsabilità.

Errori

rettificare qualsiasi errore od irregolarità della quale venga a conoscenza in qualsiasi maniera, entro i termini di tempo per le correzioni stabiliti in accordo con l'art. 79C.

Penalità

assegnare le penalità quando applicabili.

Condonare penalità

condonare penalità, a sua discrezione, su richiesta della linea innocente.

Contenziosi

comporre i contenziosi; se del caso, riferire la materia all'

manifestazione. Egli ha il potere di ovviare a qualunque omissione da parte dell'Organizzatore del Torneo.

2. L'Arbitro applica, ed è tenuto ad agire entro i loro limiti, questo Codice ed i Regolamenti supplementari che siano stati adottati grazie all'autorità conferita da questo Codice.

C. Doveri e poteri dell'Arbitro

L'Arbitro (e non i giocatori) ha la responsabilità di rettificare irregolarità e risarcire danneggiamenti. I doveri e i poteri dell'Arbitro normalmente includono anche quanto segue:

1. mantenere la disciplina e assicurare un ordinato procedere del gioco;

2. amministrare ed interpretare questo Codice ed informare i giocatori dei loro diritti e delle loro relative responsabilità;

3. rettificare qualsiasi errore od irregolarità della quale venga a conoscenza in qualsiasi maniera, entro i termini di tempo per le correzioni stabiliti in accordo con l'Articolo 79C;

4. stabilire le rettifiche quando esse siano applicabili, ed esercitare i poteri assegnatigli negli Articoli 90 e 91;

5. condonare a buona ragione rettifiche, a propria discrezione, su richiesta della linea innocente;

6. comporre i contenziosi;

7. riferire qualunque materia ad un organo appropriato;

8. trasmettere i risultati per la loro registrazione ufficiale se così richiesto dall'Organizzatore del Torneo, ed occuparsi di qualunque altra competenza a lui delegata dall'Organizzatore del Tor-

organo appropriato.

Score

raccogliere gli score ed inserire i risultati.

Rapporti

consegnare i risultati all'organizzazione responsabile per la loro registrazione ufficiale.

D. Delega dei poteri

L'Arbitro può delegare qualunque dei doveri elencati nella lettera "C" precedente ad assistenti, ma non è per questo sollevato dalla responsabilità per il loro corretto agire.

ARTICOLO 82 - RETTIFICA DI ERRORI DI PROCEDURA

A. Doveri dell'Arbitro

È dovere dell'Arbitro rettificare errori di procedura e mantenere lo svolgimento della gara in una maniera che non sia contraria a questo Codice.

B. Rettifica dell'errore

Per rettificare un errore di procedura l'Arbitro può:

Attribuire un punteggio arbitrare
attribuire un punteggio arbitrare come permesso da questo Codice.

Specificare il momento di giocare

richiedere o posporre il gioco di un board.

C. Errore dell'Arbitro

Se l'Arbitro ha preso una decisione che egli stesso, o l'Arbitro Capo, stabiliscono essere stata errata, e se non vi è rettifica che possa permettere che il board venga registrato come di norma, dovrà attribuirà un punteggio arbitrare, considerando a questo fine entrambe le

neo.

D. Delega dei doveri

L'Arbitro può delegare qualunque dei suoi doveri ad assistenti, ma non è per questo sollevato dalla responsabilità per il loro corretto espletamento.

ARTICOLO 82 - RETTIFICA DI ERRORI DI PROCEDURA

A. Doveri dell'Arbitro

È responsabilità dell'Arbitro rettificare errori di procedura e garantire lo svolgimento della gara in una maniera che non sia contraria a questo Codice.

B. Rettifica di un errore

Per rettificare un errore di procedura l'Arbitro può:

1. assegnare un punteggio arbitrare come permesso da questo Codice.

2. richiedere, posporre o cancellare il gioco di un board.

3. esercitare un qualunque altro potere conferitogli da questo Codice.

C. Errore dell'Arbitro

Qualora sia vi sia stato un intervento arbitrare che l'Arbitro successivamente determini erroneo, e se non vi è rettifica che possa permettere che il board venga registrato normalmente, egli dovrà attribuire un punteggio arbitrare, considerando a questo scopo entrambe le linee quali innocenti.

linee come innocenti.

ARTICOLO 83 - NOTIFICA DEL DIRITTO DI APPELLO

Se l'Arbitro ritiene che sia possibile una revisione di una sua decisione su un punto di fatto, o nell'esercizio dei suoi poteri discrezionali (come quando attribuisca un punteggio arbitrale secondo l'art. 12), dovrà informare un concorrente del suo diritto ad appellarsi, o potrà riferire direttamente la materia ad un appropriato comitato.

SEZIONE 2

DECISIONI

ARTICOLO 84 - DECIDERE SULLA BASE DI FATTI CONCORDATI

Quando l'Arbitro sia chiamato a decidere su un punto di legge o di regolamentazione nell'ambito della quale i fatti siano concordati, dovrà decidere come segue:

- A. *Nessuna penalità*
Se il Codice non prevede alcuna penalità, e non è per lui il caso di esercitare i suoi poteri discrezionali, istruisce i giocatori a continuare con la licitazione o il gioco.
- B. *Penalità previste dal Codice*
Se il caso è chiaramente coperto da un articolo del Codice che specifica una penalità per l'irregolarità commessa, egli assegna detta penalità e verifica che sia pagata.
- C. *Opzione del giocatore*
Se il Codice offre al giocatore una scelta fra penalità, l'Arbitro spiega le opzioni e verifica che una penalità sia scelta e pagata.
- D. *Opzioni dell'Arbitro*

ARTICOLO 83 - NOTIFICA DEL DIRITTO DI APPELLO

Qualora l'Arbitro ritenga che sia ben possibile una revisione di una sua decisione, come nel caso di indagini su fatti, o nell'esercizio dei suoi poteri discrezionali, dovrà informare un concorrente del suo diritto ad appellarsi, o potrà riferire la questione ad un appropriato comitato.

ARTICOLO 84 - DECISIONI SU FATTI CONCORDATI

Quando l'Arbitro sia chiamato a decidere su un punto di legge o di regolamentazione e i relativi fatti siano concordati, egli opera nel modo seguente:

- A. *Nessuna rettifica*
Qualora il Codice non preveda alcuna rettifica, e non vi sia margine per esercitare i propri poteri discrezionali, istruisce i giocatori di procedere con la licitazione o il gioco.
- B. *Il Codice prevede una rettifica*
Se il caso è chiaramente trattato da un articolo del Codice che preveda una rettifica per l'irregolarità, egli stabilisce detta rettifica e verifica che essa venga messa in atto.
- C. *Opzioni del giocatore*
Se il Codice offre a un giocatore una scelta tra varie rettifiche, l'Arbitro spiega le opzioni e si assicura che la scelta sia messa in atto.

Se il Codice dà all'Arbitro la possibilità di scegliere fra una specifica penalità e l'attribuzione di un punteggio arbitrale, egli farà il possibile per ristabilire l'equità, risolvendo qualunque punto dubbio in favore della linea innocente.

E. Penalità discrezionali

Se è stata commessa un'irregolarità per la quale il Codice non prevede penalità, l'Arbitro attribuisce un punteggio arbitrale se vi è anche solo una ragionevole possibilità che la linea innocente sia stata danneggiata, notificando alla linea colpevole il suo diritto ad appellarsi (vedi art. 81C9).

ARTICOLO 85 - DECISIONI RELATIVE A FATTI CONTESTATI

Quando l'Arbitro sia chiamato a giudicare su un punto di legge, o di regolamentazione, nell'ambito del quale i fatti non siano concordati, dovrà decidere come segue:

Decisione dell'Arbitro

Se l'Arbitro è soddisfatto di aver accertato i fatti, egli deciderà in accordo con l'art. 84.

Fatti non determinati

Se l'Arbitro non riesce ad accertare come si sono svolti i fatti con sua piena soddisfazione, dovrà prendere una decisione che permetta al gioco di continuare, e dovrà notificare ai giocatori il loro diritto ad appellarsi.

**SEZIONE 3
CORREZIONE DELLE IRREGOLARITÀ**

ARTICOLO 86 - NEI TORNEI A SQUADRE

D. Opzioni dell'Arbitro

L'Arbitro decide ogni punto dubbio in favore della linea innocente. Egli persegue lo scopo di ristabilire l'equità. Se, a suo giudizio, è probabile che una linea innocente sia stata danneggiata da un'irregolarità per la quale non sia prevista alcuna rettifica in questo Codice, egli modifica il risultato (vedi Articolo 12).

ARTICOLO 85 - DECISIONI RELATIVE A FATTI CONTESTATI

Quando l'Arbitro sia chiamato a giudicare su un punto di legge, o di regolamentazione, in un caso nel quale i fatti non siano concordati tra le parti, egli procede come segue:

A. Decisione dell'Arbitro

1. Nello stabilire i fatti l'Arbitro dovrà basare il proprio giudizio su basi probabilistiche, vale a dire in accordo al diverso peso delle prove che è stato in grado di raccogliere.

2. Se l'Arbitro è quindi soddisfatto di aver accertato i fatti, egli deciderà come stabilito nell'Articolo 84.

B. Fatti non determinati

Se l'Arbitro non ha la possibilità di accertare come si siano svolti i fatti con propria piena soddisfazione, egli prenderà una decisione che comunque permetta al gioco di continuare.

ARTICOLO 86 - NEI TORNEI A SQUADRE O SIMILI

A. Punteggio medio nel gioco a IMP

Quando l'Arbitro scelga di attribuire un punteggio arbitrale artificiale di mano sopramedia o mano sottomedia negli incontri a squadre, tale punteggio sarà di più 3 IMPs o meno 3 IMPs rispettivamente.

B. Punteggi non bilanciati, incontri ad eliminazione diretta.

Quando l'Arbitro attribuisca punteggi arbitrali non bilanciati (vedi art. 12C) negli incontri ad eliminazione diretta, il punteggio di ciascun concorrente nella mano verrà calcolato separatamente. La media dei due punteggi verrà quindi assegnata ad entrambi i contendenti.

C. Board sostitutivo

L'Arbitro non dovrà esercitare l'autorità conferitagli dall'art. 6 di ordinare la nuova distribuzione di un board, quando un concorrente possa essere a conoscenza del risultato finale dell'incontro senza quel board. Egli attribuirà invece un punteggio arbitrale.

A. Punteggio medio nel gioco a IMP

Quando l'Arbitro scelga di attribuire un punteggio arbitrale artificiale di mano sopramedia o mano sottomedia con punteggio in IMP, tale punteggio sarà di più 3 IMP o meno 3 IMP rispettivamente. Comunque soggetto all'approvazione della Regulating Authority, questo punto può essere modificato a cura dell'Organizzatore del Torneo.

B. Punteggi non bilanciati, incontri ad eliminazione diretta.

Quando l'Arbitro assegni punteggi arbitrali non bilanciati (vedi Articolo 12C) in incontri ad eliminazione diretta, il punteggio nel board di ciascun concorrente verrà calcolato separatamente. La media dei due punteggi verrà quindi assegnata a ciascuno dei contendenti.

C. Board sostitutivo

L'Arbitro non dovrà esercitare l'autorità conferitagli dall'Articolo 6 di ordinare la nuova distribuzione di un board, quando un concorrente potrebbe essere a conoscenza del risultato finale dell'incontro senza quel board. In luogo della redistribuzione, egli attribuirà un punteggio arbitrale.

D. Risultato ottenuto all'altro tavolo

Nel gioco a squadre, quando l'Arbitro assegni un punteggio arbitrale (tranne le assegnazioni derivanti dall'applicazione dell'Articolo 6D2) e sia stato ottenuto un risultato⁵⁰ tra gli stessi contendenti ad un altro tavolo, egli può assegnare un punteggio arbitrale in IMPs o in total point (e dovrebbe agire in tal modo quando quel risultato appaia favorevole al partito innocente) .

⁵⁰ Qualora il gioco del board tra i due contendenti sia cominciato ad un altro tavolo, esso dovrà essere completato

ARTICOLO 87 - BOARD NON CONFORME

A. Definizione

Un board deve essere considerato non conforme se l'Arbitro determina che una o più carte erano erroneamente piazzate nel board, in maniera tale che i concorrenti il risultato dei quali avrebbe dovuto essere comparato non hanno giocato quel board nella stessa identica forma.

B. Calcolare il board non conforme

Per calcolare un board non conforme, l'Arbitro stabilisce il più accuratamente possibile quali punteggi siano stati ottenuti con il board nella sua forma corretta, e quali nella sua forma modificata. Su questa base dividerà i punteggi in due gruppi, e valuterà i punteggi dei due gruppi separatamente secondo quanto previsto dai regolamenti dell'organizzazione responsabile.

In qualche forma di competizione a squadre, l'organizzazione responsabile può prescrivere una nuova distribuzione (vedi art. 6).

SEZIONE 4 PENALITÀ

ARTICOLO 88 - ASSEGNARE PUNTI DI INDENNIZZO

Nelle manifestazioni a coppie o individuali, quando si renda necessario attribuire ad un concorrente innocente un punteggio arbitrario artificiale, senza che ci sia stata alcuna colpa, o scelta, da parte sua, a tale concorrente sarà attribuito un minimo del 60% dei matchpoint per lui disponibili in quel board, o la percentuale dei matchpoint che ha guadagnato nei

ARTICOLO 87 - BOARD NON CONFORME

A. Definizione

Un board deve essere considerato non conforme se l'Arbitro determina che una carta (o più di una) sia stata sistemata erroneamente nel board, o se determina che il distributore o la vulnerabilità differivano tra le riproduzioni del medesimo board, ed i concorrenti che avrebbero dovuto avere una comparazione del risultato non abbiano, per tale motivo, giocato il board in una identica forma.

B. Calcolare il punteggio per un board non conforme

Nel calcolare un board non conforme, l'Arbitro stabilisce il più accuratamente possibile quali punteggi siano stati ottenuti con il board nella sua forma corretta, e quali nella forma, o nelle forme, modificate. Su questa base egli divide i punteggi in due gruppi, e valuta i punteggi di ciascun gruppo separatamente secondo quanto previsto dal regolamento del torneo. (In assenza di uno specifico regolamento, l'Arbitro sceglie un proprio metodo e ne dà annuncio).

ARTICOLO 88 - ASSEGNARE PUNTI DI INDENNIZZO

Vedi Articolo 12C2

board di fatto giocati durante la sessione, se la percentuale stessa era maggiore del 60%

ARTICOLO 89 - PENALITÀ IN COMPETIZIONI INDIVIDUALI

Nelle manifestazioni individuali, l'Arbitro imporrà sia le penalità previste da questo Codice, che le prescrizioni che richiedono l'attribuzione di punteggi arbitrali, in modo paritario contro entrambi i componenti della linea colpevole, anche se possa essere responsabile dell'irregolarità solo uno degli stessi. Ma l'Arbitro, nell'assegnare un punteggio arbitrale, non dovrà attribuire punti di penalità procedurale contro il compagno del colpevole se, secondo lui, egli non sia in alcun modo responsabile dell'infrazione.

ARTICOLO 90 - PENALITÀ PROCEDUREALI

Autorità dell'Arbitro

L'Arbitro, oltre ad imporre le penalità previste da questo Codice, può assegnare anche penalità per qualsiasi infrazione che senza motivo ritardi od ostacoli il gioco, infastidisca gli altri concorrenti, violi la corretta procedura, o richieda l'attribuzione di un punteggio arbitrale ad un altro tavolo.

Infrazioni soggette a penalità

Le violazioni soggette a penalità comprendono, ma non si limitano a:

Ritardo

arrivo del concorrente dopo l'orario d'inizio stabilito.

Gioco lento

gioco lento ingiustificato da parte di un concorrente.

Discussioni ad alta voce

discussioni sulla licita, il gioco, o il risultato di un board, che

ARTICOLO 89 - RETTIFICHE IN COMPETIZIONI INDIVIDUALI

Vedi Articolo 12C3

ARTICOLO 90 - PENALITÀ PROCEDUREALI

A. Autorità dell'Arbitro

L'Arbitro, oltre a mettere in atto le rettifiche previste da questo Codice, può anche assegnare penalità procedurali per qualsiasi infrazione che senza motivo ritardi od ostacoli il gioco, infastidisca gli altri concorrenti, violi la corretta procedura, o richieda l'attribuzione di un punteggio arbitrale ad un altro tavolo.

B. Infrazioni soggette a penalità procedurali

I seguenti sono esempi di violazioni soggette a penalità procedurali (le violazioni possibili non sono però limitate a queste):

1. presentazione alla gara di un concorrente dopo l'orario d'inizio stabilito;

2. gioco ingiustificatamente lento da parte di un concorrente;

3. discussioni su licita, gioco o risultato di un board che possano essere percepite ad un altro

possano essere sentite ad un altro tavolo.

Comparazione degli score
comparazione non autorizzata degli score con un altro concorrente.

Toccare le carte di un altro
toccare o maneggiare carte che appartengono ad un altro giocatore.

Sistemazione errata delle carte nel board

sistemare una o più carte nella tasca sbagliata del board.

Errori di procedura

qualsiasi errore di procedura (come il mancato conteggio delle proprie carte, il gioco di un board sbagliato, ecc.) che richieda l'attribuzione di un punteggio arbitrario per qualsiasi concorrente.

Mancata osservanza

il mancare di osservare prontamente i regolamenti del torneo o qualsivoglia istruzione dell'Arbitro.

ARTICOLO 91 - PENALIZZARE O SOSPENDERE

Potere dell'Arbitro

Nell'adempimento delle sue funzioni relative al mantenere l'ordine e la disciplina, l'Arbitro è specificatamente investito del potere di assegnare penalità disciplinari in punti, o di sospendere un concorrente per la sessione in corso o parte di essa (la decisione dell'Arbitro presa nell'ambito di questa clausola è definitiva).

Diritto di squalificare

L'Arbitro è specificatamente investito del potere di squalificare un concorrente per giusta causa, ma in questo caso è soggetto all'approvazione del Comita-

tavolo;

4. comparazione non autorizzata dei punteggi con un altro concorrente;

5. toccare o maneggiare carte appartenenti ad un altro giocatore (vedi Articolo 7);

6. sistemare una o più carte in una tasca sbagliata del board;

7. errori di procedura (come il mancato conteggio delle proprie carte, il gioco di un board sbagliato, ecc.) che richiedano l'attribuzione di un punteggio arbitrario per un qualsiasi concorrente;

8. mancare di ottemperare prontamente ai regolamenti del torneo o a qualsivoglia istruzione dell'Arbitro.

ARTICOLO 91 - PENALIZZARE O SOSPENDERE

A. Poteri dell'Arbitro

Nell'adempimento delle sue funzioni relative al mantenere l'ordine e la disciplina, l'Arbitro è investito del potere di assegnare penalità disciplinari in punti, o di sospendere un concorrente per la sessione in corso o parte di essa. La decisione dell'Arbitro presa nell'ambito di questa clausola è definitiva, e non può essere modificata da un comitato di appello (vedi Articolo 93B3).

B. Diritto di squalificare

L'Arbitro è investito del potere di squalificare un concorrente per giusta causa, decisione che è soggetta all'approvazione dell'Organizzatore del Torneo.

to del Torneo o dell'organizzazione responsabile.

CAPITOLO XI Appelli

ARTICOLO 92 - DIRITTO AD APPELLARSI

Diritto del concorrente

Un concorrente od il suo capitano possono appellarsi perchè sia rivista una qualunque decisione dell'Arbitro presa al suo tavolo³³.

Tempo per l'appello

Il diritto di richiedere o di appellarsi ad una decisione dell'Arbitro spira 30 minuti dopo che il punteggio ufficiale sia stato reso disponibile per l'ispezione, a meno che l'organizzazione responsabile non abbia specificato un diverso periodo di tempo.

Come Appellarsi

Tutti gli appelli dovranno essere presentati tramite l'Arbitro.

Presenza dei reclamanti

Un appello non dovrà essere ascoltato salvo che siano presenti entrambi i componenti di una coppia (eccetto che nei tornei individuali), od il capitano di una squadra. Un componente assente sarà considerato come presente³⁴.

ARTICOLO 93 - PROCEDURA PER IL RECLAMO

ARTICOLO 92 - DIRITTO DI APPELLARSI

A. Diritto del concorrente

Un concorrente od il proprio capitano possono appellarsi al fine di veder riesaminata una qualunque decisione presa al tavolo dall'Arbitro. Qualsiasi appello di questo tipo, nel caso sia privo di consistente motivazione, può essere oggetto di una sanzione imposta dai Regolamenti.

B. Tempo per l'appello

Il diritto di richiedere una decisione dell'Arbitro o di appellarsi contro di essa scade 30 minuti dopo che il punteggio ufficiale sia stato reso disponibile per il controllo, a meno che l'Organizzatore del Torneo non abbia specificato un diverso periodo di tempo.

C. Come Appellarsi

Tutti gli appelli dovranno essere presentati tramite l'Arbitro.

D. Concorso dei reclamanti

Un appello non dovrà essere ascoltato a meno che

1. in una competizione a coppie, entrambi i membri della coppia concorrano alla presentazione dell'appello (ma nei tornei individuali un reclamante non ha bisogno del concorso del proprio compagno).

2. in una competizione a squadre il capitano della squadra concorra alla presentazione dell'appello.

ARTICOLO 93 - PROCEDURA PER IL RECLAMO

A. Non vi è Comitato di Appello

Se non è stato nominato un Comitato di Appello o se il Comitato di Appello non può riunirsi senza che questo disturbi l'ordinato svolgimento della manifestazione, l'Arbitro Capo ascolterà e deciderà tutti i reclami.

B. È disponibile il Comitato di Appello

L'appello concerne il Codice

L'Arbitro Capo ascolterà e deciderà su quella parte dell'appello che si riferisca solamente al Codice od ai regolamenti. Contro la sua decisione si potrà ricorrere al Comitato di Appello³⁵.

Tutti gli altri appelli

L'Arbitro Capo riferirà tutti gli altri appelli al Comitato di Appello³⁵ per le decisioni in merito.

Decisioni riguardo agli appelli

Nel giudicare gli appelli il Comitato di Appello³⁵ può esercitare tutti i poteri assegnati da questo Codice all'Arbitro, ma non può modificare le decisioni dell'Arbitro su un punto di legge o di regolamento, o nell'esercizio dei suoi poteri disciplinari. Il Comitato di Appello può raccomandare all'Arbitro di cambiare la sua decisione.

C. Appello all'Autorità Nazionale

Dopo che siano state esperite tutte le precedenti formalità, potrà essere presentato un ulteriore appello all'Autorità Nazionale.

33 L'organizzazione responsabile può stabilire delle penalità per appelli privi di merito.

34 Contumace. (N.d.T.).

35 Le organizzazioni di Zona¹⁰ possono stabilire diverse condizioni di appello nel caso di speciali competi-

A. Non vi è Comitato di Appello

L'Arbitro Responsabile ascolterà e deciderà in merito a tutti i reclami nel caso non vi sia un Comitato di Appello (o altro organo conforme ai disposti dell'Articolo 80B2(k)) oppure se tale entità non possa operare senza turbare l'ordinato svolgimento della manifestazione.

B. Il Comitato di Appello è disponibile

Se è disponibile un comitato di appello,

1. L'Arbitro Responsabile dovrà ascoltare e decidere su quella parte dell'appello che attenga solamente al Codice od ai regolamenti. Contro la sua decisione si potrà ricorrere al Comitato di Appello.

2. L'Arbitro Responsabile riferirà tutti gli altri appelli al Comitato di Appello per le decisioni in merito.

3. Nel giudicare gli appelli il comitato può esercitare tutti i poteri assegnati da questo Codice all'Arbitro, ad eccezione del fatto che esso non può modificare le decisioni dell'Arbitro Responsabile in merito a un punto di legge o di regolamento, o nell'esercizio dei suoi poteri disciplinari quali stabiliti dall'Articolo 91. (Il Comitato di Appello può però raccomandare all'Arbitro Responsabile di cambiare una decisione di quel tipo).

C. Ulteriore possibilità di Appello

1. Le Regulating Authority possono stabilire procedure per ulteriori appelli una volta che le procedure appena descritte siano state esaurite. Qualsiasi ulteriore appello di questo tipo, nel caso venga ritenuto privo di consistente motivazione, può essere oggetto di una sanzione imposta per regolamento.

zioni.

L'Arbitro Responsabile, o il Comitato di Appello, possono riportare un caso per successive considerazioni da parte della Regulating Authority. La Regulating Authority ha l'autorità di risolvere un qualunque problema in via definitiva.

3. (a) Nonostante i precedenti punti 1 e 2, quando sembri vitale per l'andamento della manifestazione, la Regulating Authority può attribuire la responsabilità di risolvere in forma definitiva qualunque appello ai Comitati di Appello delle manifestazione e, insieme alle parti in causa, è in quel caso soggetta al risultato conseguente.

(b) Previa debito avviso ai concorrenti la Regulating Authority può, a suo piacimento, autorizzare l'omissione o la modifica delle varie fasi di giudizio delle procedure di appello stabilite nell'ambito di questo Codice ⁵¹.

51 La Regulating Authority è responsabile del fatto che i propri atti debbano essere conformi a qualunque legge in ambito nazionale.