

**NORME INTEGRATIVE F.I.G.B. AL
CODICE INTERNAZIONALE DEL BRIDGE DI GARA
ANNATA AGONISTICA 2004**

(in vigore dal 1/1/2004)

Quanto disposto dalle presenti norme può essere derogato dalle normative specifiche dettate dal C.D. della Federazione Italiana Gioco Bridge.

L'abbreviazione RC si riferisce al Regolamento Campionati.
L'abbreviazione RT si riferisce al Regolamento Tornei.

Norma Integrativa F.I.G.B. alle Definizioni del C.I. del Bridge di Gara

PRE-ALERT

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

- 1) L'uso di attacchi rovesciati.
- 2) L'uso di attacchi in conto rovesciato.
- 3) L'uso di aperture a livello di 1 che prevedono come forza minima la fascia 8/10 punti onori.
- 4) L'uso del sistema base Corto-Lungo.

La mancata osservanza della norma comporta l'applicazione dell'art.75 e 40.

ALERT

1) Dichiarazioni

a) Devono essere allertate le seguenti categorie di dichiarazioni:

- 1) Le dichiarazioni convenzionali.**
- 2) Quelle dichiarazioni che hanno significati speciali o che sono basate o portano verso accordi particolari tra compagni. (Un giocatore non può effettuare una dichiarazione od una giocata basata su un accordo di coppia a meno che la coppia avversaria non sia ragionevolmente in grado di capire il suo significato o egli spieghi l'uso di tale dichiarazione o giocata in ossequio alle regole dell'organizzatore).**
- 3) Risposte a salto non forzanti in un nuovo colore su aperture o interventi e risposte non forzanti in un nuovo colore da parte di un giocatore non passato di mano sull'apertura di uno a colore.**

b) Non devono essere allertate le seguenti categorie di dichiarazioni in tutte le situazioni:

- 1) Le aperture a livello 1 giocando quinta nobile.**
 - 2) Le aperture di 1 fiori e di 1 quadri giocando quinta nobile e miglior minore (come miglior minore s'intende il minore più lungo ed, a parità di lunghezza, le fiori a prescindere dalla qualità del colore; perciò giocando quinta nobile e quadri quarte, l'apertura di 1 fiori dovrà essere allertata).**
 - 3) Qualsiasi dichiarazione a Senza Atout con mani che possiedono un minimo di 12 punti, come definita al paragrafo b) del punto 2.4 dell'Appendice 1.**
- b.1) Se i sipari non sono in uso, NON allertate le seguenti dichiarazioni:**
- 4) Tutti i CONTROLLO e SURCONTROLLO a qualsiasi livello e con qualsiasi significato.**
 - 5) Qualsiasi dichiarazione a livello quattro o più, fatta eccezione per le aperture convenzionali.**

2) Procedura

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

- 1) senza sipario, che il compagno del giocatore che ha effettuato la chiamata convenzionale lo esibisca davanti al suo avversario di destra;
- 2) col sipario, che, sia chi effettua la chiamata convenzionale che successivamente il suo compagno, lo appoggi sulla parte di carrello di pertinenza del proprio avversario di sipario.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 3

REGOLAMENTO SULL' UTILIZZO DEI SIPARI

I sipari devono essere utilizzati in ogni occasione sia possibile.

1) DESCRIZIONE DELLE OPERAZIONI:

- a) Nord ed Est siedono dalla stessa parte del sipario.
- b) Nord è responsabile di porre e rimuovere il board dal carrello.
- c) Ovest è il responsabile dell'apertura del sipario.
- d) La sequenza è la seguente:
 - 1) Nord pone il board sul carrello;
 - 2) La paratia è abbassata (e così deve rimanere per tutto il periodo licitativo) in maniera che il carrello possa appena passare sotto di essa;
 - 3) I giocatori estraggono le carte dal board.
- e) Le chiamate vengono effettuate mediante cartellini licitativi.
- f) Il giocatore pone la chiamata selezionata in maniera tale che sia visibile solo dal lato del gio-

- catore che ha effettuato la chiamata
- g) La prima chiamata di un giocatore deve toccare l'estremità sinistra del suo segmento di carrello e le successive chiamate dovranno essere parzialmente sovrapposte con cura ed in maniera omogenea verso destra
 - h) Dopo che due giocatori seduti dallo stesso lato del sipario avranno effettuato le loro chiamate, Nord o Sud (a seconda del caso) spingono il carrello verso il centro del sipario in maniera tale che sia visibile solo ai giocatori dell'altro lato (*i giocatori sono responsabili del fatto di poter prendere visione di tutte le chiamate poste sul carrello*)
 - i) Essi effettuano le loro chiamate nella stessa maniera ed il carrello viene spinto di nuovo dall'altro lato
 - j) Questa procedura continua sino a che la dichiarazione non è terminata
 - k) Dopo che i quattro giocatori hanno avuto la possibilità di rivedere la dichiarazione (equivalente al diritto di ottenere la ricapitolazione della dichiarazione), i giocatori ripongono i cartellini licitativi nei rispettivi contenitori
 - l) Dopo che un attacco legale è stato scoperto, il sipario viene aperto il minimo necessario per permettere a tutti i giocatori di vedere le carte del Morto e le carte giocate in ogni presa

2) ALERTS E SPIEGAZIONI

- a) Alerts
Un giocatore che effettua una chiamata da allertare deve avvisare il suo compagno di sipario, il partner dovrà allertare quando il carrello arriva dall'altro lato del sipario. L'Alert deve essere effettuato ponendo il cartellino Alert sopra l'ultima chiamata del compagno di sipario nel suo segmento di carrello; il giocatore che ha ricevuto l'alert deve confermare di averne preso nota ritornando il cartellino all'avversario.
- b) Spiegazioni delle chiamate:
 - 1) Durante il periodo licitativo: in ogni momento un giocatore può richiedere, per iscritto, al suo compagno di sipario una completa spiegazione della/delle chiamate avversarie; la risposta dovrà essere anch'essa data per iscritto.
 - 2) Durante il periodo di gioco: le domande nel corso del periodo di gioco dovranno essere effettuate per iscritto a sipario chiuso. Il sipario sarà riaperto dopo che la risposta sia stata data per iscritto.

3) MODIFICHE ALLE PENALITÀ QUANDO I SIPARI SONO IN FUNZIONE

Il Codice Internazionale del Bridge di Gara ha pieno effetto eccetto nelle situazioni qui sotto indicate:

- a) **Art. 9A2b1, Art. 42B3, Art. 431b:** Il Morto può attirare l'attenzione sulla carta di un difensore preventivamente esposta.
- b) **Art. 13:** I punteggi arbitrali artificiali e le penalità prescritte nel primo capitolo si applicano solo se la chiamata è stata trasmessa dall'altro lato del sipario.
- c) **Art. 20:** Sino a quando i cartellini licitativi sono stati rimossi dal carrello, un giocatore ottiene la ricapitolazione della dichiarazione ispezionandoli. Alla prima presa, quando un giocatore è ancora autorizzato ad ottenere una ricapitolazione della dichiarazione ma non può farlo mediante l'ispezione dei cartellini licitativi, il giocatore ottiene la ricapitolazione della dichiarazione per iscritto dal suo compagno di sipario.
- d) **Art. dal 26 al 32; Art. 34; Art. dal 36 al 39:** per le infrazioni coperte da questi articoli dovranno essere utilizzate le seguenti procedure:
- e) **Il carrello non è passato:** Prima che il carrello venga spinto dall'altro lato il compagno di sipario di colui che ha commesso l'infrazione deve attirare l'attenzione sulla stessa e chiamare l'arbitro. L'arbitro dovrà informare che essa non può essere comunque accettata e perciò permettere che sia rettificata senza penalità
- f) **Entrambe le linee colpevoli:** quando, non ostante tutto, la chiamata eseguita infrangendo il codice è stata spinta dall'altro lato del sipario ed entrambe le linee sono colpevoli (come quando qualsiasi giocatore commette un'infrazione licitativa e il giocatore preposto - Nord o Sud - spinge il carrello prima della rettifica), la responsabilità di attirare l'attenzione sull'infrazione e perciò di chiamare l'arbitro passa ad entrambi i giocatori dell'altro lato del sipario. L'arbitro riporterà il carrello dal lato dove l'infrazione è stata commessa invitando a correggere l'irregolarità senza penalità. Questa infrazione licitativa non può essere accettata.

- g) **Solo una linea colpevole** : quando una licita irregolare viene passata dall'altro lato del sipario ed una sola linea è colpevole (quando cioè il giocatore che ha commesso l'infrazione licitativa - Est o Ovest - spinge inoltre il carrello dall'altro lato del sipario), entrambi i giocatori dall'altro lato del sipario hanno la responsabilità di attirare l'attenzione sull'infrazione e perciò di chiamare l'arbitro. L'arbitro riporterà il carrello dal lato del giocatore che ha commesso l'irregolarità e si applicheranno le penalità previste dal Codice con l'eccezione che la dichiarazione irregolare non potrà essere accettata.
- h) **Irregolarità non notata**: quando la dichiarazione irregolare è passata dall'altra parte del sipario e nessun giocatore la nota, e o la dichiarazione finisce o il carrello viene spinto di nuovo dalla parte del sipario dove l'irregolarità era avvenuta, la dichiarazione rimane senza penalità o rettifiche. Naturalmente, nel caso di dichiarazione inammissibile, si applicherà l'art. 35.
- i) **Informazioni autorizzate e no n**: Le informazioni derivate da chiamate cancellate non sono autorizzate per ogni coppia colpevole ma sono autorizzate per ogni coppia innocente. Se l'arbitro determina che l'informazione non autorizzata derivata da una chiamata cancellata preclude una normale dichiarazione dovrà assegnare un punteggio artificiale.
- j) **Art. 33: Chiamate contemporanee**. La chiamata successiva è cancellata senza penalità
- k) **Art. 40: Alerts**. Ogni chiamata da allertare deve essere immediatamente allertata sia da chi la effettua sia dal suo compagno una volta che il carrello è passato dall'altro lato del sipario.
- l) **Art. 41A: Attacco iniziale fuori turno**. Il compagno di sipario di colui che ha attaccato fuori turno deve cercare di prevenire anche questa irregolarità.
- m) Un attacco iniziale fuori turno effettuato a carta coperta viene ritirato senza penalità
- n) Un attacco iniziale fuori turno a carta scoperta viene ritirato senza penalità se il sipario non è ancora stato aperto.
- o) Quando il sipario è stato aperto dopo un attacco iniziale fuori turno a carta scoperta, senza che la linea del dichiarante sia colpevole e
 - 1) l'altro giocatore non ha ancora attaccato a carta scoperta: l'attacco è considerato fuori turno e si applica l'art. 54.
 - 2) l'altro giocatore ha già attaccato a carta scoperta: la carta di colui che ha attaccato fuori turno diviene una carta penalizzata maggiore.
- p) Quando un giocatore della linea del dichiarante non ha prevenuto l'attacco irregolare avversario (ad ex. invitando l'avversario ad attaccare, confermando all'avversario che toccava alui attaccare, aprendo il sipario, etc.), l'attacco deve essere accettato, il morto esporrà le sue carte sul tavolo ed il dichiarante giocherà la seconda carta di questa prima presa. L'arbitro potrà assegnare un punteggio arbitrale se ritiene che colui che poteva prevenire l'attacco irregolare, avrebbe potuto sapere che avrebbe tratto vantaggio dall'accettazione dell'attacco irregolare. Contro l'attaccante irregolare si può applicare l'art. 72B1.
- q) **Art. 73D: Variazioni di tempo**. Durante il periodo licitativo, dopo che un avversario ha agito velocemente, è corretto aggiustare il tempo di permanenza del carrello sia ritardando la propria licita (ponendo il cartellino licitativo scoperto di fronte a sè ma non sul carrello), sia aspettando prima di passare il carrello. *(Non è ammissibile con l'uso dei sipari che venga effettuata una riserva sulla mano da parte del compagno di sipario di un giocatore che ha esitato prima di effettuare una qualsivoglia dichiarazione)*
- r) **Art. 76: Spettatori**. Gli spettatori non possono sedere in maniera tale che permetta loro di osservare entrambi i lati del sipario.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 4

1. POSIZIONI NEI TORNEI A SQUADRE

A ciascuna squadra viene assegnato il ruolo di squadra di casa o squadra ospite un numero approssimativamente uguale di volte, fermo restando quanto stabilito dalla F.I.G.B. specificamente in relazione alle squadre che annoverano coppie che adottano sistemi altamente convenzionali. L'assegnazione viene fatta al momento del sorteggio. La squadra di casa viene indicata per prima nelle tabelle e nel programma ufficiale e siede in N/S in sala aperta e in E/O in sala chiusa. La squadra di casa ha il diritto di sedersi, per la prima metà dell'incontro, dopo i suoi avversari (chiamati squadra ospite). Nella seconda metà dell'incontro, le coppie della squadra di casa si sederanno per prime, nella posizione che preferiranno, sia in sala aperta che in sala chiusa. Un cambio di coppie o di compagni può essere fatto solo dopo che metà incontro è stato giocato, secondo le disposizioni dell'Organizzazione. Un cambio di compagno forma una nuova coppia. Una nuova coppia, nel secondo tempo, pren-

de il posto della coppia che sostituisce. Quando la squadra di casa ha nominato i giocatori per il secondo tempo e questi si sono seduti, la squadra ospite farà sedere i suoi giocatori secondo lo schema tecnico che ha stabilito. Non si possono fare ulteriori cambiamenti a quelli descritti, a meno che l'Arbitro in carica non dia il permesso. Questo può essere dato solo in caso di malattia di un giocatore o per altri motivi altrettanto validi. Durante un incontro i giocatori non possono lasciare la sala nella quale stanno giocando, se non con il permesso dell'Arbitro, e, se giocano in sala chiusa, devono uscire accompagnati dall'Arbitro o da un suo assistente. Il gioco in sala aperta può iniziare solo quando i giocatori delle due squadre in sala chiusa hanno preso regolarmente posto al tavolo.

2.SOSTITUTI

a)Nei tornei individuali o a coppie(Mitchell/Howell)

Un concorrente può essere sostituito solo da un giocatore di uguale od inferiore categoria/serie.

Il numero di turni per i quali un giocatore può essere sostituito è limitato dalle seguenti condizioni:

1) in un torneo di una sola sessione, un concorrente sostituito per più del 50% delle smazzate è eliminato. Se il sostituto ha giocato il 50% o più delle smazzate, acquista tutti i diritti del concorrente originario;

2) in un torneo di due o più sessioni (ma senza eliminazioni) un giocatore è eliminato se ha un sostituto per più di una sessione completa;

3) in un torneo con una sessione eliminatoria, un giocatore non può essere ammesso alle finali se non ha giocato almeno 2/3 della sessione eliminatoria;

4) in un torneo con due, tre, quattro sessioni eliminatorie, un giocatore non può essere sostituito per più di una sessione completa.

Se ci sono più di quattro sessioni eliminatorie, un giocatore può essere sostituito per due sessioni complete al massimo. Un sostituto può qualificarsi per suo diritto se ha giocato più di una sessione completa in caso di due, tre, quattro turni eliminatori e due sessioni complete se ci sono più di quattro sessioni eliminatorie;

5) nessun giocatore può fare da sostituto se ha già giocato nella gara;

6) le sostituzioni che trasgrediscono le suddette condizioni, e tutte quelle non approvate dall'Arbitro, portano alla squalifica del giocatore originario, del sostituto e (in una gara a coppie) del compagno;

7) l'Arbitro può fare delle sostituzioni di emergenza se è necessario per il buon proseguimento del gioco. Se ciò comporta l'eliminazione di un concorrente, l'Arbitro deve avvisarlo nel momento in cui viene fatta la sostituzione.

b)Nei campionati a coppie:

Si applicano gli Artt. 20 e, a discrezione, 21 del R.C.

c)Nei campionati a squadre:

Si applicano gli Artt. 19 e, a discrezione, 21 del R.C.

d)Nei tornei a coppie e a squadre:

Si applicano gli Artt. 38 e, a discrezione, 39 del R.T.

3.ABBANDONO IN GARA A COPPIE

I componenti le formazioni che hanno abbandonato non possono rimanere nei locali ove si svolge la gara.

Si rinvia, altresì, per i campionati, agli Artt. 22 e 24 del R.C. e, per i tornei, agli Artt. 35, 38 e 39 del R.T.

4.ABBANDONO DA PARTE DI UNA COPPIA IN UNA GARA OVE SI UTILIZZINO FORMULE TIPO MITCHELL OD HOWELL

In caso di abbandono del torneo da parte di una coppia durante una sessione di gioco, i risultati conseguiti dalla stessa fino a quel momento resteranno validi e l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale per le smazzate successive.

Ove l'abbandono si verifichi tra una sessione e l'altra, i risultati ottenuti rimarranno acquisiti; l'Arbitro potrà provvedere a sostituire la coppia mancante e la nuova formazione concorrerà solo agli eventuali premi di sessione.

Il C.D. della F.I.G.B. potrà escludere dai tornei a coppie quei giocatori che siano incorsi per tre volte nella suddetta mancanza.

Si rinvia, altresì, per i campionati, agli Artt. 22 e 24 dell' R.C. e, per i tornei, agli Artt. 38 e 39 dell' R.T.

5.ABBANDONO IN GARA A SQUADRE

I componenti le formazioni che hanno abbandonato non possono rimanere nei locali ove si svolge la gara.

Si rinvia, per i campionati, agli Artt. 22 e 23 dell' R.C. e, per i tornei, agli Artt. 38 e 39 dell' R.T.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 5

ERRATA POSIZIONE AI TAVOLI NELLE GARE A SQUADRE

1.ROUND ROBIN: Quando l'incontro a squadre si disputa in un unico tempo di gara valgono le regole relative al torneo "Danese" applicando il relativo articolo del Regolamento Campionati.

Quando l'incontro a squadre si svolge in due o più tempi di gara, ed i giocatori di siedono in posizione errata rispetto a quanto dovuto: se l'errore è nel primo tempo sarà attribuita una penalità pari al 20% del punteggio di parità dell'incontro (3 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre. Il risultato finale dell'incontro sarà stabilito dal confronto delle mani giocate nel secondo tempo.

Se l'errore è nel secondo tempo di gara, la penalità sarà del 40% del punteggio di parità dell'incontro (6 V.P. scala 25 - 0) ad entrambe le squadre. L'incontro sarà definito dal confronto delle mani giocate nel primo tempo.

Se l'incontro è su più di due tempi di gara, la penalità del 40% viene assegnata quando l'errore è avvenuto nell'ultimo turno, mentre sarà assegnata quella del 20% nei turni intermedi.

Laddove ci si accorgesse dell'errore (o prima del cambio dei board o anche dopo) l'Arbitro dovrà rettificare la posizione (in senso orario) del/dei board nell'altra sala in modo da poter effettuare il confronto, se non su tutti, almeno su parte dei board di quel tempo. I board giocati in posizione errata saranno annullati senza ulteriore penalità.

2.K.O.: Se l'incontro si svolge con la formula di K.O. non esistono penalità poiché anche un solo i.m.p. qualifica la squadra, ma se l'incontro finisce in parità con un tempo o più di uno annullati per posizione errata dei giocatori, il numero delle smazzate da giocare per lo spareggio sarà conteggiato sul totale delle smazzate giocate in posizione corretta.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 8

1.TEMPO DISPONIBILE PER OGNI SMAZZATA

Nei tornei a coppie, prima dell'inizio di un turno di gara, l'Arbitro annuncia che il tempo di gioco è fissato in 8 smazzate all'ora, ove altrimenti non specificato.

Nei tornei a squadre, all'inizio di ogni incontro l'Arbitro comunica l'ora entro cui ogni (mezzo) incontro dovrà terminare, sulla cadenza di 8 smazzate all'ora, ove altrimenti non specificato.

I tempi di gioco sotto riportati comprendono anche l'eventuale smazzatura e le spiegazioni dei sistemi:

Per 10 board	il tempo di gioco fissato è di	1 ora e 30 minuti;
" 12 " " " "		1 " e 45 " ;
" 14 " " " "		2 ore;
" 16 " " " "		2 " e 15 minuti;
" 18 " " " "		2 " e 30 " ;
" 20 " " " "		2 " e 45 " ;
" 22 " " " "		3 " ;
" 24 " " " "		3 " e 15 minuti;

In caso di gara con i sipari i suddetti tempi di gioco saranno aumentati di 5 minuti.

2.SANZIONI PER GIOCO LENTO

Nei tornei a coppie quando l'Arbitro constata che una coppia gioca con lentezza eccessiva, applicherà alla stessa una penalità per ogni smazzata che ostacoli il regolare svolgimento del torneo stesso. Se l'Arbitro sarà costretto a non far giocare una smazzata, dovrà applicare un punteggio arbitrale artificiale secondo il disposto dell'Art. 12/C/1.

Nei tornei a squadre, allo scadere del termine fissato, l'Arbitro avvertirà i capitani che il termine è scaduto e che hanno inizio 5 minuti di tolleranza. Al termine di questi, per la prima infrazione, l'Arbitro comminerà un'ammonizione. Ove la stessa squadra incorra in nuovo ritardo, dopo la prima ammonizione, anche se si tratti di un incontro successivo, verrà comminata la penalità di 1 V.P.

Ogni 2 ammonizioni, comminate per qualunque motivo, si applicherà la penalità della perdita di 1 V.P. e, a parità di punti, apparirà per prima in classifica la squadra senza ammonizione residua.

Nel caso in cui non sia possibile determinare attraverso il rapporto dei Commissari di tavolo o il giudizio dell'Arbitro, quale delle due squadre contendenti sia colpevole del ritardo, le penalità di cui sopra vanno inflitte ad entrambe le squadre: in questi casi l'Arbitro Capo potrà comminare penalità più severe, ivi compreso l'annullamento dei board non ancora giocati.

3. RITARDO NELLA PRESENTAZIONE ALLA GARA, NEL TEMPO UFFICIALE DI GIOCO E NELLA CONSEGNA DEI RISULTATI

Se una squadra non è pronta a giocare entro 5 minuti dall'ora d'inizio del turno di gioco, incorre nell'ammonizione. Per ritardi superiori verranno applicate le seguenti penalizzazioni:

- da 5,01 a 10 minuti = 1 V.P. (o numero di M.P. minimi necessari)
- da 10,01 a 15 minuti = 2 V.P. per ottenere i suddetti V.P. secondo
- da 15,01 a 20 minuti = 3 V.P. la scala 25-0 adottata per quella
- da 20,01 a 25 minuti = 4 V.P. determinata gara)
- da 25,01 a 30 minuti = 5 V.P.

Ove il ritardo superi i 30 minuti, l'incontro verrà dato vinto alla squadra presente e si applicherà quanto previsto dall'art. 21 del Regolamento Campionati (Forfeit).

Nei casi d'incontro con formula a K.O., le penalità saranno attribuite in M.P. secondo la tabella precedente.

Se entrambe le squadre di uno stesso incontro dovessero ritardare, le penalità da comminare saranno calcolate separatamente per ogni squadra.

Nei casi d'incontro con Sistema "Danese" si applicherà il relativo articolo del Regolamento Campionati.

4. CUMULO DELLE PENALITÀ

Le penalità previste nelle norme F.I.G.B. sono cumulabili. Ciò significa che una squadra che abbia subito un'ammonizione per ritardo nella presentazione alla gara, potrà, ad esempio, dopo una penalità per gioco lento, venire privata di 1 V.P.

I V.P. non verranno sottratti da quelli conseguiti in un singolo incontro, ma da quelli ottenuti in classifica generale e, a parità di punti, apparirà per prima in classifica la squadra senza ammonizione residua.

5. REGISTRAZIONE DEL DIAGRAMMA

Quando è richiesta la trascrizione delle carte tale compito spetta al giocatore in posizione Sud, il quale è tenuto a scrivere tutte le quattro mani e la coppia E/O a controllare. In caso di errata o incompleta trascrizione l'Arbitro deve penalizzare entrambe le coppie del 10% del Top.

Nei tornei a mani predisposte se l'errore deriva dall'errata ripartizione delle carte in sede di duplicazione iniziale, entrambe le coppie preposte alla duplicazione saranno penalizzate del 20% del Top.

Qualora sia stata omessa sullo score la registrazione di un risultato, lo stesso verrà ripristinato attribuendo ad entrambe le coppie il 40% del Top.

Inoltre l'entità della penalità per la mancata o incompleta registrazione della carta d'attacco è lasciata alla discrezionalità dell'arbitro.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 11

1. ASSISTENZA ALLA SQUADRA

Un componente di una squadra, durante i suoi turni di riposo, non può assistere i suoi compagni durante il gioco, ivi compreso, limitatamente alla sala chiusa, il C.N.G.

2. CAPITANO NON GIOCATORE

Il nominativo del C.N.G. deve essere notificato all'atto della registrazione iniziale della squadra. Si applica l'Art. 28 del R.C.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 12

MANI MEDIE

Nel caso di assegnazione di una o più "mani medie", alle coppie interessate verranno attribuiti

i punteggi medi (massimo più minimo, diviso due). Alle coppie che hanno ottenuto punteggi sopra la media si detrarranno dal "top" tanti punti (nel caso in cui il "top" sia uguale al numero dei risultati moltiplicato per due meno due) quante sono state le mani medie assegnate, mentre alle coppie che hanno ottenuto punteggi sotto la media si aggiungeranno tanti punti quante sono state le mani medie assegnate.

In altre parole, in dette smazzate il punto massimo o "top" scende di tanti punti quante sono state le mani medie assegnate, ed il punto minimo sale di altrettanti.

Nel caso in cui l'assegnazione della mano media avvenga per fatti indipendenti da qualsiasi trasgressione delle coppie interessate (errato imbussolamento di carte ai tavoli precedenti, astuccio sbagliato ecc.) al termine del torneo l'Arbitro adeguerà il punteggio medio assegnato alle due coppie alla media conseguita da ciascuna coppia nell'insieme delle smazzate valide giocate dalla coppia stessa nel turno di cui fa parte la smazzata. (Art.88 e, se non basta, Art.12/C).

Nei casi in cui la coppia incolpevole al tavolo sia una sola (e quindi nel caso di tavoli incompleti) il punteggio della coppia interessata verrà adeguato in base alla media conseguita dalla medesima nell'insieme delle smazzate valide giocate dalla coppia nel turno di cui fa parte la smazzata, tenendo comunque presente l'art. 88.

Nel caso dei tornei a sistema ponderale o a metodo I.M.P. le mani medie, non potendo fare riferimento a questa norma, sono calcolate secondo quanto previsto dal regolamento per quella specifica gara dall'Organizzazione Responsabile.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 16 **INFORMAZIONI NON AUTORIZZATE**

Nei casi contemplati dal paragrafo A punto 1, se il giocatore non annuncia immediatamente agli avversari che intende riservarsi la possibilità di chiamare più tardi l'Arbitro, perde tale diritto. Nei casi contemplati nel paragrafo A punto 2, il giocatore che non ottempera il disposto enunciato, perde il diritto all'intervento arbitrale.

In caso di gare con sipario e lo stesso è operante, si applicano le norme specifiche della sezione Sipari in appendice alle presenti Norme Integrative.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 18 **LE DICHIARAZIONI**

Se un giocatore effettua una dichiarazione a salto pertanto comunque più alta di quanto necessario a superare la licitazione precedente, deve esibire il cartellino licitativo "STOP" prima di rendere tale dichiarazione. Il mancato rispetto della norma oltre che poter essere considerato violazione all'art.16 e quindi applicarne i disposti, comporterà comunque una penalità, che l'Arbitro dovrà assegnare, pari al 10%.

Il suo avversario di sinistra non può dichiarare se non dopo una pausa di dieci secondi. Il mancato rispetto della norma può essere considerata violazione dell'art.16 e quindi applicarne i disposti.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 20 **1.RICHIESTE DI SPIEGAZIONI**

Giocando senza sipario, la spiegazione può essere fornita solo dal compagno del giocatore che ha fatto la dichiarazione o la giocata convenzionale.

2.INTERVENTO DELL'ARBITRO

Se al giocatore che ha effettuato la richiesta a norma dell'Art. 20, permangono dei dubbi circa il significato della chiamata o della giocata, egli deve appellarsi all'Arbitro, il quale potrà invitare l'interessato a fornire maggiori delucidazioni, allontanando dal tavolo, se lo ritiene opportuno, il compagno dell'interessato per il tempo necessario.(Art.40/D)

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 40

(per quanto attiene alla regolamentazione dei SISTEMI PERMESSI vedi l'Appendice **1** pubblicata a seguire delle Norme Integrative)

(per quanto attiene alla regolamentazione delle DICHIARAZIONI PSICHICHE vedi l'Appendice **2** pubblicata a seguire delle Norme Integrative)

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 43/B 1

PENALITA' DEL MORTO

Le penalità previste dall'art. 90 per le violazioni commesse dal morto sono:

- 1) nei tornei a coppie del 20% del Top;
- 2) nei tornei a squadre di 2 i.m.p.;

Nei tornei a coppie, il morto perde i propri diritti e sarà soggetto alle suddette penalità se prende visione del modulo dei punteggi prima del termine della giocata.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 74

REFERTI ARBITRALI

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

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 78

1. PUNTI DI VITTORIA

Nei tornei fra più squadre disputati su incontri di 8 smazzate od oltre, si consiglia di applicare le tabelle approvate dalla W.B.F. che prevedono punteggi sino a 25-0

Nei tornei fra più squadre giocati su incontri di oltre 16 smazzate, ove si adottano i Punti di Vittoria semplici, si assegnano a ciascuna squadra per ogni incontro vinto 2 V.P. (Punti di Vittoria semplici) e 1 V.P. per ogni incontro pareggiato.

In ogni caso, a parità di punti, apparirà per prima in classifica la squadra senza ammonizione residua.

2. MARGINI DI VITTORIA

a) Nei tornei nei quali la classifica venga compilata

in base ai V.P. semplici (2-0 e 1-1) la vittoria si realizza conseguendo un vantaggio in I.M.P. superiore a 1/5 del numero delle smazzate sempre che il numero delle smazzate non superi 64. In quest'ultimo caso, qualunque sia il numero delle smazzate, la vittoria si consegue con 13 I.M.P. di differenza attiva.

b) Negli incontri a punti di partita (Total Points),

la vittoria si realizza quando l'incontro, se disputato su 32 smazzate, ha dato luogo ad una differenza superiore a 500 punti e, se disputato su 64 smazzate, ha dato luogo ad una differenza superiore a 1.000 punti. In detti incontri si segnano gli onori che, in caso di omissione, possono venire iscritti dall'Arbitro sui moduli, anche dopo la loro firma da parte dei giocatori.

c) Negli incontri a K.O. anche un solo I.M.P. determina la vittoria di una squadra.

In caso di parità verrà giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 boards = 2 boards).

In caso di ulteriore parità si procederà al gioco di 1 solo board, prima in sala chiusa e poi in sala aperta, e si proseguirà sino all'ottenimento dello spareggio.

3. PUNTEGGIO PER LA SQUADRA CHE RIPOSA

Nel caso in cui una squadra sia in riposo e la scala dei V.P. utilizzata sia quella sul:

- a) 10-0, le verrà assegnato il punteggio di 7 V.P. e + 7 I.M.P.
- b) 12-0, le verrà assegnato il punteggio di 9 V.P. e + 12 I.M.P.
- c) 14-0, le verrà assegnato il punteggio di 10 V.P. e + 12 I.M.P.
- d) 25-0, le verrà assegnato il punteggio di 18 V.P. con il minimo di I.M.P. necessari ad ottenerli.

4. SPAREGGI NELLE GARE A COPPIE

In linea di massima, in caso di parità fra due o più coppie al termine di un torneo, si provvederà alla divisione dei premi.

Ove però lo spareggio fosse necessario per il tipo di gara o per la natura indivisibile dei premi, varranno i seguenti criteri:

a) se la gara si è svolta con formula Mitchell od Howell,

1) in tornei a più sessioni con classifica per somma di punti o a percentuale, si terrà conto del posto di classifica occupato nei vari tempi da ciascuna coppia;

2)in tornei a più tempi e con classifica compilata in base al posto di graduatoria si confronteranno i punti ottenuti dalla coppie ex-aequo;

3)in tornei a tempo unico si prenderanno in considerazione tutti gli astucci giocati da una o più coppie in parità. Sull'astuccio giocato da due o più coppie verranno assegnati 2 punti per ogni risultato superiore in M.P. a quello di altre coppie in parità (così per un astuccio giocato da tre coppie in parità, si assegneranno 4 - 2 - 0 punti alle tre coppie). Sull'astuccio giocato da una sola delle coppie in parità si assegneranno 2 M.P. per un risultato sopra la media, 1 punto per la media e 0 punti per un risultato sotto la media. La coppia o il concorrente che attraverso tale conteggio avranno ottenuto il massimo punteggio, risulteranno vincenti.

In caso di ulteriore parità si seguirà il criterio preferenziale del maggior numero di massimi e quindi del minor numero di minimi e infine dei semi-minimi e dei semi-massimi.

b)se la gara si è svolta con formula Barometer, si applicherà quanto previsto nel seguente paragrafo 2 (Spareggi nelle gare a Squadre) al punto a).

5.SPAREGGI NELLE GARE A SQUADRE

In caso di parità in V.P. tra due squadre vale:

a) Negli incontri all'Italiana (Round Robin),

1) l'incontro diretto in i.m.p., **nel caso in cui tutti gli incontri del girone abbiano ottenuto un risultato;** in caso contrario o se la parità permane

2) il quoziente di i.m.p. in tutti i match giocati dalle squadre (totale degli i.m.p. positivi diviso gli i.m.p. negativi)(vedi norma relativa del R.C.); se la parità permane

3) total points ottenuti dalle squadre negli incontri giocati tra loro; se la parità permane

4) quoziente di total points di tutti gli incontri giocati dalle squadre; se la parità permane

5) viene giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 board = 2 board), sino all'ottenimento dello spareggio.

In caso di parità in V.P. tra tre o più squadre, lo spareggio sarà effettuato:

1) calcolando una classifica avulsa in V.P. tra le squadre interessate eliminando via via le squadre perdenti lo spareggio; se la parità permane

2) secondo i metodi sopra elencati, considerando solo i relativi incontri eliminando via via le squadre perdenti lo spareggio.

b) Negli incontri a K.O. verrà giocato un board per ogni 8 validamente giocati, contando per difetto fino al multiplo successivo (es. 22 board = 2 board), sino all'ottenimento dello spareggio.

c) Negli incontri a sistema Danese, se i V.P. e la differenza degli i.m.p. fossero pari, si provvederà ad eseguire il quoziente fra gli i.m.p. positivi e gli i.m.p. negativi.(vedi norma relativa del R.C.)

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 79

RETTIFICHE ALLE REGISTRAZIONI

Nei tornei a coppie i risultati possono essere corretti, su segnalazione dei giocatori, entro il termine definito dall'Arbitro per giocare il board o i board dell'ultimo turno. Eventuali richieste di correzioni successive saranno accettate entro il termine di 15 minuti dalla esposizione delle fiches solo nel caso si tratti di risultati inammissibili.

Negli incontri a squadre, nel caso in cui una sessione di gioco sia composta da più turni, qualora i tempi intercorrenti fra un turno e l'altro non permettano la mera applicazione dell'art. 79C, i risultati si intenderanno definitivi nel momento in cui avrà inizio il turno successivo.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 80

ARBITRO DEL TORNEO

Secondo quanto previsto dall'art. 28 del R.T., tutti i tornei sono arbitrati da arbitri iscritti all'Albo Federale. La designazione degli arbitri per i tornei di società e locali è effettuata nel rigido rispetto delle normative federali dettate per la designazione degli arbitri. La designazione degli arbitri per tutti i Campionati ed i tornei è di competenza del settore Arbitrale della F.I.G.B.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 81

PROCEDURE TECNICHE

L'Arbitro ha facoltà di decidere la scelta delle procedure tecniche più adatte ad assicurare il buon esito della gara, in conformità con il Codice, il Regolamento Campionati, il Regolamento Tornei

ed il regolamento particolare della gara da disputarsi.

Non sono ammesse deroghe al Codice o al Regolamento Campionati e Tornei. Qualora gravi ragioni impedissero il regolare svolgimento della gara entro i limiti del suo speciale regolamento, l'Arbitro ha facoltà di introdurre nel regolamento stesso le modifiche strettamente indispensabili.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 87

1. CARTE SPOSTATE DI 90 GRADI NEGLI ASTUCCI

Se si accerta, dopo che uno o più giocatori hanno visto le carte, che queste erano sistemate erroneamente nell'astuccio con una rotazione di 90 gradi, in modo che le carte destinate ad una coppia siano toccate alla coppia avversaria, le coppie del tavolo precedente verranno penalizzate.

La penalità si applica anche nel caso che le carte siano male imbussolate parzialmente (Nord in Est, o Sud in Ovest).

Nei tornei a squadre si applicherà quanto previsto al punto 13 del Regolamento dei Campionati F.I.G.B. a squadre.

Nei tornei a coppie l'Arbitro apporterà le correzioni opportune alla disposizione delle carte e assegnerà la mano media alle coppie del tavolo in cui l'errore è stato rilevato. Quest'ultimo comma non si applica quando ricorra il caso previsto al punto 7 della presente norma integrativa (punteggi per astucci con carte scambiate).

2. CARTE SPOSTATE DI 180 GRADI NEGLI ASTUCCI

Se si accerta, dopo che uno o più giocatori hanno visto le carte, che queste erano state sistemate erroneamente nell'astuccio con una rotazione di 180 gradi, in modo che le carte destinate a Nord siano toccate a Sud e quelle destinate a Est siano toccate a Ovest,:

1) nei tornei a coppie l'Arbitro assegnerà il 60% del Top ad entrambe le coppie e penalizzerà le coppie del tavolo precedente del 10% del Top;

2) nei tornei a squadre la mano sarà annullata e le squadre verranno penalizzate di 3 i.m.p. ciascuna.

3. CARTE DI UNA SOLA COPPIA INVERTITE NEGLI ASTUCCI

Se si accerta, dopo che uno o più giocatori hanno visto le carte, che le mani di una delle coppie erano erroneamente scambiate nell'astuccio, mentre quelle dell'altra coppia occupavano la posizione corretta:

a) nei tornei a coppie si applicherà il punto 7/a/1-2 della presente norma integrativa;

b) nei tornei a squadre si applicherà il punto 7/b della presente norma integrativa.

4. ASTUCCIO SPOSTATO DI 90 GRADI

Qualora un astuccio venga collocato sul tavolo con orientamento ruotato di 90 gradi e uno o più giocatori prendano visione della mano che a loro non spettava, l'Arbitro disporrà:

a) nei tornei a coppie, che la smazzata venga giocata senza rettifica dell'errato orientamento ed il suo risultato sarà ritenuto valido; inoltre infliggerà un'ammonizione ad entrambe le coppie.

b) nei tornei a squadre, l'annullamento della smazzata senza ripetizione ed infliggerà una penalità di 3 i.m.p. ad entrambe le squadre.

5. ASTUCCIO SPOSTATO DI 180 GRADI

Qualora un astuccio venga collocato sul tavolo con orientamento ruotato di 180 gradi e uno o più giocatori prendano visione della mano che spettava al proprio compagno, una ammonizione verrà inflitta ad entrambe le linee. La smazzata verrà poi giocata senza rettifica dell'errato orientamento e il suo risultato sarà ritenuto valido.

6. ERRATA ESTRAZIONE DELLE CARTE

Qualora un astuccio venga collocato sul tavolo con orientamento corretto, ma, ciò nonostante, un giocatore estragga e guardi le carte destinate ad un altro giocatore, il partito cui appartiene il responsabile della trasgressione verrà penalizzato; in tale ipotesi l'Arbitro disporrà:

a) nei tornei a coppie, che la smazzata venga giocata senza rettifica dell'errato orientamento ed il suo risultato sarà ritenuto valido; inoltre infliggerà una penalità del 10% al trasgressore.

b) nei tornei a squadre, l'annullamento della smazzata senza ripetizione ed una penalità di 3 I.M.P. alla squadra a cui appartiene il giocatore responsabile. La penalità inciderà esclusivamente

sul risultato della squadra penalizzata.

7.PUNTEGGI PER ASTUCCI CON CARTE SCAMBIATE

Se al termine della giocata si accerta che, pur risultando ogni singola mano composta di 13 carte, una o più carte si trovano sin dall'inizio scambiate fra una mano e l'altra rispetto alla distribuzione originaria, l'Arbitro disporrà nel modo seguente:

a) nei tornei a coppie attribuirà il 60% del Top alle coppie del tavolo in cui si è rilevato l'errore e, ove ciò sia avvenuto per un numero di turni di gioco inferiori al quinto dei turni totali della seduta, assegnerà tanti punteggi arbitrari artificiali quanti sono stati i tavoli dove gli astucci sono stati giocati con le carte mal disposte, e:

1) se lo scambio è avvenuto fra le carte di Nord e di Sud, il punteggio da attribuire, riferito al Top, sarà del 40% alla coppia N/S e del 50% alla coppia E/O;

2) se lo scambio è avvenuto fra le carte di Est e di Ovest, il punteggio da attribuire, riferito al Top, sarà del 50% alla coppia N/S e del 40% alla coppia E/O;

3) se lo scambio è avvenuto fra le carte di un giocatore di una coppia e quelle di un giocatore dell'altra, il punteggio da attribuire, riferito al Top, sarà del 40% alla coppia N/S e del 40% alla coppia E/O.

Dopo aver effettuato il suddetto accertamento ed assegnati i punteggi arbitrari artificiali alle coppie coinvolte, l'Arbitro penalizzerà del 10% del top le coppie del tavolo precedente, non intervenendo, evidentemente, sul risultato ottenuto a quel tavolo.

Nei tornei a mani predisposte se l'errore deriva dall'errata ripartizione delle carte in sede di duplicazione iniziale, entrambe le coppie preposte alla duplicazione saranno penalizzate del 20% del Top.

Qualora i turni di gioco, disputati con la distribuzione irregolare, siano uguali o superiori al quinto dei turni totali della seduta, l'Arbitro provvederà a dividere i concorrenti in due gruppi che abbiano giocato con le carte ugualmente disposte. La classifica per i due gruppi verrà effettuata come se la smazzata fosse stata giocata dal numero dei tavoli di ognuno dei due gruppi, aggiungendo però al punteggio 1 punto per ogni coppia dell'altro gruppo (sempre nell'ipotesi in cui il Top corrisponda al numero dei cambi moltiplicato per 2 meno 2 punti) (Art.87/B).

b) nei tornei a squadre annullerà la smazzata ed infliggerà, ai giocatori responsabili dello scambio, una penalità di 3 i.m.p..

8.CONTROLLO DELLE CARTE PER MEZZO DEL CARTELLINO INDIVIDUALE

Qualora la gara venga disputata con l'impiego dei cartellini individuali di smazzata (curtain cards), ogni giocatore dovrà accertare la corrispondenza delle proprie carte con la registrazione del cartellino. Il giocatore che rileverà eventuali discordanze, dovrà far ricorso all'Arbitro prima di iniziare la licitazione. L'Arbitro procederà come segue;

a) nel caso che la discordanza dipenda da un mero errore di trascrizione, apporterà la correzione necessaria e farà proseguire il gioco senza penalità;

b) nel caso previsto dal punto 7 della presente norma integrativa (Singole carte scambiate), infliggerà la relativa penalità, ricollocherà le carte spostate nella mano dovuta e farà giocare ugualmente la smazzata, sempre che l'irregolarità non abbia fornito informazioni rilevanti ai fini della dichiarazione e della giocata.

1) In quest'ultimo caso e se uno dei giocatori in possesso di una o più carte sbagliate aveva già licitato prima che l'errore venisse rilevato e corretto, dovrà:

a) nei tornei a coppie, sospendere il gioco e assegnare la mano media;

b) nei tornei a squadre, annullare la smazzata ed attribuire un punteggio arbitrale secondo il disposto degli artt. 6D e 86C.(*)

2) in caso contrario dovrà:

a) nei tornei a coppie, penalizzare entrambe le coppie responsabili e applicare il punto 7a della presente norma integrativa (singole carte scambiate);

b) nei tornei a squadre, annullare la smazzata senza farla ripetere.

(*) Sostituire una smazzata, che ha evidentemente un suo punteggio, (il precedente "rismazzare") non è più un obbligo regolamentare bensì un punteggio arbitrale.

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 88

PUNTI DI INDENNITA' NELLE GARE A SQUADRE

Nelle gare a squadre, quando ad una coppia innocente viene attribuito un punteggio arbitrale artificiale senza alcuna colpa, alla squadra di tale coppia saranno attribuiti 3 I.M.P. (es. 60% a coppie = 3 I.M.P. a squadre).

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 90

USCITA NON AUTORIZZATA DALLA SALA CHIUSA

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

Norma integrativa F.I.G.B. all'art. 92 e 93

1. DIRITTO AL RECLAMO

In tutte le competizioni federali (Campionati, Simultanei, Tornei, ecc.) nelle quali è prevista la direzione della competizione con un solo arbitro, le decisioni assunte da quest'ultimo sono immediatamente esecutive. E' ammesso unicamente ricorso al Collegio Nazionale Gare, siffatta facoltà non sussiste in caso di decisioni assunte dal Conduttore di tornei locali, la cui decisione è inappellabile.

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

2. TEMPO DEL RECLAMO

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

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

3. PROCEDURA PER IL RECLAMO

Il reclamo deve essere presentato all'Arbitro responsabile da un componente della coppia p dal capitano della squadra o da un componente della stessa da questi delegato. L'Arbitro Responsabile ascolterà l'Arbitro Coadiutore e le parti e deciderà esercitando tutti i poteri assegnatigli dal Codice e da tutte le altre norme in vigore, ma non potrà modificare le decisioni dell'Arbitro Coadiutore in materia disciplinare. La decisione dell'Arbitro responsabile è immediatamente esecutiva.

In tutte le competizioni nelle quali è prevista una struttura arbitrale collegiale, il reclamo all'Arbitro responsabile deve essere presentato a mezzo dell'Arbitro Coadiutore che ha preso la decisione al tavolo, da un componente della coppia, dal capitano della squadra o da un componente della stessa da questi delegato.

4. PROCEDURA PER IL RICORDO AL C.N.G.

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

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

5. ERRORE TECNICO

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

6. ACCETTAZIONE DELLA DECISIONE

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

Appendice 1 : Regolamentazione dei Sistemi Permessi

1. OBIETTIVI

Gli obiettivi sono di assicurare che i campionati e le gare della F.I.G.B. possano essere svolti in modo idoneo ed adeguatamente gestiti, con pari e corretta opportunità per tutti i partecipanti, prendendo, allo stesso tempo, nella dovuta considerazione il progresso e le innovazioni.

2. DEFINIZIONI

2.1 Generale

Mano media: una mano contenente 10 punti onori (Milton Work) (i valori distribuzionali non contano)

Debole: forza in punti onori inferiore a quella di una mano media

Forte: forza in punti onori superiore di un Re o più rispetto a quella di una mano media

Naturale: una dichiarazione o giocata non convenzionale (come da definizione nelle Leggi)

Convenzionale: una dichiarazione che contenga informazioni supplementari riguardo alla lunghezza del colore o alla forza della mano. (N.B. Artificiale = Convenzionale)

Lunga/Lunghezza: tre o più carte

Corta: due carte o meno

Incontro Lungo: un incontro di 17 o più smazzate

Incontro Corto: un incontro di meno di 17 smazzate

2.2 Sistemi HUM (altamente inusuali)

Per le intenzioni di questo regolamento, un metodo altamente inusuale (HUM) significa qualsiasi sistema che contenga uno o più dei seguenti accordi di coppia:

a) Passo in posizione di apertura che mostri almeno i valori generalmente accettati per un'apertura a livello uno, anche ove siano possibili alternative deboli.

b) Un'apertura a livello uno che possa essere, per accordo di coppia, più debole del Passo.

c) Un'apertura a livello uno che possa essere fatta, per accordo di coppia, con valori di un Re o più al di sotto dei valori di forza media.

d) Un'apertura a livello uno che possa mostrare, per accordo di coppia, lunghezza o corta in un seme specifico.

e) Un'apertura a livello uno che possa mostrare, per accordo di coppia, o lunghezza in un seme specifico o lunghezza in un altro.

ECCEZIONE: uno in un minore nei sistemi a base Fiori o Quadri Forte

2.3 Classificazione dei Sistemi

Per facilitare il riconoscimento ed il trattamento, i sistemi saranno identificati da uno o più dei seguenti metodi:

a) un adesivo colorato della F.I.G.B.;

b) il rispettivo nome del colore (scritto a macchina o a mano);

c) un segno di spunta sulla convention card vicino al colore relativo – secondo le seguenti de-

scrizioni:

Verde: sistema Naturale Lungo-Corto o Quinta Nobile.

Blu: Fiori Forte/Quadri Forte, ove 1 Fiori/1 Quadri sia sempre forte

Rosso: Artificiale.

Questa categoria comprende tutti i sistemi artificiali che non ricadano sotto la definizione di metodi altamente inusuali (HUM) [vedi la definizione in calce] o in quella di Fiori Forte/Quadri Forte (vedi "Blu").

Ad esempio un sistema ove 1 Fiori mostri tre opzioni – naturale con le Fiori, una mano bilanciata di forza specifica o un'apertura di 1 Fiori Forte; o un sistema nel quale i metodi base (ad esclusione dell'intervallo di punteggio di 1SA) siano variabili a seconda della posizione, della zona o quant'altro; o un sistema che utilizzi dichiarazioni Deboli o Multi (con o senza opzioni deboli) in sequenze potenzialmente competitive.

Giallo: Metodi Altamente Inusuali ('HUM') come definiti precedentemente.

2.4 Convenzioni e Treatments Brown Sticker (adesivo marrone)

Le seguenti convenzioni o treatments sono classificati come 'Brown Sticker':

a) Qualsiasi apertura da 2 Fiori a 3 Picche che:

1) potrebbe essere debole (per accordo può essere fatta con valori al di sotto della forza media) e

2) non prometta almeno quattro carte in un seme noto.

ECCEZIONE: La dichiarazione mostri almeno quattro carte in un seme noto se Debole. Se la dichiarazione non mostra un colore noto di quattro carte, deve mostrare una mano con un Re o più oltre i valori di forza media. (Spiegazione: Ove tutti i significati Deboli mostrino almeno un colore noto di quattro carte ed i significati Forti mostrino una mano con un Re o più oltre i valori di forza media, non è da considerarsi una convenzione 'Brown Sticker')

ECCEZIONE: Un'apertura a livello due in un minore che mostri una sottoapertura di due in un nobile, con o senza un'opzione di mano forte (Multicolored) come definito nel Libro delle Convenzioni della WBF.

b) Un'apertura di 1 S.A. effettuata con una settima o con più di nove carte in due semi e/o che presenti vuoti nella mano. Purchè non rientrino nelle esclusioni di cui sopra, sono, perciò, permesse le aperture con mani con le quali si pensi di giocare a S.A.

c) Un intervento diretto su apertura naturale di uno a colore che non prometta almeno quattro carte in un colore noto.

ECCEZIONE: Un intervento naturale a Senza Atout.

ECCEZIONE: Qualsiasi surlicita che mostri una mano forte.

ECCEZIONE: Una surlicita a salto in un colore avversario noto che chiedo al partner di dichiarare 3SA con il fermo in tale colore.

d) Qualsiasi dichiarazione di bicolore Debole a livello due e tre che, per accordo, possa essere effettuata con tre carte o meno in uno dei colori.

e) Dichiarazioni psichiche protette o richieste dal sistema.

f) Utilizzazione di 3 o più sistemi correlati o meno alle posizioni e o vulnerabilità.

g) Nessuna delle precedenti restrizioni è applicabile alle difese convenzionali contro aperture forti o artificiali o alle difese contro convenzioni 'Brown Stickers'

In aggiunta alla classificazione dei sistemi come da punto 2.3, ogni coppia che utilizzi convenzioni 'Brown Stickers' deve indicarle insieme alla classificazione del proprio sistema.

2.5 Segnalazioni Criptate

In aggiunta alle restrizioni sui metodi dichiarativi e sulle convenzioni sopra citate, i giocatori non possono utilizzare metodi di segnalazione nei quali il messaggio o i messaggi contenuti nelle segnalazioni siano nascosti al dichiarante a causa di una specifica chiave disponibile solo ai difensori (ovvero, le segnalazioni criptate non sono ammesse).

2.6 Aperture Casuali

E' vietato aprire mani a livello di uno che possono contenere meno di otto punti onori e delle quali non vengono fornite ulteriori definizioni.

3. SISTEMI PERMESSI AI CAMPIONATI E GARE DELLA F.I.G.B.

In relazione all'aspetto dei sistemi permessi ai Campionati e gare della F.I.G.B., gli eventi saranno divisi in tre categorie:

Categoria 1: Campionato Italiano a squadre Divisione Nazionale 1° Serie e Fase Finale della Coppa Italia, Uomini e Donne.

E' proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

Per tali eventi tutti i sistemi sono permessi, compresi quelli che utilizzano 2 o più Convenzioni "Brown Sticker" con adeguate delucidazioni, ma le squadre che le utilizzano dovranno consegnare la propria carta delle convenzioni anticipatamente. In questo caso, la coppia che utilizzi convenzioni non abituali, oltre ad essere seduta al tavolo 5 minuti prima dell'inizio del tempo ufficiale di gioco, dovrà fornire per iscritto una valida difesa ad ogni convenzione non abituale. Gli avversari, a loro scelta, potranno preparare una difesa scritta contro dette convenzioni. In entrambi i casi, detta difesa sarà considerata essere parte della convention card, ma, contrariamente alla norma, potrà essere consultata dagli avversari al tavolo.

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

E' proibito l'utilizzo di sistemi HUM.

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

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

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

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

Categoria 4: i Tornei Societari.

Possono essere dettate diverse regolamentazioni dalla Società Sportiva organizzatrice.

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

4. DOCUMENTAZIONE DEI SISTEMI

Per tutte le competizioni a squadre di Categoria 1, ove sono permesse Convenzioni non abituali "Brown Sticker", tutte le coppie che le utilizzano è richiesta la compilazione della carta delle convenzioni e dei fogli supplementari e la consegna prima dell'inizio del Campionato in accordo con le Condizioni di Gara.

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

5. CARTA DELLE CONVENZIONI E FOGLI SUPPLEMENTARI

Il principio delle adeguate delucidazioni esige che tutti i partecipanti illustrino completamente tutte le convenzioni ed i treatments che richiedano l'approntamento di una difesa. All'uopo, in aggiunta alla carta delle convenzioni, le coppie dovranno utilizzare i Fogli Supplementari. L'utilizzo dei Fogli Supplementari non è strettamente limitato a tutte le competizioni, ammesso che tutti i punti siano adeguatamente numerati e corrispondano ai rispettivi paragrafi sulla Carta delle Convenzioni stessa. I fogli dovranno essere facilmente leggibili ed i punti numerati dovranno essere separati da evidenti righe spesse. Nonostante sia incoraggiata la brevità, specialmente per competizioni di Categoria 2 e 3, l'accuratezza delle spiegazioni non potrà per questo esserne pregiudicata.

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

La sezione frontale destra della carta delle convenzioni dovrà contenere:

1) Tutte le aperture artificiali (fatta eccezione per le aperture forti di 1 o 2 Fiori)

2) Le risposte deboli e convenzionali alle aperture naturali

3) Tutte le dichiarazioni convenzionali di intervento su aperture naturali di uno a colore (assicurandosi che tutti gli interventi in bicolore siano spiegati dettagliatamente; il modo migliore di fare ciò consiste nello scrivere: "Bicolori" ed includere i numeri di riferimento ai relativi punti dei fogli supplementari, i quali forniranno i particolari).

Qualora una coppia utilizzi una qualsiasi dichiarazione che avrebbe dovuto essere qui elencata, ma che è stata omessa, e gli avversari non raggiungano il proprio miglior contratto, esisterà una consistente ipotesi che gli avversari siano stati danneggiati per la mancata possibilità di approntare una difesa.

La coppia colpevole può anche essere soggetta a penalità procedurali; infatti, la non osservanza di questa norma può produrre sanzioni che vanno dalla non omologazione di una gara ed inoltre, in caso di gara a coppie, dal 50% del Top al divieto di utilizzo del sistema adottato, ed, in caso di gara a squadre, da 1 V.P. al divieto di utilizzo del sistema adottato.

Ogni coppia che utilizzi un sistema con 'Brown Sticker' ha l'obbligo di fornire la completa descrizione di entrambe le dichiarazioni e successive sviluppi (specialmente quelli competitivi). Qualora una coppia effettui una sequenza dichiarativa non completamente descritta, verrà applicata la medesima ipotesi di mancanza di preavviso (con risultati arbitrari e penalizzazioni come descritto nel paragrafo precedente).

6. DIFESA CONTRO CONVENZIONI 'BROWN STICKER'

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

7. SANZIONI PER IL MANCATO RISPETTO DELLE NORME RELATIVE AI SISTEMI PERMESSI

Nel caso di Gare a Coppie:

a) Se l'Arbitro viene chiamato al tavolo prima del cambio:

1) Il partito innocente si è immediatamente accorto dell'infrazione; l'Arbitro assegnerà **almeno** il 60% all'innocente e **massimo** il 40% al colpevole e non farà giocare la smazzata.

2) Il partito innocente non è in grado di accorgersi dell'infrazione se non a fine mano; l'Arbitro lascerà il risultato ottenuto se è favorevole all'innocente, in caso contrario assegnerà **almeno** il 60% all'innocente e **massimo** il 40% al colpevole.

3) Se a far rilevare l'irregolarità prima della fine del gioco, che non appaia dalle carte del morto, è un componente della linea colpevole; l'Arbitro assegnerà **almeno** il 60% all'innocente e **massimo** il 20% al colpevole senza far proseguire il gioco.

b) Se l'errore è rilevato dopo l'effettuazione del cambio, il risultato resta acquisito.

Nel caso di Gare a Squadre:

1) Il partito innocente si è accorto immediatamente dell'infrazione; l'Arbitro annullerà la smazzata ed assegnerà, per quella mano, almeno 3 i.m.p. alla squadra cui fa parte il partito innocente.

2) Il partito innocente non è in grado di accorgersi dell'infrazione se non a fine mano o, per gli allievi, comunque entro i tempi previsti dall'Art. 79/C del Codice di Gara; l'Arbitro lascerà il risultato ottenuto se è favorevole all'innocente, in caso contrario annullerà la mano ed assegnerà alla squadra innocente **almeno** 3 i.m.p.

3) Se a far rilevare l'irregolarità prima della fine del gioco, che non appaia dalle carte del morto, è un componente della linea colpevole; l'Arbitro annullerà la smazzata, assegnerà **almeno** 3 i.m.p. per la squadra innocente ed infliggerà una penalità (solo a sfavore della colpevole) alla squadra colpevole di 3 i.m.p.

Appendice 2 : Regolamentazione delle Dichiarazioni Psiciche

1. DICHIARAZIONI PSICHICHE ED AZIONI SIMILI BASATE SU ACCORDI DI COPPIA

Le Leggi del Codice Internazionale di Gara e Norme Integrative F.I.G.B. permettono che un giocatore faccia una dichiarazione psicica qualora sia dimostrato che tale dichiarazione non sia basata su un accordo particolare con il compagno. Se una dichiarazione è fatta in accordo con il partner cessa di essere una psicica. Nel rapporto del 30 agosto 2000, la Commissione Leggi della WBF decise che un accordo di coppia sussiste quando la frequenza del verificarsi è sufficiente a far sì che il compagno del giocatore che ha effettuato la dichiarazione prenda in considerazione le possibilità di psicica, che lo faccia o meno; o, naturalmente, possa essere una questione esplicitamente accordata. Ci sono anche enunciazioni di rilievo nel Code of Practice della WBF. Tale accordo deve essere illustrato anticipatamente.

Gli accordi in questione devono essere illustrati nei Campionati e nelle altre competizioni organizzate sotto il patrocinio della F.I.G.B. secondo i seguenti termini:

a) accordi espliciti che le dichiarazioni psiciche siano previste o la costituzione di protezioni da esse da sistema sono classificate come 'Brown Sticker'. (Regola dell' 8)

b) cognizione del fatto che di tanto in tanto possano esservi pesanti deroghe ai normali significati delle dichiarazioni e laddove la natura od il tipo di deroga possano essere anticipati, devono essere chiariti sulla carta delle convenzioni. Queste capacità di capire possono essere state accordate esplicitamente o possono essersi sviluppate dall'esperienza di coppia o di una mutua conoscenza non disponibile agli avversari. Tali sensibilità cognitive devono essere elencate sulla carta tra le convenzioni che possono richiedere una speciale difesa ed i fogli supplementari devono riportare dettagliatamente le situazioni in cui queste deroghe possono capitare e le previsioni e le prassi di rilievo della coppia. Metodi di questo tipo sono ammissibili in competizioni di qualsiasi categoria, se illustrati in modo soddisfacente.

c) principi simili si adottano in caso di azioni psiciche nel gioco della carta da parte dei difensori.

Continuerà ad essere il caso che psiciche casuali possano capitare come i regolamenti permettono, senza avvertimento, fintanto che queste non possano essere meglio anticipate dal compagno che dagli avversari.

2. PROIBIZIONI

In particolare sono proibite :

a) psiciche in aperture o interventi diretti convenzionali (viene valutata e sanzionata come psicica qualunque accorciamento di una lunghezza promessa e/o una variazione superiore a +/- 3 punti dai limiti definiti).

b) Psicica di punteggio in aperture naturali (7 p.o. o meno in aperture a livello di 1).

(Sono consentite psiciche in aperture naturali od in interventi naturali. La forza promessa non determina la convenzionalità di una dichiarazione: per esempio una sottoapertura di 2 Cuori va allertata ma non viene considerata convenzionale).

3. COME VALUTARE UNA MANO FORTE

Qualche problema potrebbe sorgere nella determinazione della forza di una mano con la quale un giocatore ha deciso di utilizzare l'apertura artificiale forte del suo sistema. In questi casi, per stabilire se questa apertura è da considerarsi "psichica" oppure no, viene suggerita questa formula di valutazione:

$X + Y + (1) = Z + 8$ dove:

X = p.o. della mano

Y = somma della lunghezza dei due pali più lunghi oppure del palo più lungo più la metà (0,5 si arrotonda per eccesso) dello stesso palo più lungo se questo secondo valore è superiore alla lunghezza del secondo palo (es. 7222 vale 7 + 4).

(1) = punto lasciato alla discrezione arbitrale (ad es. per premiare la concentrazione di onori).

Z = p.o. minimi previsti dal sistema per l'apertura forte.