



ALBO ARBITRI - SCUOLA ARBITRALE ITALIANA

Attività di  
Formazione e  
Aggiornamento  
anno 2015



**L'Articolo 87**

| di Maurizio DI SACCO e Carlo GALARDINI

# *Introduzione*

*Come scrivo nella parte iniziale di questo documento, lo stesso si è reso necessario causa il numero davvero impressionante di errori riguardanti l'argomento che mi sono stati riportati tramite la rubrica "L'esperto Risponde".*

*Grazie a Carlo Galardini, che ha realizzato l'intera parte grafica, la quale è di fondamentale importanza per aiutare "visivamente" la comprensione, vi offro ora una trattazione che spero risulti completa, esaustiva, e soprattutto risolutiva del problema, affrontato esplicitandone ogni aspetto applicativo.*

*Buona lettura e buon lavoro,*

*Ghezzano (PI) 19 Ottobre 2015*

*Maurizio Di Sacco*

# *Articolo 87 – Board Non Conforme*

**NORMATIVA. Codice: Art87B – Norme Integrative. art 87 par. 1 e 2**

Questa è una situazione che accade assai di frequente nei tornei che si disputano nei nostri circoli, ed è sorprendente aver dovuto constatare come sia troppo spesso affrontata in maniera superficiale ed erronea, tanto che nell'arco dei soli ultimi sei mesi del 2010 ho ricevuto non meno di otto lamentele in merito (e già altre due nel 2011!), tutte purtroppo fondate.

Cominciamo con l'incardinare il problema nel corretto alveo normativo, cominciando dall'Articolo di riferimento:

## **ARTICOLO 87 - BOARD NON CONFORME**

### *A. Definizione*

Un board deve essere considerato non conforme se l'Arbitro determina che una carta (o più di una) sia stata sistemata erroneamente nel board, o se determina che il distributore o la vulnerabilità differivano tra le riproduzioni del medesimo board, ed i concorrenti che avrebbero dovuto avere una comparazione del risultato non abbiano, per tale motivo, giocato il board in una identica forma.

### *B. Calcolare il punteggio per un board non conforme*

Nel calcolare un board non conforme, l'Arbitro stabilisce il più accuratamente possibile quali punteggi siano stati ottenuti con il board nella sua forma corretta, e quali nella forma, o nelle forme, modificate. Su questa base egli divide i punteggi in due gruppi, e valuta i punteggi di ciascun gruppo separatamente secondo quanto previsto dal regolamento del torneo. (In assenza di uno specifico regolamento, l'Arbitro sceglie un proprio metodo e ne dà annuncio).

E vediamo poi la relativa Norma Integrativa:

## 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%).

Prima di analizzare il problema in termini operativi, vediamo quindi di capire che cosa dice la lettera della legge.

Il primo punto notevole, curiosamente – data l'assoluta chiarezza – oggetto di una gran numero di errori interpretativi, è quello già contenuto nel titolo dell'Articolo 87, ed immediatamente esplicitato nel punto 1.: quell'articolo va usato quando un board sia non conforme all'originale, punto, senza eccezioni di sorta.

È davvero bizzarro, quindi, che si pretenda di subordinarne l'applicazione alla rilevanza, o meno, dell'elemento che ne provoca la non conformità, sia essa una carta spostata, o l'inversione di possesso di una mano. L'arbitro non ha alcun potere di sindacarne la rilevanza stessa, non può in alcun modo entrarne nel merito, deve procedere come da punto 2. e basta.

Si può certo affermare che l'Articolo non sia equo, perché invertire un 2 con un 3 quasi certamente non avrà avuto effetto alcuno, come si può sostenere che in molteplici casi l'inversione delle carte di Nord e Sud, come di Est ed Ovest sia irrilevante, ed io sono pronto a convenirne, ma l'arbitro non ha alcun margine di discrezionalità nell'applicazione dell'Articolo 87, e più in generale nell'ambito di quegli Articoli – la maggioranza – che contengano disposizioni perentorie, come peraltro ricorda l'Articolo 12.

Per il resto, tanto il punto 2. dell'Articolo, che la Norma Integrativa collegata, dettano delle procedure, e stabiliscono delle soluzioni del tutto automatiche, così che la semplice lettura dovrebbe bastare largamente a risolvere il problema. Tuttavia, quanto segue è stato scritto proprio per esplicitare ulteriormente il contenuto delle Norme, le quali, a dispetto delle apparenze, sembrano indigeribili (oppure, come sospetto, semplicemente non lette; ma lo scopo della Scuola Arbitrale è quello di fornire soluzioni in favore degli arbitri, e soprattutto dei giocatori, che hanno il diritto di non vedere più errori tanto banali, e non quello di polemizzare. Anzi, mi dispiace di avere notato solo ora l'esigenza di questa lezione, e mi scuso del ritardo).

Vediamo ora di addentrarci negli aspetti tecnico-operativi del nostro argomento.

L'arbitro viene dunque chiamato al tavolo, e gli viene segnalata una possibile non conformità delle carte rispetto al diagramma originale. In qualche caso, quando siano state scambiate delle singole carte, oppure ci sia uno scambio tra giocatori di linee diverse, si può essere certi da subito che quello sia il caso, mentre in altri, quando cioè venga denunciata l'inversione tra due compagni, o la rotazione del board di 180°, sarà prima necessario verificare che quanto affermato corrisponda al vero.

Non è infatti raro il caso nel quale i giocatori abbiano giocato la mano nella forma corretta, e poi abbiano riposto loro stessi le carte in maniera sbagliata, solo per protestare quando, riprendendole in mano e guardando contestualmente lo score, si accorgono di una discrepanza.

Il modo semplice per venire a capo di questo primo dilemma è quello di chiedere ai giocatori di ripetervi la licita: da quella si capirà immediatamente se davvero le carte siano arrivate al tavolo già scambiate, o ruotate, oppure no.

Fatto questo, ed accertato che il board fosse effettivamente non conforme, procede oltre, ricordando che il fattore tempo è assai importante. Bisogna affrontare il problema velocemente, perché già prima di dare il cambio è assolutamente necessario sapere al minimo se le carte siano state scritte erroneamente al tavolo della smazzatura ( il primo) oppure se qualcuno durante il percorso ha imbussolato male (naturalmente, il problema non si pone se le carte sono state duplicate), oppure modificate in seguito.

E' un problema serio e delicato. Un consiglio che ci sentiamo di dare è quello di scegliere senz'altro, tra quelli che hanno giocato inizialmente la mano, il giocatore più affidabile. Non c'è infatti da meravigliarsi se 5 minuti dopo che hanno giocato quella smazzata, i/le giocatori/trici meno esperti/e non si ricordino proprio niente di quello che è accaduto.

Vediamo un esempio con i vari casi che potrebbero crearsi:

Torneo Mitchell. 11 Tavoli.

Al sesto turno venite chiamati al tavolo 7.

*“Arbitro!”*

Avvicinandovi osserverete che hanno lo score in mano e Sud, che stava per registrare il risultato vi dice:

*“ Le carte di EO nel board 1 sono invertite”*

Verificate velocemente.

Individuate il tavolo dove è stata mescolata la mano. Andate separatamente sia dalla coppia NS che è al Tavolo 1 che da quella EO che starà giocando al tavolo 6 e chiedete se le carte di EO erano quelle scritte sul diagramma. Dovreste chiedere prima a chi è risultato essere il dichiarante, perché è senz'altro il giocatore che, generalmente, si ricorderà di più e meglio. Agli altri, chiedete poi se ricordano le carte del morto: può sembrare strano, ma di frequente i difensori ricordano meglio quelle che le proprie.

Con un po' di fortuna troverete la soluzione, ma se nessuno si ricorda andrete al tavolo successivo e così via. Qualcuno prima o poi rammenterà, ma se così malauguratamente non fosse, cercate di ricostruire voi l'accaduto, soprattutto con l'aiuto della carta d'attacco, la cui indicazione, proprio a questo scopo ed unitamente al dichiarante, deve essere sollecitata ai giocatori. Ipotizziamo ora due scenari:

- a) Le carte sono scritte male. In questo caso metterete una freccia sullo score per indicare che le carte di EO sono scritte male. Avete terminato.
- b) Le carte sono scritte bene e qualcuno ha imbussolato male. Per questa seconda soluzione ipotizziamo i vari, possibili casi:
  1. L'imbussolamento errato è avvenuto al Tavolo 8
  2. L'imbussolamento errato è avvenuto al Tavolo 9
  3. L'imbussolamento errato è avvenuto al Tavolo 10
  4. L'imbussolamento errato è avvenuto al Tavolo 11
  5. L'imbussolamento errato è avvenuto al Tavolo 1
  6. Si tratta di un simultaneo (o comunque di un torneo dove le carte sono state preparate in precedenza), e le carte erano state inizialmente duplicate in maniera erronea, così che tutti i tavoli precedenti hanno giocato la mano nella forma sbagliata .

Vediamo con l'aiuto di uno score come bisogna operare:

SCORE CON I RISULTATI			
TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420	
11	4♠-1		50
10	3♠	140	
9	3♠+1	170	
8	4♠	420	
7	4♠-1		50

**Caso 1:** c'è un solo punteggio, cioè quello del tavolo 7, realizzato con le carte non corrispondenti al diagramma, quindi, seguendo i disposti delle Norme Integrative assegneremo 60/60 ad ambedue le coppie, penalizzeremo col 10% del Top le coppie del Tavolo 8 responsabili dell'errore, ripristineremo le carte nella loro smazzatura originale e daremo il cambio.

A proposito della penalità: sembra che in qualche raro caso si continui ad applicare il vetusto (non è più in vigore da almeno vent'anni) principio che voleva che i soli responsabili, e quindi i soli penalizzabili, fossero NS. Ebbene, non è così. Stante l'obbligo per ogni giocatore di riporre nello scomparto le proprie carte giocate (cfr. Articolo 7C), la responsabilità ricade su qualunque giocatore abbia le carte fuori posto. In un torneo individuale, se lo scambio avvenisse – come capita – tra giocatori di linee diverse, la penalità va applicata individualmente (cfr. Articolo 12C3).

Già che ci siamo, poi, spazziamo via un'altra leggenda metropolitana: non c'è alcun obbligo di controllare la corrispondenza delle carte giocate con il diagramma (a meno che l'Organizzazione Responsabile non emani una specifica disposizione in materia, ma bisogna ricordare che questa non potrà comunque valere nei tornei simultanei di ogni tipo, visto che in



quel caso l'Organizzazione Responsabile è la FIGB stessa, che non prevede quella penalità nelle Norme Integrative), per cui NESSUNA penalità, di nessun genere, può mai essere comminata a chi abbia giocato la mano nella forma sbagliata, ma non se sia accorto.

Torniamo ora al nostro problema. Lo score diventerà:

SCORE CON I RISULTATI				SCORE AGGIUSTATO			
TAV	Contratto	NS	EO	TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420		1	4♠	420	
11	4♠-1		50	11	4♠-1		50
10	3♠	140		10	3♠	140	
9	3♠+1	170		9	3♠+1	170	
8	4♠	420		8	4♠	420	
7	4♠-1		50	7	R.A.	60%	60%

**Caso 2:** ci sono 2 punteggi arbitrari artificiali da assegnare, ovvero ai due tavoli che hanno giocato con le carte non corrispondenti al diagramma. Di conseguenza, seguendo i disposti delle Norme Integrative assegneremo 65% al migliore e 55% al peggiore (se fossero uguali daremo 60% a tutti e due) dando il complemento a 120 per gli avversari, penalizzeremo col 10% del Top le coppie del Tav 9, ripristineremo le carte nella loro smazzatura originale e daremo il cambio. Lo score diventerà::

SCORE CON I RISULTATI				SCORE AGGIUSTATO			
TAV	Contratto	NS	EO	TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420		1	4♠	420	
11	4♠-1		50	11	4♠-1		50

10	3♠	140		10	3♠	140	
9	3♠+1	170		9	3♠+1	170	
8	4♠	420		8	R.A.	65%	55%
7	4♠-1		50	7	R.A.	55%	65%

**Caso 3:** ci sono 3 punteggi da assegnare ovvero gli ultimi tre tavoli che hanno giocato con le carte non corrispondenti al diagramma. Ipotizziamo i casi che si possono avere:

Punteggi tutti diversi fra loro. Sempre seguendo i disposti delle N.I- art 87 si assegnerà il 70% al migliore, il 60% al medio ed il 50% al peggiore, sempre dando il complemento a 120 agli altri, penalizzeremo col 10% del Top le coppie del Tav 10, ripristineremo le carte nella loro smazzatura originale e daremo il cambio. Lo score diventerà:

SCORE CON I RISULTATI				SCORE AGGIUSTATO			
TAV	Contratto	NS	EO	TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420		1	4♠	420	
11	4♠-1		50	11	4♠-1		50
10	3♠	140		10	3♠	140	
9	3♠+1	170		9	R.A.	60%	60%
8	4♠	420		8	R.A.	70%	50%
7	4♠-1		50	7	R.A.	50%	70%

Punteggi tutti uguali. Si darà il 60% a tutte le coppie.

Punteggi con 2 risultati uguali e uno diverso. Due migliori e uno peggiore. Si assegnerà il 65% ai 2 migliori e 50% al peggiore, dando agli avversari il complemento a 120%. Di seguito uno score di quest'ultimo tipo:

SCORE CON I RISULTATI				SCORE AGGIUSTATO			
TAV	Contratto	NS	EO	TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420		1	4♠	420	
11	4♠-1		50	11	4♠-1		50
10	3♠	140		10	3♠	140	
9	4♠	420		9	R.A.	65%	55%
8	4♠	420		8	R.A.	65%	55%
7	4♠-1		50	7	R.A.	50%	70%

Punteggi con 2 risultati uguali e uno diverso (nient'altro che il complementare del caso precedente, ma voglio essere chiarissimo), questa volta uno migliore e due peggiori. Si assegnerà il 70% al migliore e il 55% ai peggiori, dando agli avversari il complemento a 120%. Vediamo un esempio:

SCORE CON I RISULTATI				SCORE AGGIUSTATO			
TAV	Contratto	NS	EO	TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420		1	4♠	420	
11	4♠-1		50	11	4♠-1		50
10	3♠	140		10	3♠	140	
9	4♠	420		9	R.A.	70%	50%
8	4♠-1		50	8	R.A.	55%	65%
7	4♠-1		50	7	R.A.	55%	65%

## DOPPIA CLASSIFICA

**Caso 4:** ci sono 4 punteggi da assegnare ovvero gli ultimi quattro tavoli che hanno giocato con le carte non corrispondenti al diagramma. In questo caso si dovranno ripristinare le carte nella loro posizione originale, non modificare nessun punteggio e alla fine fare due classifiche, cioè calcolare separatamente i due gruppi come richiesto dall'art 87 del Codice :

SCORE FINALE (al termine della sessione)			
TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420	
11	4♠-1		50
10	3♠	140	
9	4♠	420	
8	4♠-1		50
7	4♠-1		50
6	4♠	420	
5	4♠	420	
4	4♠	420	
3	3♠+1	170	

Abbiamo 2 gruppi di risultati che dobbiamo calcolare separatamente avvalendoci della formula di Neuberg. Cominciamo con il richiamarla:

$$MP = [N/n \times (mp+1)] - 1$$

Dove:

**N** rappresenta il numero massimo di risultati che ci si aspetta di comparare se non si verificassero errori, 10, nel nostro caso

**n** rappresenta il numero di risultati effettivamente comparati, ovvero in numero di risultati appartenenti a ciascun gruppo. Nel nostro caso, sei in un caso, e quattro nell'altro.

**mp** rappresenta i Match Points calcolati nell'ambito di ciascun gruppo utilizzando i dettami dell'ART 78, ovvero il normale metodo di calcolo.

**MP** rappresenta il numero di Match Points che verranno assegnati alla coppia oggetto del calcolo, al termine dello stesso.

Vediamo ora di calcolare a mano i nostri due gruppi per capire il meccanismo, cominciando dal calcolare i M.P. nell'ambito di ciascuno. Nel primo, il gruppo di sei, il Top sarà 10  $(6 \times 2) - 2$ , mentre nel secondo sarà 6  $(4 \times 2) - 2$ .

#### 1° Gruppo

TAV	Contratto	NS	EO	M . P.	
1	4♠	420		7	3
11	4♠-1		-50	0	10
6	4♠	420		7	3
5	4♠	420		7	3
4	4♠	420		7	3
3	3♠+1	170		2	8

## 2° Gruppo

TAV	Contratto	NS	EO	M . P.	
10	3♠	140		2	4
9	4♠	420		6	0
8	4♠-1		-50	1	5
7	4♠-1		-50	1	5

Adesso richiamiamo il primo gruppo:

TAV	Contratto	NS	EO	M . P.	
1	4♠	420		7	3
11	4♠-1		-50	0	10
6	4♠	420		7	3
5	4♠	420		7	3
4	4♠	420		7	3
3	3♠+1	170		2	8

N =10    n= 6.

Dobbiamo calcolare riga per riga:

prendiamo la prima riga ( 420)

$[(10/6) \times (7+1)] - 1 = (1,666667 \times 8) - 1 = 12,33$  che sono i mp da attribuirsi alla coppia NS del Tavolo 1.

Continuando così, calcoleremo gli altri risultati dando agli avversari il complementare al top (18). Quindi EO nel nostro primo caso prenderà  $18-12,33= 5,67$ . In totale lo score si presenterà:

TAV	Contratto	NS	EO	M . P.	
1	4♠	420		12,33	5,67
11	4♠-1		-50	0,67	17,33
6	4♠	420		12,33	5,67
5	4♠	420		12,33	5,67
4	4♠	420		12,33	5,67
3	3♠+1	170		4	14

Calcoliamo adesso anche il secondo nella stessa maniera:

N=10 n=4

Così che avremo:

TAV	Contratto	NS	EO	M . P.	
10	3♠	140		2	4
9	4♠	420		6	0
8	4♠-1		-50	1	5
7	4♠-1		-50	1	5



TAV	Contratto	NS	EO	M . P.	
10	3♠	140		11,5	6,5
9	4♠	420		16,5	1,5
8	4♠-1		-50	4	14
7	4♠-1		-50	4	14

Possiamo ora dare un'occhiata allo score definitivo:

TAV	Contratto	NS	EO	mpNS	mpEO
1	4♠	420		12,33	5,67
11	4♠-1		50	0,67	17,33
10	3♠	140		11,5	6,5
9	4♠	420		16,5	1,5
8	4♠-1		50	4	14
7	4♠-1		50	4	14
6	4♠	420		12,33	5,67
5	4♠	420		12,33	5,67
4	4♠	420		12,33	5,67
3	3♠+1	170		4	14

La somma dei mp di NS e EO darà 90 come in uno score normale.

Ovviamente, abbiamo affrontato tutto questo percorso al solo per capire il meccanismo dell'applicazione della formula di Neuberg, nella convinzione che per applicare correttamente una qualunque procedura bisogna conoscerla e capirla. Tuttavia, nella realtà ci avvarremo dei programmi F.I.G.B (ma nel Torneo Nazionale di Viareggio del 1996 mi doveti sobbarcare il calcolo a mano quando una mano risultò erroneamente duplicata in uno dei sette gironi), nei quali è prevista questa anomalia e che utilizzano una pronta e snella soluzione. Per esempio, usando Bridgest è sufficiente digitare accanto al punteggio dei risultati anomali “ > 1 “. Il programma gestirà la situazione e darà le giuste assegnazioni che potremo verificare dalle fiches. Esplicitando, il nostro score andrà così registrato:



SCORE FINALE			
TAV	Contratto	NS	EO
1	4♠	420	
11	4♠-1		50
10	3♠>1	140	
9	4♠>1	420	
8	4♠-1>1		50
7	4♠-1>1		50
6	4♠	420	
5	4♠	420	
4	4♠	420	
3	3♠+1	170	

N.B. Se ci fossero più gruppi useremo numeri progressivi: >2, >3 ecc.

**Casi 5 e 6:** non si tratta che di casi analoghi al precedente, dove l'unica differenza è rappresentata dalla diversa composizione dei gruppi di score da calcolare separatamente.

### CASO PARTICOLARE:

All'ultimo turno venite chiamati ad un tavolo e vi fanno notare che le carte di EO sono invertite. Facendo l'indagine di prassi vi accorgete che c'è stato un imbussolamento sbagliato e precisamente dopo il primo tavolo. Quindi avremo 9 risultati con le carte in un modo e un risultato con le carte in un altro. Siccome il risultato del primo tavolo non può essere comparato con nessuno assegneremo per quel tavolo una mano media con colpa ovvero 40% ad entrambe le coppie.