

# CODICE INTERNAZIONALE DEL BRIDGE DI GARA

[www.ScuolaBridgeMultimediale.it](http://www.ScuolaBridgeMultimediale.it)

Per la ricerca rapida degli articoli,  
aprire la sezione **SEGNALIBRI**  
(a sinistra del PDF).

## Indice generale

### CAPITOLO I - DEFINIZIONI

### CAPITOLO II - PRELIMINARI

- ART. 1 - IL MAZZO DI CARTE -RANGO DEI SEMI E DELLE CARTE
- ART. 2 - I BOARDS DI GARA
- ART. 3 - SISTEMAZIONE AI TAVOLI
- ART. 4 - ACCOPPIAMENTI
- ART. 5 - ASSEGNAZIONE DEI POSTI

### CAPITOLO III -PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

- ART. 6 - MESCOLATURA E DISTRIBUZIONE
- ART. 7 - CONTROLLO DEI BOARDS E DELLE CARTE
- ART. 8 - SEQUENZA DEI TURNI

### CAPITOLO IV - LEGGI GENERALI SULLE IRREGOLARITÀ

- ART. 9 - PROCEDURA A SEGUITO DI UNA IRREGOLARITÀ
- ART. 10 - IMPOSIZIONE DI PENALITÀ
- ART. 11 - PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITÀ
- ART. 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO (\*)
- ART. 13 - NUMERO ERRATO DI CARTE
- ART. 14 - CARTA MANCANTE
- ART. 15 - GIOCO DI UN ASTUCCIO SBAGLIATO
- ART. 16 - INFORMAZIONI NON AUTORIZZATE (\*)

### CAPITOLO V - LA LICITAZIONE

#### PARTE I – LA PROCEDURA CORRETTA

##### SEZIONE I - IL PERIODO DICHIARATIVO

- ART. 17 - DURATA DELLA LICITAZIONE
- ART. 18 - LICITE
- ART. 19 – I CONTRO ED I SURCONTRO
- ART. 20 - RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE CHIAMATE (\*)
- ART. 21 - CHIAMATA BASATA SU UNA INFORMAZIONE ERRATA

##### SEZIONE 2 -LA LICITA E' TERMINATA

- ART. 22 - PROCEDURA DOPO CHE LA LICITA E' TERMINATA

#### PARTE II - IRREGOLARITA' NELLA PROCEDURA

- ART. 23 - PASSO OBBLIGATO CHE DETERMINA DANNEGGIAMENTO

##### SEZIONE 1 -CARTA ESPOSTA DURANTE IL PERIODO LICITATIVO

- ART. 24 - CARTA ESPOSTA DURANTE IL PERIODO LICITATIVO

##### SEZIONE 2 -CAMBI DI CHIAMATE

- ART. 25 - CAMBI DI CHIAMATA LEGALI E ILLEGALI
- ART. 26 - CHIAMATA RITIRATA, PENALITÀ D'ATTACCO

##### SEZIONE 3 - LICITA INSUFFICIENTE

- ART. 27 – LICITA INSUFFICIENTE

#### **SEZIONE 4 -CHIAMATA FUORI TURNO**

- ART. 28 - CHIAMATE CONSIDERATE IN ROTAZIONE
- ART. 29 - PROCEDURA DOPO UNA CHIAMATA FUORI TURNO
- ART. 30 - PASSO FUORI TURNO
- ART. 31 - LICITA FUORI TURNO
- ART. 32 - CONTRO O SURCONTRO FUORI TURNO
- ART. 33 - CHIAMATE CONTEMPORANEE
- ART. 34 - CONSERVAZIONE DEL DIRITTO A CHIAMARE
- ART. 35 - CHIAMATA INAMMISSIBILE CONDONATA

#### **SEZIONE 5 - CHIAMATE INAMMISSIBILI**

- ART. 36 - CONTRO O SURCONTRO INAMMISSIBILI
- ART. 37 - CONDOTTA CHE VIOLA L'OBBLIGO A PASSARE
- ART. 38 - LICITA DI PIU' DI SETTE
- ART. 39 - CHIAMATA DOPO IL PASSO FINALE

#### **SEZIONE 6 – CONVENZIONI E ACCORDI**

- ART. 40 - INTESE FRA COMPAGNI

### **CAPITOLO VI -IL GIOCO**

#### **PARTE I - LA PROCEDURA**

##### **SEZIONE 1 - LA PROCEDURA CORRETTA**

- ART. 41 - INIZIO DEL GIOCO
- ART. 42 - DIRITTI DEL MORTO
- ART. 43 - LIMITAZIONI DEL MORTO (\*)
- ART. 44 - SEQUENZA E PROCEDURA DEL GIOCO
- ART. 45 - CARTA GIOCATO

##### **SEZIONE 2 - IRREGOLARITA' NELLA PROCEDURA**

- ART. 46 - INCOMPLETA O ERRONEA CHIAMATA DI UNA CARTA DEL MORTO
- ART. 47 - RITIRO DI UNA CARTA GIOCATO

#### **PARTE II -CARTA PENALIZZATA**

- ART. 48 - ESPOSIZIONE DELLE CARTE DEL DICHIARANTE
- ART. 49 - ESPOSIZIONE DELLE CARTE DI UN DIFENSORE
- ART. 50 - DISPOSIZIONI PER UNA CARTA PENALIZZATA
- ART. 51 - DUE O PIU' CARTE PENALIZZATE (\*)
- ART. 52 - MANCATO ATTACCO O GIOCO DI UNA CARTA PENALIZZATA

#### **PARTE III - ATTACCHI E GIOCATE IRREGOLARI**

##### **SEZIONE 1 - ATTACCO FUORI TURNO**

- ART. 53 - ATTACCO FUORI TURNO ACCETTATO
- ART. 54 - ATTACCO INIZIALE A CARTA SCOPERTA FUORI TURNO
- ART. 55 - ATTACCO FUORI TURNO DEL DICHIARANTE
- ART. 56 - ATTACCO FUORI TURNO DEL DIFENSORE

##### **SEZIONE 2 - ALTRI ATTACCHI O GIOCATE IRREGOLARI**

- ART. 57 - ATTACCO O GIOCATO PREMATURA DI UN DIFENSORE
- ART. 58 - ATTACCHI O GIOCATE SIMULTANEE
- ART. 59 - IMPOSSIBILITA' DI ATTAC. O GIOCARE COME RICHIESTO
- ART. 60 - GIOCO DOPO UNA GIOCATO ILLEGALE

##### **SEZIONE 3 – LA RENONCE**

- ART. 61 –IL MANCARE DI RISPONDERE A COLORE
- ART. 62 - CORREZIONE DELLA RENONCE
- ART. 63 - CONSUMAZIONE DELLA RENONCE
- ART. 64 - PROCEDURA DOPO LA CONSUMAZIONE DI UNA RENONCE

## **PARTE IV - LE PRESE**

- ART. 65 - SISTEMAZIONE DELLE PRESE
- ART. 66 - ISPEZIONE DELLE PRESE
- ART. 67 - PRESA DIFETTOSA

## **PARTE V - RICHIESTE O CONCESSIONI**

- ART. 68 - RICHIESTA O CONCESSIONE DI PRESE
- ART. 69 - ACQUIESCENZA ALLA RICHIESTA O DELLA CONCESSIONE
- ART. 70 - RICHIESTE CONTESTATE
- ART. 71 - CONCESSIONE CANCELLATA

## **CAPITOLO VII - PROPRIETA'**

- ART. 72 - PRINCIPI GENERALI
- ART. 73 - COMUNICAZIONE
- ART. 74 - CONDOTTA ED ETICHETTA
- ART. 75 - ACCORDI FRA COMPAGNI
- ART. 76 - SPETTATORI

## **CAPITOLO VIII - IL PUNTEGGIO**

- ART. 77 - TABELLA DEI PUNTEGGI DEL BRIDGE
- ART. 78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO (\*)
- ART. 79 - PRESE VINTE (\*)

## **CAPITOLO IX - IL COMITATO ORGANIZZATORE DEL TORNEO**

- ART.80 - ORGANIZZAZIONE RESPONSABILE

## **CAPITOLO X - ARBITRO DEL TORNEO**

### **SEZIONE 1 - RESPONSABILITA'**

- ART. 81 - DOVERI E POTERI (\*)
- ART. 82 - RETTIFICA DI ERRORI DI PROCEDURA
- ART. 83 - NOTIFICA DEL DIRITTO DI APPELLO

### **SEZIONE 2 -DECISIONI**

- ART. 84 - DECIDERE SULLA BASE DI FATTI CONCORDATI
- ART. 85 - DECISIONI RELATIVE A FATTI CONTESTATI

### **SEZIONE 3 -CORREZIONE DELLE IRREGOLARITA'**

- ART. 86 - NEI TORNEI A SQUADRE
- ART. 87 - BOARD NON CONFORME

### **SEZIONE 4 - PENALITA'**

- ART. 88 - ASSEGNARE DI PUNTI DI INDENNIZZO
- ART. 89 - PENALITA' IN COMPETIZIONI INDIVIDUALI
- ART. 90 - PENALITA' PROCEDURALI (\*)
- ART. 91 - PENALIZZARE O SOSPENDERE

## **CAPITOLO XI - APPELLI**

- ART. 92 - DIRITTO AD APPELLARSI
- ART. 93 - PROCEDURA PER IL RECLAMO

# **FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE CODICE INTERNAZIONALE 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.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Pur tenendo conto dello spirito di aderenza all'originale di cui nella prefazione all'edizione italiana, si è ritenuto di sopprimere quanto a questo punto segue nella prefazione all'edizione inglese. La parte tagliata, infatti, si riferisce all'attribuzione di vari diritti di copyright dipendentemente dall'area geografica di pubblicazione e, dunque, non è di alcun interesse. (N.d.T.).

## INTRODUZIONE ALL'EDIZIONE ITALIANA 2006

Questa edizione del Codice deve la sua nascita al lavoro di revisione che ne è stato fatto in occasione dello stage di formazione degli insegnanti della Scuola Arbitrale tenuto a Tirrenia (PI) nel gennaio 2006.

In quella circostanza, infatti, sulla spinta di una specifica richiesta dei partecipanti, ho preso l'impegno di effettuare un lavoro di traduzione ed impaginazione che fosse, rispetto al passato, da un lato più aderente a rigorosi criteri filologici e stilistici, e dall'altro capace di fornire uno strumento di più agile consultazione e di più facile lettura.

Il progetto è stato subito apprezzato e condiviso dall'Albo Arbitri e dal suo coordinatore, Federigo Ferrari Castellani, che mi ha fornito ogni appoggio.

Il lavoro ha preso spunto dall'aver utilizzato, nelle lezioni da me tenute in quello stage, il Codice inglese come traccia allo scopo di evitare ogni possibile errore, e dall'aver di conseguenza notato da subito come nella precedente edizione italiana non si fosse fatta attenzione a quella razionalizzazione dell'utilizzo dei vari gradi del verbo potere – può, dovrebbe, dovrà (deve), è obbligato (deve obbligatoriamente) – che è invece la caratteristica dell'edizione originale inglese, e che questo aveva comportato diversi errori di interpretazione nel corso degli anni.

A partire da questo, e spesso quale sua conseguenza, si è avuto modo di notare la presenza di diversi errori che cambiavano a volte radicalmente il significato del testo e, dunque, si è ritenuto opportuno procedere ad una totale revisione del testo stesso, con un'opera di traduzione che fosse particolarmente attenta alla fedeltà filologica all'originale.

Tra i vari interventi, quello più significativo ha riguardato lo sforzo di utilizzare – così come nella versione inglese – sempre lo stesso termine nella stessa situazione. Se, tuttavia, questo è facile in quella lingua, non lo è altrettanto in italiano, idioma dove spesso l'utilizzo di una nuda parola suona assai male, e, quindi, l'utilizzo di perifrasi o locuzioni si fa preferire.

Per conservare l'uniformità della terminologia, si è quindi dovuto ricorrere a qualche modestissimo intervento in un numero comunque molto limitato di casi, ma sempre facendo la massima attenzione a conservare la fedeltà all'originale.

Sotto il profilo più strettamente linguistico, nell'ambito della traduzione la scelta è caduta sull'utilizzo di un italiano di tipo "legale" nella terminologia e nello stile, dove – a riecheggiare, del resto, il testo inglese – si è sempre fatta la massima attenzione all'uso dei modi del verbo nei diversi periodi ipotetici, così come alla *consecutio temporum* nelle preposizioni dipendenti.

Preziosa è stata, in merito, l'opera di consulenza e di revisione di mia moglie, avvocato, che mi è gradito ringraziare in queste righe.

Oltre all'intervento di revisione della traduzione, e a quello a carattere linguistico, si è provveduto come detto anche ad una nuova impaginazione, che si è voluta più razionale, e che sottolinei più nettamente separazioni e differenze.

L'obiettivo finale dei vari interventi nel loro complesso, era quello di avere un testo più fedele all'originale, più corretto e scorrevole nel suo incedere nella nostra lingua, e maggiormente in grado di aiutare la memoria visiva dei suoi utilizzatori abituali.

Si spera che questa edizione possa contribuire a fugare alcuni dubbi interpretativi del passato, e sia fonte di migliore conoscenza del Codice da parte di arbitri e giocatori.

Se sarà così, il lavoro fatto avrà ottenuto la sua ricompensa.

**MAURIZIO DI SACCO**

Pisa 31 Marzo 2006

## 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 arbitrale assegnato dall'Arbitro.

Il Codice è primariamente designato non a punire irregolarità, ma piuttosto a riparare danni.

Prima<sup>2</sup> 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. È 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 dell'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)

---

<sup>2</sup> Questa è la parte che era stata soppressa nella precedente edizione italiana del Codice. La lettura della stessa, tuttavia, fa capire quanto sia invece importante; per questo è stata inserita nella presente edizione, così come si è provveduto, nel tradurre, a farlo in stretta aderenza a quanto enunciato in queste righe.

# 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*

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

### *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 prese<sup>3</sup> 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

---

<sup>3</sup> 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 preferito utilizzare il semplice termine *prese* (N.d.T.).



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 diventa 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*

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

### *International<sup>4</sup> 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 prese<sup>3</sup> in una denominazione specificata.

### *Licitazione*

1. Il processo attraverso il quale viene stabilito il contratto, mediante il succedersi di chiamate.
2. Il complesso delle chiamate fatte (vedi art. 17E).

### *Linea*

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

### *Manche<sup>5</sup>*

100 o più punti-prese ottenuti in una smazzata.

### *Mano (Smazzata)*

Le carte inizialmente distribuite ad ogni giocatore, o la rimanente parte di esse.

### *Mazzo di carte*

Le 52 carte da gioco con le quali si gioca il Bridge.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> 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.).

<sup>5</sup> In italiano esisterebbe il termine *partita*, ma è usato così di rado che si è scelto la più comune parola francese. (N.d.T.)

### *Morto*

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

### *Onori*

Ogni Asso, Re, Donna, Fante o Dieci.

### *Passo*

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

### *Preso*

L'unità per mezzo della quale si determina il risultato di un contratto, che consiste di regola in quattro carte, ognuna delle quali viene fornita da ogni giocatore in rotazione, a cominciare da quella d'attacco.

### *Preso in meno*

Ogni preso che la linea del dichiarante 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 obbligata<sup>7</sup>*

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

### *Psichica*

La deliberata e grossolana deviazione dalla forza onori di una mano o dalla lunghezza di un seme.

### *Punteggio arbitrato*

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

1. Un punteggio arbitrato artificiale è quello che viene attribuito al posto di un risultato, perché non è possibile determinare alcun risultato in quella particolare smazzata (per esempio quando un'irregolarità impedisce il gioco della smazzata).
2. Il punteggio arbitrato 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-presi ottenuti in una smazzata.

### *Punti premio*

Qualsiasi punteggio guadagnato diverso dai punti-presi (vedi art. 77).

---

<sup>6</sup> 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.)

<sup>7</sup> Come abbiamo visto in nota tre, questa definizione non viene usata nel testo, ma si è scelto di mantenerla per completezza. (N.d.T.).

### **Punti-presca**

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 colore<sup>8</sup> 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 colore<sup>8</sup>**

Giocare una carta dello stesso seme 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)<sup>9</sup>.

### **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**

1. La parte di una sessione giocata senza spostamento di giocatori.
2. Il momento corretto in cui ogni giocatore può dichiarare o giocare.

---

<sup>8</sup> 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.).

<sup>9</sup> 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.)

### *Vulnerabilità*

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

## 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:

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

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 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 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*

###### 1. 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.

###### 2. 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*

###### 1. Dai giocatori

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

###### 2. Dall'arbitro

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

###### 3. Da aiutanti o assistenti

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

###### 4. 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.

**● ARTICOLO 7 - CONTROLLO DEI BOARD E DELLE CARTE**

*A. Sistemazione del board*

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

*B. Estrazione delle carte dal board*

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

1. 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.

2. 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.

*C. 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.

*D. Responsabilità riguardo alle procedure*

Ogni giocatore che rimane fisso al 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*

1. Istruzioni dell'arbitro

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

2. 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.

## CAPITOLO IV

### Leggi Generali sulle Irregolarità

#### ● ARTICOLO 9 - PROCEDURA A SEGUITO DI UN'IRREGOLARITÀ

##### A. *Richiamare l'attenzione su una irregolarità*

###### 1. 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.

###### 2. Durante il periodo di gioco

(a) 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.

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

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

(2) 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

(a) Quando chiamarlo

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

(b) Chi può chiamarlo

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

(c) Conservazione dei diritti

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

(d) 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

**A. 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.

**B. 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.

**C. Scelte dopo l'irregolarità**

1. Spiegazione delle opzioni

Quando questo Codice preveda diverse opzioni a seguito di un'irregolarità, l'Arbitro dovrà spiegare ai giocatori tutte le opzioni disponibili.

2. 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

**A. 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.

**B. Irregolarità rilevata da uno spettatore**

1. Spettatore sotto la responsabilità della linea innocente

Il diritto a penalizzare 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 innocente.

2. 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 indennizzo

L'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.

2. È impossibile giocare regolarmente 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).

3. È stata imposta una penalità errata

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

**B. 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.

**C. Attribuzione di un punteggio arbitrale**

1. 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.

2. Punteggio arbitrale assegnato

Quando l'Arbitro stabilisca un 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 Zone<sup>10</sup> non specifichino altrimenti, un Comitato d'Appello può modificare un punteggio arbitrale assegnato al fine di ottenere l'equità<sup>11</sup>.

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

Quando l'Arbitro riscontri che una o più tasche del board contengono un numero errato di carte<sup>12</sup>, e che un giocatore con una mano non corretta ha fatto una

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

<sup>11</sup> 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.).

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 arbitrario 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.

1. **Diagramma**

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

2. **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).

**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:

1. **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.

2. **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).

## **ARTICOLO 14 - CARTA MANCANTE**

**A. *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:

1. **La carta viene trovata**

---

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

se la carta viene trovata viene riposta nella mano incompleta.

2. 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

(a) se la carta viene ritrovata fra le carte giocate si applica l'art. 67

(b) 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:

1. Board registrato come giocato

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

2. 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.

## ● **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.

#### 1. 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).

#### 2. Quando viene scelta una linea alternativa illegale

Quando un giocatore abbia sostanziali motivi di credere<sup>13</sup> 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

<sup>13</sup> Quando il gioco sia terminato o, come nel caso della mano del morto, quando il morto venga esposto.

possesso dell'informazione su una mano venga in possesso della mano stessa; o

2. Designare un sostituto

con il consenso di tutti i quattro giocatori, nominare un sostituto temporaneo del giocatore che ha ricevuto l'informazione estranea; o

3. Attribuire un punteggio arbitrare

attribuire immediatamente un punteggio arbitrare 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.

1. 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 di quella avversaria.

2. 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.



## **CAPITOLO V**

### **La Licitazione**

#### **PARTE I LA CORRETTA PROCEDURA**

##### **SEZIONE I IL PERIODO DICHIARATIVO**

###### **● ARTICOLO 17 - DURATA DELLA LICITAZIONE**

**A. *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.

**B. *La prima chiamata***

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

**C. *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.

**D. *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 dovrà invece assegnare un punteggio arbitrale 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**

**A. *Forma appropriata***

Una licita nomina un numero di prese<sup>3</sup>, da 1 a 7, ed una denominazione. (Passo, contro e surcontro sono chiamate ma non licite).

**B. *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 Zona<sup>10</sup> può autorizzare differenti metodi di effettuare chiamate.

**● ARTICOLO 19 – I CONTRO ED I SURCONTRO**

**A. *I Contro***

**1. 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.

**2. Forma appropriata per il contro**

Nel contrare un giocatore non 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***

**1. 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.

**2. 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).

**C. *Contro e surcontro superati***

Ogni contro e surcontro legali sono superati 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 punteggio viene aumentato come previsto nell'art. 77.

## ● ARTICOLO 20 - RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE CHIAMATE

### A. *Chiamata non chiaramente udita*

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

### B. *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*

#### 1. 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).

#### 2. Ricapitolazione della licitazione

Il dichiarante, o qualsiasi difensore, può, al suo primo turno di gioco, richiedere la ricapitolazione di tutte<sup>14</sup> 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.

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

### F. *Spiegazione delle chiamate*

#### 1. Durante la licitazione

Durante la licitazione, e prima del passo finale, ogni giocatore, al suo turno di chiamata, può richiedere<sup>15</sup> una completa spiegazione delle dichiarazioni 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).

#### 2. 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.

## ● ARTICOLO 21 - CHIAMATA BASATA SU UNA INFORMAZIONE ERRATA

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

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

**A. Chiamata basata su una propria incomprensione.**

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

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

**1. 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 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.

**2. 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. 16C).

**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,

**A. Nessun giocatore ha licitato**

Dopo che il periodo licitativo è terminato, le mani vengono riposte nel board senza giocare. Non dovrà esserci una nuova distribuzione.

**B. Uno o più giocatori hanno licitato**

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 arbitrario (vedi art. 72B1).

## **SEZIONE 1 CARTA ESPOSTA DURANTE IL PERIODO LICITATIVO**

### **● ARTICOLO 24 - CARTA ESPOSTA O UTILIZZATA PER ATTACCARE DURANTE IL PERIODO LICITATIVO**

Quando l'Arbitro determini, durante la dichiarazione, 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 dichiarazione, e (penalità), se il colpevole diventerà successivamente un difensore, il dichiarante potrà trattare ognuna di quelle carte come carta penalizzata (art. 50).

Inoltre:

**A. *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.

**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 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 obbligato 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**

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

**A. *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.

**B. *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 colpevole<sup>16</sup>: quindi la seconda chiamata rimane, e la licita prosegue senza penalità. Se l'avversario di 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 sostituita 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:

### (a) Prima chiamata illegale

se la prima chiamata era illegale, il colpevole sarà soggetto all'applicazione dell'articolo pertinente (e possono essere applicate le penalità di attacco prevista dall'art. 26).

### (b) Prima chiamata legale

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

#### 1) 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

#### 2) 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 colpevole<sup>17</sup> si vedrà assegnato un punteggio comunque non superiore ad una mano sottomedio (vedi art. 12C1).

### (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. 26).

## ● 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

#### 1. Seme specificato

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

#### 2. Seme non specificato

<sup>16</sup> Qualora la licita originale fosse insufficiente, si applica l'art. 27.

<sup>17</sup> La linea innocente riceve il punteggio ottenuto al tavolo.

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 qualunque<sup>18</sup> al suo primo turno di attacco, compreso l'attacco iniziale. Tale proibizione continua sino a che il compagno del colpevole rimane in presa

### **SEZIONE 3 LICITA INSUFFICIENTE**

#### **● ARTICOLO 27 - LICITA INSUFFICIENTE**

**A. Licita insufficiente accettata**

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

**B. 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
  - (a) 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)
  - (b) Attribuzione di un punteggio arbitrario  
Se l'Arbitro giudica che la licita insufficiente abbia fornito informazioni tali da danneggiare la linea innocente, egli dovrà attribuire un punteggio arbitrario.
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 danneggi la linea innocente; possono essere imposte le penalità d'attacco previste dall'art. 26).

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

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

## SEZIONE 4 - CHIAMATA FUORI TURNO

### ● ARTICOLO 28 - CHIAMATE CONSIDERATE IN ROTAZIONE

A. *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.

B. *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.

### ● ARTICOLO 29 - PROCEDURA DOPO UNA CHIAMATA FUORI TURNO

A. *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.

B. *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, perché non sia stata esercitata l'opzione di accettarla - vedi art. 29):

A. *Prima che qualsiasi giocatore abbia licitato*

Quando un giocatore sia passato fuori turno prima che qualsiasi giocatore abbia licitato, (penalità) il colpevole sarà obbligato a passare in occasione del suo prossimo turno licitativo e si potrà applicare l'art. 72B1.



**B. Dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato**

1. 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 de 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

(a) dovere 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 chiamare, e si potrà applicare l'art. 72B1.

(b) dovere 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 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:

1. 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.

2. L'avversario di destra non passa

Se l'avversario fa una licita legale<sup>19</sup>, contra o surcontra, il colpevole potrà fare qualsiasi chiamata legale; quando questa chiamata

(a) ripete la denominazione

<sup>19</sup> Una chiamata illegale da parte dell'avversario di destra è penalizzata come d'abitudine.

ripeta 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 denominazione

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 licitato<sup>20</sup>, 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:

**A. Fatto al turno di chiamata del compagno del colpevole**

Se il contro o il surcontro fuori turno sono stati effettuati quando 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).

**B. 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:

1. 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.

2. 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.

<sup>20</sup> Licite fatte più tardi al turno dell'avversario di sinistra sono trattate come cambi di chiamata, e si applica l'art. 25.

## ● **ARTICOLO 34 - CONSERVAZIONE DEL DIRITTO A CHIAMARE**

Quando una chiamata sia stata seguita da tre passo, la licitazione non termina se uno di quei passo era 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 passo successivi saranno annullati, e la licitazione proseguirà come se non ci fosse stata alcun'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:

### *A. 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.

### *B. 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.

### *C. 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 sostituirla con un passo, e la licita proseguirà come se non vi fosse stata alcuna irregolarità.

### *D. Chiamata dopo il passo finale*

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

## **SEZIONE 5 CHIAMATE INAMMISSIBILI**

## ● **ARTICOLO 36 - CONTRO O SURCONTRO 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 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).

### ● **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:

**A. *Passo, o chiamata della linea del dichiarante***

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

**B. *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 dichiarante fa una chiamata, vedi art. 35D).

## **SEZIONE 6 CONVENZIONI E ACCORDI**

### ● **ARTICOLO 40 - INTESE FRA COMPAGNI**

**A. *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.

**B. *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'organizzazione responsabile.

**C. *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.

**D. *Regolamentazione delle convenzioni***

L'organizzazione responsabile può regolamentare l'uso di convenzioni licitative o di gioco. Le organizzazioni di Zona<sup>10</sup> 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 Zona<sup>10</sup> possono delegare questa responsabilità.

*E. Carta delle convenzioni*

1. 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).

2. 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 propria<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> 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.

## **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 carta ritirata deve essere riposta nella mano del difensore.

**B.** *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.

**C.** *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 surcontratto.

**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 dichiarante gioca sia la sua mano che quella del morto.

#### **● ARTICOLO 42 - DIRITTI DEL MORTO**

**A.** *Diritti assoluti*

1. Dare informazioni

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

2. Tener conto delle prese

- Egli può tener conto delle prese vinte e perse.
3. 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.

1. Inchiesta su una renonce  
Il morto può chiedere al dichiarante (ma non ad un difensore), quando non abbia risposto nel seme della presa in corso, se non abbia più carte nel seme stesso.
2. Tentare di prevenire irregolarità  
Egli può tentare di prevenire una qualsiasi irregolarità del Dichiarante.
3. 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
  - (a) 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.
  - (b) 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
  - (a) Scambiare le carte  
Il morto non può scambiare le sue carte con il dichiarante.
  - (b) Alzarsi per osservare il dichiarante  
Il morto non può lasciare il suo posto per osservare il gioco della 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:
- (a) **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.
  - (b) **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 punteggio arbitrale ad entrambe le linee in ordine al ristabilimento dell'equità.

## ● **ARTICOLO 44 - SEQUENZA E PROCEDURA DEL GIOCO**

- A. 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).
- B. 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).
- C. 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.
- D. 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).
- 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 atout è vinta dal giocatore che ha contribuito ad essa con la carta più alta nel seme d'attacco.
- G. Attacco nelle prese successive alla prima presa**  
Il giocatore che ha vinto la presa, attacca nella presa successiva.



## ● **ARTICOLO 45 - CARTA GIOcata**

### *A. Gioco della carta dalla mano*

Ogni giocatore, eccetto il morto, gioca una carta separandola dalla sua mano e ponendola scoperta<sup>22</sup> sul tavolo immediatamente davanti a sé.

### *B. 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.

### *C. Gioco obbligato della carta*

#### 1. 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).

#### 2. 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.

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

#### 4. Carta nominata o designata

##### (a) 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.

##### (b) 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, quel avversario può ritirare senza penalità la carta così giocata e sostituirla con un'altra carta (vedi art. 47E).

#### 5. 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

---

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

prima che sia stata richiamata l'attenzione su di esso; se l'avversario alla destra del morto cambia la sua giocata, il morto può ritirare una carta che abbia successivamente giocato in quella presa (vedi art. 16C2).

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

1. Da un difensore

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.

2. 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.

## **SEZIONE 2 IRREGOLARITÀ NELLA PROCEDURA**

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

**A. 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.

**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, 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.

2. 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.
3. Designa il rango ma non il seme  
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, sempre che vi sia al morto in quel seme la carta del rango designato.
  - (b) 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.
4. 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.
5. 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).
- 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*
  1. 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).
  2. Ritiro della carta giocata

- (a) 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.
- (b) 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 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**

**A. *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.

**B. *Il dichiarante scopre le sue carte***

1. Dopo l'attacco iniziale fuori turno  
Quando il dichiarante scopra le sue carte dopo un attacco iniziale fuori turno, si applicherà l'art. 54.
2. 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 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 arbitrario, al posto delle rettifiche più sotto indicate, quando ritenga che si debba applicare l'art. 72B1.

**A. *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.

**B. *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.

**C. *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 vedendo la carta penalizzata è comunque un'informazione estranea, e non autorizzata (vedi art. 16A).

**D. *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 ogniquale volta 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, avrà la precedenza sull'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**

Richiedere<sup>23</sup> al difensore di attaccare nel seme della carta penalizzata, o proibirgli<sup>24</sup> di attaccare in quel seme fino a quando rimane in presa (per due o più carte penalizzate vedi art. 51); se

<sup>23</sup> Se il giocatore non è in condizione di attaccare come richiesto, vedi l'art. 59

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.

## ● ARTICOLO 51 - DUE O PIÙ CARTE PENALIZZATE

A. *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.

B. *Il compagno del colpevole è in presa*

1. Carte penalizzate dello stesso seme

(a) 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.

(b) 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

(a) 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)).

(b) Il dichiarante proibisce l'attacco 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

A. *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.

B. *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.

(b) 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.

(c) 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.

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**

**A.** *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 (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).

**B.** *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, 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.

**A.** *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.

**B. *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.

1. Il dichiarante gioca la seconda carta  
La seconda carta nella presa viene giocata dalla mano del Dichiarante.
2. Il morto ha giocato la seconda carta  
Se il morto gioca la seconda carta nella presa dalla mano del 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 quelle che il morto potrebbe aver scoperto durante la licitazione e che erano soggette all'art. 24), dovrà obbligatoriamente accettare l'attacco.

**D. *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**

**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 dall'art. 53, o richiedere il suo ritiro (dopo un'errata informazione, vedi art. 47E1).

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

1. 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 difensore<sup>24</sup>, e se qualsiasi difensore richiede al dichiarante di ritirare detto attacco, il dichiarante riporrà quella carta nella mano cui apparteneva, senza penalità.
2. 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.

---

<sup>24</sup> L'originale inglese riporta "when it was a defender's turn to lead". Tuttavia, tradurre letteralmente con "quando era il turno di attacco di un difensore" suonerebbe orribile, dato che avrebbe obbligato ad utilizzare un'espressione molto poco comune nell'italiano bridgistico. Si è scelto, quindi, di usare il termine nostrano. (N.d.T.)



## ● **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 GIOCATATA PREMATURA DI UN DIFENSORE**

### *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:

1. La carta più alta  
richiedere al compagno del difensore di giocare la carta più alta che egli possieda nel seme della presa in corso.
2. La carta più bassa  
richiedere al compagno del difensore di giocare la carta più bassa che egli possieda 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 giocata. Un singolo al morto, o una delle carte di rango adiacente nello stesso seme, non sono automaticamente considerate giocate.

## ● **ARTICOLO 58 - ATTACCHI O GIOCATE SIMULTANEE**

### *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 stessa mano*

Se un giocatore attacca o gioca simultaneamente due o più carte:

1. 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.
2. 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).

3. 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).

4. Errore non rilevato

Se la giocata simultanea non viene rilevata fino a quando entrambe le linee hanno giocato nella presa successiva, si applicherà 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 perchè non ha carte nel seme richiesto, sia perchè ha soltanto carte del seme in cui gli è stato proibito di attaccare, sia, infine, perchè è obbligato a rispondere a colore.

## ● **ARTICOLO 60 - GIOCO DOPO UNA GIOCATA ILLEGALE**

### A. *Gioco della carta dopo una irregolarità*

1. 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.

2. 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).

3. 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*

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

### A. *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).

### B. *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. 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 Zona<sup>10</sup> non lo autorizzino, non possono interrogarsi reciprocamente.

## ● 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 giocata nel fare renonce, e risponde a colore con una qualunque carta.

#### 1. Carta del difensore

Una carta così ritirata diventa carta penalizzata (art. 50) se giocata dalla mano coperta<sup>25</sup> di un difensore.

#### 2. 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 morto<sup>26</sup>, o se era una carta scoperta di un difensore.

### C. *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 (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

<sup>25</sup> Nel tradurre, si è normalmente ommesso di inserire il termine inglese *faced* o il suo opposto *unfaced*, e questo perché mentre l'originale inglese – causa una lingua notoriamente molto puntigliosa nell'utilizzo dei termini – si premura ogni volta di dire che una carta è stata esposta a faccia in su o a faccia in giù, l'italiano intende con il semplice "scoperta" la prima delle due situazioni e viceversa per "coperta". Tuttavia, in questo caso la traduzione era d'obbligo, visto che la puntualizzazione è funzionale a chiarire che nell'eventualità che la carta oggetto di renonce fosse già scoperta sul tavolo la stessa non è soggetta ad ulteriore penalità. Lo scopo della distinzione è reso evidente dal punto 2 immediatamente successivo. (N.d.T.)

<sup>26</sup> Soggetto all'art. 43B2(b), quando il Morto ha perso i suoi diritti, la pretesa che ci sia stata una renonce non autorizza l'ispezione delle prese precedenti tranne se permesso dall'art. 66C.

sua carta giocata, la quale diverrà carta penalizzata se il giocatore era un difensore (vedi art. 16C).

**D. *Renonce alla dodicesima presa***

1. 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.
2. 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 linea 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 sostituirla 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:

1. Il giocatore colpevole ha vinto 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.

2. 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 aggiuntiva 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

1. 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.
2. Seconda renonce del colpevole nello stesso seme  
ad una renonce successiva nello stesso seme fatta dallo stesso giocatore.
3. Renonce per mancato gioco di una carta scoperta  
se la renonce era stata commessa nel mancare di giocare qualsiasi carta scoperta sul tavolo o appartenente ad una mano scoperta sul tavolo, compresa una carta appartenente alla mano del morto.
4. 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.
5. Dopo che il turno è finito  
se l'attenzione sulla renonce consumata è stata attirata per la prima volta dopo la fine del turno.
6. 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 arbitrale.

## **PARTE IV LE PRESE**

### **● 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. Prese vinte

Se la linea del giocatore ha vinto la presa, la carta viene orientata in direzione del compagno secondo il senso della lunghezza.

2. Prese perse

Se gli avversari hanno vinto la presa, la carta viene orientata in direzione degli avversari secondo il senso della lunghezza.

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 erano 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 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.

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 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).

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 una presa, l'errore dovrà essere rettificato se viene richiamata

l'attenzione sull'irregolarità prima che un giocatore di ciascuna linea abbia giocato nella presa successiva.

1. Il giocatore omette di giocare una carta  
Per rettificare l'aver omesso di giocare in una presa, il colpevole fornisce una carta che può legalmente giocare.
2. 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 seguente, 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 omesso di giocare una carta nella presa difettosa, l'Arbitro dovrà chiedergli di scoprire immediatamente una carta e di sistemarla appropriatamente fra le proprie carte giocate (questa carta non modifica il possesso della presa); se
  - (a) il colpevole ha almeno una carta del seme in gioco nella presa difettosa  
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**

#### **● 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 corso<sup>27</sup>. Se ci si riferisce a prese successive:

**A. *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).

**B. *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 abbandoni 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 (informazione estranea), e, quindi, l'Arbitro dovrebbe essere chiamato immediatamente.

**C. *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 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. 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.

#### **● ARTICOLO 69 - ACQUIESCENZA ALLA RICHIESTA O ALLA CONCESSIONE**

**A. *Quando vi è acquiescenza***

Si ha acquiescenza quando un concorrente accetti la richiesta o concessione dell'avversario, e 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.

**B. *Ritiro dell'acquiescenza ad una richiesta***

---

<sup>27</sup> 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.



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 normale<sup>28</sup> 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 aggiudicherà 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**

1. Domandare al richiedente di ripetere la richiesta  
L'Arbitro domanderà al richiedente di ripetere l'affermazione chiarificatrice che abbia fatto al momento della richiesta.
2. 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.
3. 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:

1. Ha mancato di menzionare l'atout  
il richiedente non ha fatto cenno a quel atout e
2. 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
3. Avrebbe potuto perdere una presa a favore di quel atout  
avrebbe potuto perdere una presa con qualsiasi gioco normale<sup>28</sup> 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 normale<sup>28</sup> 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 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

<sup>28</sup> 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..

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 normale<sup>28</sup>; o a meno che il non adottare quella linea di gioco non fosse 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:

**A. *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.

**B. *Contratto già mantenuto o battuto***

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 normale<sup>28</sup> 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 normale<sup>28</sup> delle carte rimanenti.

## **CAPITOLO VII**

### **Proprietà**

## ● **ARTICOLO 72 - PRINCIPI GENERALI**

**A. *Osservanza del Codice***

**1. Obblighi generali dei concorrenti**

I tornei di bridge dovrebbero essere giocati nella stretta osservanza di questo Codice.

**2. 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.

**3. Condoni 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).

**4. Esercizio del diritto di scelta 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.

5. Opzioni dei colpevoli

Atteso il rispetto dell'art. 16C2, 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.

6. 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***

1. 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.

2. Intenzionale

Un giocatore non deve infrangere intenzionalmente il Codice, anche nel caso che vi sia una prescritta penalità che è disposto a pagare.

3. Infrazione involontaria

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).

4. 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***

1. 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.

2. 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 avversari, 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.

C. *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.

D. *Variazioni di tempo o di modo*

1. 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.

2. Variazioni intenzionali

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.

E. *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.

F. *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 potuto portargli beneficio, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale (vedi art. 12C).

## ● **ARTICOLO 74 - CONDOTTA ED ETICHETTA**

### A. *Atteggiamento appropriato*

1. Cortesia

Un giocatore dovrebbe mantenere in ogni momento un atteggiamento cortese.

2. 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:

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 considerate violazioni della procedura:

1. usare designazioni diverse per la stessa chiamata.

2. indicare approvazione o disapprovazione per una chiamata o una giocata.

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 posto egli estragga una carta (ma è corretto agire sulla base di una informazione acquisita vedendo involontariamente una carta di un avversario<sup>29</sup>).

6. mostrare un'evidente mancanza di ulteriore interesse per una mano (come ammicchiando le proprie carte).

<sup>29</sup> Vedi l'art. 73D2 quando un giocatore potrebbe aver mostrato le sue carte intenzionalmente.

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.

## ● **ARTICOLO 75 - ACCORDI FRA COMPAGNI**

### *A. 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 deve provenire dalle chiamate, giocate e condizioni della mano in corso.

### *B. 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.

### *C. 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.

### *D. Correggere errori di spiegazione*

1. Chi spiega si accorge di un suo proprio errore  
Se un giocatore si accorge successivamente che la sua propria spiegazione era erronea o incompleta, egli è obbligato a chiamare immediatamente l'Arbitro (che applicherà l'art. 21 o l'art. 40C).
2. Errore notato dal compagno di chi fornisce la spiegazione  
Un giocatore il cui compagno ha 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 sbagliata<sup>30</sup>.

---

<sup>30</sup> 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 Senz'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

## ● ARTICOLO 76 - SPETTATORI

### A. *Condotta durante la licitazione o il gioco*

1. Una sola mano

Uno spettatore non deve guardare le carte di più di un giocatore, a meno che non gli venga permesso.

2. Reazione personale

Uno spettatore non deve manifestare alcuna reazione per le dichiarazioni o giocate mentre la mano è ancora in corso.

3. Manierismi o rilievi

Durante il turno, uno spettatore dovrebbe astenersi da manierismi o rilievi di qualsiasi genere (compresa la conversazione con un giocatore).

4. 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.

---

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 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.

## CAPITOLO VIII

### Il Punteggio

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

##### PUNTI PRESA

Registrati dalla linea del dichiarante se il contratto è mantenuto.

ATOUT	♣	♦	♥	♠
Per ogni presa 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**

	NON CONTRATA	CONTRATA	SURCONTRATA
Per la prima presa dichiarata e realizzata	40	80	160
Per ogni presa addizionale	30	60	120

Un punteggio in prese pari a 100 o più punti realizzati in una mano rappresenta una MANCHE  
Un punteggio in prese di meno di 100 punti rappresenta un PARZIALE

##### PREMI

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) dichiarato e fatto	1000	1500

##### PRESE SUPPLEMENTARI

Per ogni PRESA SUPPLEMENTARE (prese realizzate in eccesso rispetto al contratto)	Non Vulnerabile	Vulnerabile
Non contrata	Il valore dei punti presa	Il valore dei punti presa
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 una qualunque PARZIALE	50
Per il mantenimento di un qualunque contratto contratto ma non surcontrato	50
Per il mantenimento di un qualunque contratto surcontrato	100

##### PENALITÀ PER PRESE DI CADUTA

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		
	Non contrata	Contrata	Surcontrata	Non contrata	Contrata	Surcontrata
Per la prima presa	50	100	200	100	200	400
Per ciascuna ulteriore presa in meno	50	200	400	100	300	600
Penalità addizionale oltre la quarta presa	0	100	200	0	0	0

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

##### A. *Calcolo del punteggio in Matchpoints*

Se si utilizza il calcolo del punteggio in matchpoint, ad ogni concorrente, in base alla comparazione con i risultati conseguiti nello stesso board da altri concorrenti, viene assegnato il seguente punteggio: 2 unità di punteggio (matchpoint o mezzi matchpoint) per ogni risultato inferiore al proprio, una unità di punteggio per ogni risultato uguale, e zero unità di punteggio per ogni risultato superiore al proprio.

##### B. *Calcolo del punteggio in International Match Point*

Se si utilizza il calcolo del punteggio in international matchpoint, in ogni board la differenza in total point fra due risultati comparati è convertita in IMPs secondo la seguente tabella.



Differenza in punti	IMPs	Differenza in punti	IMPs	Differenza in punti	IMPs
20-40	1	370-420	9	1500-1740	17
50-80	2	430-490	10	1750-1990	18
90-120	3	500-590	11	2000-2240	19
130-160	4	600-740	12	2250-2490	20
170-210	5	750-890	13	2500-2990	21
220-260	6	900-1090	14	3000-3490	22
270-310	7	1100-1290	15	3500-3990	23
320-360	8	1300-1490	16	4000 o più	24

**C. *Calcolo del punteggio in Total Point***

Se si utilizza il calcolo del punteggio in total point, ad ogni concorrente viene attribuito il totale netto in total point di tutti i board giocati.

**D. *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 similari.

**● 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 specifichi<sup>31</sup> un tempo maggiore (può essere specificato un tempo inferiore 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.

<sup>31</sup> 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**

stabilire la data e l'orario di ogni sessione.

**D. Modalità di partecipazione**

fissare le modalità di partecipazione alla gara.

**E. Speciali condizioni**

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).

**F. Regolamenti supplementari**

Pubblicare od annunciare regolamenti supplementari a, ma non in conflitto con, questo Codice.

**G. Appelli**

Organizzarsi in maniera tale che gli appelli possano essere ascoltati.

## CAPITOLO X

### Arbitro Del Torneo

#### SEZIONE 1 RESPONSABILITÀ

#### ● ARTICOLO 81 - DOVERI E POTERI

##### A. *Ruolo ufficiale*

L'Arbitro è il rappresentante ufficiale dell'organizzazione responsabile.

##### B. *Restrizioni e responsabilità*

###### 1. Conduzione tecnica

L'Arbitro è responsabile della conduzione tecnica della manifestazione.

###### 2. 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:

###### 1. Assistenti

nominare assistenti, nella giusta misura, per sostituirlo nell'esercizio dei suoi doveri.

###### 2. Iscrizioni

accettare le iscrizioni e stilare un elenco degli iscritti.

###### 3. Condizioni del gioco

stabilire le adeguate modalità di gioco e comunicarle ai concorrenti.

###### 4. Disciplina

mantenere la disciplina e assicurare un ordinato procedere del gioco.

###### 5. Codice

amministrare ed interpretare questo Codice ed informare i giocatori dei loro diritti e delle loro relative responsabilità.

###### 6. 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.

###### 7. Penalità

assegnare le penalità quando applicabili.

###### 8. Condonare penalità

condonare penalità, a sua discrezione, su richiesta della linea innocente.

###### 9. Contenziosi

comporre i contenziosi; se del caso, riferire la materia all'organo appropriato.

###### 10. Score

raccogliere gli score ed inserire i risultati.

###### 11. 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. *Dovere 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:

1. Attribuire un punteggio arbitrale  
attribuire un punteggio arbitrale come permesso da questo Codice.
2. 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 arbitrale, considerando a questo fine entrambe le 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**

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:

**A. Decisione dell'Arbitro**

Se l'Arbitro è soddisfatto di aver accertato i fatti, egli deciderà in accordo con l'art. 84.

**B. 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**

**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.

### ● **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 arbitrale 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 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 arbitrari, 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 PROCEDURALI**

**A. 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.

**B. Infrazioni soggette a penalità**

Le violazioni soggette a penalità comprendono, ma non si limitano a:

1. Ritardo  
arrivo del concorrente dopo l'orario d'inizio stabilito.
2. Gioco lento  
gioco lento ingiustificato da parte di un concorrente.
3. Discussioni ad alta voce

discussioni sulla licita, il gioco, o il risultato di un board, che possano essere sentite ad un altro tavolo.

4. Comparazione degli score  
comparazione non autorizzata degli score con un altro concorrente.
5. Toccare le carte di un altro  
toccare o maneggiare carte che appartengono ad un altro giocatore.
6. Sistemazione errata delle carte nel board  
sistemare una o più carte nella tasca sbagliata del board.
7. 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 arbitrale per qualsiasi concorrente.
8. Mancata osservanza  
il mancare di osservare prontamente i regolamenti del torneo o qualsivoglia istruzione dell'Arbitro.

## ● **ARTICOLO 91 - PENALIZZARE O SOSPENDERE**

### *A. 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).

### *B. 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 Comitato del Torneo o dell'organizzazione responsabile.

## CAPITOLO XI

### Appelli

#### ● **ARTICOLO 92 - DIRITTO AD APPELLARSI**

**A. *Diritto del concorrente***

Un concorrente od il suo capitano possono appellarsi perchè sia rivista una qualunque decisione dell'Arbitro presa al suo tavolo<sup>32</sup>.

**B. *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.

**C. *Come Appellarsi***

Tutti gli appelli dovranno essere presentati tramite l'Arbitro.

**D. *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 presente<sup>33</sup>.

#### ● **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***

**1. 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 Appello<sup>34</sup>.

**2. Tutti gli altri appelli**

L'Arbitro Capo riferirà tutti gli altri appelli al Comitato di Appello<sup>31</sup> per le decisioni in merito.

**3. Decisioni riguardo agli appelli**

Nel giudicare gli appelli il Comitato di Appello<sup>31</sup> 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.

<sup>32</sup> L'organizzazione responsabile può stabilire delle penalità per appelli privi di merito.

<sup>33</sup> Contumace. (N.d.T.).

<sup>34</sup> Le organizzazioni di Zona<sup>10</sup> possono stabilire diverse condizioni di appello nel caso di speciali competizioni.