

# **CODICE INTERNAZIONALE DEL BRIDGE DI GARA**

## LO SCOPO DEL CODICE

Il Codice è destinato a definire la corretta procedura e a provvedere adeguati rimedi per ogni infrazione alla procedura stessa. Il giocatore colpevole deve essere pronto a subire serenamente la penalità inflittagli, o ad accettare il punteggio arbitrale stabilito dall'Arbitro. Il Codice è principalmente destinato non a punire irregolarità ma a riparare danni.

## CAPITOLO I - DEFINIZIONI

### Alert

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

### Arbitro

La persona destinata a dirigere una gara di bridge e a far rispettare il presente Codice.

### Astuccio

1. E' l'astuccio per bridge duplicato descritto nell'Art. 2.
2. Le quattro mani distribuite e sistemate nelle taschine dell'astuccio per essere giocate durante la sessione.

### Atout

Ogni carta del seme nominato nel contratto finale.

### Attacco

La prima carta giocata in una presa.

### Avversario

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

“AS” : Avversario di sinistra

“AD” : Avversario di destra

### Carta d'attacco iniziale

La carta d'attacco della prima presa.

### Chiamata

Qualsiasi dichiarazione, contro, surcontro o passo.

### Compagno

Il giocatore con il quale si forma coppia contro altri due giocatori.

### Concorrente

Nei tornei individuali è un giocatore, nei tornei a coppie sono due giocatori che giocano insieme per tutta la gara, nei tornei a squadre quattro o più giocatori che giocano come compagni di squadra.

### Contratto

L'impegno da parte della linea del Dichiarante di vincere, in una determinata denominazione, il numero di prese obbligate specificato nella dichiarazione finale che siano lisce, contrate o surcontrate.

### Contro

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

### Convenzione

1. Una chiamata che, per accordo di coppia, trasmette un significato diverso dalla volontà di giocare nella denominazione indicata (o nell'ultima denominazione indicata) oppure dall'indicazione di forza in carte alte o lunghezza (tre carte o più). Comunque un accordo relativo alla forza complessiva non fa di una chiamata una convenzione.
2. La giocata di un difensore che serve a trasmettere informazioni a seguito di un accordo piuttosto che per deduzione.

### Denominazione

Il seme o S.A. specificato nella dichiarazione.

### Dichiarante

Il giocatore, appartenente alla linea che ha fatto la dichiarazione finale, che per primo ha nominato la denominazione del contratto finale. Egli diventa Dichiarante quando viene scoperta la carta d'attacco (ma vedi art.54A quando la carta d'attacco viene giocata fuori turno).

### Dichiarazione

E' l'impegno di vincere il numero specificato di prese obbligate in una denominazione specifica.

### Difensore

L'avversario del (presunto) Dichiarante.

### Gioco

1. L'apporto di una carta della propria mano in una presa, compresa la prima carta che diviene carta d'attacco.
2. Il complesso di giocate fatte.
3. Il periodo durante il quale le carte vengono giocate.
4. Il complesso delle chiamate e giocate di un astuccio.

Irregolarità

L'infrazione delle corrette procedure stabilite dal Codice.

Licitazione

1. E' il metodo per stabilire il contratto da giocare con chiamate in successione.
2. Il complesso delle chiamate fatte.

Linea

I due giocatori che costituiscono una coppia che gioca contro un'altra coppia.

Mano

Le carte inizialmente distribuite ad ogni giocatore, o successivamente le carte restanti.

Mazzo di carte

Le 52 carte da gioco con le quali si disputa la partita di bridge contratto.

Morto

1. Il compagno del Dichiarante. Egli diventa Morto quando viene scoperta la carta d'attacco.
2. Le carte del compagno del Dichiarante che sono state stese sul tavolo dopo l'attacco iniziale.

Onori

Ogni Asso, Re, Donna, Fante o Dieci.

Partita

100 o più punti-prese ottenuti in una smazzata.

Passo

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

Presca

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

Presca in meno

Ogni presca che la linea del dichiarante manca di fare per mantenere il contratto (vedi art.77).

Presca in più

Ogni presca vinta dal dichiarante oltre a quelle stabilite dal contratto.

Presca obbligata

Ogni presca che deve essere vinta dalla linea del Dichiarante oltre alle sei di base per mantenere il contratto.

Psichica

La deliberata descrizione inesatta della forza d'onori di una mano o della lunghezza di un seme.

Punteggio arbitrato

E' un punteggio particolare attribuito dall'Arbitro (vedi art.12).

Esso può essere "artificiale" o "assegnato".

1. Il punteggio arbitrato artificiale è quello che viene attribuito al posto di un risultato che non può essere determinato in una smazzata (per esempio quando un'irregolarità impedisce il gioco della smazzata).
2. Il punteggio arbitrato assegnato è quello attribuito ad una linea o a due linee al posto di un risultato effettivamente ottenuto dopo un'irregolarità commessa.

Punteggio internazionale (I.M.P.)

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

Punteggio parziale

90 o meno punti ottenuti in una smazzata.

Punti premio

Qualsiasi punteggio acquisito oltre ai punti-presca (vedi art.77).

Punti-presca

I punti marcati dalla linea del Dichiarante per aver mantenuto il contratto (vedi art.77).

Punto-partita

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

Renonce

La giocata di una carta di un altro seme fatta dal giocatore che invece può rispondere nel seme d'attacco o deve giocare una carta d'attacco penalizzata.

Rettifica

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

Rotazione

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

## Seguire il seme

Giocare una carta dello stesso seme della carta d'attacco nella presa in corso.

## Seme

Uno dei quattro gruppi di carte del mazzo contraddistinti da simboli caratteristici: (♠) picche; (♥) cuori; (♦) quadri; (♣) fiori.

## Sessione

Il prolungato periodo di gara durante il quale un determinato numero di astucci, specificato dall'organizzazione responsabile, deve essere giocato.

## Slam

Il contratto che impone di vincere sei prese obbligate (piccolo slam) o sette prese obbligate (grande slam).

## Smazzata

1. La distribuzione del mazzo di carte per formare la mani dei quattro giocatori.
2. Le carte così distribuite intese come complesso che comprende anche la licitazione e la giocata.

## Squadra

Le due coppie che giocano su linee diverse in tavoli diversi, contro un'altra squadra, ma per un punteggio comune (particolari regolamenti possono consentire squadre formate da più di quattro giocatori).

## Surcontro

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

## Turno

La parte di una sessione giocata senza spostamento di giocatori.

## Vulnerabilità

La condizione di zona che determina i punteggi da attribuire al contratto mantenuto o battuto (vedi art.77).

## CAPITOLO II - PRELIMINARI

### ART.1 - IL MAZZO DI CARTE - RANGO DEI SEMI E DELLE CARTE

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

### ART.2 - GLI ASTUCCI DI GARA

Per ogni turno di gara dovranno esser previsti, per ogni smazzata, degli astucci contenenti ciascuno un mazzo di carte. Ogni astuccio è numerato da uno in avanti ed è provvisto, per contenere le mani, di quattro taschine designate: Nord, Est, Sud, Ovest.

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

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

La stessa sequenza si ripete per gli astucci 17/32 e per ogni successivo gruppo di 16 astucci.

Non si dovrebbero utilizzare astucci non corrispondenti alle situazioni sopra indicate. Se comunque tali astucci vengono utilizzati, si devono rispettare le condizioni in essi indicate per tutto il periodo di tempo in cui vengono usati.

### ART.3 - SISTEMAZIONE AI TAVOLI

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

### ART.4 - ACCOPPIAMENTI (\*)

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

### ART.5 - ASSEGNAZIONE DEI POSTI

#### A. Posizioni di partenza

L'Arbitro stabilisce la posizione iniziale di partenza di ogni concorrente (individuale, coppia o squadra) all'inizio di ogni sessione. Se non altrimenti stabilito, i componenti di ogni coppia o squadra possono scegliere di comune accordo in quale posizione, fra quelle assegnate, sedere. Una volta scelto un punto cardinale, il giocatore può cambiarlo, nell'ambito della stessa sessione, solo a seguito di istruzioni e con il permesso dell'Arbitro.

#### B. Cambio di punto cardinale o di tavolo

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

CAPITOLO III - PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

ART.6 - MESCOLATURA E DISTRIBUZIONE

A. Mescolatura

Prima che il gioco cominci si deve mescolare ogni mazzo di carte. Dopo la mescolatura il mazzo potrà essere tagliato, se così richiesto da un avversario.

B. Distribuzione

Le carte devono essere distribuite coperte, una alla volta per formare quattro mani di 13 carte ciascuna; ogni mano viene quindi sistemata coperta in una delle quattro tasche dell'astuccio.

La procedura raccomandata è che le carte siano distribuite in rotazione in senso orario.

C. Presenza delle due coppie

Durante la mescolatura e la distribuzione devono essere presenti al tavolo almeno uno dei componenti di ogni coppia, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti.

D. Nuova mescolatura e ridistribuzione

1. CARTE MAL DISTRIBUITE O ESPOSTE

Ci sarà una nuova mescolatura e ridistribuzione tutte le volte in cui si verifichi, prima che la licita sia iniziata per entrambe le linee (vedi art.17/A), che le carte sono state distribuite non correttamente o che un giocatore può aver visto una carta appartenente ad un'altra mano.

2. NESSUNA MESCOLATURA O DISTRIBUZIONE

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

3. ISTRUZIONI DELL'ARBITRO

Si dovranno rimescolare e ridistribuire le carte ogni qual volta lo richieda l'Arbitro per qualsiasi ragione in conformità con le disposizioni del Codice.

(eccezioni art.22/A e 86/C)

E. Scelte dell'Arbitro per la mescolatura e distribuzione

1. PER I GIOCATORI

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

2. PER L'ARBITRO

L'Arbitro può eseguire lui stesso la mescolatura e la distribuzione prima che inizi la sessione.

3. PER AIUTANTI O ASSISTENTI

L'Arbitro può affidare la mescolatura e la distribuzione delle smazzate a personale autorizzato o a suoi assistenti prima dell'inizio della sessione.

4. DIVERSI METODI DI DISTRIBUZIONE O PREDISTRIBUZIONE

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

F. Duplicazione degli astucci

Se previsto dal regolamento di gara l'Arbitro può richiedere la duplicazione di una o più serie di astucci, copia e copie degli astucci originali.

ART.7 - CONTROLLO DEGLI ASTUCCI DELLE CARTE

A. Sistemazione dell'astuccio

L'astuccio da giocare deve essere sistemato al centro del tavolo e deve rimanervi fino alla fine del gioco della mano.

B. Estrazione delle carte dall'astuccio

Ogni giocatore estrae dalla sua tasca corrispondente alla sua posizione cardinale.

1. CONTO DELLE CARTE DELLA MANO PRIMA DELL'INIZIO DEL GIOCO

Ogni giocatore deve contare le sue carte tenute coperte per essere sicuro di possederne esattamente 13; dopo di che, e prima che inizi la licitazione, deve ispezionarle.

2. CONTROLLO DELLA MANO DEL GIOCATORE

Durante il gioco ogni giocatore deve mantenere in suo possesso le proprie carte, evitando che queste possano essere mescolate con quelle degli altri. Nessun giocatore può toccare altre carte se non le proprie (ma il Dichiarante può giocare le carte del Morto secondo quanto stabilito dall'Art.45) durante o dopo il gioco, eccetto che con il permesso dell'Arbitro.

C. Ricollocazione delle carte nell'astuccio

Ogni giocatore ripone le sue 13 carte nella tasca dell'astuccio corrispondente alla sua posizione cardinale. Dopo di che nessuna mano potrà essere estratta dall'astuccio, a meno che non siano presenti un componente di ogni coppia o l'Arbitro.

D. Responsabilità del procedimento

Ogni giocatore che rimane fisso al tavolo nel corso di una sessione è il principale responsabile del mantenimento delle proprie condizioni di gioco al tavolo.

ART.8 - SEQUENZA DEI TURNI (\*)

A. Movimento degli astucci e dei giocatori

1. ISTRUZIONI DELL'ARBITRO

L'Arbitro comunica ai giocatori come muovere gli astucci e gli spostamenti delle coppie.

2. RESPONSABILITÀ DEL MOVIMENTO DEGLI ASTUCCI

Il giocatore seduto in Nord ad ogni tavolo è responsabile del corretto movimento degli astucci al tavolo successivo per il turno seguente, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti.

B. Fine del turno

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

C. Fine dell'ultimo turno e fine della sessione

L'ultimo turno di una sessione e la sessione stessa finiscono, per ogni tavolo, quando tutti gli astucci sono stati giocati e i relativi risultati sono stati trascritti sui moduli punteggi, senza contestazioni.

CAPITOLO IV - LEGGI GENERALI SULLE IRREGOLARITÀ

ART.9 - PROCEDURA A SEGUITO DI UNA IRREGOLARITÀ

A. Richiamo dell'attenzione su una irregolarità

1. DURANTE LA LICITAZIONE

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

2. DURANTE IL GIOCO

a) A meno che questo Codice lo proibisca il Dichiarante o uno dei difensori possono richiamare l'attenzione su una irregolarità che avviene durante il gioco.

b) Il Morto (i diritti del Morto sono chiaramente definiti dagli articoli 42 e 43).

(1) Il Morto non può richiamare l'attenzione su una irregolarità durante il gioco ma può farlo quando il gioco è terminato.

(2) Il Morto può intervenire per evitare che il Dichiarante commetta una irregolarità (Art.42.B.2).

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

1. CHIAMATA DELL'ARBITRO

a) Quando chiamarlo

L'Arbitro deve essere chiamato non appena sia stata richiamata l'attenzione su una irregolarità.

b) Chi può chiamarlo

Qualsiasi giocatore, incluso il morto, può chiamare l'Arbitro dopo che l'attenzione è stata attirata su una irregolarità (per il Morto vedi Art. 43.A.1).

c) Conservazione dei diritti

Il chiamare l'Arbitro non provoca alcuna perdita dei diritti che il giocatore altrimenti potrebbe avere.

d) Diritti degli avversari

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

2. DICHIARAZIONI O GIOCATE SUCCESSIVE

Nessun giocatore ha la facoltà di chiamare o giocare se prima l'Arbitro non ha spiegato come provvedere alla rettifica ed ha assegnato le eventuali penalità.

C. Correzione prematura di una irregolarità

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

ART.10 - IMPOSIZIONE DI PENALITÀ

A. Diritto ad imporre penalità

Solo l'Arbitro ha il diritto di imporre penalità quando necessario. I giocatori non hanno il diritto di imporre (o cancellare) penalità di propria iniziativa.

B. Cancellazione dell'imposizione o dell'annullamento di una penalità

L'Arbitro può consentire o cancellare qualsiasi imposizione o annullamento di penalità fatto dai giocatori senza le sue istruzioni.

C. Scelte dopo l'irregolarità

1. SPIEGAZIONE DELLE OPZIONI

Quando questo Codice prevede diverse opzioni per sanare un'irregolarità, l'Arbitro deve esporle ai giocatori.

2. SCELTA FRA DIVERSE OPZIONI

Se un giocatore ha più di una opzione per sanare un'irregolarità la sua scelta deve essere fatta senza consultarsi con il compagno.

ART.11 - PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITÀ

A. Comportamento della linea innocente

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità può essere annullato se qualsiasi componente della linea innocente prende qualsiasi iniziativa prima di chiamare l'Arbitro. L'Arbitro decide in questo modo quando la linea innocente può aver tratto vantaggio dall'iniziativa di un avversario ignaro della penalità.

B. Irregolarità rilevata da uno spettatore

1. SPETTATORE SOTTO LA RESPONSABILITÀ DELLA LINEA INNOCENTE

Il diritto a penalizzare un'irregolarità può essere annullato se l'attenzione sull'irregolarità commessa è richiamata per prima da uno spettatore la cui presenza al tavolo è sotto la responsabilità della linea innocente.

2. SPETTATORE SOTTO LA RESPONSABILITÀ DELLA LINEA COLPEVOLE

Il diritto a correggere un'irregolarità può essere annullato se l'attenzione sull'irregolarità commessa è richiamata per primo da uno spettatore la cui presenza al tavolo è sotto la responsabilità della linea colpevole.

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

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

ART.12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO (\*)

A. Diritto di assegnare un punteggio arbitrale

L'Arbitro può assegnare un punteggio (o punteggi) arbitrale, sia di propria iniziativa che su richiesta di qualsiasi giocatore sempre che il Codice lo autorizzi a farlo, oppure:

**1.IL CODICE NON PREVEDE ALCUN INDENNIZZO**

L'Arbitro può assegnare un punteggio arbitrale quando egli giudica che questo Codice non prevede indennizzo a favore della linea innocente per il particolare tipo di infrazione commessa dall'avversario.

**2.E' IMPOSSIBILE GIOCARE REGOLARMENTE LA MANO**

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

**3.E' STATA IMPOSTA UNA PENALITA' ERRATA**

L'Arbitro può assegnare un punteggio arbitrale se in precedenza è stata imposta una penalità errata.

B. Nessun punteggio arbitrale per indebita severità della penalità

L'Arbitro non può assegnare un punteggio arbitrale per il fatto che questo Codice prevede penalità troppo severe o vantaggiose per l'altra linea.

C. Assegnazione di un punteggio arbitrale

**1.PUNTEGGIO ARBITRALE ARTIFICIALE**

Quando, a causa di una irregolarità, non può essere ottenuto alcun risultato nella mano in corso, l'Arbitro assegna un punteggio arbitrale artificiale in funzione della responsabilità per l'irregolarità commessa: sotto media (al massimo il 40% dei punti disponibili nei tornei a coppie) alla linea direttamente colpevole; media (50% nei tornei a coppie) alla linea solo parzialmente colpevole; sopramedia (almeno il 60% nei tornei a coppie) alla linea in alcun modo colpevole (vedi art.86 per gli incontri a squadre e art.88 per i tornei a coppie).

I punteggi assegnati non devono essere necessariamente pari al 100%.

**2.PUNTEGGIO ARBITRALE ASSEGNATO**

Quando l'Arbitro stabilisce un punteggio arbitrale assegnato in luogo del punteggio effettivamente ottenuto a seguito di una irregolarità commessa, questo punteggio arbitrale deve essere il più favorevole possibile per la linea innocente fra quelli che avrebbe ottenuto se non fosse avvenuta l'irregolarità, oppure, per la linea colpevole, il punteggio più sfavorevole probabilmente realizzabile. I punteggi assommati non devono essere necessariamente pari al 100%. Il punteggio arbitrale assegnato può essere stabilito direttamente in M.P. oppure variando il risultato ottenuto al tavolo prima di effettuare i conteggi.

A meno che le Zone non specifichino altrimenti, un Comitato d'appello può variare un punteggio arbitrale assegnato al fine di migliore equità.

ART.13 - NUMERO ERRATO DI CARTE

Quando l'Arbitro riscontra che una o più tasche dell'astuccio contengono un numero inesatto di carte (\*), ed un giocatore con una mano incorretta ha licitato:

- quando l'Arbitro ritiene che la mano possa essere corretta e giocata normalmente senza cambio di licita, la mano può essere giocata con il consenso di tutti e 4 i giocatori.

- altrimenti l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale artificiale e può penalizzare il colpevole.

Se non è stata fatta ancora nessuna chiamata, allora:

(\*) Quando una sola mano possiede un numero insufficiente di carte e le altre sono esatte si applica l'art.14 e non questo.

A. Nessun giocatore ha visto le carte di un altro giocatore

L'Arbitro correggerà l'irregolarità come segue, e, se nessun giocatore avrà visto le carte di un altro giocatore, ordinerà che l'astuccio venga regolarmente giocato.

**1.MANI REGISTRATE**

Quando è disponibile la registrazione delle mani l'Arbitro provvederà alla sistemazione della mano in accordo con la registrazione.

**2.CONTROLLO CON I GIOCATORI CHE HANNO GIÀ GIOCATO LA MANO**

Se non è disponibile la registrazione, l'Arbitro sistemerà l'astuccio consultando i giocatori che hanno già giocato la mano.

**3.RICHIEDERE UN RIDISTRIBUZIONE**

Se le mani della smazzata non sono state distribuite correttamente, l'Arbitro richiederà una nuova distribuzione.

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

Quando l'Arbitro riscontra che una o più tasche dell'astuccio contengono un numero inesatto di carte, e, dopo averle risistemate, un giocatore ha visto una o più carte della mano di un altro giocatore, se l'Arbitro ritiene:

**1.L'INFORMAZIONE E' ININFLUENTE**

che tale informazione non interferisce con il normale svolgimento della licitazione o del gioco, con il consenso di tutti i quattro giocatori, può permettere che la mano sia giocata ed il risultato regolarmente registrato.

**2.L'INFORMAZIONE INFLUIRA' SULL'ANDAMENTO DEL GIOCO**

che l'informazione ottenuta è di importanza sufficiente da influire sul normale sviluppo della licitazione e del gioco, o se qualsiasi giocatore rifiuta di giocare la mano, l'Arbitro assegna un punteggio arbitrale artificiale e può penalizzare il o i colpevoli.

C. A gioco concluso

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

ART.14 - CARTA MANCANTE

A. Mano riscontrata insufficiente prima che cominci il gioco

Quando tre mani sono esatte e la quarta risulta insufficiente prima che cominci il gioco, l'Arbitro compie una ricerca della carta mancante e:

**1.LA CARTA VIENE TROVATA**

se la carta viene trovata viene riposta nella mano insufficiente.

**2.LA CARTA NON VIENE RITROVATA**

se la carta non viene ritrovata, l'Arbitro ricostruisce la mano, con un altro mazzo di carte, il più possibile uguale alla sua forma originale, secondo le informazioni in suo possesso.

**B. Mano riscontrata insufficiente successivamente**

Quando tre mani sono esatte e la quarta è riscontrata insufficiente dopo che il periodo di gioco è iniziato, l'Arbitro compie una ricerca della carta mancante, e:

**1.LA CARTA VIENE TROVATA**

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

b) se la carta viene ritrovata altrove, essa viene riposta nella mano insufficiente e possono essere inflitte penalità (vedi punto 3 seguente).

**2.LA CARTA NON VIENE TROVATA**

se la carta non viene trovata la mano deve essere ricostruita con un altro mazzo di carte, il più possibile uguale alla sua forma originale e possono essere inflitte penalità (vedi p. 3).

**3.POSSIBILI PENALITA'**

Una carta mancante riposta in una mano secondo quanto disposto dal paragrafo B. di questo articolo, viene considerata come se avesse sempre fatto parte della mano stessa. Essa può diventare carta penalizzata (art.50) ed il mancato gioco della stessa al momento dovuto può costituire renonce.

**ART.15 - GIOCO DI UN ASTUCCIO SBAGLIATO**

**A. I giocatori non hanno già giocato l'astuccio**

Se i giocatori giocano un astuccio sbagliato:

**1.RISULTATO DELL'ASTUCCIO GIOCATO**

L'Arbitro normalmente conferma il risultato ottenuto, se nessun giocatore ha già giocato l'astuccio stesso.

**2.STABILIRE DI GIOCARE PIU' TARDI L'ASTUCCIO CORRETTO**

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

**B. Uno o più giocatori hanno già giocato l'astuccio**

Se un giocatore gioca un astuccio che ha già giocato contro gli avversari pertinenti o altrimenti, il suo secondo risultato della mano è annullato sia per la sua linea che per gli avversari, e l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale artificiale ai concorrenti privati del diritto di ottenere un risultato valido.

**C. Riscontrato durante la licitazione**

Se durante la licitazione l'Arbitro scopre che un concorrente sta giocando un astuccio non stabilito per lui nel turno corrente, annullerà la licitazione, si assicurerà che i concorrenti vadano a sedersi al loro posto e li informerà dei loro diritti nel turno in corso e nei turni seguenti. Una seconda licita ha inizio. I giocatori devono ripetere le chiamate fatte precedentemente. Se una qualsiasi chiamata differisce in qualsiasi maniera dalla corrispondente chiamata della prima dichiarazione, l'Arbitro annullerà il board. Altrimenti il gioco continua normalmente.

**ART.16 - INFORMAZIONI NON AUTORIZZATE (\*)**

I giocatori sono autorizzati a basare le loro chiamate e le loro giocate su informazioni che provengono sia da chiamate che giocate legali, sia dal comportamento degli avversari. Basare le chiamate o il gioco su altre informazioni estranee può essere un'infrazione al Codice.

**A.Informazioni estranee dal compagno**

Dopo che un giocatore ha reso disponibile al suo compagno un'informazione estranea che può suggerire una chiamata o una giocata come: un rilievo, una domanda, la risposta a una domanda, o una inequivocabile esitazione, una involontaria velocità, un'enfasi speciale, un tono di voce, un gesto, un movimento, un comportamento o qualcosa di simile, il compagno non può scegliere tra logiche azioni alternative una che potrebbe, in modo dimostrabile, essergli stata suggerita a preferenza di un'altra dall'informazione estranea.

**1.QUANDO QUESTA INFORMAZIONE VIENE DATA**

Meno che i regolamenti dell'Organizzazione Responsabile lo vietino, immediatamente annunciare che si riserva il diritto di chiamare più tardi l'Arbitro (gli avversari devono chiamare immediatamente l'Arbitro se non sono d'accordo sul fatto che potrebbe essere stata trasmessa un'informazione estranea).

**2.QUANDO VIENE SCELTA UNA LINEA ALTERNATIVA ILLEGALE**

Quando un giocatore ha sostanzialmente ragione di credere (\*) che l'avversario, avendo logiche alternative, ha scelto quella che potrebbe essergli stata suggerita dall'informazione estranea, egli deve immediatamente chiamare l'Arbitro. L'Arbitro richiederà che la licitazione e il gioco continuino, ed assegnerà un punteggio arbitrale se riterrà che l'infrazione al Codice ha realmente danneggiato gli avversari.

(\*) alla fine del gioco; o, se dal Morto, quando il Morto ha esposto le sue carte.

**B. Informazione estranea da altre fonti**

Quando un giocatore riceve accidentalmente informazioni estranee sull'astuccio che sta giocando come: guardando una mano sbagliata, per aver involontariamente sentito licitazioni, risultati o rilievi, vedendo le carte su un altro tavolo o vedendo le carte di un avversario al suo stesso tavolo prima che cominci la licitazione l'Arbitro deve essere immediatamente informato del fatto, preferibilmente dal giocatore che ha ricevuto l'informazione.

Se l'Arbitro ritiene che l'informazione possa influenzare il normale svolgimento del gioco può:

**1.MODIFICARE LE POSIZIONI**

Se il tipo di gara o di risultati lo permettono, modificare le posizioni dei giocatori in modo che il giocatore che ha ricevuto le informazioni su una mano venga in possesso della mano stessa: o

**2.NOMINARE UN SOSTITUTO**

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

**3.ASSEGNARE UN PUNTEGGIO ARBITRALE**

Immediatamente assegnare un punteggio arbitrale artificiale.

**C. Informazioni da chiamate e giocate annullate**

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

**1.LINEA INNOCENTE**

Tutte le informazioni provenienti da una azione annullata possono essere utilizzate dalla linea innocente, sia che l'azione annullata sia della propria linea che di quella avversaria.



## 2.LINEA COLPEVOLE

Per la linea colpevole non è autorizzato l'uso di informazioni derivate sia da una sua azione cancellata che da una azione cancellata della linea innocente. Un giocatore della linea colpevole non può scegliere tra logiche alternative una che potrebbe in modo dimostrabile essergli stata suggerita a preferenza di un'altra dall'informazione non autorizzata ricevuta per mezzo di un'azione cancellata.

## CAPITOLO V - LA LICITAZIONE PARTE I - PROCEDURA CORRETTA

### SEZIONE I - PERIODO DELLA LICITAZIONE

#### ART.17 - DURATA DELLA LICITAZIONE

##### A. Inizio del periodo di licitazione

Il periodo licitativo di una mano comincia per una linea quando uno dei suoi componenti ha guardato le sue carte.

##### B. La prima chiamata

Il giocatore designato dall'astuccio come Dichiarante fa la prima chiamata.

##### C. Chiamate successive

Il giocatore alla sinistra del Dichiarante fa la seconda chiamata e quindi ogni giocatore fa la sua chiamata proseguendo in senso orario.

##### D. Carte da un astuccio sbagliato

Se un giocatore che ha inavvertitamente preso le carte da un astuccio sbagliato fa una chiamata, questa chiamata viene cancellata. Se l'avversario alla sua sinistra ha dichiarato a seguito della chiamata cancellata, l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale artificiale (vedi art.90 per le penalità) se la licita sostitutiva del colpevole differisce in qualsiasi maniera significativa da quella cancellata (\*). Se il colpevole susseguentemente ripete la dichiarazione cancellatagli nel board dal quale aveva erroneamente estratto le carte, l'Arbitro può permettere che il board venga giocato normalmente, ma l'Arbitro può assegnare un punteggio arbitrale artificiale (vedi art.90) quando la chiamata del colpevole differisce in qualsiasi maniera dal significato della chiamata precedentemente cancellata.

(\*) l'avversario alla sinistra del colpevole deve ripetere la precedente chiamata.

##### E. Fine del periodo di licitazione

Il periodo di licitazione finisce quando tutti i quattro giocatori passano o quando, dopo che l'ultima dichiarazione è stata seguita da tre passo, è stata giocata la carta d'attacco. (quando è stato accettato un passo fuori turno vedi art.34).

#### ART.18 - LE DICHIARAZIONI

##### A. Forma appropriata

Una dichiarazione nomina un numero sufficiente di prese, da 1 a 7, e una denominazione. (Passo, contro e surcontro sono chiamate e non dichiarazioni).

##### B. Per superare una dichiarazione

Una dichiarazione supera la precedente se nomina allo stesso livello una denominazione di rango superiore, o a un livello superiore qualsiasi denominazione.

##### C. Dichiarazione sufficiente

Una dichiarazione che supera la dichiarazione immediatamente precedente è sufficiente.

##### D. Dichiarazione insufficiente

Una dichiarazione che non superi la dichiarazione immediatamente precedente, è insufficiente.

##### E. Rango delle denominazioni

Il rango delle denominazioni in ordine decrescente è: S.A., Picche, Cuori, Quadri, Fiori.

##### F. Metodi differenti

L'Organizzazione di Zona può autorizzare differenti metodi di fare chiamate.

#### ART.19 - CONTRO E SURCONTRO

##### A. Contro

###### 1.CONTRO LEGALE

Un giocatore può contrare solo l'ultima precedente dichiarazione. La dichiarazione deve essere stata fatta da un avversario, fra l'ultima precedente dichiarazione e il contro non deve esservi stata alcuna chiamata oltre che il passo.

###### 2.FORMA APPROPRIATA PER IL CONTRO

Contrando il giocatore non deve indicare il numero di prese sufficienti o la denominazione. L'unica forma corretta è la sola parola "contro".

###### 3.CONTRO ESPRESSO IN MODO NON APPROPRIATO

Se un giocatore, contrando, indebitamente nomina la dichiarazione o il numero di prese sufficienti per la denominazione, è ritenuto aver contratto la dichiarazione come è stata fatta (si può applicare l'art.16. informazioni estranee).

##### B. Surcontro

###### 1. SURCONTRO LEGALE

Un giocatore può surcontrare solamente l'ultimo precedente contro. Il contro deve essere stato dato da un avversario. Fra il precedente contro e il surcontro non deve esservi stata altra chiamata che il passo.

###### 2. FORMA APPROPRIATA PER IL SURCONTRO

Surcontrando un giocatore non deve indicare il numero di prese sufficienti e la denominazione. La sola forma corretta è la parola "surcontro".

### 3. SURCONTRO ESPRESSO IN MODO NON APPROPRIATO

Se un giocatore, surcontrando, indebitamente indica la dichiarazione contrata, o il numero di prese sufficienti e la denominazione, è ritenuto aver surcontrato la dichiarazione come è stata fatta (si può applicare l'Art.16, Informazioni estranee).

#### C. Contro e surcontro superati

Ogni contro e surcontro legali sono superati da ogni successiva dichiarazione legale.

#### D. Risultato di un contratto o surcontrato

Se una dichiarazione contrata o surcontrata legalmente non è superata da una successiva dichiarazione legale, il punteggio del risultato viene aumentato come previsto dall'art.77.

### ART.20 - RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE CHIAMATE (\*)

#### A. Chiamata non chiaramente udita

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

#### B. Ricapitolazione della licitazione durante la licitazione

Durante il periodo della licitazione un giocatore ha il diritto di chiedere la ricapitolazione di tutte (\*) le precedenti chiamate quando è al suo turno di chiamata, a meno che per legge non sia obbligato a passare; gli "alert" devono essere inclusi nella ricapitolazione.

#### C. Ricapitolazione dopo il passo finale

##### 1.RICHIESTA DI CHI DEVE ATTACCARE

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

##### 2.RICAPITOLAZIONE DELLA DICHIARAZIONE

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

#### D. Chi può ricapitolare la licitazione

Alla richiesta di ricapitolazione di tutte le chiamate, può rispondere uno solo degli avversari.

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

Tutti i giocatori, incluso il morto o un giocatore che per legge è obbligato a passare, sono responsabili per l'immediata correzione di errori nella ricapitolazione. (Vedi art.12C1 quando un'errata ricapitolazione comporta un danneggiamento).

#### F. Spiegazione delle chiamate

##### 1.DURANTE LA LICITAZIONE

Durante la licitazione e prima del passo finale, ogni giocatore, al suo turno licitativo, può richiedere una completa spiegazione delle dichiarazioni avversarie (possono essere fatte domande sia riguardo alle dichiarazioni realmente fatte sia riguardo a dichiarazioni disponibili ma non fatte); le risposte devono normalmente essere date dal compagno del giocatore che ha fatto la chiamata in questione (vedi art.75C).

##### 2.DURANTE IL PERIODO DI GIOCO

Dopo il passo finale e per tutto il periodo di gioco, qualsiasi difensore al suo turno di gioco può richiedere una spiegazione (\*\*\*) della dichiarazione avversaria. Al suo turno o a quello del morto, il dichiarante può richiedere una spiegazione delle chiamate avversarie o delle convenzioni sul gioco della carta.

(\*) Un giocatore non può richiedere una ricapitolazione parziale della licitazione e non può interromperla prima che sia finita.

(\*\*) Si può applicare l'art.16: l'Organizzazione Responsabile può stabilire regole per le spiegazioni scritte.

### ART.21 - CHIAMATA BASATA SU UNA INFORMAZIONE ERRATA

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

Un giocatore non può porre alcun rimedio se ha fatto una chiamata basata su una propria incomprensione, né modificando il proprio atteggiamento, né richiedendo l'intervento dell'Arbitro.

#### B. Chiamata basata su un'errata informazione di un avversario

##### 1.CAMBIO DI CHIAMATA

Fino al termine del periodo licitativo (vedi art.17E) un giocatore può, senza penalità, cambiare una chiamata quando è probabile che la chiamata fatta sia il risultato di un'errata informazione dell'avversario (il mancato immediato "alert" per una chiamata convenzionale o per speciali accordi fra compagni, quando l' "alert" è imposto dall'Organizzazione Responsabile, è considerato come errata informazione) a meno che il suo compagno non abbia successivamente fatto una chiamata.

##### 2.CAMBIO DI CHIAMATA DELL'AVVERSAIO A SEGUITO DI UNA CORREZIONE

Quando un giocatore sceglie di cambiare una chiamata a causa di una errata informazione (come al punto 1 precedente) l'avversario alla sua sinistra può, al suo turno cambiare qualsiasi chiamata egli abbia fatto, senza penalità (a meno che la chiamata annullata non comporti una informazione tale da danneggiare la linea innocente, nel qual caso l'Arbitro può assegnare un punteggio arbitrale) (per l'informazione estranea a seguito di chiamate cancellate vedi art.16C).

##### 3.TROPPO TARDI PER CAMBIARE CHIAMATA

Quando è troppo tardi per cambiare una chiamata l'Arbitro può assegnare un punteggio arbitrale (si può applicare l'art.40C).

#### SEZIONE 2 - LA LICITAZIONE E' FINITA

### ART.22 - PROCEDURA AL TERMINE DELLA LICITAZIONE

#### A. Nessun giocatore ha dichiarato

Dopo che il periodo di licitazione è terminato, se nessun giocatore ha dichiarato, le mani vengono riposte nell'astuccio e non vi è gioco. Non sarà fatta una nuova distribuzione.

#### B. Uno o più giocatori hanno dichiarato

Se qualsiasi giocatore ha dichiarato almeno una volta, la dichiarazione finale diventa il contratto e comincia il gioco.

PARTE II - IRREGOLARITA' NEL PROCEDIMENTO

ART.23 - PASSO OBBLIGATO CHE DETERMINA DANNEGGIAMENTO

Molti altri articoli che prevedono penalità per infrazioni commesse durante la licitazione faranno riferimento a questo articolo. Quando una penalità per un'irregolarità commessa contro qualsiasi articolo costringe il compagno del colpevole a passare al suo prossimo turno licitativo, se l' Arbitro ritiene che il colpevole, al momento della sua l'irregolarità, potrebbe aver saputo che il passo forzato avrebbe probabilmente danneggiato la linea innocente, egli richiederà che la dichiarazione e il gioco continuino e considererà la possibilità di assegnare un punteggio arbitrale (vedi art.72/B1).

SEZIONE 1 - CARTA ESPOSTA DURANTE IL PERIODO LICITATIVO

ART.24 - CARTA ESPOSTA O GIOCATA DURANTE LA LICITAZIONE

Quando l' Arbitro constata, durante la licitazione, che per colpa del giocatore una o più carte della sua mano erano in posizione tale da essere viste dal compagno, l' Arbitro richiederà che tali carte siano poste scoperte sul tavolo fino al termine della licitazione: e (penalità) se il colpevole diventa successivamente difensore, il dichiarante può trattare ognuna di quelle carte come carta penalizzata (art.50). Inoltre:

A. Carta bassa non giocata prematuramente

Se si tratta di una sola carta di rango inferiore agli onori e non prematuramente giocata, non vi saranno ulteriori penalità.

B. Una carta-onore, o carta prematuramente giocata

Se si tratta di una sola carta rappresentante un onore, o di una qualsiasi carta prematuramente giocata, (penalità) il compagno del colpevole deve passare al suo primo turno licitativo (vedi art.23 quando un passo danneggia la linea innocente).

C. Due o più carte esposte

Se due o più carte sono così esposte, (penalità) il compagno del colpevole deve passare al suo primo turno licitativo (vedi art.23 quando un passo danneggia la linea innocente).

SEZIONE 2 - CAMBI DI CHIAMATE

ART.25 - CAMBI DI CHIAMATA LEGALI E ILLEGALI

A. Immediata correzione di una chiamata involontaria

Sino a quando il suo compagno non ha dichiarato, un giocatore può sostituire una chiamata involontaria con quella che intendeva fare ma solo se lo fa, o tenta di farlo, senza pause per pensare. Se la sua chiamata è legale essa rimane e non ci sono penalità, se è illegale essa è soggetta all'applicazione dell' articolo pertinente.

B: Correzione ritardata o fatta di proposito

Anche quando non si può applicare il comma A del presente articolo, prima che l'avversario di sinistra abbia dichiarato, una chiamata può essere sostituita.

1.CHIAMATA SOSTITUTIVA CONDONATA

Una licita sostitutiva può essere accettata (trattata come legale) a discrezione dell'avversario di sinistra del colpevole (\*): quindi la seconda licita rimane e la dichiarazione prosegue senza penalità. Se l'avversario di sinistra del colpevole ha licitato prima che venga richiamata l'attenzione sull'infrazione, e l' Arbitro constata che aveva licitato in funzione della prima chiamata del colpevole, la chiamata sostituita rimane senza penalità e l'avversario di sinistra può cancellare la sua licita senza penalità. (ma vedi art. 16/C2),

(\*): Quando la dichiarazione originale era insufficiente si applica l'art. 27

2.NON CONDONATA

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

a)Prima chiamata illegale

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

b) Prima chiamata legale

se la prima chiamata era legale, il colpevole deve o

1) lasciare che rimanga la prima chiamata

permettere che rimanga la prima chiamata, nel qual caso, (penalità) il suo compagno deve passare al suo primo turno licitativo (vedi art.23 quando il passo danneggia la linea innocente) o

2) fare un'altra chiamata

fare qualsiasi altra chiamata legale, nel qual caso (penalità) la dichiarazione procede normalmente (ma il compagno del colpevole non può basare le sue chiamate sull' informazione ricevuta dalla chiamata cancellata); la linea colpevole (\*) si vedrà assegnato uno score comunque non superiore a mano media con colpa (vedi art.12/C1).

(\*): Alla linea innocente verrà assegnato il risultato al tavolo.

c)Sia nel caso b1) che nel caso b2) più sopra indicati il compagno del colpevole se diventerà difensore sarà soggetto a penalità per l' attacco (vedi art.26).

ART.26 - CHIAMATA CANCELLATA, PENALITA' PER L' ATTACCO

Quando la chiamata di un giocatore colpevole viene cancellata ed egli sceglie una diversa (\*) chiamata in quel turno licitativo, e poi diventa difensore:

A. Chiamata relativa a un seme specifico

Se la chiamata cancellata si riferiva a un seme (o semi) specifico, e

1.SEME SPECIFICATO

Se questo seme viene specificato dallo stesso giocatore, non vi è penalità per l' attacco.

2.SEME NON SPECIFICATO

Se il seme specifico della chiamata cancellata non viene specificato dallo stesso giocatore (penalità), il Dichiarante può sia richiedere al compagno del colpevole di attaccare nel seme non specificato (o in un particolare seme non specificato) al suo primo turno d' attacco, compreso l' attacco iniziale, sia proibire al compagno del colpevole di giocare nel seme non specificato (o in un particolare seme non specificato) al suo primo turno d' attacco, compreso l' attacco iniziale; questa proibizione continua fino a che il compagno del colpevole resta di mano.

(\*\*) Il dichiarante specifica il seme quando il compagno del colpevole deve attaccare.

SEZIONE 3 - DICHIARAZIONE INSUFFICIENTE

ART.27 - DICHIARAZIONE INSUFFICIENTE

A. Dichiarazione insufficiente accettata

Qualsiasi dichiarazione insufficiente può essere accettata (trattata come legale) a discrezione dell'avversario alla sinistra del colpevole. La dichiarazione insufficiente è accettata se questo giocatore chiama.

B. Dichiarazione insufficiente non accettata

Se una dichiarazione insufficiente fatta in rotazione non viene accettata deve essere corretta con altra dichiarazione sufficiente o con il passo.

1. NON CONVENZIONALE E CORRETTA AL LIVELLO MINIMO SUFFICIENTE NELLA STESSA DENOMINAZIONE

a) Nessuna penalità

Se sia la dichiarazione insufficiente che la licita sostitutiva sono incontrovertibilmente non convenzionali e se la dichiarazione è corretta al livello minimo sufficiente nella stessa denominazione, l'asta prosegue come se l'irregolarità non fosse stata commessa (ma vedi (b) seguente)

b) Assegnazione di un punteggio arbitrale artificiale

Se l'Arbitro giudica che la dichiarazione insufficiente ha fornito informazioni tali da danneggiare la linea innocente, egli assegnerà un punteggio arbitrale.

2. CONVENZIONALE O CORRETTA DA UN'ALTRA DICHIARAZIONE SUFFICIENTE O DA UN PASSO

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

3. TENTATIVO DI CORREGGERE CON IL CONTRO O IL SURCONTRO

Se il colpevole tenta di sostituire la sua dichiarazione insufficiente con il contro o il surcontro, la tentata chiamata viene cancellata e (penalità) il suo compagno deve passare ogni volta che è il suo turno a chiamare (vedi art.23 quando il passo danneggia il partito innocente e possono essere imposte le penalità d'attacco previste dall'art.26).

SEZIONE 4 - CHIAMATA FUORI TURNO

ART.28 - CHIAMATE CONSIDERATE IN ROTAZIONE

A. Avversario di destra obbligato a passare

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

B. Chiamata del giocatore regolare dopo una chiamata fuori turno

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

ART.29 - PROCEDURA DOPO UNA CHIAMATA FUORI TURNO

A. Perdita del diritto alla penalizzazione

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

B. Chiamata fuori turno cancellata

Una chiamata fuori turno è cancellata (ma vedi comma A. precedente) e la licitazione torna al giocatore cui spettava il turno. Il colpevole può fare qualsiasi chiamata legale ma la sua linea può essere soggetta alle penalità stabilite dagli artt.30,31 e 32.

C. La Chiamata fuori turno è convenzionale

Se la chiamata fuori turno è convenzionale, i provvedimenti degli artt.30, 31, 32 saranno applicati alle denominazioni specificate invece che a quelle nominate.

ART.30 - PASSO FUORI TURNO

Quando un giocatore è passato fuori turno (e la chiamata è cancellata perché non è stata scelta l'opzione di accettarla, vedi art.29):

A. Prima che qualsiasi giocatore abbia dichiarato

Quando un giocatore è passato fuori turno prima che qualsiasi giocatore abbia dichiarato, (penalità) il colpevole deve passare al suo primo turno licitativo, si può applicare l'art.72/B1.

B. Dopo che qualsiasi giocatore abbia dichiarato

1. AL TURNO DI CHIAMATA DELL'AVVERSAIO DI DESTRA

Dopo che qualsiasi giocatore abbia dichiarato, quando il passo fuori turno è stato fatto quando spettava parlare al suo avversario di destra, (penalità) il colpevole deve passare al suo primo turno di chiamata (se il passo fuori turno per convenzione ha un significato particolare per un seme specifico o per più semi e quindi fornisce un'informazione, si possono applicare le penalità dell'art.26 relative alla carta d'attacco).

2. AL TURNO DI CHIAMATA DEL COMPAGNO

a) dovere del colpevole

Dopo che qualsiasi giocatore abbia dichiarato, se il passo fuori turno è stato fatto quando il turno spettava al compagno, (penalità) il colpevole deve sempre passare e si può applicare l'art.72/B1.

b) opzioni del compagno del colpevole

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

3. AL TURNO DI CHIAMATA DELL'AVVERSAIO DI SINISTRA

Dopo che qualsiasi giocatore abbia dichiarato, il passo fuori turno fatto quando il turno spettava al suo avversario di sinistra viene trattato come un cambio di chiamata e si applica l'art.25.

C. Quando il passo è convenzionale

Quando il passo fuori turno è convenzionale si applicherà l'art.31 non questo. Il passo è convenzionale se, per speciali accordi, promette valori di punteggio superiori a quelli normali; o se artificialmente promette o nega valori diversi da quelli riferito all'ultimo seme nominato.

ART.31 - DICHIARAZIONE FUORI TURNO

Quando un giocatore ha dichiarato fuori turno (e la dichiarazione è cancellata in quanto non sono state esercitate le opzioni di accettazione (vedi art. 29)):

A. Al turno dell'avversario di destra

Quando un giocatore ha dichiarato (o è passato con significato convenzionale sulla chiamata del compagno, nel qual caso si applica il comma A2 b) al turno del suo avversario di destra:

1.L'AVVERSAIO DI DESTRA PASSA

Se l'avversario di destra passa, il colpevole deve ripetere la chiamata fuori turno, e se la chiamata è legale non vi è penalità.

2.L'AVVERSAIO DI DESTRA NON PASSA

Se l'avversario fa una dichiarazione legale (\*), contra o surcontra, il colpevole può fare qualsiasi chiamata legale; quando questa chiamata

a) ripete la denominazione

ripete la denominazione fuori turno, (penalità) il compagno del colpevole deve passare al suo primo turno di chiamata (vedi art.23)

b) non ripete la denominazione

non ripete la denominazione della sua dichiarazione fuori turno si possono applicare le penalità d'attacco dell'art.26 e, (penalità) il compagno del colpevole deve sempre passare (vedi art.23).

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

Quando il colpevole ha dichiarato mentre la chiamata spettava al suo compagno o all'avversario di sinistra, se il colpevole non ha previamente dichiarato (\*\*\*) il compagno del colpevole deve sempre passare (vedi art.23 quando il passo danneggia il partito innocente) e si possono applicare le penalità d'attacco previste dall'art.26).

(\*) La chiamata illegale dell'avversario di destra viene regolarmente penalizzata.

(\*\*) Dichiarazioni successive del colpevole al turno di chiamata dell'avversario di sinistra, sono trattate come cambio di chiamata e si applica l'art.25.

ART.32 - CONTRO O SURCONTRO FUORI TURNO

Un contro o surcontro fuori turno possono essere accettati dall'avversario che segue in rotazione eccetto nel caso che essi siano inammissibili e perciò non possano mai essere accettati (vedi art.35A se l'avversario di sinistra ciò nondimeno fa una chiamata). Se la chiamata illegale non viene accettata essa viene annullata, si possono applicare le penalità d'attacco dell'art.26B, e:

A. Fatto al turno di chiamata del compagno del colpevole

Se il contro o il surcontro fuori turno sono stati fatti quando il turno spettava al compagno del colpevole, (penalità) il compagno del colpevole dovrà sempre passare (vedi art. 23 quando il passo danneggia la linea innocente).

B. Fatto al turno di chiamata dell'avversario di destra

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

1.L'AVVERSAIO DI DESTRA PASSA

Se l'avversario alla destra del colpevole passa, il colpevole deve ripetere il contro o il surcontro e non vi è penalità a meno che il contro o il surcontro siano inammissibili, nel qual caso si applica l'art.36.

2.L'AVVERSAIO DI DESTRA DICHIARA

Se l'avversario alla destra del colpevole dichiara, il colpevole può fare, al suo turno, qualsiasi chiamata legale e (penalità) il suo compagno deve sempre passare (Vedi art.23 quando il passo danneggia la linea innocente).

ART.33 - CHIAMATE CONTEMPORANEE

Una chiamata fatta contemporaneamente a quella fatta dal giocatore cui spettava il turno di chiamata viene considerata come chiamata successiva.

ART.34 - CONSERVAZIONE DEL DIRITTO A CHIAMARE

Quando una chiamata è seguita da tre passo la licitazione non è finita se uno dei giocatori è passato fuori turno, privando così un giocatore del diritto di fare una chiamata al suo turno. La licitazione torna al giocatore che aveva perso il turno. Tutti i passo successivi sono annullati e la licitazione prosegue come se non fosse stata commessa alcuna irregolarità.

ART.35 - CHIAMATA INAMMISSIBILE CONDONATA

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

A. Contro o surcontro

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

B. Condotta del giocatore tenuto per legge a passare

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

C. Dichiarazione di più di sette

Se la chiamata inammissibile è stata una dichiarazione di più di sette, questa chiamata e tutte le chiamate successive sono annullate, il colpevole deve sostituirla con un passo e la licitazione prosegue come se non vi fosse stata irregolarità.

D. Chiamata dopo il passo finale

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

SEZIONE 5 - CHIAMATE INAMMISSIBILI

ART.36 - CONTRO O SURCONTRO INAMMISSIBILI

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

ART.37 - CONDOTTA CHE VIOLA L'OBBLIGO A PASSARE

Una dichiarazione, un contro o un surcontro fatti da un giocatore tenuto per legge a passare viene annullato, e (penalità) ogni componente della linea colpevole deve passare ogni volta che è il suo turno di chiamare (vedi art.23 quando il passo danneggia la linea innocente); si possono applicare le penalità d'attacco previste dall'art.26 (se l'avversario alla sinistra del colpevole fa una chiamata, vedi art.35B).

ART.38 - DICHIARAZIONE DI PIU' DI SETTE

Non può mai essere permesso il gioco e l'attribuzione di un punteggio per un contratto di più di sette. La dichiarazione di più di sette viene cancellata e (penalità) ogni componente della linea colpevole deve passare ogni volta che è il suo turno di chiamare. Si possono applicare le penalità d'attacco previste dall'art.26 (se l'avversario alla sinistra del colpevole chiama, vedi art.35C).

ART.39 - CHIAMATA DOPO IL PASSO FINALE

Una chiamata fatta dopo il passo finale viene annullata e:

A. Passo o chiamata della linea dichiarante

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

B. Altra condotta di un difensore

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

SEZIONE 6 - CONVENZIONI E ACCORDI

ART.40 - INTESE FRA COMPAGNI(\*)

A. Diritto di scegliere una chiamata o una giocata

Un giocatore può fare qualsiasi chiamata o giocata (comprese le chiamate psichiche o le chiamate e le giocate che si differenziano da quelle comunemente accettate o previamente indicate o l'uso di una convenzione) senza previo avviso, sempre che tale chiamata o giocata non sia basata su un'intesa fra compagni.

B. Intese segrete fra compagni che sono proibite

Un giocatore non può fare una chiamata o una giocata basate su una speciale intesa col compagno a meno che la coppia avversaria non sia in grado di ragionevolmente capire il suo significato, o a meno che la sua linea non abbia spiegato l'uso di tali chiamate o giocate in accordo con i regolamenti dell'Organizzazione Responsabile.

C. Condotta dell'Arbitro

Se l'Arbitro decide che una linea è stata danneggiata dal fatto che gli avversari non hanno chiaramente spiegato il significato della chiamata o giocata, egli può attribuire un punteggio arbitrale.

D. Regolamentazione delle convenzioni

L'Organizzazione Responsabile può regolamentare l'uso di chiamate o giocate convenzionali. Le Organizzazioni di zona possono inoltre regolamentare le intese fra compagni (anche se sono convenzionali) in modo che la coppia possa parlare a livello uno con una mano di un Re o più inferiore alla forza media: le Organizzazioni di zona possono delegare ad altri questa responsabilità.

E. Carta delle convenzioni

1.DIRITTO ALL'IMPOSIZIONE

L'Organizzazione Responsabile può imporre l'uso di una carta delle convenzioni sulla quale la coppia deve elencare le sue convenzioni ed altri accordi e può stabilire regole per il suo uso, comprendendo l'obbligo per entrambi i componenti di una coppia di usare lo stesso sistema (questa regola non deve essere restrittiva sullo stile o giudizio, ma solo sul metodo).

2.CONSULTAZIONE DELLA CARTA DELLE CONVENZIONI DEGLI AVVERSARI

Durante la licitazione e il gioco ogni giocatore eccetto il morto può consultare la carta delle convenzioni degli avversari al proprio turno di chiamata o giocata, ma non può consultare la propria (\*).

(\*) Un giocatore non ha diritto, durante la licitazione o il gioco, di aiutare in qualsiasi modo la sua memoria, il calcolo o la tecnica; tuttavia, le organizzazioni responsabili possono definire i sistemi inusuali e permettere che le difese scritte contro avversari che utilizzino metodi inusuali siano consultate al tavolo.

CAPITOLO VI - IL GIOCO

PARTE I - LA PROCEDURA

SEZIONE 1 - LA PROCEDURA CORRETTA

ART.41 - INIZIO DEL GIOCO

A. Carta d'attacco iniziale coperta

Dopo che una dichiarazione, un contro o un surcontro legali sono stati seguiti da tre passi in rotazione, il difensore alla sinistra del Dichiarante gioca la carta d'attacco iniziale coperta (\*).

La carta d'attacco iniziale coperta può essere ritirata (\*\*) solo su istruzioni dell'Arbitro dopo che è stata commessa un'irregolarità (vedi art.47/E2); la carta ritirata deve essere riposta nella mano del difensore.

(\*) L'Organizzazione responsabile può richiedere che l'attacco sia fatto a carta scoperta.

(\*\*) E.B.L. - La carta d'attacco coperta non è considerata giocata fino a quando non viene scoperta.

**B. Ricapitolazione della licitazione**

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

**C. Scopertura della carta d'attacco**

Concluso il periodo delle richieste di spiegazione, la carta d'attacco iniziale viene scoperta e il morto scopre le sue carte. A questo punto è troppo tardi per ricapitolare le chiamate precedenti (vedi comma B più sopra), il Dichiarante o qualsiasi difensore hanno il diritto di chiedere al proprio turno di gioco, quale contratto si sta giocando, se è contratto o surcontratto ma non da chi è stato contratto o surcontratto.

**D. Mano del morto**

Dopo che la carta d'attacco iniziale è stata scoperta il Morto scopre la sua mano davanti a sé sul tavolo divisa per seme, le carte in ordine di rango in colonna verso il Dichiarante secondo lunghezza con gli atout disposti a destra del Morto. Il Dichiarante gioca sia la sua mano che quella del Morto.

**ART.42 - DIRITTI DEL MORTO**

**A. Diritti in assoluto**

**1. DARE INFORMAZIONI**

Il Morto ha il diritto di dare informazioni, alla presenza dell'Arbitro, sia sui fatti accaduti che sul Codice.

**2. TENER CONTO DELLE PRESE**

Egli può tener conto delle prese vinte e perse.

**3. GIOCARE COME INCARICATO DEL DICHIARANTE**

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

**B. Diritti qualificati**

Il Morto può esercitare altri diritti soggetti alle limitazioni previste dall'art.43.

**1. INCHIESTA SU UNA RENONCE**

Il Morto può chiedere al Dichiarante (ma non a un difensore) quando non ha risposto nel seme della presa in corso, se non ha più carte nel seme stesso.

**2. TENTARE DI PREVENIRE IRREGOLARITÀ**

Egli può tentare di prevenire qualsiasi irregolarità del Dichiarante.

**3. RICHIAMARE L'ATTENZIONE SU UNA IRREGOLARITÀ**

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

**ART.43 - LIMITAZIONI DEL MORTO (\*)**

Ad esclusione di quanto specificato nell'art.42:

**A. Limitazioni sul Morto.**

**1. LIMITAZIONI GENERALI**

**a) Chiamare l'Arbitro**

A meno che l'attenzione su una irregolarità sia stata attratta da un altro giocatore, il Morto non può chiamare l'Arbitro nel corso del gioco.

**b) Richiamare l'attenzione su una irregolarità.**

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

**c) Partecipare o commentare il gioco**

Il Morto non deve né partecipare al gioco, né comunicare qualsiasi cosa relativa al gioco al Dichiarante.

**2. LIMITAZIONI CHE COMPORTANO SPECIFICHE PENALITÀ**

**a) Scambiare le carte**

Il Morto non può scambiare le sue carte col Dichiarante.

**b) Alzarsi per guardare il Dichiarante che gioca**

Il Morto non può lasciare la sua sedia per osservare il gioco del Dichiarante.

**c) Guardare la mano di un difensore**

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

**B. Penalità per l'infrazione**

**1. PENALITÀ GENERALI**

Il Morto è soggetto alle penalità previste dell'art.90 per qualsiasi infrazione alle limitazioni elencate ai commi A1 e A2 che precedono.

**2. PENALITÀ SPECIFICHE**

Se il morto, dopo aver violato le limitazioni elencate al comma A precedente:

**a) Avvisa il Dichiarante sull'attacco**

Avvisa il Dichiarante che sta attaccando dalla mano sbagliata, (penalità) qualsiasi difensore può scegliere da quale mano il Dichiarante deve giocare.

**b) Chiede al Dichiarante circa possibili irregolarità**

È il primo a chiedere al Dichiarante se una giocata dalla sua mano costituisce una renonce, il Dichiarante deve sostituire la carta giocata con la carta corretta se il suo gioco era illegale e si applicano le penalità previste dall'art.64 come se la renonce fosse stata consumata.

3. Se il Morto dopo aver commesso un'infrazione alle limitazioni elencate al comma A2 precedente è il primo ad attirare l'attenzione su una irregolarità di un difensore, nessuna penalità sarà imposta. Se i difensori beneficiano direttamente della loro irregolarità, l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale ad entrambe le linee per ristabilire l'equità.

**ART.44 - SEQUENZA E PROCEDURA DEL GIOCO**

**A. Attacco su una presa**

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

B. Giocate successive su una presa

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

C. Obbligo di seguire nel seme

Giocando in una presa, ogni giocatore deve seguire nel seme se possibile. Questo obbligo ha la precedenza su tutte le altre imposizioni previste da questo Codice.

D. Impossibilità di seguire nel seme

Se un giocatore non è in grado di seguire nel seme d'attacco può giocare qualsiasi altra carta (a meno che sia soggetto a restrizioni dopo un'irregolarità commessa dalla sua linea).

E. Prese contenenti atout

La presa contenente atout è vinta dal giocatore che ha giocato l'atout più alta.

F. Prese non contenenti atout

La presa che non contiene atout è vinta dal giocatore che ha giocato la carta più alta nel seme d'attacco.

G. Attacco nella presa successiva alla prima presa

Il giocatore che ha vinto la presa, attacca in quella successiva.

ART.45 - CARTA GIOCATA

A. Gioco della carta dalla mano

Ogni giocatore, eccetto il Morto, gioca una carta togliendola dalla sua mano e ponendola scoperta (\*) sul tavolo immediatamente davanti a sé.

(\*) La carta d'attacco iniziale è giocata coperta (a meno che l'Organizzazione responsabile non stabilisca altrimenti).

B. Gioco della carta dal Morto

Il Dichiarante gioca la carta del Morto nominandola, dopo di che il Morto estrae la carta nominata ponendola scoperta davanti a sé sul tavolo. Nel giocare la carta dal Morto il Dichiarante può, se necessario, estrarre egli stesso la carta desiderata.

C. Gioco obbligato della carta

1.CARTA DI UN DIFENSORE

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

2.CARTA DEL DICHIARANTE

Il Dichiarante deve giocare una carta della sua mano quando è tenuta scoperta in modo che tocchi il tavolo o sia vicina a toccarlo o mantenuta in posizione tale da indicare che essa è stata giocata.

3.CARTA DEL MORTO

Una carta del Morto deve essere giocata se è stata deliberatamente toccata dal Dichiarante tranne il caso che sia stata toccata per sistemare la mano stesa del Morto o per cercare una carta sopra o sotto la carta o le carte toccate.

4.NOMINA O DESIGNAZIONE DELLA CARTA

a) gioco di una carta nominata

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

b) correzione di una designazione involontaria

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

5.CARTA PENALIZZATA

Una carta penalizzata, maggiore o minore, può dover essere giocata, ma è soggetta a quanto previsto dall'art.50.

D. Carta erroneamente giocata dal Morto

Se il Morto mette nella posizione di carta giocata una carta che il Dichiarante non ha nominato, la carta deve essere ritirata se è stata attirata l'attenzione prima che ogni linea abbia giocato nella presa successiva e un difensore può ritirare (senza penalità) una carta giocata dopo l'errore e comunque prima che sia stata richiamata l'attenzione su di esso; se l'avversario alla destra del Dichiarante cambia il suo gioco, il Dichiarante può ritirare la carta che aveva successivamente giocato dalla mano in quella presa (vedi art.16/C2).

E. Quinta carta giocata in una presa

1.DA UN DIFENSORE

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

2.DAL DICHIARANTE

La quinta carta giocata in una presa dal Dichiarante sia dalla sua mano che dalla mano del Morto non è soggetta a penalità, a meno che l'Arbitro non ritenga che fosse una carta d'attacco, nel qual caso si applica l'art.55.

F. Il Morto indica una carta

Dopo che il Morto ha steso la sua mano davanti a sé, non può più toccare né indicare alcuna carta (tranne che per sistemarle correttamente) senza aver ricevuto istruzioni dal Dichiarante. Se lo fa bisogna chiamare immediatamente l'Arbitro. L'Arbitro giudicherà se l'azione del Morto costituisce in realtà un suggerimento al Dichiarante. Se l'Arbitro ritiene che questo sia il caso permette che il gioco continui riservandosi il diritto di assegnare un punteggio arbitrale se i difensori sono stati danneggiati dal gioco suggerito.

G. Copertura delle carte di una presa

Nessun giocatore deve coprire la sua carta giocata fino a quando tutti quattro i giocatori hanno giocato nella presa.



SEZIONE 2 - IRREGOLARITA' NELLA PROCEDURA

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

A. Forma appropriata di designare una carta del Morto

Designando la carta che deve essere giocata dal Morto, il Dichiarante deve indicare chiaramente sia il seme che il rango della carta che desidera giocare.

B. Incompleta o erronea designazione

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

1.INCOMPLETA DESIGNAZIONE DEL RANGO

Se il Dichiarante, giocando dal Morto dice: "alta" o parole di significato analogo significa che intende giocare la carta più alta nel seme indicato; in quarta posizione si considera abbia chiamato la più bassa delle carte vincenti; se egli ordina al Morto di vincere la presa significa che intende giocare la carta più bassa vincente; se dice: "bassa" o altre parole equivalenti, significa che intende giocare la carta più bassa.

2.DESIGNA IL SEME MA NON IL RANGO

Se il Dichiarante designa il seme ma non il rango significa che intende giocare la carta più bassa del seme indicato.

3.DESIGNA IL RANGO MA NON IL SEME

Se il Dichiarante designa il rango ma non il seme:

a) in attacco

Significa che intende continuare nel seme dove il Morto ha vinto la presa precedente sempre che vi sia al Morto nel seme stesso la carta di rango designata.

b) in tutti gli altri casi

In tutti gli altri casi il Dichiarante deve giocare dal Morto una carta del rango designato se lo può fare legalmente; ma se vi sono due o più carte del rango designato che egli può legalmente giocare, il Dichiarante deve designare quale carta intendeva giocare.

4.DESIGNA UNA CARTA CHE IL MORTO NON POSSIEDE

Se il Dichiarante designa una carta che il Morto non possiede, tale designazione è annullata e il Dichiarante può designare qualsiasi altra carta legale.

5.NE' SEME NE' RANGO DESIGNATI

Se il Dichiarante indica una giocata senza designare né seme né rango (come dicendo: "gioca qualsiasi carta" o frasi o parole equivalenti) qualsiasi difensore può designare la carta che deve essere giocata dal Morto.

ART.47 - RITIRO DI UNA CARTA GIOCATA

A. Per adempiere a una penalità

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

B. Per correggere una giocata illegale

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

C. Per cambiare una designazione involontaria

Una carta giocata può essere ritirata senza penalità a seguito di cambio di designazione permesso dall'art.45C4b.

D. A seguito del cambio di gioco dell'avversario

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

E. Cambio di giocata a seguito di una errata informazione

1.ATTACCO FUORI TURNO

Un attacco fuori turno può essere ritirato senza penalità se l'attaccante era stato erroneamente informato che l'attacco spettava a lui. (l'AS non ha l'opzione di accettare l'attacco).

2.RITIRO DELLA CARTA GIOCATA

a) Nessuno ha giocato successivamente

Un giocatore può ritirare la carta che ha giocato a seguito di un'informazione errata riguardante una chiamata o una giocata degli avversari e prima della spiegazione corretta, ma solo se nessuna carta è stata giocata successivamente nella stessa presa. Un attacco iniziale non può essere ritirato se il Morto ha già scoperto anche una sola carta.

b) Una o più carte giocate successivamente

Quando è troppo tardi per correggere una giocata nel caso descritto al punto a) precedente, si applica l'art.40C.

F. Ritiro illegale

Eccetto che per i casi previsti dai precedenti commi da A. ad E., una carta una volta giocata non può più essere ritirata.

(\*)Fra le irregolarità sono da contemplare:

1.l'attacco iniziale corretto a carta coperta in contemporanea con l'attacco iniziale errato a carta scoperta, dove si applicherà la normativa dell'attacco iniziale fuori turno;

2.l'attacco iniziale corretto a carta scoperta in contemporanea con l'attacco iniziale errato a carta scoperta, dove si applicherà la normativa della carta penalizzata.

PARTE II - CARTA PENALIZZATA

ART.48 - ESPOSIZIONE DELLE CARTE DEL DICHIARANTE

A. Il Dichiarante espone una carta

Il Dichiarante non è soggetto a penalità per aver esposto una carta e nessuna carta della sua mano né di quella del Morto diventa carta penalizzata. Il Dichiarante non è obbligato a giocare qualsiasi carta cadutagli accidentalmente.

B. Il Dichiarante scopre le sue carte

1. DOPO L'ATTACCO INIZIALE FUORI TURNO

Quando il Dichiarante scopre le sue carte dopo un attacco iniziale fuori turno, si applica l'art.54.

2. IN QUALUNQUE ALTRO MOMENTO

Quando il Dichiarante scopre le sue carte in qualunque altro momento diverso da quello immediatamente seguente un attacco iniziale fuori turno, si può ritenere che egli faccia una richiesta o concessione di prese e quindi si applica l'art.68.

ART.49 - ESPOSIZIONE DELLE CARTE DI UN DIFENSORE

Salvo che nel normale corso del gioco o nell'applicazione di una norma di questo Codice, quando una carta di un difensore è in posizione tale che il suo compagno potrebbe averla vista, o quando un difensore nomina una carta appartenente alla sua mano (penalità) ognuna di queste carte diventa carta penalizzata (art.50); ma vedi la nota in calce all'art.68 quando un difensore ha fatto un'affermazione relativa alla giocata in corso non ancora completata.

ART.50 - DISPOSIZIONI PER UNA CARTA PENALIZZATA

Una carta prematuramente esposta (ma non carta d'attacco, vedi art.57) da un difensore diventa carta penalizzata a meno che l'Arbitro disponga altrimenti. L'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale invece delle rettifiche più sotto indicate, quando ritiene che si debba applicare l'art.72/B1.

A. La carta penalizzata rimane scoperta

Una carta penalizzata deve rimanere scoperta sul tavolo immediatamente davanti al giocatore cui appartiene fino a quando viene scelta una penalità alternativa.

B. Carta penalizzata maggiore o minore?

Una sola carta sotto rango d'onore ed esposta inavvertitamente (come giocando due carte nella stessa presa o per essere caduta accidentalmente) diventa carta penalizzata minore. Qualsiasi carta di rango onore o qualsiasi carta esposta intenzionalmente (come attaccando fuori turno o commettendo una renonce poi corretta) diventa carta penalizzata maggiore; quando un difensore possiede due o più carte penalizzate tutte queste carte diventano carte penalizzate maggiori.

C. Disposizioni per una carta penalizzata minore

Quando un difensore possiede una carta penalizzata minore non può giocare qualsiasi altra carta sotto onore nello stesso seme fino a quando non ha giocato prima la carta penalizzata (comunque egli può invece giocare un onore). Il compagno del colpevole non è soggetto a penalità d'attacco ma l'informazione ottenuta vedendo la carta penalizzata è l'informazione estranea, non autorizzata (vedi art.16A).

D. Disposizioni per una carta penalizzata maggiore

Quando un difensore possiede una carta penalizzata maggiore, sia il colpevole che il suo compagno sono soggetti a restrizioni: il colpevole quando deve giocare, il suo compagno quando deve attaccare.

1. IL COLPEVOLE DEVE GIOCARE

Una carta penalizzata maggiore deve essere giocata alla prima opportunità legale sia attaccando che seguendo nel seme d'attacco, scartando o giocando atout (il fatto che il colpevole deve giocare la carta è un'informazione autorizzata per il compagno; tuttavia altre informazioni derivanti dall'esposizione della carta penalizzata non sono autorizzate per il compagno). Se il difensore possiede due o più carte penalizzate, il Dichiarante designa quale carta deve essere giocata. L'obbligo di seguire nel seme o di adempiere all'obbligo di una penalità d'attacco, ha la precedenza sull'obbligo di giocare una carta penalizzata maggiore; ma la carta penalizzata deve rimanere scoperta sul tavolo e giocata alla prima opportunità legale.

2. IL COMPAGNO DEL COLPEVOLE DEVE ATTACCARE

Quando un difensore deve attaccare e il suo compagno possiede una carta penalizzata maggiore, egli non può attaccare fino a quando il Dichiarante non ha scelto una delle opzioni sottoelencate (se il difensore attacca prematuramente egli è soggetto alla penalità previste dall'art.49).

Il Dichiarante può scegliere di:

a) Richiedere o proibire l'attacco nel seme

Richiedere (\*) al difensore di attaccare nel seme della carta penalizzata o proibirgli di attaccare nel seme fino a quando rimane in presa (per due o più carte penalizzate vedi art.51); se egli esercita questa opzione la carta non è più penalizzata e quindi viene ritirata.

b) Nessuna restrizione sull'attacco

Non richiedere o proibire l'attacco nel seme, nel qual caso il difensore può attaccare con qualsiasi carta e la carta penalizzata rimane carta penalizzata.

ART.51 - DUE O PIU' CARTE PENALIZZATE

A. Al turno di gioco del colpevole

Se un difensore possiede due o più carte penalizzate che possono essere legalmente giocate, il Dichiarante designa quale carta deve essere giocata in quel turno.

B. Il compagno del colpevole deve attaccare

1. CARTE PENALIZZATE DELLO STESSO SEME

a) Il Dichiarante richiede l'attacco in quel seme

Quando un Difensore possiede due o più carte penalizzate in un solo seme e il Dichiarante richiede al compagno del colpevole di attaccare in quel seme, le carte di quel seme non sono più carte penalizzate e vengono ritirate; il Difensore può fare qualsiasi giocata legale nella presa.

## 2. CARTE PENALIZZATE IN PIU' DI UN SEME

a) Il Dichiarante richiede l'attacco in un determinato seme

Quando un Difensore ha carte penalizzate in più di un seme, il Dichiarante può richiedere (\*) al compagno del Difensore di attaccare in uno dei semi nei quali il difensore possiede una carta penalizzata (ma si applica allora il prec. comma B1a).

b) Il Dichiarante proibisce l'attacco ai semi specificati

Quando un difensore possiede carte penalizzate in più di un seme, il Dichiarante può proibire al compagno del difensore di attaccare in uno o più di questi semi; il difensore allora ritira tutte le carte penalizzate dei semi proibiti dal Dichiarante e fa qualsiasi giocata legale nella presa.

(\*) Se il giocatore non è in grado di attaccare come richiesto, vedi art.59.

### ART.52 - MANCATO ATTACCO O GIOCO DI UNA C. PENALIZZATA

#### A. Il difensore manca di giocare una carta penalizzata

Quando un difensore non attacca o non gioca una carta penalizzata come previsto dall'art.50, non può di sua iniziativa ritirare qualsiasi altra carta egli abbia giocato.

#### B. Il difensore gioca un'altra carta

##### 1. GIOCO DELLA CARTA ACCETTATO

a) Il Dichiarante può accettare la giocata

Se un difensore ha attaccato o giocato una carta diversa quando per legge doveva giocare una carta penalizzata, il Dichiarante può accettare tale attacco o giocata.

b) Il Dichiarante deve accettare la giocata

Il Dichiarante deve accettare tale attacco o giocata se ha successivamente giocato dalla sua mano o da quella del Morto

c) La carta penalizzata rimane carta penalizzata

Se la carta giocata nelle condizioni di a) o b) precedenti viene accettata la carta penalizzata non giocata rimane carta penalizzata.

##### 2. GIOCO DELLA CARTA RIFIUTATO

Il Dichiarante può richiedere al difensore di sostituire la carta giocata illegalmente con la carta penalizzata. Qualsiasi carta, sia d'attacco che di gioco, giocata illegalmente del difensore nel momento di commettere l'irregolarità, diventa carta penalizzata maggiore.

## PARTE III - ATTACCHI E GIOCATE IRREGOLARI

### SEZIONE 1 - ATTACCO FUORI TURNO

#### ART.53 - ATTACCO FUORI TURNO ACCETTATO

##### A. Attacco fuori turno trattato come attacco regolare

Ogni attacco a carta scoperta fuori turno può essere trattato come attacco regolare. Esso diventa attacco regolare se il Dichiarante o qualsiasi Difensore, il caso può succedere, lo accetta (ma il fatto deve essere manifesto) o se il giocatore prossimo in rotazione gioca (vedi comma C più sotto ma vedi art.47E1) dopo l'attacco irregolare (se non vi è stata affermazione o se non vi è stato gioco, l'Arbitro richiederà che l'attacco sia fatto dalla mano cui spettava).

##### B. Il Difensore sbagliato gioca una carta sull'attacco irregolare del Dichiarante

Se il Difensore alla destra del giocatore che ha effettuato l'attacco fuori turno, gioca (ma vedi comma C sotto) sull'attacco irregolare, l'attacco rimane e si applica l'art.57.

##### C. Attacco regolare successivo all'attacco irregolare

Se il turno di attacco spettava a un avversario del giocatore che ha attaccato fuori turno, questo avversario può fare il suo attacco regolare nella presa in cui è stata commessa l'infrazione senza che la sua carta sia giudicata giocata come risposta a un attacco irregolare. In questa situazione l'attacco regolare rimane e tutte le carte giocate erroneamente in questa presa possono essere ritirate senza penalità (si applica l'art.16/C2 al difensore).

#### ART.54 - ATTACCO INIZIALE A CARTA SCOPERTA FUORI TURNO

Quando l'attacco iniziale è stato scoperto fuori turno, ed il compagno del colpevole ha attaccato a carta coperta, l'Arbitro richiederà che l'attacco a carta coperta sia ritirato, e si applicherà quanto qui di seguito indicato:

##### A. Il Dichiarante scopre la sua mano

Dopo l'attacco iniziale a carta scoperta fuori turno, il Dichiarante può scoprire la sua mano; egli diventa il Morto e il Morto diventa il Dichiarante. Se il Dichiarante comincia a scoprire la sua mano e nel fare ciò espone una o più carte, egli deve scoprire tutta la sua mano.

##### B. Il Dichiarante accetta l'attacco

Quando un difensore scopre la carta d'attacco iniziale fuori turno il Dichiarante può accettare l'attacco irregolare come previsto dall'art.53 e le carte del Morto vengono scoperte secondo quanto disposto dall'art.41.

##### 1. IL DICHIARANTE GIOCA LA SECONDA CARTA

La seconda carta nella presa viene giocata dalla mano del Dichiarante.

##### 2. IL MORTO HA GIOCATO LA SECONDA CARTA

Se il Dichiarante gioca la seconda carta nella presa dalla mano del morto, la carta del morto non può essere ritirata tranne che per correggere una renonce.

##### C. Il Dichiarante deve accettare l'attacco

Se il Dichiarante può aver visto qualsiasi carta del morto (eccetto quelle che il morto potrebbe aver scoperto durante la licitazione e quindi soggette all'art.24), egli deve accettare l'attacco.

##### D. Il Dichiarante rifiuta l'attacco iniziale

Quando il Dichiarante richiede al difensore di ritirare la carta d'attacco iniziale scoperta, si applica l'art.56.

ART.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 qualsiasi difensore può accettare l'attacco come previsto dall'art.53 o richiedere il suo ritiro. (Dopo errata informazione, vedi art.47E1).

B. Si richiede al Dichiarante di ritirare l'attacco

1.IL TURNO D'ATTACCO SPETTA A UN DIFENSORE

Se il Dichiarante ha attaccato dalla sua mano o da quella del Morto quando il turno spettava a un difensore e se qualsiasi difensore richiede al Dichiarante di ritirare detto attacco, il Dichiarante ritira quella carta nella mano cui apparteneva senza penalità.

2.ATTACCO DEL DICHIARANTE DALLA SUA MANO O DA QUELLA DEL MORTO

Se il Dichiarante ha attaccato dalla mano sbagliata quando era il suo turno di attaccare dalla sua mano o da quella del Morto e qualsiasi avversario gli richiede di ritirare l'attacco, egli ritira la carta giocata per errore e deve attaccare dalla mano cui spettava l'attacco.

C. Il Dichiarante potrebbe aver ricevuto informazioni

Quando il Dichiarante adotta una linea di gioco che potrebbe essere stata suggerita da informazioni ottenute per l'infrazione commessa, l'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale.

ART.56 - ATTACCO FUORI TURNO DEL DIFENSORE

Quando il Dichiarante richiede a un difensore di ritirare la sua carta scoperta d'attacco fuori turno, la carta illegalmente giocata diventa carta penalizzata maggiore e si applica l'art.50D.

SEZIONE 2 - ALTRI ATTACCHI O GIOCATE IRREGOLARI

ART.57 - ATTACCO O GIOCATA PREMATURA DI UN DIFENSORE

A. Gioco o attacco prematuro sulla presa successiva

Quando un difensore attacca nella presa successiva prima che il suo compagno abbia giocato nella presa in corso, o gioca fuori turno prima che il suo compagno abbia giocato (penalità), in entrambi i casi la carta diventa penalizzata e il Dichiarante può scegliere una delle seguenti opzioni:

1.CARTA PIU' ALTA

richiedere al compagno del colpevole di giocare la carta più alta che possiede nel seme della giocata prematura, o

2.CARTA PIU' BASSA

richiedere al compagno del colpevole di giocare la carta più bassa che possiede nel seme della giocata prematura, o

3.CARTA DI ALTRO SEME

proibire al compagno del colpevole di giocare una carta di un seme diverso specificato dal dichiarante.

B. Il compagno del colpevole non può rispettare la penalità

Quando il compagno del colpevole non può rispettare la penalità scelta dal Dichiarante, egli può giocare qualsiasi carta secondo quanto stabilito dall'art.59.

C. Il Dichiarante ha giocato dalle due mani prima dell'irregolarità

Un difensore non è soggetto a penalità quando gioca prima del suo compagno se il Dichiarante ha già giocato dalle due mani, o se il morto ha giocato una carta o ha illegalmente suggerito che questa venga giocata. Non sono considerate carte giocate automaticamente un singolo del morto o una delle carte adiacenti per rango nello stesso seme.

ART.58 - ATTACCHI O GIOCATE SIMULTANEE

A. Giocate simultanee di due giocatori

Un attacco o giocata fatti simultaneamente all'attacco o giocata legale di un altro giocatore sono considerati successivi all'attacco o giocata legale.

B. Carte giocate simultaneamente dalla stessa mano

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

1.UNA SOLA CARTA VISIBILE

Se solo una carta è visibile, questa carta è carta giocata, e tutte le altre carte vengono ritirate senza penalità.

2.PIU' CARTE VISIBILI

Se è visibile più di una carta, il giocatore designa quale carta intendeva giocare; ma se è un difensore ogni altra carta esposta diventa carta penalizzata (vedi art.50).

3.DOPO IL RITIRO DI CARTE VISTE

Dopo che un giocatore ha ritirato una carta vista, l'avversario che ha successivamente giocato su quella carta può ritirarla e sostituirla con un'altra senza penalità (vedi art.16/C).

4.ERRORE NON RILEVATO

Se la giocata simultanea non viene rilevata fino a quando entrambe le linee hanno giocato nella presa successiva, si applica l'art.67.

ART.59 - IMPOSSIBILITA' DI ATTAC. O GIOCARRE COME RICHIESTO

Un giocatore può giocare qualsiasi altra carta legale se non gli è possibile attaccare o giocare come richiesto per rispettare una penalità, sia perchè non ha carte nel seme richiesto, sia perchè ha soltanto carte del seme in cui gli è stato proibito di attaccare, sia perchè è obbligato a seguire nel seme.

ART.60 - GIOCO DOPO UNA GIOCATA IRREGOLARE

A. Gioco della carta dopo una irregolarità

1.PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALIZZAZIONE

La giocata da parte di un componente la linea innocente, dopo che il suo avversario di destra ha attaccato o giocato fuori turno o prematuramente e prima che venga imposta una penalità, annulla il diritto a penalizzare l'infrazione commessa.

2.IRREGOLARITA' SANATE

Una volta che è stato annullato il diritto alla penalizzazione, la giocata illegale è trattata come se fosse stata fatta al turno spettante (ma si applica l'art.53C al giocatore cui spettava il turno).

3.PERMANENZA DI ALTRI OBBLIGHI PER PENALITA'

Se la linea colpevole ha un precedente obbligo di giocare una carta penalizzata, o deve sottostare a una penalità d'attacco o di giocata, l'obbligo rimane nelle prese successive.

B. Un difensore gioca prima dell'attacco richiesto al Dichiarante

Quando un difensore gioca una carta dopo che al Dichiarante è stato richiesto di ritirare l'attacco fuori turno da qualsiasi mano, ma prima che il Dichiarante abbia attaccato dalla mano regolare, la carta del difensore diventa carta penalizzata (Art.50).

C. Giocata della linea colpevole prima che venga assegnata una penalità

Una giocata da parte di un componente della linea colpevole fatta prima che sia stata assegnata una penalità non comporta la perdita dei diritti da parte degli avversari, e la giocata stessa può essere soggetta a penalità.

SEZIONE 3 - LA RENONCE

ART.61 - MANCATA RISPOSTA NEL SEME -  
DOMANDE RELATIVE A UNA RENONCE

A. Definizione della renonce

La mancata risposta in un seme secondo le disposizioni dell'art.44, o il mancato attacco o gioco, quando in grado, di una carta o di un seme richiesto per legge, o specificato da un avversario per ottemperare a una penalità concordata, costituisce una renonce (ma vedi art.59 se impossibilitato a rispettare l'obbligo).

B. Diritto al far domande riguardo ad una possibile renonce

Il Dichiarante può chiedere a un difensore che non ha risposto nel seme se egli ha carte nel seme giocato (ma la richiesta di renonce non autorizza automaticamente l'ispezione delle prese giocate, vedi art.66C). Il Morto può chiedere al Dichiarante (ma vedi art.43/B2(b)). I difensori possono chiedere al Dichiarante ma, a meno che le Federazioni non l'autorizzino, non al proprio compagno.

ART.62 - CORREZIONE DELLA RENONCE

A. La renonce deve essere corretta

Il giocatore deve correggere la sua renonce se si accorge dell'irregolarità prima che questa diventi consumata.

B. Correzione di una renonce

Per correggere una renonce, il colpevole ritira la carta erroneamente giocata e risponde nel seme con qualsiasi carta.

1.CARTA DEL DIFENSORE

Una carta così ritirata diventa carta penalizzata (art.50) se giocata dalla mano coperta di un difensore.

2.CARTA DEL DICHIARANTE O DEL MORTO, CARTA SCOPERTA DI UN DIFENSORE

La carta può essere sostituita senza penalità se è stata giocata dalla mano del Dichiarante o del Morto (\*) o se è una carta scoperta di un difensore.

(\*)Soggetto all'art. 43B 2c, quando il Morto ha perso i suoi diritti, la richiesta di renonce non autorizza l'ispezione delle prese precedenti tranne se permesso dall'art. 66C.

C. Carte giocate successivamente nella presa

1.DALLA LINEA INNOCENTE

Ogni componente della linea innocente può, senza penalità, ritirare qualsiasi carta abbia giocato dopo la renonce ma prima che sia stata richiamata l'attenzione sulla stessa (vedi art.16/C).

2.DAL COMPAGNO DEL COLPEVOLE

Dopo che il giocatore innocente ha ritirato la carta, il giocatore della linea colpevole che segue in rotazione può ritirare la sua carta giocata, che diventa carta penalizzata se il giocatore è un difensore (vedi art.16/C).

D. Renonce alla 12° presa

1.DEVE ESSERE CORRETTA

Una renonce alla 12° presa, anche se consumata, deve essere corretta se rilevata prima che tutte le quattro mani siano riposte nell'astuccio.

2.IL COMPAGNO DEL COLPEVOLE NON HA ANCORA GIOCATO NELLA 12° PRESA

Se la renonce di un difensore viene commessa prima che il suo compagno abbia giocato nella 12° presa, e se il compagno del colpevole possiede carte in due semi, (penalità) il compagno del colpevole non può scegliere il gioco che potrebbe essere stato suggerito dal fatto di aver visto la carta della renonce.

ART.63 - CONSUMAZIONE DELLA RENONCE

A. La renonce diventa consumata

1.LA LINEA COLPEVOLE ATTACCA O GIOCA NELLA PRESA SUCCESSIVA

Quando il colpevole o il suo compagno attaccano o giocano nella presa successiva (qualsiasi giocata del genere, legale o illegale rende consumata la renonce).

2.UN COMPONENTE DELLA LINEA COLPEVOLE DESIGNA UN ATTACCO O UNA GIOCATA

Quando il colpevole o il suo compagno nomina o altrimenti designa la carta da giocare nella presa seguente.

### 3. UN COMPONENTE DELLA LINEA COLPEVOLE FA UNA RICHIESTA O CONCESSIONE DI PRESE

Quando un componente della linea colpevole fa o accetta una richiesta o una concessione di prese manifestandolo a voce o scoprendo le sue carte (o in qualsiasi altra maniera).

#### B. L'attenzione è attratta illegalmente

Quando vi è stata una violazione all'art. 61B, colui che ha commesso renonce deve sostituire con una carta legale e si applicano le penalità previste nell'art.64 come se la renonce fosse stata consumata.

#### C. La renonce non può essere corretta

Dopo che è stata consumata, una renonce non può più essere corretta (tranne nel caso previsto dall'art.62D per la renonce alla dodicesima presa) e la presa in cui è stata commessa la renonce rimane come giocata (ma vedi art.43/B2(b)).

### ART.64 - PROCEDURA DOPO LA CONSUMAZIONE DI UNA RENONCE

#### A. Penalità assegnata

Quando la renonce è stata consumata:

##### 1. IL GIOCATORE COLPEVOLE HA VINTO LA PRESA DELLA RENONCE

E la presa nella quale è stata commessa la renonce è stata vinta dal giocatore colpevole (penalità), dopo che il gioco è terminato, la presa in cui è stata commessa la renonce più una delle prese successive vinte dalla linea colpevole sono trasferite alla linea innocente.

##### 2. IL GIOCATORE COLPEVOLE NON HA VINTO LA PRESA DELLA RENONCE

E la presa nella quale è stata commessa la renonce non è stata vinta dal giocatore colpevole, allora, se la linea colpevole ha vinto quella presa o qualsiasi altra presa successiva (penalità), una presa viene trasferita alla linea innocente; inoltre, se una presa aggiuntiva è stata vinta dal giocatore colpevole con una carta che avrebbe potuto giocare legalmente nella presa della renonce, questa presa viene trasferita alla linea innocente.

#### B. Nessuna penalità assegnata

La penalità per una renonce consumata non si assegna

##### 1. LA LINEA COLPEVOLE NON VINCE LA PRESA DI RENONCE O QUALSIASI PRESA SUCCESSIVA

Se la linea colpevole non vince sia la presa della renonce che qualsiasi altra presa successiva.

##### 2. SECONDA RENONCE DEL COLPEVOLE NELLO STESSO SEME

A una renonce successiva nello stesso seme fatta dallo stesso giocatore.

##### 3. RENONCE PER MANCATO GIOCO DI UNA CARTA SCOPERTA

Se la renonce è stata commessa non giocando qualsiasi carta scoperta sul tavolo o appartenente a una mano scoperta sul tavolo, compresa una carta appartenente alla mano del Morto.

##### 4. DOPO CHE LA LINEA INNOCENTE LICITA NELLA SMAZZATA SUCCESSIVA

Se l'attenzione sulla renonce consumata è stata richiamata dopo che un componente della linea innocente ha licitato nella mano successiva.

##### 5. DOPO CHE IL TURNO È FINITO

Se l'attenzione sulla renonce consumata è stata attirata dopo la fine del turno.

##### 6. RENONCE ALLA 12° PRESA

Se la renonce è stata commessa alla 12° presa.

#### C. Potere discrezionale dell'Arbitro

Quando, dopo una qualsiasi renonce consumata, comprese quelle non soggette a penalità, l'Arbitro ritiene che la linea innocente non sia stata sufficientemente compensata dalle disposizioni di questo articolo per il danno subito, egli assegnerà un punteggio arbitrario.

## PARTE IV - LE PRESE

### ART.65 - SISTEMAZIONE DELLA PRESE

#### A. Presa completata

Quando le quattro carte di una presa sono state tutte giocate, ogni giocatore ricopre davanti a sé sul tavolo la sua carta giocata.

#### B. Conteggio delle prese

##### 1. PRESE VINTE

Se la linea del giocatore ha vinto la presa, la carta deve essere sistemata per il lungo verso il compagno.

##### 2. PRESE PERSE

Se gli avversari hanno vinto la presa, la carta deve essere sistemata per il lungo verso gli avversari.

#### C. Ordinamento

Ogni giocatore sistema le sue carte sovrapponendole nella sequenza di gioco, onde permettere l'ispezione del gioco stesso dopo che è stato completato, e, se è necessario, per stabilire il numero di prese vinte da ogni linea o l'ordine nel quale le carte sono state giocate.

#### D. Accordo sul risultato del gioco

Un giocatore non dovrebbe variare l'ordine delle sue carte giocate fino a quando non è stato raggiunto l'accordo sul numero di prese vinte. Il giocatore che omette di rispettare le disposizioni di quest'articolo perde il diritto a reclamare prese dubbiose o a far rilevare una renonce.

### ART.66 - ISPEZIONE DELLE PRESE

#### A. Presa in corso

Fino a quando la sua linea non ha attaccato o giocato nella presa successiva, il Dichiarante o qualsiasi Difensore, può, sino a che non ha coperto la carta giocata nella presa in corso, richiedere di ispezionare tutte le carte giocate in quella presa.

#### B. Propria ultima carta

Fino a quando non è stato effettuato l'attacco nella presa successiva, il Dichiarante, o qualsiasi Difensore, può ispezionare, ma non esporre la propria ultima carta giocata.

C. Carte coperte

In conclusione, fino a quando non termina il gioco, le carte coperte non possono essere ispezionate (eccetto che per specifiche istruzioni dell'Arbitro; per esempio nel caso si debba verificare se è stata commessa una renonce).

D. Dopo la conclusione del gioco

Al termine del gioco le carte giocate e quelle non giocate possono essere ispezionate per controllare se è stata commessa una renonce o per verificare il numero di prese vinte o perse; ma nessun giocatore potrà manipolare altre carte se non le proprie. Se, dopo che è stato fatto un reclamo per i motivi citati, un giocatore mescola le sue carte in maniera tale da impedire all'Arbitro di ricostruire i fatti, l'Arbitro giudicherà in favore dell'altra linea.

ART.67 - PRESA DIFETTOSA

A. Prima che entrambe le linee giochino sulla presa successiva

Quando un giocatore omette di giocare in una presa o gioca più carte nella presa, l'errore deve essere rettificato se viene richiamata l'attenzione sull'irregolarità prima che un giocatore di ogni linea abbia giocato nella presa successiva.

1. IL GIOCATORE NON GIOCA UNA CARTA

Per rettificare l'omissione di aver giocato in una presa, il colpevole fornisce una carta che può legalmente giocare.

2. IL GIOCATORE HA GIOCATO TROPPE CARTE

Per rettificare il gioco di troppe carte in una presa si applicano gli articoli 45E (quinta carta giocata in una presa) e 58B (carte giocate simultaneamente dalla stessa mano).

B. Dopo che entrambe le linee hanno giocato nella presa successiva

Dopo che entrambe le linee hanno giocato nella presa successiva, quando viene richiamata l'attenzione su una presa difettosa o quando l'Arbitro stabilisce che vi è stata una presa difettosa (per il fatto che un giocatore ha troppe o troppo poche carte nella sua mano e un corrispondente numero errato di carte giocate), l'Arbitro stabilisce quale era la presa difettosa. Per rettificare il numero di carte l'Arbitro deve procedere come segue:

1. IL COLPEVOLE HA TROPPE CARTE

Quando il colpevole ha mancato di giocare una carta nella presa difettosa, l'Arbitro gli richiederà di scoprire immediatamente una carta e di sistemarla appropriatamente fra le sue carte giocate (questa carta non modifica la proprietà della presa); se:

a) il colpevole ha carte per seguire il seme

Il colpevole ha una carta del seme in gioco nella presa difettosa, deve scegliere questa carta per sistemarla fra le sue carte giocate, senza penalità

b) non ha carte per seguire il seme

Il colpevole non ha carte nel seme in gioco, egli sceglie qualsiasi altra carta per sistemarla fra le sue carte giocate e (penalità) gli si attribuisce la colpa di aver commesso una renonce nella presa difettosa ed è o può essere soggetto alla penalizzazione di una presa come stabilito dall'art.64.

2. IL COLPEVOLE HA TROPPO POCHE CARTE

Quando il colpevole ha giocato più di una carta nella presa difettosa, l'Arbitro ispeziona le carte giocate e richiede al colpevole di ritirare quelle in soprannumero (\*), lasciando fra le carte giocate quella scoperta che era stata giocata nella presa difettosa (se l'Arbitro non è in grado di determinare quale carta era stata scoperta, il colpevole lascia la carta di rango più alto che avrebbe potuto giocare nella presa). La carta riposta viene considerata come se fosse stata continuamente nella mano del colpevole, e il mancato gioco della stessa in una presa precedente può costituire una renonce.

(\*) L'Arbitro dovrebbe evitare, quando possibile, di esporre le carte giocate di un Difensore, ma se una carta in più, che deve essere ritirata nella mano del colpevole, è stata esposta, questa diventa carta penalizzata (vedi art.50).

PARTE V - RICHIESTE O CONCESSIONI

ART.68 - RICHIESTA O CONCESSIONE DI PRESE

Quando con le parole o con i fatti si decide di fare una richiesta o concessione di prese, ci si riferisce alle prese successive(\*):

A. Definizione di richiesta

Qualsiasi constatazione del fatto che un concorrente vincerà un determinato numero di prese è una richiesta di quelle prese. Un concorrente fa inoltre una richiesta quando suggerisce di abbreviare i tempi di gioco, o quando mostra le sue carte (a meno che non sia dimostrabile il fatto che non intenda fare una richiesta).

B. Definizione di concessione

Qualsiasi constatazione del fatto che un concorrente perderà un determinato 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 depone sul tavolo, coperta o scoperta, la sua mano. Per quanto riguarda il seguito, se un difensore tenta di concedere una o più prese e il suo compagno si oppone immediatamente, non è stata fatta alcuna concessione e si possono applicare gli art.16 (informazione estranea); perciò bisogna chiamare immediatamente l'Arbitro.

C. Chiarimenti necessari per effettuare la richiesta

Una richiesta deve essere immediatamente seguita dal chiarimento sulla sequenza nella quale le carte saranno giocate e sulla linea di gioco o di difesa per mezzo della quale il richiedente si propone di vincere le prese reclamate.

D. Il gioco termina

Dopo una richiesta o concessione di prese il gioco termina. Qualsiasi gioco successivo a una richiesta o concessione sarà annullato dall'Arbitro. Se la richiesta o concessione è accettata si applica l'art.69; se qualsiasi giocatore (Morto incluso) non è d'accordo si deve chiamare immediatamente l'Arbitro che applicherà gli artt. 70 e 71 e non si può prendere alcuna iniziativa fino al suo arrivo.

(\*) Se tutto questo si riferisce al fatto di vincere o perdere la presa in corso, il gioco prosegue regolarmente; le carte esposte o scoperte da un difensore non diventano carte penalizzate, ma possono essere applicati gli artt. 16 (Informazione non autorizzata) e 57A (Gioco prematuro).

ART.69 - ACCETTAZ. DELLA RICHIESTA O DELLA CONCESSIONE

A. Quando vi è accettazione

L'accettazione avviene quando un concorrente non si oppone alla richiesta o concessione dell'avversario e non fa obiezioni prima che la sua linea abbia chiamato nell'astuccio successivo o prima che termini il turno. Il risultato dell'astuccio viene registrato come se le prese richieste o concesse fossero state vinte o perse durante il gioco.

B. Accettazione di richiesta cancellata

Entro il periodo di tempo per le correzioni disposte dall'art.79C, un concorrente può annullare l'accettazione di una richiesta dell'avversario ma solo se ha accettato la perdita di una presa che la sua linea ha effettivamente vinto o sulla perdita di una presa che, a giudizio dell'Arbitro, non avrebbe potuto perdere con un gioco normale (\*) delle rimanenti carte. Il punteggio dell'astuccio viene modificato attribuendo la presa alla linea che aveva accettato.

(\*) Per gli scopi degli artt.69,70 e 71 "normale" si intende il gioco disattento o inferiore per la categoria del giocatore coinvolto ma non irrazionale.

ART.70 - RICHIESTE CONTESTATE

A. Obiettivo generale

Nel giudicare su una richiesta contestata, l'Arbitro attribuisce il risultato dell'astuccio nella maniera più equa per entrambe le linee, ma qualsiasi dubbio sarà risolto a sfavore del richiedente. L'Arbitro procede come segue:

B. Ripetizione dei chiarimenti

1.RICHIESTE AL RECLAMANTE DI RIPETERE LA RICHIESTA

L'Arbitro richiede al reclamante di ripetere quanto detto e/o fatto al momento della richiesta.

2.RICHIESTE CHE SI SCOPRANO TUTTE LE MANI

Quindi l'Arbitro richiede a tutti i giocatori di mettere le rimanenti carte scoperte sul tavolo.

3.ASCOLTA LE OBIEZIONI

L'Arbitro poi ascolta le obiezioni degli avversari in merito alla richiesta.

C. Vi è fuori ancora un'atout

Quando un'atout rimane nella mano di uno degli avversari l'Arbitro assegnerà una o più prese agli avversari se:

1.NON HA MENZIONATO L'ATOUT

Il richiedente non ha fatto cenno di sapere che gli avversari possedevano ancora un'atout e

2.AVEVA PROBABILMENTE DIMENTICATO L'ATOUT

E' molto probabile che il reclamante al momento di fare la richiesta avesse dimenticato una atout rimasta nella mani degli avversari e:

3.AVREBBE POTUTO PERDERE UNA PRESA CON QUELL'ATOUT

La presa avrebbe potuto essere persa con qualsiasi gioco normale(\*) a causa di quell'atout.

D. Il reclamante propone una nuova linea di gioco

L'Arbitro non dovrà accettare dal reclamante qualsiasi linea di gioco vincente non compresa nei chiarimenti originali, se vi è una normale (\*) linea di gioco alternativa che sarebbe stata di minor successo.

E. Linea di gioco non spiegata (sorpasso o caduta)

L'Arbitro non dovrà accettare dal richiedente qualsiasi linea di gioco non precedentemente spiegata il cui successo dipenda dal fatto di trovare una carta particolare nella mano di un avversario piuttosto che in quella dell'altro, a meno che un avversario, in una presa precedente la richiesta abbia mancato di rispondere nel seme di quella carta o, successivamente, manchi di rispondere nel seme di quella carta su qualsiasi normale (\*) linea di gioco; oppure sarebbe irrazionale non adottare questa linea di gioco.

(\*) Per gli scopi degli artt. 69,70 e 71 "normale" si intende il gioco disattento o inferiore per la categoria del giocatore coinvolto, ma non irrazionale.

ART.71 - CONCESSIONE CANCELLATA

Una concessione una volta fatta, deve rimanere ma, entro il periodo di correzione sancito dall'art.79/C, l'Arbitro cancellerà una concessione:

A. LA PRESA NON PUO' ESSERE PERSA

Se un giocatore ha concesso una presa che, di fatto, la sua linea aveva vinto, o una presa che la sua linea non avrebbe potuto perdere per qualsiasi gioco legale delle carte rimanenti.

B. CONTRATTO MANTENUTO O BATTUTO

Se il Dichiarante ha concesso la perdita di un contratto che aveva in realtà mantenuto, o un difensore ha concesso il mantenimento di un contratto che la sua linea aveva battuto.

C. CONCESSIONE NON PLAUSIBILE

Se un giocatore ha concesso una presa che non può essere persa con qualsiasi gioco normale (\*) delle rimanenti carte.

(\*) Per gli scopi degli artt. 69, 70 e 71 per "normale" si intende il gioco disattento o inferiore per la categoria del giocatore, ma non irrazionale.

CAPITOLO VII - PROPRIETA'

ART.72 - PRINCIPI GENERALI

A. Osservanza del Codice

1.OBBLIGHI GENERALI DEI CONCORRENTI

Le gare di bridge duplicate devono essere giocate con la stretta osservanza di questo Codice.

2.REGISTRAZIONE DELLE PRESE VINTE

Un giocatore non deve consapevolmente o accettare una presa che la sua linea non ha vinto o la concessione di una presa che i suoi avversari non possono perdere.



### 3.CONDONO DI PENALITA'

Nelle gare di bridge duplicato un giocatore non può, di sua iniziativa, condonare una penalità per un'infrazione commessa da un avversario, anche se egli ritiene di non essere stato danneggiato (ma egli può chiedere all'Arbitro di farlo, vedi art.81C8).

### 4.ESERCIZIO DEL DIRITTO DI SCELTA FRA OPZIONI LEGALI DA PARTE DELLA LINEA INNOCENTE

Quando questo Codice prevede, per la linea innocente, una scelta fra diverse opzioni dopo un'irregolarità commessa dagli avversari, è corretto scegliere l'opzione più vantaggiosa.

### 5.OPZIONI DEI COLPEVOLI

Soggetto all'art.16/C2. Quando la linea colpevole ha pagato la prescritta penalità per un'infrazione involontaria, è corretto che i colpevoli facciano qualsiasi chiamata o giocata vantaggiose per la loro linea, anche se, in quel momento, sembrano approfittare della propria infrazione.

### 6.RESPONSABILITA' PER L'APPLICAZIONE DEL CODICE

La responsabilità di penalizzare le infrazioni e di riparare i danni spetta al solo Arbitro che applica questo Codice, non ai giocatori.

## B. Infrazione del Codice

### 1. PUNTEGGIO ARBITRALE

Quando l'Arbitro ritiene che un colpevole potrebbe aver saputo al momento della sua irregolarità che l'irregolarità sarebbe probabilmente risultata dannosa per la linea innocente, egli richiederà che la dichiarazione ed il gioco continuino, dopodichè assegnerà un punteggio arbitrale se considera che la linea colpevole ha ottenuto vantaggio tramite l'irregolarità.

### 2.INTENZIONALE

Infrangere intenzionalmente un articolo del Codice è una seria violazione delle proprietà, anche se vi è una penalità prescritta che il concorrente intende pagare. L'infrazione può essere ancora più grave, se per la stessa non sono previste penalità.

### 3.INFRAZIONE INVOLONTARIA

Non vi è l'obbligo di richiamare l'attenzione per un'infrazione involontaria del Codice commessa dalla propria linea (ma vedi nota in calce all'art.75 per un'errata spiegazione).

### 4.NASCONDERE UN'INFRAZIONE

Un giocatore non può tentare di nascondere un'infrazione involontaria, come commettendo una seconda renonce, nascondendo una carta coinvolta in una renonce o mescolando prematuramente le carte.

## ART.73 - COMUNICAZIONI FRA COMPAGNI

### A. Comunicazioni corrette fra compagni

#### 1. COME DEVONO ESSERE EFFETTUATE

Le comunicazioni fra compagni durante la licitazione e il gioco devono essere effettuate solo per mezzo delle chiamate e delle giocate.

#### 2. METODO CORRETTO PER LE CHIAMATE E LE GIOCATE

Chiamate e giocate devono essere fatte senza particolare enfasi, o manierismi o inflessioni, e senza indebita esitazione o fretta (comunque l'Organizzazione responsabile può richiedere pause comandate, sia nel primo giro di licitazione, o dopo lo "stop", o durante la prima presa di gioco).

### B. Comunicazioni improprie fra compagni

#### 1. INFORMAZIONI GRATUITE

I compagni non devono comunicare attraverso la maniera in cui una dichiarazione o un gioco vengono effettuati, mediante rilievi o gesti estranei, mediante domande fatte e non fatte dagli avversari, mediante "alert" e spiegazioni date o non date agli stessi.

#### 2. COMUNICAZIONI PRECONCORDATE

La più grave infrazione possibile è per una coppia lo scambiarsi informazioni mediante metodi di comunicazione preconcordati diversi da quelli permessi da questo Codice. La coppia colpevole rischia l'espulsione.

### C. Il giocatore riceve dal compagno informazioni non autorizzate

Quando un giocatore riceve dal compagno informazioni non autorizzate attraverso rilievi, domande, spiegazioni, gesti, manierismi, speciale enfasi, inflessioni, rapidità o esitazione, egli deve accuratamente evitare di prendere qualsiasi vantaggio che possa favorire la sua linea.

### D. Variazione di ritmo o di modi

#### 1. VARIAZIONI INVOLONTARIE

E' desiderabile, benchè non sempre richiesto, che i giocatori mantengano ritmo costante e modi uniformi. Comunque i giocatori devono essere particolarmente attenti nelle situazioni in cui le variazioni possono fruttare un beneficio alla loro linea. Per il resto, involontarie variazioni di ritmo e modi in cui una dichiarazione o una giocata è fatta non costituiscono in se stesse una violazione delle proprietà, ma le deduzioni tratte da queste variazioni possono essere appropriatamente utilizzate solo da un avversario, ed a suo proprio rischio.

#### 2. VARIAZIONI INTENZIONALI

Un giocatore non può tentare di fuorviare un avversario mediante rilievi o gesti, fretta o esitazione prima di una dichiarazione o di una giocata (come esitare prima di giocare un singolo), o col modo in cui una chiamata o una giocata è fatta.

### E. Inganno

Un giocatore può correttamente tentare di ingannare un avversario con una chiamata o giocata (fin quando l'inganno non derivi da nascoste intese fra compagni o dall'affiatamento). E' assolutamente corretto evitare di dare informazioni agli avversari facendo tutte le chiamate e giocate senza variazioni di tempo o modo.

### F. Violazione delle proprietà

Quando una violazione delle proprietà descritte in questo articolo danneggia un avversario innocente:

#### 1. IL GIOCATORE AGISCE DOPO UN'INFORMAZIONE NON AUTORIZZATA

Se l'Arbitro determina che un giocatore ha scelto tra logiche azioni alternative quella che si potrebbe dimostrare essergli stata suggerita invece di un'altra da i rilievi, modi, ritmi o simili del compagno, egli assegnerà un punteggio arbitrale (vedi art.16).

#### 2. GIOCATORE DANNEGGIATO DA UN INGANNO ILLEGALE

Se l'Arbitro determina che un giocatore innocente ha tratto deduzioni errate da rilievi, modi, ritmo o simili dell'avversario che non possiede una dimostrabile ragione bridgistica per la sua azione, e che avrebbe potuto sapere, in quel momento, che il suo comportamento poteva operare a suo vantaggio, l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale (vedi art.12/C).

ART.74 - CONDOTTA E COMPORTAMENTO

A. Atteggiamento appropriato

1.CORTESIA

Il giocatore deve sempre mantenere un atteggiamento cortese.

2.COMPORTAMENTO NEL LINGUAGGIO E NELL'AZIONE

Il giocatore deve accuratamente evitare qualsiasi rilievo o azione che potrebbero provocare fastidio o imbarazzo ad un altro giocatore, o che potrebbero ridurre il divertimento del gioco.

3.CONFORMITA' ALLA CORRETTA PROCEDURA

Ogni giocatore deve seguire la corretta procedura nella licitazione e nel gioco.

B. Comportamento

Per questioni di cortesia un giocatore dovrebbe astenersi da:

1. Prestare insufficiente attenzione alla gara

2. Fare commenti gratuiti durante la licitazione e il gioco

3. Estrarre la carta dalla sua mano prima del suo turno di gioco

4. Prolungare inutilmente il gioco (come giocando o in altro modo pur sapendo che tutte le prese sono sicuramente sue) con lo scopo di sconcertare un avversario.

5. Chiamare l'Arbitro in modo scortese, sia per lo stesso Arbitro che per gli altri giocatori.

C. Violazione della procedura

Quanto segue è considerata violazione della procedura:

1. Usare differenti designazioni per la stessa chiamata

2. Indicare approvazione o disapprovazione per una chiamata o giocata

3. Indicare che ci si aspetta o si intende vincere o perdere una presa che non è stata ancora completata

4. Commentare o comportarsi, durante la licitazione e il gioco, in modo tale da richiamare l'attenzione su un fatto significativo o sul numero di prese ancora necessario per mantenere il contratto

5. Guardare insistentemente qualsiasi altro avversario durante la licitazione e il gioco, o la mano di un altro giocatore con il proposito di vedere le sue carte o di osservare da quale posto ha estratto una carta (ma è corretto agire sulla base di una informazione acquisita involontariamente vedendo le carte di un avversario, vedi art.73D2 quando un giocatore può aver mostrato intenzionalmente le sue carte)

6. Mostrando un'ovvia mancanza d'interesse in una mano (per esempio chiudendo le proprie carte)

7. Variando il normale tempo di chiamata o di giocata con il proposito di sconcertare un avversario

8. Lasciando senza necessità il tavolo prima che sia terminato il turno.

ART.75 - ACCORDI FRA COMPAGNI

A. Accordi speciali fra compagni

Speciali accordi fra compagni sia espliciti che impliciti, devono essere completamente e liberamente disponibili per gli avversari (vedi art.40). L'informazione trasmessa al compagno per mezzo di questi accordi deve evidenziarsi dalle chiamate, giocate o condizioni della mano in corso.

B. Violazione degli accordi fra compagni

Un giocatore può violare un accordo fra compagni fino a quando il compagno è inconsapevole della violazione (ma abituali violazioni commesse fra compagni possono creare accordi impliciti che devono essere annunciati). Nessun giocatore ha l'obbligo di informare gli avversari che egli ha violato un accordo preannunciato; e se gli avversari vengono successivamente danneggiati, traendo dal fatto deduzioni errate, essi non sono tenuti ad essere risarciti.

C. Rispondendo a domande su accordi fra compagni

Nello spiegare il significato di una chiamata o giocata del compagno in risposta alla domanda di un avversario (vedi art.20), un giocatore fornirà tutte le informazioni trasmesse secondo gli accordi fra compagni o l'esperienza di coppia; ma non è necessario che comunichi le deduzioni che ha tratto dalla sua personale esperienza e conoscenza.

D. Correzione degli errori nella spiegazione

1.CHI SPIEGA SI ACCORGE DEL PROPRIO ERRORE

Se un giocatore successivamente si accorge che la sua spiegazione era sbagliata o incompleta, egli deve chiamare immediatamente l'Arbitro (che applicherà gli artt.21 o 40C).

2.ERRERE NOTATO DAL COMPAGNO DI CHI FORNISCE LA SPIEGAZIONE

Un giocatore il cui compagno ha dato una spiegazione sbagliata non può correggere l'errore prima del passo finale, ne può indicare in qualsiasi modo che un errore è stato commesso, un difensore non può correggere l'errore sino alla fine del gioco. Dopo aver chiamato l'Arbitro alla prima opportunità legale (dopo il passo finale se dichiarante o morto, alla fine del gioco se difensore), il giocatore deve informare gli avversari che, a suo parere, la spiegazione fornita dal compagno era sbagliata. (\*).

(\*) Due esempi possono chiarire le responsabilità dei giocatori (e dell'Arbitro) dopo che una spiegazione sbagliata è stata data agli avversari.

In entrambi gli esempi seguenti Nord ha aperto di 1 S.A. e Sud, che possiede una mano debole con una lunga a quadri, ha dichiarato due quadri, inteso a passare; Nord invece spiega, su richiesta di Ovest, che la dichiarazione del compagno è forte e convenzionale ed è richiesta per i semi maggiori.

ESEMPIO N.1 - SPIEGAZIONE SBAGLIATA

L'attuale accordo della coppia è che 2 quadri ha significato naturale e quindi a passare; l'errore è stato di Nord che ha dato una spiegazione sbagliata. Questa spiegazione è un'infrazione dell'articolo dato che E/O hanno il diritto di ottenere una accurata descrizione dell'accordo di N/S (quando questa infrazione comporterà un danno a E/O l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale). Se Nord si accorge successivamente del suo errore deve immediatamente notificarlo all'Arbitro. Sud non deve fare alcunchè per correggere la spiegazione sbagliata durante tutto il corso della licitazione; dopo il passo finale Sud, se diventa Dichiarante o Morto, deve chiamare l'Arbitro e deve volontariamente correggere la spiegazione. Se Sud diventa difensore attenderà la fine del gioco, poi chiamerà l'Arbitro per correggere la spiegazione.

ESEMPIO N.2 - DICHIARAZIONE SBAGLIATA

L'accordo fra compagni è esattamente come è stato spiegato, 2 quadri è forte ed artificiale; l'errore è stato nella dichiarazione di Sud. In questo caso non vi è infrazione del Codice in quanto E/O hanno avuto una accurata descrizione dell'accordo di N/S. (riguardo al danno eventuale subito l'Arbitro confermerà il risultato ottenuto; ma l'Arbitro è tenuto a considerarla spiegazione sbagliata anziché dichiarazione

sbagliata, in assenza di evidenza del contrario). Sud non deve correggere la spiegazione di Nord (nè notificarla all'Arbitro) immediatamente, e non ha la responsabilità di farlo nemmeno successivamente. In entrambi i casi Sud, avendo sentito la spiegazione di Nord sa che la sua dichiarazione di 2 quadri è stata male interpretata. Questa conoscenza è "informazione non autorizzata" (vedi art.16A), pertanto Sud deve stare attento a non basare le sue azioni successive su questa informazione (se lo fa l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrario). Per esempio, se Nord dichiara 2 S.A. Sud riceve l'informazione non autorizzata che questa dichiarazione semplicemente nega il possesso di una quarta maggiore; ma la responsabilità di Sud è di agire come se Nord avesse fatto un forte tentativo a partita mostrando il massimo del punteggio di fronte a una risposta debole.

ART.76 - SPETTATORI

A. Condotta durante la licitazione e il gioco

1.SOLO UNA MANO

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

2.REAZIONE PERSONALE

Lo spettatore non deve manifestare alcuna reazione per le dichiarazioni o giocate durante lo svolgimento del gioco.

3.MANIERISMI E RILIEVI

Durante il turno lo spettatore deve astenersi da comportamenti o rilievi di qualsiasi genere (compresa la conversazione con un giocatore).

4.COMPORTAMENTO CON I GIOCATORI

Lo spettatore non deve in alcun modo disturbare i giocatori.

B. Partecipazione dello spettatore

Lo spettatore non può richiamare l'attenzione su qualsiasi irregolarità o errore, né parlare su qualsiasi questione di fatto o di Codice, tranne che su richiesta dell'Arbitro.

CAPITOLO VIII - IL PUNTEGGIO

ART.77 - TABELLA DEI PUNTEGGI DEL BRIDGE

PUNTI PRESA

Marcati dal lato del dichiarante se il contratto mantenuto.

SE GLI ATOUTS SONO

-Liscia	30	30	20	20	-	-	-
-Contrata	60	60	40	40			
-Surcontrata		120	120	80	80		

Per ogni presa obbligata dichiarata e fatta:

CONTRATTO A.S.A.		Liscia	Contr	Surc.
Per la prima presa obbligata dichiarata e fatta		40	80	160
Per ogni presa obbligatoria fatta in più		30	60	120

Un punteggio di 100 punti o più fatti in un astuccio è PARTITA.

Un punteggio di meno di 100 punti è PARZIALE

PUNTI PREMIO

Marcati dal lato del dichiarante.

SLAM

Slam fatto		in prima	in zona
Piccolo slam (12 prese) dichiarato e fatto	500		750
Grande slam (12 prese) dichiarato e fatto	1000		1500

PRESE IN PIU'

Per ogni presa in più (prese fatte oltre a quelle del contratto)		in prima	in zona
-Liscia		valore presa	valore presa
-Contrata		100	200
-Surcontrata		200	400

PREMI PER PARTITA, PARZIALE, CONTRATTO MANTENUTO

-Contratto di partita in zona, fatto	500
-Contratto di partita in prima, fatto	300
-Contratto parziale fatto	50
-Contratto contratto ma non surcontrato e fatto	50
-Contratto surcontrato e fatto	100

PENALITA' PER PRESE IN MENO

Marcate dagli avversari del dichiarante se il contratto non è mantenuto.

**PRESE IN MENO**

(prese per le quali il dichiarante non mantiene il contratto)

	IN PRIMA		IN ZONA			
	lisc. contr. surc.		lisc. contr. surc.			
Per la prima presa in meno	50	100	200	100	200	400
Per ogni presa in meno addizionale	50	200	400	100	300	600
Buono per la 4 <sup>a</sup> presa in meno ed ogni succes.	0	100	200	0	0	0

**ART.78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO (\*)**

**A. Calcolo del punteggio in M.P.**

Se si utilizza il calcolo del punteggio in M.P. ad ogni concorrente viene assegnato in base alla comparazione con i risultati conseguiti nello stesso astuccio da altri concorrenti, il seguente punteggio: 2 unità di punteggio (MP o 1/2 MP) per ogni risultato inferiore al proprio, una unità di punteggio per ogni risultato uguale, e zero unità di punteggio per ogni risultato superiore al proprio.

**B. Calcolo del punteggio in I.M.P.**

Se si utilizza il calcolo del punteggio in I.M.P., per ogni astuccio la differenza in total points fra due risultati comparati è convertita in I.M.P. secondo la seguente scala:

**TABELLA INTERNAZIONALE MATCH-POINTS**

0 - 10	0	600 - 740	12
20 - 40	1	750 - 890	13
50 - 80	2	900 - 1090	14
90 - 120	3	1100 - 1290	15
130 - 160	4	1300 - 1490	16
170 - 210	5	1500 - 1740	17
220 - 260	6	1750 - 1990	18
270 - 310	7	2000 - 2240	19
320 - 360	8	2250 - 2490	20
370 - 420	9	2500 - 2990	21
430 - 490	10	3000 - 3490	22
500 - 590	11	3500 - 3990	23
		4000 e più	24

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

Se si utilizza il calcolo del punteggio in T.P., ad ogni concorrente viene attribuito il totale netto in T.P. su tutti gli astucci giocati.

**D. Metodi speciali di calcolo del punteggio**

È consentito l'uso di particolari metodi di calcolo del punteggio, se approvati dall'Organizzazione Responsabile. Prima della gara l'Organizzazione Responsabile deve pubblicare le condizioni di gara dettagliando le quote di iscrizione, i metodi di calcolo del punteggio, come si stabiliscono i vincitori, come vengono effettuati gli spareggi, ecc.

**ART.79 - PRESE VINTE (\*)**

**A. Accordo sulle prese vinte**

Il numero delle prese vinte sarà concordato prima che tutte le quattro mani siano riposte nell'astuccio.

**B. Disaccordo sulle prese vinte**

Se successivamente si crea un disaccordo, deve essere chiamato l'Arbitro. Non è necessario sia concesso alcun incremento di punteggio a meno che l'Arbitro sia chiamato prima che il turno finisca come specificato nell'art.8 (ma i dispositivi degli artt. 69 e 71 possono annullare questo provvedimento in caso di accettazione o concessione).

**C. Errore nel punteggio**

Un errore di calcolo o di trascrizione di un risultato già concordato, commesso sia dal giocatore che dallo scorer, può essere corretto fino alla conclusione del periodo di tempo specificato dall'Organizzazione Responsabile. A meno che la stessa Organizzazione Responsabile non specifichi un tempo diverso (può essere specificato un tempo inferiore se necessario per il particolare tipo di gara) questo periodo per le correzioni scade 30 minuti dopo che lo score ufficiale è stato reso disponibile per il controllo.

**CAPITOLO IX - ORGANIZZAZIONE RESPONSABILE**

**ART.80 - ORGANIZZAZIONE RESPONSABILE (\*)**

L'Organizzazione Responsabile che dirige una gara regolamentata dalle disposizioni di questo Codice ha i seguenti doveri e poteri:

**A. Arbitro del torneo**

Nominare l'Arbitro del torneo. Se non vi è Arbitro di gara, i giocatori devono designare uno fra loro stessi col compito di compiere le sue funzioni.

**B. Anticipare i preparativi**

Preparare in precedenza il necessario per la gara, come le sale da gioco e l'attrezzatura necessaria.

C. Stabilire i tempi di gioco

Stabilire le date e gli orari di ogni sessione.

D. Modalità per l'iscrizione

Fissare le modalità per l'iscrizione alla gara.

E. Modalità speciali

Stabilire speciali modalità per la licitazione e il gioco (come dichiarazioni per iscritto, bidding boxes, sipari - possono essere sospesi i provvedimenti di penalità per azioni non trasmesse all'altro lato del sipario).

F. Regolamenti supplementari

Pubblicare o annunciare regolamenti supplementari sempre che non siano in conflitto con questo Codice.

G. Appelli

Organizzarsi in maniera tale che gli appelli possano essere ascoltati.

CAPITOLO X - ARBITRO DEL TORNEO

SEZIONE 1 - RESPONSABILITA'

ART.81 - DOVERI E POTERI (\*)

A. Qualità e responsabilità

L'Arbitro è il rappresentante dell'Organizzazione Responsabile.

B. Restrizioni e responsabilità

1. CONDUZIONE TECNICA

L'Arbitro è responsabile della conduzione tecnica del torneo

2. OSSERVANZA DEL CODICE E DEI REGOLAMENTI

L'Arbitro è tenuto a far rispettare questo Codice e i regolamenti supplementari stabiliti dall'Organizzazione Responsabile.

C. Doveri e poteri dell'Arbitro

I doveri e poteri dell'Arbitro comprendono normalmente:

1. ASSISTENTI

Nominare i suoi assistenti, in un numero sufficiente per aiutarlo a compiere i suoi doveri.

2. ISCRIZIONI

Raccogliere le quote di iscrizione e i nomi degli iscritti.

3. CONDIZIONI DEL GIOCO

Stabilire le condizioni di gara e comunicarle ai concorrenti.

4. DISCIPLINA

Mantenere la disciplina ed assicurare un ordinato svolgimento del gioco.

5. CODICE

Amministrare ed interpretare questo Codice ed informare i giocatori dei loro diritti e responsabilità.

6. ERRORI

Rettificare qualsiasi errore o irregolarità della quale viene a conoscenza in qualsiasi maniera, entro i termini di tempo consentiti per la correzione secondo quanto stabilito dall'art. 79C.

7. PENALITA'

Assegnare le penalità quando necessario.

8. CONDONARE PENALITA'

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

9. DISCUSSIONI

Comporre le discussioni; riferire quanto accaduto all'appropriato Comitato quando richiesto.

10. SCORES

Raccogliere gli scores e compilare i risultati.

11. RAPPORTI

Riportare i risultati all'Organizzazione Responsabile per la compilazione della classifica ufficiale.

D. Delega dei poteri

L'Arbitro può delegare qualunque dei doveri elencati al comma C. precedente ai suoi assistenti, ma non è per questo sollevato dalla responsabilità per la loro corretta esecuzione.

ART.82 - RETTIFICA DI ERRORI DI PROCEDURA

A. Doveri dell'Arbitro

E' dovere dell'Arbitro rettificare errori di procedura e mantenere lo svolgimento della gara in una maniera che non sia contraria alle disposizioni del Codice.

B. Rettifica dell'errore

Per rettificare un errore di procedura l'Arbitro può:

1. ATTRIBUIRE UN PUNTEGGIO ARBITRALE

Attribuire un punteggio arbitrale come permesso da questo Codice.

2. SPECIFICARE IL TEMPO DI GIOCO

Richiedere il gioco immediato o posporre il gioco di un astuccio.

C. Errore dell'Arbitro

Quando l'Arbitro ha preso una decisione che egli stesso o l'Arbitro Capo stabilisce che era errata e se non vi è rettifica che possa permettere alla mano di avere un risultato regolare, attribuirà un punteggio arbitrale considerando entrambe le linee come innocenti.

ART.83 - NOTIFICA DEL DIRITTO DI APPELLO

Se l'Arbitro ritiene che una revisione di una sua decisione su un punto di fatto o nell'esercizio dei suoi poteri discrezionali sia possibile (come quando attribuisce un punteggio arbitrario secondo l'art.12) egli informerà il concorrente del suo diritto ad appellarsi o può rendere noto l'argomento ad un appropriato comitato.

SEZIONE 2 - DECISIONI

ART.84 - DECISIONI SUI FATTI CONCORDATI

A. Nessuna penalità

Se il Codice non prevede alcuna penalità e non è il caso di esercitare i suoi poteri discrezionali, egli invita i giocatori a continuare con la licitazione o il gioco.

B. Penalità previste dal codice

Se il caso è chiaramente previsto da un articolo del Codice che specifica la penalità da imporre per l'irregolarità commessa, egli assegna detta penalità e controlla che venga pagata.

C. Opzioni del giocatore

Se il Codice offre al giocatore una scelta fra varie penalità, l'Arbitro spiegherà le opzioni e controllerà che sia scelta una penalità e che venga pagata.

D. Opzioni dell'Arbitro

Se il Codice dà all'Arbitro la possibilità di scegliere fra l'attribuzione di una penalità e l'assegnazione di un punteggio arbitrario, egli tenta di ristabilire l'equità, risolvendo qualsiasi punto dubbio in favore della linea innocente.

E. Penalità discrezionali

Se è stata commessa un'irregolarità per la quale il Codice non prevede penalità, l'Arbitro assegna un punteggio arbitrario se vi è una ragionevole possibilità che la linea innocente sia stata danneggiata, e notifica alla linea colpevole il suo diritto ad appellarsi (vedi art.81/C9).

ART.85 - DECISIONI SU FATTI CONTESTATI

A. Costatazione dell'Arbitro

Se l'Arbitro giudica che ha accertato come effettivamente si sono svolti i fatti, egli decide come nell'applicazione dell'art.84.

B. Fatti non determinanti

Se l'Arbitro non riesce ad accertare come si sono svolti i fatti con sua piena soddisfazione, prenderà una decisione che permetta al gioco di continuare e notificherà ai giocatori il loro diritto ad appellarsi.

SEZIONE 3 - CORREZIONE DELLE IRREGOLARITA'

ART.86 - NEI TORNEI A SQUADRE

A. Punteggio medio in I.M.P.

Quando l'Arbitro sceglie di attribuire un punteggio arbitrario artificiale di media più o media meno negli incontri a squadre, il risultato è più 3 IMP o meno 3 IMP rispettivamente.

B. Punteggi non bilanciati, incontri a K.O.

Quando l'Arbitro assegna punteggi arbitrari non bilanciati (vedi art.12C) negli incontri a K.O., il punteggio di ogni concorrente nella mano viene calcolato separatamente. La media dei due risultati viene quindi assegnata ad entrambe le linee.

C. Sostituzione dell'astuccio

L'Arbitro non eserciterà l'autorità conferitagli dall'art.6 di ordinare la redistribuzione di un astuccio, nel caso che un concorrente sia a conoscenza del risultato finale dell'incontro senza quell'astuccio. Egli attribuirà invece un punteggio arbitrario.

ART.87 - ASTUCCIO ANNULLATO (\*)

A. Definizione

Un astuccio deve essere considerato annullato se l'Arbitro constata che una o più carte erano erroneamente piazzate nell'astuccio in modo che i concorrenti, il cui risultato dell'astuccio avrebbe dovuto essere comparato, non hanno giocato lo stesso astuccio.

B. Punteggio di un astuccio annullato

Per attribuire un punteggio a un astuccio annullato l'Arbitro stabilisce il più accuratamente possibile quante volte l'astuccio è stato giocato nella forma corretta e quante nella forma cambiata. Su questa base divide i due gruppi e calcola i punteggi dei due gruppi secondo i regolamenti previsti dall'Organizzazione Responsabile. In qualche forma di competizione a squadre l'Organizzazione Responsabile può prescrivere la rismazzatura (vedi art.6).

SEZIONE 4 - PENALITA'

ART.88 ATTRIBUZIONE DI PUNTI DI INDENNITA'

Nei tornei a coppie o individuali, quando a un concorrente innocente viene attribuito un punteggio arbitrario artificiale senza alcuna colpa o scelta da parte sua, a tale concorrente sarà attribuito un minimo del 60%.

ART.89 - PENALITA' IN TORNEI INDIVIDUALI

Nei tornei individuali, l'Arbitro imporrà le penalità previste da questo Codice e i provvedimenti che richiedono l'attribuzione di punteggi arbitrari ai due componenti della linea colpevole anche se solo uno degli stessi possa essere responsabile dell'irregolarità. Ma l'Arbitro, assegnando

ART.90 - PENALITA' PROCEDURALI (\*)

A. Autorità dell'Arbitro

L'Arbitro, oltre ad imporre le penalità previste da questo Codice, può assegnare anche penalità per qualsiasi colpa che ritardi od ostacoli la gara, infastidisca gli altri concorrenti, violi la corretta procedura o richieda l'attribuzione di un punteggio arbitrale ad un altro tavolo.

B. Colpe soggette a penalità

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

1.RITARDO

Arrivo del concorrente dopo l'orario d'inizio stabilito.

2.GIOCO LENTO

Qualsiasi gioco lento ingiustificato da parte di un concorrente.

3.DISCUSSIONI AD ALTA VOCE

Qualsiasi discussione sulla licitazione, giocata o risultato di un astuccio, che possa essere sentita a un altro tavolo.

4.COMPARAZIONE DEI RISULTATI

Comparazione non autorizzata dei risultati con un altro concorrente.

5.TOCCARE LE CARTE DI UN ALTRO

Toccare o maneggiare in qualsiasi modo le carte che appartengono ad un altro giocatore.

6.SISTEMAZIONE ERRATA DELLE CARTE IN UN ASTUCCIO

Sistemare una o più carte nella taschina di un astuccio cui non appartengono.

7.ERRORI DI PROCEDURA

Qualsiasi errore di procedura (come il mancato conteggio delle proprie carte, il gioco di un astuccio sbagliato, ecc.) che richieda l'attribuzione di un punteggio arbitrale per qualsiasi concorrente.

8.MANCATA OSSERVANZA

Qualsiasi mancata osservanza immediata dei regolamenti del torneo o delle istruzioni dell'Arbitro.

ART.91 - PENALIZZARE O SOSPENDERE

A. Potere dell'Arbitro

Nell'adempimento delle sue funzioni per mantenere l'ordine e la disciplina, l'Arbitro ha specificatamente il potere di assegnare penalità disciplinari in punti o di sospendere un concorrente per il resto della sessione o parte di essa (la decisione dell'Arbitro a questo riguardo è definitiva).

B. Diritto a squalificare

L'Arbitro ha specificatamente il potere di squalificare un concorrente per giusta causa: questa decisione è soggetta all'approvazione del Comitato del Torneo o dell'Organizzazione Responsabile.

CAPITOLO XI - RECLAMI

ART.92 - DIRITTO AL RECLAMO

A. Diritto del concorrente

Un concorrente, o il suo capitano, può appellarsi per la revisione di qualsiasi decisione dell'Arbitro presa al suo tavolo. (\*)

B. Tempo per il reclamo

Il diritto di richiedere o di appellarsi ad una decisione dell'Arbitro cessa 30 minuti dopo che lo score ufficiale è stato reso disponibile per l'ispezione, a meno che l'Organizzazione responsabile abbia specificato un tempo differente. (\*\*)

C. Come Appellarsi

Tutti gli Appelli devono essere presentati tramite l'Arbitro.

D. Presenza dei reclami

Un appello non sarà ascoltato a meno che entrambi i componenti di una coppia (eccetto nei tornei individuali) o il capitano della squadra siano presenti all'esame dell'appello. Un componente la coppia assente sarà considerato come presente.

(\*) Le organizzazioni responsabili possono stabilire penalità per gli appelli senza merito.

(\*\*) Chiarimento dell'art. 92B (E.B.L. 9/5/89)

“Su”: quando l'Arbitro ha dato un giudizio, questo è passibile di appello.

“Per”: è un'innovazione che autorizza il giocatore a richiedere all'Arbitro un giudizio su irregolarità accadute durante lo svolgimento del gioco ed evidenziate solo successivamente da nuove e significative informazioni, purchè interpellati l'Arbitro entro la fine del periodo per le correzioni (art. 79C)

1.Se l'irregolarità era conosciuta nel momento in cui accadeva e gli elementi di danneggiamento, conseguentemente, già a disposizione, egli (l'Arbitro) è autorizzato a riferirsi all'art. 9, rigettando la richiesta del giudizio.

2.Se l'irregolarità era sconosciuta nel momento in cui accadeva o se, solo successivamente, il giocatore acquisisce nuove e significative informazioni, allora l'Arbitro dovrà pronunciare un giudizio che, naturalmente, sarà passibile di appello.

ART.93 - PROCEDURA PER IL RECLAMO (\*)

A. Non vi è Giuria

Se non è stata nominata una Giuria o se la Giuria non può riunirsi senza disturbare l'ordinato svolgimento della gara, l'Arbitro Responsabile esaminerà e deciderà su tutti i reclami. B. E' disponibile la Giuria

1.IL RECLAMO CONCERNE IL CODICE

L'Arbitro Capo ascolterà e deciderà su quella parte di reclamo che si riferisce solamente al Codice o ai regolamenti. Contro la sua decisione si può ricorrere alla Giuria. (Le Federazioni possono stabilire differenti condizioni di appello per eventi speciali).

2.TUTTI GLI ALTRI RECLAMI

L'Arbitro Capo riferirà tutti gli altri reclami alla Giuria per le decisioni in merito.

B. E' disponibile la Giuria

**1.IL RECLAMO CONCERNE IL CODICE**

L'Arbitro Capo ascolterà e deciderà su quella parte di reclamo che si riferisce solamente al Codice o ai regolamenti. Contro la sua decisione si può ricorrere alla Giuria. (Le Federazioni possono stabilire differenti condizioni di appello per eventi speciali).

**2.TUTTI GLI ALTRI RECLAMI**

L'Arbitro Capo riferirà tutti gli altri reclami alla Giuria per le decisioni in merito.

**3.GIUDIZIO DEI RECLAMI**

Giudicando i reclami la Giuria può esercitare tutti i poteri assegnati dal Codice all'Arbitro, ma non può modificare le decisioni dell'Arbitro su un punto di legge o di regolamento o nell'esercizio dei suoi poteri disciplinari. La Giuria può raccomandare all'Arbitro di cambiare la decisione. (Le Federazioni possono stabilire differenti condizioni di appello per eventi speciali).

C. Ricorso all'Autorità Nazionale

Dopo che sono state esperite tutte le precedenti formalità, un ulteriore reclamo può essere presentato all'Autorità Nazionale.

---