

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE



Codice Internazionale del Bridge Duplicato

Edizione 2017

a cura di Antonio Riccardi

PREFAZIONE ALL'EDIZIONE 2017

A differenza di altri giochi della mente, quali gli Scacchi ed il Go, il Bridge è, relativamente, un gioco nuovo e perciò in continua evoluzione.

Il primo Codice del Bridge venne promulgato nel 1928 cui seguirono le revisioni del 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987, 1997 e 2007.

Negli anni '30 il Codice venne promulgato dal Portland Club di Londra e dal Whist Club di New York. Dagli anni '40 in poi la Commissione Leggi della American Contract Bridge League ha sostituito il Whist Club di New York mentre la British Bridge League e Federazione Europea hanno supportato gli sforzi del Portland Club.

Ora la responsabilità per la revisione delle regole è demandata alla World Bridge Federation la cui Commissione Leggi ha la mansione di revisionare le Leggi almeno una volta ogni dieci anni.

E' giusto dire che quest'ultima revisione è la più ampia sinora realizzata. Sono state ricevute moltissime proposte individuali, da Arbitri, Fedrazioni e Zone, e tutte sono state considerate a lungo dalla Commissione.

Numerose riunioni nel corso di Campionati e lo scambio di migliaia di mail ha portato alla fine al raggiungimento di un accordo.

Un grazie da tutto il mondo del bridge è certamente dovuto ai membri della Commissione, i cui nomi appaiono qui sotto, per il duro lavoro. In particolare Ton Kooijman, chiamato per la sua vasta esperienza ad operare come Presidente sino alla felice conclusione. Ma nessun elogio è esagerato quando ci si riferisce al lavoro svolto dal Segretario, Laurie Kelso, che ha svolto tutto il lavoro di raccolta, di messa in ordine e la maggior parte della stesura dedicandovi un numero di ore incalcolabile. Senza di lui il lavoro non avrebbe mai potuto essere terminato.

La tendenza incominciata con la Revisione del 2007 è continuata con l'incrementata discrezionalità assegnata ai "Tournament Directors", il tentativo di rettificare una situazione anziché penalizzare ed il mantenimento della posizione della Regulating Authorities.

Non ci si aspetta che questo Codice sia quello finale (a dire il vero sino al momento della pubblicazione erano ancora in atto discussioni riguardo alcune Leggi) ma la struttura è lì, provata e testata, per le edizioni future.

La Commissione riconosce con gratitudine il sostanziale aiuto ricevuto da molte persone. Esso è stato grandemente apprezzato.

Joh R. Wignall MNZM

I membri della Commissione erano:

Max Bavin

Maurizio Di Sacco

David Harris

Alvin Levy

Chip Martel

Howard Weinstein

John Wignall

Adam Wildavsky

Laurie Kelso (Secretary)

Ton Kooijman (Chairman)

Il Codice 2017 si caratterizza per la presenza di una mentalità meno sanzionatoria nei confronti delle irregolarità in fase licitativa.

Un tempo come membro del "Laws Committee" e successivamente come "fornitore" di pareri ho sempre espresso l'opinione che, in caso di irregolarità licitative, la cosa migliore sarebbe la regolarizzazione della sequenza e, dopo aver lasciato "giocare a bridge", verificare se il compagno del trasgressore abbia potuto trarre vantaggio da quanto successo.

Questa mia utopia è lungi dall'essere realizzata ma certamente il nuovo articolo 23 è da considerarsi un importante passo avanti su quella strada:

ARTICOLO 23- CHIAMATA PARAGONABILE

A. Definizione.

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

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

B. Nessuna Rettifica

Quando una chiamata è cancellata ... ed il colpevole decide al suo proprio turno di sostituire l'irregolarità con una chiamata paragonabile, allora sia la licitazione che il gioco proseguono senza alcuna ulteriore rettifica ...

C. Linea innocente danneggiata.

Qualora a seguito di una sostituzione effettuata con una chiamata paragonabile ... l'Arbitro dovesse ritenere alla fine del gioco che senza l'aiuto ottenuto tramite l'infrazione, il risultato del board avrebbe potuto facilmente essere diverso e che di conseguenza la linea innocente è stata danneggiata, attribuirà un punteggio arbitrale ...

(gli omissis si riferiscono ai riferimenti incrociati con altri articoli).

Detto in altri termini, tutte le situazioni che imponevano il passo obbligato del compagno del colpevole, forzando il trasgressore a scelte aleatorie, non sussisteranno più alla sola condizione che egli effettui una chiamata paragonabile.

Modifiche importanti e semplificatorie sono intervenute anche nell'art.26 (penalità d'attacco) e nell'art.68 (se dopo una Richiesta o Concessione i quattro giocatori decidono di proseguire il gioco la precedente azione si considera annullata e il risultato sarà quello ottenuto al tavolo).

Molte altre modifiche sono state inserite anche se non sostanziali come le precedenti ma qui voglio mettere in evidenza una aggiunta all'art.20 che gradisco particolarmente:

G. Procedura non corretta

1. Un giocatore non può porre una domanda all'unico fine di procurare un vantaggio al compagno.

(c'era già ma ora in più ...)

2. Un giocatore non può porre una domanda se il suo unico fine sia di provocare una risposta incorretta da un avversario.

Un argomento che non è stato toccato è quello relativo alle penalità per una renonce. Si continuerà perciò a trasferire anche una presa fatta con l'Asso di atout se successiva a

una renonce! L'unico consiglio che mi sento di darvi è perciò quello di incassare l'Asso di atout prima che il vostro compagno faccia renonce !

In conclusione è doveroso un caldo ringraziamento ai colleghi Gianantonio Castiglioni , autore della prima massiva traduzione, e Silvia Valentini senza la cui disponibilità, alacrità e conoscenza, la versione italiana del Nuovo Codice non avrebbe potuto aver luce in tempi così brevi.

Ad un codice in italiano non poteva mancare una "sciacquata" toscana, questa è stata fatta non nell'Arno bensì nel Bisenzio da Silvia Marchioni, mentre Giulio Crevato Selvaggi ha fatto del suo meglio nella ... Laguna.

Pavia 18 Aprile 2017.

Antonio Riccardi

P.S.: l'annosa questione della traduzione italiana di "MUST" e "SHALL" (vedi Introduzione al Codice 2017) è stata risolta affidando al presente del verbo dovere "DEVE" l'esclusiva della traduzione di MUST e al futuro "DOVRÀ", "DOVRANNO", ma anche ponendo il verbo al futuro ove opportuno, la traduzione di SHALL.

"MAY" e "MAY NOT" sono stati normalmente coniugati: PUO', POTRA', NON PUO', NON POTRA' non essendoci rischi di confusione.

INDICE

Articolo 1 - Il mazzo di carte	pag. 1
A. Rango delle carte e dei semi.	
B. La faccia delle carte.	
C. Il dorso delle carte	
Articolo 2 - I board da gara	pag. 1
Articolo 3 - Sistemazione ai tavoli	pag. 1
Articolo 4 - Accoppiamenti	pag. 1
Articolo 5 - Assegnazione dei posti	pag. 1
A. Posizione di partenza	
B. Cambio di punto cardinale o di tavolo	
Articolo 6 - Mescolatura e distribuzione	pag. 2
A. Mescolatura	
B. Distribuzione	
C. Presenza delle due coppie	
D. Nuova mescolatura e nuova distribuzione	
E. Opzioni dell'Arbitro in materia di mescolatura e distribuzione	
F. Duplicazione dei board	
Articolo 7 - Controllo dei board e delle carte	pag. 3
A. Sistemazione del board	
B. Estrazione delle carte dal board	
C. Ricollocazione delle carte nel board	
D. Responsabilità riguardo alle procedure	
Articolo 8 - Sequenza dei round	pag. 3
A. Movimento dei board e dei giocatori	
B. Fine del round	
C. Fine dell'ultimo round e fine della sessione	
Articolo 9 - Procedura a seguito di un'irregolarità	pag. 4
A. Richiamare l'attenzione su una irregolarità	
B. Dopo che è stata richiamata l'attenzione su una irregolarità	
C. Correzione prematura di un'irregolarità	
Articolo 10 - Irrogazione di rettifiche	pag. 4
A. Diritto a determinare rettifiche	
B. Cancellazione dell'imposizione o dell'annullamento di una rettifica	
C. Scelte dopo un'irregolarità	
Articolo 11 - Perdita del diritto a una rettifica	pag. 5
A. Comportamento della linea innocente	
B. Penalità, dopo la revoca del diritto alla rettifica	

Articolo 12 - Poteri discrezionali dell'arbitro pag. 5

- A. Potere di attribuire un punteggio arbitrale
- B. Finalità di un punteggio arbitrale
- C. Attribuzione di un punteggio arbitrale

Articolo 13 - Numero errato di carte* pag. 6

- A. Nessuna chiamata è stata fatta.
- B. Se il numero errato di carte viene scoperto durante la licitazione o durante il gioco.
- C. Carta in eccesso.
- D. Gioco completato.

Articolo 14 - Carta mancante pag. 7

- A. Mano riscontrata incompleta prima che cominci il gioco
- B. Mano riscontrata incompleta successivamente
- C. Informazioni derivanti dalla ricollocazione di una carta

Articolo 15 - Mano o board sbagliati pag. 8

- A. Carte provenienti dal board sbagliato
- B. Board sbagliato riscontrato durante il periodo** licitativo o di gioco.

Articolo 16 - Informazioni autorizzate e non autorizzate pag. 8

- A. Uso di informazioni da parte dei giocatori
- B. Informazione estranea dal compagno
- C. Informazione proveniente da chiamate o giocate ritirate.
- D. Informazione estranea proveniente da altre fonti

Articolo 17 - Il periodo licitativo pag. 10

- A. Inizio del periodo licitativo
- B. La prima chiamata
- C. Chiamate successive
- D. Fine del periodo licitativo

Articolo 18 - Licite pag. 10

- A. Forma appropriata
- B. Per superare una licita
- C. Licita sufficiente
- D. Licita insufficiente
- E. Rango delle denominazioni
- F. Metodi differenti

Articolo 19 - Il contro ed il surcontro pag. 11

- A. I Contro
- B. I Surcontro
- C. Contro e Surcontro superati
- D. Registrazione di un contratto contratto o surcontrato

Articolo 20 - Ricapitolazione e spiegazione delle chiamate pag. 11

- A. Chiamata non percepita con chiarezza
- B. Ricapitolazione della licita durante il periodo licitativo
- C. Ricapitolazione dopo il passo finale

- D. Chi può ricapitolare la licitazione.
- E. Correzione di un errore nella ricapitolazione
- F. Spiegazione delle chiamate
- G. Procedura non corretta

Articolo 21 - Informazione errata *pag. 13*

- A. Chiamata o giocata dovute ad un giocatore che agisce sulla base di un proprio malinteso.
- B. Chiamata basata su un'errata informazione ricevuta da un avversario

Articolo 22 - Fine della licitazione *pag. 13*

Articolo 23 - Chiamata paragonabile *pag. 13*

- A. Definizione.
- B. Nessuna Rettifica
- C. Linea innocente danneggiata.

Articolo 24 - Carta esposta o giocata durante la licitazione *pag. 14*

- A. Carta bassa che non rappresenti un attacco prematuro
- B. Singola carta del rango di un onore o carta utilizzata prematuramente per attaccare
- C. Due o più carte esposte
- D. Linea del dichiarante
- E. Linea della difesa

Articolo 25 - Cambi di chiamata legali e illegali *pag. 14*

- A. Chiamata involontaria
- B. Chiamata volontaria

Articolo 26 - Chiamata ritirata, restrizioni d'attacco *pag. 15*

- A. Nessuna restrizione d'attacco.
- B. Restrizioni d'attacco.

Articolo 27 - Licita insufficiente *pag. 15*

- A. Accettazione di una licita insufficiente
- B. Licita insufficiente non accettata
- C. Sostituzione prematura
- D. Partito innocente danneggiato

Articolo 28 - Chiamate considerate in rotazione *pag. 16*

- A. Avversario di destra obbligato a passare
- B. Chiamata del giocatore di turno che cancelli una chiamata fuori turno

Articolo 29 - Procedura dopo una chiamata fuori turno *pag. 16*

- A. Perdita del diritto alla rettifica
- B. Chiamata fuori turno cancellata
- C. La chiamata fuori turno è artificiale

Articolo 30 - Passo fuori turno *pag. 17*

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

- B. Al turno di chiamata del compagno o dell'Avversario di sinistra.
- C. Quando il passo è artificiale

Articolo 31 - Licita fuori turno *pag. 17*

- A. Al turno di chiamata dell'avversario di destra
- B. Al turno di chiamata del compagno o dell'avversario di sinistra
- C. Ulteriori licite al turno di chiamata dell'avversario di sinistra.

Articolo 32 - Contro o surcontro fuori turno *pag. 18*

- A. Chiamata fatta al turno di chiamata dell'avversario di destra
- B. Chiamata fatta al turno di chiamata del compagno del colpevole.
- C. Ulteriori chiamate fatte al turno di chiamata dell'Avversario di sinistra.

Articolo 33 - Chiamate simultanee *pag. 18*

Articolo 34 - Conservazione del diritto a chiamare *pag. 18*

Articolo 35 - Chiamate inammissibili *pag. 18*

Articolo 36 - Contro e surcontro inammissibili *pag. 19*

- A. L'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima della rettifica
- B. L'avversario alla sinistra del colpevole non effettua una chiamata prima della rettifica
- C. Irregolarità scoperta dopo il periodo di licitazione.

Articolo 37 - Condotta che viola l'obbligo a passare *pag. 19*

- A. L'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima di una rettifica
- B. L'avversario alla sinistra del colpevole non chiama prima della rettifica

Articolo 38 - Licita di più di sette *pag. 20*

- A. Non è ammissibile alcun gioco
- B. Licite e chiamate susseguenti annullate
- C. La linea colpevole deve obbligatoriamente passare
- D. Possibile mancanza di ricorso agli Articoli 26B e 72C

Articolo 39 - Chiamata dopo il passo finale *pag. 20*

- A. Chiamate cancellate
- B. Passo di un difensore o qualunque chiamata della linea del dichiarante
- C. Altra azione da parte di un difensore

Articolo 40 - Accordi di coppia *pag. 20*

- A. Intese sistemiche tra i giocatori
- B. Speciali accordi di coppia
- C. Deviazione dal sistema ed azioni psichiche

Articolo 41 - Inizio del gioco *pag. 22*

- A. Carta d'attacco iniziale coperta
- B. Ricapitolazione della licitazione ed eventuali domande
- C. Carta d'attacco iniziale scoperta
- D. Mano del morto

Articolo 42 - Diritti del morto *pag. 23*

- A. Diritti assoluti
- B. Diritti qualificati

Articolo 43 - Limitazioni del morto *pag. 23*

- A. Limitazioni del morto
- B. Se si verifica una violazione

Articolo 44 - Sequenza e procedura di gioco *pag. 23*

- A. Attaccare in una presa
- B. Giocate successive in una presa
- C. Obbligo di rispondere a colore
- D. Impossibilità di rispondere a colore
- E. Prese contenenti atout
- F. Prese non contenenti atout
- G. Attacco nelle prese successive alla prima

Articolo 45 - Carta giocata *pag. 24*

- A. Gioco di una carta da una mano
- B. Gioco di una carta dal morto
- C. Carta considerata come giocata.
- D. Il morto gioca una carta non designata
- E. Quinta carta giocata in una presa
- F. Il morto indica una carta
- G. Copertura delle carte di una presa

Articolo 46 - Designazione incompleta o non valida di una carta dal morto *pag. 25*

- A. Forma appropriata per designare una carta dal morto
- B. Designazione incompleta o non valida

Articolo 47 - Ritiro di una carta giocata *pag. 26*

- A. Nel corso di una rettifica
- B. Per correggere una giocata illegale
- C. Per cambiare una designazione involontaria
- D. A seguito del cambio di chiamata di un avversario
- E. Cambio di giocata a seguito di una errata informazione
- F. Altri ritiri di carte giocate

Articolo 48 - Esposizione delle carte del dichiarante *pag. 27*

- A. Il dichiarante espone una carta
- B. Il dichiarante scopre le sue carte

Articolo 49 - Esposizione delle carte di un difensore *pag. 27*

Articolo 50 - Disposizioni per una carta penalizzata *pag. 27*

- A. La carta penalizzata rimane scoperta
- B. Carta penalizzata maggiore o minore.
- C. Disposizioni per una carta penalizzata minore
- D. Disposizioni per una carta penalizzata maggiore
- E. Informazioni derivanti da una carta penalizzata

Articolo 51 - Due o più carte penalizzate *pag. 28*

- A. Il colpevole deve giocare
- B. Il compagno del colpevole è in presa

Articolo 52 - Mancato attacco o gioco di una carta penalizzata *pag. 29*

- A. Un difensore manca di giocare una carta penalizzata
- B. Il difensore gioca un'altra carta

Articolo 53 - Attacco fuori turno accettato *pag. 30*

- A. Attacco fuori turno trattato come attacco corretto
- B. Attacco regolare successivo all'attacco irregolare
- C. Il difensore sbagliato gioca una carta in risposta all'attacco irregolare del dichiarante.

Articolo 54 - Attacco iniziale a carta scoperta fuori turno *pag. 30*

- A. Il dichiarante stende la sua mano
- B. Il dichiarante accetta l'attacco
- C. Il dichiarante è obbligato ad accettare l'attacco
- D. Il dichiarante rifiuta l'attacco iniziale
- E. Attacco iniziale dalla linea sbagliata

Articolo 55 - Attacco fuori turno del dichiarante *pag. 31*

- A. Attacco del dichiarante accettato
- B. Si richiede al dichiarante di ritirare l'attacco
- C. Il dichiarante potrebbe aver ricevuto informazioni

Articolo 56 - Attacco fuori turno di un difensore *pag. 31*

Articolo 57 - Attacco o giocata prematura *pag. 31*

- A. Giocata o attacco prematuro nella presa successiva
- B. Il compagno del colpevole non può ottemperare alla rettifica
- C. Il dichiarante o il morto hanno giocato
- D. Giocata prematura al turno dell'avversario di destra.

Articolo 58 - Attacchi o giocate simultanei *pag. 32*

- A. Giocate simultanee di due giocatori
- B. Carte giocate simultaneamente dalla medesima mano

Articolo 59 - Impossibilità di attaccare o giocare come richiesto *pag. 32*

- Articolo 60 - Gioco dopo una giocata irregolare** pag. 32
- A. Gioco di una carta dopo una irregolarità
 - B. Un difensore gioca prima che il dichiarante effettui l'attacco richiesto
 - C. Gioco della linea colpevole prima che venga assegnata una rettifica
- Articolo 61 - Mancata risposta a colore- indagini relative ad una renonce** pag. 33
- A. Definizione della renonce
 - B. Diritto di fare indagini riguardo ad una possibile renonce
 - C. Diritto di ispezionare le prese.
- Articolo 62 - Correzione della renonce** pag. 33
- A. La renonce deve obbligatoriamente essere corretta
 - B. Correzione di una renonce
 - C. Carte giocate successivamente
 - D. Renonce alla dodicesima presa
- Articolo 63 - Consumazione della renonce** pag. 34
- A. La renonce diventa consumata
 - B. La renonce non può essere corretta
- Articolo 64 - Procedura dopo la consumazione di una renonce** pag. 34
- A. Trasferimento automatico di prese.
 - B. Nessun trasferimento automatico di prese.
 - C. Indennizzo del danneggiamento
- Articolo 65 - Sistemazione delle prese** pag. 35
- A. Presa completata
 - B. Tenere conto dell'appartenenza delle prese
 - C. Ordinamento
 - D. Accordo sull'esito del gioco
- Articolo 66 - Ispezione delle prese** pag. 35
- A. Presa in corso
 - B. Propria ultima carta
 - C. Prese coperte
 - D. Dopo la conclusione del gioco
- Articolo 67 - Presa difettosa** pag. 36
- A. Prima che entrambe le linee giochino nella presa successiva
 - B. Dopo che entrambe le linee hanno giocato nella presa successiva
- Articolo 68 - Richiesta o concessione di prese** pag. 37
- A. Definizione di richiesta
 - B. Definizione di concessione
 - C. Necessità di chiarezza.
 - D. Sospensione del gioco

Articolo 69 - Accordo in merito alla richiesta o alla concessione *pag. 38*

- A. Un accordo viene raggiunto
- B. Ritiro di un accordo raggiunto

Articolo 70 - Richieste e concessioni contestate *pag. 38*

- A. Obiettivo generale
- B. Ripetizione della dichiarazione esplicativa
- D. Considerazioni dell'Arbitro
- E. Linea di gioco non specificata

Articolo 71 - Concessione cancellata *pag. 39*

Articolo 72 - Principi generali *pag. 39*

- A. Osservanza del Codice
- B. Infrazione del Codice
- C. Consapevolezza di un potenziale danneggiamento.

Articolo 73 - Comunicazione, tempo e inganno *pag. 40*

- A. Modo appropriato di comunicare fra compagni
- B. Modo inappropriato di comunicare fra compagni
- C. Un giocatore riceve un'informazione Non Autorizzata dal compagno
- D. Variazioni di tempo o di modo
- E. Inganno

Articolo 74 - Condotta ed etichetta *pag. 41*

- A. Atteggiamento appropriato
- B. Etichetta
- C. Violazione della procedura

Articolo 75 - Spiegazione sbagliata o chiamata sbagliata *pag. 41*

- A. Errore che sia causa di un'informazione Non Autorizzata
- B. Spiegazione sbagliata.
- C. Chiamata sbagliata
- D. Decisione dell'Arbitro.

Articolo 76 - Spettatori *pag. 42*

- A. Controllo
- B. Al Tavolo
- C. Partecipazione
- D. Status

Articolo 77 - Tabella dei punteggi del bridge *pag. 43*

Articolo 78 - Metodi di calcolo del punteggio *pag. 45*

- A. Calcolo del punteggio in Matchpoint
- B. Calcolo del punteggio in International Match Point
- C. Calcolo del punteggio in Total Point
- D. Regolamento della Gara

Articolo 79 - Prese vinte	pag. 45
A. Accordo sulle prese vinte B. Disaccordo sulle prese vinte C. Errore nel punteggio	
Articolo 80 - Regolamenti e organizzazione	pag. 46
A. La Regulating Authority B. L'Organizzatore del Torneo	
Articolo 81 - L'arbitro	pag. 47
A. Ruolo ufficiale B. Restrizioni e responsabilità C. Doveri e poteri dell'Arbitro D. Delega dei doveri	
Articolo 82 - Rettifica di errori di procedura	pag. 48
A. Doveri dell'Arbitro B. Rettifica di un errore C. Errore dell'Arbitro	
Articolo 83 - Notifica del diritto di appello	pag. 48
Articolo 84 - Decisioni su fatti concordati	pag. 48
A. Nessuna rettifica B. Il Codice prevede una rettifica C. Opzioni del giocatore D. Opzioni dell'Arbitro	
Articolo 85 - Decisioni relative a fatti contestati	pag. 48
A. Decisione dell'Arbitro B. Fatti non determinati	
Articolo 86 - Tornei a squadre	pag. 49
A. Board sostitutivo B. Risultato ottenuto all'altro tavolo	
Articolo 87 - Board non conforme	pag. 49
A. Definizione B. Calcolare il punteggio in un torneo a coppie e individuale C. Calcolare il punteggio in un torneo a squadre.	
Articolo 88 - Assegnare punti di indennizzo	pag. 50
Articolo 89 - Rettifiche in competizioni individuali	pag. 50
Articolo 90 - Penalità procedurali	pag. 50
A. Autorità dell'Arbitro B. Infrazioni soggette a penalità procedurali	

Articolo 91 - Penalizzare o sospendere

pag. 50

- A. Poteri dell'Arbitro
- B. Diritto di squalificare

Articolo 92 - Diritto di appellarsi

pag. 51

- A. Diritto del concorrente
- B. Tempo per l'appello
- C. Come Appellarsi
- D. Concorso dei reclamanti

Articolo 93 - Procedura per il reclamo

pag. 51

- A. Non vi è Comitato di Appello
- B. Il Comitato di Appello (o un ente alternativo autorizzato) è disponibile;
- C. Ulteriori possibilità di Appello

INTRODUZIONE AL CODICE 2017

Il Bridge Duplicato è in continua evoluzione e questa è la ragione per cui la World Bridge Federation ha incaricato La Commissione Leggi di "effettuare almeno una volta ogni dieci anni uno studio completo e aggiornare l'intera struttura".

L'ultima revisione, cominciata cinque anni fa, è sinora la più esaustiva. Suggestioni e opinioni sono state sollecitate da persone interessate, Federazioni e Zone.

Dopo questa raccolta tutti i suggerimenti sono stati analizzati a fondo rispetto alla relativa Legge che quindi è stata o modificata o lasciata intatta.

La discussione è avvenuta nel corso di numerosi Campionati e migliaia di mail sono state scambiate nel corso di questi cinque anni.

Lo scopo del codice non è cambiato. Esso ha la finalità di definire la corretta procedura e di prevedere adeguati rimedi quando qualcosa non va per il verso giusto.

Il Codice non è destinato a punire le irregolarità bensì a rettificare situazioni nelle quali il partito innocente potrebbe altrimenti subire un danneggiamento. I giocatori dovrebbero essere pronti ad accettare di buon grado qualunque rettifica, penalità o decisione arbitrale.

La tendenza, iniziata nel 2007, di dare agli Arbitri più discrezionalità nell'applicare le Leggi è continuata e si è tentato di rendere più chiare le interpretazioni. A questo fine la commissione intende preparare un separato Commentario ufficiale contenente esempi che possano essere di aiuto.

E' stato mantenuto l'uso consolidato riguardo i termini "può" (may) quando il mancare di farlo non è sbagliato, "fa" (does) che stabilisce la procedura senza suggerire che la violazione sia penalizzata, "dovrebbe" (should) quando il non farlo è un infrazione che mette a rischio i diritti del colpevole ma non sarà spesso oggetto di penalità, ("dovrà") (shall do) (una violazione che comporterà una penalità più spesso che no), "deve" (must) è il termine più perentorio il cui mancato rispetto è considerata una seria violazione.

Ancora "non deve" (must not) è il termine più forte mentre "non può" (may not) è appena meno forte e "non dovrà"(shall not) è ancora meno forte.

Per evitare ogni dubbio è bene sapere che questa Introduzione e le Definizioni sono parte integrante del Codice .

In conclusione, a meno che il contesto indichi chiaramente altrimenti, il singolare include il plurale, il maschile include il femminile, e viceversa.

DEFINIZIONI

Alert

È un avvertimento, la cui forma può essere specificata dalla Regulating Authority, fatto allo scopo di informare gli avversari che potrebbero avere bisogno di spiegazioni.

Atout

Ciascuna carta del seme nominato in un contratto a colore.

Attacco

La prima carta giocata in una presa.

Avversario

Un giocatore dell'altra linea; un membro della coppia contro la quale si gioca.

Board

- 1. Un board per bridge duplicato quale descritto nell'Articolo 2.*
- 2. Le quattro mani così come sono state originariamente distribuite e sistemate in un board per bridge duplicato allo scopo di venir giocate durante la sessione (alle quali ci si riferisce anche con il termine "smazzata").*

Cancellata

Vedi "Ritirata".

Carta d'attacco iniziale

La carta d'attacco della prima presa.

Carta penalizzata

Una carta soggetta alle disposizioni di cui all'Articolo 50.

Carta visibile

Una carta tenuta in maniera tale che la sua faccia possa essere vista dall'avversario o dal compagno.

Chiamata

Qualsiasi licita, e qualsiasi contro, surcontro o passo.

Chiamata Artificiale

- 1. Una licita, un contro od un surcontro che convogli informazioni (le quali non siano in genere date per scontate dai giocatori) diverse (o addizionali) alla volontà di giocare nella denominazione indicata o nell'ultima denominazione indicata*
- 2. Un passo che promette più di una specifica forza o che prometta più della forza abituale.*
- 3. Un passo che garantisca, o neghi, valori diversi da quelli relativi all'ultimo seme nominato.*

Chiamata psichica (comunemente detta "psichica")

La deliberata e grossolana deviazione nell'affermare la forza onori di una mano o la lunghezza di un seme.

Compagno

Il giocatore con il quale si gioca formando un partito contro gli altri due giocatori presenti al tavolo.

Concorrente (Partecipante)

Negli eventi individuali un giocatore, negli eventi a coppie due giocatori che giochino come compagni per tutta la gara, negli eventi a squadre quattro o più giocatori che giocano quali compagni di squadra.

Contratto

L'impegno da parte della linea del dichiarante di vincere, in una determinata denominazione, il numero di prese specificato nella licita finale, che siano esse non contrate, contrate o surcontrate (vedi Articolo 22).

Contro

La chiamata effettuata sulla licita di un avversario che aumenta il valore del punteggio di un contratto mantenuto o battuto (vedi Articoli 19A e 77).

Denominazione

Il seme o Senz'Atout specificato in una licita.

Dichiarante

Il giocatore il quale, per conto della linea che ha fatto la licita finale, abbia nominato per primo la denominazione contenuta nel contratto finale. Egli diventa dichiarante quando viene scoperta la carta d'attacco (ma vedi Articolo 54A quando l'attacco iniziale viene effettuato fuori turno).

Difensore

Un avversario del (presunto) dichiarante.

Estraneo

Non conforme alla procedura di legge relativa al gioco così come stabilita dal Codice.

Errata informazione

La mancanza di una accurata descrizione dei metodi o degli accordi di coppia, come e quando richiesto dal Codice o dai Regolamenti.

Evento

Una manifestazione della durata di una o più sessioni (sinonimo di Torneo).

Gioco

- 1. Il contributo di una carta della mano di un giocatore in una presa, ivi inclusa la carta iniziale di quella presa, che è la carta di attacco.*
- 2. L'insieme delle giocate fatte.*
- 3. Il periodo durante il quale le carte vengono giocate.*
- 4. L'insieme delle chiamate e delle giocate effettuate in un board.*

Infrazione

Il mancato rispetto, da parte di un giocatore, di un articolo del Codice o di un regolamento che abbia valore di legge.

International Match Point (IMP)

Unità di punteggio da attribuirsi secondo quanto stabilito dalla tabella di cui all'Articolo 78B.

Irregolarità

Una deviazione dalla corretta procedura, ivi includendo, ma senza limitarsi soltanto ad esse, quelle che implicino un'infrazione commessa da un giocatore.

Licita

L'impegno di vincere almeno uno specifico numero di prese in una denominazione specificata.

Licitazione

- 1. Il processo attraverso il quale viene stabilito il contratto, mediante il succedersi di chiamate. Essa ha inizio quando venga effettuata la prima chiamata.*
- 2. Il complesso delle chiamate fatte (vedi Articolo 17).*

Linea

I due giocatori che formano una coppia che gioca contro altri due giocatori.

Manche

100 o più punti-prese ottenuti in una smazzata (vedi art.77).

Mano (Smazzata)

Le carte inizialmente distribuite ad ogni giocatore, o la rimanente parte di esse.

MatchPoint

L'unità di punteggio da attribuirsi ad un concorrente quale risultato della comparazione con uno o più altri punteggi. Vedi Articolo 78A

Mazzo di carte

Le 52 carte utilizzate per giocare.

Mazzo Intatto

Un mazzo di carte non modificato in maniera casuale rispetto alle sue condizioni precedenti.

Morto

- 1. Il compagno del dichiarante. Egli diventa morto quando venga scoperta la carta d'attacco e cessa di essere morto quando il gioco termina.*
- 2. Le carte del compagno del dichiarante, una volta che siano state stese sul tavolo dopo l'attacco iniziale.*

Non voluto, Involontario.

Non soggetto al controllo della volontà; non nell'intenzione del giocatore al momento della sua azione.

Onori

Un qualunque Asso, Re, Donna, Fante o Dieci.

Parziale

90 o meno punti-presa ottenuti in una smazzata (vedi art.77)

Passo

Una chiamata che indica che un giocatore, al suo turno, sceglie di non licitare, contrare o surcontrare.

Penalità (vedi anche "Rettifica")

Le penalità sono di due tipi:

disciplinari : ovvero quelle applicate al fine di mantenere l'ordine e la buona condotta (vedi Articolo 91);

procedurali : penalità (addizionali rispetto ad una qualunque rettifica) attribuite dall'Arbitro, a sua discrezione, in casi di irregolarità procedurali (vedi Articolo 90).

Periodo di gioco

Comincia quando la carta d'attacco di un board viene scoperta; i diritti e i poteri dei concorrenti relativi al periodo di gioco spirano entrambi secondo quanto previsto dagli Articoli pertinenti. Il periodo di gioco vero e proprio finisce quando le carte vengono rimosse dai loro alloggiamenti in occasione del board successivo (o quando sia cessato il gioco dell'ultimo board previsto per il round).

Presca

L'unità di misura per mezzo della quale si determina il risultato di un contratto, la quale consiste, a meno di errori, in quattro carte, ognuna delle quali viene fornita da ogni giocatore in rotazione, a cominciare dalla carta d'attacco.

Presca in meno

Ogni presca che la linea del dichiarante manca di fare rispetto a quelle richieste per mantenere il contratto (vedi Articolo 77).

Presca in più

Ogni presca vinta dal dichiarante in eccesso a quelle stabilite dal contratto.

Presca eccedente

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

Presunto dichiarante

Il giocatore che, in assenza di irregolarità, diverrà dichiarante

Punteggio arbitrale

È un punteggio attribuito dall'Arbitro (vedi Articolo 12). Può essere "artificiale" o "assegnato".

Punti premio

Qualsiasi punteggio guadagnato diverso dai punti-presca (vedi Articolo 77).

Punti-presca

I punti segnati dalla linea del dichiarante grazie all'aver mantenuto il contratto (vedi Articolo 77).

Rettifica

L'insieme delle misure atte a porre rimedio da applicarsi quando un'irregolarità giunga all'attenzione dell'Arbitro.

Rispondere a colore

Giocare una carta del medesimo seme della carta d'attacco.

Ritirata

Un'azione che sia definita "ritirata" comprende tanto le chiamate che siano state "cancellate", quanto le carte che siano state "riprese".

Rotazione

L'ordine, in senso orario, nel quale procede il normale turno di chiamata o giocata; inoltre l'ordine, sempre in senso orario, nel quale si raccomanda di distribuire le carte, una alla volta.

Round

La parte di una sessione giocata senza spostamento di giocatori.

Seme

Uno dei quattro gruppi di carte del mazzo, ciascun gruppo comprendente 13 carte e caratterizzato da un simbolo: (♠) picche; (♥) cuori; (♦) quadri; (♣) fiori.

Sessione

Il prolungato periodo di gara durante il quale è previsto che sia giocato un determinato numero di board, specificato dall'Organizzatore del Torneo. (Può però avere significati differenti, quali quelli di cui agli articoli 4, 12C2 e 91).

Slam

Il contratto che impegna a vincere dodici prese (detto Piccolo Slam) o tredici prese (detto Grande Slam).

Smazzata

- 1. La distribuzione del mazzo di carte effettuata allo scopo di formare le mani dei quattro giocatori.*
- 2. Le carte così distribuite intese come un insieme, comprendente anche la licitazione e la conseguente giocata.*

Squadra

Due o più coppie che giocano su linee diverse in tavoli diversi ma per un punteggio comune (particolari regolamenti possono consentire squadre formate da più di quattro giocatori).

Surcontro

La chiamata effettuata sul contro di un avversario che aumenta il valore del punteggio relativo ad un contratto che venga mantenuto o battuto (vedi Articoli 19B e 77).

Torneo

Una competizione della durata di una o più sessioni (sinonimo di Evento)

Turno

Il giusto momento nel quale un giocatore è tenuto a chiamare o a giocare.

Vulnerabilità

La condizione in ragione della quale assegnare tanto premi, che penalità per le prese di caduta (vedi Articolo 77).

Art. 1 - Il Mazzo di carte

A. Rango delle carte e dei semi

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 (♦) e fiori (♣). Il rango delle carte di ciascun seme in ordine decrescente è: Asso, Re, Donna, Fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

B. La faccia delle carte

La Regulating Authority può richiedere che la faccia delle carte abbia un aspetto simmetrico.

C. Il dorso delle carte

Il dorso di tutte le 52 carte deve essere identico. Può riportare una scritta, un logo o un disegno ma l'immagine impiegata deve possedere un centro di simmetria.

Art. 2 - I Board da gara

Per ciascuna mano da giocarsi nel corso di una sessione viene utilizzato un board contenente un mazzo di carte. Ogni board è numerato ed è provvisto, per contenere le mani, di quattro tasche designate come: Nord, Est, Sud, Ovest.

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

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

Uguale sequenza si ripete per i board 17/32, e per ogni successivo gruppo di 16 board. Non si dovrebbe utilizzare alcun board che non sia conforme alle situazioni sopra indicate. Qualora, tuttavia, venisse usato un board di questo genere, le condizioni su di esso indicate avranno piena applicazione in quella sessione.

Art. 3 - Sistemazione ai Tavoli

In ogni tavolo debbono sedere quattro giocatori, e i tavoli sono numerati secondo una sequenza stabilita dall'Arbitro. Egli determina in quale punto sieda Nord, e le altre posizioni vengono assunte di conseguenza.

Art. 4 - Accoppiamenti

I quattro giocatori presenti ad ogni tavolo costituiscono due coppie, o linee, Nord-Sud contro Est-Ovest. Nelle manifestazioni a coppie o a squadre i concorrenti vengono iscritti rispettivamente come coppie o squadre, e mantengono lo stesso abbinamento per tutta la sessione (ad eccezione di quanto autorizzato dall'Arbitro). Nelle manifestazioni individuali ogni giocatore si iscrive separatamente e l'accoppiamento cambia nel corso della sessione.

Art. 5 - Assegnazione dei posti

A. Posizione di partenza

L'Arbitro assegna una posizione iniziale di partenza ad ogni concorrente (individuale, coppia

o squadra) all'inizio di una sessione.

Salvo indicazione contraria, i componenti di ciascuna coppia o squadra possono decidere di comune accordo quale specifico posto a sedere occupare fra quelli a loro destinati.

Una volta scelto un punto cardinale, il giocatore può cambiarlo, nell'ambito della stessa sessione, solo a seguito di istruzioni dell'Arbitro o con il suo permesso.

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; ogni giocatore è responsabile dello spostamento nei tempi e nei modi indicati, nonché di prendere posto nella corretta posizione ad ogni cambio.

Art. 6 - Mescolatura e distribuzione

A. Mescolatura

Prima che il gioco cominci, ogni mazzo di carte deve essere completamente mescolato. Ci dovrà essere un taglio nel caso esso sia richiesto da uno dei due avversari.

B. Distribuzione

Le carte devono essere distribuite coperte, una alla volta, fino a formare quattro mani di 13 carte ciascuna; ogni mano viene quindi sistemata coperta in una delle quattro tasche del board. Non è permesso distribuire due carte consecutive del mazzo allo stesso giocatore.

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 deve essere presente al tavolo almeno uno dei componenti di ogni coppia, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti.

D. Nuova mescolatura e nuova distribuzione

1. Se si accerta, prima che sia intrapresa l'azione iniziale della licitazione di un board, che le carte erano state distribuite in modo non corretto o che, durante la smazzatura e la distribuzione, un giocatore avrebbe potuto aver visto una carta appartenente ad un altro giocatore, si dovrà dar luogo ad una nuova smazzatura e distribuzione. Da quel punto in poi, nel caso di visione accidentale di una carta appartenente alla mano di un altro giocatore prima che venga portato a compimento il gioco di quel board, viene applicato l'Articolo 16D (ma vedi Art. 24).
2. A meno che lo scopo del torneo sia quello di rigiocare mani passate, nessun risultato potrà essere considerato valido se le carte sono state distribuite da un mazzo pre-esistente* senza mescolatura, o se la smazzata è stata importata da un'altra sessione (queste disposizioni non dovranno tuttavia essere considerate di ostacolo all'eventuale proposito di un cambio di board tra tavoli).
3. L'Arbitro può richiedere una nuova mescolatura ed una ridistribuzione delle carte per qualunque ragione compatibile col codice (ma vedi Art. 22B e Art. 86A)

E. Opzioni dell'Arbitro in materia di mescolatura e distribuzione

1. L'Arbitro può richiedere che la mescolatura e la distribuzione siano effettuate ad ogni tavolo immediatamente prima che cominci il gioco.
2. L'Arbitro può eseguire lui stesso in anticipo la mescolatura e la distribuzione.
3. L'Arbitro può assegnare a suoi assistenti, o ad altro personale specificamente deputato, l'incarico di eseguire in anticipo la mescolatura e la distribuzione.
4. L'Arbitro può richiedere un diverso metodo di distribuzione o pre-distribuzione in modo da riprodurre le medesime aspettative di assoluta casualità di cui ai punti A e B precedenti.

F. Duplicazione dei board

Qualora richiesto dalle condizioni nelle quali si gioca, una o più copie esatte di ciascuna delle smazzate originali possono essere realizzate dietro specifico ordine dell'Arbitro.

Qualora egli così decida, non dovrà normalmente verificarsi nessuna redistribuzione di una mano (sebbene l'Arbitro abbia il potere di ordinarlo).

*Un "mazzo pre-esistente" è un mazzo la cui precedente condizione non è stata modificata casualmente.

Art. 7 - Controllo dei board e delle carte

A. Sistemazione del board

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

B. Estrazione delle carte dal board

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

C. Ricollocazione delle carte nel board

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

D. Responsabilità riguardo alle procedure

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

Art. 8 - Sequenza dei Round

A. Movimento dei board e dei giocatori

1. L'Arbitro dà istruzioni ai giocatori in merito all'appropriato spostamento dei board ed al movimento dei partecipanti.
2. A meno che l'Arbitro non disponga altrimenti, il giocatore seduto in Nord ad ogni tavolo è responsabile del corretto spostamento dei board appena finiti di giocare verso il tavolo dove siano richiesti per il round seguente.

B. Fine del round

1. In generale, un round finisce quando l'Arbitro dà il segnale per l'inizio del Round successivo; ma se in quel momento, a qualsiasi tavolo, il gioco non sia ancora terminato, il round continua per quello specifico tavolo fino a quando non ci sia stato spostamento di giocatori.
2. Quando l'Arbitro eserciti la sua autorità di disporre che un board venga giocato successivamente, limitatamente a quel board il round non termina, per i giocatori coinvolti, fino a che il gioco non sia stato effettivamente completato ed un risultato concordato e registrato, oppure fino a che l'Arbitro non abbia cancellato il board.

C. Fine dell'ultimo round e fine della sessione

L'ultimo round di una sessione, e la sessione stessa, finiscono per ogni tavolo quando tutti i board previsti per quel tavolo siano stati giocati, ed i relativi risultati siano stati registrati senza contestazioni.

Art. 9 - Procedura a seguito di un'irregolarità

A. Richiamare l'attenzione su una irregolarità

1. A meno che questo Codice non lo proibisca, ogni giocatore può richiamare l'attenzione su un'irregolarità durante il periodo licitativo, sia o non sia il suo proprio turno di chiamata.
2. A meno che questo Codice non lo proibisca, il dichiarante, o uno dei difensori, può richiamare l'attenzione su un'irregolarità che avvenga durante il periodo di gioco. Per quanto riguarda una carta che sia stata sistemata ad indicare la presa in modo sbagliato vedi l'Art. 65B3.
3. Qualunque giocatore, incluso il morto, può cercare di prevenire un'irregolarità (ma il morto nel rispetto degli Art. 42 e Art. 43).
4. Il morto può richiamare l'attenzione su di una irregolarità solamente dopo la conclusione del gioco (ma vedi Art. 20F5 per quanto attenga alla correzione di una spiegazione apparentemente sbagliata fornita dal dichiarante)
5. Non esiste obbligo di richiamare l'attenzione su di un'infrazione ad un articolo del Codice commessa dalla propria linea (ma vedi Art. 20F5 per quanto attenga alla correzione di una spiegazione apparentemente sbagliata fornita dal compagno).

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

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

C. Correzione prematura di un'irregolarità

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

Art. 10 - Irrogazione di rettifiche

A. Diritto a determinare rettifiche

Solo l'Arbitro ha il diritto di determinare delle rettifiche, quando esse siano applicabili. I giocatori non hanno il diritto di determinare rettifiche (o condonarle- vedi Art. 81C5) di loro propria iniziativa.

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

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

C. Scelte dopo un'irregolarità

1. Quando questo Codice preveda un'opzione a seguito di un'irregolarità, l'Arbitro dovrà spiegare ai giocatori tutte le scelte disponibili.
2. Se un giocatore gode di un'opzione a seguito di un'irregolarità, la sua scelta deve essere fatta senza consultarsi con il compagno.

3. Quando questo Codice offra alla linea innocente un'opzione dopo che sia stata commessa un'irregolarità dagli avversari, è corretto selezionare la linea d'azione più vantaggiosa per il proprio partito.
4. Fatto salvo il dettato dell'Art. 16C2, dopo la rettifica di un'infrazione è appropriato per i giocatori della linea colpevole fare qualunque chiamata o giocata vantaggiosa per la loro linea, anche quando essi potrebbero sembrare trarre profitto dalla loro infrazione (ma vedi gli Artt. 27 e 72C).

Art. 11 - Perdita del diritto a una rettifica

A. Comportamento della linea innocente

Il diritto alla rettifica di un'irregolarità potrà essere annullato se l'uno o l'altro componente della linea innocente intraprende una qualunque iniziativa prima di chiamare l'Arbitro. Se una linea ha tratto un vantaggio per il tramite di una susseguente azione intrapresa da un avversario nell'ignoranza delle disposizioni del relativo Articolo, l'Arbitro modificherà solamente il risultato di tale linea eliminando il vantaggio acquisito. L'altra linea manterrà il risultato ottenuto al tavolo.

B. Penalità, dopo la revoca del diritto alla rettifica

Anche dopo che il diritto alla rettifica è stato annullato secondo il disposto di quest'articolo, l'Arbitro può irrogare una penalità procedurale (vedi Art. 90).

Art. 12 - Poteri discrezionali dell'arbitro

A. Potere di attribuire un punteggio arbitrare

Dietro istanza di un giocatore entro il periodo temporale stabilito dall'Art. 92B oppure di sua propria iniziativa, l'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrare quando questo Codice gliene conferisca l'autorità (nel caso di competizione a squadre vedi l'Art. 86B). Questo include:

1. L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrare in favore di una linea innocente quando egli giudichi che questo Codice non prescriva una rettifica concernente il particolare tipo d'infrazione commesso.
2. L'Arbitro attribuisce un punteggio arbitrare artificiale se non può essere effettuata alcuna rettifica che permetta il normale gioco della mano (vedi C2 successivo).
3. L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrare se c'è stata un'erronea rettifica di un'irregolarità.

B. Finalità di un punteggio arbitrare

1. La finalità di un punteggio arbitrare è quella di risarcire il danno subito da una linea innocente, e di eliminare ogni vantaggio ottenuto da una linea colpevole per il tramite di una propria infrazione. Un danneggiamento esiste quando, a causa di una infrazione, una linea innocente ottenga un risultato al tavolo meno favorevole di quelle che sarebbero state le aspettative qualora non si fosse verificata l'infrazione
2. L'Arbitro non può attribuire un punteggio arbitrare fondando la propria decisione sul fatto che la rettifica prevista dal Codice sia indebitamente severa, come anche eccessivamente vantaggiosa per l'una o l'altra delle due linee.

C. Attribuzione di un punteggio arbitrare

1. (a) Quando, a causa di un'irregolarità, questo Codice conferisca all'Arbitro l'autorità di modificare un risultato, ed egli sia in grado di attribuire un punteggio arbitrare assegnato, si regolerà in tal senso. Tale punteggio rimpiazza quello ottenuto nel gioco.
(b) L'Arbitro, nell'attribuire un punteggio arbitrare, dovrebbe cercare di recuperare il più fedelmente possibile il probabile risultato che sarebbe stato ottenuto qualora l'infrazione non fosse occorsa.

- (c) Un punteggio arbitrato assegnato può essere ponderato allo scopo di riflettere un numero di risultati potenziali, ma solamente i risultati che avrebbero potuto essere ottenuti in maniera legale potranno essere considerati.
 - (d) Se le diverse possibilità sono numerose oppure non ovvie, l'Arbitro potrà assegnare un punteggio arbitrato artificiale (vedi punto C2 più avanti).
 - (e) Se, in conseguenza di una irregolarità, il partito innocente ha contribuito al proprio danneggiamento grazie ad un errore estremamente serio (privo di relazione con l'infrazione) o attraverso un'azione selvaggia che, se non coronata da successo avrebbe potuto sperare di recuperare grazie ad una rettifica, allora :
 - (i) Alla linea colpevole viene assegnato il risultato che avrebbe ricevuto in conseguenza della rettifica della sua infrazione
 - (ii) La linea innocente non riceve alcun indennizzo per quella parte di danneggiamento che è stata auto-inflitta.
2. (a) Quando, a causa di una irregolarità, non possa essere ottenuto alcun risultato [vedi anche C1(d)], l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrato artificiale in funzione della responsabilità per l'irregolarità commessa: sotto media (nei tornei a coppie, un massimo del 40% dei punti disponibili) al concorrente direttamente in difetto; media (50% nei tornei a coppie) al concorrente solo parzialmente in difetto; sopra media (nei tornei a coppie, almeno il 60% dei punti disponibili) al concorrente che non sia in alcun modo colpevole.
- (b) Quando l'Arbitro decide di assegnare un punteggio arbitrato artificiale del tipo di sopra media o sotto media in una competizione nella quale il metodo di segnatura sia in IMP, tale punteggio sarà pari a più o meno tre IMP rispettivamente. Soggetto all'approvazione della Regulating Authority, ciò può essere modificato dall'Organizzatore del Torneo secondo quanto permesso dagli Artt. 78D, 86B3 e (d) qui di seguito .
- (c) Quanto sopra detto viene modificato per un concorrente non colpevole che ottenga un punteggio di sessione superiore al 60% dei matchpoints disponibili (o dell'equivalente in IMP). A tale concorrente deve essere attribuita la percentuale ottenuta (o l'equivalente in IMP) negli altri board della sessione.
- (d) La Regulating Authority può disporre provvedimenti per circostanze nelle quali un concorrente non ottiene un risultato in più di un board nella medesima sessione. In tale caso i risultati assegnati per ciascun board susseguente possono essere diversi da quelli previsti in (a) e (b) sopra riportati.
3. Nelle manifestazioni individuali, l'Arbitro imporrà le rettifiche previste da questo Codice, ed applicherà le norme che richiedono l'attribuzione dei punteggi arbitrati, in ugual modo contro entrambi i componenti della linea colpevole, anche se uno solo di loro possa essere responsabile dell'irregolarità. L'Arbitro tuttavia non dovrà assegnare penalità procedurali contro il compagno del colpevole se egli sia dell'opinione che sia esente da colpa.
4. Quando l'Arbitro attribuisca punteggi arbitrati non bilanciati negli incontri ad eliminazione diretta, il punteggio di ciascun concorrente nel board verrà calcolato separatamente e a ciascuno dei concorrenti verrà poi assegnata la media dei punteggi ottenuti.

Art. 13 - Numero errato di carte*

A. Nessuna chiamata è stata fatta.

Se nessun giocatore con un numero errato di carte ha fatto una chiamata allora:

1. L'arbitro corregge la discrepanza e, se nessun giocatore ha visto una carta di un altro giocatore, egli richiederà che il board venga giocato normalmente.

2. Quando l'arbitro determina che una o più tasche del board contenevano un numero di carte errato e che un giocatore ha visto una o più carte appartenenti ad un altro giocatore, l'Arbitro permette che il board venga giocato e che il risultato venga registrato. Se in seguito l'Arbitro considera che l'informazione estranea abbia influenzato il risultato del board, dovrà modificare il risultato ottenuto [vedi Art. 12C1(b)] e potrà penalizzare un eventuale colpevole.

B. Se il numero errato di carte viene scoperto durante la licitazione o durante il gioco.

Quando l'arbitro determina che la mano di un giocatore conteneva originalmente più di 13 carte mentre un altro giocatore ne possedeva meno di 13 e che un giocatore con un numero errato di carte ha fatto una chiamata :

1. Se l'Arbitro giudica che la mano possa essere corretta e giocata, allora la mano può essere giocata senza cambi di chiamata. Alla fine del gioco l'arbitro potrà assegnare un punteggio arbitrale.
2. Altrimenti quando una chiamata è stata fatta con un numero errato di carte, l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale [vedi Art. 12C1(b)] e potrà penalizzare un eventuale colpevole.

C. Carta in eccesso.

Ogni carta in eccesso non facente parte della mano, se trovata viene rimossa. La licita e il gioco continuano senza alcuna ulteriore rettifica. Nessun punteggio arbitrale può essere attribuito a meno che tale carta in eccesso sia stata giocata in una presa completata.

D. Gioco completato.

Quando venga determinato alla fine del gioco che la mano di un giocatore conteneva originalmente più di 13 carte mentre un altro giocatore ne possedeva meno di 13, il risultato ottenuto al tavolo deve essere cancellato e viene attribuito un punteggio arbitrale (può trovare applicazione l'Art. 86B). Un giocatore colpevole è passibile di una penalità procedurale.

*Questo Art. 13 viene applicato quando una o più mani contengono più di 13 carte. Vedi Art. 14 per casi che riguardano un mazzo cui manca almeno una carta.

Art. 14 - Carta mancante

A. Mano riscontrata incompleta prima che cominci il gioco

Quando si scopra, prima che venga scoperto l'attacco iniziale, che una o più mani contengono meno di 13 carte, senza che nessun'altra ne abbia più di 13, l'Arbitro compirà una ricerca di ogni carta mancante e:

1. se la carta viene trovata viene riposta nella mano incompleta.
2. se la carta non può essere ritrovata, l'Arbitro ricostruisce la mano utilizzando un altro mazzo di carte.
3. la licitazione ed il gioco continuano normalmente, senza che venga alterata alcuna delle chiamate effettuate; la mano così ricomposta sarà ritenuta aver sempre contenuto dall'inizio alla fine tutte le sue carte, senza soluzione di continuità.

B. Mano riscontrata incompleta successivamente

Quando si scopra, in qualunque momento successivo all'esposizione dell'attacco iniziale (sino al termine del Periodo di Correzione), che una o più mani contengono meno di 13 carte, senza che nessun'altra ne abbia più di 13, l'Arbitro effettuerà una ricerca della carta mancante, e:

1. se la carta viene ritrovata fra le carte giocate trova applicazione l'Art. 67.
2. se la carta viene ritrovata altrove, essa viene riposta nella mano incompleta. Potranno essere adottate rettifiche e/o penalità (vedi punto B4 seguente).

3. se la carta non può essere trovata, la mano viene ricostruita con un altro mazzo di carte. Potranno essere adottate rettifiche e/o penalità (vedi punto B4 seguente).
4. una carta che venga riposta in una mano secondo i disposti della lettera B di questo articolo, è considerata come aver sempre fatto parte della mano incompleta. Essa può divenire una carta penalizzata e l'aver mancato di giocarla può costituire una renonce.

C. Informazioni derivanti dalla ricollocazione di una carta

La cognizione della ricollocazione di una carta rappresenta una informazione non autorizzata per il compagno di un giocatore la cui mano conteneva un numero inesatto di carte.

Art. 15 - Mano o board sbagliati

A. Carte provenienti dal board sbagliato

1. Una chiamata è cancellata (assieme a qualunque chiamata successiva) se viene fatta da un giocatore con carte che ha prelevato da un board sbagliato.
2. (a) Nel caso in cui il compagno del colpevole avesse fatto una chiamata susseguente, l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrale.
(b) Diversamente, dopo aver prelevato la mano corretta, il colpevole fa una chiamata e la licitazione continua normalmente da quel punto in poi.
(c) L'Art 16 si applica ad ogni chiamata ritirata o cancellata.
3. Se il colpevole in seguito ripete la chiamata nel board dal quale aveva per errore prelevato le carte, l'Arbitro può permettere che il board venga giocato normalmente, ma l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale se la chiamata del colpevole differisce* dalla sua precedente chiamata cancellata.
4. Una penalità procedurale (Art. 90) può essere irrogata in addizione alle rettifiche di cui sopra.

B. Board sbagliato riscontrato durante il periodo licitativo o di gioco.**

Se dopo l'inizio del periodo licitativo, l'Arbitro si accorge che un concorrente sta giocando un board non destinato a lui nel turno in corso, allora :

1. se uno o più dei giocatori al tavolo hanno giocato il board precedentemente, contro i corretti avversari o altrimenti, il board viene cancellato per entrambe le linee.
2. Se nessuno dei quattro giocatori ha precedentemente giocato quel board, l'Arbitro farà completare la licita ed il gioco. L'Arbitro permetterà che il risultato sia valido e potrà richiedere alle due coppie di giocare una contro l'altra il board corretto in seguito.
3. L'Arbitro dovrà assegnare uno score artificiale [vedi Art 12C2(a)] ad ogni concorrente privato dell'opportunità di ottenere un risultato valido.

* Una chiamata sostitutiva differisce se il suo significato é molto diverso oppure se si tratta di una psichica.

** Questo Articolo si applica solamente nei tornei a coppie e individuali - vedi Art. 86B per i tornei a squadre.

Art. 16 - Informazioni autorizzate e non autorizzate

A. Uso di informazioni da parte dei giocatori

1. Un giocatore, durante la licitazione e il gioco, può utilizzare un'informazione se:
 - (a) essa proviene da chiamate e giocate legali effettuate nel board in corso (ivi incluse chiamate o giocate illegali che vengano accettate) e non sia stata influenzata da un'informazione non autorizzata proveniente da altra fonte; o
 - (b) essa sia un'informazione autorizzata derivante da un'azione cancellata (vedi C); o
 - (c) essa sia un'informazione che venga specificamente definita come autorizzata in qualunque articolo del Codice o del regolamento o, quando non altrimenti specificato, derivi da una

procedura legalmente autorizzata in questo Codice e da regolamenti (ma vedi B1 seguente); o

- (d) essa è un'informazione della quale il giocatore era già in possesso prima di estrarre dal board la propria mano (Art. 7B) ed il Codice non gli precluda l'uso di questa informazione.
2. I giocatori possono inoltre tenere in considerazione la propria valutazione del loro punteggio, delle espressioni degli avversari, così come di ogni disposto regolamentare della gara.

B. Informazione estranea dal compagno

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

C. Informazione proveniente da chiamate o giocate ritirate.

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

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

D. Informazione estranea proveniente da altre fonti

1. Quando un giocatore riceva accidentalmente informazioni estranee riguardanti un board che sta giocando o che ancora deve giocare, come guardando la mano sbagliata; udendo chiamate, risultati o rilievi, vedendo delle carte a un altro tavolo; o vedendo le carte appartenenti ad un altro giocatore al suo stesso tavolo prima che cominci la licitazione (vedi anche Art. 13A), l'Arbitro dovrebbe esserne immediatamente informato, preferibilmente dallo stesso giocatore che ha ricevuto l'informazione.
2. Se l'Arbitro ritiene che l'informazione potrebbe probabilmente interferire con il normale svolgimento del gioco, prima che venga effettuata una qualunque chiamata, egli può:

- (a) qualora il tipo di competizione ed il metodo di calcolo dei risultati lo permettano, modificare le posizioni dei giocatori al tavolo, in modo che il giocatore in possesso dell'informazione su una mano venga in possesso della mano stessa;
 - (b) qualora il tipo di competizione lo permetta, richiedere che quel board venga rismazzato per quei concorrenti;
 - (c) permettere il completamento del gioco del board, rimanendo pronto ad attribuire un punteggio arbitrale qualora ritenga che l'informazione estranea abbia condizionato il risultato;
 - (d) assegnare un punteggio arbitrale (per tornei a squadre vedi Art. 86B)
3. Se tale informazione estranea viene ricevuta dopo che sia stata effettuata la prima chiamata della licitazione, e prima che il gioco del board sia stato portato a compimento, l'Arbitro procede come in 2(c) o 2(d).

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

Art. 17 - Il periodo licitativo

A. Inizio del periodo licitativo

Il periodo licitativo di una smazzata comincia, per una linea, quando uno o l'altro dei suoi componenti abbia estratto le proprie carte dal board.

B. La prima chiamata

Il giocatore designato dal board come distributore effettua la prima chiamata.

C. Chiamate successive

Il giocatore alla sinistra del distributore effettua la seconda chiamata, e da questo punto in poi ciascun giocatore fa la sua chiamata al proprio turno, proseguendo in senso orario.

D. Fine del periodo licitativo

1. Il periodo licitativo termina quando, dopo la fine della licitazione come previsto dall'Art. 22A, uno dei due difensori scopre la carta d'attacco. (Se l'attacco è fuori turno vedi Art. 54). L'intervallo compreso tra la fine della licitazione e la fine del periodo licitativo è definito Periodo Chiarificatorio.
2. Se nessun giocatore effettua una licita (vedi Art. 22B) il periodo licitativo termina quando le quattro mani sono reinserite nel board.
3. Quando una chiamata sia stata seguita da tre passi la licitazione non termina se uno qualsiasi dei tre passi era fuori turno, privando così un giocatore del suo diritto a chiamare in quel turno. Quando questo accada, la licita ritorna al giocatore che aveva mancato il proprio turno di licita, tutti i passi successivi vengono cancellati e la licitazione procede normalmente. L'Articolo 16C viene applicato a tutte le chiamate cancellate, ed a questo scopo ogni giocatore che sia passato fuori turno viene considerato colpevole.

Art. 18 - Licite

A. Forma appropriata

Una licita designa un numero di prese (quello oltre le sei di base) da uno a sette, ed una denominazione. (passo, contro e surcontro sono chiamate, ma non licite).

B. Per superare una licita

Una licita supera la precedente se designa il medesimo numero di prese in una denominazione di rango superiore, oppure un maggior numero di prese in qualsiasi denominazione.

C. Licita sufficiente

Una licita che superi l'ultima licita precedente è una licita sufficiente.

D. Licita insufficiente

Una licita che non superi l'ultima licita precedente è una licita insufficiente. Una licita insufficiente è un'infrazione (vedi Art. 27 per la rettifica).

E. Rango delle denominazioni

Il rango delle denominazioni in ordine decrescente è: Senz'Atout, Picche, Cuori, Quadri, Fiori.

F. Metodi differenti

Le Regulating Authority possono autorizzare differenti metodi di effettuazione delle chiamate.

Art. 19 - I contro ed i surcontro

A. Contro

1. Un giocatore può contrare solo l'ultima precedente licita. Tale licita deve essere stata fatta da un avversario; tra la licita e il contro non devono esserci state altre chiamate se non "passo".
2. Nel contrare un giocatore non dovrebbe indicare il numero di prese, o la denominazione. L'unica forma corretta è la singola parola "Contro".
3. Se un giocatore, contrando, specifica indebitamente la licita contrata, o il numero di prese o la denominazione, si considera abbia contratto la licita così come era stata fatta (può trovare applicazione l'Art. 16, **Informazioni Non Autorizzate**).

B. Surcontro

1. Un giocatore può surcontrare solamente l'ultimo precedente contro. Quel contro deve essere stato fatto da un avversario. Fra il precedente contro ed il surcontro non devono esserci state altre chiamate se non "passo".
2. Nel surcontrare un giocatore non dovrebbe indicare il numero di prese, o la denominazione. La sola forma corretta è la singola parola "Surcontro".
3. Se un giocatore, surcontrando, indica indebitamente la licita contrata, o il numero di prese, o la denominazione, si considera abbia surcontrato la licita così come era stata fatta (può trovare applicazione l'Art. 16, **Informazioni Non Autorizzate**).

C. Contro e Surcontro superati

Ogni contro e surcontro può essere superato da una successiva licita legale.

D. Registrazione di un contratto contratto o surcontrato

Se una licita contrata o surcontrata non è seguita da una successiva licita legale, il valore del punteggio viene aumentato come previsto nell'Art. 77.

Art. 20 - Ricapitolazione e spiegazione delle chiamate

A. Chiamata non percepita con chiarezza

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

B. Ricapitolazione della licita durante il periodo licitativo

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

C. Ricapitolazione dopo il passo finale

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

D. Chi può ricapitolare la licitazione.

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

E. Correzione di un errore nella ricapitolazione

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

F. Spiegazione delle chiamate

1. Durante la licitazione e prima del passo finale, qualunque giocatore può richiedere**, al proprio turno di chiamata una spiegazione delle precedenti chiamate avversarie. Egli ha il diritto di ottenere spiegazioni in merito alle chiamate effettivamente realizzate, riguardo a rilevanti chiamate alternative a disposizione degli avversari che pure non siano state effettuate, nonché a proposito di inferenze che possano emergere dalle scelte licitative avversarie quando queste siano materia di accordi di coppia. Tranne che dietro istruzioni dell'Arbitro, le risposte dovrebbero essere date dal compagno del giocatore che abbia fatto la chiamata in questione. Il compagno di un giocatore che rivolga una domanda non può effettuare una domanda supplementare fino a che non sia il suo turno di chiamare o giocare. Può trovare applicazione l'Art. 16 e la Regulating Authority può stabilire specifiche regole che richiedano spiegazioni per iscritto.
2. Dopo il passo finale, e durante l'intero periodo di gioco, qualsiasi difensore al suo proprio turno di gioco può richiedere una spiegazione della licita avversaria. Quando sia il proprio turno di gioco dalla mano o dal morto il dichiarante può richiedere una spiegazione della chiamata di un difensore o degli accordi nel gioco della carta. Le spiegazioni dovrebbero essere fornite su basi simili a quanto visto al punto 1 e dal compagno del giocatore la cui azione sia oggetto di spiegazione.
3. Secondo quanto previsto dai punti 1 e 2 precedenti, un giocatore può rivolgere una domanda riguardo a una singola chiamata, ma l'Art. 16B1 potrà trovare applicazione.
4. (a) Se un giocatore durante la licitazione si accorge che la sua spiegazione era stata erronea o incompleta, egli deve chiamare l'Arbitro prima della fine del Periodo Chiarificatorio e correggere la spiegazione. Egli può decidere di chiamare l'Arbitro anche prima ma non è obbligato a farlo. (per una correzione durante il periodo di gioco, vedi Art. 75B2)
(b) Quando l'Arbitro viene chiamato, applica l'Art. 21B o l'Art. 40B3.
5. (a) Un giocatore il cui compagno abbia fornito una spiegazione sbagliata non può correggere l'errore durante la licitazione, né può indicare in qualunque modo che sia stato commesso un errore. La fattispecie "Spiegazione sbagliata" include qui il mancare di allertare, o la mancata notifica, da effettuarsi in conformità ai termini richiesti dai regolamenti, o un alert (o una notifica) che i regolamenti non richiedano.
(b) Un giocatore è tuttavia obbligato a chiamare l'Arbitro, e ad informare i suoi avversari che è sua opinione che la spiegazione data dal compagno era erronea (vedi Art. 75B) ma solo alla prima opportunità legale, la quale è:
 - (i) per un difensore, al termine del gioco.
 - (ii) per il dichiarante, o il morto, dopo il passo finale della licitazione.

6. Quando l'Arbitro giudichi che un giocatore abbia basato la propria azione su di una spiegazione sbagliata datagli da un avversario vedi, come pertinenti, gli Artt. 21 o 47E.

G. Procedura scorretta

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

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

** A meno che il giocatore sia obbligato dal Codice a passare.

Art. 21 - Informazione errata

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

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

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

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

Art. 22 - Fine della licitazione

La licitazione termina quando :

- A. dopo che uno o più giocatori abbiano licitato, si siano verificati tre passo consecutivi in rotazione in seguito all'ultima licita. L'ultima licita diventa il contratto (ma vedi Art. 19D).
- B. Quando tutti e quattro i giocatori passino (ma vedi Art. 25). Le mani vengono riposte nel board senza giocare. Non dovrà esserci una nuova distribuzione.

Art. 23 - Chiamata paragonabile

A. Definizione.

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

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

B. Nessuna Rettifica

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

C. Linea innocente danneggiata.

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

Art. 24 - Carta esposta o giocata durante la licitazione

Quando l'Arbitro determini che durante la licitazione, a causa dell'errore di un giocatore, una o più carte della mano di quel giocatore fossero in posizione tale che la loro faccia fosse visibile dal suo compagno, l'Arbitro dovrà richiedere che ognuna di tali carte sia lasciata scoperta sul tavolo fino al termine della licitazione. Le informazioni derivanti dalle carte così esposte sono autorizzate per il partito innocente ma non autorizzate per il partito colpevole (vedi Art. 16C).

A. Carta bassa che non rappresenti un attacco prematuro

Se si tratta di una singola carta di rango inferiore ad un onore e non utilizzata prematuramente per attaccare, non vi saranno ulteriori rettifiche (ma vedi punto E seguente).

B. Singola carta del rango di un onore o carta utilizzata prematuramente per attaccare

Se si tratta di una singola carta del rango di un onore, o di una qualsiasi carta utilizzata per attaccare prematuramente, il compagno del colpevole deve passare quando venga il suo prossimo turno di chiamata (vedi Art. 72C quando un passo danneggia la linea innocente).

C. Due o più carte esposte

Se due o più carte vengono così esposte, il compagno del colpevole deve passare quando venga il suo prossimo turno di chiamata (vedi Art. 72C quando un passo danneggia la linea innocente).

D. Linea del dichiarante

Se il colpevole diventa dichiarante o morto, le carte esposte sono ritirate e ritornano nella mano del giocatore.

E. Linea della difesa

Se alla conclusione della licitazione il colpevole diventa difensore, ogni carta esposta diventa carta penalizzata (vedi Art. 50 e 51)

Art. 25 - Cambi di chiamata legali e illegali

A. Chiamata involontaria

1. Se un giocatore si accorge di non aver fatto la chiamata che intendeva fare, egli può, sino a quando il compagno abbia fatto una chiamata, sostituire la chiamata involontaria con quella che intendeva fare. La seconda chiamata (quella intenzionale) rimane ed è soggetta all'Articolo appropriato, ma le restrizioni d'attacco dell'Art. 26 non sono applicabili.
2. Se l'intenzione originale era di fare una chiamata selezionata o annunciata verbalmente, quella chiamata rimane. Un cambio di chiamata può essere permesso se causato da un errore meccanico o da un lapsus ma non da una perdita di concentrazione circa l'intento dell'azione.

3. Un giocatore è autorizzato a sostituire una chiamata involontaria se i requisiti descritti al punto A1 sopra sono presenti, qualunque sia la maniera nella quale possa essersi accorto del proprio errore.
4. Nessuna sostituzione di chiamata può essere consentita qualora il compagno abbia effettuato una chiamata successiva.
5. Qualora la licitazione termini prima di raggiungere il compagno del giocatore coinvolto, non potrà esserci nessuna sostituzione di chiamata dopo la fine del periodo licitativo (vedi Art. 17D).
6. Se viene permessa una sostituzione di chiamata, l'avversario di sinistra può ritirare qualunque chiamata egli abbia fatto basandosi sulla prima chiamata. Le informazioni derivanti dalla chiamata ritirata sono autorizzate per la sua linea e non autorizzate per gli avversari.

B. Chiamata volontaria

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

Art. 26 - Chiamata ritirata, restrizioni d'attacco

A. Nessuna restrizione d'attacco.

Quando la chiamata di un giocatore colpevole venga ritirata e venga rimpiazzata da una chiamata paragonabile (vedi Art. 23A), ed in seguito tale giocatore diventa un difensore, non ci sono restrizioni d'attacco per la sua linea. L'Art. 16C non è applicabile ma vedi Art. 23C.

B. Restrizioni d'attacco.

Quando la dichiarazione di un giocatore colpevole viene ritirata e non è rimpiazzata da una chiamata paragonabile, se poi tale giocatore diventa un difensore, il dichiarante può, al primo turno di gioco del compagno del colpevole (che può essere l'attacco iniziale), proibire al compagno del colpevole di attaccare in qualunque seme che non sia stato specificato in una chiamata legale dal colpevole. Tale proibizione continua fino a che il compagno del colpevole rimane in presa.

Art. 27 - Licita insufficiente

A. Accettazione di una licita insufficiente

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

B. Licita insufficiente non accettata

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

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

- (b) Eccetto quanto previsto in (a), se la licita insufficiente è corretta con una chiamata paragonabile (vedi Art 23A) la licita procede senza ulteriori rettifiche. L'Art. 16C non si applica ma vedi il punto D seguente.
2. Ad eccezione di quanto previsto sopra in (B1), se la licita insufficiente è corretta con una licita sufficiente, o con un passo, il compagno del colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Possono trovare applicazione le restrizioni riguardanti l'attacco delle quali all'Art. 26B, e vedi l'Art. 72C.
 3. Ad eccezione di quanto previsto sopra in B1(b), se il colpevole tenta di sostituire la sua licita insufficiente con un contro od un surcontro la chiamata tentata viene cancellata. Il colpevole deve sostituirla nei termini permessi ed il compagno del colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Possono trovare applicazione le restrizioni riguardanti l'attacco di cui all'Art. 26B, e vedi l'Articolo 72C.
 4. Se il colpevole tenta di sostituire la sua prima licita insufficiente con un'altra licita insufficiente, l'Arbitro deciderà come al punto 3 se l'avversario di sinistra non accetta la licita insufficiente sostitutiva, come consentito dai dettati del punto A1 precedente.

C. Sostituzione prematura

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

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

D. Partito innocente danneggiato

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

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

Art. 28 - Chiamate considerate in rotazione

A. Avversario di destra obbligato a passare

Una chiamata è considerata in rotazione nel caso venga effettuata da un giocatore quando sia il turno del suo avversario di destra, se tale avversario è tenuto per legge a passare.

B. Chiamata del giocatore di turno che cancelli una chiamata fuori turno

Una chiamata viene considerata in rotazione quando venga effettuata dal giocatore cui spettava il turno di chiamata prima che sia stata determinata la rettifica per una chiamata fuori turno di un avversario. L'effettuare una tale chiamata annulla il diritto alla rettifica della chiamata fuori turno. La licitazione prosegue come se l'avversario non avesse chiamato in quel turno. L'Art. 26 non si applica ma vedi Art. 16C2.

Art. 29 - procedura dopo una chiamata fuori turno

A. Perdita del diritto alla rettifica

A seguito di una chiamata fuori turno, l'avversario di sinistra del colpevole può decidere di chiamare a sua volta, conseguentemente perdendo il diritto a qualunque rettifica.

B. Chiamata fuori turno cancellata

A meno che non trovi applicazione il punto A, una chiamata fuori turno viene cancellata, e la licitazione ritorna al giocatore al quale spettava chiamare. La linea colpevole é soggetta alle disposizioni in materia di rettifiche di cui agli Artt. 30, 31 o 32.

C. La chiamata fuori turno è artificiale

Se una chiamata fuori turno è artificiale, i disposti degli Artt. 30, 31, 32 vengono applicati alla denominazione(i) specificata(e), anziché alla denominazione(i) nominata(e).

Art. 30 - Passo fuori turno

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

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

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

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

1. Quando un giocatore sia passato al turno di chiamata del proprio compagno, o dell'Avversario di sinistra se il colpevole non ha fatto chiamate in precedenza, allora :
 - (a) Il compagno del colpevole può fare qualunque chiamata legale al proprio corretto turno, ma l'Art. 16C2 viene applicato.
 - (b) Il colpevole può fare qualunque chiamata legale al suo corretto turno e :
 - (i) Quando la chiamata è una chiamata paragonabile (vedi Art. 23A) non avrà luogo alcuna rettifica addizionale. L'Art. 26B non si applica ma vedi Art. 23C.
 - (ii) Quando la chiamata non è una chiamata paragonabile (vedi Art. 23A) il compagno del colpevole deve passare al suo prossimo turno. L'Art. 16C, 26B e l'Art. 72C potranno essere applicati.
2. Se il colpevole ha fatto una chiamata in precedenza, un passo fuori turno al turno dell'Avversario di sinistra viene trattato come un cambio di chiamata. L'Art. 25 viene applicato.

C. Quando il passo è artificiale

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

Art. 31 - Licita fuori turno

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

A. Al turno di chiamata dell'avversario di destra

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

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

- (b) Quando la chiamata non è una chiamata paragonabile (vedi Art. 23A) il compagno del colpevole deve passare al suo prossimo turno. Gli Artt. 16C , 26B e 72C possono trovare applicazione.

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

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

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

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

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

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

Art. 32 - Contro o surcontro fuori turno

Un contro o surcontro al di fuori della corretta rotazione possono essere accettati a discrezione dell'avversario che segue in rotazione (vedi Art. 29A), con l'eccezione che i contro e i surcontro inammissibili non possono mai venire accettati (vedi l'Art. 36). Se la chiamata al di fuori della corretta rotazione non viene accettata essa viene cancellata, e:

A. Chiamata fatta al turno di chiamata dell'avversario di destra

Qualora un contro o un surcontro al di fuori della corretta rotazione siano stati effettuati quando il turno di chiamata spettava all'avversario di destra del colpevole, allora :

1. se l'avversario alla destra del colpevole passa, il colpevole deve obbligatoriamente ripetere il suo contro o surcontro fuori turno, e non vi sarà rettifica, a meno che il contro o il surcontro siano inammissibili, nel qual caso si applica l'Art. 36.
2. se l'avversario alla destra del colpevole licita, oppure contra o surcontra, il colpevole può fare al suo turno qualsiasi chiamata legale :
 - (a) Quando la chiamata è una chiamata paragonabile (vedi Art. 23A), non c'è alcuna rettifica. L'Art. 26B non si applica, ma vedi Art. 23C.
 - (b) Quando la chiamata non è una chiamata paragonabile (vedi Art 23A), il compagno del colpevole deve passare al suo prossimo turno. L'Art. 16C, 26B e 72C possono trovare applicazione.

B. Chiamata fatta al turno di chiamata del compagno del colpevole.

Qualora un contro o un surcontro al di fuori della corretta rotazione siano stati effettuati quando il turno di chiamata spettava al compagno del colpevole, allora :

1. Il compagno del colpevole può fare qualunque chiamata legale, ma l'Art. 16C2 viene applicato.
2. Il colpevole può fare qualunque chiamata legale al proprio turno e l'Arbitro deciderà come al punto A2(a) o al punto A2(b) sopra riportati.

C. Ulteriori chiamate fatte al turno di chiamata dell'Avversario di sinistra.

Chiamate ulteriori fatte al turno di chiamata dell'avversario di sinistra sono considerate come cambi di chiamata e si applica l'Art. 25.

Art. 33 - Chiamate simultanee

Una chiamata che sia simultanea ad una fatta dal giocatore al quale spettava il turno di chiamata viene considerata una chiamata successiva.

Art. 34 - Conservazione del diritto a chiamare

Quando di seguito ad una chiamata, ci siano stati tre passi consecutivi, uno o più dei quali al di fuori della corretta rotazione, trova applicazione l'Art. 17D3.

Art. 35 - Chiamate inammissibili

Le seguenti chiamate sono inammissibili:

- A. Un contro o un surcontro non permessi dall'Art. 19. Trova applicazione l'Art. 36.
- B. Una licita, un contro o un surcontro da parte di un giocatore tenuto a passare. Trova applicazione l'Art. 37.
- C. Una licita superiore a sette. Trova applicazione l'Art. 38.
- D. Una chiamata dopo il passo finale della licitazione. Trova applicazione l'Art. 39.

Art. 36 - Contro e surcontro inammissibili

A. L'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima della rettifica

Se l'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima che vengano applicate le rettifiche relative ad un contro o un surcontro inammissibili, la chiamata inammissibile ed ogni chiamata successiva vengono cancellate. La licitazione torna indietro al giocatore cui spettava il turno di chiamata e procede come se non ci fossero state irregolarità. Non trovano applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Art. 26B.

B. L'avversario alla sinistra del colpevole non effettua una chiamata prima della rettifica

Qualora il punto A non si applichi:

1. Qualsiasi contro o surcontro non permesso dall'Art. 19 viene cancellato.
2. Il colpevole deve provvedere ad effettuare una chiamata legale, la licitazione continua e il compagno del colpevole deve passare ogni qualvolta venga il suo turno di chiamata.
3. L'Art. 72C può trovare applicazione, così anche le restrizioni d'attacco di cui all'Art. 26B.
4. se la chiamata avviene fuori turno, la licitazione torna indietro al giocatore cui spettava il turno di chiamata, il colpevole può effettuare qualunque chiamata legale al suo turno, ed il compagno deve passare ogni volta che venga il suo turno di chiamata. Può trovare applicazione l'Art. 72C, come anche le restrizioni d'attacco di cui all'Art. 26B.

C. Irregolarità scoperta dopo il periodo di licitazione.

Quando venga richiamata l'attenzione su un contro o surcontro inammissibili solamente dopo che la carta d'attacco sia stata scoperta, il risultato finale viene calcolato come se la chiamata inammissibile non fosse stata fatta.

Art. 37 - Condotta che viola l'obbligo a passare

A. L'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima di una rettifica

Se la chiamata inammissibile era una licita, un contro o un surcontro di un giocatore tenuto per legge a passare (ma non un'azione in contrasto con l'Art. 19A1 oppure 19B1) e l'avversario alla sinistra del colpevole chiama prima che l'Arbitro abbia stabilito la rettifica, tale chiamata e tutte le chiamate susseguenti rimangono. Se al colpevole era richiesto di passare per il resto del ciclo licitativo tale proibizione permane. Non trovano applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Art. 26B.

B. L'avversario alla sinistra del colpevole non chiama prima della rettifica

Nel caso che A. non si applichi:

1. qualunque licita, contro o surcontro effettuati da un giocatore tenuto per legge a passare vengono cancellati;
2. La chiamata viene sostituita da un passo, la licitazione continua e ciascun membro del partito colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Può trovare applicazione l'Art. 72C, come anche le restrizioni d'attacco di cui all'Art. 26B.

Art. 38 - Licita di più di sette

A. Non è ammissibile alcun gioco

Nessun gioco di un contratto superiore a sette potrà mai essere permesso.

B. Licite e chiamate susseguenti annullate

Una licita superiore a sette viene cancellata, insieme a qualunque chiamata successiva.

C. La linea colpevole deve obbligatoriamente passare

La chiamata deve essere sostituita da un passo; la licitazione continua, a meno che non fosse stata già completata, e ciascun membro della linea colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata.

D. Possibile mancanza di ricorso agli Articoli 26B e 72C

L'Art. 72C può trovare applicazione così come le restrizioni d'attacco di cui all'Art. 26B, ad eccezione che, qualora l'avversario di sinistra del colpevole abbia chiamato successivamente all'infrazione e prima della rettifica, non ci sarà ricorso a questi articoli.

Art. 39 - Chiamata dopo il passo finale

A. Chiamate cancellate

Tutte le chiamate successive al passo finale della licitazione vengono cancellate.

B. Passo di un difensore o qualunque chiamata della linea del dichiarante

Se l'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima della rettifica, o se l'infrazione è il passo di un difensore, o una qualunque chiamata da parte del futuro dichiarante o del morto, allora non ci sarà alcuna ulteriore rettifica.

C. Altra azione da parte di un difensore

Se l'avversario alla sinistra del colpevole non ha effettuato una chiamata successivamente all'infrazione, e l'infrazione è una licita, un contro o un surcontro di un difensore, allora possono trovare applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Art. 26B.

Art. 40 - Accordi di coppia

A. Intese sistemiche tra i giocatori

1. (a) Accordi di coppia circa i metodi da essa adottati, possono essere esplicitamente raggiunti mediante discussione, o implicitamente tramite la reciproca esperienza e conoscenza dei giocatori.
(b) Ogni coppia ha il dovere di rendere disponibili i propri accordi agli avversari. La Regulating Authority specifica la maniera in cui ciò debba essere fatto.
2. Le informazioni fornite al compagno attraverso tali accordi devono essere ricavate dalle chiamate, dalle giocate e dalle condizioni della smazzata in corso. Ciascun giocatore ha il diritto di tenere conto della licitazione legale nonché, ad eccezione delle esclusioni previste da questo Codice, delle carte che ha visto. Egli ha il diritto di utilizzare le informazioni che

in altra parte di questo Codice siano specificate come da considerarsi autorizzate (vedi Art. 73C).

3. Un giocatore può effettuare qualsiasi chiamata o giocata senza annunciarlo preventivamente, atteso che tale chiamata o giocata non sia basata su un accordo di coppia non svelato (vedi Art. 40C1).
4. Il significato concordato di una chiamata o di una giocata, non dovrà variare a seconda del membro della coppia dal quale é effettuato (Questo requisito non pone restrizioni allo stile di gioco e alle valutazioni, solamente al metodo).

B. Speciali accordi di coppia

1. (a) Un accordo tra compagni sia esso esplicito o implicito, rappresenta un accordo di coppia.
(b) A sua discrezione la Regulating Authority può designare certi accordi di coppia come "speciali accordi di coppia". Uno speciale accordo di coppia, è un accordo che, nell'opinione della Regulating Authority, potrebbe non essere prontamente compreso o previsto da un significativo numero di giocatori partecipanti al torneo.
(c) A meno che la Regulating Authority decida diversamente, ogni chiamata con un significato artificiale costituisce uno speciale accordo di coppia.
 2. (a) La Regulating Authority :
 - (i) é autorizzata senza restrizioni a permettere, proibire o permettere solo a certe condizioni, qualsiasi accordo speciale di coppia.
 - (ii) può prescrivere una Carta delle Convenzioni, con o senza note supplementari, per un preventivo elenco degli accordi di coppia, e stabilire le regole per il suo uso.
 - (iii) può dettare norme per le procedure di alert e/o altri metodi per la spiegazione degli accordi di coppia.
 - (iv) può proibire un accordo preventivo della coppia di variare il significato dei propri accordi licitativi o di gioco a seguito di una irregolarità commessa dagli avversari.
 - (v) può limitare l'impiego di chiamate artificiali psichiche
 - (b) A meno che la Regulating Authority non disponga altrimenti, un giocatore non può consultare la propria Carta delle Convenzioni, dopo che sia iniziato il periodo licitativo e fino alla fine del gioco, ad eccezione del fatto che i membri della linea del dichiarante (solamente) possono consultare la propria carta delle convenzioni durante il periodo chiarificatorio.
 - (c) A meno che la Regulating Authority disponga altrimenti un giocatore può consultare la carta delle convenzioni degli avversari:
 - (i) prima che inizi la licitazione
 - (ii) durante il periodo chiarificatorio,
 - (iii) durante la licitazione e durante il gioco ma solo al suo turno di chiamata o di gioco;
 - (iv) a seguito di un richiesta di un avversario relativa all'Art. 20F, allo scopo di spiegare correttamente il significato della chiamata o della giocata del suo compagno.
 - (d) A meno che la Regulating Authority decida diversamente un giocatore non può giovare di alcun aiuto alla sua memoria, capacità di calcolo o tecnica durante il periodo licitativo e di gioco.
3. (a) Una linea che venga danneggiata in conseguenza di una mancata spiegazione, da parte degli avversari, del significato di una chiamata o di una giocata nei termini stabiliti da questo Codice, ha diritto ad una rettifica tramite l'attribuzione di un punteggio arbitrare.
 - (b) Ripetute violazioni dell'obbligo di rivelare gli accordi di coppia possono essere oggetto di penalità.

4. Quando una linea venga danneggiata a causa dell'uso, da parte degli avversari, di speciali intese di coppia che non siano conformi ai regolamenti in vigore per la manifestazione in oggetto, il punteggio dovrà essere modificato. Una linea che disattenda queste disposizioni può essere soggetta ad una penalità procedurale.
5. (a) Nello spiegare il significato di una chiamata o una giocata del compagno in risposta ad una richiesta di un avversario (vedi Art. 20), un giocatore dovrà spiegare tutte le speciali informazioni che gli siano pervenute tramite accordi o esperienza di coppia, ma non è tenuto a rivelare le inferenze che derivino dalla propria conoscenza ed esperienza di problematiche generalmente note ai giocatori di bridge.
(b) L'Arbitro modificherà il punteggio se l'informazione non fornita nell'ambito di una spiegazione risulta essere cruciale ai fini della scelta da parte di un avversario sulla azione da intraprendere, e l'avversario ne sia stato così danneggiato.

C. Deviazione dal sistema ed azioni psichiche

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

Art. 41 - Inizio del gioco

A. Carta d'attacco iniziale coperta

Dopo che una licita, un contro o un surcontro siano stati seguiti da tre passi in rotazione, il difensore alla sinistra del presunto dichiarante effettua l'attacco iniziale a carta coperta*. La carta d'attacco coperta può essere ritirata solo dietro disposizioni dell'Arbitro dopo che sia stata commessa una irregolarità (vedi Art. 47E e Art. 54); la carta ritirata deve essere riposta nella mano del difensore.

B. Ricapitolazione della licitazione ed eventuali domande

Prima che la carta d'attacco iniziale venga scoperta, il compagno dell'attaccante ed il presunto dichiarante (ma non il presunto morto) possono entrambi richiedere la ricapitolazione della licitazione o richiedere spiegazioni su di una chiamata di un avversario (vedi Art. 20F2 e 20F3). Il dichiarante**, o uno qualunque dei difensori possono, al loro primo turno di gioco della carta, richiedere una ricapitolazione della licitazione; questo diritto cessa non appena essi abbiano giocato una carta. I difensori (soggetti all'Art. 16) ed il dichiarante mantengono il diritto a richiedere spiegazioni nell'arco di tutto il periodo di gioco, ciascuno al proprio turno.

C. Carta d'attacco iniziale scoperta

Successivamente al periodo chiarificatorio, la carta d'attacco iniziale viene scoperta, il tempo di gioco inizia irrevocabilmente, e viene stesa la mano del morto (ma vedi l'Art. 54A quando viene scoperta una carta d'attacco iniziale fuori turno). Dopo che sia troppo tardi per ottenere la ripetizione delle chiamate precedenti (vedi la lettera B precedente), il dichiarante o qualsiasi difensore, hanno il diritto di essere informati, al proprio*** turno di gioco, su quale contratto si stia giocando e se il contratto sia stato contratto o surcontratto, ma non su chi abbia contratto o surcontratto.

D. Mano del morto

Dopo che la carta d'attacco iniziale sia stata scoperta, il morto stende la propria mano sul tavolo davanti a sé, scoperta, divisa per seme, con le carte poste in ordine di rango con quella più bassa verso il dichiarante, ed in colonne separate che puntino verso il dichiarante nel senso della lunghezza. Le atout vengono posizionate alla destra del morto. Il dichiarante gioca sia la sua mano che quella del morto.

-
- * La Regulating Authority può specificare che l'attacco iniziale sia fatto a carta scoperta.
 - ** Il primo turno di gioco del dichiarante è dal morto, a meno che accetti un attacco fuori turno.
 - *** Il dichiarante può chiedere sia al turno di gioco del morto che a quello della propria mano.

Art. 42 - Diritti del morto

A. Diritti assoluti

1. Il morto ha il diritto di dare informazioni, alla presenza dell'Arbitro, in materia di fatti o di questioni inerenti al Codice.
2. Egli può tener conto delle prese vinte o perse.
3. Egli gioca le carte del morto per conto del dichiarante seguendo le sue istruzioni (vedi Art. 45F se il morto suggerisce una giocata) e veglia affinché il morto non commetta renonce.

B. Diritti qualificati

Il morto può esercitare altri diritti, soggetti alle limitazioni previste dall'Art. 43.

1. Il morto può chiedere al dichiarante (ma non ad un difensore), quando questi abbia mancato di rispondere a colore in una presa, se non abbia più carte nel seme in gioco.
2. Egli può tentare di prevenire qualsiasi irregolarità.
3. Egli può richiamare l'attenzione su una qualsiasi irregolarità, ma solo dopo che il gioco della mano sia terminato.

Art. 43 - Limitazioni del morto

Ad esclusione di quanto permesso nell'Art. 42:

A. Limitazioni del morto

1. (a) A meno che l'attenzione su di una irregolarità non sia stata attirata da un altro giocatore, il morto non può prendere l'iniziativa di chiamare l'Arbitro durante il gioco.
(b) Il morto non può richiamare l'attenzione su di una irregolarità durante il gioco.
(c) Il morto non deve partecipare al gioco, né può comunicare al dichiarante qualsiasi cosa a proposito del gioco.
2. (a) Il morto non può scambiare le proprie carte con il dichiarante.
(b) Il morto non può lasciare il proprio posto per guardare il dichiarante che gioca la mano.
(c) Il morto non può guardare le carte della mano di un qualsiasi difensore.
3. Un difensore non può mostrare la propria mano al morto.

B. Se si verifica una violazione

1. Il morto è passibile di penalità secondo l'Art. 90 per ogni violazione alle limitazioni previste in A1 e A2 precedenti.
2. Se il morto, dopo aver violato le limitazioni elencate al punto A2:
 - (a) avvisa il dichiarante di non attaccare dalla mano sbagliata, qualsiasi difensore può scegliere da quale mano il dichiarante dovrà attaccare;
 - (b) è il primo a chiedere se una giocata dalla mano del dichiarante costituisca una renonce, il dichiarante, se la sua giocata era in effetti irregolare, deve sostituire la carta giocata

con una corretta e si applicheranno i disposti dell'Art 64 come se la renonce fosse stata consumata.

3. Se il morto, dopo la sua violazione delle limitazioni elencate in A2, è il primo ad attirare l'attenzione su di una irregolarità di un difensore, non ci sarà alcuna immediata rettifica. Il gioco continua come se non ci fosse stata alcuna irregolarità. Alla fine del gioco nel caso in cui la linea della difesa sia stata avvantaggiata grazie alla propria irregolarità, l'Arbitro modificherà solamente il suo risultato, eliminando tale vantaggio. La linea del dichiarante manterrà il risultato ottenuto al tavolo.

Art. 44 - Sequenza e procedura di gioco

A. Attaccare in una presa

Il giocatore che attacca in una presa può giocare qualsiasi carta della propria mano (a meno che non sia soggetto a restrizioni dopo un'irregolarità commessa dalla sua linea).

B. Giocate successive in una presa

Dopo l'attacco, ciascun altro giocatore al suo turno gioca una carta, e le quattro carte così giocate costituiscono una presa (per le modalità nel giocare le carte e sistemare le prese vedi gli Art. 45 e 65 rispettivamente).

C. Obbligo di rispondere a colore

Giocando in una presa, ogni giocatore deve obbligatoriamente rispondere a colore se possibile. Questo obbligo ha la precedenza su ogni altra disposizione prevista da questo Codice.

D. Impossibilità di rispondere a colore

Se non è in grado di rispondere a colore, un giocatore può giocare qualsiasi carta (a meno che sia soggetto a restrizioni dopo un'irregolarità commessa dalla sua linea).

E. Prese contenenti atout

Una presa che contenga atout è vinta dal giocatore che ha contribuito ad essa con l'atout più alta.

F. Prese non contenenti atout

Una presa che non contenga un atout è vinta dal giocatore che ha contribuito ad essa con la carta più alta nel seme d'attacco.

G. Attacco nelle prese successive alla prima

L'attacco nella presa successiva spetta alla mano che aveva vinto l'ultima presa.

Art. 45 - Carta giocata

A. Gioco di una carta da una mano

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

B. Gioco di una carta dal morto

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

C. Carta considerata come giocata.

1. La carta di un difensore, tenuta in modo tale che per il suo compagno sia possibile vederne la faccia, viene considerata come giocata nella presa in corso (se il difensore ha già fatto una giocata legale nella presa in corso vedi allora l'Art. 45E).
2. Il dichiarante si considera abbia giocato una carta dalla sua mano se essa è:
 - (a) tenuta scoperta, che tocchi il tavolo o sia vicina a toccarlo; o
 - (b) mantenuta in una posizione tale da indicare che sia stata giocata.

3. Una carta del morto é giocata se è stata deliberatamente toccata dal dichiarante, tranne il caso che sia stata toccata al fine di sistemare le carte del morto, o per raggiungere una carta che si trovi sopra o sotto la carta, o le carte, toccate.
4. (a) Una carta é giocata se un giocatore la nomina, o in altro modo la designa, come la carta che si propone di giocare (ma vedi Art. 47).
(b) Il dichiarante può correggere una designazione involontaria di una carta del morto sino a quando egli non abbia giocato una carta o dalla sua mano o da quella del morto. Un cambio di designazione può essere permesso se causato da un lapsus linguae, ma non se è causato da una perdita di concentrazione o da una riconsiderazione circa l'azione da intraprendere. Se un avversario ha, al proprio turno, giocato una carta che era legale prima che avvenisse il cambio di designazione, quell'avversario può ritirare la carta così giocata, riporla nella propria mano e sostituirla con un'altra (vedi Art. 47D e 16C1).
5. Può darsi il caso che vi sia l'obbligo di giocare una carta penalizzata, maggiore o minore che essa sia (vedi Art. 50).

D. Il morto gioca una carta non designata

1. Se il morto mette nella posizione di carta giocata una carta che il dichiarante non ha nominato, la carta deve obbligatoriamente essere ritirata se sul fatto è stata attirata l'attenzione prima che ciascuna delle due linee abbia giocato nella presa successiva, ed un difensore può ritirare e riporre nella propria mano una carta giocata dopo l'errore ma prima che sia stata attirata l'attenzione su di esso; se il giocatore alla destra del dichiarante cambia la sua giocata, il dichiarante può ritirare una carta che abbia successivamente giocato in quella presa (vedi Art. 16C).
2. Quando sia troppo tardi per cambiare la carta erroneamente posizionata dal morto (vedi sopra), il gioco continua normalmente senza modifica delle carte giocate nella presa corrente o in qualunque presa seguente. Qualora la carta erroneamente posizionata fosse la prima carta giocata nella presa, allora la mancanza di fornire una carta della stessa denominazione della carta erroneamente posizionata può ora costituire una renonce (vedi Art. 64A, 64B7 e 64C). Se la carta erroneamente posizionata è stata fornita in una presa già in corso e quindi il morto ha commesso una renonce, vedi Art. 64B3 e Art. 64C.

E. Quinta carta giocata in una presa

1. La quinta carta giocata in una presa da un difensore diventa una carta penalizzata, soggetta all'Art. 50, a meno che l'Arbitro non ritenga che fosse intesa quale carta di attacco in una presa, nel qual caso trovano applicazione gli Art. 53 o 56.
2. Quando il dichiarante contribuisca ad una presa con una quinta carta dalla sua mano o dal morto, detta carta viene riposta nella mano senza ulteriori rettifiche, a meno che l'Arbitro non ritenga che fosse intesa quale carta di attacco in una presa, nel qual caso trova applicazione l'Art. 55.

F. Il morto indica una carta

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

G. Copertura delle carte di una presa

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

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

Art. 46 - Designazione incompleta o non valida di una carta dal morto

A. Forma appropriata per designare una carta dal morto

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

B. Designazione incompleta o non valida

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

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

Art. 47 - Ritiro di una carta giocata

A. Nel corso di una rettifica

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

B. Per correggere una giocata illegale

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

C. Per cambiare una designazione involontaria

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

D. A seguito del cambio di giocata di un avversario

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

E. Cambio di giocata a seguito di una errata informazione

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

F. Altri ritiri di carte giocate

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

Art. 48 - Esposizione delle carte del dichiarante

A. Il dichiarante espone una carta

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

B. Il dichiarante scopre le sue carte

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

Art. 49 - Esposizione delle carte di un difensore

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

Art. 50 - Disposizioni per una carta penalizzata

Una carta prematuramente esposta da un difensore (ma non carta d'attacco, vedi Art. 57) è una carta penalizzata, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti (vedi l'Art. 49, e l'Art. 72C può trovare applicazione).

A. La carta penalizzata rimane scoperta

Una carta penalizzata deve rimanere scoperta sul tavolo immediatamente davanti al giocatore cui appartiene, fino a quando non sia stata selezionata una rettifica.

B. Carta penalizzata maggiore o minore.

Una singola carta, di rango inferiore ad un onore, esposta inavvertitamente (come nel giocare due carte in una presa, o per essere caduta accidentalmente), diventa una carta penalizzata

minore. Qualunque carta del rango di onore, o qualsiasi carta giocata deliberatamente (come attaccando fuori turno, o commettendo una renonce per poi correggerla), diventa carta penalizzata maggiore; quando un difensore ha due o più carte penalizzate, tutte queste carte diventano carte penalizzate maggiori.

C. Disposizioni per una carta penalizzata minore

Quando un difensore abbia una carta penalizzata minore, non potrà giocare qualunque altra carta nel medesimo seme di rango inferiore all'onore fino a quando non abbia prima giocato la carta penalizzata, ma ha invece il diritto di giocare un onore. Il compagno del colpevole non è soggetto a restrizioni d'attacco, ma vedi E seguente.

D. Disposizioni per una carta penalizzata maggiore

Quando un difensore abbia una carta penalizzata maggiore, sia il colpevole sia il compagno del colpevole possono essere soggetti a restrizioni; il colpevole ogni qualvolta debba giocare, il compagno ogniqualvolta debba attaccare.

1. (a) Eccetto per quanto disposto in (b) seguente, una carta penalizzata maggiore deve essere giocata alla prima opportunità legale, sia attaccando, rispondendo a colore, scartando oppure tagliando. Se un difensore ha due o più carte penalizzate che possono essere legalmente giocate, il dichiarante designa quale carta dovrà essere giocata.
(b) L'obbligo di rispondere a colore, o quello di ottemperare alle restrizioni di attacco o di gioco, hanno la precedenza sull'obbligo di giocare una carta penalizzata maggiore, ma la carta penalizzata deve tuttavia rimanere scoperta sul tavolo, e giocata alla prima opportunità legale.
2. Quando un difensore debba attaccare ed il compagno possieda una carta penalizzata maggiore, egli non può attaccare fino a quando il dichiarante non abbia scelto una delle opzioni sotto elencate (se il difensore attacca prematuramente, egli è soggetto alla rettifica di cui all'Art. 49). Il dichiarante può scegliere di:
 - (a) richiedere* al difensore di attaccare nel seme della carta penalizzata, o proibirgli* di attaccare in quel seme fino a quando egli rimanga in presa (per due o più carte penalizzate, vedi Art. 51); se il dichiarante esercita l'una o l'altra di queste opzioni, la carta non è più una carta penalizzata e viene ritirata.
 - (b) Non richiedere né proibire un attacco, nel qual caso il difensore potrà attaccare con qualsiasi carta e la carta penalizzata rimarrà sul tavolo come una carta penalizzata**. Se viene selezionata questa opzione, l'Art 50D continuerà ad applicarsi tanto a lungo quanto permanga la carta penalizzata.

E. Informazioni derivanti da una carta penalizzata

1. Informazioni derivanti da una carta penalizzata e la conoscenza degli obblighi di gioco di tale carta penalizzata sono autorizzate per tutti i giocatori sino a quando la carta penalizzata rimane esposta sul tavolo.
2. Informazioni derivanti da una carta penalizzata che è stata ripresa in mano [secondo l'Art. 50D2(a)] non sono autorizzate per il compagno del giocatore che aveva la carta penalizzata (vedi Art. 16C) ma sono autorizzate per il dichiarante.
3. Una volta che una carta penalizzata sia stata giocata, informazioni derivate dalle circostanze nell'ambito delle quali è stata creata, sono non autorizzate per il compagno del giocatore che aveva la carta penalizzata (per una carta penalizzata che non sia stata ancora giocata vedi E1 sopra).
4. Se, a seguito dell'applicazione del punto E1, l'Arbitro giudica, alla fine del gioco, che senza l'aiuto ottenuto tramite la carta esposta, il risultato del board sarebbe ben potuto essere diverso, e che di conseguenza la linea innocente sia stata danneggiata (vedi Art. 12B1), dovrà

attribuire un punteggio arbitrare. Col suo intervento l'Arbitro cercherà per quanto possibile di ristabilire il probabile risultato del board senza gli effetti della/e carta/e penalizzata/e.

* Se un giocatore non è in grado di attaccare come richiesto vedi Art 59

** Se il compagno del difensore con la carta penalizzata rimane in presa, e la carta penalizzata non è ancora stata giocata, allora i disposti e le opzioni dell'Art. 50D2 si applicano ancora alla presa seguente.

Art. 51 - Due o più carte penalizzate

A. Il colpevole deve giocare

Se è il turno di gioco di un difensore, e tale difensore possiede due o più carte penalizzate che possono essere legalmente giocate, il dichiarante designa quale debba essere giocata in quel turno.

B. Il compagno del colpevole è in presa

1. (a) Quando un difensore abbia due o più carte penalizzate in uno stesso seme, ed il dichiarante richieda* al compagno del difensore di attaccare in quel seme, le carte di quel seme non sono più carte penalizzate e vengono tirate su; il difensore può fare qualsiasi giocata legale in quella presa.
(b) Quando un difensore abbia due o più carte penalizzate in uno stesso seme, ed il dichiarante proibisca* al compagno del difensore di attaccare in quel seme, il difensore tira su ogni carta penalizzata in quel seme e può fare qualsiasi giocata legale in quella presa. Questa proibizione permane fino a che il compagno del difensore non abbia ceduto la presa.
2. (a) Quando un difensore abbia carte penalizzate in più di un seme [(vedi Art. 50D2(a)] ed il suo compagno sia in presa, il dichiarante può richiedere* al compagno del difensore di attaccare in uno specifico seme tra quelli in cui il difensore ha carte penalizzate [ma si applica il punto B1(a) precedente].
(b) Quando un difensore abbia carte penalizzate in più di un seme ed il suo compagno sia in presa, il dichiarante può proibire* al compagno del difensore di attaccare in uno o più di questi semi; il difensore allora tira su tutte le carte penalizzate in ciascuno dei semi proibiti dal dichiarante e farà qualsiasi giocata legale nella presa. La proibizione permane fino a che il compagno del difensore non ceda la presa.
(c) Quando un difensore abbia carte penalizzate in più di un seme ed il suo compagno sia in presa, il dichiarante può decidere di non obbligare e di non proibire un attacco, in tal caso il compagno del difensore può attaccare in qualsiasi seme e le carte penalizzate devono rimanere esposte sul tavolo come carte penalizzate**. Qualora questa opzione fosse selezionata, l'Art. 50 e l'Art. 51 continuano ad essere applicati sino a quando le carte penalizzate rimangono tali.

* Qualora un giocatore non fosse in grado di attaccare come richiesto vedi Art 59.

** Se il compagno del difensore che possiede le carte penalizzate rimane in presa, allora tutti gli obblighi e le opzioni dell'Articolo 51B2 si applicheranno ancora durante la presa successiva.

Art. 52 - Mancato attacco o gioco di una carta penalizzata

A. Un difensore manca di giocare una carta penalizzata

Quando un difensore non attacchi o non giochi una carta penalizzata come richiesto dall'Art. 50 o dall'Art. 51, egli non potrà, di propria iniziativa, ritirare qualsiasi altra carta egli abbia giocato.

B. Il difensore gioca un'altra carta

1. (a) Se un difensore ha attaccato o giocato una altra carta quando per legge doveva giocare una carta penalizzata, il dichiarante può accettare tale attacco o giocata.
(b) Il dichiarante è obbligato ad accettare tale attacco o giocata se ha di seguito giocato dalla propria mano o da quella del morto.
(c) Se la carta giocata nell'ambito delle precedenti fattispecie (a) o (b) viene accettata, ogni carta penalizzata non giocata rimane carta penalizzata.
2. Se il dichiarante non accetta la carta illegalmente utilizzata per giocare o attaccare, il difensore deve sostituire la carta giocata illegalmente con la carta penalizzata. Ogni carta, sia d'attacco che di gioco, giocata illegalmente dal difensore nel commettere l'irregolarità, diviene una carta penalizzata maggiore.

Art. 53 - Attacco fuori turno accettato

A. Attacco fuori turno trattato come attacco corretto

Prima della tredicesima presa*, ogni attacco a carta scoperta fuori turno può essere trattato come un attacco corretto (ma vedi l'Art. 47E1). Esso diventa un attacco corretto se il dichiarante, o qualunque dei due difensori, a secondo dei casi, lo accetta, facendo un'esplicita dichiarazione in tal senso, o se viene effettuata una giocata dalla mano che è successiva in rotazione rispetto all'attacco irregolare (ma vedi B). Se non vi è tale accettazione o giocata regolarizzatrice, l'Arbitro richiederà che l'attacco sia fatto dalla mano cui spettava (e vedi l'Art. 47B).

B. Attacco regolare successivo all'attacco irregolare

Fatto salvo l'Art. 53A, se era il corretto turno d'attacco di un avversario del giocatore che ha attaccato fuori turno, tale avversario può effettuare il suo regolare attacco nella presa dell'infrazione senza che venga ritenuto che la sua carta sia stata giocata in risposta all'attacco irregolare. Quando ciò accade, l'attacco regolare rimane e tutte le carte giocate erroneamente in questa presa possono essere ritirate, ma l'Art. 16C viene applicato.

C. Il difensore sbagliato gioca una carta in risposta all'attacco irregolare del dichiarante.

Se il dichiarante attacca fuori turno sia dalla sua mano che dal morto, ed il difensore alla destra dell'attacco irregolare gioca una carta (ma vedi B) l'attacco permane e viene applicato l'Art. 57.

* Un attacco fuori turno alla tredicesima presa deve essere ritirato.

Art. 54 - Attacco iniziale a carta scoperta fuori turno

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

A. Il dichiarante stende la sua mano

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

B. Il dichiarante accetta l'attacco

Quando un difensore scopra la carta d'attacco iniziale fuori turno, il dichiarante può accettare l'attacco irregolare come previsto nell'Art. 53, e le carte del morto vengono stese secondo quanto disposto nell'Art. 41.

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

C. Il dichiarante è obbligato ad accettare l'attacco

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

D. Il dichiarante rifiuta l'attacco iniziale

Il dichiarante può richiedere ad un difensore di ritirare il suo attacco iniziale fuori turno a carta scoperta. La carta ritirata diventa una carta penalizzata maggiore e trova applicazione l'Art. 50D.

E. Attacco iniziale dalla linea sbagliata

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

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, l'uno o l'altro dei difensori possono accettare l'attacco come previsto nell'Art. 53, o richiedere il suo ritiro (dopo un'errata informazione, vedi l'Art. 47E1). Se i difensori operano ciascuno una scelta diversa, dovrà prevalere la volontà espressa dal giocatore che segue in rotazione l'attacco irregolare.

B. Si richiede al dichiarante di ritirare l'attacco

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

C. Il dichiarante potrebbe aver ricevuto informazioni

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

Art. 56 - Attacco fuori turno di un difensore

Quando viene scoperto un attacco fuori turno, il dichiarante può :

- A. Accettare l'attacco irregolare come previsto nell'Art. 53, oppure
- B. Richiedere al difensore di ritirare il suo attacco scoperto fuori turno. La carta ritirata diventa una carta penalizzata maggiore e si applica l'Art. 50D.

Art. 57 - Attacco o giocata prematura

A. Giocata o attacco prematuro nella presa successiva

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

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

B. Il compagno del colpevole non può ottemperare alla rettifica

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

C. Il dichiarante o il morto hanno giocato

1. Un difensore non è soggetto a rettifica per aver giocato prima del suo compagno se il dichiarante ha già giocato da entrambe le mani. Comunque una carta non è considerata come giocata dal morto a meno che il dichiarante abbia dato disposizioni (o comunque indicato*) di giocarla.
2. Un difensore non è soggetto a rettifiche per aver giocato prima del compagno se il morto abbia, di sua propria volontà, selezionato prematuramente una carta prima del suo avversario di destra o abbia illegalmente suggerito di giocare una carta.
3. Una giocata prematura (che non sia un attacco) da parte del dichiarante dall'una come dall'altra mano è una carta giocata, e, se legale, non può essere ritirata.

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

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

* Come con un gesto o un cenno del capo.

Art. 58 - Attacchi o giocate simultanei

A. Giocate simultanee di due giocatori

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

B. Carte giocate simultaneamente dalla medesima mano

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

1. Se la faccia di una sola carta è visibile, quella carta è la carta giocata; tutte le altre carte vengono tirate su e non c'è ulteriore rettifica (vedi Art. 47F).
2. Se la faccia di più di una carta è visibile, il giocatore colpevole designa quale carta intendeva giocare; quando sia un difensore, ogni altra carta esposta diviene una carta penalizzata (vedi Art. 50).
3. Dopo che un giocatore colpevole abbia ritirato una carta visibile, un avversario che avesse successivamente giocato in quella presa potrà ritirare la sua giocata e sostituirla con un'altra carta senza ulteriore rettifica (ma vedi Art. 16C).
4. Se la giocata simultanea non viene rilevata fino a quando entrambe le linee non abbiano giocato nella presa successiva, trova applicazione l'Art. 67.

Art. 59 - Impossibilità di attaccare o giocare come richiesto

Un giocatore può giocare qualsiasi altra carta legale se non gli è possibile attaccare o giocare come richiesto per ottemperare ad una rettifica, sia perché non ha carte nel seme richiesto, o perché ha soltanto carte del seme in cui gli è stato proibito di attaccare, o perché è obbligato a rispondere a colore.

Art. 60 - Gioco dopo una giocata irregolare

A. Gioco di una carta dopo una irregolarità

1. La giocata, da parte di un componente della linea innocente, effettuata dopo che il suo avversario di destra abbia attaccato o giocato fuori turno o prematuramente, e prima che venga imposta una rettifica, cancella il diritto a rettificare quella infrazione.
2. Una volta che sia stato cancellato il diritto alla rettifica, la giocata illegale sarà trattata come se fosse stata fatta al turno di spettanza (ad eccezione dell'ambito di applicazione dell'Art. 53B).
3. Se la linea colpevole aveva un precedente obbligo di giocare una carta penalizzata, o doveva sottostare a restrizioni d'attacco o di giocata, l'obbligo permane per i turni successivi.

B. Un difensore gioca prima che il dichiarante effettui l'attacco richiesto

Quando un difensore giochi una carta dopo che al dichiarante era stato richiesto di ritirare l'attacco fuori turno dall'una o dall'altra mano, ma prima che il dichiarante abbia attaccato dalla mano corretta, la carta del difensore diviene una carta penalizzata maggiore (Art. 50).

C. Gioco della linea colpevole prima che venga assegnata una rettifica

Una giocata da parte di un membro della linea colpevole fatta prima che sia stata imposta una rettifica non avrà effetto sui diritti degli avversari, e può essere essa stessa soggetta a rettifica.

Art. 61 - Mancata risposta a colore - indagini relative ad una renonce

A. Definizione della renonce

Il mancare di rispondere a colore secondo le disposizioni di cui all'Art. 44, oppure il mancare di attaccare, o di giocare, pur essendone in grado, una carta o un seme come richiesto per legge, o come specificato da un avversario che eserciti un'opzione nella rettifica di un'irregolarità costituisce una renonce (quando impossibilitato ad ottemperare vedi Art. 59).

B. Diritto di fare indagini riguardo ad una possibile renonce

1. Il dichiarante può chiedere ad un difensore che non abbia risposto a colore se egli non abbia carte nel seme giocato.
2. (a) Il morto può interrogare il dichiarante [ma vedi Art. 43B2(b)].
(b) Il morto non può chiedere ai difensori e può trovare applicazione l'Art. 16B.
3. I difensori possono chiedere al dichiarante e possono interrogarsi reciprocamente (con il rischio di creare informazioni non autorizzate).

C. Diritto di ispezionare le prese.

La pretesa di una renonce non legittima automaticamente il diritto d'ispezionare le prese giocate (vedi Art. 66C)

Art. 62 - Correzione della renonce

A. La renonce deve obbligatoriamente essere corretta

Un giocatore deve correggere la sua renonce se viene attirata l'attenzione sull'irregolarità prima che diventi consumata.

B. Correzione di una renonce

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

1. Una carta così ritirata diventa una carta penalizzata maggiore (Art. 50) se era stata giocata dalla mano coperta di un difensore.
2. La carta può essere sostituita senza ulteriori rettifiche se era stata giocata dalla mano del dichiarante [ma vedi l'Art. 43B2(b)] o dalla mano del morto, o se era una carta scoperta di un difensore.

C. Carte giocate successivamente

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

D. Renonce alla dodicesima presa

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

Art. 63 - Consumazione della renonce

A. La renonce diventa consumata

Una renonce diventa consumata:

1. Quando il colpevole, o il suo compagno, attacchino o giochino nella presa successiva (qualsiasi giocata legale o illegale, rende consumata la renonce).
2. Quando il colpevole, o il suo compagno, nominino o altrimenti designino una carta da giocare nella presa successiva.
3. Quando un componente della linea colpevole faccia una richiesta o una concessione di prese manifestandolo a voce, o scoprendo le sue carte, o in qualsiasi altra maniera.
4. Quando viene raggiunto un accordo (come previsto nell'Art. 69A) circa una richiesta od una concessione di un avversario; non avendo la linea colpevole sollevato alcuna obiezione prima della fine del round, o prima di effettuare una chiamata nel board successivo.

B. La renonce non può essere corretta

Dopo che una renonce sia divenuta consumata, non potrà più essere corretta (tranne nel caso previsto dall'Art. 62D per una renonce alla dodicesima presa oppure nel caso dell'Art. 62C3), e la presa in cui sia stata commessa la renonce rimarrà come giocata.

Art. 64 - Procedura dopo la consumazione di una renonce

A. Trasferimento automatico di prese.

Quando la renonce sia divenuta consumata:

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

B. Nessun trasferimento automatico di prese.

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

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

C. Indennizzo del danneggiamento

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

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

Art. 65 - Sistemazione delle prese

A. Presa completata

Quando quattro carte siano state giocate in una presa, ogni giocatore porrà la propria, coperta, vicino a sé sul tavolo.

B. Tenere conto dell'appartenenza delle prese

1. Se la linea del giocatore ha vinto la presa, la carta viene orientata in direzione del compagno secondo il senso della lunghezza.
2. Se gli avversari hanno vinto la presa, la carta viene orientata in direzione degli avversari secondo il senso della lunghezza.

3. Un giocatore può attirare l'attenzione su una carta orientata incorrettamente, ma questo diritto scade quando la sua linea attacca o gioca nella presa seguente. Se ciò viene fatto più tardi l'Art. 16B può essere applicato.

C. Ordinamento

Ogni giocatore sistema le sue carte sovrapponendole ordinatamente in fila nella sequenza di gioco, onde permettere la ricostruzione del gioco dopo il suo completamento se ciò sia necessario per stabilire il numero di prese vinte da ciascuna linea, o l'ordine nel quale le carte siano state giocate.

D. Accordo sull'esito del gioco

Un giocatore non dovrebbe variare l'ordine delle sue carte giocate fino a quando non sia stato raggiunto l'accordo sul numero di prese vinte. Un giocatore che ometta di rispettare le disposizioni di quest'articolo mette a rischio il suo diritto a reclamare il possesso di una presa di dubbia attribuzione, o a pretendere (o negare) che ci sia stata una renonce.

Art. 66 - Ispezione delle prese

A. Presa in corso

Fino a quando la sua linea non abbia attaccato o giocato nella presa successiva, il dichiarante, o ciascuno dei difensori, può, sino a che non abbia coperto la propria carta, richiedere che tutte le carte appena giocate nella presa vengano scoperte.

B. Propria ultima carta

Fino a quando la propria linea non abbia giocato o effettuato un attacco nella presa successiva, il dichiarante, o qualsiasi difensore, può ispezionare, ma non esporre, la propria ultima carta giocata.

C. Prese coperte

Da quel momento in poi, fino a quando non termini il gioco, le carte delle prese coperte non possono essere ispezionate (eccetto che dietro specifiche istruzioni dell'Arbitro; per esempio, quando si renda necessario per verificare che la pretesa che vi sia stata una renonce corrisponda al vero).

D. Dopo la conclusione del gioco

Dopo che il gioco sia terminato, le carte giocate e quelle non giocate possono essere ispezionate per controllare se sia stata commessa una renonce, o per verificare il numero di prese vinte o perse; ma nessun giocatore dovrebbe maneggiare altre carte se non le proprie. Se l'Arbitro non può più accertare i fatti, dopo che è stato fatto un reclamo per i motivi citati e solamente una linea ha mescolato le proprie carte, l'Arbitro dovrà giudicare in favore dell'altra linea.

Art. 67 - Presa difettosa

A. Prima che entrambe le linee giochino nella presa successiva

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

1. Per rettificare di aver omesso di giocare in una presa, il colpevole fornisce una carta che può legalmente giocare.
2. Per rettificare il gioco di troppe carte in una presa dovranno essere applicati l'Art. 45E (quinta carta giocata in una presa) o l'Art. 58B (carte giocate simultaneamente dalla stessa mano).

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

Quando l'Arbitro determini che ci sia stata una presa difettosa (dal fatto che un giocatore ha troppo poche o troppe carte nella sua mano, ed un numero di carte giocate corrispondentemente incorretto); avendo entrambe le linee effettuato una giocata nella presa seguente, egli procederà come segue :

1. Quando il colpevole abbia ommesso di giocare una carta nella presa difettosa, l'Arbitro dovrà chiedergli di scoprire immediatamente una carta e di sistemarla appropriatamente fra le proprie carte giocate (questa carta non modifica il possesso della presa) se:
 - (a) Il colpevole ha almeno una carta del seme in gioco nella presa difettosa; deve scegliere tale carta per sistemarla fra le sue carte giocate. Si riterrà che egli abbia commesso renonce nella presa difettosa e sarà soggetto alla perdita di una presa, trasferita secondo i disposti dell'Art. 64A2.
 - (b) Il colpevole non ha carte del seme in gioco nella presa difettosa; egli sceglierà qualsiasi altra carta per sistemarla fra le sue carte giocate. Si riterrà che egli abbia commesso renonce nella presa difettosa e sarà soggetto alla penalità di una presa secondo quanto stabilito nell'Art. 64A2.
2. (a) Quando il colpevole abbia giocato più di una carta nella presa difettosa, l'Arbitro ispezionerà le carte giocate e richiederà al colpevole di riporre nella sua mano quelle in sovrannumero*, lasciando fra le carte giocate quella che era stata scoperta nel giocare nella presa difettosa (se l'Arbitro non sarà in grado di determinare quale carta era stata scoperta, il colpevole lascerà la carta di rango più alto che avrebbe potuto legalmente giocare nella presa). L'attribuzione della presa difettosa non cambia.
 - (b) Una carta riposta è ritenuta aver fatto parte della mano del colpevole senza soluzione di continuità, e l'aver mancato di giocarla in una presa precedente può costituire una renonce.
3. Quando l'Arbitro determinasse che il colpevole abbia in realtà giocato una carta nella presa, ma che tale carta non sia stata riposta tra le carte giocate, l'Arbitro individua tale carta e la ripone correttamente tra le carte giocate del colpevole. L'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrario se la medesima carta è stata giocata in una presa susseguente ed è troppo tardi per correggere la giocata illegale.

* L'Arbitro dovrebbe evitare, per quanto possibile, di esporre le carte giocate di un difensore; tuttavia, se viene esposta una carta in eccesso che sia da riporsi nella mano di un difensore, la stessa diverrà una carta penalizzata (vedi Art. 50).

Art. 68 - Richiesta o concessione di prese

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

A. Definizione di richiesta

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

B. Definizione di concessione

1. Qualsiasi affermazione del dichiarante o di un difensore riguardante il fatto che una linea perderà uno specifico numero di prese è una concessione di quelle prese; la richiesta di un certo numero di prese è una concessione delle rimanenti, se ve ne sono. Un giocatore concede tutte le rimanenti prese quando abbandona la sua mano.
2. Salvo quanto previsto dal precedente punto B1, se un difensore tenta di concedere una o più prese ed il suo compagno si oppone immediatamente, non è stata fatta alcuna concessione né alcuna richiesta. Può darsi il caso che vi sia una qualche Informazione Non Autorizzata, cosicché l'Arbitro dovrebbe essere chiamato immediatamente. Il gioco continua. Qualunque carta che sia stata esposta da parte di un difensore in tali circostanze non è una carta penalizzata, ma può trovare applicazione l'Art. 16C in merito all'informazione derivante dalla sua esposizione e l'informazione non potrà essere utilizzata dal compagno del giocatore che l'ha esposta.

C. Necessità di spiegazioni.

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

D. Sospensione del gioco

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

1. Se c'è accordo riguardo alla richiesta o concessione, trova applicazione l'Art. 69.
2. Se viene contestata da qualsiasi giocatore (morto incluso); o
 - (a) si può chiamare immediatamente l'Arbitro e nessuna azione dovrebbe essere intrapresa in attesa del suo arrivo. l'Art. 70 troverà applicazione; oppure
 - (b) su richiesta della linea che non reclama né concede prese, il gioco può continuare fatto salvo quanto segue:
 - (i) tutti i quattro giocatori devono essere d'accordo; altrimenti verrà chiamato l'Arbitro che procederà come sopra indicato in (a).
 - (ii) la precedente richiesta o concessione é annullata e non deve essere presa in considerazione. Gli Art. 16 e 50 non si applicano, ed il risultato ottenuto successivamente dovrà permanere.

Art. 69 - Accordo in merito alla richiesta o alla concessione

A. Un accordo viene raggiunto

Si è raggiunto un accordo quando una linea accetta una richiesta o concessione dell'avversario, e non sollevi obiezioni prima di effettuare una chiamata nel board successivo o prima che termini il turno, qualunque dei due eventi abbia a verificarsi per primo. Il risultato del board viene registrato come se le prese richieste o concesse fossero state vinte o perse nel corso del gioco.

B. Ritiro di un accordo raggiunto

L'accordo riguardante una richiesta o concessione (vedi A) può essere ritirato entro il periodo di correzione stabilito nell'Art. 79C:

1. se un giocatore ha accordato la perdita di una presa che la sua linea aveva di fatto vinto; o
2. se un giocatore ha accordato la perdita di una presa che la sua linea avrebbe probabilmente vinto qualora il gioco fosse continuato.

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

Art. 70 - Richieste e concessioni contestate

A. Obiettivo generale

Nel giudicare su una richiesta o una concessione contestata, l'Arbitro aggiudicherà il risultato del board nel modo più equo per entrambe le linee, ma qualsiasi elemento dubbio, come nel caso di una richiesta, dovrà essere risolto contro il richiedente. L'Arbitro procederà come segue.

B. Ripetizione della dichiarazione esplicativa

1. L'Arbitro inviterà il richiedente a ripetere l'affermazione chiarificatrice che ha fatto al momento della richiesta.
2. Di seguito, l'Arbitro ascolterà le obiezioni degli avversari contro la richiesta (ma le considerazioni dell'Arbitro non saranno limitate soltanto alle obiezioni degli avversari).
3. L'Arbitro potrà richiedere ai giocatori di porre le loro rimanenti carte a faccia in su sul tavolo.

C. Vi è ancora fuori un atout

Quando rimanga ancora fuori un atout in una delle mani degli avversari, l'Arbitro dovrà assegnare una o più prese agli avversari se:

1. il richiedente non ha fatto cenno a quell'atout e
2. è del tutto probabile pensare che il richiedente, al momento della sua richiesta, non avesse coscienza di un atout rimasta nelle mani degli avversari, e
3. avrebbe potuto perdere una presa a favore di quell'atout con qualsiasi gioco normale*.

D. Considerazioni dell'Arbitro

1. L'Arbitro non dovrà accettare dal richiedente una qualunque linea di gioco vincente non compresa nell'affermazione chiarificatrice originale, qualora vi fosse una normale* linea di gioco alternativa che sarebbe stata di minor successo.
2. L'Arbitro non accetterà una qualunque parte della richiesta di un difensore che dipenda dal fatto che il compagno selezioni una particolare giocata nell'ambito di normali* linee di gioco alternative.

E. Linea di gioco non specificata

1. L'Arbitro non dovrà accettare dal richiedente una qualunque linea di gioco non specificata il cui successo dipenda dal trovare una carta particolare nella mano di un avversario piuttosto che in quella dell'altro, a meno che un avversario abbia mancato di rispondere a colore nel seme di quella carta prima che venisse fatta la richiesta, o avrebbe mancato di rispondere in quel colore a seguito di una normale* linea di gioco.
2. La Regulating Authority può specificare un ordine (per esempio, "dalla più alta alla più bassa") nel quale l'Arbitro dovrà ritenere che un colore sarebbe stato giocato, se ciò non era stato chiarito nell'affermazione riguardante la richiesta (ma comunque in subordine rispetto ad ogni altra specifica contenuta in questo Articolo).

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

Art. 71 - Concessione cancellata

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

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

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

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

Art. 72 - Principi generali

A. Osservanza del Codice

Le competizioni di bridge dovrebbero essere giocate nella stretta osservanza di questo Codice. L'obbiettivo primario è quello di ottenere un punteggio più alto di quello di altri partecipanti, al contempo ottemperando a procedure ed a standard etici stabiliti da questo Codice.

B. Infrazione del Codice

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

C. Consapevolezza di un potenziale danneggiamento.

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

Art. 73 - Comunicazione, tempo e inganno

A. Modo appropriato di comunicare fra compagni

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

B. Modo inappropriato di comunicare fra compagni

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

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

1. Quando un giocatore abbia disponibili dal compagno informazioni non autorizzate quali un rilievo, una domanda, una spiegazione, un gesto, un manierismo, un'indebita enfasi, un'inflessione, fretta o esitazione, un alert inatteso o la mancanza di un alert, è obbligato ad

evitare accuratamente di trarre un qualunque vantaggio da quell'informazione non autorizzata [vedi Art. 16B1(a)].

2. Una penalità può essere assegnata contro un giocatore che violi il punto C1, ma se gli avversari sono stati danneggiati, vedi anche Art. 16B3.

D. Variazioni di tempo o di modo

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

E. Inganno

1. Un giocatore può appropriatamente tentare di fuorviare un avversario mediante una chiamata o una giocata (fin quando l'inganno non sia enfatizzato da una inusuale fretta o esitazione, né protetto da intese fra compagni nascoste o da esperienza di coppia).
2. Qualora l'Arbitro determini che un giocatore innocente abbia tratto una falsa inferenza da una domanda, un commento, una maniera di fare, un tempo o azioni simili, di un avversario che non aveva alcuna dimostrabile ragione bridgistica per la sua azione, e che avrebbe potuto sapere, al momento della sua azione, che ciò avrebbe potuto essergli di beneficio, L'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrario.

Art. 74 - Condotta ed etichetta

A. Atteggiamento appropriato

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

B. Etichetta

Per questioni di cortesia un giocatore dovrebbe astenersi dal:

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

C. Violazione della procedura

I seguenti sono esempi di violazioni della procedura:

1. usare designazioni diverse per la stessa chiamata.
2. indicare approvazione o disapprovazione per una chiamata o una giocata.

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

* Vedi Art. 73D2 quando un giocatore potrebbe aver mostrato le sue carte intenzionalmente.

Art. 75 - Spiegazione sbagliata o chiamata sbagliata

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

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

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

B. Spiegazione sbagliata.

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

C. Chiamata sbagliata

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

D. Decisione dell'Arbitro.

1. Ci si attende che i giocatori spieghino accuratamente i propri accordi di coppia (vedi Art. 20F1); il non farlo costituisce una informazione errata.

2. E' una condizione di ogni accordo di coppia che entrambi i giocatori posseggano i medesimi reciproci accordi, ed è un'infrazione il descrivere un accordo quando il medesimo reciproco accordo non esiste. Se l'arbitro determina che l'informazione fuorviante non era basata su di un accordo di coppia, applicherà l'Art. 21B.
3. Quando c'è un'infrazione (come nel caso B1 o D2) ed esista una sufficiente evidenza circa il significato concordato di una chiamata, l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrato basato sul probabile esito che sarebbe stato ottenuto se gli avversari avessero ottenuto la corretta spiegazione a tempo debito. Se l'Arbitro determina che la chiamata non aveva un significato concordato, assegnerà un punteggio arbitrato basato sul probabile risultato che sarebbe stato ottenuto se gli avversari ne fossero stati informati.

Art. 76 - Spettatori

A. Controllo

1. Gli spettatori che si trovino nell'area di gioco* sono soggetti al controllo dell'Arbitro nell'ambito dei regolamenti della competizione.
2. La Regulating Authority, e gli Organizzatori della Competizione, i quali rendano disponibili mezzi per la trasmissione elettronica del gioco in tempo reale, possono stabilire i termini attraverso i quali tali trasmissioni vengano viste, e prescrivere per chi osservi una condotta accettabile (un osservatore non deve comunicare con un giocatore nel corso di una sessione nella quale quest'ultimo stia giocando).

B. Al Tavolo

1. Uno spettatore non può guardare le carte di più di un giocatore, a meno che non gli venga permesso dal regolamento.
2. Uno spettatore non deve manifestare alcuna reazione per le licite o giocate mentre la mano è ancora in corso.
3. Durante un turno, uno spettatore deve astenersi da manierismi o rilievi di qualsiasi genere e deve evitare di conversare con un giocatore.
4. Uno spettatore non deve disturbare un giocatore.
5. Uno spettatore che si trovi al tavolo non dovrà attirare l'attenzione su alcun aspetto del gioco.

C. Partecipazione

1. Uno spettatore può parlare in merito a fatti o questioni relative all'applicazione di disposizioni del Codice, nell'ambito dell'area di gioco*, solo quando gli venga richiesto di farlo dall'Arbitro.
2. La Regulating Authority e gli Organizzatori della Competizione possono specificare in che modo far fronte ad irregolarità causate da spettatori.

D. Status

Ogni persona che si trovi nell'area di gioco*, che non sia un giocatore o un ufficiale di gara, ha lo status di spettatore, a meno che l'Arbitro non disponga diversamente.

* L'area di gioco include ogni parte dei luoghi dove un giocatore può venire a trovarsi nel corso della sessione alla quale sta partecipando. Può essere oggetto di ulteriore precisazione per il tramite del regolamento.

Art. 77 - Tabella dei punteggi del bridge

PUNTI PRESA

Registrati dalla linea del dichiarante se il contratto è mantenuto.

<i>SE L'ATOUT E'</i>				
Per ogni presa oltre la sesta dichiarata e realizzata				
Non contrata	20	20	30	30
Contrata	40	40	60	60
Surcontrata	80	80	120	120

IN UN CONTRATTO A SENZA ATOUT

Per la prima oltre la sesta dichiarata e realizzata

Non contrata	40
Contrata	80
Surcontrata	160

Per ogni presa addizionale

Non contrata	30
Contrata	60
Surcontrata	120

Un punteggio in prese pari a 100 o più punti, realizzato in una mano, rappresenta una MANCHE.

Un punteggio in prese di meno di 100 punti rappresenta un PARZIALE.

PUNTI PREMIO

Registrati dal partito del dichiarante

SLAM

Per la realizzazione di uno Slam	<i>Non vulnerabile</i>	<i>Vulnerabile</i>
Piccolo Slam (12 prese) dichiarato e fatto	500	750
Grande Slam (13 prese) dichiarato e fatto	1000	1500

PRESE SUPPLEMENTARI

Per ogni PRESA SUPPLEMENTARE

(prese realizzate in eccesso rispetto al contratto)

	<i>Non vulnerabile</i>	<i>Vulnerabile</i>
Non contrata	Il valore dei punti presa	Il valore dei punti presa
Contrata	100	200
Surcontrata	200	400

PREMI PER CONTRATTI PARZIALI E DI MANCHE MANTENUTI

Per la realizzazione di una MANCHE vulnerabile	500
Per la realizzazione di una MANCHE non vulnerabile	300
Per la realizzazione di un qualunque PARZIALE	50
Per il mantenimento di un contratto contratto ma non surcontrato	50
Per il mantenimento di un contratto surcontrato	100

PENALITA' PER PRESE DI CADUTA

Registrate dagli avversari del dichiarante se il contratto non viene mantenuto

PRESE DI CADUTA

Prese che il dichiarante manca di realizzare rispetto al suo contratto

	Non vulnerabile	vulnerabile
Per la prima presa in meno		
Non contrata	50	100
Contrata	100	200
Surcontrata	200	400
Per ciascuna ulteriore presa in meno		
Non contrata	50	100
Contrata	200	300
Surcontrata	400	600
Perdita addizionale per la quarta ed ogni ulteriore presa in meno		
Non contrata	0	0
Contrata	100	0
Surcontrata	200	0

Qualora tutti e quattro i giocatori passino (vedi art. 22) ciascuna delle due linee si accrediterà il punteggio di 0.

Art. 78 - Metodi di calcolo del punteggio

A. Calcolo del punteggio in Matchpoint

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in matchpoint, ad ogni concorrente, per risultati realizzati da diversi concorrenti che abbiano giocato lo stesso board, in base alla comparazione con i risultati conseguiti nello stesso board da altri concorrenti, viene assegnato il seguente punteggio: due unità di punteggio (matchpoint o mezzi matchpoint) per ogni risultato inferiore a quello realizzato dal concorrente, una unità di punteggio per ogni risultato uguale e zero unità di punteggio per ogni risultato superiore.

B. Calcolo del punteggio in International Match Point

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in international matchpoint, in ogni board la differenza in total point fra due risultati comparati viene convertita in IMPs secondo la seguente tabella.

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

C. Calcolo del punteggio in Total Point

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in total point, ad ogni concorrente viene attribuito il totale netto in total point di tutti i board giocati.

D. Regolamento della Gara

Qualora approvato dalla Regulating Authority, può essere adottato un diverso metodo di calcolo del punteggio (per esempio riguardo alla conversione in Victory Point). L'Organizzatore della Competizione dovrà rendere noto prima della manifestazione uno specifico Regolamento della Gara. Questo dovrà recare in dettaglio le condizioni per iscriversi, il metodo di calcolo del punteggio, le modalità attraverso le quali vengano determinati i vincitori, come vengano risolti gli ex aequo, e similari. Il Regolamento non deve essere in conflitto con articoli del Codice e con prevalenti regole generali, e dovrà incorporare ogni qualsiasi informazione che sia stata oggetto di una specifica da parte della Regulating Authority. Esso deve essere reso disponibile per i concorrenti.

Art. 79 - Prese vinte

A. Accordo sulle prese vinte

1. Il numero delle prese vinte dovrà essere accordato prima che tutte e quattro le mani siano riposte nel board.
2. Un giocatore non deve accettare consapevolmente né un punteggio che sia conseguenza di una presa che la propria linea non abbia vinto, né la concessione di una presa che i suoi avversari non potrebbero perdere.

B. Disaccordo sulle prese vinte

Se si crea un disaccordo, deve essere chiamato l'Arbitro, quindi:

1. L'Arbitro determina se ci sia stata una richiesta o una concessione e, se è così, trova applicazione l'Art. 69B o l'Art. 71.
2. Nel caso il punto B1 non trovi applicazione, l'Arbitro decide quale risultato debba essere registrato.
3. Se l'Arbitro non viene chiamato prima della fine del turno, il risultato può essere cambiato per entrambe le linee solo quando egli è chiaramente convinto circa il risultato ottenuto al tavolo. Diversamente l'Arbitro permetterà che il risultato registrato venga confermato, oppure potrà diminuire il risultato per una linea senza aumentarlo per l'altra linea.

C. Errore nel punteggio

1. Un errore nel calcolo o nella registrazione di un risultato concordato, commesso sia da un giocatore sia da un delegato ufficiale (ad es. l'addetto ai risultati) può essere corretto fino alla scadenza del/i period/io di tempo specificato/i dall'Organizzatore della Competizione. A meno che l'Organizzatore della Competizione non specifichi un tempo maggiore*, questo

periodo per le correzioni scade 30 minuti dopo che il punteggio ufficiale sia stato reso disponibile per il controllo.

2. Con l'approvazione dell'Organizzatore della Competizione, un errore di registrazione del risultato può essere corretto dopo la scadenza del Periodo di Correzione se l'Arbitro sia convinto oltre ogni ragionevole dubbio che la registrazione sia errata.

* Un tempo più breve può venire specificato quando ciò sia richiesto dalla peculiare natura del torneo.

Art. 80 - Regolamenti e organizzazione

A. La Regulating Authority

1. La Regulating Authority, secondo questo Codice, è:
 - (a) per quanto riguarda i propri tornei e competizioni a carattere mondiale, la World Bridge Federation;
 - (b) le rispettive Autorità di Zona per tornei e competizioni che si svolgano sotto la loro egida;
 - (c) per ogni altro torneo o competizione l'Organizzazione Nazionale di Bridge sotto i cui auspici si svolga il torneo.
2. La Regulating Authority ha le responsabilità ed i poteri assegnati ad essa nell'ambito di questo Codice.
3. La Regulating Authority può delegare i suoi poteri (mantenendo la responsabilità ultima in merito al loro esercizio) o può attribuirli (nel qual caso essa è sollevata da ulteriori responsabilità in merito al loro esercizio).

B. L'Organizzatore del Torneo

1. La Regulating Authority può riconoscere un'entità, denominata "L'Organizzatore del Torneo" la quale, soggetta alle specifiche della Regulating Authority e a questo Codice, è responsabile della preparazione e dell'organizzazione di un torneo o di un evento. I doveri e i poteri dell'Organizzatore del Torneo possono essere delegati, ma la responsabilità riguardo al loro espletamento viene mantenuta. La Regulating Authority e l'Organizzatore del Torneo possono essere lo stesso soggetto.
2. I doveri e i poteri dell'Organizzatore del Torneo includono:
 - (a) la designazione dell'Arbitro. Se non c'è nessun Arbitro specificamente designato i giocatori dovrebbero indicare una persona che ne svolga le funzioni;
 - (b) lo svolgimento dei preparativi per il torneo, ivi inclusa la sede di gara, l'equipaggiamento, e ogni altra necessità logistica;
 - (c) lo stabilire data ed orari di ciascuna sessione;
 - (d) lo stabilire le modalità di iscrizione;
 - (e) lo stabilire le modalità di licitazione e di gioco in osservanza con questo Codice, insieme ad ogni modalità particolare (come, ad esempio, il giocare con i sipari - quanto previsto in merito a rettifiche di azioni non trasmesse attraverso il sipario può essere oggetto di variazione);
 - (f) l'annunciare un regolamento supplementare a questo Codice, ma non in conflitto con esso;
 - (g) (i) il provvedere* alla designazione di eventuali assistenti che possano essere necessari a supportare l'Arbitro;
(ii) il designare ulteriori membri dello staff e definire i loro doveri e responsabilità;
 - (h) il predisporre* l'accettazione e la registrazione delle iscrizioni.
 - (i) lo stabilire adeguate regole di gioco ed annunciarle ai concorrenti.
 - (j) l'organizzazione* della raccolta dei moduli di punteggio, l'elaborazione dei risultati e la loro archiviazione ufficiale.

(k) La disposizione di adeguate condizioni per lo svolgimento degli appelli, secondo il dettato dell'Art. 93.

(l) qualunque altro potere e dovere conferito da questo Codice.

* E' normale che in alcune giurisdizioni l'Arbitro assuma la responsabilità per alcuni o per tutti i compiti che l'Organizzatore del Torneo è tenuto ad assolvere.

Art. 81 - L'arbitro

A. Ruolo ufficiale

L'Arbitro è il rappresentante ufficiale dell' Organizzatore del Torneo.

B. Restrizioni e responsabilità

1. L'Arbitro è responsabile della conduzione tecnica in loco della manifestazione. Egli ha il potere di ovviare a qualunque omissione da parte dell'Organizzatore del Torneo.
2. L'Arbitro applica, ed è tenuto ad agire entro i loro limiti, questo Codice ed i Regolamenti supplementari che siano stati adottati grazie all'autorità conferita da questo Codice.

C. Doveri e poteri dell'Arbitro

L'Arbitro (e non i giocatori) ha la responsabilità di rettificare irregolarità e risarcire danneggiamenti. I doveri e i poteri dell'Arbitro normalmente includono anche quanto segue:

1. mantenere la disciplina e assicurare un ordinato procedere del gioco;
2. amministrare ed interpretare questo Codice ed informare i giocatori dei loro diritti e delle loro relative responsabilità;
3. rettificare qualsiasi errore od irregolarità della quale venga a conoscenza in qualsiasi maniera, entro i termini di tempo stabiliti in accordo con l'Art. 79C e 92B.
4. stabilire le rettifiche quando esse siano applicabili, ed esercitare i poteri assegnatigli negli Artt. 90 e 91;
5. condonare a buona ragione rettifiche, a propria discrezione, su richiesta della linea innocente;
6. comporre i contenziosi;
7. riferire qualunque materia ad un organo appropriato;
8. trasmettere i risultati per la loro registrazione ufficiale se così richiesto dall'Organizzatore del Torneo, ed occuparsi di qualunque altra competenza a lui delegata dall'Organizzatore del Torneo.

D. Delega dei doveri

L'Arbitro può delegare qualunque dei suoi doveri ad assistenti, ma non è per questo sollevato dalla responsabilità per il loro corretto espletamento.

Art. 82 - Rettifica di errori di procedura

A. Doveri dell'Arbitro

È responsabilità dell'Arbitro rettificare errori di procedura e garantire lo svolgimento della gara in una maniera che non sia contraria a questo Codice.

B. Rettifica di un errore

Per rettificare un errore di procedura l'Arbitro può:

1. assegnare un punteggio arbitrale come permesso da questo Codice.
2. richiedere, posporre o cancellare il gioco di un board.
3. esercitare un qualunque altro potere conferitogli da questo Codice.

C. Errore dell'Arbitro

Qualora vi sia stato un intervento arbitrale che l'Arbitro successivamente determini erroneo, e se non vi è rettifica che possa permettere che il board venga registrato

normalmente, egli dovrà attribuire un punteggio arbitrario, considerando a questo scopo entrambe le linee quali innocenti.

Art. 83 - Notifica del diritto di appello

Qualora l'Arbitro ritenga che sia ben possibile una revisione di una sua decisione, come nel caso di indagini su fatti, o nell'esercizio dei suoi poteri discrezionali, dovrà informare un concorrente del suo diritto ad appellarsi, o potrà riferire la questione ad un appropriato comitato.

Art. 84 - Decisioni su fatti concordati

Quando l'Arbitro sia chiamato a decidere su un punto di legge o di regolamentazione e i relativi fatti siano concordati, egli opera nel modo seguente:

A. Nessuna rettifica

Qualora il Codice non preveda alcuna rettifica, e non vi sia margine per esercitare i propri poteri discrezionali, istruisce i giocatori di procedere con la licitazione o il gioco.

B. Il Codice prevede una rettifica

Se il caso è chiaramente trattato da un articolo del Codice che preveda una rettifica per l'irregolarità, egli stabilisce detta rettifica e verifica che essa venga messa in atto.

C. Opzioni del giocatore

Se il Codice offre a un giocatore una scelta tra varie rettifiche, l'Arbitro spiega le opzioni e si assicura che la scelta sia messa in atto.

D. Opzioni dell'Arbitro

L'Arbitro decide ogni punto dubbio in favore della linea innocente. Egli persegue lo scopo di ristabilire l'equità. Se, a suo giudizio, è probabile che una linea innocente sia stata danneggiata da un'irregolarità per la quale non sia prevista alcuna rettifica in questo Codice, egli modifica il risultato (vedi Art. 12).

Art. 85 - Decisioni relative a fatti contestati

Quando l'Arbitro sia chiamato a giudicare su un punto di legge, o di regolamentazione, in un caso nel quale i fatti non siano concordati tra le parti, egli procede come segue:

A. Decisione dell'Arbitro

1. Nello stabilire i fatti l'Arbitro dovrà basare il proprio giudizio su basi probabilistiche, vale a dire in accordo al diverso peso delle prove che è stato in grado di raccogliere.
2. Se l'Arbitro è quindi soddisfatto di aver accertato i fatti, egli deciderà come stabilito nell'Art. 84.

B. Fatti non determinati

Se l'Arbitro non ha la possibilità di accertare come si siano svolti i fatti con propria piena soddisfazione, egli prenderà una decisione che comunque permetta al gioco di continuare.

Art. 86 - Tornei a squadre

A. Board sostitutivo

L'Arbitro non dovrà esercitare l'autorità conferitagli dall'Art. 6 di ordinare la nuova distribuzione di un board, quando un concorrente potrebbe essere a conoscenza del risultato finale dell'incontro senza quel board. In luogo della ridistribuzione, egli attribuirà un punteggio arbitrario.

B. Risultato ottenuto all'altro tavolo

1. Unico risultato ottenuto

Nel gioco a squadre, quando l'Arbitro assegna un punteggio arbitrato ed il risultato all'altro tavolo tra i medesimi contendenti é chiaramente favorevole a una linea, l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrato assegnato [vedi Art. 12C1(c), ma in caso di punteggi arbitrati multipli vedi punto B2 seguente.]

2. Risultati multipli ottenuti ad uno o più tavoli*.

Nel gioco a squadre quando due o più risultati non paragonabili sono stati ottenuti tra gli stessi contendenti o quando questo Codice altrimenti richieda che l'Arbitro attribuisca più di un punteggio arbitrato:

a) Se nessun contendente era in colpa, l'Arbitro dovrà cancellare il/i board e assegnare uno o più punteggi arbitrati artificiali (vedi Art. 12C2) o, se il tempo lo consente, fare giocare uno o più board sostitutivi (ma vedi punto A sopra).

b) Se solamente un contendente era in colpa, l'Arbitro dovrà assegnare alla linea non colpevole, per ciascun board in questione, o un punteggio arbitrato artificiale di media più [vedi Art. 12C2(b)] oppure un punteggio arbitrato assegnato, qualunque dei due sia il più favorevole. La linea colpevole dovrà ricevere un punteggio complementare a quello ricevuto dai suoi avversari.

c) Se entrambe le linee erano colpevoli, l'arbitro dovrà cancellare il/i board ed assegnare uno o più punteggi arbitrati artificiali (vedi Art. 12C2).

3. La Regulating Authority può stabilire norme differenti per quei casi nei quali più board sono stati giocati solamente ad un tavolo tra gli stessi o multipli concorrenti. Il risultato assegnato per ciascuno di questi boards può essere modificato per regolamento rispetto a quello indicato al punto B2 sopra, comunque in assenza di un pertinente regolamento, l'Arbitro procede come sopra descritto.

* inclusi i risultati ottenuti nel board non conforme

Art. 87 - Board non conforme

A. Definizione

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

B. Calcolare il punteggio in un torneo a coppie e individuale

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

C. Calcolare il punteggio in un torneo a squadre.

Vedi Art. 86B2

Art. 88 - Assegnare punti di indennizzo

Vedi Art. 12C2

Art. 89 - Rettifiche in competizioni individuali

Vedi Art. 12C3.

Art. 90 - Penalità procedurali

A. Autorità dell'Arbitro

L'Arbitro, oltre a mettere in atto le rettifiche previste da questo Codice, può anche assegnare penalità procedurali per qualsiasi infrazione che senza motivo ritardi od ostacoli il gioco, infastidisca gli altri concorrenti, violi la corretta procedura, o richieda l'attribuzione di un punteggio arbitrale .

B. Infrazioni soggette a penalità procedurali

I seguenti sono esempi di violazioni soggette a penalità procedurali (le violazioni possibili non sono però limitate a queste):

1. presentazione alla gara di un concorrente dopo l'orario d'inizio stabilito;
2. gioco ingiustificatamente lento da parte di un concorrente;
3. discussioni su licita, gioco o risultato di un board che possano essere percepite ad un altro tavolo;
4. comparazione non autorizzata dei punteggi con un altro concorrente;
5. toccare o maneggiare carte appartenenti ad un altro giocatore (vedi Art. 7);
6. sistemare una o più carte in una tasca sbagliata del board;
7. errori di procedura (come il mancato conteggio delle proprie carte, il gioco di un board sbagliato, ecc.) che richiedano l'attribuzione di un punteggio arbitrale per un qualsiasi concorrente;
8. mancare di ottemperare prontamente ai regolamenti del torneo o a qualsivoglia istruzione dell'Arbitro.

Art. 91 - Penalizzare o sospendere

A. Poteri dell'Arbitro

Nell'adempimento delle sue funzioni relative al mantenere l'ordine e la disciplina, l'Arbitro è investito del potere di assegnare penalità disciplinari in punti, o di sospendere un giocatore o un concorrente per la sessione in corso o parte di essa. La decisione dell'Arbitro presa nell'ambito di questa clausola è definitiva (vedi Art. 93B3).

B. Diritto di squalificare

L'Arbitro è investito del potere di squalificare un giocatore o un concorrente per giusta causa, decisione che è soggetta all'approvazione dell'Organizzatore del Torneo.

Art. 92 - Diritto di appellarsi

A. Diritto del concorrente

Un concorrente o il proprio capitano possono appellarsi al fine di veder riesaminata una qualunque decisione presa al tavolo dall'Arbitro. Qualsiasi richiesta di questo tipo, nel caso sia priva di consistente motivazione, può essere oggetto di una sanzione imposta dai Regolamenti.

B. Tempo per l'appello

Il diritto di richiedere una decisione dell'Arbitro o di appellarsi contro di essa scade 30 minuti dopo che il punteggio ufficiale sia stato reso disponibile per il controllo, a meno che l'Organizzatore del Torneo non abbia specificato un diverso periodo di tempo.

C. Come Appellarsi

Tutte le richieste di revisione di una decisione dovranno essere presentate tramite l'Arbitro.

D. Concorso dei reclamanti

Un appello non dovrà essere ascoltato a meno che

1. in una competizione a coppie, entrambi i membri della coppia concorrano alla presentazione dell'appello (ma nei tornei individuali un reclamante non ha bisogno del concorso del proprio compagno).
2. in una competizione a squadre il capitano della squadra concorra alla presentazione dell'appello.

Art. 93 - Procedura per il reclamo

A. Non vi è Comitato di Appello

L'Arbitro Responsabile dovrà ascoltare e decidere in merito a tutti gli appelli nel caso non vi sia un Comitato di Appello [o se nessun'altra disposizione è stata presa in accordo con l'Art. 80B2(k)] oppure se tale entità non possa operare senza turbare l'ordinato svolgimento della manifestazione.

B. Comitato di Appello disponibile

Se è disponibile un comitato (o un'alternativa autorizzata):

1. L'Arbitro Responsabile dovrà ascoltare e decidere su quella parte dell'appello che attenga solamente al Codice o ai regolamenti. Contro la sua decisione si potrà ricorrere al comitato.
2. L'Arbitro Responsabile dovrà segnalare tutti gli altri appelli per le decisioni in merito.
3. Nel giudicare gli appelli il comitato (o l'ente alternativo autorizzato) può esercitare tutti i poteri assegnati da questo Codice all'Arbitro, ad eccezione del fatto che esso non può modificare le decisioni dell'Arbitro Responsabile in merito a un punto di legge o di regolamento o nell'esercizio dei suoi poteri disciplinari quali stabiliti dall'Art. 91 (esso può però raccomandare all'Arbitro Responsabile di cambiare una decisione di quel tipo).

C. Ulteriori possibilità di Appello

1. Le Regulating Authorities possono stabilire procedure per ulteriori appelli una volta che le procedure appena descritte siano state esaurite. Qualsiasi ulteriore appello di questo tipo, nel caso venga ritenuto privo di consistente motivazione, può essere oggetto di una sanzione imposta per regolamento.
2. L'Arbitro Responsabile, o l'ente di revisione, possono riportare un caso per successive considerazioni da parte della Regulating Authority. La Regulating Authority ha l'autorità di risolvere un qualunque problema in via definitiva.
3. (a) Nonostante i precedenti punti 1 e 2, quando sembri vitale per il progresso del torneo, la Regulating Authority può attribuire ad uno specifico ente della manifestazione la responsabilità di risolvere in forma definitiva qualunque appello e, unitamente alle parti che si appellano, sarà quindi legata all'esito risultante.
(b) Con un dovuto preavviso ai concorrenti la Regulating Authority può autorizzare a suo piacimento l'omissione o la modifica degli stadi del processo di appello descritti in questo Codice*.

* La Regulating Authority è responsabile per l'osservanza di ogni codice nazionale che possa interferire con la sua azione.

INDICE ANALITICO

ACCORDI

Vedi Accordi di coppia

ACCORDI DI COPPIA

Art. 40

Aiuti alla memoria, al calcolo o alla tecnica

Art. 40B2(d)

Carta delle Convenzioni

Art. 40B2(a)(ii)

Carta delle convenzioni, consultazione della propria

Art. 20G3, 40B2(b)

Carta delle convenzioni, consultazione di quella avversaria

Art. 40B2(c)

Chiamate psichiche

Art. 40A3, 40C1, 40C2

Chiamate Psichiche , artificiali

Art. 40B2(a)(v)

Deviazioni dagli

Art. 40A3, 40C1, 40C2

Dovere di rendere disponibili

Art. 40A1(b)

Espliciti

Art. 40A1(a)

Illegali

Art. 40B4, 90

Impliciti

Art. 40A1(a), 40C1

Informazioni rese disponibili tramite

Art. 40A2, 73C

Metodo uguale, tra compagni

Art. 40A4

Punteggio Arbitrale

Art. 40B3(a),
40B4, 40B5(b)

Segreti

Art. 40A3,
40B3, 40C1

Significato artificiale

Art. 40B1(c)

Speciali

Art. 40B

Spiegazioni, da accordi o esperienza di coppia

Art. 40B5(a)

Spiegazioni, inferenze

Art. 40B5(a)

Spiegazioni, mancanza di

Art. 40B3

Spiegazioni, parziali

Art. 40B5(b)

Spiegazioni, ripetute violazioni

Art. 40B3(b), 90, 91

Stile di gioco e valutazioni

Art. 40A4

Variazioni concordate a seguito irregolarità degli avversari

Art. 40B2(a) (iv)

ACCOPIAMENTI

Art. 4

AIUTI ALLA MEMORIA, CAPACITA' DI CALCOLO O TECNICA

Art. 40B2(d)

ALERT

Definizioni

Azione inattesa da parte del compagno

Art. 16B1, 73C

Informazione non autorizzata

Art. 16B1, 73C

Spiegazione sbagliata

Art. 20F5(a)

Spiegazioni

Art. 40B2(a) (iii)

APPELLI

Art. 92, 93

Arbitro responsabile, poteri e responsabilità

Art. 93

Assenza di un Comitato di Appello

Art. 93A

Azione dell'arbitro

Art. 93B2

Capitano

Art. 92A, 92D

Commissione disponibile

Art. 93B

Commissioni, alternative autorizzate

Art. 93B3

Concorso dei reclamanti

Art. 92D

Diritto dei contendenti a

Art. 92A

<i>Disposizioni per</i>	Art. 80B2(k), 93A
<i>Ente di revisione</i>	Art. 93C2
<i>Notifica del diritto di</i>	Art. 83
<i>Poteri della Commissione</i>	Art. 93B3
<i>Presentati tramite l'Arbitro</i>	Art. 92C
<i>Privo di merito</i>	Art. 92A, 93C1
<i>Procedura</i>	Art. 93
<i>Regulating Authority, assegnazione a uno specifico ente</i>	Art. 93C3(a)
<i>Regulating Authority, codice nazionale</i>	Art. 93 nota
<i>Regulating Authority, omissioni o modifiche</i>	Art. 93C3(b)
<i>Regulating Authority, risolve in via definitiva</i>	Art. 93C2
<i>Regulating Authority, rinvio a</i>	Art. 93C2
<i>Regulating Authority, ulteriori procedure</i>	Art. 93C1
<i>Responsabilità</i>	Art. 93B2
<i>Riguardante le Norme</i>	Art. 93B1
<i>Tempo per</i>	Art. 92B
<i>Ulteriori possibilità di</i>	Art. 93C

ARBITRO

<i>Chiamata del</i>	Art. 81
<i>Delega dei doveri</i>	Art. 9B1
<i>Diritto di squalificare</i>	Art. 81D
<i>Errore dell'arbitro</i>	Art. 91B
<i>Poteri discrezionali</i>	Art. 82C
<i>Poteri</i>	Art. 12
<i>Responsabilità</i>	Art. 81C
<i>Riportare un problema</i>	Art. 81B
<i>Ruolo</i>	Art. 83
<i>Sospendere</i>	Art. 81A
	Art. 91A

AREA DI GIOCO

Art. 76 nota

ASSEGNAZIONE DEI POSTI

<i>Cambio di Punto Cardinale o di Tavolo</i>	Art. 5
	Art. 5B

ATOUT

Definizioni

<i>Presenza contenente</i>	Art. 44E
<i>Presenza non contenente</i>	Art. 44F
<i>Richiesta con una o più atout ancora in mano all'avversario</i>	Art. 70C

ATTACCO

Definizioni

<i>Attacco iniziale, carta coperta</i>	Art. 41A
<i>Attacco iniziale, scopertura</i>	Art. 41C
<i>Attacco o giocata prematura di un difensore</i>	Art. 57
<i>Fuori turno, se erroneamente informato che era il suo turno</i>	Art. 47E1
<i>Fuori turno, del dichiarante</i>	Art. 53, 54E, 55
<i>Fuori turno</i>	Art. 53, 54, 55, 56
<i>Fuori turno, accettato</i>	Art. 53, 54, 55A, 56A
<i>Fuori turno, alla tredicesima presa</i>	Art. 53 nota
<i>Fuori turno, attacco iniziale coperto</i>	Art. 41A, 47E2
<i>Fuori turno, attacco iniziale scoperto</i>	Art. 54
<i>Fuori turno, del difensore</i>	Art. 53, 54, 56
<i>Impossibilità di attaccare come richiesto</i>	Art. 59

<i>Non accettato</i>	<i>Art. 54D, 55B</i>
<i>Restrizioni, a seguito di una chiamata cancellata</i>	<i>Art. 26</i>
<i>Restrizioni, nel caso di carta(e) penalizzata(e)</i>	<i>Art. 50, 51</i>
<i>Simultanei</i>	<i>Art. 58</i>

ATTACCO INIZIALE	Definizioni
<i>Coperto</i>	<i>Art. 41A</i>
<i>Fuori turno</i>	<i>Art. 54</i>
<i>Scoperto</i>	<i>Art. 41C</i>

AUTORITA' DI ZONA	Art. 80A1(b)
--------------------------	---------------------

AVD (Avversario di destra)

AVS avversario di sinistra

AVVERSARIO	Definizioni
<i>Diritti degli avversari</i>	<i>Art. 9B1(d)</i>

AZIONE CANCELLATA	Definizioni, 16C
<i>Carta, perdita di concentrazione nel designare una carta del morto</i>	<i>Art. 45C4(b)</i>
<i>Carta, involontaria designazione di una carta del morto</i>	<i>Art. 45C4(b)</i>
<i>Carta, ritiro di</i>	<i>Art. 47</i>
<i>Chiamata, perdita di concentrazione</i>	<i>Art. 25A2</i>
<i>Chiamata, volontaria</i>	<i>Art. 25B</i>
<i>Chiamata, involontaria</i>	<i>Art. 25A</i>
<i>Informazione autorizzata per la linea innocente</i>	<i>Art. 16C1</i>
<i>Informazioni non autorizzate per la linea colpevole</i>	<i>Art. 16C2</i>
<i>Penalità d'attacco</i>	<i>Art. 26</i>
<i>Ritirata (cancellata)</i>	<i>Definizioni</i>

BOARD	Definizioni
<i>Board non conforme</i>	<i>Art. 86B2, 87</i>
<i>Board sbagliato</i>	<i>Art. 15</i>
<i>Distributore e Vulnerabilità</i>	<i>Art. 2</i>
<i>Duplicazione di</i>	<i>Art. 6F</i>
<i>Duplicato</i>	<i>Art. 2</i>
<i>Gioco Normale impossibile</i>	<i>Art. 12A2</i>
<i>Movimento dei</i>	<i>Art. 8A</i>
<i>Orientamento e posizionamento del</i>	<i>Art. 7A</i>
<i>Ricollocazione delle carte nel</i>	<i>Art. 7C</i>
<i>Rimozione delle carte dal</i>	<i>Art. 7B</i>

BOARD NON CONFORME	Art. 86B2, 87
---------------------------	----------------------

BOARD O MANO SBAGLIATA	Art. 15
-------------------------------	----------------

CALCOLO, AIUTI AL	Art. 40B2(d)
--------------------------	---------------------

CANCELLATO	
<i>Vedi Azione ritirata</i>	

CARTA

<i>Carta Penalizzata</i>	Art. 49, 50
<i>Carta Penalizzata, mancato gioco della</i>	Art. 52
<i>Carta ritirata</i>	Art. 16C, 47
<i>Carte Penalizzate, due o più</i>	Art. 51
<i>Conta delle proprie</i>	Art. 7B2
<i>Correzione di una involontaria designazione di una carta del morto</i>	Art. 45C4(b)
<i>Designata o nominata</i>	Art. 45C4(a)
<i>Designazione complete di una carta del morto</i>	Art. 46A
<i>Designazione erronea di una carta del morto</i>	Art. 46B
<i>Designazione incompleta di una carta del morto</i>	Art. 46B
<i>Designazione involontaria di una carta del morto</i>	Art. 45C4(b), 46B
<i>Dorso con centro di simmetria</i>	Art. 1C
<i>Estratto da un board sbagliato</i>	Art. 15
<i>Estrazione dal board</i>	Art. 7B1
<i>Faccia con centro di simmetria</i>	Art. 1B
<i>Giocata</i>	Art. 45
<i>Gioco obbligato di</i>	Art. 45C
<i>Il morto gioca una carta non designata</i>	Art. 45D
<i>Indicata dal morto</i>	Art. 45F
<i>Ispezione delle</i>	Art. 7B2, 66
<i>Mancante</i>	Art. 14
<i>Mantenere il possesso di</i>	Art. 7B3
<i>Mescolare al termine del gioco</i>	Art. 7C
<i>Mescolatura e Distribuzione</i>	Art. 6
<i>Non può essere trovata</i>	Art. 14A2
<i>Numero incorretto di</i>	Art. 13
<i>Perdita di concentrazione</i>	Art. 45C4(b)
<i>Quinta Carta giocata in una presa</i>	Art. 45E
<i>Rango</i>	Art. 1A
<i>Renonce > vedi Renonce</i>	
<i>Ricollocazione nel board</i>	Art. 7C
<i>Visibile nel corso della licita</i>	Art. 24
<i>Visibile</i>	Definizioni
<i>Visibile, dichiarante</i>	Art. 48
<i>Visibile, difensore</i>	Art. 49
<i>Visibile, renonce</i>	Art. 64B3

CARTA DELLE CONVENZIONI

<i>Consultazione della propria</i>	Art. 40B2(a)(ii)
<i>Consultazione di quella avversaria</i>	Art. 20G3, 40B2(b)
	Art. 40B2(c)

CARTA MANCANTE

<i>Informazioni dalla ricollocazione</i>	Art. 14
<i>Riscontrata dopo che il gioco è cominciato</i>	Art. 14C
<i>Riscontrata prima dell'inizio del gioco</i>	Art. 14B
	Art. 14A

CARTA PENALIZZATA

<i>Dichiarante o morto, nessuna</i>	Definizioni, Art. 50
<i>Difensore</i>	Art. 48A
<i>Due o più</i>	Art. 49
<i>Informazioni da</i>	Art. 51
<i>Mancato gioco</i>	Art. 50E
	Art. 52

CARTA VISIBILE**Definizioni**

<i>Dichiarante</i>	Art. 48
<i>Difensore</i>	Art. 49
<i>Licita</i>	Art. 24
<i>Renonce</i>	Art. 64B3

CHIAMATA**Definizioni**

<i>Avversario di destra obbligato a passare</i>	Art. 28A
<i>Azione inammissibile, viola l'obbligo di passare</i>	Art. 37
<i>Basata su un errata informazione</i>	Art. 21B
<i>Basata su un proprio malinteso</i>	Art. 21A
<i>Cambiamento a seguito di un cambio di chiamata di un avversario</i>	Art. 21B2
<i>Cambiamento intenzionale di una chiamata</i>	Art. 25B
<i>Cambio di una chiamata intenzionale, perdita di concentrazione</i>	Art. 25A2
<i>Cambio di una chiamata non intenzionale, lapsus lingue</i>	Art. 25A2
<i>Cambio di una chiamata non intenzionale</i>	Art. 25A
<i>Cambio di una chiamata non intenzionale, errore meccanico</i>	Art. 25A2
<i>Chiamata inammissibile, dopo il Passo finale</i>	Art. 39
<i>Chiamata inammissibile, più di sette</i>	Art. 38
<i>Chiamata sostitutiva accettata</i>	Art. 25B1
<i>Chiamata sostitutiva non accettata</i>	Art. 25B2
<i>Contro inammissibile</i>	Art. 36
<i>Del giocatore cui spettava il turno</i>	Art. 28B
<i>Fuori turno, al turno dell'avversario di sinistra</i>	Art. 25, 28B
<i>Fuori turno</i>	Art. 29
<i>Fuori turno, accettata</i>	Art. 29A
<i>Fuori turno, artificiale</i>	Art. 29C
<i>Fuori turno, cancellata (ritirata)</i>	Art. 16C, 28B
<i>In rotazione, considerate essere</i>	Art. 28
<i>Inammissibile</i>	Art. 35
<i>Mantenimento del diritto alla chiamata</i>	Art. 17D3
<i>Non percepita con chiarezza</i>	Art. 20A
<i>Paragonabile</i>	Art. 23
<i>Ricapitolazione e Spiegazioni</i>	Art. 20
<i>Ritirata, linea colpevole</i>	Art. 16C2
<i>Ritirata, linea innocente</i>	Art. 16C1
<i>Ritirata, restrizioni d'attacco</i>	Art. 26
<i>Simultanee</i>	Art. 33
<i>Spiegazione di</i>	Art. 20F
<i>Surcontro inammissibile</i>	Art. 36
<i>Troppo tardi per cambiare una chiamata</i>	Art. 21B3

CHIAMATA ARTIFICIALE**Definizioni, 40B1(c)**

<i>Chiamata Artificiale psichica</i>	Art. 40B2(a)(v)
<i>Passo Artificiale</i>	Definizioni, Art. 30C

CHIAMATA DI UNA CARTA

Vedi carta

CHIAMATA INAMMISSIBILE**Art. 35**

CHIAMATA PARAGONABILE	Art. 23
CHIAMATE PSICHICHE	Definizioni, Art. 40
<i>Vedi anche Accordi di Coppia</i>	
<i>Chiamate artificiali psichiche</i>	Art. 40B2(a)(v)
CODICE	
<i>Non prescriba una rettifica</i>	Art. 12A
<i>Uso (può, fa, dovrebbe, deve, non deve, non può, non dovrà)</i>	Introduzione
COMPAGNO	Definizioni
<i>Accordi col, Vedi Accordi di Coppia</i>	
<i>Informazioni estranee dal</i>	Art. 16B
COMUNICAZIONE, TEMPO E INGANNO	Art. 73
<i>Vedi anche Informazioni</i>	
<i>Comunicazioni tra compagni , inappropriate</i>	Art. 73B
<i>Comunicazioni tra compagni, appropriate</i>	Art. 73A
<i>Informazioni non autorizzate dal compagno</i>	Art. 16B1(a), 16B3, 73C
<i>Inganno</i>	Art. 73E
<i>Manierismi</i>	Art. 73D
<i>Metodi di comunicazione non autorizzati preconcordati</i>	Art. 73B2
<i>Variazioni di tempo</i>	Art. 73D
CONCESSIONE	Art. 68, 69, 70, 71
<i>Vedi anche Richiesta</i>	
<i>Accordo su una richiesta o concessione</i>	Art. 69
<i>Accordo su una richiesta o concessione, stabilito</i>	Art. 69A
<i>Cancellazione di</i>	Art. 71
<i>Contestata</i>	Art. 70A
<i>Definizione di</i>	Art. 68B1
<i>Gioco Normale</i>	Art. 71 nota
<i>Il gioco può continuare con l'accordo dei quattro giocatori</i>	Art. 68D2(b)
<i>Ritiro di un accordo su una richiesta o concessione</i>	Art. 69B
<i>Sospensione del gioco</i>	Art. 68D, 70D3
CONCORRENTE	Definizioni
CONDOTTA	Art. 74
CONSAPEVOLEZZA DI UN POTENZIALE DANNEGGIAMENTO	Art. 72C
CONTARE LE CARTE	Art. 7B2
CONTRATTO	Definizioni, Art. 22
CONTRATTO CONTRATO	Art. 19D
<i>Punteggio</i>	Art. 36C, 77
CONTRATTO SURCONTRATO	Art. 19D
<i>Punteggio</i>	Art. 36C, 77

CONTRO	Definizioni
<i>Di una dichiarazione non effettuata</i>	Art. 19A3
<i>Forma corretta</i>	Art. 19A2
<i>Fuori turno</i>	Art. 32
<i>Fuori turno, chiamata paragonabile</i>	Art. 23A, 32A2
<i>Inammissibile</i>	Art. 19A, 27B3, 36
<i>Legale</i>	Art. 19A1
<i>Punteggio</i>	Art. 36C, 77
<i>Superato</i>	Art. 19C

CORRETTA PROCEDURA	Art. 74C, 90
<i>Abbandonare il tavolo senza necessità</i>	Art. 74C8
<i>Attenzione insufficiente</i>	Art. 74B1
<i>Commenti gratuiti</i>	Art. 74B2
<i>Cortesìa</i>	Art. 74A1
<i>Estrazione carta</i>	Art. 74B3
<i>Etichetta</i>	Art. 74B
<i>Gioco lento, ingiustificato</i>	Art. 90B2
<i>Gioco lento, non necessario</i>	Art. 74B4
<i>Gioco lento, sconcertare gli avversari</i>	Art. 74C7
<i>Gioco veloce, sconcertare avversari</i>	Art. 74C7
<i>Godimento del gioco</i>	Art. 74A2
<i>Mancanza di ulteriore interesse</i>	Art. 74C6
<i>Mettere in evidenza fatti significativi</i>	Art. 74C4
<i>Modi scortesi, chiamata dell'arbitro</i>	Art. 74B5
<i>necessità di rispettare la</i>	Art. 74A3
<i>Variare il tempo, sconcertare gli avversari</i>	Art. 74C7
<i>Violazioni della procedura, esempi</i>	Art. 74C

CORREZIONE DI IRREGOLARITÀ, PREMATURA	Art. 9C
--	----------------

CORTESIA	Art. 74A1
-----------------	------------------

DECISIONI	
<i>Fatti concordati</i>	Art. 84
<i>Fatti contestati</i>	Art. 85
<i>Standard di prova</i>	Art. 85A1

DENOMINAZIONE	Definizioni
<i>Rango</i>	Art. 1A, 18E

DEVE	Introduzione
-------------	---------------------

DICHIARANTE	Definizioni
<i>Dichiarante dopo un attacco iniziale fuori turno</i>	Art. 54A

DICHIARAZIONE = LICITA	Definizioni
<i>Vedi anche Chiamata</i>	
<i>Dichiarazione Insufficiente</i>	Art. 27
<i>Dichiarazione Insufficiente, accettata</i>	Art. 27A1
<i>Dichiarazione Insufficiente, chiamata paragonabile</i>	Art. 23A
<i>Dichiarazione Insufficiente, fuori turno</i>	Art. 27A2, 31

<i>Dichiarazione Insufficiente, non accettata</i>	Art. 27B
<i>Dopo che la licitazione è terminata</i>	Art. 39
<i>Errata</i>	Art. 21B1(b), 75
<i>Forma Appropriata</i>	Art. 18A
<i>Fuori Turno</i>	Art. 31
<i>Fuori Turno, chiamata comparabile</i>	Art. 23A
<i>Metodi Differenti</i>	Art. 18F
<i>Prima di un Passo Fuori Turno</i>	Art. 30B
<i>Rango delle denominazioni</i>	Art. 18E
<i>Sette, più di</i>	Art. 38
<i>Sufficiente</i>	Art. 18C
<i>Superare</i>	Art. 18B

DICHIARAZIONE INSUFFICIENTE

Art. 18D, 27

<i>Accettata</i>	Art. 27A1
<i>Chiamata Paragonabile</i>	Art. 23A, 27B1(b)
<i>Fuori turno</i>	Art. 27A2, 31
<i>Il compagno del colpevole deve passare per il resto della licita</i>	Art. 27B2, 27B3, 27B4
<i>Non accettata</i>	Art. 27B
<i>Punteggio arbitrare, linea innocente danneggiata</i>	Art. 27D
<i>Sostituita al minimo livello, indica la medesima denominazione(i)</i>	Art. 27B1(a)
<i>Sostituita con un contro o un surcontro</i>	Art. 27B3
<i>Sostituita con un'altra licita insufficiente</i>	Art. 27B4
<i>Sostituzione Prematura</i>	Art. 27C

DIFENSORE

Definizioni

DIRITTI

<i>Degli avversari, dopo la chiamata dell'arbitro</i>	Art. 9B1(d)
<i>Dei giocatori, dopo la chiamata dell'arbitro</i>	Art. 9B1(c)
<i>Del morto</i>	Art. 42

DIRITTO A DETERMINARE RETTIFICHE

Art. 10A

DIRITTO ALLA CHIAMATA, RITENZIONE DEL

Art. 17D3

DISTRIBUTORE E VULNERABILITÀ.

Art. 2

DISTRIBUZIONE

Definizioni, Art. 6B

<i>Carte incorrettamente distribuite o esposte</i>	Art. 6D1
<i>Differenti metodi, distribuzione o pre-distribuzione</i>	Art. 6E4
<i>Impossibilità di ridistribuire, incontri a squadre</i>	Art. 86A
<i>Mano non mescolata, risultato non valido</i>	Art. 6D2
<i>Opzioni dell'arbitro relative alla distribuzione</i>	Art. 6E
<i>Ridistribuzione su istruzione dell'arbitro</i>	Art. 6D3
<i>Rismazzatura</i>	Art. 6D

(NON) DOVRA'

Introduzione

DOVREBBE

Introduzione

DUPLICAZIONE DEI BOARD

Art. 6F

ERRATA INFORMAZIONE	Definizioni, Art. 20F1, 75D
<i>Cambio di giocata</i>	Art. 47E
<i>Chiamata basata su una errata informazione</i>	Art. 21B
ERRATA SPIEGAZIONE O ERRATA CHIAMATA	21B, Art. 75
<i>Punteggio arbitrare, danno causato dalla errata spiegazione</i>	Art. 75D3
<i>Punteggio arbitrare, danno causato dall'uso di una INA</i>	Art. 75A
<i>Errata informazione</i>	Art. 21B, 75B1, 75D2
<i>Errata chiamata</i>	Art. 21B1(b), 75C
<i>Spiegazione sbagliata di un giocatore</i>	Art. 20F4, 75B2
<i>Spiegazione sbagliata del compagno</i>	Art. 75B3
<i>Informazione non autorizzata</i>	Art. 16, 73C, 75A
ESTRANEO	Definizioni
EVENTO	Definizioni
FA	Introduzione
FATTI	
<i>Concordati</i>	Art. 84
<i>Contestati</i>	Art. 85
<i>Standard di prova</i>	Art. 85A1
FINE DELLA SESSIONE	Art. 8C
FINE DELL'ULTIMO ROUND	Art. 8C
FINE DEL ROUND	Art. 8B
GIOCATORI	Art. 3, 4, 5
<i>Movimento dei</i>	8A
GIOCO	Definizioni
<i>Attacco</i>	Art. 44A
<i>Attacco o gioco premature di un difensore</i>	Art. 57
<i>Dopo una giocata illegale</i>	Art. 60
<i>Dopo una irregolarità</i>	Art. 60A
<i>Impossibilità giocare come richiesto</i>	Art. 59
<i>Impossibilità di rispondere a colore</i>	Art. 44D
<i>Inizio del</i>	Art. 41
<i>Obbligo di rispondere a colore</i>	Art. 44C
<i>Procedura del</i>	Art. 44
<i>Simultaneo</i>	Art. 58
<i>Successivo</i>	Art. 44B
GIOCO NORMALE IMPOSSIBILE	Art. 12A2
GODIMENTO DEL GIOCO	Art. 74A2
IMP (International Matchpoint)	Definizioni, Art. 78B

INDIVIDUALI (EVENTI)	Art. 12C3
INFORMAZIONI	Art. 16
<i>Vedi anche Comunicazione</i>	
<i>Autorizzata</i>	<i>Art. 16</i>
<i>Chiamate o gioco, cancellato</i>	<i>Art. 16C</i>
<i>Chiamate o gioco, legali</i>	<i>Art. 16A1(a)</i>
<i>Espressioni degli avversari</i>	<i>Art. 16A2</i>
<i>Estranea, dal compagno</i>	<i>Art. 16B</i>
<i>Estranee, da altre fonti</i>	<i>Art. 16D</i>
<i>Ingannevoli, permesse</i>	<i>Art. 73E1</i>
<i>Ingannevoli, assenza una dimostrabile ragione bridgistica</i>	<i>Art. 73E2</i>
<i>Non autorizzata</i>	<i>Art. 16</i>
INFORMAZIONI AUTORIZZATE	Art. 16
<i>Azioni Ritirate, linea innocente</i>	<i>Art. 16C1</i>
<i>Chiamate e Giochi Legali</i>	<i>Art. 16A1(a)</i>
<i>da Disposti regolamentari della gara</i>	<i>Art. 16A2</i>
<i>Espressioni degli avversari</i>	<i>Art. 16A2</i>
<i>Informazioni non estranee, uso di</i>	<i>Art. 16A</i>
<i>Possedute in precedenza e non precluse dal Codice</i>	<i>Art. 16A1(d)</i>
<i>Provenienti da azioni autorizzate dal Codice o da Regolamenti</i>	<i>Art. 16A1(c)</i>
<i>Valutazione dello score</i>	<i>Art. 16A2</i>
INFORMAZIONI NON AUTORIZZATE = INA	Art. 16
<i>Azione ritirata, linea colpevole</i>	<i>Art. 16C2</i>
<i>Estranee da altre fonti (dopo che sia stata effettuata una chiamata)</i>	<i>Art. 16D3</i>
<i>Estranee da altre fonti (prima che venga effettuata una chiamata)</i>	<i>Art. 16D2</i>
<i>Informazioni estranee da altre fonti</i>	<i>Art. 16D</i>
<i>Informazioni estranee dal compagno</i>	<i>Art. 16B, 73C</i>
<i>Informazioni estranee dal compagno, chiamata dell'arbitro</i>	<i>Art. 16B3</i>
<i>Logica alternativa, definizione</i>	<i>Art. 16B1(b)</i>
<i>Logica alternativa, dimostrabilmente suggerita</i>	<i>Art. 16B1(a)</i>
<i>Logica alternative, definizione</i>	<i>Art. 16B1(b)</i>
INFRAZIONE	Definizioni, Art. 72
<i>Vedi anche Irregolarità</i>	
<i>Consapevolezza di un potenziale danneggiamento</i>	<i>Art. 72C</i>
<i>Della propria linea</i>	<i>Art. 72B2</i>
<i>Intenzionale</i>	<i>Art. 72B1</i>
<i>Nasconderne una</i>	<i>Art. 72B3</i>
INGANNO	Art. 73E
INTERPRETAZIONE DEL CODICE	Introduzione, Art. 81C2
IRREGOLARITA'	Definizioni
<i>Vedi anche Infrazioni</i>	
<i>Attirare l'attenzione</i>	<i>Art. 9A</i>
<i>Causata da uno spettatore</i>	<i>Art. 76C2</i>
<i>Chiamare l'arbitro</i>	<i>Art. 9B1(a), 9B1(b)</i>
<i>Consapevolezza di un potenziale danneggiamento</i>	<i>Art. 72C</i>

<i>Correzione prematura</i>	Art. 9C, 26B
<i>Diritti degli avversari</i>	Art. 9B1(d)
<i>Diritti dei giocatori</i>	Art. 9B1(c)
<i>Dopo che è stata richiamata l'attenzione</i>	Art. 9B
<i>Irrogazione di rettifiche</i>	Art. 10
<i>Non intraprendere alcuna azione successiva</i>	Art. 9B2
<i>Prevenire una</i>	Art. 9A3
<i>Procedura a seguito di</i>	Art. 9
<i>Ritenzione dei diritti</i>	Art. 9B1(c), 9B1(d)
<i>Scelta dopo una</i>	Art. 10C
IRROGAZIONE DI RETTIFICHE	Art. 10B, 81C5
INVOLONTARIA	Definizioni
<i>Perdita di concentrazione</i>	Art. 25A2, 45C4(b)
LICITAZIONE	Definizioni
<i>Vedi anche Periodo Licitativo</i>	
<i>Carta visibile</i>	Art. Definizioni, 24
<i>Carte estratte dal board sbagliato</i>	Art. 15
<i>Fine della</i>	Art. 22, 25
<i>Inizio della</i>	Definizioni
<i>Procedura successiva</i>	Art. 22, 41
<i>Ricapitolazione, da parte di un solo avversario</i>	Art. 20D
<i>Ricapitolazione, dopo il Passo finale</i>	Art. 20C
<i>Ricapitolazione, prima che l'attacco iniziale sia scoperto</i>	Art. 41B
<i>Spiegazione delle Chiamate durante</i>	Art. 20F
LINEA	Definizioni
LINEA INNOCENTE	
<i>Comportamento della</i>	Art. 11A
<i>Informazioni autorizzate provenienti da azioni ritirate</i>	Art. 16C1
LOGICA ALTERNATIVA	
<i>Definizione</i>	Art. 16B1(b)
<i>Dimostrabilmente suggerita</i>	Art. 16B1(a)
MANCHE	Definizioni, Art. 77
MANO	Definizioni
<i>Sbagliata</i>	Art. 15
MATCHPOINT	Definizioni, Art. 78A
MAZZO	Definizioni, Art. 1
<i>Vedi Mazzo pre-esistente</i>	
MAZZO PRE-ESISTENTE	Definizioni, Art. 6D2, 6 nota
<i>Vedi anche mazzo</i>	
MEDIA (PUNTEGGIO ARBITRALE)	Art. 12C2(a)

MEMORIA, AIUTI A	Art. 40B2(d)
MESCOLATURA	Art. 6
<i>Dietro istruzioni dell'arbitro</i>	<i>Art. 6D3, 22A, 86A, 86B2(a)</i>
<i>Mazzo intatto o pre-esistente</i>	<i>Art. Definizioni, 6D2, 6 nota</i>
<i>Nuova</i>	<i>Art. 6D</i>
<i>Opzioni dell'arbitro</i>	<i>Art. 6E</i>
MORTO	Definizioni
<i>Carta indicate dal</i>	<i>Art. 45F</i>
<i>Difensore mostra la mano al</i>	<i>Art. 43A3</i>
<i>Diritti assoluti</i>	<i>Art. 42A</i>
<i>Diritti qualificati</i>	<i>Art. 42B</i>
<i>Esposizione delle carte del</i>	<i>Art. 41D</i>
<i>Gioca una carta non designata</i>	<i>Art. 45D</i>
<i>La carta designata giocata dal</i>	<i>Art. 46</i>
<i>Limitazioni del</i>	<i>Art. 43A1, 43A2, 43B</i>
MOVIMENTI	
<i>Dei board</i>	<i>Art. 8A</i>
<i>Dei giocatori</i>	<i>Art. 8A</i>
NUMERO ERRATO DI CARTE	Art. 13
OBBLIGO DI PASSARE (non rispettato)	Art. 37
ONORI	Definizioni
OPZIONI	
<i>Scelta tra</i>	<i>Art. 10C2</i>
<i>Scelta vantaggiosa</i>	<i>Art. 10C3, 10C4</i>
<i>Spiegazione delle</i>	<i>Art. 10C1</i>
ORGANIZZATORE DEL TORNEO	Art. 80B
<i>Accettazione e Registrazione delle iscrizioni</i>	<i>Art. 80B2(h)</i>
<i>Appelli</i>	<i>Art. 80B2(k), 93A</i>
<i>Calcolo del punteggio</i>	<i>Art. 80B2(j)</i>
<i>Compiti e incarichi, l'arbitro assume la responsabilità</i>	<i>Art. 80 nota</i>
<i>Data e orari della sessione</i>	<i>Art. 80B2(c)</i>
<i>Designazione degli assistenti dell'arbitro</i>	<i>Art. 80B2(g)(i)</i>
<i>Designazione dell'arbitro</i>	<i>Art. 80B2(a)</i>
<i>Designazione di altri membri dello staff</i>	<i>Art. 80B2(g)(ii)</i>
<i>Licitazione e gioco, modalità</i>	<i>Art. 80B2(e)</i>
<i>Licitazione e gioco, modalità particolari</i>	<i>Art. 80B2(e)</i>
<i>Modalità di iscrizione</i>	<i>Art. 80B2(d)</i>
<i>Periodo di Correzione</i>	<i>Art. 79C</i>
<i>Periodo di Correzione, errore corretto dopo il</i>	<i>Art. 79C2</i>
<i>Poteri e doveri</i>	<i>Art. 80B2</i>
<i>Poteri e doveri, altro</i>	<i>Art. 80B2(l)</i>
<i>Poteri e doveri, delega</i>	<i>Art. 80B1</i>
<i>Preparazione</i>	<i>Art. 80B2(b)</i>

<i>Può essere la Regulating Authority</i>	Art. 80B1
<i>Regolamenti della competizione</i>	Art. 78D, 80B2(i)
<i>Regolamento supplementare</i>	Art. 80B2(f)
<i>Tempo per l'appello</i>	Art. 92B
ORGANIZZAZIONE NAZIONALE DI BRIDGE, AUSPICI	Art. 80A1(c)
ORIENTAMENTO E POSIZIONAMENTO DEL BOARD	Art. 7A
PARZIALE	Definizioni
<i>Punteggio</i>	Art. 77
PASSO	Definizioni
<i>Azione che viola l'obbligo di</i>	Art. 37
<i>Consapevolezza di un potenziale danneggiamento</i>	Art. 72C
<i>Fuori turno</i>	Art. 30
<i>Fuori turno, artificiale</i>	Art. 30C, 31
<i>Fuori turno, chiamata paragonabile</i>	Art. 23A
PASSO FINALE, RICAPITOLAZIONE DELLA LICITA	Art. 20C
PAUSE OBBLIGATE	Art. 73A2
PENALITA'	Definizioni
<i>Vedi anche Rettifiche</i>	
<i>Disciplinari</i>	Art. 91
<i>Procedurali</i>	Art. 90
<i>Procedurali, eventi individuali</i>	Art. 12C3
<i>Ripetuta violazione dell'obbligo di spiegazione</i>	Art. 40B4(b)
PENALITA' DISCIPLINARI	Art. 91A
PENALITA' PROCEDURALI	Art. 90
<i>Assegnate autonomamente</i>	Art. 90A
<i>Autorità dell'arbitro</i>	Art. 90A
<i>Comparazione degli score</i>	Art. 90B4
<i>Competizioni individuali</i>	Art. 12C3
<i>Discussioni a alta voce</i>	Art. 90B3
<i>Errata sistemazione delle carte nel board</i>	Art. 90B6
<i>Errori di procedura</i>	Art. 90B7
<i>Infrazioni soggette a</i>	Art. 90B
<i>Ingiustificato gioco lento</i>	Art. 90B2
<i>Mancato immediato rispetto di regole o istruzioni</i>	Art. 90B8
<i>Maneggiare carte di un altro giocatore</i>	Art. 90B5
<i>Ritardata presentazione</i>	Art. 90B1
PERDITA DEL DIRITTO A UNA RETTIFICA	Art. 11
<i>L'arbitro modifica il risultato a una sola linea</i>	Art. 11A
<i>Penalità procedurale</i>	Art. 11B, 90
PERDITA DI CONCENTRAZIONE	Art. 25A2, 45C4(b)
PERIODO CHIARIFICATORIO	Art. 17D1, 20F4, 20F5(b)(ii), 40B2(b), 40B2(c)(ii), 41

PERIODO DI CORREZIONE	Art. 7, 9C
PERIODO DI GIOCO	Definizioni
<i>Inizio del</i>	Art. 41C
<i>Spiegazioni delle chiamate durante</i>	Art. 20F2
PERIODO LICITATIVO	Art. 17
<i>Vedi anche Licitazione</i>	
<i>Chiamate Successive</i>	Art. 17C
<i>Fine del</i>	Art. 17D
<i>Inizio</i>	Art. 17A
<i>Mantenimento del Diritto alla Chiamata</i>	Art. 17D3
<i>Periodo Chiarificatorio</i>	Art. 17D1, 20F4, 20F5(b)(ii), 40B2(b), 40B2(c)(ii), 41
<i>Prima Chiamata</i>	Art. 17B
<i>Ricapitolazione nel corso del Periodo Licitativo</i>	Art. 20B
POSIZIONAMENTO E ORIENTAMENTO DEL BOARD	Art. 7A
POTERI	
<i>Arbitro, doveri e</i>	Art. 81C
<i>Discrezionali dell'arbitro</i>	Art. 12
<i>Organizzatore del Torneo</i>	Art. 80B
<i>Regulating Authority</i>	Art. 80A
PREMATURO	
<i>Attacco o giocata di un difensore</i>	Art. 57
<i>Correzione di una irregolarità</i>	Art. 9C, 26B
PRESA	Definizioni
<i>Copertura delle carte di una presa</i>	Art. 45G
<i>Difettosa</i>	Art. 67
<i>Giocatore mescola le proprie carte</i>	Art. 65D, 66D
<i>Ispezione della</i>	Art. 66
<i>Quinta carta giocata</i>	Art. 45E
<i>Ricostruzione del gioco</i>	Art. 66D
<i>Sistemazione delle</i>	Art. 65
<i>Vinte</i>	Art. 79
PRESA DIFETTOSA	Art. 67
PRESA ECCEDENTE	Definizioni, Art.18A
PRESA IN MENO	Definizioni
<i>Punteggio</i>	Art. 77
PRESA IN PIU'	Definizioni
<i>Punteggio</i>	Art. 77
PRESUNTO DICHIARANTE	Definizioni, Art.21B1(a), 54A

PROCEDURA

<i>Vedi anche Periodo licitativo</i>	
<i>Vedi anche Corretta Procedura</i>	
<i>Dopo la consumazione di una renonce</i>	Art. 64
<i>Doveri dell'arbitro</i>	Art. 81, 82A
<i>Errore dell'arbitro</i>	Art. 82C
<i>Gioco</i>	Art. 44
<i>Responsabilità della</i>	Art. 7D
<i>Rettifica di un errore nella</i>	Art. 82

PROVA, STANDARD DI

Art. 85A1

PUNTEGGI

<i>Altri metodi</i>	Art. 78D
<i>Board non conforme</i>	Art. 87
<i>Board non conforme, incontri a squadre</i>	Art. 86B2
<i>Contratto contratto</i>	Art. 19D, 36C
<i>Contratto surcontratto</i>	Art. 19D, 36C
<i>Errore</i>	Art. 79C
<i>IMP (International Matchpoint)</i>	Definizioni, Art. 78B
<i>Matchpoint</i>	Definizioni, Art. 78A
<i>Punti totali</i>	Art. 78C
<i>Tabella dei punteggi</i>	Art. 77

PUNTEGGIO ARBITRALE

Definizioni

<i>Attribuzione di un punteggio</i>	Art. 12C
<i>Azione azzardosa</i>	Art. 12C1(e)
<i>Danneggiamento</i>	Art. 12B1
<i>Erronea rettifica di un irregolarità</i>	Art. 12A3
<i>Errore estremamente serio (non correlato all'infrazione)</i>	Art. 12C1(e)
<i>Gioco normale impossibile</i>	Art. 12A2, 12C2
<i>Incontri a squadre</i>	Art. 12C4, 86
<i>Iniziativa dell'arbitro</i>	Art. 12A
<i>La legge non prescrive una rettifica</i>	Art. 12A1
<i>Media</i>	Art. 12C2(a)
<i>Punteggio Arbitrale Artificiale</i>	Art. 12C1(d), 12C2, 86B2
<i>Punteggio Arbitrale Assegnato</i>	Art. 12C1, 86B1, 86B2(b)
<i>Richiesto dal giocatore</i>	Art. 12A
<i>Risultato probabile</i>	Art. 12C1(b)
<i>Sopra Media</i>	Art. 12C2, 86B2(b)
<i>Sotto Media</i>	Art. 12C2

PUNTEGGIO ARBITRALE ARTIFICIALE

Art. 12C1(d), 12C2

Vedi anche Punteggio Arbitrale

PUNTEGGIO ARBITRALE ASSEGNATO

Art. 12C1

Vedi anche Punteggio Arbitrale

PUNTEGGIO ZERO

Art. 77

Nota: il "punteggio Zero" non è uguale a un "punteggio medio".

PUNTI PREMIO	<i>Definizioni, Art. 77</i>
PUNTI PRESA	<i>Definizioni, Art. 77</i>
PUO'	<i>Introduzione</i>
RANGO	
<i>Carte e semi</i>	<i>Art. 1A</i>
<i>Denominazioni</i>	<i>Art. 18E</i>
<i>Designazione di</i>	<i>Art. 46B3</i>
<i>Incompleta designazione di</i>	<i>Art. 46B1, 46B5</i>
REGULATING AUTHORITY	<i>Art. 80A</i>
<i>Autorità di Zona</i>	<i>Art. 80A1(b)</i>
<i>Organizzazione Nazionale di Bridge</i>	<i>Art. 80A1(c)</i>
<i>Poteri assegnati</i>	<i>Art. 80A3</i>
<i>Poteri delegati</i>	<i>Art. 80A3</i>
<i>Può essere l'Organizzatore del Torneo</i>	<i>Art. 80B1</i>
<i>Responsabilità e poteri</i>	<i>Art. 80A2</i>
<i>Ulteriori possibilità di Appello</i>	<i>Art. 93C</i>
<i>World Bridge Federation (Federazione Mondiale)</i>	<i>Art. 80A1(a)</i>
RENONCE	<i>Art. 61, 62, 63, 64</i>
<i>Carta visibile</i>	<i>Definizioni, Art. 64B3</i>
<i>Consumazione</i>	<i>Art. 63</i>
<i>Correzione</i>	<i>Art. 62</i>
<i>Definizione</i>	<i>Art. 61A</i>
<i>Diritto di ispezionare le prese</i>	<i>Art. 61C, 66C</i>
<i>Dodicesima presa, corretta</i>	<i>Art. 62D1</i>
<i>Dodicesima presa, prima che il compagno del difensore giochi</i>	<i>Art. 62D2</i>
<i>Dopo che il turno è terminato</i>	<i>Art. 64B5</i>
<i>Dopo che un membro della linea innocente ha chiamato nella mano successiva</i>	<i>Art. 64B4</i>
<i>Entrambe le linee hanno fatto renonce</i>	<i>Art. 64B7, 64C2(b)</i>
<i>Impossibilità di correggere</i>	<i>Art. 64B</i>
<i>Indagini, diritto di fare</i>	<i>Art. 61B</i>
<i>Indennizzo del danneggiamento</i>	<i>Art. 64C</i>
<i>Mancando di giocare una carta scoperta</i>	<i>Art. 64B3</i>
<i>Procedura dopo la consumazione</i>	<i>Art. 64</i>
<i>Renonce ripetute</i>	<i>Art. 64B2, 64C2(a)</i>
<i>Trasferimento automatico di prese</i>	<i>Art. 64A</i>
RETTIFICA	<i>Definizioni</i>
<i>Vedi anche Punteggio Arbitrale</i>	
<i>Condono</i>	<i>Art. 10B, 81C5</i>
<i>Diritto a determinare</i>	<i>Art. 10A</i>
<i>Erronea rettifica di una irregolarità</i>	<i>Art. 12A3</i>
<i>Indebitamente severa o eccessivamente vantaggiosa</i>	<i>Art. 12B2</i>
<i>Irregolarità causata da uno spettatore</i>	<i>Art. 76C2</i>
<i>Irrogazione di</i>	<i>Art. 10</i>
<i>Irrogazione di, imposizione o annullamento</i>	<i>Art. 10B</i>
<i>Irrogazione di, scelta</i>	<i>Art. 10C</i>
<i>Irrogazione di, solo da parte dell'arbitro</i>	<i>Art. 10A</i>

<i>La legge non prevede una</i>	Art. 12A1
<i>Perdita del diritto a</i>	Art. 11
<i>Perdita del diritto di, penalità procedurale</i>	Art. 11B, 90
<i>Perdita del diritto di, l'arbitro modifica solo il punteggio di una linea</i>	Art. 11A
<i>Punti dubbi</i>	Art. 84D
<i>Renonce: Vedi Renonce</i>	

RETTIFICA ERRONEA DI UNA IRREGOLARITA'	Art. 12A3
---	------------------

RETTIFICA INDEBITAMENTE SEVERA O VANTAGGIOSA	Art. 12B2
---	------------------

RICAPITOLAZIONE	
------------------------	--

<i>Al turno di chiamata</i>	Art. 20B
<i>Chiamata non percepita con chiarezza</i>	Art. 20A
<i>Chiamate</i>	Art. 20
<i>Contratto</i>	Art. 41C
<i>Correzione di un errore</i>	Art. 20E
<i>Del gioco</i>	Art. 65C
<i>Della Licita</i>	Art. 20C2, 41B
<i>Dopo il passo finale</i>	Art. 20C
<i>Effettuata da un avversario</i>	Art. 20D
<i>Presa corrente</i>	Art. 66A
<i>Prese coperte</i>	Art. 66C
<i>Propria ultima carta</i>	Art. 66B

RICHIESTA	Art. 68, 69, 70
------------------	------------------------

<i>Vedi anche Concessione</i>	
<i>Accordo su una richiesta o concessione</i>	Art. 69
<i>Accordo su una richiesta o concessione, stabilito</i>	Art. 69A
<i>Atout (vi è ancora fuori una)</i>	Art. 70C
<i>Chiarezza</i>	Art. 68C, 70B
<i>Contestata</i>	Art. 70
<i>Definizione di</i>	Art. 68A
<i>Giocata Normale</i>	Art. 70 nota
<i>Il gioco può continuare con l'accordo dei quattro giocatori</i>	Art. 68D2(b)
<i>Linea di gioco, considerazioni dell'arbitro</i>	Art. 70D
<i>Linea di gioco, non specificata</i>	Art. 70E
<i>Ritiro di un accordo su una richiesta o concessione</i>	Art. 69B
<i>Sospensione del gioco</i>	Art. 68D, 70D3

RISMAZZARE	Art. 6D
-------------------	----------------

<i>Non rismazzare. Incontri a squadre</i>	Art. 86A
---	----------

RISPONDERE A COLORE	Definizione
----------------------------	--------------------

RISULTATO	
------------------	--

<i>Vedi anche Punteggio</i>	
<i>Accordo su</i>	Art. 65D, 79A
<i>Cancellato, più di tredici carte</i>	Art. 13D
<i>Nessun risultato può essere ottenuto</i>	Art. 12C2
<i>Nessun risultato, mano non smazzata</i>	Art. 6D2
<i>Ottenuto all'altro tavolo negli incontri a squadre</i>	Art. 86B

RITENZIONE DEL DIRITTO DI CHIAMATA	Art. 17D3
RITIRO DI UNA CARTA GIOCATATA	Art. 47
<i>Vedi anche Azione Cancellata</i>	
<i>Errata informazione</i>	Art. 47E
ROTAZIONE	Definizioni
SEME	Definizioni, Art.1A
<i>Designazione del</i>	Art. 46B2
<i>Incompleta designazione del</i>	Art. 46B3, 46B5
SESSIONE	Definizioni
<i>Accoppiamenti durante</i>	Art. 4
<i>Al tavolo, durante la</i>	Art. 7D
<i>Data e orari</i>	Art. 80B2(c)
<i>Differente significato di</i>	Definizioni, Art.4, 12C2, 91
<i>Fine della</i>	Art. 8C
<i>Orientamento, nel corso della</i>	Art. 5
<i>Punteggio ottenuto nella</i>	Art. 12C2
<i>Sospendere un concorrente per la</i>	Art. 91A
SIGNIFICATI CONCORDATI	
<i>Accordi di coppia</i>	Art. 40A4
<i>Stile e valutazione</i>	Art. 40A4
SISTEMAZIONE DEI TAVOLI	Art. 3
SLAM	Definizioni
SOPRA MEDIA (PUNTEGGIO ARBITRALE)	Art. 12C2, 86B2
SOSTITUTO	
<i>Board</i>	Art. 6D3
<i>Board, incontri a squadre</i>	Art. 86A, 86B2(a)
<i>Giocatore</i>	Art. 4
SOTTO MEDIA (PUNTEGGIO ARBITRALE)	Art. 12C2
SPECIALI ACCORDI DI COPPIA	Art. 40B
<i>Vedi anche Accordi di Coppia</i>	
SPETTATORI	Art. 76
<i>Al tavolo</i>	Art. 76B
<i>Controllo</i>	Art. 76A
<i>Irregolarità causate da</i>	Art. 76C2
<i>Partecipazione</i>	Art. 76C
<i>Status</i>	Art. 76D
SPIEGAZIONI	Art. 20
<i>vedi anche Alert</i>	

<i>vedi anche Accordi di coppia</i>	
<i>Chiamate, attinenti ma non fatte</i>	Art. 20F1, 20F2
<i>Chiamate, realmente effettuate</i>	Art. 20F1, 20F2
<i>Chiamate. inferenze</i>	Art. 20F1, 20F
<i>Chieste con lo scopo di procurare un vantaggio al compagno</i>	Art. 20G1
<i>Chieste con lo scopo di provocare una risposta incorretta.</i>	Art. 20G2
<i>Correzione di errori</i>	Art. 20F4, 20F5, 75B
<i>Decisione dell'arbitro</i>	Art. 75D
<i>Delle Chiamate</i>	Art. 20F
<i>Di accordi sul gioco della carta</i>	Art. 20F2
<i>Errata, informazioni non autorizzate</i>	Art. 75A
<i>Errata, presunta</i>	Art. 21B1(b), 75C
<i>Giocatore obbligato a passare</i>	Art. 20B, 20 nota
<i>Informazioni non autorizzate</i>	Art. 16B, 73C, 75
<i>Procedura incorretta</i>	Art. 20G
<i>Riguardanti la licita, prima dell'attacco iniziale</i>	Art. 41B
<i>Singola chiamata</i>	Art. 20F3

SQUADRA

Definizioni

Vedi anche Avversario

STANDARD DI PROVA

Art. 85A1

SURCONTRO

Definizioni

Di una licita non effettuata

Art. 19B3

Forma corretta

Art. 19B2

Fuori turno

Art. 32

Fuori turno, chiamata paragonabile

Art. 23A

Inammissibile

Art. 19B, 27B3, 36

Legale

Art. 19B1

Punteggio

Art. 36C, 77

Superato

Art. 19C

TECNICA, AIUTI ALLA

Art. 40B2(d)

TEMPO O MODO

Art. 73D

Deviazioni fatte di proposito

Art. 73D2, 73E2

Inferenze

Art. 73C, 73D1

ingannevoli

Art. 73D2, 73E2

Variazioni involontarie

Art. 73C, 73D1

TORNEI A SQUADRE

Art. 86

Board non conforme

Art. 86B2

Board sostitutivo

Art. 86A, 86B2(a)

Punteggio arbitrato non bilanciato, incontri KO

Art. 12C4

Risultato ottenuto all'altro tavolo

Art. 86B

TORNEO

Definizioni

TURNO

Definizioni

Fine del

Art. 8B

Fine dell'ultimo

Art. 8C

VARIAZIONI DI TEMPO O MODO

Vedi Tempo o Modo

VULNERABILITA'

Distributore e

Punteggio

Definizioni

Art. 2

Art. 77

WORLD BRIDGE FEDERATION

Art. 80A1(a)