

Bridge

**TUTTO QUELLO CHE
DOVRETE SAPERE SUL**

CODICE DI GARA

a cura dello Staff di

HOLIDAY BRIDGE



Edizione 2017



Premessa

Dalle norme integrative Figb agli art. 92 e 93 comma 6:

Le decisioni dei vari Organi che emettono decisioni 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.

Troppo alti i costi, troppe le attività alternative che una volta non c'erano, molte le delusioni sul mondo agonistico e sugli avversari che giocano "con il coltello sotto il tavolo".

Calcolate però che la maggior parte delle persone che hanno avuto spiacevoli episodi al tavolo erano probabilmente colpevoli, o inconsapevoli: Non è il Codice che crea danni, è il fatto di non conoscerlo

Ricordiamoci sempre che nel Circolo lo spirito del gioco è diverso da quello dei campionati. Il Circolo è frequentato da una maggioranza di giocatori che vogliono passare un pomeriggio fuori di casa in compagnia di amici ma quasi sempre all'oscuro dei regolamenti e di una minoranza di Agonisti che si impegnano per allenarsi alle varie competizioni. E' per questo che, nonostante lo spirito prevalente che anima il Circolo, i regolamenti dettati dal Codice devono essere **sempre osservati**.

L'Arbitro deve essere chiamato sempre. Chiamare l'Arbitro non è un affronto o una scortesia verso gli avversari ma serve solo per correggere una presunta infrazione commessa da un giocatore e ripristinare l'equità del torneo nei confronti di **tutti i partecipanti al gioco**.

Al tavolo 4 si condona una renonce verso la moglie che gioca, avversaria, in Nord mentre al tavolo 8 si chiama l'Arbitro che, per la stessa infrazione, assegna una penalità al giocatore in Nord. Accade che la linea Nord/Sud del tavolo 4 ottiene un vantaggio indebito (e con loro tutti i giocatori in E/O della sala) a discapito della linea Est/Ovest del tavolo 4, che ha condonato l'infrazione, e con loro tutti i giocatori in Nord/Sud.

Nonostante questo, sempre per lo spirito che anima il Circolo, bisognerebbe essere più comprensivi e tolleranti cercando di non approfittarsi degli avversari più deboli. Un "punto rosso" in più o in meno non cambia la vita ma rende piacevole il gioco e si conquista un amico.

L'art. 16 del Codice di Gara tratta ampiamente delle informazioni lecite che si possono utilizzare e le Informazioni Non Autorizzate (INA) che sono vietate. Il Codice di Gara cerca di prevedere tutte le situazioni che si possono creare durante il gioco ma per fare questo si è dotato di innumerevoli richiami tra i vari articoli che diventa difficilissimo per i non addetti ai lavori (e spesso anche per gli Arbitri) capirci qualcosa.

Di seguito troverete i principali articoli che un giocatore dovrebbe conoscere con tutte le novità del nuovo CODICE che andrà in vigore dal 1° ottobre 2017 in particolare con l'art. 23 che modifica radicalmente la LICITA INSUFFICIENTE e le CHIAMATE FUORI TURNO.

Per il resto dovrete affidarvi all'Arbitro (imparziale e soprattutto innocente...)



NORMATIVA DELLE PSICHICHE

Restrizioni

- a) Nelle competizioni a coppie, è fatto divieto di effettuare psichiche di aperture convenzionali. 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. 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. Qualche 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. In altre parole, l'Arbitro ristabilirà l'equità, risolvendo naturalmente ogni dubbio a favore della coppia innocente.

NORMATIVA DI ALERT

1. Preambolo

- 1) L'obbiettivo è quello di avere una normativa di alert che sia uniformemente applicata in tutte le manifestazioni FIGB.
- 2) 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 del Codice del Bridge.
- 3) 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:

- 1) Le licite convenzionali dovrebbero essere allertate, le non convenzionali non dovrebbero esserlo.
- 2) 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.
- 3) 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 licite:

- 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 chiamate convenzionali al primo giro licitativo.
- 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.

ARTICOLO 7 - CONTROLLO DEI BOARD E DELLE CARTE

A. **Sistemazione del board**

Quando un board debba essere giocato, esso viene sistemato al centro del tavolo e dove dovrà rimanere, correttamente orientato,
fino a che il gioco non sia completato.

B. **Estrazione delle carte dal board**

1. Ciascun giocatore estrae una mano dalla tasca corrispondente al proprio punto cardinale.
2. Ciascun giocatore conta le sue carte, tenendole coperte, ed assicurandosi di possederne esattamente tredici; dopo di che, e prima di effettuare una chiamata, deve obbligatoriamente prenderne visione.
3. Durante il gioco, ciascun giocatore mantiene il possesso delle proprie carte, non permettendo che vengano mischiate con quelle di un qualunque altro giocatore. I giocatori non possono toccare altre carte se non le proprie (ma il dichiarante può giocare le carte del morto in conformità ai disposti dell'Articolo 45) durante o dopo il gioco, eccetto che con il permesso di un avversario o dell'Arbitro.

C. **Ricollocazione delle carte nel board**

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

D. **Responsabilità riguardo alle procedure**

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



ARTICOLO 9 – PROCEDURA A SEGUITO DI UN'IRREGOLARITÀ

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

1. A meno che questo Codice non lo proibisca, ogni giocatore può richiamare l'attenzione su un'irregolarità durante il periodo licitativo, sia o non sia il suo proprio turno di chiamata.
2. A meno che questo Codice non lo proibisca, il dichiarante, o uno dei difensori, può richiamare l'attenzione su un'irregolarità che avvenga durante il periodo di gioco. Per quanto riguarda una carta che sia stata sistemata ad indicare la presa in modo sbagliato vedi l'Articolo 65B3 (*Il Dichiarante può richiedere che una carta, vinta o persa, orientata in maniera inesatta sia orientata in modo esatto. Il Morto o ciascuno dei due difensori possono attrarre l'attenzione su una carta che sia orientata erroneamente, ma per questi giocatori il diritto di farlo cessa quanto sia stato effettuato l'attacco nella presa successiva. Qualora venga fatto in ritardo l'Articolo 16B (INA) può trovare applicazione*).
3. Qualunque giocatore, incluso il morto, può cercare di prevenire una irregolarità (ma il morto nel rispetto degli Art. 42 e Art. 43).
4. Il morto può richiamare l'attenzione su di una irregolarità solamente dopo la conclusione del gioco (ma vedi l'Art. 20F5 per quanto attenga alla correzione di una spiegazione apparentemente sbagliata fornita dal dichiarante).
5. Non esiste obbligo di richiamare l'attenzione su di un'infrazione ad un articolo del Codice commessa dalla propria linea (ma vedi Articolo 20F5 per quanto attenga la correzione di una spiegazione apparentemente sbagliata fornita dal compagno).

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

1. (a) L'Arbitro dovrebbe immediatamente essere chiamato non appena sia stata richiamata l'attenzione su un'irregolarità.
(b) Qualsiasi giocatore, incluso il morto, può chiamare l'Arbitro dopo che sia stata richiamata l'attenzione su un'irregolarità.
(c) L'atto di chiamare l'Arbitro non infirma nessuno dei diritti dei quali il giocatore potrebbe altrimenti godere.
(d) Il fatto che un giocatore richiami l'attenzione su un'irregolarità commessa dalla propria linea non modifica i diritti degli avversari.
2. Nessun giocatore dovrà intraprendere alcuna azione prima che l'Arbitro non abbia spiegato completamente tutto quanto inerente alla rettifica del caso.

C. **Correzione prematura di un'irregolarità**

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



ARTICOLO 10 – IRROGAZIONE DI RETTIFICHE

A. **Diritto a determinare rettifiche**

Solo l'Arbitro ha il diritto di determinare delle rettifiche, quando esse siano applicabili. I giocatori non hanno il diritto di determinare rettifiche (o condonarle - vedi Articolo 81C5 *condonare a buona ragione rettifiche, a propria discrezione, su richiesta della linea innocente-*) di loro propria iniziativa.

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

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

C. **Scelte dopo un'irregolarità**

1. Quando questo Codice preveda un'opzione a seguito di un'irregolarità, l'Arbitro dovrà spiegare ai giocatori tutte le scelte disponibili.
2. Se un giocatore gode di un'opzione a seguito di un'irregolarità, la sua scelta deve essere fatta senza consultarsi con il compagno.
3. Quando questo Codice offra alla linea innocente un'opzione dopo che sia stata commessa un'irregolarità dagli avversari, è corretto selezionare la linea d'azione più vantaggiosa per il proprio partito.
4. Fatto salvo il dettato dell'Articolo 16C2 (INA), dopo la rettifica di un'infrazione è **appropriato per i giocatori della linea colpevole** fare qualunque chiamata o giocata vantaggiosa per la loro linea, anche quando essi potrebbero sembrare trarre profitto dalla loro infrazione (ma vedi gli Artt. 27 e 72C)

ARTICOLO 16 – INFORMAZIONI AUTORIZZATE E NON AUTORIZZATE

A. **Uso di informazioni da parte dei giocatori**

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

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

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

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

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

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

B. **Informazione estranea dal compagno**

1. Ogni e qualunque informazione proveniente dal compagno che possa suggerire una chiamata o una giocata è un'informazione non autorizzata. Ciò include commenti, domande, risposte a domande, alert inattesi o mancanza di alert, inequivocabile esitazione, inconsueta velocità, speciale enfasi, tono, gesti, movimenti o manierismi.

- (a) Un giocatore non può scegliere una chiamata o una giocata che sia dimostrabilmente suggerita, rispetto ad un'altra, da un'informazione non autorizzata se l'altra chiamata o giocata è una logica alternativa.
- (b) Una logica alternativa è un'azione che una significativa porzione di giocatori del livello di quelli in questione, utilizzando i metodi della coppia in esame, prenderebbe in seria considerazione e che alcuni dei quali potrebbero scegliere.
2. Quando un giocatore ritenga che un avversario abbia reso disponibile questo tipo di informazione, e ne possa risultare un danno, potrà, a meno che la Regulating Authority non lo vieti (la quale può richiedere che venga chiamato l'Arbitro), annunciare che si riserva il diritto di richiedere l'intervento dell'Arbitro (gli avversari dovrebbero chiamare immediatamente l'Arbitro se contestano il fatto che potrebbe essere stata trasmessa un'informazione non autorizzata).
3. Quando un giocatore abbia sostanziali motivi di credere che l'avversario in possesso di una logica alternativa abbia scelto un'azione suggerita da tale informazione, egli dovrebbe chiamare l'Arbitro una volta che il gioco sia terminato*. L'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale (vedi Art. 12C1) qualora ritenga che l'infrazione a questo articolo si sia tradotta in un vantaggio per il colpevole.

C. Informazione proveniente da chiamate o giocate ritirate.

Quando una chiamata o una giocata è stata ritirata secondo quanto previsto dal Codice :

1. Per una linea innocente, tutte le informazioni provenienti da un'azione ritirata sono autorizzate, tanto che l'azione ritirata sia della propria linea quanto della linea avversaria.
2. Per una linea colpevole, le informazioni derivanti sia da una propria azione ritirata, che da una azione ritirata della linea innocente sono non autorizzate. Un giocatore di una linea colpevole non può scegliere una chiamata o una giocata che sia dimostrabilmente suggerita, rispetto ad un'altra, da un'informazione non autorizzata se l'altra chiamata o giocata è una logica alternativa.
3. L'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale (vedi Art. 12C1) se considera che la violazione di C2 ha danneggiato la linea innocente.

D. Informazione estranea proveniente da altre fonti

1. Quando un giocatore riceva accidentalmente informazioni estranee riguardanti un board che sta giocando o che ancora deve giocare, come guardando la mano sbagliata; udendo chiamate, risultati o rilievi, vedendo delle carte a un altro tavolo; o vedendo le carte appartenenti ad un altro giocatore al suo stesso tavolo prima che cominci la licitazione (vedi anche Art. 13A), l'Arbitro dovrebbe esserne immediatamente informato, preferibilmente dallo stesso giocatore che ha ricevuto l'informazione.
2. Se l'Arbitro ritiene che l'informazione potrebbe probabilmente interferire con il normale svolgimento del gioco, prima che venga effettuata una qualunque chiamata, egli può:
 - (a) qualora il tipo di competizione ed il metodo di calcolo dei risultati lo permettano, modificare le posizioni dei giocatori al tavolo, in modo che il giocatore in possesso dell'informazione su una mano venga in possesso della mano stessa;
 - (b) qualora il tipo di competizione lo permetta, richiedere che quel board venga rismazzato per quei concorrenti;

(c) permettere il completamento del gioco del board, rimanendo pronto ad attribuire un punteggio arbitrario qualora ritenga che l'informazione estranea abbia condizionato il risultato;

(d) assegnare un punteggio arbitrario (per tornei a squadre vedi Art. 86.B)

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



* chiamare l'Arbitro prima o dopo non costituisce un'infrazione

ARTICOLO 20 – RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE CHIAMATE

A. **Chiamata non percepita con chiarezza**

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

B. **Ricapitolazione della licita durante il periodo licitativo**

Durante il periodo licitativo, quando sia il proprio turno di chiamata, un giocatore ha il diritto di ottenere che **tutte** le precedenti chiamate siano ripetute¹ a meno che non sia obbligato per legge a passare. Gli alert dovrebbero essere inclusi nella ricapitolazione. **Un giocatore non può richiedere una ricapitolazione parziale delle chiamate fatte in precedenza né può interrompere la ricapitolazione prima che sia completata.**

C. **Ricapitolazione dopo il passo finale**

1. Dopo il passo finale, ciascun difensore ha il diritto di chiedere se spetti a lui l'attacco iniziale (vedi Articoli 47E e 41).
2. Il dichiarante² o qualsiasi difensore può, al suo primo turno di gioco, richiedere che tutte le precedenti chiamate vengano ripetute¹ (vedi Articolo 41B e 41C). Così come in B, il giocatore in questione non può richiedere una ripetizione solo parziale, o bloccare la ricapitolazione.

D. **Chi può ricapitolare la licitazione.**

Alla richiesta di ripetizione¹ delle chiamate dovrà rispondere solo un avversario.

E. **Correzione di un errore nella ricapitolazione**

Tutti i giocatori, inclusi il morto o un giocatore che sia obbligato per legge a passare, hanno la responsabilità di correggere prontamente gli errori nel corso della ripetizione¹ (vedi Articolo 12C1 quando un'errata ricapitolazione comporta un danneggiamento).

F. **Spiegazione delle chiamate**

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

¹ **Quando le chiamate vengano effettuate a voce, coloro che rispondono a tale richiesta debbono assicurarsi che l'avversario che lo abbia domandato abbia chiaro quali chiamate fossero state effettuate.**

² **Il primo turno del Dichiarante è quello nel quale gioca dal morto, a meno che non abbia accettato un attacco fuori turno.**

2. Dopo il passo finale, e durante l'intero periodo di gioco, qualsiasi difensore al suo proprio turno di gioco può richiedere una spiegazione della licita avversaria. Quando sia il proprio turno di gioco dalla mano o dal morto il dichiarante può richiedere una spiegazione della chiamata di un difensore o degli accordi nel gioco della carta. Le spiegazioni dovrebbero essere fornite sulla base simile di quanto visto al punto 1, e dal compagno del giocatore la cui azione sia oggetto di spiegazione.
3. Secondo quanto previsto dai punti 1 e 2 precedenti, un giocatore può rivolgere una domanda riguardo a una singola chiamata, ma l'Articolo 16B1 potrà trovare applicazione.
4. (a) Se un giocatore, durante la licitazione si accorge che la sua spiegazione era stata erronea o incompleta, egli deve chiamare l'Arbitro prima della fine del Periodo Chiarificatorio e correggere la spiegazione. Egli può decidere di chiamare l'Arbitro anche prima ma non è obbligato a farlo. (per una correzione durante il periodo di gioco, vedi Art. 75B2)
(b) Quando l'Arbitro viene chiamato, applica l'Art. 21B o l'Art. 40B3.
5. (a) Un giocatore il cui compagno abbia fornito una spiegazione sbagliata non può correggere l'errore durante la licitazione, né può indicare in qualunque modo che sia stato commesso un errore. La fattispecie "Spiegazione sbagliata" include qui il mancare di allertare, o la mancata notifica³, da effettuarsi in conformità ai termini richiesti dai regolamenti, o un alert (o una notifica) che i regolamenti non richiedano.
(b) Un giocatore è tuttavia obbligato a chiamare l'Arbitro, e ad informare i suoi avversari che è sua opinione che la spiegazione data dal compagno era erronea (vedi Articolo75) ma solo alla prima opportunità legale, la quale è:
 - (i) per un difensore, al termine del gioco.
 - (ii) per il dichiarante, o il morto, dopo il passo finale della licitazione.
6. Quando l'Arbitro giudichi che un giocatore abbia basato la propria azione su di una spiegazione sbagliata datagli da un avversario vedi, se pertinenti, gli Articoli 21 o 47E.

G. Procedura scorretta

1. Un giocatore non può porre una domanda all'unico fine di procurare un vantaggio al compagno.
2. Un giocatore non può porre una domanda se il suo unico fine sia di provocare una risposta sbagliata da un avversario.
3. A meno che la Regulating Authority non lo permetta, un giocatore non può consultare la propria carta delle convenzioni e le eventuali note durante il periodo della licitazione e quello di gioco, [ma vedi Art. 40B2(b)].



³ **Come nel caso di pre alert, o in sede di spiegazione preliminare dei sistemi nella circostanza di incontri a squadre (N.d.T.).**

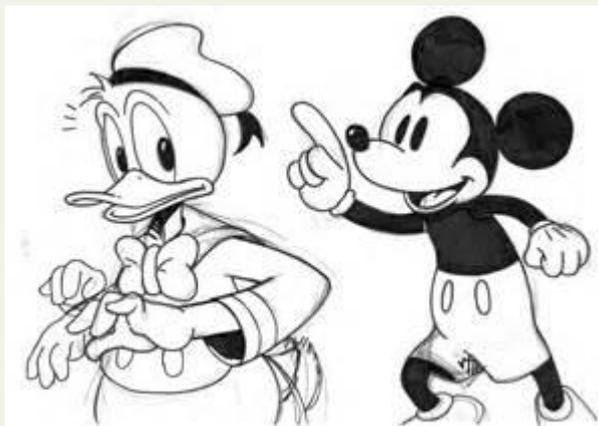
ARTICOLO 21 – CHIAMATA FONDATA SU UNA INFORMAZIONE ERRATA

A. ***Chiamata o giocata di un giocatore, dovuta ad una propria incomprensione***

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

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

1. (a) Fino al termine del periodo licitativo (vedi Art. 17D), ed a condizione che il suo compagno non abbia successivamente effettuato una chiamata, un giocatore può, senza penalità, cambiare una chiamata senza ulteriori rettifiche per la propria linea quando l'Arbitro giudichi che la decisione di fare quella chiamata possa facilmente essere stata influenzata dall'informazione erronea fornitagli da un avversario. Il non allertare prontamente quando l'alert sia richiesto dalla Regulating Authority, è equiparato ad un'informazione errata.
(b) L'Arbitro, in assenza di evidenza del contrario, dovrà presumere che ci sia stata un'errata informazione piuttosto che una chiamata sbagliata.
2. Quando un giocatore scelga di cambiare una chiamata dovuta ad un'errata informazione (come al punto 1. precedente), l'avversario alla sua sinistra potrà, di seguito, cambiare qualsiasi chiamata successiva egli abbia fatto, ma viene applicato l'Art. 16C.
3. Quando sia troppo tardi per cambiare una chiamata, e l'Arbitro giudichi che l'irregolarità abbia prodotto un vantaggio per il partito colpevole, egli assegnerà un punteggio arbitrale.



ARTICOLO 23 – CHIAMATA PARAGONABILE

A. Definizione.

Una chiamata che rimpiazza una chiamata ritirata è una chiamata paragonabile se :

1. Ha il significato medesimo o simile a quello attribuibile alla chiamata ritirata, o
2. Definisce un sottoinsieme di possibili significati attribuibili alla chiamata ritirata, o
3. Ha lo stesso scopo (es. un asking bid o un relay) di quello attribuibile alla chiamata ritirata.

B. Nessuna Rettifica

Quando una chiamata è cancellata (secondo i dettami dell'Art. 29B) ed il colpevole decide al suo proprio turno di sostituire l'irregolarità con una chiamata paragonabile, allora sia la licitazione che il gioco proseguono senza alcuna ulteriore rettifica. L'Art. 16C2 non si applica, ma vedi punto C seguente.

C. Linea innocente danneggiata.

Qualora a seguito di una sostituzione effettuata con una chiamata paragonabile [vedi Artt. 27B1(b), 30B1(b) (i), 31A2(a) e 32A2(a)], l'Arbitro dovesse ritenere alla fine del gioco che senza l'aiuto ottenuto tramite l'infrazione, il risultato del board avrebbe potuto facilmente essere diverso e che di conseguenza la linea innocente è stata danneggiata, dovrà attribuire un punteggio arbitrale [vedi Art. 12C1(b)].



ARTICOLO 25 - CAMBI DI CHIAMATA LEGALI E ILLEGALI

A. Chiamata involontaria

1. Se un giocatore si accorge di non aver fatto la chiamata che intendeva fare, egli può, sino a quando il compagno abbia fatto una chiamata, sostituire la chiamata involontaria con quella che intendeva fare. La seconda chiamata (quella intenzionale) rimane ed è soggetta all'Articolo appropriato, ma le restrizioni d'attacco dell'Art. 26 non sono applicabili.
2. Se l'intenzione originale era di fare una chiamata selezionata o annunciata verbalmente, quella chiamata rimane. Un cambio di chiamata può essere permesso se causato da un errore meccanico o da un lapsus ma non da una perdita di concentrazione circa l'intento dell'azione.
3. Un giocatore è autorizzato a sostituire una chiamata involontaria se i requisiti descritti al punto A1 sopra sono presenti, qualunque sia la maniera nella quale possa essersi accorto del proprio errore.
4. Nessuna sostituzione di chiamata può essere consentita qualora il compagno abbia effettuato una chiamata successiva.
5. Qualora la licitazione termini prima di raggiungere il compagno del giocatore coinvolto, non potrà esserci nessuna sostituzione di chiamata dopo la fine del periodo licitativo (vedi Art. 17D).
6. Se viene permessa una sostituzione di chiamata, l'avversario di sinistra può ritirare qualunque chiamata egli abbia fatto basandosi sulla prima chiamata. Le informazioni derivanti dalla chiamata ritirata sono autorizzate per la sua linea e non autorizzate per gli avversari.

B. Chiamata volontaria

1. Una chiamata sostitutiva, non permessa secondo quanto disposto in A, può essere accettata dall'avversario di sinistra del colpevole (viene accettata se l'avversario di sinistra chiama intenzionalmente sulla base di essa). La prima chiamata viene allora ritirata, la seconda rimane e la licitazione continua. (può trovare applicazione l'Art. 26).
2. Con l'eccezione di quanto disposto al punto B1, una sostituzione di chiamata non permessa dai dettati della lettera A viene cancellata. La chiamata originale rimane e la licitazione continua. (può trovare applicazione l'Art. 26).
3. L'Articolo 16C si applica a qualunque chiamata ritirata o cancellata.



ARTICOLO 27 - LICITA INSUFFICIENTE

A. Accettazione di una licita insufficiente

1. Qualsiasi licita insufficiente può essere accettata (trattata come legale) a discrezione dell'avversario alla sinistra del colpevole. È di fatto accettata se quel giocatore effettua una chiamata.
2. Se un giocatore effettua una licita insufficiente fuori turno, trova applicazione l'Art. 31.

B. Licita insufficiente non accettata

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

1. (a) Se la licita insufficiente viene rimpiazzata al minimo livello sufficiente, da una licita che specifichi la/le medesima/e denominazione/i specificata/e della chiamata ritirata, la licitazione procede senza ulteriori rettifiche. Gli Artt. 26B e 16C non si applicano, ma vedi il punto D seguente.

(b) Eccetto quanto previsto in (a), se la licita insufficiente è corretta con una chiamata paragonabile (vedi Art. 23A) la licita procede senza ulteriori rettifiche. L'Art. 16C non si applica ma vedi il punto D seguente.

2. Ad eccezione di quanto previsto sopra in (B1), se la licita insufficiente è corretta con una licita sufficiente, o con un passo, il compagno del colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Possono trovare applicazione le restrizioni riguardanti l'attacco delle quali all'Art. 26B, e vedi l'Art. 72C.
3. Ad eccezione di quanto previsto sopra in B1(b), se il colpevole tenta di sostituire la sua licita insufficiente con un contro od un surcontro la chiamata tentata viene cancellata. Il colpevole deve sostituirla nei termini permessi ed il compagno del colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Possono trovare applicazione le restrizioni riguardanti l'attacco di cui all'Art. 26B, e vedi l'Art. 72C.
4. Se il colpevole tenta di sostituire la sua prima licita insufficiente con un'altra licita insufficiente, l'Arbitro deciderà come al punto 3 se l'avversario di sinistra non accetta la licita insufficiente sostitutiva, come consentito dai dettati del punto A1 precedente.

C. Sostituzione prematura

Se il colpevole rimpiazza la sua licita insufficiente prima che l'Arbitro abbia fornito le informazioni regolamentari in merito alla rettifica, la sostituzione, se legale, permane a meno che la licita insufficiente sia accettata come consentito dai dettati del punto A1 (ma vedi sopra B3).

L'Arbitro applicherà i disposti della sezione appropriata alla sostituzione.

D. Partito innocente danneggiato

Se, a seguito dell'applicazione di B1, l'Arbitro giudicasse al termine del gioco che senza l'aiuto ricevuto per il tramite dell'infrazione il risultato della mano avrebbe potuto facilmente essere diverso, e che in conseguenza di questo la linea innocente abbia subito un danneggiamento (vedi Art. 12B1), egli dovrà assegnare un punteggio arbitrale.

Nell'ambito di tale punteggio, egli dovrà avere come obiettivo quello di recuperare, con la migliore approssimazione possibile, il probabile risultato che avrebbe dovuto ottenersi se non ci fosse stata l'infrazione.

ARTICOLO 30 – PASSO FUORI TURNO

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

A. Al turno di chiamata dell'Avversario di destra.

Quando un passo fuori turno viene fatto al turno di chiamata dell'Avversario di destra, il colpevole deve passare al suo prossimo turno e l'Art. 72C può essere applicato.

B. Al turno di chiamata del compagno o dell'Avversario di sinistra.

1. Quando un giocatore sia passato al turno di chiamata del proprio compagno, o dell'Avversario di sinistra se il colpevole non ha fatto chiamate in precedenza, allora:

(a) Il compagno del colpevole può fare qualunque chiamata legale al proprio corretto turno, ma l'Art. 16C2 viene applicato.

(b) Il colpevole può fare qualunque chiamata legale al suo corretto turno e:

(i) Quando la chiamata è una chiamata paragonabile (vedi Art. 23A) non avrà luogo alcuna rettifica addizionale. L'Art. 26B non si applica ma vedi Art. 23C.

(ii) Quando la chiamata non è una chiamata paragonabile (vedi Art. 23A) il compagno del colpevole deve passare al suo prossimo turno. Gli Artt. 16C, 26B e l'Art. 72C potranno essere applicati.

2. Se il colpevole ha fatto una chiamata in precedenza, un passo fuori turno al turno dell'Avversario di sinistra viene trattato come un cambio di chiamata. L'Art. 25 viene applicato.

C. Quando il passo è artificiale

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



ARTICOLO 31 – LICITA FUORI TURNO

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

A. Al turno di chiamata dell'avversario di destra

Quando il colpevole abbia chiamato al turno di chiamata del suo avversario di destra, allora:

1. Se l'avversario di destra passa, il colpevole deve obbligatoriamente ripetere la chiamata fuori turno, e nel caso tale chiamata sia legale non vi sarà rettifica.
2. Se l'avversario di destra fa una licita legale*, contra o surcontra, il colpevole potrà fare qualsiasi chiamata legale :
 - (a) Quando la chiamata è una chiamata paragonabile (vedi Art. 23A) non vi sarà alcuna rettifica. L'Art. 26B non viene applicato, ma vedi l'Art. 23C.
 - (b) Quando la chiamata non è una chiamata paragonabile (vedi Art. 23A) il compagno del colpevole deve passare al suo prossimo turno. Gli Artt. 16C , 26B e 72C possono trovare applicazione.

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

Quando il colpevole abbia effettuato una licita al turno di chiamata del proprio compagno, o al turno di chiamata del suo avversario di sinistra, se il colpevole non aveva previamente chiamato, allora :

1. Il compagno del colpevole potrà fare qualunque chiamata legale quando sarà il suo proprio turno, ma viene applicato l'Art. 16C2.
2. Il colpevole potrà fare qualunque chiamata legale quando sarà il suo turno e l'Arbitro decide come ai punti A2(a) o A2(b) sopra menzionati.

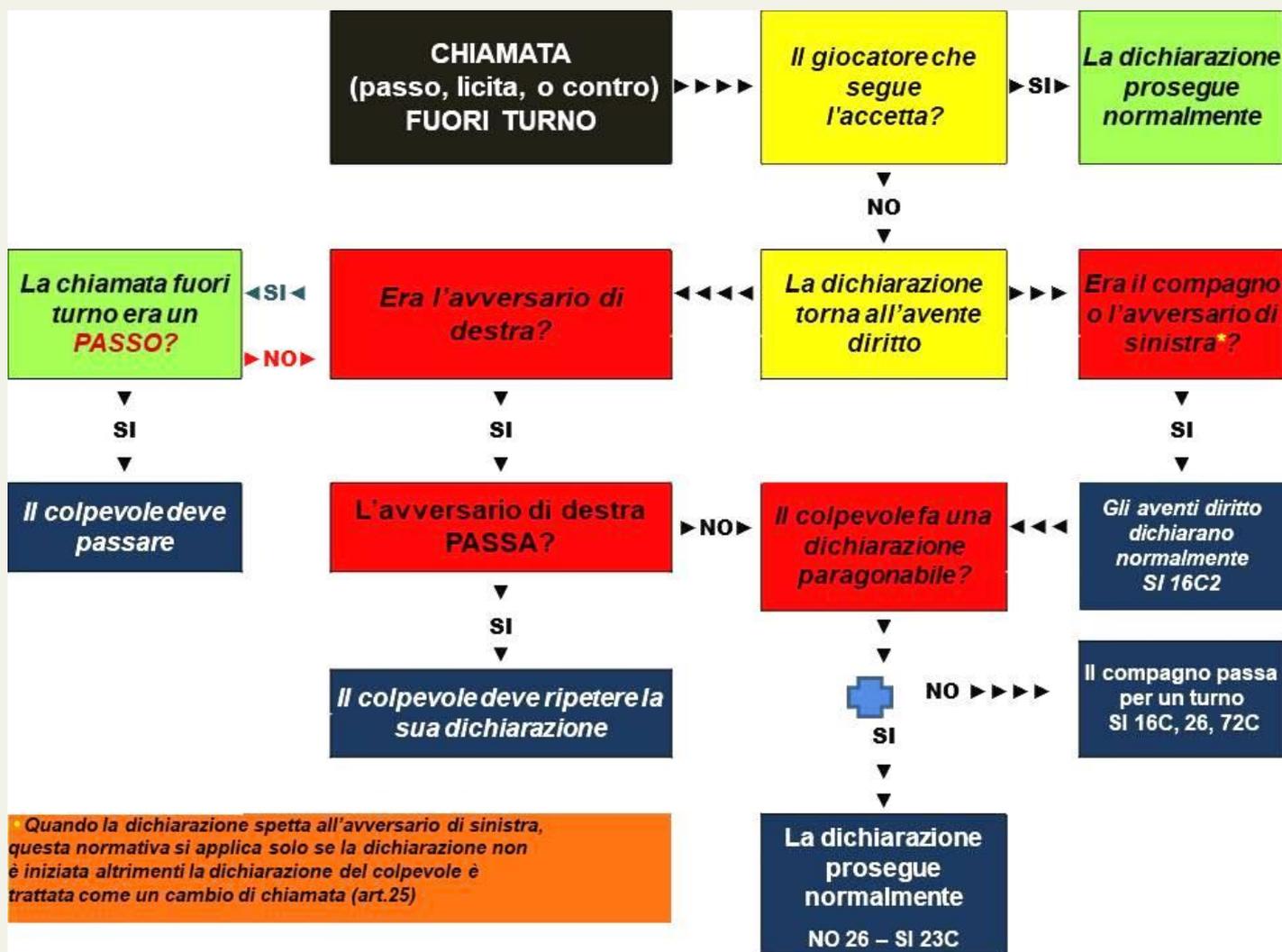
C. Ulteriori licite al turno di chiamata dell'avversario di sinistra.

Ulteriori licite fatte al turno di chiamata dell'avversario di sinistra sono trattate come cambi di chiamata e si applica l'Art 25.

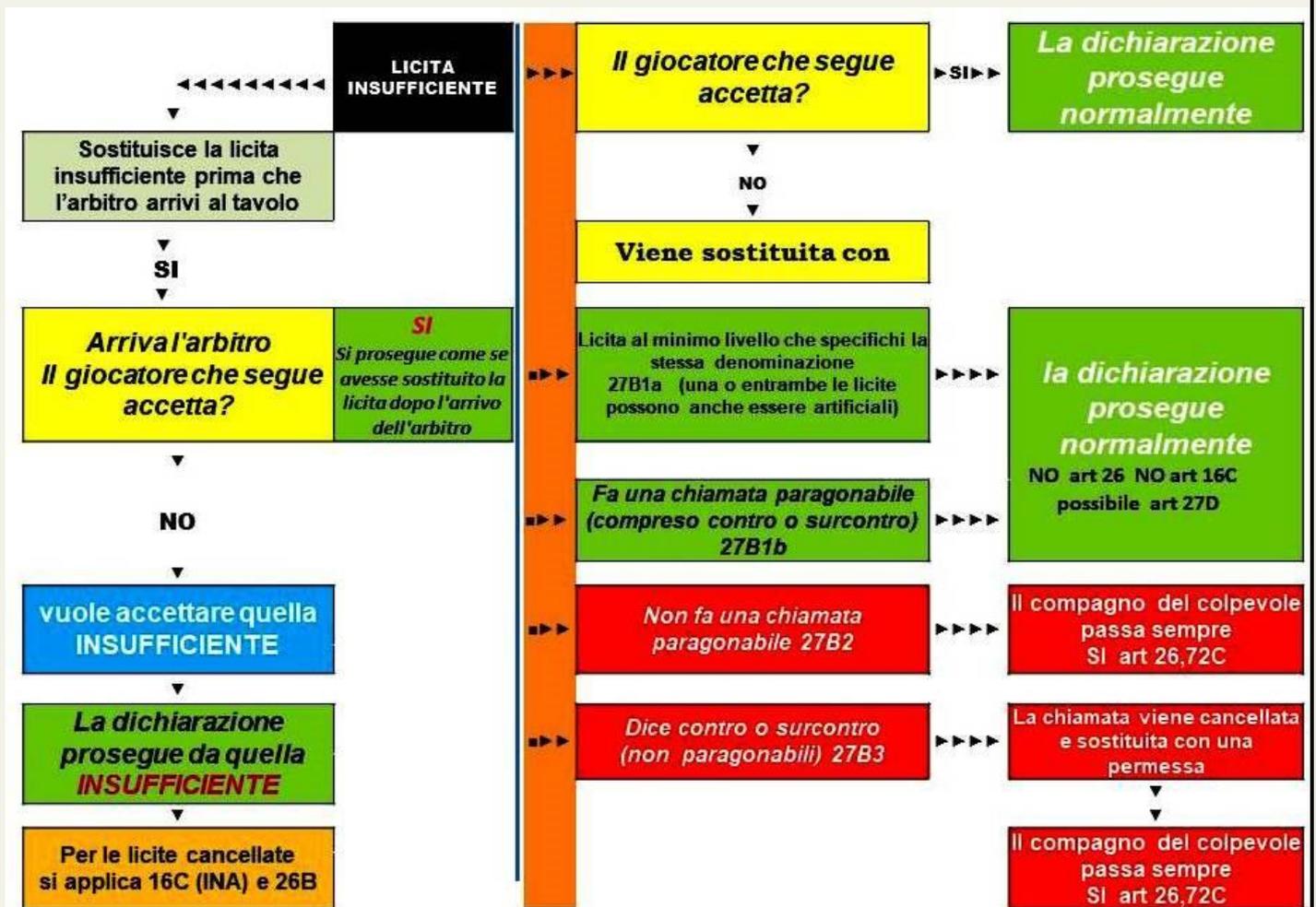


*** Qualunque licita illegale fatta dall'avversario di destra viene rettificata come di consueto.**

RIEPILOGO CHIAMATA FUORI TURNO



RIEPILOGO LICITA INSUFFICIENTE



27D = Se a seguito dell'applicazione di B1 l'arbitro giudicasse che l'infrazione ha aiutato a aggiungere un risultato che non sarebbe stato raggiunto senza l'infrazione, dovrà attribuire un punteggio arbitrale

ARTICOLO 40 – ACCORDI DI COPPIA

A. Intese sistemiche tra i giocatori

1. (a) Accordi di coppia circa i metodi da essa adottati, possono essere esplicitamente raggiunti mediante discussione, o implicitamente tramite la reciproca esperienza e conoscenza dei giocatori.
(b) Ogni coppia ha il dovere di rendere disponibili i propri accordi agli avversari. La Regulating Authority specifica la maniera in cui ciò debba essere fatto.
2. Le informazioni fornite al compagno attraverso tali accordi devono essere ricavate dalle chiamate, dalle giocate e dalle condizioni della smazzata in corso. Ciascun giocatore ha il diritto di tenere conto della licitazione legale nonché, ad eccezione delle esclusioni previste da questo Codice, delle carte che ha visto. Egli ha il diritto di utilizzare le informazioni che in altra parte di questo Codice siano specificate come da considerarsi autorizzate (vedi Art. 73C).
3. Un giocatore può effettuare qualsiasi chiamata o giocata senza annunciarlo preventivamente, atteso che tale chiamata o giocata non sia basata su un accordo di coppia non svelato (vedi Art. 40C1).
4. Il significato concordato di una chiamata o di una giocata, non dovrà variare a seconda del membro della coppia dal quale è effettuato (Questo requisito non pone restrizioni allo stile di gioco e alle valutazioni, solamente al metodo).

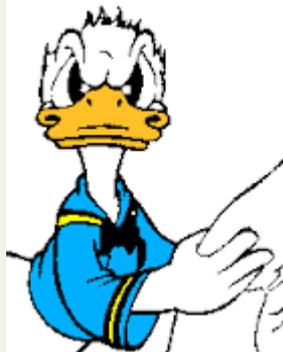
B. Speciali accordi di coppia

1. (a) Un accordo tra compagni, sia esso esplicito o implicito, rappresenta un accordo di coppia.
(b) A sua discrezione la Regulating Authority può designare certi accordi di coppia come "speciali accordi di coppia". Uno speciale accordo di coppia, è un accordo che, nell'opinione della Regulating Authority, potrebbe non essere prontamente compreso o previsto da un significativo numero di giocatori partecipanti al torneo.
(c) A meno che la Regulating Authority decida diversamente, ogni chiamata con un significato artificiale costituisce uno speciale accordo di coppia.
2. (a) La Regulating Authority :
 - (i) è autorizzata senza restrizioni a permettere, proibire o permettere solo a certe condizioni, qualsiasi accordo speciale di coppia.
 - (ii) può prescrivere una Carta delle Convenzioni, con o senza note supplementari, per un preventivo elenco degli accordi di coppia, e stabilire le regole per il suo uso.
 - (iii) può dettare norme per le procedure di alert e/o altri metodi per la spiegazione degli accordi di coppia.
 - (iv) può proibire un accordo preventivo della coppia di variare il significato dei propri accordi licitativi o di gioco a seguito di una irregolarità commessa dagli avversari.
 - (v) può limitare l'impiego di chiamate artificiali psichiche.
- (b) A meno che la Regulating Authority non disponga altrimenti, un giocatore non può consultare la propria Carta delle Convenzioni, dopo che sia iniziato il periodo licitativo e fino alla fine del gioco, ad eccezione del fatto che i membri della linea del dichiarante (solamente) possono consultare la propria carta delle convenzioni durante il periodo chiarificatorio.
- (c) A meno che la Regulating Authority disponga altrimenti un giocatore può consultare la carta delle convenzioni degli avversari:
 - (i) prima che inizi la licitazione;
 - (ii) durante il periodo chiarificatorio;
 - (iii) durante la licitazione e durante il gioco ma solo al suo turno di chiamata o di gioco, e

- (iv) a seguito di una richiesta di un avversario relativa all'Art. 20F, allo scopo di spiegare correttamente il significato della chiamata o della giocata del suo compagno.
- (d) A meno che la Regulating Authority decida diversamente un giocatore non può giovare di alcun aiuto alla sua memoria, capacità di calcolo o tecnica durante il periodo licitativo e di gioco.
3. (a) Una linea che venga danneggiata in conseguenza di una mancata spiegazione, da parte degli avversari, del significato di una chiamata o di una giocata nei termini stabiliti da questo Codice, ha diritto ad una rettifica tramite l'attribuzione di un punteggio arbitrario.
- (b) Ripetute violazioni dell'obbligo di rivelare gli accordi di coppia possono essere oggetto di penalità.
4. Quando una linea venga danneggiata a causa dell'uso, da parte degli avversari, di speciali intese di coppia che non siano conformi ai regolamenti in vigore per la manifestazione in oggetto, il punteggio dovrà essere modificato. Una linea che disattenda queste disposizioni può essere soggetta ad una penalità procedurale.
5. (a) Nello spiegare il significato di una chiamata o una giocata del compagno in risposta ad una richiesta di un avversario (vedi Art. 20), un giocatore dovrà spiegare tutte le speciali informazioni che gli siano pervenute tramite accordi o esperienza di coppia, ma non è tenuto a rivelare le inferenze che derivino dalla propria conoscenza ed esperienza di problematiche generalmente note ai giocatori di bridge.
- (b) L'Arbitro modificherà il punteggio se l'informazione non fornita nell'ambito di una spiegazione risulta essere cruciale ai fini della scelta da parte di un avversario sull'azione da intraprendere, e l'avversario ne sia stato così danneggiato.

C. Deviazione dal sistema ed azioni psichiche

1. Un giocatore può deviare dalle annunciate intese della sua linea, sempre e comunque a patto che il suo compagno non abbia elementi in più rispetto agli avversari per essere preparato circa la deviazione [ma vedi sopra B2(a)(v)]. Deviazioni ripetute portano ad accordi impliciti, che pertanto divengono parte dei metodi della coppia, e devono essere spiegati in accordo con i regolamenti riguardanti la spiegazione dei sistemi. Se l'Arbitro giudica che esista un elemento di conoscenza non rivelato, e che questo abbia danneggiato gli avversari, egli dovrà modificare il punteggio e potrà assegnare una penalità procedurale.
2. Oltre a quanto in C1 sopra, un giocatore non ha alcun obbligo di rivelare agli avversari di aver deviato dagli accordi annunciati.



ARTICOLO 45 – CARTA GIOCATO

A. **Gioco di una carta da una mano**

Ciascun giocatore eccetto il morto gioca una carta separandola dalla propria mano e scoprendola⁴ sul tavolo immediatamente davanti a sé.

B. **Gioco di una carta dal morto**

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

C. **Gioco obbligato della carta**

1. La carta di un difensore, tenuta in modo tale che per il suo compagno sia possibile vederne la faccia, viene considerata giocata nella presa in corso (se il difensore ha già fatto una giocata legale nella presa in corso vedi allora l'Articolo 45E).
2. Il dichiarante si considera abbia giocato una carta dalla sua mano se essa è
 - (a) tenuta scoperta, che tocchi il tavolo o sia vicina a toccarlo; o
 - (b) mantenuta in una posizione tale da indicare che sia stata giocata.
3. Una carta del morto è giocata se è stata deliberatamente toccata dal dichiarante, tranne il caso che sia stata toccata al fine di sistemare le carte del morto, o per raggiungere una carta che si trovi sopra o sotto la carta, o le carte, toccate.
4.
 - (a) Una carta è giocata se un giocatore la nomina, o in altro modo la designa, come la carta che si propone di giocare (ma vedi Art. 47).
 - (b) Il dichiarante può correggere una designazione involontaria di una carta del morto sino a quando egli non abbia giocato una carta o dalla sua mano o da quella del morto. Un cambio di designazione può essere permesso se causato da un lapsus linguae, ma non se è causato da una perdita di concentrazione o da una riconsiderazione circa l'azione da intraprendere. Se un avversario ha, al proprio turno, giocato una carta che era legale prima che avvenisse il cambio di designazione, quell'avversario può ritirare la carta così giocata, riporla nella propria mano e sostituirla con un'altra (vedi Articoli 47D e 16C1).
5. Può darsi il caso che vi sia l'obbligo di giocare una carta penalizzata, maggiore o minore che essa sia (vedi Articolo 50).

D. **Il morto gioca una carta non designata**

1. Se il morto mette nella posizione di carta giocata una carta che il dichiarante non ha nominato, la carta deve obbligatoriamente essere ritirata se sul fatto è stata attirata l'attenzione prima che ciascuna delle due linee abbia giocato nella presa successiva, ed un difensore può ritirare e riporre nella propria mano una carta giocata dopo l'errore ma prima che sia stata attirata l'attenzione su di esso; se il giocatore alla destra del dichiarante cambia la sua giocata, il dichiarante può ritirare una carta che abbia successivamente giocato in quella presa (vedi Art. 16C).

⁴ L'attacco iniziale è effettuato a carta coperta a meno che la Regulating Authority disponga altrimenti.

2. Quando sia troppo tardi per cambiare la carta erroneamente posizionata dal morto (vedi sopra), il gioco continua normalmente senza modifica delle carte giocate nella presa corrente o in qualunque presa seguente. Qualora la carta erroneamente posizionata fosse la prima carta giocata nella presa, allora la mancanza di fornire una carta della stessa denominazione della carta erroneamente posizionata può ora costituire una renonce (vedi Artt. 64A, 64B7 e 64C). Se la carta erroneamente posizionata è stata fornita in una presa già in corso e quindi il morto ha commesso una renonce, vedi Art. 64B3 e Art. 64C.

E. Quinta carta giocata in una presa

1. La quinta carta giocata in una presa da un difensore diventa una carta penalizzata, soggetta all'Art. 50, a meno che l'Arbitro non ritenga che fosse intesa quale carta di attacco in una presa, nel qual caso trovano applicazione gli Artt. 53 o 56.

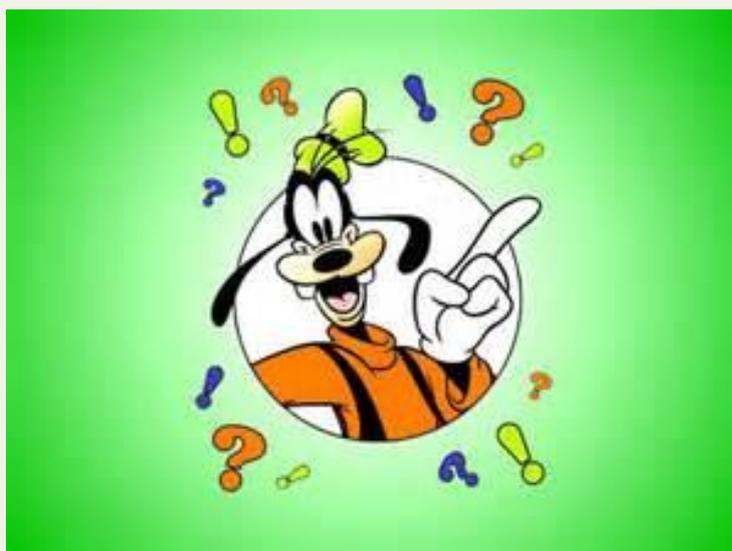
2. Quando il dichiarante contribuisca ad una presa con una quinta carta dalla sua mano o dal morto, detta carta viene riposta nella mano senza ulteriori rettifiche, a meno che l'Arbitro non ritenga che fosse intesa quale carta di attacco in una presa, nel qual caso trova applicazione l'Art. 55.

F. Il morto indica una carta

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

G. Copertura delle carte di una presa

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



*** L'attacco iniziale viene fatto a carta coperta a meno che la Regulating Authority decida diversamente**

ARTICOLO 46 – DESIGNAZIONE INCOMPLETA O NON VALIDA DI UNA CARTA DAL MORTO

A. *Forma appropriata per designare una carta dal morto*

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

B. *Designazione incompleta o non valida*

Nel caso di una designazione incompleta o non valida, trovano applicazione le seguenti restrizioni (tranne quando sia incontrovertibile la diversa intenzione del dichiarante):

1. (a) Se il dichiarante, giocando dal morto, dice "alta" o parole di significato simile, si ritiene che abbia chiamato la carta più alta del seme in gioco.
(b) Se ordina al morto di "vincere" la presa, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa che si sappia vincerà la presa.
(c) Se dice "bassa", o parole di significato analogo, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa del seme in gioco.
2. Se il dichiarante designa il seme ma non il rango, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa del seme indicato.
3. Se il dichiarante designa il rango ma non il seme
 - (a) Nell'attaccare, si intende che voglia continuare nel seme dove il morto ha vinto la presa precedente, atteso che vi sia una carta del rango designato in quel seme.
 - (b) In tutti gli altri casi, il dichiarante deve giocare una carta del rango designato se può legalmente farlo; ma se vi sono due o più carte del rango designato che può legalmente giocare, il dichiarante deve designare quale carta volesse intendere.
4. Se il dichiarante nomina una carta che non è tra le carte del morto, tale designazione è nulla ed il dichiarante potrà designare qualsiasi carta legale.
5. Se il dichiarante indica una giocata senza designare né il seme né il rango (come dicendo "gioca qualsiasi carta" o frasi di significato equivalente) ciascun difensore può designare quale carta debba essere giocata dal morto.

ARTICOLO 47 – RITIRO DI UNA CARTA GIOCATO

A. *Nel corso di una rettifica*

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

B. *Per correggere una giocata illegale*

Una carta giocata può essere ritirata per correggere una giocata illegale (per i difensori, eccetto per i casi previsti da questo Articolo, vedi Articolo 49 – carta penalizzata). Per giocate simultanee vedi Articolo 58.

C. *Per cambiare una designazione involontaria*

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

D. *A seguito del cambio di giocata di un avversario*

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

E. Cambio di giocata a seguito di una errata informazione

1. Un attacco (o gioco di una carta) fuori turno può essere ritirato senza ulteriore rettifica se il giocatore era stato erroneamente informato da un avversario che era il suo turno di attacco o di gioco (vedi Art. 16C). In tale circostanza un attacco o gioco non può essere accettato dall'avversario di sinistra e l'Art. 63A1 non si applica..
2. (a) Un giocatore può ritirare una carta che aveva giocato a seguito di una spiegazione errata di una chiamata o di una giocata di un avversario e prima della spiegazione corretta, senza ulteriore rettifica, ma solo se nessuna carta sia stata successivamente giocata (vedi l'Art.16C). Un attacco iniziale non può essere ritirato dopo che il morto abbia scoperto una qualunque carta.
(b) Quando è troppo tardi per correggere una giocata secondo quanto disposto dal punto (a) precedente, l'Arbitro può assegnare un punteggio arbitrale.

F. Altri ritiri di carte giocate

1. Una carta può essere ritirata secondo quanto disposto dall'Articolo 53B.
2. Eccetto che per i casi specificati da questo Articolo, una carta una volta giocata non può essere ritirata.

ARTICOLO 48 – ESPOSIZIONE DELLE CARTE DEL DICHIARANTE

A. Il dichiarante espone una carta

Il dichiarante non è soggetto a restrizioni per aver esposto una carta (ma vedi Articolo 45C2), e nessuna carta della sua mano, né di quella del morto possono diventare carte penalizzate. Il dichiarante non è tenuto a giocare carte cadute accidentalmente.

B. Il dichiarante scopre le sue carte

1. Quando il dichiarante scopre le sue carte dopo un attacco iniziale fuori turno, l'Articolo 54 trova applicazione.
2. Quando il dichiarante scopre le sue carte in qualunque momento diverso da quello immediatamente seguente un attacco iniziale fuori turno, si può ritenere che egli abbia fatto una richiesta o una concessione di prese (a meno che non sia dimostrabile che egli non intendesse effettuare una richiesta), e pertanto trova applicazione l'Articolo 68.



ARTICOLO 49 – ESPOSIZIONE DELLE CARTE DI UN DIFENSORE

Salvo che nel normale corso del gioco, o nell'applicazione dei disposti di un articolo del Codice (vedi, per esempio, l'Articolo 47E), quando la carta di un difensore sia in posizione tale che il suo compagno possa vederne la faccia, o quando un difensore nomini una carta appartenente alla propria mano, ognuna di tali carte diviene una carta penalizzata (Articolo 50); ma vedi l'Art. 68 quando un difensore abbia fatto un'affermazione relativa alla presa in corso non ancora completata, e vedi l'Art. 68B2 quando il compagno faccia obiezione alla concessione di un difensore.

ARTICOLO 54 – ATTACCO INIZIALE A CARTA SCOPERTA FUORI TURNO

Quando l'attacco iniziale fuori turno venga scoperto, ed il compagno del colpevole abbia invece attaccato a carta coperta, l'Arbitro richiederà che l'attacco a carta coperta sia ritirato. Inoltre:

A. **Il dichiarante stende la sua mano**

Dopo che un attacco iniziale fuori turno venga scoperto, il dichiarante può stendere la sua mano; egli diviene il morto. Se il dichiarante comincia a stendere la sua mano, e nel farlo espone una o più carte, deve stendere la sua mano completa. Il morto diventa il dichiarante.

B. **Il dichiarante accetta l'attacco**

Quando un difensore scopra la carta d'attacco iniziale fuori turno, il dichiarante può accettare l'attacco irregolare e le carte del morto vengono stese.

1. La seconda carta nella presa viene giocata dalla mano del dichiarante.
2. Se il dichiarante gioca la seconda carta nella presa dal morto, la carta del morto non potrà essere ritirata tranne che per correggere una renonce.

C. **Il dichiarante è obbligato ad accettare l'attacco**

Se il dichiarante potrebbe aver visto qualsiasi carta del morto (eccetto le carte che il morto potrebbe aver esposto durante la licitazione e che erano soggette all'Articolo 24), egli dovrà obbligatoriamente accettare l'attacco e il presunto dichiarante diventa dichiarante.

D. **Il dichiarante rifiuta l'attacco iniziale**

Trova applicazione l'Articolo 50D. La carta d'attacco iniziale fuori turno diventa una carta penalizzata maggiore, l'attacco torna al compagno del colpevole e il dichiarante può:

- (a) richiedere⁵ al difensore di attaccare nel seme della carta penalizzata, o proibirgli³⁸ di attaccare in quel seme fino a quando egli rimanga in presa (per due o più carte penalizzate, vedi Articolo 51); se il dichiarante esercita l'una o l'altra di queste opzioni, la carta non è più una carta penalizzata e viene ritirata.
- (b) Non richiedere né proibire un attacco, nel qual caso il difensore potrà attaccare con qualsiasi carta; la carta penalizzata rimarrà una carta penalizzata⁶. Se viene selezionata questa opzione, l'Articolo 50D continuerà ad applicarsi fino a che la carta penalizzata non sia giocata.

⁵ Se il giocatore non è in grado di attaccare come richiesto, vedi Articolo 59.

⁶ Se il compagno del giocatore con una carta penalizzata rimane in presa, e la carta penalizzata non è ancora stata giocata, allora tutti gli obblighi e le opzioni dell'Articolo 50D2 si applicheranno ancora durante la presa successiva.

E. Attacco iniziale dalla linea sbagliata

Qualora un giocatore della linea del dichiarante tenti di effettuare un attacco iniziale, troverà applicazione l'Articolo 24.

ARTICOLO 55 – ATTACCO FUORI TURNO DEL DICHIARANTE

A. Attacco del dichiarante accettato

Se il dichiarante ha attaccato fuori turno dalla sua mano o da quella del morto, l'uno o l'altro dei difensori possono accettare l'attacco come previsto nell'Articolo 53, o richiedere il suo ritiro (dopo un'errata informazione, vedi l'Articolo 47E1). Se i difensori operano ciascuno una scelta diversa, prevale la volontà espressa dal giocatore che segue in rotazione l'attacco irregolare.

B. Si richiede al dichiarante di ritirare l'attacco

1. Se il dichiarante ha attaccato dalla sua mano o da quella del morto quando era in presa un difensore, e gli venga richiesto di ritirare tale attacco secondo i disposti dell'Art. 55A, egli ripone la carta erroneamente utilizzata per attaccare nella mano cui apparteneva. Non trova applicazione alcuna ulteriore rettifica.
2. Se il dichiarante ha attaccato dalla mano sbagliata quando era il suo turno di attaccare dalla sua mano o da quella del morto, e gli venga richiesto di ritirare tale attacco, secondo i disposti dell'Art.55A egli ripone la carta usata erroneamente per attaccare nella mano cui apparteneva. Egli deve attaccare dalla mano corretta.

C. Il dichiarante potrebbe aver ricevuto informazioni

Quando il dichiarante adotti una linea di gioco che potrebbe essere stata suggerita da informazioni ottenute attraverso la sua infrazione si applica l'Art. 16



³⁸Se il compagno del giocatore con una carta penalizzata rimane in presa, e la carta penalizzata non è ancora stata giocata, allora tutti gli obblighi e le opzioni si applicheranno ancora durante la presa successiva.

ARTICOLO 57 – ATTACCO O GIOCATA PREMATURA

A. **Giocata o attacco prematuro nella presa successiva**

Quando un difensore attacchi nella presa successiva prima che il suo compagno abbia giocato nella presa in corso, o giochi fuori turno prima che il suo compagno abbia giocato, la carta così utilizzata per attaccare o per giocare diviene una carta penalizzata maggiore, ed il dichiarante selezionerà una delle seguenti opzioni. Egli può:

1. richiedere al compagno del colpevole di giocare la carta più alta che egli possieda nel seme della presa in corso, o
2. richiedere al compagno del colpevole di giocare la carta più bassa che possiede nel seme della presa in corso, o
3. richiedere al compagno del colpevole di giocare una carta di un altro seme specificato dal dichiarante o
4. proibire al compagno del colpevole di giocare una carta di un altro seme specificato dal dichiarante.

B. **Il compagno del colpevole non può ottemperare alla rettifica**

Quando il compagno del colpevole non sia in grado di ottemperare alla rettifica selezionata dal dichiarante (vedi appunto A sopra), egli potrà giocare qualunque carta, così come disposto dall'Articolo 59.

C. **Il dichiarante o il morto hanno giocato**

Un difensore non è soggetto a rettifica per aver giocato prima del suo compagno se il dichiarante ha già giocato da entrambe le mani. Comunque una carta non è considerata come giocata dal morto a meno che il dichiarante abbia dato disposizioni (o comunque indicato*) di giocarla.

2. Un difensore non è soggetto a rettifiche per aver giocato prima del compagno se il morto abbia, di sua propria volontà, selezionato prematuramente una carta prima del suo avversario di destra o abbia illegalmente suggerito di giocare una carta.
3. Una giocata prematura (che non sia un attacco) da parte del dichiarante dall'una come dall'altra mano è una carta giocata, e, se legale, non può essere ritirata.

D. **Giocata prematura al turno dell'avversario di destra.**

Quando un difensore tentasse di giocare (non di attaccare) in una presa al turno del suo avversario di destra, può trovare applicazione l'Art. 16. Se la sua carta può essere giocata legalmente nella presa, essa deve essere giocata al suo corretto turno: altrimenti, diventa una carta penalizzata maggiore.

* Come con un gesto o un cenno del capo.

ARTICOLO 62 - CORREZIONE DELLA RENONCE

A. **La renonce deve obbligatoriamente essere corretta**

Un giocatore deve correggere la sua renonce se viene attirata l'attenzione sull'irregolarità prima che diventi consumata. (*diventa consumata quando un giocatore della linea colpevole gioca nella mano successiva o licita nel turno successivo*)

B. **Correzione di una renonce**

Per correggere una renonce, il colpevole ritira la carta che ha giocato e la sostituisce con una carta legale.

1. Una carta così ritirata diventa una carta penalizzata maggiore (Articolo 50) se era stata giocata dalla mano coperta di un difensore.
2. La carta può essere sostituita senza ulteriori rettifiche se era stata giocata dalla mano del dichiarante (*ma vedi l'Articolo 43B2(b) se il morto dopo aver perso i suoi diritti è il primo a chiedere se una giocata dalla mano del dichiarante costituisca una renonce, il dichiarante, se la sua giocata era in effetti irregolare, dovrà sostituire la carta giocata con una corretta e si applicheranno i disposti dell'Articolo 64 come se la renonce fosse stata consumata*), o dalla mano del morto, o se era una carta scoperta di un difensore.

C. **Carte giocate successivamente**

1. Ogni componente della linea innocente potrà ritirare e riprendere nella propria mano qualsiasi carta possa aver giocato dopo la renonce ma prima che sia stata richiamata l'attenzione sull'irregolarità (vedi Articolo 16D).
2. Dopo che un giocatore innocente abbia in questo modo ritirato una carta, il giocatore della linea colpevole che segue in rotazione potrà ritirare la carta che ha giocato, che diviene carta penalizzata se il giocatore era un difensore, e vedi Articolo 16C.
3. Se entrambe le linee commettono una renonce nella stessa presa e solamente una linea ha giocato nella presa seguente, entrambe le renonce devono essere corrette (vedi Art. 16C2). Ogni carta ritirata dai difensori diventa carta penalizzata.

D. **Renonce alla dodicesima presa**

1. Una renonce alla dodicesima presa, anche se consumata, deve essere corretta se rilevata prima che tutte e quattro le mani siano riposte nel board.
2. Se un difensore commette una renonce alla dodicesima presa prima del turno di gioco del compagno nella medesima presa, si applica l'Art. 16C.



ARTICOLO 64 - PROCEDURA DOPO LA CONSUMAZIONE DI UNA RENONCE

A. Trasferimento automatico di prese.

Quando la renonce sia divenuta consumata:

1. e la presa nella quale è stata commessa la renonce sia stata vinta dal giocatore colpevole*, alla fine del gioco la presa in cui sia stata commessa la renonce sarà trasferita alla linea innocente, insieme ad una qualunque delle prese successive vinte dalla linea colpevole.
2. e la presa nella quale sia stata commessa la renonce non sia stata vinta dal giocatore colpevole*, allora, se la linea colpevole ha vinto quella presa o qualsiasi altra presa successiva, dopo che il gioco sia terminato una presa verrà trasferita alla linea innocente.

B. Nessun trasferimento automatico di prese.

Non verrà effettuato nessun trasferimento automatico di prese a seguito di una renonce consumata, (ma vedi Art. 64C) se:

1. la linea colpevole non ha vinto né la presa della renonce, né nessuna altra presa successiva;
2. si tratta di una renonce successiva dello stesso giocatore nello stesso seme, la prima renonce essendo stata consumata;
3. la renonce era stata commessa nel mancare di giocare una carta penalizzata o qualunque carta del morto.
4. l'attenzione sulla renonce è stata richiamata per la prima volta dopo che un membro della linea innocente abbia effettuato una chiamata nella mano successiva;
5. l'attenzione sulla renonce è stata richiamata per la prima volta dopo che il round sia finito;
6. si tratta di una renonce commessa alla dodicesima presa;
7. quando entrambe le linee hanno commesso renonce nello stesso board ed entrambe le renonce siano consumate.
8. la renonce è stata corretta in accordo con l'Art. 62C3.

C. Indennizzo del danneggiamento

1. Quando, dopo una qualsiasi renonce consumata, comprese quelle non soggette a trasferimento di prese, l'Arbitro ritenga che la linea innocente non sia stata sufficientemente compensata dalle disposizioni di questo Articolo per il danno subito, egli dovrà attribuire un punteggio arbitrario.
2. (a) Dopo ripetute renonce da parte dello stesso giocatore nello stesso seme (vedi sopra B2) l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrario qualora la linea innocente avrebbe probabilmente vinto più prese se una o più delle successive renonce non fossero state commesse;
(b) Quando entrambe le linee abbiano commesso una renonce nello stesso board (vedi sopra B7) e l'Arbitro ritenga che un concorrente sia stato danneggiato, dovrà assegnare un punteggio arbitrario basato sul probabile risultato che sarebbe stato ottenuto se le renonce non fossero state commesse.



* Per gli scopi di questo articolo, una presa vinta con una carta del morto non è stata vinta dal dichiarante.

ARTICOLO 68 - RICHIESTA O CONCESSIONE DI PRESE

Per quanto attenga ad affermazioni o azioni che costituiscono una richiesta o concessione di prese nell'ambito di questo Codice, ci si deve riferire a prese diverse da quella in corso. Se la dichiarazione o l'azione riguardano solamente la vincita o la perdita di una presa non completata ed attualmente in corso, il gioco procede regolarmente; le carte esposte o rivelate da un difensore non diventano carte penalizzate, ma l'Art. 16 e l'Art. 57A possono essere applicati.

A. Definizione di richiesta

Qualsiasi affermazione fatta dal dichiarante o da un difensore riguardante il fatto che una linea vincerà uno specifico numero di prese è una richiesta di quelle prese. Un giocatore, inoltre, fa una richiesta quando suggerisca che il gioco venga abbreviato, o quando mostri le sue carte (a meno che, dimostrabilmente, non fosse sua intenzione fare una richiesta – come, per esempio, se il Dichiarante espone le sue carte dopo un attacco iniziale fuori turno, nel qual caso troverà applicazione l'Art. 54, e non questo).

B. Definizione di concessione

1. Qualsiasi affermazione del dichiarante o di un difensore riguardante il fatto che una linea perderà uno specifico numero di prese è una concessione di quelle prese; la richiesta di un certo numero di prese è una concessione delle rimanenti, se ve ne sono. Un giocatore concede tutte le rimanenti prese quando abbandona la sua mano.

2. Salvo quanto previsto dal precedente punto B1, se un difensore tenta di concedere una o più prese ed il suo compagno si oppone immediatamente, non è stata fatta alcuna concessione né alcuna richiesta. Può darsi il caso che vi sia una qualche Informazione Non Autorizzata, cosicché l'Arbitro dovrebbe essere chiamato immediatamente. Il gioco continua. Qualunque carta che sia stata esposta da parte di un difensore in tali circostanze non è una carta penalizzata, ma può trovare applicazione l'Art. 16C in merito all'informazione derivante dalla sua esposizione e l'informazione non potrà essere utilizzata dal compagno del giocatore che l'ha esposta.

C. Necessità di spiegazioni.

Una richiesta dovrebbe essere immediatamente accompagnata da una chiara spiegazione della linea di gioco o di difesa per mezzo della quale il richiedente propone di vincere le prese richieste, incluso l'ordine nel quale le carte saranno giocate. Il giocatore che fa una richiesta, stende la propria mano.

D. Sospensione del gioco

Dopo qualunque richiesta o concessione di prese il gioco è interrotto.

1. Se c'è accordo riguardo alla richiesta o concessione, trova applicazione l'Art. 69.

2. Se viene contestata da qualsiasi giocatore (morto incluso); o

(a) si può chiamare immediatamente l'Arbitro e nessuna azione dovrebbe essere intrapresa in attesa del suo arrivo. l'Art. 70 troverà applicazione; oppure

(b) su richiesta della linea che non reclama né concede prese, il gioco può continuare fatto salvo quanto segue:

(i) tutti i quattro giocatori devono essere d'accordo; altrimenti verrà chiamato l'Arbitro che procederà come sopra indicato in (a).

(ii) la precedente richiesta o concessione è annullata e non deve essere presa in considerazione. Gli Art. 16 e 50 non si applicano, ed il risultato ottenuto successivamente dovrà permanere.



ARTICOLO 71 - CONCESSIONE CANCELLATA

Una concessione deve rimanere, una volta effettuata, ad eccezione del fatto che, entro il periodo di correzione definito nell'ambito dell'Articolo 79C, l'Arbitro dovrà cancellarla:

- A. se un giocatore ha concesso una presa che la sua linea aveva, di fatto, vinto; o
- B. se un giocatore ha concesso una presa che non sarebbe potuta essere persa per il tramite di un qualunque gioco normale⁴⁴ delle rimanenti carte.

Il punteggio del board viene allora nuovamente registrato, con tale presa assegnata alla sua linea.

ARTICOLO 72 - PRINCIPI GENERALI

A. **Osservanza del Codice**

Le competizioni di bridge dovrebbero essere giocati nella stretta osservanza di questo Codice. L'obiettivo primario è quello di ottenere un punteggio più alto di quello di altri partecipanti, al contempo ottemperando a procedure, e adeguandosi a standard etici, che siano in stretta osservanza con quanto stabilito da questo Codice.

B. **Infrazione del Codice**

1. Un giocatore non deve infrangere intenzionalmente il Codice, anche nel caso in cui vi sia una prescritta rettifica che è disposto ad accettare.
2. In generale non vi è alcun obbligo di richiamare l'attenzione su un'infrazione al Codice commessa da un componente la propria linea (ma vedi l'Art. 20F nel caso di una spiegazione sbagliata, e gli Artt. 62A e 79A2).
3. Un giocatore non può tentare di nascondere un'infrazione, come commettendo una seconda renonce, nascondendo una carta coinvolta in una renonce, o mescolando prematuramente le carte.

C. **Consapevolezza di un potenziale danneggiamento.**

Se l'arbitro determina che un giocatore colpevole avrebbe potuto essere consapevole, al momento della sua irregolarità, che questa avrebbe ben potuto danneggiare il partito innocente, dovrà richiedere che la licitazione ed il gioco proseguano (se non ancora completati). Alla conclusione del gioco, l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrario qualora reputi che il partito colpevole abbia ottenuto un vantaggio dall'irregolarità.



⁴⁴ Per gli scopi degli Articoli 70 e 71, "normale" include un gioco che sarebbe disattento o inferiore al livello del giocatore coinvolto.

ARTICOLO 73 – COMUNICAZIONE, TEMPO E INGANNO

A. *Modo appropriato di comunicare fra compagni*

1. La comunicazione fra compagni durante la licita ed il gioco dovrà essere effettuata per il solo mezzo di chiamate e di giocate ad eccezione di quanto specificatamente autorizzato da questo Codice.
2. Chiamate e giocate dovrebbero essere fatte senza indebita enfasi, manierismi o inflessioni, e senza indebita esitazione o fretta. Tuttavia la Regulating Authority può richiedere pause obbligate, quali nel primo giro di licitazione, o dopo l'avvertimento per una licita a salto, o nel giocare alla prima presa.

B. *Modo inappropriato di comunicare fra compagni*

1. I compagni non devono comunicare attraverso tramite quali il modo in cui una licita o una giocata vengono effettuate, mediante rilievi o gesti estranei, mediante domande fatte o non fatte degli avversari, o mediante "alert" e spiegazioni fornite o non fornite.
2. La più grave infrazione possibile per una coppia è lo scambiarsi informazioni mediante metodi di comunicazione preventivamente concordati diversi da quelli stabiliti da questo Codice.

C. *Un giocatore riceve un'informazione Non Autorizzata dal compagno*

1. Quando un giocatore abbia disponibili dal compagno informazioni non autorizzate quali un rilievo, una domanda, una spiegazione, un gesto, un manierismo, un'indebita enfasi, un'inflessione, fretta o esitazione, un alert inatteso o la mancanza di un alert, è obbligato ad evitare accuratamente di trarre un qualunque vantaggio da quell'informazione non autorizzata [vedi Art. 16B1(a)].
2. Una penalità può essere assegnata contro un giocatore che violi il punto C1, ma se gli avversari sono stati danneggiati, vedi anche Art. 16B3.

D. *Variazioni di tempo o di modo*

1. È auspicabile, benché non sempre richiesto, che i giocatori mantengano un ritmo costante e non varino i modi. Tuttavia, i giocatori dovrebbero fare particolare attenzione quando le variazioni possono fruttare un beneficio alla loro linea. Altrimenti, il variare non intenzionalmente ritmo o modo in cui una licita o una giocata sono effettuate non costituisce di per se stesse un'infrazione. Le inferenze derivanti da tali variazioni sono informazioni autorizzate solamente per gli avversari, che possono agire di conseguenza a loro proprio rischio.
2. Un giocatore non può tentare di fuorviare un avversario mediante una domanda, un rilievo o un gesto; attraverso la fretta o la esitazione di una chiamata o di una giocata (come esitando prima di giocare un singolo); il modo nel quale una chiamata o una giocata vengono fatte; o per il tramite di una qualunque deviazione dalla corretta procedura che sia fatta di proposito. (vedi anche Art. 73E2)

E. *Inganno*

1. Un giocatore può appropriatamente tentare di fuorviare un avversario mediante una chiamata o una giocata (fin quando l'inganno non sia enfatizzato da una inusuale fretta o esitazione, né protetto da intese fra compagni nascoste o da esperienza di coppia).

2. Qualora l'Arbitro determini che un giocatore innocente abbia tratto una falsa inferenza da una domanda, un commento, una maniera di fare, un tempo o azioni simili, di un avversario che non aveva alcuna dimostrabile ragione bridgistica per la sua azione, e che avrebbe potuto sapere, al momento della sua azione, che ciò avrebbe potuto essergli di beneficio, l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale.

ARTICOLO 74 - CONDOTTA ED ETICHETTA

A. Atteggiamento appropriato

1. Un giocatore dovrebbe mantenere in ogni momento un atteggiamento cortese.
2. Un giocatore dovrebbe evitare accuratamente qualsiasi rilievo o azione estranea che possa provocare fastidio o imbarazzo ad un altro giocatore, o che possa interferire con il godimento del gioco.
3. Ogni giocatore dovrebbe seguire una procedura uniforme e corretta nel licitare e nel giocare.

B. Etichetta

Per questioni di cortesia un giocatore dovrebbe astenersi dal:

1. prestare insufficiente attenzione al gioco.
2. fare commenti gratuiti durante la licita ed il gioco.
3. estrarre una carta prima del suo turno di gioco.
4. prolungare senza necessità il gioco (come continuando a giocare pur sapendo che tutte le prese sono sicuramente sue) allo scopo di sconcertare un avversario.
5. chiamare e rivolgersi all'Arbitro in modo che sia scortese nei confronti dell'Arbitro medesimo o nei confronti di altri giocatori.

C. Violazione della procedura

Le seguenti sono esempi di violazioni della procedura:

1. usare designazioni diverse per la stessa chiamata.
2. indicare approvazione o disapprovazione per una chiamata o una giocata.
3. mostrare l'aspettativa o l'intenzione di vincere o perdere una presa che non è stata ancora completata.
4. commentare o comportarsi, durante la licitazione o il gioco, in modo tale da richiamare l'attenzione su un fatto significativo, o sul numero di prese ancora necessario per avere successo.
5. guardare insistentemente un qualunque altro giocatore durante la licita o il gioco, o guardare la mano di un altro giocatore con il proposito di vedere le sue carte, o di osservare da quale posizione egli estragga una carta (ma è corretto agire sulla base di un'informazione acquisita vedendo involontariamente una carta di un avversario⁷).
6. mostrare un'evidente mancanza di ulteriore interesse per una mano (come ammucchiando le proprie carte).
7. variare il normale ritmo di chiamata o di giocata con il proposito di sconcertare un avversario.
8. lasciare senza necessità il tavolo prima che sia chiamato il cambio.

⁷ Vedi l'Articolo 73D2 quando un giocatore potrebbe aver mostrato le sue carte intenzionalmente.

ARTICOLO 75 - SPIEGAZIONE SBAGLIATA O CHIAMATA SBAGLIATA

Dopo che sia stata data agli avversari una spiegazione fuorviante le responsabilità dei giocatori (e dell'Arbitro) sono le seguenti:

A. Errore che sia causa di un'informazione Non Autorizzata

Tanto che la spiegazione sia o no una corretta esposizione dell'accordo di coppia, un giocatore, avendo udito la spiegazione del suo compagno, sa che la sua chiamata è stata fraintesa. Tale conoscenza è un'informazione non autorizzata (vedi Art. 16A) ed il giocatore deve attentamente evitare di trarne vantaggio (vedi Art. 73C); altrimenti l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale.

B. Spiegazione sbagliata.

1. Quando gli accordi di coppia sono diversi dalla spiegazione fornita, la spiegazione è un'infrazione del Codice. Quando tale infrazione provochi un danneggiamento alla linea innocente, l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale.
2. Se un giocatore si accorge del proprio errore, deve chiamare l'Arbitro prima che la carta d'attacco venga scoperta (o durante il gioco se se ne accorge più tardi), e quindi fornire la correzione. Il giocatore è anche autorizzato a chiamare l'Arbitro prima della fine della licitazione, ma non ha l'obbligo di farlo (vedi Art. 20F4).
3. Il compagno del giocatore non deve fare nulla per correggere la spiegazione sbagliata mentre continua la licitazione e, se poi diventa un difensore, deve chiamare l'Arbitro e correggere la spiegazione solamente alla fine del gioco. Se il compagno del giocatore diventa dichiarante o morto, egli deve, dopo il passo finale, chiamare l'Arbitro e fornire la spiegazione corretta.

C. Chiamata sbagliata

Quando gli accordi di coppia sono stati spiegati correttamente, essendo sbagliata la chiamata e non la spiegazione, non c'è infrazione. La spiegazione non deve essere corretta (né deve essere chiamato l'Arbitro) immediatamente e non sussiste l'obbligo di farlo in seguito. A prescindere dal danneggiamento, il risultato rimane [ma vedi Art. 21B1(b)].

D. Decisione dell'Arbitro.

1. Ci si attende che i giocatori spieghino accuratamente i propri accordi di coppia (vedi Art. 20F1); il non farlo costituisce una informazione errata.
2. E' una condizione di ogni accordo di coppia che entrambi i giocatori posseggano i medesimi reciproci accordi, ed è un'infrazione il descrivere un accordo quando il medesimo reciproco accordo non esiste. Se l'arbitro determina che l'informazione fuorviante non era basata su di un accordo di coppia, applicherà l'Art. 21B.

Quando c'è un'infrazione (come nel caso B1 o D2) ed esista una sufficiente evidenza circa il significato concordato di una chiamata, l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale basato sul probabile esito che sarebbe stato ottenuto se gli avversari avessero ottenuto la corretta spiegazione a tempo debito. Se l'Arbitro determina che la chiamata non aveva un significato concordato, assegnerà un punteggio arbitrale basato sul probabile risultato che sarebbe stato ottenuto se gli avversari ne fossero stati informati.

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 in un torneo a coppie e individuale

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).

C. Calcolare il punteggio in un torneo a squadre.

Vedi Art. 86B2

NORMA INTEGRATIVA ALL'ART. 87 – BOARD NON CONFORME			
un solo punteggio:	2 punteggi uguali:	3 punteggi: tutti diversi	3 punteggi: 1 migliore 2 peggiori
▼	▼	▼	▼
60% -60% ad entrambe le coppie	60% - 60% alle 4 coppie	70% al migliore 60% al medio 50% al peggiore	70% al migliore 55% ai peggiori
ATTENZIONE il punteggio da assegnare alla coppia avversaria deve essere sempre complementare al 120%	2 punteggi diversi:	3 punteggi: 2 migliori 1 peggiore	4 o più risultati:
	▼	▼	▼
	65% al migliore 55% al peggiore	65% ai migliori 50% al peggiore	risultato>gruppo es: -420>1



The End