



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

Norme Integrative al
Codice Internazionale del Bridge

Edizione 2009 a cura di
Maurizio Di Sacco
Direttore della Scuola Arbitrale Italiana

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE
NORME INTEGRATIVE AL
CODICE INTERNAZIONALE DEL BRIDGE

PREFAZIONE ALL'EDIZIONE 2009

Questa edizione delle Norme Integrative si è resa necessaria causa un pronunciamento del WBF Laws Committee datato 8 Ottobre 2007, il quale ha dato piena libertà alle Regulating Authority in merito all'interpretazione dell'Articolo 27B1b.

Tale pronunciamento nasce dalla constatazione, da parte del WBF Laws sub Drafting Committee prima, e del WBFLC poi, della inadeguatezza della formulazione di quell'Articolo, il quale, così come scritto, porta ad un'interpretazione che stride gravemente con quello che era lo spirito originario del legislatore.

Ci sono poi due ulteriori novità: una riguarda l'applicazione dell'Articolo 70D3, il cui uso è stato ristretto alle sole fasi finali dei Campionati Italiani, mentre l'altra si riferisce all'applicazione dell'Articolo 25B quando si giochi con i sipari.

Quest'ultima novità era stata annunciata l'anno scorso all'atto di pubblicazione dell'ultima versione di queste Norme, ma la modifica mantiene il carattere di provvisorietà. A Pechino, infatti, è stato adottato un regolamento per il gioco con i sipari che è stato ritenuto inadeguato, causa il suo violare alcuni principi base del Codice, e la WBF sta lavorando ad una nuova formulazione.

In attesa di questo ulteriore documento, la FIGB mantiene la stesura precedente ai World Mind Sport Games.

Ghezzano (PI) 31 Dicembre 2008

Maurizio DI SACCO

DEFINIZIONI

Pre Alert

È un avvertimento, la cui forma può essere specificata dall'Organizzatore del Torneo, che ha lo scopo di informare gli avversari – prima dell'inizio del gioco – riguardo all'utilizzo di particolari accordi tanto in fase di licita che di gioco della carta, la cui natura è da precisarsi a cura dello stesso Organizzatore del Torneo.

ARTICOLO 3 - SISTEMAZIONE AI TAVOLI

Nelle competizioni a Coppie o a Squadre Miste, le giocatrici occupano la posizione di Sud ed Est.

ARTICOLO 4 - ACCOPPIAMENTI

1. *Posizioni Negli Incontri a Squadre*

- a) A ciascuna squadra viene assegnato il ruolo di squadra di casa o squadra ospite un numero approssimativamente uguale di volte, salvo diversa indicazione da parte dell'Organizzatore del Torneo. L'assegnazione viene fatta al momento del sorteggio. Il diritto di scegliere o meno gli avversari varia in accordo con la Normativa di Line-Up di cui all'Appendice 5.
- b) Durante un incontro i giocatori non possono lasciare la sala nella quale stanno giocando, se non con il permesso dell'Arbitro, e, se giocano in sala chiusa, devono uscire accompagnati dall'Arbitro o da un suo assistente. Il gioco in sala aperta può iniziare solo quando i giocatori delle due squadre in sala chiusa hanno preso regolarmente posto al tavolo.

2. *Sostituti*

Nei tornei individuali o a coppie (Mitchell/Howell): un giocatore può essere sostituito solo da un altro giocatore di categoria/serie uguale od inferiore. Il numero di turni per i quali un giocatore può essere sostituito è limitato dalle seguenti condizioni:

- a) in un torneo di una sola sessione, un giocatore sostituito per più del 50% delle smazzate è eliminato. Se il sostituto ha giocato più del 50% delle smazzate, acquista tutti i diritti del concorrente originario;
- b) in un torneo di due o più sessioni (ma senza eliminazioni) un giocatore è eliminato se ha un sostituto per più di una sessione completa;
- c) in un torneo con una sessione eliminatoria, un giocatore non può essere ammesso alle finali se non ha giocato almeno 2/3 della sessione eliminatoria;
- d) in un torneo con due, tre, quattro sessioni eliminatorie, un giocatore non può essere sostituito per più di una sessione completa. Se ci sono più di quattro sessioni eliminatorie, un giocatore può essere sostituito per due sessioni complete al massimo. Un sostituto può qualificarsi per suo diritto se ha giocato più di una sessione completa in caso di due, tre, quattro turni eliminatori e due sessioni complete se ci sono più di quattro sessioni eliminatorie;
- e) nessun giocatore può fare da sostituto se ha già giocato nella gara;
- f) le sostituzioni che trasgrediscono le suddette condizioni, e tutte quelle non approvate dall'Arbitro, portano alla squalifica del giocatore originario, del sostituto e (in una gara a coppie) del compagno;
- g) l'Arbitro può fare delle sostituzioni di emergenza se è necessario per il buon proseguimento del gioco. Se ciò comporta l'eliminazione di un concorrente, l'Arbitro deve avvisarlo nel momento in cui viene fatta la sostituzione.

3. *Abbandono in una gara a Coppie*

- a) Abbandono da parte di una coppia in una gara ove si utilizzino formule tipo Mitchell od Howell

In caso di abbandono del torneo da parte di una coppia durante una sessione di gioco, i risultati conseguiti dalla stessa fino a quel momento resteranno validi e l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrario per le smazzate successive pari al 60% per la coppia avversaria e allo 0% per la coppia che ha abbandonato. Ove l'abbandono si verifichi tra una sessione e l'altra, i risultati ottenuti rimarranno acquisiti; l'Arbitro potrà provvedere a sostituire la coppia mancante e la nuova formazione concorrerà solo agli eventuali premi di sessione.

- b) Abbandono da parte di una coppia in una gara ove si utilizzino altre formule

Si farà riferimento allo speciale regolamento della manifestazione; qualora necessario, l'Arbitro farà riferimento a quanto previsto al punto 3a, o al successivo punto 4 qualora il tipo di competizione od il metodo di calcolo dei punteggi siano applicabili.

4. *Abbandono in una gara a Squadre*

- a) Abbandono da parte di una squadra in una gara ove si utilizzino formule tipo Swiss o Danese

Gli incontri disputati fino ad allora dalla squadra che ha abbandonato resteranno validi; la squadra verrà retrocessa in ultima posizione.

- b) Abbandono da parte di una squadra in una gara ove si utilizzino formule tipo Round Robin con calcolo del risultato in VP

Gli incontri disputati fino ad allora dalla squadra che ha abbandonato resteranno validi; la squadra verrà retrocessa in ultima posizione. Per gli incontri successivi, alle squadre avversarie verrà attribuito il punteggio provvisorio del 60% dei VP in palio per l'incontro, eventualmente rettificato alla fine con il migliore tra:

- (1) 60% dei V.P. in palio in quell'incontro (2 nel caso di V.P. semplici), e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P.;
- (2) la media dei V.P. conseguiti in tutti gli altri incontri della Competizione, arrotondata all'intero più vicino, e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P.;
- (3) la media dei V.P. conseguiti da tutte le squadre avversarie di quella che ha abbandonato negli incontri disputati contro quest'ultima, arrotondati all'intero più vicino, e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P. .

ARTICOLO 5 - ASSEGNAZIONE DEI POSTI

Errata posizione ai tavoli nelle Gare a Squadre

È fatta esplicita raccomandazione all'Arbitro della manifestazione di verificare il corretto posizionamento delle coppie di giocatori nelle due sale in una competizione a squadre, onde consentire uno svolgimento degli incontri il più corretto possibile (v. anche Norma Integrativa all'Articolo 81).

- a) Competizioni che si svolgono con il meccanismo del Round Robin, o Swiss o Danese
- 1) Quando l'incontro a squadre si disputi in un unico tempo di gara – fatta salva la raccomandazione di ripetere l'incontro ove possibile – la sessione verrà annullata e sarà attribuito un punteggio in Victory Points ad entrambe le squadre. Tale punteggio sarà pari a 10-10 qualora il corretto posizionamento fosse visibile sugli score ufficiali, a 15-15 altrimenti. Tuttavia, quando si giocasse l'ultimo turno, e tale punteggio fosse sufficiente a garantire una qualche posizione di classifica ad una come ad entrambe le squadre coinvolte, sarà obbligatorio ripetere l'incontro.
 - 2) Quando l'incontro a squadre si svolga in due o più tempi di gara, ed i giocatori si siedano in posizione errata rispetto a quanto dovuto, sarà attribuita una penalità pari al 20% del punteggio di parità dell'incontro (3 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre qualora la corretta posizione fosse stata indicata sugli score. Il punteggio finale in Victory Points verrà calcolato sulla base della scala relativa al numero complessivo di mani che avrebbero dovuto giocarsi, e non a quelle effettivamente giocate.
- b) Incontri a K.O.
- Se l'incontro si svolge con la formula del K.O. non possono esistere penalità, tuttavia:
- 1) se il tempo giocato in posizione sbagliata è il primo, fatta salva la possibilità di ripeterlo ove questo sia possibile senza creare problemi organizzativi, lo stesso verrà semplicemente annullato.
 - 2) Se il tempo giocato in posizione sbagliata è diverso dal primo, le smazzate annullate dovranno essere rigiocate.
 - 3) Nel caso di annullamento del primo tempo di gara, il numero delle smazzate da giocare per lo spareggio sarà conteggiato sul totale delle smazzate giocate in posizione corretta.

ARTICOLO 8 - SEQUENZA DEI ROUND¹

1. Tempo disponibile per ogni smazzata

a) Gioco senza sipari

1) Tornei a coppie

Il tempo di gioco, ove altrimenti non specificato, è fissato in 8 smazzate all'ora, o in 7'30" per smazzata.

2) Tornei a squadre

All'inizio di ogni incontro l'Arbitro comunica l'ora entro cui ogni incontro stesso dovrà terminare², sulla base di una cadenza di 8 smazzate all'ora, ove altrimenti non specificato. Tuttavia, qualunque sia tale termine, esso sarà derogabile fino ad un limite massimo di 5' supplementari, in considerazione del tempo eventualmente necessario alla eventuale smazzatura ed alla spiegazione reciproca dei sistemi.

¹ Tutte le penalità elencate di seguito sono emendabili solo da parte dell'Arbitro Responsabile, e solo in caso di serie e comprovate cause di forza maggiore. La decisione in merito dell'Arbitro Responsabile è insindacabile, ma il Collegio Nazionale Gare, se interpellato, può raccomandare all'Arbitro Responsabile di rivedere la sua decisione (artt. 91A e 93B3 del Codice Internazionale del Bridge).

² Qualora l'Arbitro non lo faccia, ai fini della determinazione dello scadere del tempo ufficiale di gioco farà fede quanto stabilito nel programma ufficiale della manifestazione. Tuttavia, si raccomanda che l'Arbitro ricordi ai giocatori quanto prima possibile i limiti temporali del round in corso.

Questo dà luogo alla seguente tabella:

Ovvero, includendo i 5' di massima tolleranza:

Numero Smazzate	Tempo di Gioco
6	45'
8	1 ^h 00'
10	1 ^h 15'
12	1 ^h 30'
14	1 ^h 45'
16	2 ^h 00'
18	2 ^h 15'
20	2 ^h 30'

Numero Smazzate	Tempo di Gioco
6	50'
8	1 ^h 05'
10	1 ^h 20'
12	1 ^h 35'
14	1 ^h 50'
16	2 ^h 05'
18	2 ^h 20'
20	2 ^h 35'

b) Gioco con i sipari

1) Tornei a coppie

Il tempo di gioco è fissato in 8' per ogni smazzata.

2) Tornei a squadre

Fatto salvo quanto disposto dal precedente punto a2, rispetto alla tabella relativa il tempo di gioco viene aumentato in ragione di 30" supplementari per ogni smazzata, con il totale da arrotondarsi ai 5' superiori o inferiori più vicini.

Questo dà luogo alla seguente tabella:

Numero Smazzate	Tempo di Gioco
6	50'
8	1 ^h 05'
10	1 ^h 20'
12	1 ^h 35'
14	1 ^h 50'
16	2 ^h 10'
18	2 ^h 25'
20	2 ^h 40'

ovvero, includendo i 5' di massima tolleranza:

Numero Smazzate	Tempo di Gioco
6	55'
8	1 ^h 10'
10	1 ^h 25'
12	1 ^h 40'
14	1 ^h 55'
16	2 ^h 15'
18	2 ^h 30'
20	2 ^h 45'

2. *Sanzioni per gioco lento*

a) Competizioni a Coppie

Nei tornei a coppie quando l'Arbitro constata che una coppia gioca con lentezza eccessiva, potrà applicare alla stessa una penalità per ogni smazzata che ostacoli il regolare svolgimento del torneo stesso. Se l'Arbitro sarà costretto a non far giocare una smazzata, dovrà assegnare un punteggio arbitrale secondo il disposto dell'Art. 12.

b) Competizioni a Squadre

Nei tornei a squadre, allo scadere del termine fissato, l'Arbitro avvertirà se possibile³ i giocatori che il termine è scaduto e che hanno inizio 5 minuti di tolleranza. Al termine di questi, per la prima infrazione, l'Arbitro comminerà un'ammonizione alle squadre che non abbiano previamente subito altre ammonizioni per questa come per altre ragioni disciplinari, mentre penalizzerà di 1 V.P. le squadre che siano già state precedentemente ammonite o penalizzate per questa come per altre ragioni disciplinari. Allo scadere di questi primi 5', l'Arbitro attribuirà una penalità di 1 V.P. ogni 5' successivi o qualsiasi parte di essi. Nel caso in cui non sia possibile determinare, attraverso il rapporto dei Commissari di tavolo o il giudizio dell'Arbitro, quale delle due squadre contendenti sia colpevole del ritardo, le penalità di cui sopra verranno inflitte ad entrambe le squadre. Se l'Arbitro sarà costretto a non far giocare una smazzata, dovrà assegnare un punteggio arbitrale secondo il disposto dell'Art. 12.

3. *Ritardo nella presentazione alla Gara*

a) Competizioni a Coppie

1) Ritardo

La coppia che non sia interamente presente al tavolo al momento del primo turno di gioco incorrerà nella sanzione dell'ammonizione, a meno che non fosse già stata precedentemente ammonita o penalizzata per questa come per altre ragioni disciplinari; qualora il ritardo anche di uno solo dei suoi componenti si protragga oltre i 5', oppure se la coppia in questione fosse già stata precedentemente ammonita per questa od altra ragione disciplinare, la coppia incorrerà in una penalità pari al 10% del top per ogni 5' (o qualunque parte anche minima di essi) di ritardo.

2) Forfait in un incontro a coppie

Si applica la normativa dell'Abbandono (N.Int. Art. 4 punto 3), salvo specifiche disposizioni contenute nello speciale regolamento della competizione in corso.

b) Competizioni a Squadre

1) Incontri a K.O. o, comunque, nei quali il risultato finale sia espresso in I.M.P.

(a) Ritardo entro i 5'

La squadra che non sia interamente presente al tavolo al momento in cui l'Arbitro annuncia l'inizio ufficiale del tempo di gioco, incorre nella sanzione dell'ammonizione, a meno che non fosse già stata precedentemente ammonita o penalizzata per questa od altra ragione disciplinare.

(b) Ritardo superiore a 5' o squadra già precedentemente ammonita

Qualora il ritardo anche di uno solo dei suoi componenti si protragga oltre i 5', oppure se la squadra in questione fosse già stata precedentemente ammonita per questa od altra ragione disciplinare, la squadra incorrerà in una penalità di 1 I.M.P. per ogni minuto di ritardo o qualunque parte di esso.

2) Incontri con punteggio finale in Victory Points

L'Arbitro si regolerà come stabilito nel precedente punto 1b.

3) Forfait in un incontro a squadre

(a) Competizioni che si svolgono con i sistemi Swiss o Danese

³ La disposizione ha mero carattere ordinatorio, e la mancata osservanza della stessa non comporterà alcuna variazione nell'applicazione delle penalità prescritte.

Allo scadere dei 15' di ritardo rispetto all'inizio ufficiale del tempo di gioco la squadra ritardataria sarà considerata perdente. La squadra che risulti così vincente otterrà un punteggio pari al più favorevole tra:

- (1) 60% dei V.P. in palio in quell'incontro (2 nel caso di V.P. semplici), e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P. ;
- (2) la media dei V.P. conseguiti in tutti gli altri incontri della Competizione arrotondata all'intero più vicino, e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P. ;
- (3) la media dei V.P. conseguiti da tutte le squadre avversarie di quella in forfait negli incontri disputati contro quest'ultima arrotondata all'intero più vicino, e conseguentemente il numero di I.M.P. positivi pari alla minima differenza necessaria per ottenere quei V.P. .

La squadra perdente otterrà 0 V.P. (a meno che non si tratti dell'ultimo turno, e che questi non siano sufficienti ad ottenere un qualunque risultato minimo, nel qual caso la squadra sarà comunque retrocessa all'ultimo posto).

- (b) Competizioni che si disputino con il meccanismo del Round Robin

Nel caso si tratti del primo incontro, fatte salve le penalità di cui sopra, si avrà forfait quando sia trascorso almeno un tempo pari alla metà del tempo ufficiale di gioco, comprensivo dei 5' di tolleranza. Nel caso di incontri successivi al primo, come anche per il computo del punteggio da assegnare alla squadra dichiarata vincitrice, ci si atterrà a quanto disposto nel precedente punto (a).

- (c) Competizioni a KO

Nel caso si tratti del primo turno, fatte salve le penalità di cui sopra, si avrà forfait quando sia trascorso almeno un tempo pari alla metà del tempo ufficiale di gioco, comprensivo dei 5' di tolleranza, con un limite minimo di 1h. Nel caso di tempi successivi al primo, ci si atterrà a quanto disposto nel precedente punto (a).

4. *Registrazione del diagramma*

Quando è richiesta la trascrizione delle carte tale compito spetta al giocatore in posizione Sud, il quale è tenuto a scrivere tutte le quattro mani, mentre la coppia E/O è tenuta a controllare che questo venga fatto nel modo corretto. In caso di erronea od incompleta trascrizione, l'Organizzatore del Torneo ha facoltà di disporre che l'Arbitro debba penalizzare entrambe le coppie di non più del 10% del Top.

5. *Registrazione della Carta d'Attacco*

In caso di errata o incompleta trascrizione l'Organizzatore del Torneo ha facoltà di disporre che l'Arbitro debba penalizzare la coppia Nord-Sud di non più del 5% del Top.

ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO

Punteggi arbitrari artificiali

In caso di assegnazione di uno o più punteggi arbitrari artificiali il calcolo del punteggio per le coppie interessate verrà effettuato mediante l'uso della formula di Neuberg.

Il metodo che prevede per il calcolo della fiche l'abbassamento di un punto del top per ogni punteggio arbitrario presente e il relativo innalzamento di un punto del pot è ammesso solo quando, per cause contingenti, non sia possibile applicare la formula di Neuberg.

ARTICOLO 18 – LICITE

1. *Effettuazione di una licita con i Bidding Box e quando ci siano i Sipari*

Giocando con i Bidding Box, una chiamata è considerata effettuata quando il relativo cartellino venga rilasciato sul tavolo, oppure quando un giocatore abbia manifestato a voce l'intenzione di effettuarla. Giocando con i sipari, una chiamata è considerata effettuata quando il relativo cartellino venga rilasciato sul carrello, oppure quando un giocatore, allo scopo di rallentare deliberatamente il movimento del carrello medesimo, preannunci la sua chiamata mostrandola al suo compagno di sipario, od anche, con lo stesso intento, l'appoggi sul tavolo.

2. *Licite a salto*

Se un giocatore effettua una licita a salto dovrà esibire il cartellino dello "STOP" prima di effettuarla. Il suo avversario di sinistra non potrà licitare se non dopo una pausa di circa dieci secondi. Il mancato rispetto della norma potrà essere trattata in conformità dei disposti dell'art. 16.

ARTICOLO 20 – RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE CHIAMATE

Intervento dell'Arbitro

Se al giocatore che ha effettuato la richiesta a norma dell'Art. 20, permangono dei dubbi circa il significato della chiamata o della giocata, egli deve appellarsi all'Arbitro, il quale potrà invitare l'interessato a fornire maggiori delucidazioni. Qualora inoltre si giochi senza sipari, l'Arbitro, se lo riterrà opportuno, potrà allontanare dal tavolo il compagno dell'interessato per il tempo necessario.

ARTICOLO 27 – LICITA INSUFFICIENTE

L'Articolo 27B1b va applicato secondo l'interpretazione che consegue dalla seguente, ipotetica formulazione:

*"Se, ad eccezione di quanto previsto in a), la licita insufficiente è corretta con una chiamata legale la quale, secondo l'opinione dell'Arbitro, ha lo stesso significato **distribuzionale**, o anche un significato **distribuzionale** più preciso della licita insufficiente (tale significato **distribuzionale** essendo interamente contenuto entro i limiti della licita insufficiente), **oppure sia comunque opinione dell'arbitro che il partito colpevole non guadagni, per il tramite dell'irregolarità, informazioni che pregiudichino senza rimedio il regolare svolgimento della licitazione**, la licitazione prosegue senza ulteriori rettifiche, ma vedi il punto D seguente."*

ARTICOLO 40 – ACCORDI DI COPPIA

Le coppie di giocatori che nel loro sistema prevedono i seguenti accordi devono darne preventiva comunicazione, prima dell'inizio del gioco, alla coppia avversaria:

- 1) L'uso di attacchi rovesciati o, comunque, di ogni tipo di attacco, - utilizzato anche solo in poche, specifiche situazioni – non diritto.
- 2) L'uso di attacchi, o di scarti, in conto rovesciato, tanto in fase di attacco iniziale che durante il gioco.
- 3) L'uso di aperture a livello di 1 che prevedano come forza minima la fascia 8/10 punti onori.
- 4) L'uso del sistema base Corto-Lungo.

La mancata osservanza della norma comporta l'applicazione degli artt. 75 e 40.

ARTICOLO 43 – LIMITAZIONI DEL MORTO

Penalità del morto

Nei tornei a coppie, il morto perde i propri diritti se prende visione del modulo dei punteggi prima del termine del gioco.

ARTICOLO 70 – RICHIESTE E CONCESSIONI CANCELLATE

L'Articolo 70D3 non può essere applicato se non nella fase finale (nazionale) di un Campionato Italiano.

ARTICOLO 74 - CONDOTTA ED ETICHETTA

Referti Arbitrali

Ai fini tecnici e disciplinari, le dichiarazioni dell'Arbitro, riguardo a quanto avvenuto in sua presenza o dallo stesso sentito, hanno valore di prova privilegiata.

ARTICOLO 76 – SPETTATORI

1. Spettatori in un incontro a Squadre

- a) Salvo autorizzazione dell'Arbitro e/o diverse indicazioni contenute nello speciale regolamento della gara, uno spettatore non può assistere al gioco in sala chiusa, fatta eccezione per il Capitano non Giocatore.
- b) Un componente di una squadra non può fare da spettatore ai suoi stessi compagni, fatta eccezione per il Capitano Non Giocatore.

2. Capitano non giocatore

Il nominativo del Capitano Non Giocatore deve essere notificato all'atto della registrazione iniziale della squadra.

ARTICOLO 78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

1. Victory Points

- a) Nei tornei fra più squadre disputati su incontri di 8 smazzate ed oltre, si consiglia di applicare le tabelle approvate dalla W.B.F. che prevedono punteggi sino a 25-0 (vedi Appendice 7).
- b) Nei tornei fra più squadre giocati su incontri di oltre 16 smazzate, ove si adottino i Victory Points semplici, si assegnano a ciascuna squadra per ogni incontro vinto 2 V.P. (Punti di Vittoria semplici) e 1 V.P. per ogni incontro pareggiato.

2. Margini di vittoria

- a) Nei tornei nei quali la classifica sia compilata in base ai V.P. semplici (2-0 e 1-1) la vittoria si realizza conseguendo un vantaggio in I.M.P. superiore a 1/5 del numero delle smazzate sempre che il numero delle smazzate non superi le 64. In quest'ultimo caso, qualunque sia il numero delle smazzate, la vittoria si consegue con 13 I.M.P. di differenza attiva.
- b) Negli incontri a K.O. anche un solo I.M.P. determina la vittoria di una squadra.

3. *Punteggio per la squadra che riposa*

Nel caso in cui una squadra sia in riposo le verrà assegnato un punteggio in Victory Points pari al 60% di quelli in palio in ogni singolo incontro (18 V.P. nel caso della scala 25-0), con la conseguente attribuzione di un numero di I.M.P. positivi pari alla differenza minima necessaria ad ottenere quel punteggio in V.P.

4. *Punteggio per la coppia che riposa*

Nel caso di riposo, la coppia riceverà un punteggio pari a quello medio realizzato nel turno. Tuttavia, l'Organizzatore del Torneo, nell'unico caso nel quale il programma di calcolo utilizzato non supporti tale soluzione, ha l'alternativa di disporre in anticipo che riceva invece un minimo del 60%.

5. *Spareggi nelle gare a coppie*

In linea di massima, in caso di parità fra due o più coppie al termine di un torneo, si provvederà alla divisione dei premi. Ove però lo spareggio fosse necessario per il tipo di gara o per la natura indivisibile dei premi, varranno i seguenti criteri:

a) se la gara si è svolta con formula Mitchell

- 1) in tornei a più sessioni con classifica per somma di punti o a percentuale, si terrà conto del posto di classifica occupato nei vari tempi da ciascuna coppia; vincerà chi avrà ottenuto la media migliore;
- 2) in tornei a tempo unico si prenderanno in considerazione tutti i board giocati da una o più coppie in parità. In ciascuno dei board giocati da due o più coppie saranno assegnati 2 punti per ogni risultato superiore in M.P. a quello di altre coppie in parità (così per un board giocato da tre coppie in parità, si assegneranno 4 - 2 - 0 punti alle tre coppie). Nel board giocato da una sola delle coppie in parità si assegneranno 2 M.P. per un risultato sopra la media, 1 punto per la media e 0 punti per un risultato sotto la media. La coppia o il concorrente che attraverso tale conteggio avranno ottenuto il massimo punteggio, risulteranno vincenti. In caso di ulteriore parità si seguirà il criterio preferenziale del maggior numero di massimi e quindi del minor numero di minimi e infine dei semi-minimi e dei semi-massimi;

b) se la gara si è svolta con una formula nella quale ogni coppia incontra tutte le altre lo stesso numero di volte :

- 1) la differenza matchpoints conseguiti nello scontro diretto. Se la parità permane,
- 2) si procederà come previsto al punto a2 precedente.

6. *Spareggi nelle gare a squadre*

a) Classifica determinata dai diversi Victory Point

1) Negli incontri all'Italiana (Round Robin)

(a) Due squadre in parità

- (1) La differenza in Victory Point nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,
- (2) la differenza in I.M.P. nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,
- (3) il miglior quoziente I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (gli I.M.P. positivi diviso gli I.M.P. negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,
- (4) la miglior differenza I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (somma algebrica degli I.M.P. positivi e negativi). Se la parità permane,
- (5) total point ottenuti dalle squadre nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,

- (6) il miglior quoziente total point nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (i total point positivi diviso i total point negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,
 - (7) si utilizzeranno gli stessi meccanismi previsti per gli spareggi negli incontri a K.O.
- (b) Tre o più squadre in parità
- Si provvederà a compilare una classifica avulsa delle varie squadre coinvolte, seguendo gli stessi criteri di cui al punto (a), eliminando via, via le squadre che risultino ultime in graduatoria.
- (1) calcolando una classifica avulsa in V.P. tra le squadre interessate eliminando via, via le squadre perdenti lo spareggio; se la parità permane,
 - (2) secondo i metodi sopra elencati, considerando solo i relativi incontri eliminando via, via le squadre perdenti lo spareggio.
- 2) Nelle competizioni disputate secondo il sistema Swiss o il sistema Danese
- Si adotterà preferibilmente il criterio detto dell'Indice di Resistenza (o Swiss Points), ovvero il quoziente che si ottiene dividendo per il numero degli incontri disputati, la somma dei Victory Point ottenuti dalle varie squadre incontrate nel corso della manifestazione fino a quel momento. Qualora, tuttavia, tale metodologia non fosse disponibile, come quando il programma utilizzato non lo supporti, si procederà come segue:
- (a) il miglior quoziente I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (gli I.M.P. positivi diviso gli I.M.P. negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,
 - (b) la miglior differenza I.M.P. nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (somma algebrica degli I.M.P. positivi e negativi). Se la parità permane,
 - (c) La differenza in Victory Point nell'incontro(i) diretto, se disputato. Se la parità permane,
 - (d) La differenza in I.M.P. nell'incontro(i) diretto, se disputato. Se la parità permane,
 - (e) total points ottenuti dalle squadre nell'incontro(i) diretto. Se la parità permane,
 - (f) il miglior quoziente total point nell'ambito di tutti gli incontri giocati dalle squadre (i total point positivi diviso i total point negativi, escluso quanto ottenuto nell'eventuale riposo). Se la parità permane,
 - (g) si utilizzeranno gli stessi meccanismi previsti per gli spareggi negli incontri a K.O.
- b) Negli incontri a K.O.
- Verrà giocato un board⁴ per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 board = 2 board), sino all'ottenimento dello spareggio. Se la parità permane,
- 1) si giocherà un secondo tempo con lo stesso numero di board⁴. Se la parità permane,
 - 2) si giocherà un board⁴ per volta, fino a che una delle due squadra non si troverà in testa (sudden death).

⁴ Per le procedure di Line-Up vedi Appendice 5

ARTICOLO 79 - PRESE VINTE

Il compito di trascrivere il risultato sullo score ufficiale spetta alla linea Nord-Sud (Nord nei tornei individuali).

ARTICOLO 80 – REGOLAMENTI E ORGANIZZAZIONE

Arbitro del Torneo

Tutti i tornei sono arbitrati da Arbitri iscritti all'Albo Federale. La designazione degli Arbitri per i tornei di società e locali è effettuata nel rigido rispetto delle relative normative federali. La designazione degli Arbitri per tutti i Campionati ed i Tornei Regionali, Nazionali ed Internazionali è di competenza del Settore Arbitrale della F.I.G.B.

ARTICOLO 81 – L'ARBITRO

1. *Doveri e Poteri*

L'Arbitro ha, tra le altre, la responsabilità di assicurare il corretto svolgimento della manifestazione. Allo scopo, si fa espressa raccomandazione di porre in atto tutte quelle misure di verifica atte a prevenire irregolarità di qualsiasi tipo che precludessero lo svolgimento ordinato della gara, quali ad esempio la verifica del corretto posizionamento dei giocatori in un incontro a squadre, del giusto orientamento delle coppie, dei corretti spostamenti dei giocatori e dei board tra i round di gioco.

2. *Procedure Tecniche*

L'Arbitro ha facoltà di decidere la scelta delle procedure tecniche più adatte ad assicurare il buon esito della gara, in conformità con il Codice, il Regolamento Campionati, il Regolamento Tornei ed il regolamento particolare della gara da disputarsi. Non sono ammesse deroghe al Codice o al Regolamento Campionati e Tornei. Qualora gravi ragioni impedissero il regolare svolgimento della gara entro i limiti del suo speciale regolamento, l'Arbitro ha facoltà di introdurre nel regolamento stesso le modifiche strettamente indispensabili.

ARTICOLO 87 - BOARD NON CONFORME

1. *Carte imbussolate in modo non corrispondente al diagramma*

L'Arbitro applicherà integralmente quanto previsto nell'Articolo 87B, penalizzando del 10% ciascuna coppia, delle due che avevano giocato la mano al momento dello scambio, le cui carte (una o più) si trovino nello scomparto sbagliato. La penalità sarà invece del 20% del top qualora l'errore sia avvenuto in fase di duplicazione.

2. *Punteggi per board con carte non conformi all'originale*

Nel conteggio dei risultati è obbligatorio l'uso della formula di Neuberg. Se il numero di risultati presente in ciascun gruppo (vedi art. 87B) è inferiore a quattro, allora l'Arbitro assegnerà uno o più Punteggi Arbitrali Artificiali, secondo il seguente schema:

a) Un solo punteggio

Il 60% ad entrambe le coppie

b) Due punteggi

Qualora sia diversi tra di loro, l'Arbitro assegnerà il 65% al migliore di loro per ciascuna delle due linee, ed il 55% al peggiore (ovvero, assegnato il 65% ad una linea, darà all'altra il complemento al 120%, appunto il 55%) Qualora, invece, siano uguali, l'Arbitro assegnerà il 60% a tutte e quattro le coppie coinvolte.

c) Tre punteggi

1) Punteggi tutti diversi tra loro

L'Arbitro assegnerà il 70% al migliore di essi per ciascuna linea, il 60% a quello medio, ed il 50% al peggiore (ovvero, assegnati il 70%, 60%, 50% ad una linea, attribuirà all'altra il complemento al 120%). Qualora siano tutti e tre uguali, l'Arbitro assegnerà il 60% a tutte e sei le coppie coinvolte. Nell'eventualità, infine, che ce ne siano due uguali ed uno diverso, l'Arbitro procederà come segue:

- 2) Due migliori ed uno peggiore
L'Arbitro assegnerà il 65% a ciascuno dei due migliori risultati, ed il 50% al peggiore (ovvero, assegnato il 65% ed il 50% ad una linea, darà all'altra il complemento al 120%, cioè il 55% ed il 70%).
- 3) Uno migliore e due peggiori
L'Arbitro assegnerà il 70% al migliore, ed il 55% a ciascuno dei due peggiori (ovvero, assegnato ad una linea il 70% ed il 55%, attribuirà all'altra il complemento al 120%, cioè il 50% ed il 65%).

ARTICOLO 90 - PENALITÀ PROCEDURALI

Uscita non autorizzata dalla Sala Chiusa

Se un giocatore esce dalla sala chiusa, durante la disputa di un turno di gioco, senza il permesso dell'Arbitro, subirà una penalizzazione di 2 V.P.

ARTICOLO 92 - DIRITTO DI APPELLARSI

E

ARTICOLO 93 - PROCEDURA PER IL RECLAMO

1. Diritto al Reclamo

In tutte le competizioni federali (Campionati, Simultanei, Tornei, ecc.) nelle quali è prevista la direzione della competizione con un solo Arbitro, le decisioni assunte da quest'ultimo sono immediatamente esecutive.

Nelle competizioni federali (Campionati, Simultanei, Tornei, ecc.) nelle quali è prevista una struttura arbitrale collegiale presieduta da un Arbitro Responsabile, è ammesso reclamo a quest'ultimo contro le decisioni assunte al tavolo dall'Arbitro Coadiutore per la revisione delle stesse. Avverso le decisioni assunte dall'Arbitro Responsabile è ammesso unicamente ricorso al Collegio Nazionale Gare.

2. Tempo del reclamo

Il diritto di reclamare all'Arbitro Responsabile avverso una decisione dell'Arbitro Coadiutore cessa 15 minuti dopo che lo score ufficiale è stato reso. Se, invece, il motivo del reclamo attiene a situazioni immediatamente evidenti al momento della decisione dell'Arbitro Coadiutore, il diritto di reclamare cessa 15 minuti dopo che la decisione è stata resa.

Il diritto di ricorrere al C.N.G. avverso la decisione dell'Arbitro Responsabile cessa 24 ore dopo il termine della competizione.

3. *Procedura per il reclamo*

Il reclamo deve essere presentato all'Arbitro Responsabile da un componente della coppia o dal capitano della squadra o da un componente della stessa da questi delegato. L'Arbitro Responsabile ascolterà l'Arbitro Coadiutore e le parti e deciderà esercitando tutti i poteri assegnatigli dal Codice e da tutte le altre norme in vigore, ma non potrà modificare le decisioni dell'Arbitro Coadiutore in materia disciplinare. La decisione dell'Arbitro Responsabile è immediatamente esecutiva. In tutte le competizioni nelle quali è prevista una struttura arbitrale collegiale, il reclamo all'Arbitro Responsabile deve essere presentato a mezzo dell'Arbitro Coadiutore che ha preso la decisione al tavolo, da un componente della coppia, dal capitano della squadra o da un componente della stessa da questi delegato.

4. *Procedura per il ricorso al C.N.G.*

Il ricorso al C.N.G. deve essere presentato da un componente la coppia o dal capitano della squadra entro le 48 ore successive al termine della competizione. Il ricorrente dovrà dare preavviso di ricorso in forma scritta a pena di inammissibilità all'Arbitro Responsabile, entro i 30 minuti successivi al termine della competizione stessa. Il ricorso dovrà essere presentato e sarà giudicato secondo le disposizioni dettate dal regolamento di Sorveglianza Tecnica della F.I.G.B. .

In ogni caso le decisioni del C.N.G. non potranno modificare il risultato della gara o incidere sulla stessa salvo che non si tratti di un errore tecnico. Le decisioni del C.N.G. assumeranno comunque valore giurisprudenziale.

5. *Errore tecnico*

Si ha la fattispecie di errore tecnico quando l'Arbitro riconosce ed ammette nel proprio referto o in un supplemento di referto eventualmente richiesto anche telefonicamente dal Collegio Nazionale Gare, di aver erroneamente deciso su una situazione di fatto o di aver violato un punto di legge o di regolamento o di aver assunto un'errata decisione disciplinare.

6. *Accettazione della decisione*

Le decisioni dei vari organi che le emettono possono essere discusse e impugnate solo nei modi previsti dalle norme e dai regolamenti. Una volta divenuta definitiva (sia perché non impugnata, sia perché non più impugnabile) una decisione deve essere accettata con sportività e non più essere messa in discussione. La mancata osservanza di quanto sopra costituisce infrazione dell'obbligo di lealtà previsto dall'art. 41 lettera a) dello Statuto Nazionale.

APPENDICE 1
NORMATIVA SISTEMI
(Adottata il 01/01/2007)

1. Obbiettivi

Gli obbiettivi sono l'assicurare che i Campionati e le altre manifestazioni della FIGB siano correttamente condotti e amministrati, con giuste ed eque possibilità per ciascuno dei partecipanti, al tempo stesso considerando in modo appropriato il progresso e l'innovazione, in modo da assicurare che i giocatori non abbiano dubbi in merito a ciò che ci si aspetta da loro riguardo alla preparazione e alla compilazione di ogni materiale inerente i sistemi in occasione di Campionati e delle manifestazioni della FIGB.

2. Definizioni

2.1 Generali

<i>Mano Media</i>	una mano contenente 10 punti in carte alte (Milton Work) senza valori distribuzionali.
<i>Mano Debole</i>	una mano con una forza in punti onori inferiore ad una di forza media.
<i>Mano Forte</i>	una mano con una forza in punti onori di almeno un re superiore a quella di una mano media.
<i>Naturale</i>	una chiamata o una giocata naturale che non sia una convenzione (quale definita nel Codice).
<i>Lunghezza</i>	tre o più carte.
<i>Corta</i>	due o meno carte.
<i>Incontro Lungo</i>	un incontro di almeno 17 mani.
<i>Incontro Breve</i>	un incontro di meno di 17 mani.

2.2 Sistemi HUM⁵

Per gli scopi di questa normativa, un sistema Altamente Artificiale (HUM) è un sistema che prevede una o più delle seguenti caratteristiche, intese come accordi di coppia:

- a) un Passo in posizione di apertura mostra almeno valori quali generalmente considerati adeguati ad un'apertura di uno, anche qualora siano incluse possibili alternative deboli;
- b) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può essere più debole di un passo;
- c) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può essere effettuata con valori di un re o più inferiori alla forza media;
- d) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può mostrare tanto lunghezza in uno specifico colore che corta in un altro;
- e) per accordo di coppia un'apertura a livello di uno può mostrare alternativamente lunghezza in un colore o in un altro.

ECCEZIONE: uno in un minore in un sistema a base fiori o quadri forte.

⁵ High Unusual Method, Sistema Altamente Artificiale

2.3 Classificazione dei Sistemi

In ordine al facilitarne il riconoscimento e al relazionarsi, il materiale relativo ai sistemi sarà identificato in uno o più dei modi seguenti:

- a) un bollino colorato della FIGB;
- b) il corretto colore (può essere scritto sia a mano che a macchina);
- c) un marchio sulla convention card accanto al colore appropriato – in accordo con le seguenti descrizioni:

Verde: Naturale

Blu: Fiori/Quadri forte, dove l'apertura di 1 Fiori/Quadri sia sempre forte

Rosso: Artificiale; questa categoria include tutti i sistemi artificiali che non ricadano sotto la definizione di Sistemi Altamente Artificiali (HUM, vedi la definizione data sopra), e che non siano a base di Fiori/Quadri forte (vedi Blu).

Esempi siano un sistema dove 1 Fiori mostri uno dei tre tipi di mani – un colore di fiori, una mano bilanciata di una forza specificata, o un'apertura di un fiori forte, o un sistema dove il metodo di base (al di fuori della forza dell'apertura di un senza) vari secondo la posizione, la vulnerabilità, o la valutazione, o un sistema che usi licite convenzionali "deboli" o "multi-significato" (con o senza opzioni deboli) in licite potenzialmente competitive, tranne quelle descritte nella sezione principale del WBF Convention Booklet⁶.

Giallo: Sistemi Altamente Artificiali (HUM) come sopra definiti.

2.4 Convenzioni e Trattamenti Brown Sticker

Le seguenti convenzioni o trattamenti sono classificati quali Brown Sticker:

- a) Qualunque apertura dal livello di 2 Fiori a quello di 3 Picche che:
 - 1) può essere debole (può, per accordo, essere effettuata con valori al di sotto della forza media) e
 - 2) non promette almeno quattro carte in un colore conosciuto.

ECCEZIONE: La licita mostra comunque quattro carte in un colore conosciuto se debole. Se la licita non mostra quattro carte in un colore conosciuto allora deve necessariamente mostrare una mano con un re o più al di sopra della forza media (Spiegazione: Dove tutti i significati deboli mostrino quattro carte in un colore conosciuto, e i significati forti mostrino una mano con un re o più al di sopra della forza media non è una Convenzione Brown Sticker)⁷.

⁶ Il libretto, edito dalla WBF in occasione dei Campionati del Mondo di Albuquerque (1994), che riporta e classifica ogni convenzione conosciuta.

⁷ La spiegazione rischia di non essere troppo chiara; vediamo di riassumere: se un'apertura che ricade nel range previsto per le Brown Stickers (da due fiori a tre picche) prevede dei significati deboli (nove o meno punti), allora quelli forti, per poter essere autorizzati a non mostrare un colore specifico, o comunque un colore comune ad almeno uno delle versioni (o delle versioni) deboli, debbono garantire almeno tredici punti (come, del resto, deriva direttamente tanto dalla definizione di Brown Sticker che da quella di mano forte). Tuttavia, se un'apertura in questo range non prevede opzioni deboli (nove o meno punti), allora non è necessario garantire un colore anche se la forza minima prevista è di soli dieci punti (vedi definizione di mano debole).

Per fare un esempio, non ricadono nella definizione di Brown Sticker né aperture come quelle che mostrano una tricolore (Quadri Livorno, Quadri Italia, Fiori Romano etc.) né quella di tre picche "Gambling", perché in entrambi

ECCEZIONE: Un'apertura a livello di due in un minore che mostri una sotto apertura di due in un maggiore, sia che includa o meno l'opzione di uno dei tipi di mano forte quali descritti nel WBF Convention Booklet.

- b) Un'interferenza su un'apertura naturale a livello di uno a colore che non prometta almeno quattro carte in un colore conosciuto.

ECCEZIONE: un intervento di 1 Senza naturale.

ECCEZIONE: una surlicita che mostri una mano forte.

ECCEZIONE: una surlicita a salto del colore conosciuto degli avversari che chieda al compagno di licitare 3 senza con il fermo in quel colore.

- c) Qualunque licita di una bicolore debole al livello di due o di tre che per accordo possa essere effettuata con tre o meno carte in uno dei due colori.
- d) Chiamate psichiche protette o richieste dal sistema

Nessuna delle restrizioni da applicarsi concerne difese convenzionali contro aperture forti e/o convenzionali, o difese contro convenzioni Brown Sticker o HUM.

2.5 Segnalazioni Criptate

In aggiunta alle restrizioni ai metodi dichiarativi e alle convenzioni di cui sopra, i giocatori non possono usare metodi di segnalazioni grazie ai quali il messaggio o i messaggi convogliati dalla segnalazione siano inintelligibili per il dichiarante a causa di una qualche chiave disponibile solo per i difensori (di conseguenza, segnali criptati non sono permessi)

2.6 Aperture Casuali

È proibito aprire una mano la quale, per accordo, possa contenere meno di otto punti, e per la quale non siano fornite ulteriori definizioni.

3. Sistemi Permessi nei Campionati FIGB

In relazione agli aspetti dei Sistemi da permettersi nei Campionati FIGB, i vari eventi saranno divisi in tre categorie:

Categoria 1: Campionato Italiano Societario di Serie A e Fase Finale della Coppa Italia, Uomini e Donne.

È proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

Per tali eventi tutti i sistemi sono permessi, compresi quelli che utilizzano convenzioni "Brown Sticker" con adeguate delucidazioni, ma le squadre che le utilizzano dovranno consegnare la propria carta delle convenzioni anticipatamente. In questo caso, la coppia che utilizzi convenzioni non abituali, oltre ad essere seduta al tavolo 5 minuti prima dell'inizio del tempo ufficiale di gioco, dovrà fornire per iscritto una valida difesa ad ogni convenzione non abituale. Gli avversari, a loro scelta, potranno preparare una difesa scritta contro dette convenzioni. In entrambi i casi, detta difesa sarà considerata essere parte della carta delle convenzioni, ma, contrariamente alla norma, potrà essere consultata dagli avversari al tavolo.

i casi è prevista una forza di almeno dieci punti. Se, tuttavia, queste opzioni fossero inserite quali opzioni in un'apertura multi-significato, allora la loro forza minima prevista dovrebbe essere di tredici punti.

Categoria 2: Tutti i Campionati a coppie ed a squadre ad esclusione di quelli di 1^a Categoria.

È proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

I sistemi permessi sono: il Naturale (colore Verde), il Fiori/Quadri forte quando l'apertura di 1 Fiori/1Quadri è sempre forte (colore Blu) e artificiale (colore Rosso).

In questa categoria non è possibile utilizzare le Convenzioni non abituali dette "Brown Sticker".

Nei Campionati a squadre, la F.I.G.B., a suo giudizio, potrà consentire l'utilizzo di Convenzioni non abituali "Brown Sticker". In questo caso, la coppia che utilizzi convenzioni non abituali, oltre ad essere seduta al tavolo 5 minuti prima dell'inizio del tempo ufficiale di gioco, dovrà fornire per iscritto una valida difesa ad ogni convenzione non abituale. Gli avversari, a loro scelta, potranno preparare una difesa scritta contro dette convenzioni. In entrambi i casi, detta difesa sarà considerata essere parte della carta delle convenzioni ma, contrariamente alla norma, potrà essere consultata dagli avversari al tavolo.

Categoria 3: Tutti i Tornei Internazionali, Nazionali, Regionali, Federali sia a squadre che a coppie.

È proibito l'utilizzo di sistemi HUM e di 'Brown Sticker'.

Categoria 4: I Tornei Societari.

Possono essere dettate diverse regolamentazioni dalla Società Sportiva organizzatrice.

In tutte le categorie i due giocatori di una coppia devono giocare lo stesso sistema.

4. Documentazione relativa ai sistemi

Per tutte le competizioni nelle quali siano permesse le Convenzioni Non Abituali "Brown Sticker", cioè gli eventi di Categoria 1, e quelli di Categoria 2 a squadre nei quali siano state espressamente autorizzate, per tutte le coppie che le utilizzano è richiesta la compilazione della carta delle convenzioni e dei fogli supplementari, e la loro consegna prima dell'inizio del Campionato in accordo con il Regolamento di Gara.

Le coppie che utilizzano sistemi Verdi, Blu o Rossi sono altresì incoraggiate a consegnare l'intero sistema all'inizio del Campionato. Nelle decisioni prese dagli Arbitri, le coppie che abbiano consegnato l'intero sistema avranno il vantaggio, per quanto possibile, del sostegno che questo potrà fornire per le spiegazioni date al tavolo.

5. Carta delle convenzioni e fogli supplementari

Il principio delle adeguate delucidazioni esige che tutti i partecipanti illustrino completamente tutte le convenzioni ed i treatment che richiedano l'approntamento di una difesa. All'uopo, in aggiunta alla carta delle convenzioni, le coppie dovranno utilizzare i Fogli Supplementari.

L'utilizzo dei Fogli Supplementari è caldeggiato in ogni competizione, atteso che tutti i punti siano adeguatamente numerati e corrispondano ai rispettivi paragrafi sulla Carta delle Convenzioni stessa. I fogli dovranno essere facilmente leggibili ed i punti numerati dovranno essere separati da evidenti righe spesse. Nonostante sia incoraggiata la brevità, specialmente per competizioni di Categoria 2 e 3, l'accuratezza delle spiegazioni non potrà per questo esserne pregiudicata.

Tutte le convenzioni ed i treatment che richiedano l'approntamento di una difesa dovranno essere elencati sulla sezione frontale destra della Carta F.I.G.B. Dovranno essere spiegati e completamente sviluppati (inclusi gli accordi in competizione) nell'apposita sezione all'esterno o all'interno della carta, oppure, qualora non vi fosse sufficiente spazio, nei primi punti numerati dei fogli supplementari. La sezione frontale destra della carta delle convenzioni dovrà contenere:

- a) Tutte le aperture artificiali (fatta eccezione per le aperture forti di 1 o 2 Fiori)
- b) Le risposte deboli e convenzionali alle aperture naturali
- c) Tutte le licite convenzionali di intervento su aperture naturali di uno a colore (assicurandosi che tutti gli interventi in bicolore siano spiegati dettagliatamente; il modo migliore di fare ciò consiste nello scrivere: "Bicolori" ed includere i numeri di riferimento ai relativi punti dei Fogli Supplementari, i quali forniranno i particolari).

Qualora una coppia utilizzi una qualsiasi licita che avrebbe dovuto essere qui elencata, ma che è stata omessa, e gli avversari non raggiungano il proprio miglior contratto, esisterà una consistente ipotesi che gli avversari siano stati danneggiati per la mancata possibilità di approntare una difesa. La coppia colpevole può anche essere soggetta a penalità procedurali; infatti, la non osservanza di questa norma può produrre sanzioni che vanno dalla non omologazione di una gara ed inoltre, in caso di gara a coppie, dal 50% del Top al divieto di utilizzo del sistema adottato, ed, in caso di gara a squadre, da 1 V.P. al divieto di utilizzo del sistema adottato.

Ogni coppia che utilizzi un sistema con 'Brown Sticker' ha l'obbligo di fornire la completa descrizione di entrambe le licite e successive sviluppi (specialmente quelli competitivi) compilando ad esempio l'apposito modulo per ogni convenzione Brown-Sticker adottata (vedi Appendice 6).

Qualora una coppia effettui una sequenza dichiarativa non completamente descritta, verrà applicata la medesima ipotesi di mancanza di preavviso (con risultati arbitrari e penalizzazioni come descritto nel paragrafo precedente).

6. Difesa contro convenzioni 'Brown Sticker'

Una coppia potrà preparare difese scritte contro gli elementi 'Brown Sticker' di qualsiasi sistema. Tali difese dovranno essere consegnate agli avversari in due copie chiaramente leggibili a tempo e luogo debiti, prima dell'inizio della sessione. Le difese scritte saranno considerate parte integrante della carta delle convenzioni degli avversari.

APPENDICE 2
NORMATIVA DELLE PSICHICHE
(Adottata il 01/01/2007)

1. Chiamate Psiciche ed Azioni Simili Basate su Accordi di Coppia

Le Leggi del Codice Internazionale del Bridge permettono che un giocatore faccia una licita o una chiamata psichica qualora sia dimostrato che tale chiamata non sia basata su un accordo particolare con il compagno. Se una chiamata è fatta in accordo con il partner cessa di essere una psichica. Nel verbale del 30 agosto 2000, la Commissione Leggi della WBF decise che un accordo di coppia sussiste quando la frequenza del verificarsi è sufficiente a far sì che il compagno del giocatore che ha effettuato la chiamata prenda in considerazione le possibilità di psichica, che lo faccia o meno; o, naturalmente, possa essere una questione esplicitamente accordata. Ci sono anche enunciazioni di rilievo nel Code of Practice della WBF. Tale accordo deve essere illustrato anticipatamente. Gli accordi in questione devono essere illustrati nei Campionati e nelle altre competizioni organizzate sotto il patrocinio della F.I.G.B. secondo i seguenti termini:

- a) accordi espliciti che le chiamate psichiche siano previste o la costituzione di protezioni da esse da sistema sono classificate come 'Brown Sticker'.

Un esempio di questo tipo si ha quando, terzo di mano a vulnerabilità favorevole, ci si attende che un giocatore apra la licita con qualunque mano.

- b) cognizione del fatto che di tanto in tanto possano esservi pesanti deroghe ai normali significati delle chiamate e laddove la natura od il tipo di deroga possano essere anticipati, devono essere chiariti sulla carta delle convenzioni. Queste capacità di capire possono derivare da espliciti accordi o possono essersi sviluppate dall'esperienza di coppia, o essere frutto di una mutua conoscenza non disponibile agli avversari. Quale che sia il caso, devono essere elencate sulla carta tra le convenzioni che possono richiedere una speciale difesa, i Fogli Supplementari devono riportare dettagliatamente le situazioni in cui queste deroghe possono capitare, e quali ne siano le conseguenze e le aspettative nella pratica di coppia. Atteso che siano illustrati in modo soddisfacente, metodi di questo tipo sono ammissibili in competizioni di qualsiasi categoria.
- c) continua ad essere il caso che possano essere effettuate psichiche "casuali" – come permesso dal regolamento – senza alcun avvertimento, fino a quando queste non possano essere previste dal compagno più di quanto non lo siano dagli avversari.
- d) principi simili si applicano anche nel caso di azioni psichiche nel gioco della carta dei difensori.

2. Restrizioni

- a) In ogni tipo di competizione, ad eccezione degli eventi di 1^a categoria, è fatto divieto di effettuare deviazioni – tanto volontarie che involontarie – da aperture forti e/o convenzionali. Tuttavia, perché si configuri una violazione bisogna che la mano dell'apertore non abbia nessuna corrispondenza con quanto previsto dall'accordo di coppia. Ad esempio, un'apertura di 2 ♠, che da sistema mostri 5+♠ e 4+♣ non sarà sanzionabile se effettuata con la 4 - 4, purché i due colori siano quelli previsti, o, in altre parole, basterà che siano presenti almeno 4 carte in ciascuno dei due colori previsti. Nel caso che ci sia una violazione di questa norma, l'Arbitro interverrà a favore della linea innocente ove, e nella misura in cui, la coppia innocente abbia subito un danno quale diretta conseguenza dell'infrazione, senza in alcun modo penalizzare i colpevoli. In altre parole, l'Arbitro ristabilirà l'equità, risolvendo naturalmente ogni dubbio a favore della coppia innocente.
- b) A livello di Tornei Locali – sia Federali che Societari – è fatto divieto di effettuare psichiche di qualsiasi genere. Quale che sia stato l'esito della mano, l'Arbitro penalizzerà la coppia colpevole del 10% del Top, riservandosi di risarcire la coppia innocente qualora abbia subito un danneggiamento quale diretta conseguenza dell'infrazione.

APPENDICE 3
NORMATIVA DI ALERT
(Adottata il 01/01/2007)

1. Preambolo

- a) L'obbiettivo è quello di avere una normativa di alert che sia uniformemente applicata in tutte le manifestazioni FIGB.
- b) Una completa descrizione degli accordi è di vitale importanza; tuttavia, dai giocatori che partecipino alle competizioni – e in particolare dagli agonisti – ci si aspetta che siano in grado di proteggere se stessi in un ampio numero di casi. Ci si attende inoltre da loro che osservino lo spirito e la lettera delle leggi.
- c) La normativa è stata resa più semplice possibile. Tuttavia, ai giocatori è richiesto di allertare ogni qual volta ci sia un dubbio (per esempio, quando si giochi con i sipari, un alert effettuato da una parte ma non dall'altra non rappresenta necessariamente un'infrazione).

2. Normativa

Dovrebbero essere allertate le seguenti categorie di licite:

- a) Le licite convenzionali dovrebbero essere allertate, le non convenzionali non dovrebbero esserlo.
- b) Quelle licite che abbiano significati speciali, o che siano basate – o conducano a – speciali accordi tra compagni ("Ogni coppia ha il dovere di rendere disponibili i propri accordi agli avversari prima che cominci il gioco contro di loro. La Regulating Authority specifica il modo in cui ciò debba essere fatto"). Vedi art. 40A1b.
- c) Cambi di colore a salto, o risposte ad un'apertura o una interferenza, che siano non forzanti, e cambi di colore in risposta ad un'apertura di uno a colore – da parte di un giocatore non passato di mano – che siano non forzanti.

Se si gioca senza sipari, NON vanno allertate le seguenti licite⁸:

- a) Ogni tipo di contro e di surcontro, con l'eccezione di quelli che mostrino o neghino lunghezza in uno o più colori specifici, oppure i surcontro i quali, nell'ambito della stessa situazione dichiarativa, abbiano significati invertiti rispetto al passo (passo positivo e surcontro negativo, o similari).
- b) Ogni licita al livello di quattro o superiore, con l'eccezione di aperture convenzionali.
- c) Ogni apertura di 1NT che mostri una forza compresa tra i 15 ed i 18 Punti Onori, e la volontà di giocare a NT.
- d) Ogni salto a colore, in interferenza, che mostri, da sistema, una forza massima di 11 Punti Onori.
- e) Ogni apertura a livello di due che sia naturale e che prometta, da sistema, una forza minima di 19 Punti Onori.

⁸ Tuttavia, giocando invece con i sipari, andranno allertate le licite di cui al punto b) seguente, fatto comunque salvo quanto al punto b) del preambolo nell'ambito di una eventuale richiesta di risarcimento.

3. Procedura

La procedura da eseguire per l'utilizzo del cartellino dell'ALERT è:

- a) senza sipari il compagno del giocatore che ha effettuato la chiamata convenzionale lo esibisca davanti al suo avversario di destra;
- b) con i sipari sia chi effettua la chiamata convenzionale sia, successivamente, il suo compagno lo appoggino sulla parte di carrello di pertinenza del proprio avversario di sipario.

Comunque sia, i giocatori devono rispettare tanto lo spirito che la lettera della presente normativa.

APPENDICE 4
NORMATIVA DEL GIOCO CON I SIPARI
(Adottata il 01/01/2007)

I sipari devono essere utilizzati ogni qual volta sia possibile.

1. Descrizione delle Operazioni

Nord ed Est siedono dalla stessa parte del sipario. Nord ha la responsabilità di porre e rimuovere il board dal carrello. Il giocatore cui spetta l'attacco iniziale è il responsabile dell'apertura del sipario. La sequenza è la seguente:

- a) Nord pone il board sul carrello.
- b) L'apertura viene chiusa (e così deve rimanere per tutto il periodo licitativo) in maniera tale che il carrello possa appena passare sotto di essa.
- c) I giocatori estraggono le carte dal board.
- d) Le chiamate vengono effettuate estraendo i relativi cartellini dai bidding box.
- e) I giocatori pongono le chiamate di volta in volta selezionate sull'apposito carrello, il quale sarà visibile solamente dalla parte del sipario di quel giocatore che abbia effettuato la chiamata.
- f) La prima chiamata di un giocatore deve toccare l'estremità sinistra del suo segmento di carrello e le successive chiamate devono succedersi in maniera ordinata ed omogenea verso destra.
- g) Dopo che due giocatori seduti dallo stesso lato del sipario avranno effettuato le loro chiamate, Nord o Sud (a seconda del caso) fanno scivolare il carrello al di sotto dell'apertura centrale del sipario, in maniera tale che sia visibile solo ai giocatori dell'altro lato.
- h) Essi effettuano a loro volta le loro chiamate nella stessa maniera ed il carrello viene di nuovo fatto scivolare dall'altro lato. Questa procedura continua sino a che la licitazione non è terminata.
- i) Dopo che i quattro giocatori hanno avuto la possibilità di rivedere la licitazione (equivalente al diritto di ottenere la ricapitolazione della licitazione), i giocatori ripongono i cartellini licitativi nei loro rispettivi bidding box.
- j) Dopo che un attacco legale è stato scoperto, il sipario viene aperto da un componente della linea in difesa, per il minimo necessario da permettere a tutti i giocatori di vedere le carte del Morto e le carte giocate in ogni presa.

2. Alerts e Spiegazioni

- a) Un giocatore che effettua una chiamata che sia soggetta ad alert secondo i dettami dell'Appendice 3 deve avvisare il suo compagno di sipario, il partner dovrà allertare quando il carrello arriverà dall'altro lato del sipario. L'Alert deve essere effettuato ponendo il cartellino Alert sopra l'ultima chiamata effettuata dal compagno di sipario nel di lui segmento di carrello; il giocatore che ha ricevuto l'alert deve confermare di averne preso nota ritornando il cartellino al suo avversario. Un giocatore può, facendone richiesta per iscritto, chiedere spiegazioni su di una chiamata di un avversario; il suo compagno di sipario deve a sua volta rispondergli per iscritto.
- b) In ogni momento della licitazione, un giocatore può richiedere, per iscritto, una completa spiegazione delle chiamate degli avversari. La replica deve a sua volta essere effettuata per iscritto.

- c) In ogni momento che vada dall'inizio della licitazione alla fine del gioco, ciascun giocatore riceve informazioni sul significato di chiamate effettuate e spiegazioni date esclusivamente dal suo compagno di sipario. Domande poste durante il gioco devono essere effettuate per iscritto e con l'apertura del sipario chiusa. L'apertura viene poi alzata una volta che sia stata data la risposta.

3. Modifiche alle Penalità quando i Sipari sono in Funzione

Gli articoli del Codice Internazionale del Bridge hanno pieno effetto eccetto che nelle situazioni qui sotto indicate:

- Art. 9A3, Art. 42B3, Art. 43A1b – Il Morto può attirare l'attenzione sulla carta di un difensore preventivamente esposta.
- Art. 13 – I punteggi arbitrari artificiali e le penalità prescritte nel primo paragrafo si applicano solo se la chiamata è stata trasmessa dall'altro lato del sipario.
- Art. 16 – Durante la licitazione, quando si giochi con i sipari, una variazione di tempo può essere identificata tramite la lentezza o la velocità con la quale il carrello torni indietro. I giocatori che ricevono il carrello sono coloro i quali possono riferire su eventuali anomalie. Conseguentemente, rappresenta un'infrazione per un giocatore che siede dalla parte del sipario dove si è verificata la variazione di tempo, essere il primo a richiamare l'attenzione su di essa, e quel giocatore perde il suo status di partito innocente. Si considera che un ritardo fino a 20 secondi⁹ non sia sufficiente a convogliare un'informazione non autorizzata.
- Art. 20 – Ricapitolazione della licitazione. Sino a quando i cartellini licitativi non siano stati rimossi dal carrello, un giocatore ottiene la ricapitolazione della licitazione ispezionandoli. Alla prima presa, quando un giocatore è ancora autorizzato ad ottenere una ricapitolazione della licitazione ma l'ispezione dei cartellini licitativi non è più possibile, il giocatore ottiene la ricapitolazione della licitazione per iscritto dal suo compagno di sipario.
- Art. dal 26 al 32; Art. 34; Art. dal 36 al 39 – per le infrazioni coperte da questi articoli dovranno essere utilizzate le seguenti procedure:
 - a) Il carrello non è passato dall'altra parte. Prima che il carrello sia passato dall'altra parte il compagno di sipario di colui che ha commesso l'infrazione deve attirare l'attenzione sulla stessa e chiamare l'Arbitro. L'Arbitro dovrà provvedere a che venga rettificata senza che ci sia penalità. Queste chiamate illegali non possono essere accettate.
 - b) Entrambe le linee colpevoli. Quando, tuttavia, la chiamata illegale sia stata spinta dall'altro lato del sipario ed entrambe le linee siano colpevoli (come quando l'uno o l'altro dei giocatori commetta un'infrazione licitativa e il giocatore preposto - Nord o Sud - spinga il carrello prima di una rettifica), entrambi i giocatori dell'altro lato del sipario sono responsabili di richiamare l'attenzione sull'infrazione e di chiamare l'Arbitro. L'Arbitro dovrà riportare il carrello nel lato dei giocatori colpevoli affinché l'irregolarità venga corretta senza penalità. invitando a correggere l'irregolarità senza penalità. Queste chiamate illegali non possono essere accettate.

⁹ Fino a 30 secondi nel caso di sequenze dichiarative altamente competitive (vedi il Code of Practice).

- c) Una sola linea colpevole. Quando una licita viene passata attraverso il sipario i giocatori dall'altro lato del sipario hanno la responsabilità di attirare l'attenzione su una qualunque infrazione e di chiamare l'Arbitro. Se si scopre che il punto b) non è applicabile una chiamata posta sul carrello e trasferita dall'altra parte del sipario è soggetta alle normali sanzioni di legge.
 - d) Irregolarità non notata. Quando una chiamata illegale sia passata dall'altra parte del sipario e né l'uno né l'altro giocatore attiri l'attenzione sull'irregolarità, con il carrello che finisce per tornare dal lato del sipario dove era stata commessa l'irregolarità licitativa la licitazione prosegue senza penalità o rettifiche. Tuttavia, nel caso di licita inammissibile, si applicherà l'art. 35.
 - e) Informazioni autorizzate e non. Le informazioni derivanti da chiamate cancellate non sono autorizzate per ogni coppia colpevole ma sono autorizzate per ogni coppia che non ha commesso irregolarità. Se l'Arbitro determina che l'informazione non autorizzata derivata da una chiamata cancellata preclude un normale sviluppo dichiarativo, dovrà assegnare un punteggio arbitrale.
- Art. 25 – cambio di chiamata. L'art. 25 non subisce variazioni rispetto alla sua applicazione nel gioco senza sipari.
 - Art. 33 – Chiamate contemporanee. La chiamata successiva è cancellata senza penalità.
 - Art. 40 – Alert. Quando venga effettuata una chiamata soggetta ad alert, il giocatore deve allertare il suo compagno di sipario. Quando il carrello venga passato, entrambi i giocatori dovrebbero immediatamente allertare le chiamate del compagno che siano soggette ad alert.
 - Art. 41 – Attacco iniziale fuori turno. Il compagno di sipario del colpevole dovrebbe cercare di prevenire un qualunque attacco fuori turno. Un attacco iniziale fuori turno effettuato a carta coperta viene ritirato senza penalità. Un attacco iniziale fuori turno a carta scoperta viene ritirato senza penalità qualora il sipario non sia stato ancora aperto. Quando, dopo un attacco a carta scoperta, il sipario sia stato aperto – senza che si sia stata alcuna colpa della linea innocente,
 - a) e l'altro lato non abbia ancora attaccato a carta scoperta, l'attacco è considerato essere fuori turno, e si applica l'art. 54;
 - b) e l'altro lato abbia anch'esso attaccato a carta scoperta, la carta diviene una carta penalizzata maggiore.

Quando il sipario sia stato erroneamente aperto dalla linea del dichiarante, l'attacco è accettato e dovrà essere stesa la mano del Morto. L'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale se riterrà che il giocatore che ha aperto il sipario avrebbe potuto sapere che avrebbe potuto essere vantaggioso per la propria linea l'accettare l'attacco (art. 72B1). Qualora si sia in presenza di due attacchi simultanei – entrambi a carta scoperta – la carta dell'attacco fuori turno verrà ritirata senza penalità, ma vedi art. 16D per quanto riguarda le relative informazioni non autorizzate per entrambe le linee.

- Art. 73D – Durante il periodo licitativo, dopo che un avversario ha agito velocemente, è corretto aggiustare il tempo di permanenza del carrello riportandolo alla normalità sia ritardando la propria licita (ponendo il cartellino licitativo scoperto di fronte a sé ma non sul carrello), sia aspettando prima di passare il carrello. È permesso un ulteriore rallentamento al fine di rendere maggiormente casuale il tempo di movimento del carrello.
- Art. 76 – Spettatori. Gli spettatori non possono sedere in maniera tale da permettere loro di osservare contemporaneamente entrambi i lati del sipario.

APPENDICE 5
PROCEDURA DI LINE-UP
(Adottata il 01/01/2007)

1. Competizioni che si svolgono con i sistemi Swiss o Danese

Il diritto di scegliere gli avversari compete alla squadra designata per giocare nella posizione di Nord-Sud in sala aperta. Tuttavia, l'Organizzatore del Torneo ha facoltà di prevedere il meccanismo di Blind Line-Up di cui al punto 2¹⁰.

2. Competizioni che si svolgono con il sistema Round Robin (girone all'italiana)

a) Incontri di un solo tempo, di sola andata

Nessuna delle due squadre ha diritto di scegliere gli avversari, e, quindi, dovranno entrambe indicare il loro Line-Up senza avere previa conoscenza di quello degli avversari (Blind Line-Up). Qualora l'Organizzatore del Torneo non abbia predisposto la compilazione del Line-Up, e sorga una disputa sul diritto o meno di scelta degli avversari, l'Arbitro Responsabile chiederà alle squadre interessate di indicare il loro schieramento, ciascuna nell'ignoranza di quello avversario.

b) Incontri di un solo tempo, di andata e ritorno

Le squadre siederanno nella posizione di Nord-Sud in sala aperta una volta ciascuna, e il diritto di scegliere gli avversari varierà di conseguenza, secondo quanto stabilito al punto 1.

c) Incontri di più tempi

L'Arbitro Responsabile provvederà a sorteggiare il diritto di scelta secondo le condizioni dettate per gli incontri a K.O. (punto 3. seguente). In alternativa, l'Organizzatore del Torneo ha facoltà di predisporre il variare del diritto di scelta, assegnandolo alternativamente all'una e all'altra squadra, e cominciando da quella che siede in Nord-Sud in sala aperta nel primo tempo. Nel caso di incontri con numero di tempi dispari, nell'ultimo turno il diritto di scelta verrà sorteggiato (o, in alternativa, effettuato secondo il disposto del punto 2a – Blind Line-Up).

3. Competizioni a K.O.

a) Incontro diviso in sessioni di due tempi ciascuna

L'Arbitro Responsabile provvederà a sorteggiare il diritto di scelta. La squadra che vincerà il sorteggio sceglierà la sessione nella quale intende esercitare il suo diritto di scelta per la prima volta, e nell'ambito della sessione stessa in quale dei due tempi. La squadra avversaria otterrà automaticamente il diritto di scelta nel tempo residuo di quella sessione. Sarà ora la volta della squadra perdente il sorteggio iniziale a scegliere la sessione, ed il tempo, nei quali esercitare il diritto di scelta. Si procederà fino ad esaurimento delle sessioni, offrendo la scelta alternativamente alle due squadre.

b) Incontro diviso in più tempi

L'Arbitro Responsabile procederà come al precedente punto a), offrendo alternativamente il diritto di scelta per ogni singolo tempo.

¹⁰ Tanto in questa circostanza, che nelle seguenti dove si offra una diversa opzione all'Organizzatore del Torneo, si intende che la stessa deve obbligatoriamente averlo chiaramente specificato prima dell'inizio della competizione. Se così non fosse, la normativa non sarà derogabile.

c) Spareggi

Qualora si renda necessario provvedere ad uno spareggio, l'Arbitro sorteggerà il diritto di scelta nel primo segmento. Qualora si rendesse necessario giocare un ulteriore segmento, il diritto di scelta verrà invertito rispetto al primo. Qualora si arrivi a giocare secondo il meccanismo detto *sudden death* l'Arbitro sorteggerà il diritto di scelta, il quale avrà valore fino al termine dell'incontro.

APPENDICE 6
MODULO PER CONVENZIONI BROWN-STICKER
(Adottata il 01/01/2006)

Questo modulo contiene lo schema di quanto viene richiesto di scrivere. È da completarsi in ogni sua parte, e da consegnarsi agli avversari prima dell'inizio dell'incontro.

1. APERTURE

Coppia: _____ Competizione: _____

Apertura a livello di ____ in situazione di vulnerabilità ____

Mostra:

Dettagliata descrizione delle risposte:

Risposte e ridichiarazioni senza interferenza:

Con quale mano può il rispondente passare sull'apertura?

Significato di ogni altra risposta e replica:

Accordi in situazioni competitive:

Risposte dopo il Contro avversario
(includendo il passo, il surcontro, e i possibili sviluppi)

Risposte dopo interferenza avversaria:

Risposte dopo il contro del quarto di mano:

Risposte dopo interferenza del quarto di mano:

2. INTERFERENZE

Coppia: _____ Competizione: _____

Dopo un'apertura avversaria che mostri:

La nostra interferenza di ____ nella condizione di vulnerabilità di ____

Mostra:

Si utilizza: se il compagno è passato di mano; se il compagno non è passato di mano;
 sempre

Descrizione dettagliata:

Risposte e repliche quando il rispondente passa

Con quali mani il compagno dell'interferente passerà su questa interferenza?

Significati di ogni dichiarazione del compagno dell'interferente
e possibili sviluppi:

Accordi in situazioni competitive

Risposte dopo il Contro avversario
(includendo il passo, il surcontro, e i possibili sviluppi)

Risposte dopo dichiarazione dell'avversario:

Risposte dopo che l'apertore contra l'interferenza (1X)-2Y-(P)-P-(DBL)-?

APPENDICE 7

TABELLA DI CONVERSIONE VP - IMP

(Conforme alla Normativa WBF)

VP	Numero dei Boards					
	8 Diff. IMP	10 Diff. IMP	12 Diff. IMP	14 Diff. IMP	16 Diff. IMP	20 Diff. IMP
15-15	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2
16-14	2-5	2-6	2-6	3-7	3-7	3-8
17-13	6-8	7-9	7-9	8-10	8-11	9-12
18-12	9-11	10-12	10-12	11-14	12-15	13-16
19-11	12-14	13-15	13-16	15-18	16-19	17-21
20-10	15-17	16-18	17-20	19-22	20-23	22-26
21-9	18-20	19-21	21-24	23-26	24-27	27-31
22-8	21-23	22-25	25-28	27-30	28-31	32-36
23-7	24-26	26-29	29-32	31-34	32-36	37-41
24-6	27-29	30-33	33-36	35-38	37-41	42-47
25-5	30-33	34-37	37-40	39-43	42-46	48-53
25-4	34-37	38-41	41-45	44-48	47-52	54-59
25-3	38-41	42-45	46-50	49-54	53-58	60-65
25-2	42-45	46-50	51-55	55-60	59-64	66-72
25-1	46-50	51-55	56-61	61-66	65-71	73-79
25-0	51+	56+	62+	67+	72+	80+

VP	Numero dei Boards					
	24 Diff. IMP	28 Diff. IMP	32 Diff. IMP	36 Diff. IMP	40 Diff. IMP	48 Diff. IMP
15-15	0-3	0-3	0-3	0-3	0-3	0-4
16-14	4-9	4-10	4-10	4-11	4-11	5-12
17-13	10-14	11-15	11-16	12-17	12-18	13-20
18-12	15-19	16-20	17-22	18-23	19-25	21-28
19-11	20-24	21-25	23-28	24-29	26-32	29-36
20-10	25-29	26-31	29-34	30-36	33-39	37-44
21-9	30-34	32-37	35-40	37-43	40-46	45-52
22-8	35-39	38-43	41-46	44-50	47-53	53-60
23-7	40-45	44-49	47-52	51-57	54-60	61-68
24-6	46-51	50-55	53-58	58-64	61-68	69-76
25-5	52-57	56-61	59-65	65-71	69-76	77-84
25-4	58-64	62-68	66-73	72-79	77-84	85-93
25-3	65-71	69-76	74-82	80-88	85-93	94-102
25-2	72-79	77-85	83-91	89-97	94-102	103-112
25-1	80-87	86-94	92-100	98-106	103-112	113-123
25-0	88+	95+	101+	107+	113+	124+

INDICE

PREFAZIONE ALL'EDIZIONE 2008	p.	2
NORME INTEGRATIVE		
<i>alle Definizioni</i>	p.	3
<i>all'Articolo 3 – Sistemazione ai tavoli</i>	p.	3
<i>all'Articolo 4 – Accoppiamenti</i>		
1. Posizioni negli incontri a Squadre.....	p.	3
2. Sostituti.....	p.	3
3. Abbandono in una gara a coppie		
a) Abbandono da parte di una coppia in una gara ove si utilizzino formule tipo Mitchell od Howell.....	p.	4
b) Abbandono da parte di una coppia in una gara ove si utilizzino altre formule.....	p.	4
4. Abbandono in una gara a squadre.....		
a) Abbandono da parte di una squadra in una gara ove si utilizzino formule tipo Swiss o Danese.....	p.	4
b) Abbandono da parte di una squadra in una gara ove si utilizzino formule tipo Round Robin con calcolo del risultato in VP.....	p.	4
<i>all'Articolo 5 – Assegnazione dei Posti</i>		
Errata Posizione ai tavoli nelle Gare a Squadre		
a) Competizioni che si svolgano con il meccanismo del Round Robin o Swiss o Danese.....	p.	5
b) Incontri a K.O.....	p.	5
<i>all'Articolo 8 – Sequenza dei Round</i>		
1. Tempo disponibile per ogni smazzata		
a) Gioco senza sipari		
1) Tornei a coppie.....	p.	5
2) Tornei a squadre.....	p.	5
b) Gioco con i sipari		
1) Tornei a coppie.....	p.	6
2) Tornei a squadre.....	p.	6
2. Sanzioni per gioco lento		
a) Competizioni a Coppie.....	p.	7
b) Competizioni a Squadre.....	p.	8
3. Ritardo nella presentazione alla Gara		
a) Competizioni a Coppie		
3) Ritardo.....	p.	8
4) Forfait in un incontro a coppie.....	p.	8
b) Competizioni a Squadre		

1) Incontri a K.O. o, comunque, nei quali il risultato finale sia espresso in I.M.P.	p. 8
2) Incontri con punteggio finale in Victory Points ...	p. 8
3) Forfait in un incontro a Squadre.....	p. 9
4. Registrazione del diagramma.....	p. 9
5. Registrazione della carta d'attacco.....	p. 9
<i>all'Articolo 12 – Poteri Discrezionali dell'Arbitro</i>	
Punteggi arbitrari artificiali.....	p. 9
<i>all'Articolo 18 – Licite</i>	
1. Effettuazione di una licita con i Bidding Box e quando ci siano i Sipari.....	p. 10
2. Licite a salto.....	p. 10
<i>all'Articolo 20 – Ricapitolazione e Spiegazione delle Chiamate</i>	
Intervento dell'Arbitro.....	p. 10
<i>all'Articolo 27 – Licita Insufficiente.....</i>	
<i>all'Articolo 40 – Accordi di Coppia.....</i>	
<i>all'Articolo 43 – Limitazioni del Morto</i>	
Penalità del morto.....	p. 11
<i>all'Articolo 70 – Richieste e concessioni cancellate.....</i>	
<i>all'Articolo 74 – Condotta ed Etichetta</i>	
Referti Arbitrali.....	p. 11
<i>all'Articolo 76 – Spettatori</i>	
1. Spettatori in un Incontro a Squadre.....	p. 11
2. Capitano non Giocatore.....	p. 11
<i>all'Articolo 78 – Metodi di calcolo del Punteggio</i>	
1. Victory Points	p. 11
2. Margini di vittoria	p. 11
3. Punteggio per la squadra che riposa	p. 12
4. Punteggio per la coppia che riposa	P. 12
5. Spareggi nelle gare a coppie	
a) se la gara si è svolta con formula Mitchell	p. 12
b) se la gara si è svolta con una formula nella quale ogni coppia incontri tutte le altre lo stesso numero di volte..	p. 12
6. Spareggi nelle gare a squadre	
a) Classifica determinata dai diversi Victory Point	
1) Negli incontri all'Italiana (Round Robin)	
(a) Due squadre in parità	p. 12
(b) Tre o più squadre in parità	p. 13

2) Nelle competizioni disputate secondo il sistema Swiss o il sistema Danese	p. 13
b) Negli incontri a K.O.	p. 13
<i>all'Articolo 79 – Prese vinte</i>	p. 14
<i>all'Articolo 80 – Regolamenti e Organizzazione</i>	
Arbitro del Torneo	p. 14
<i>all'Articolo 81 – L'Arbitro</i>	
1. Doveri e Poteri	p. 14
2. Procedure tecniche	p. 14
<i>all'Articolo 87 – Board non conforme</i>	
1. Carte imbussolate in modo non corrispondente al diagramma	p. 14
2. Punteggi per board con carte non conformi all'originale	p. 14
<i>all'Articolo 90 – Penalità Procedurali</i>	
Uscita non autorizzata dalla Sala Chiusa	p. 15
<i>agli Articoli 92 – Diritto ad appellarsi e 93 – Procedura per il Reclamo</i>	
1. Diritto al reclamo	p. 15
2. Tempo del reclamo	p. 15
3. Procedura per il reclamo	p. 16
4. Procedura per il ricorso al C.N.G.	p. 16
5. Errore tecnico	p. 16
6. Accettazione della decisione	p. 16

APPENDICE 1 – NORMATIVA SISTEMI

1. Obbiettivi	p. 17
2. Definizioni	
2.1 Generali	p. 17
2.2 Sistemi HUM	p. 17
2.3 Classificazione dei Sistemi	p. 18
2.4 Convenzioni e Trattamenti Brown Sticker	p. 18
2.5 Segnalazioni Criptate	p. 19
2.6 Aperture Casuali	p. 19
3. Sistemi Permessi nei Campionati FIGB	p. 19
4. Documentazione relativa ai sistemi	p. 20
5. Carta delle convenzioni e fogli supplementari	p. 21
6. Difesa contro convenzioni 'Brown Sticker'	p. 21

APPENDICE 2 – NORMATIVA DELLE PSICHICHE

1. Chiamate Psiciche ed Azioni Simili Basate su Accordi di Coppia	p. 22
---	-------

2. Restrizioni	p. 23
APPENDICE 3 – NORMATIVA DI ALERT	
1. Preambolo	p. 24
2. Normativa	p. 24
3. Procedura	p. 25
APPENDICE 4 – NORMATIVA DEL GIOCO CON I SIPARI	
1. Descrizione delle Operazioni	p. 26
2. Alerts e Spiegazioni	p. 26
3. Modifiche alle Penalità quando i Sipari sono in Funzione	p. 27
APPENDICE 5 – PROCEDURA DI LINE-UP	
1. Competizioni che si svolgono con i sistemi Swiss o Danese ..	p. 30
2. Competizioni che si svolgono con il sistema Round Robin (girone all'italiana)	p. 30
3. Competizioni a K.O.	p. 30
APPENDICE 6 – MODULO PER CONVENZIONI BROWN STICKER	p. 32
APPENDICE 7 – TABELLA DI CONVERSIONE VP – IMP.....	p. 33
INDICE	p. 34