

CODICE AMICO

regole, etica, consigli

Tutto quello che un Giocatore dovrebbe sapere per affrontare le gare conservando il buonumore

Conoscere il codice di gara, qualunque sia lo sport che si pratica, è un dovere: nel caso del bridge è anche un piacere, perché un giocatore che sappia perfettamente quali sono i suoi diritti (oltre che i suoi doveri) si garantirà una partecipazione "tranquilla" alle gare e non si lascerà mettere i piedi in testa da chi, solo perché di bridge ne sa di più, cerca di prendersi dei vantaggi.

In questo gioco ci aspettano molte ... mortificazioni: aprire lo score e vedere che solo noi siamo andati sotto a 4♥ è triste, ma sappiamo che potremo migliorare. Quello che invece è assolutamente seccante è gestire l'atmosfera sgradevole che a volte si crea al tavolo, vedere musi lunghi degli avversari e non essere in grado di rendersi conto se il loro malumore è giustificato da una nostra scorrettezza oppure no: queste poche pagine intendono aiutarvi, se desiderate essere impeccabili al tavolo. E mettervi in guardia da avversari che invece non lo sono, affinché possiate sapere già in anticipo che, quando chiamerete l'arbitro, non ci farete la figura del ... cornuto e mazziato!

Testo approvato dal settore arbitrale
e aggiornato in collaborazione con
Andrea Cossu Rocca al 6/7/2023

Saluti

E' prassi comune salutare gli avversari, prima e dopo; si tratta proprio di una regola etica squisitamente sportiva, come l'inchino dei Judoka.

E' altrettanto doveroso ringraziare sempre il morto quando scende; fatelo anche se la vista delle sue carte vi manda il sangue al cervello.

Smazzare le carte

Quando si distribuiscono le carte tenendole innanzi a sé (ad esempio quando ci sono più board da preparare, negli incontri a squadre) non è corretto – anche se molti lo fanno - fare "la fisarmonica": dall'ultimo mazzetto si deve tornare al primo. Se un avversario vi chiedesse di ridistribuirle regolarmente sappiate che è suo diritto. Anche tagliare il mazzo è un suo diritto.

Rismazzare

Se una mano, sia in Mitchell che in duplicato, viene dichiarata e va "tutti passano" è considerata del tutto regolare e secondo il codice va imbussolata così, senza rismazzarla. Se siete al tavolo zoppo di un Mitchell e vi viene dato il compito di smazzare e segnare le carte, non cadete nella tentazione di costruire una mano folle... per vedere l'effetto che fa: verrà l'Arbitro a prendervi per le orecchie e vi dirà di tutto.

Orientamento del board

Il Direttore fissa quale sia il Nord, e tutti i tavoli devono adeguarsi; nessuno ha il diritto di posizionare il board come gli garba. Il board deve restare in mezzo, sempre: il motivo è duplice, si evitano errati imbussolamenti e si evita di lanciare carte in mezzo al tavolo.

Contare le carte

Fatelo sempre, prima di guardarle: vi risparmierà molte mani annullate. Se non sono 13 chiamate il Direttore che le rimetterà a posto.

Convenevoli

Non perdetevi tempo in chiacchiere, se non il tempo che avrete avanzato dopo aver terminato il gioco.

Tutte le volte che c'è un ritardo, se fosse stato possibile "filmare" il tavolo, si vedrebbe con evidenza quanti minuti –che sarebbero preziosissimi, dopo-sono stati sprecati in stupidaggini ("*si è poi sposato tuo nipote?*" "*uh.. che bella borsa... l'hai presa dai cinesi?*")

Carte al petto

Non fatevi vedere le carte! Nessuno è così bravo da poter dare un tale vantaggio al nemico. Star seduti comodi, ma non stravaccati, è sì una

questione estetica e di buona educazione, ma è anche un vantaggio per non farsele sbirciare.

Se avete l'abitudine di tenere le carte sotto il livello del tavolo non sentitevi eccessivamente protetti da sguardi indiscreti: gli avversari "alti" hanno una panoramica completa.

Non mettete mai metodicamente i semi nello stesso ordine: un avversario astuto, se se ne accorge, vi "conta la mano" con facilità.

Non mettete mai i colori corti all'esterno, che.. penzolano e si tradiscono. Soprattutto se si tratta del colore di atout degli avversari. Chiudete e riaprite le carte spesso: se no alla fine, viste da fuori, sembreranno una bocca sdentata e l'avversario non farà fatica a leggervi la distribuzione.

La convention Card

Nel bridge agonistico, in cui ogni coppia gioca un suo sistema, avere con sé la Convention card è, oltre che richiesto, estremamente utile: in caso di contestazioni fa fede quello che avrete scritto. Se ad esempio vi troverete a sostenere di aver dato una spiegazione corretta della licita del partner (che si è sbagliato), e non viceversa, sarà la Convention che vi salverà. Compilatela con la maggior cura possibile: così come una bella grafia, chiara e leggibile, inquadra una persona schietta che non ha niente da nascondere, una convention accurata e dettagliata è un biglietto da visita che, mettendo a proprio agio l'Arbitro nella ricerca della soluzione giusta, può solo favorire la vostra coppia.

2

DURANTE LA DICHIARAZIONE

Il bidding box

Vedere un avversario che giocherella con i bidding è estremamente poco simpatico, quindi non fatelo neppure voi. La mano che cincischia tra una vaschetta e l'altra esprime dubbi dichiarativi, quindi è "Informazione Non Autorizzata" (detta brevemente INA tra gli addetti ai lavori); uno che tocca il passo e poi fa una dichiarazione era evidentemente incerto, quindi ha detto che punteggio ha. immaginate che, su apertura di 1♠, il rispondente tocchi il Passo e poi prenda il 2♠: anche il barista capirebbe che ha 5 punti e mai 9/10!!

Che la mano parta ... quando il cervello ha deciso.

Lo Stop è obbligatorio per tutte le licite a salto; usatelo sempre, (è un vostro vantaggio!) visto che chi lo usa saltuariamente espone il fianco a spiacevoli dubbi (nuovamente: INA).

Commenti

Durante il tempo di gioco è assolutamente vietato parlare di qualsiasi cosa che sia anche vagamente inerente alla mano in atto. Qualunque commento, anche se vi sembra innocuo, dice in realtà molto più di quanto sia lecito:

- *“ma sì, ... proviamo”* (qualunque sia la licita che segue è di certo data con requisiti di punteggio minimi)
- *“oh, forse mi sono sbagliato”* (che si tratti di una carta o di una licita, il compagno è messo in allarme e avvertito di non fidarsi)
- *“proviamo qui”* (se si tratta di un attacco, il giocatore sta dicendo che non si tratta di un colore eccezionale e che c'erano attacchi alternativi)

e così via. Si tratta di furto aggravato, anche se velato di innocenza; facendo un parallelo con il calcio, sono falli da cartellino rosso. Si sta zitti, ogni commento è da fare a mano finita.

Anche le mani stanno...zitte: un minimo gesticolare sa dire tantissimo sull'entusiasmo provocato da una dichiarazione o giocata del partner. Nessuno ha il diritto di avvertire il compagno di un qualcosa inerente il gioco, se non con le carte o le licite; il codice definisce queste manfrine “informazioni non autorizzate” (quindi: non lecite), pertanto è inutile fare brutte figure. Ricordate che non avete il diritto di far sapere al compagno e agli avversari quando e se vi siete sbagliati! Tacete fino in fondo, e non battete ciglio; vi scuserete dopo.

Chiedere informazioni

Si può chiedere spiegazioni di qualunque dichiarazione alertata, e si possono chiedere anche informazioni su licite disponibili ma non effettuate (*“e se avesse dichiarato 2♥ al giro precedente che differenza ci sarebbe stata?”*), ma se le dichiarazioni alertate sono state più di una bisogna chiedere spiegazioni di tutte, e non solo di quella, anche se le abbiamo probabilmente comprese; questo per evitare di offrire il fianco al dubbio che si intenda attirare l'attenzione del compagno su uno specifico colore.

Nel caso l'avversario vi alerti una dichiarazione del suo partner, ricordate che non è assolutamente corretto chiedere FUORI TURNO; l'unico che può chiedere in quel momento è quello cui tocca dichiarare. L'altro, se vuole, potrà chiedere anche dopo, quando toccherà a lui. Sappiate, inoltre, che un alert autorizza l'avversario a chiedere spiegazione, ma non autorizza affatto chi ha alertato a dare spontaneamente spiegazione, se non ne è richiesto.

Se sospettate che l'avversario si stia dimenticando di alertare, quando tocca a voi invece di chiedere *“cosa vuol dire 2♣??”* chiedete più blandamente *“è tutto naturale fino ad adesso?”*, in modo che non si pensi a un vostro interesse al colore fiori.

A gioco avviato, il Giocante può comunque e sempre chiedere informazioni; anche un difensore può farlo, ma solo sé è in presa in quel momento.

Nota: E' tutt'altro che infrequente che una coppia, occasionale o affiatata che sia, si trovi ad un certo punto della dichiarazione in cui uno o entrambi sono ... in volo cieco. L'avversario che chiede spiegazioni è una manna, perché aiuta ad aggiustare il tiro. Il Codice prevede questa situazione e l'Arbitro, quando chiamato, può intervenire sul risultato. Il fatto è che bisogna saper dimostrare che l'avversario ne ha approfittato, e questo richiede esperienza e buona capacità di leggere – anche tra le righe – la convention avversaria.

La morale è che è meglio evitare di chiedere per pura curiosità: se non avete alcun interesse, aspettate a chiedere a licita finita. E' solo un buon consiglio, evitate che diventi una paranoia: se alla vostra destra aprono di 2♥, vistosamente alertato, e voi intervenite di 2♠ *“senza chiedere niente perché se no si aiutano”*, potreste sentirvi molto sciocchi qualora scopriste che l'avversario vi voleva avvertire che le loro sottoaperture sono tutte in sottocolore. E se voi non chiedete, a lui è vietato dirvelo.

Ricapitolare la dichiarazione

Durante la dichiarazione – e non solo alla fine - un giocatore, quando sia il suo turno di dichiarare, ha il diritto di ottenere che tutte le precedenti chiamate siano ripetute. Però attenzione:

- a) Non si può chiedere una ricapitolazione parziale, solo completa.
- b) Non si può interrompere la ricapitolazione prima che sia completa (farlo indicherebbe chiaramente che l'unica che interessava era... l'ultima)
- c) Dopo il Passo finale vale la stessa cosa: chiunque, al suo turno, può chiedere che gli venga ricordata la dichiarazione. Ma dovrà ascoltarla tutta, e non interromperla.

Pause nella dichiarazione

Un'esitazione di per sé non è un'infrazione (una pensata seguita dal Passo dà motivo all'avversario che segue di innervosirsi); è invece un'infrazione, da parte del partner, fornire poi dichiarazioni evidentemente influenzate dalla pensata; se ha carte evidenti (ossia carte con cui chiunque, a prescindere dalla pensata, avrebbe dichiarato ugualmente) parla comunque, ma se ha carte *dubbe*...la pensata lo ha imbavagliato: il direttore chiamato in questi casi fa comunque e sempre proseguire la licita, salvo poi attribuire punteggio arbitrario. *Ricordatevi che mai nessuno può impedirvi di dichiarare "perché il vostro ha pensato": questa è un'errata interpretazione del codice di alcuni vecchi marpioni.*

Succede in realtà molto frequentemente che i giocatori cerchino di sfruttare le pensate del partner (esempio: apertura, lunga pensata e poi passo, risposta, e intervento del quarto di mano con poco o niente). Di solito poi scoppia una rissa alla fine: il Direttore viene chiamato, chi ha pensato nega di averlo fatto ecc. ecc.

La prassi più normale è che l'avversario che segue il pensatore dica, prima di proseguire, frasi tipo *“sei d'accordo sul fatto che hai pensato?”* Se lui lo ammette proseguite (si potrà chiamare l'Arbitro anche dopo), se lo nega è meglio chiamare l'Arbitro immediatamente. L'Arbitro cercherà di appurare la verità con una breve indagine e informerà il compagno del pensante che l'esitazione può costituire INA, dopodiché lascerà il tavolo ed eventualmente potrà essere chiamato di nuovo alla fine per giudicare se ci sia stato o meno un utilizzo dell'informazione non autorizzata.

L'alert e l'annuncio

L'alert serve ad avvertire l'avversario che la dichiarazione appena effettuata dal nostro compagno ha, per noi, un significato particolare che potrebbe essere diverso *da quanto sia normale intendere*. L'anomalia riguarda non solo la "non naturalità" di un colore, ma anche la diversa fascia di forza rispetto a quanto si intende per consuetudine diffusa. Ad esempio, dopo un'apertura a colore e un intervento a colore, è considerato forzante l'annuncio di un colore nuovo da parte del rispondente (1♥-1♠-2♣); se il vostro accordo prevede che il 2♣ sia passabile, ad esempio perché fate transitare dal Contro tutte le mani forti, dovete alertare, in quanto anche se è vero che il 2♣ mostra le fiori, è altrettanto vero che VOI sapete che il compagno ha meno di 10 e l'avversario non può saperlo se non lo avvertite.

Un mancato alert ha lo stesso valore di una errata informazione.

Ogni errata informazione non produce automaticamente un risarcimento: perché vi sia un risarcimento deve verificarsi che il partito innocente ne abbia un danno, *che questo danno sia collegabile con l'errata informazione, e che il giocatore danneggiato sappia spiegare perché e come è stato danneggiato*.

In generale, meglio un alert di troppo che uno di meno, quindi se giocate convenzioni ricordatevi di alertare tutto l'alertabile.

Ricordate:

- non si può chiedere una sola licita alertata, se ne sono state alertate altre.
- non si devono mai alertare le dichiarazioni oltre 3NT (livello di 4 o più), con una sola eccezione: l'obbligo di alert rimane, per tutte le licite che lo richiedano, e di qualsiasi livello siano, soltanto nel primo giro dichiarativo.

Ad esempio:

1♥ - passo – 4♣ (splinter)

va alertata: siamo nell'ambito del Primo giro. Ma..

1♥ - passo – 1♠ - Passo

4♣ (splinter)

non va alertata, perché siamo già nell'ambito del Secondo giro e si tratta di una licita "oltre il 3NT".

- si deve chiedere tassativamente solo quando è il proprio turno dichiarativo.
- quando viene data una spiegazione errata (dal compagno) è assolutamente e rigorosamente doveroso non mostrare in alcun modo (occhio strabuzzato, sopracciglio alzato o altri versi simili) che c'è stata un'incomprensione. Non è neanche permesso approfittarne, quindi si dovrebbe ...stoicamente proseguire a dichiarare ignorando il fatto che il partner ha capito male. Potete anche provare a salvarvi e raddrizzare il tiro, ma se le carte non giustificano la vostra dichiarazione non la passerete liscia: l'avversario se è sveglio farà reclamo e il direttore, appurato che avete scientemente sfruttato un'INA, cambierà probabilmente il risultato finale.

Oltre all'obbligo dell'Alert è previsto l'obbligo dell'ANNUNCIO, ossia una breve spiegazione autonoma della mano del compagno. La differenza dall'alert è che

l'annuncio viene fatto in automatico (sempre, ovviamente, dal compagno di chi ha dichiarato), di propria iniziativa, senza aspettare che l'avversario chieda spiegazioni.

Richiedono annuncio, ad esempio, l'apertura di 1♦ - se può provenire dalla 4-4 minore- , la risposta di 1NT forzante su apertura in un maggiore, il range di forza dell'apertura di 1NT (basta dire il range di forza, ad esempio "15 – 17"; se un avversario vuol sapere altro può chiedere) e altro ancora. Un Annuncio dice solo l'essenziale, NON DEVE dilungarsi in spiegazioni dettagliate. Per saperne di più su quali siano le situazioni che richiedono Annuncio consultate le Norme Integrative al Codice Internazionale del bridge, pubblicate ogni anno dalla FIGB.

Cartellino sbagliato

Se estraete un cartellino sbagliato, e dopo averlo posato sul tavolo vi rendete conto che "non è quello che intendevate dire", prima di fare qualsiasi frettolosa sostituzione è meglio che chiamate l'Arbitro. Vi dirà che potete sostituirlo purché sia evidente che non si è trattato di un ripensamento ma di una imprecisione della vostra mano (l'equivalente di un lapsus linguae, per intenderci).

Dovrà essere credibile (i fatti e le carte possedute lo dovranno dimostrare) che abbiate estratto dal bidding un cartellino non corrispondente alla chiamata che intendevate fare.

Licita insufficiente

Se vi succede di estrarre un cartellino "sbagliato" in quanto non sufficiente (Nord 1♦, Est 1♠, e in Sud dite 1♥), anche questa volta aspettate a cambiarlo rapidamente con un altro: fermatevi e chiamate l'arbitro.

Non stupitevi di quanto accadrà: la prima cosa che farà l'Arbitro è chiedere all'avversario che segue se gli sta bene la dichiarazione e se desidera accettarla. Può darsi che accada, e che Ovest scelga di appoggiare le picche del suo compagno a livello bassissimo: 1♠! Se invece non accetta, l'Arbitro vi dirà quanto potrete fare. Di norma, tutto torna regolare se dichiarate lo stesso colore che già avete mostrato, a livello minimo sufficiente (2♥).

E' accettata anche una dichiarazione diversa, purché "comparabile" alla dichiarazione cancellata, ad esempio una licita che comprenda anche il colore che avete erroneamente annunciato: se ad esempio dichiarate 1♦ sull'apertura di 1♥, è ammessa la sostituzione con 2NT (bicolore minore), in quanto in essa le quadri sono implicitamente comprese. Nel primo esempio sarebbe ammesso anche il 2♠, qualora abbiate l'accordo che la surlicita delle picche mostri una mano buona con le cuori.

Licite alertate ma... significato dimenticato

Succede, anche frequentemente. L'avversario alerta una dichiarazione del suo compagno, ma quando chiedete spiegazioni dice che non se lo ricorda. Il

che può essere assolutamente vero. Ma il fatto che lui stia brancolando nel buio non significa che anche voi siate tenuti a farlo!

L'Arbitro, se chiamato al tavolo, farà allontanare il giocatore smemorato (in modo che non senta) e chiederà al giocatore che ha fatto la dichiarazione incriminata di spiegarvi lui stesso il significato. Dopodiché farà di nuovo sedere al tavolo l'altro avversario.

3

L'ATTACCO E IL MORTO

L'attacco con la carta coperta

La procedura dell'attacco prevede che "l'attaccante" scelga la carta e la deponga coperta sul tavolo. Questo per un motivo: se per caso non spettava a lui l'attacco, non succede niente di grave perché la ritira senza che nessuno l'abbia vista. Quando il suo partner gli dice "prego, scopri pure" allora l'attaccante gira la propria carta. Se il suo partner ha ulteriori informazioni da chiedere sulla licita, può farlo mentre la carta è ancora coperta (dice: "aspetta", e chiede.) A volte emergono fattori non evidenti, ed è ancora possibile che l'attaccante, alla luce delle nuove informazioni, cambi la carta di attacco senza penalità.

Il caso di attacco fuori turno (l'attaccante "sbagliato" ha attaccato e scoperto la carta senza che nessuno facesse in tempo a fermarlo) si chiama il Direttore che spiegherà al Giocante quali opzioni ha a disposizione; egli potrà scegliere, ma senza consultarsi con il partner. Nei casi in cui a un giocatore venga dato di scegliere tra più opzioni (in seguito a un'irregolarità del partito avverso) è legittimo, e perfettamente sportivo, scegliere sempre quella più vantaggiosa per la propria linea.

Il morto

Deve stare seduto (può anche andarsene al bar, ma non può andare dietro al vivo), non deve guardare le carte agli avversari, non deve MAI toccare le proprie carte (se non per metterle a posto meglio), né smanettare o suggerire o indicare in alcun modo. Diversamente gli avversari hanno buon diritto di diventare molto nervosi, e a volte spiacevoli.

Saper fare bene il morto è più difficile di quanto si pensi. C'è ben altro, oltre ai diritti e ai doveri del codice. Il morto deve passare più inosservato che può, non deve né influenzare né distrarre il giocatore dalla sua concentrazione toccando le carte.

Il morto non tocca carta finché il vivo non dice che carta vuol giocare. Anche se la carta è ovvia, o singola, deve aspettare che sia il Giocante a chiamarla (solo in quel momento, e non prima, è "carta giocata"). Altrettanto deve fare il terzo di mano: non solo non deve giocare prima del suo turno, non dovrebbe nemmeno preparare la carta.

In momenti delicati del gioco, un morto che smanetta può far saltare il sottile filo del ragionamento tessuto dal vivo. Inoltre, poiché non ha niente da fare, sarà sua cura tenere il conto preciso delle prese vinte o perse: il Giocante - che

ha altre cose da pensare- deve potersi fidare ciecamente di come il morto ha posizionato le prese. Il morto non può assolutamente ricordare al Giocante che una o più carte sono buone...né nient'altro di questo genere.

Non può aprire lo score prima che la mano sia finita.

Non può chiamare l'Arbitro di propria iniziativa.

Ha il diritto di prevenire al compagno una giocata dalla parte sbagliata (tipo "sei di mano!"), o di prevenire una renonce chiedendogli se è certo di non aver carte con cui rispondere.

L'unico seme che ha un posto fisso è quello di atout, non c'è obbligo a sistemare gli altri secondo il rango.

Commenti dei difensori

Quando scende il morto, se un difensore per qualche motivo...è perplesso, può chiamare l'Arbitro se ritiene che ci sia qualcosa di anomalo, ma non deve fare commenti (sulla dichiarazione degli avversari o sulle carte del morto) dai quali possa trapelare qualcosa delle proprie carte, o delle occasioni mancate ecc.

Siate sempre molto cauti nel fare commenti, in generale, su come l'avversario ha giocato o dichiarato, se non finalizzati a capire se siete stati fuorviati da mancati alert o spiegazioni non conformi al sistema usato.

Le carte non corrispondono alle spiegazioni

Il morto scende con carte ben diverse rispetto alla spiegazione data durante la dichiarazione. In questi casi è bene chiamare l'Arbitro e, in modo asettico (è necessario che siate il più "impersonali" possibile, per evitare di cadere voi stessi in fallo lasciando dedurre al vostro compagno qualcosa delle vostre carte) raccontare le spiegazioni ricevute. Poi, lasciate fare a lui. Tenete presente che ci sono sempre due possibilità:

a) la spiegazione che avete ricevuto era esatta, secondo sistema, ed è il giocatore che si è sbagliato a dichiarare. Se è così, quasi sempre la mano sarà considerata valida.

b) la spiegazione che avete ricevuto era inesatta, e il giocatore aveva dichiarato correttamente secondo sistema. In questo caso, se potete dimostrare che la spiegazione vi ha dato davvero un danno (avreste attaccato diversamente, dichiarato diversamente ecc. ecc), è verosimile che l'Arbitro modifichi il risultato.

La prima presa

Quando l'attacco è in tavola il morto scende, e tutti prendono visione delle sue carte. Il Giocante pensa al piano di gioco, i difensori al piano di controgio.

E' assolutamente importante che passi un ragionevole lasso di tempo prima che il Giocante chiami la carta dal morto: non solo perché sarebbe bene che prima riflettesse lui stesso, ma perché è doveroso lasciare al difensore terzo di mano il tempo per riflettere, in modo da poter giocare al suo turno senza

esitazioni. Se chiamate dal morto la carta al volo, non potete protestare se il terzo di mano ... cincischia!

4

IL GIOCO

Giocare le carte

Non sbattete le carte sul tavolo: questo non è un gioco da osteria. Quando incassate la o le prese del down, posate le carte sul tavolo senza enfasi e senza schiacciarle: a meno che non vi divertiate a collezionare antipatia.

Non preparate la carta prima che sia il vostro turno: è come dire che “prenderete di sicuro” o che “non prenderete affatto” (l’attacco non vi è piaciuto) e comunque, se l’avversario che vi precede ha dei valori, state mostrando con evidenza che non avete alternative. Il che, come minimo, è autolesionistico. Preparare la carta è un’infrazione. Sappiate che non siete poi obbligati a giocarla, ma se lo fate, secondo il “codice mai scritto dei giochi di carte nel bar”, dal bar non sareste usciti in buone condizioni.

La renonce

Dimenticarsi di rispondere a colore non conviene, perché quando l’avversario se ne accorge (e se ne accorge, statene certi) chiede al Direttore il risarcimento dovuto, che a volte è di due prese, che passano alla linea “innocente” (se però la difesa non ha vinto né quella presa né nessuna delle successive, oppure se la renonce avviene alla 12^a presa, non c’è penalità)

Una renonce, attenzione, si dice “consumata” quando uno dei giocatori della coppia “colpevole” gioca una carta nella presa successiva. Da quel momento, non c’è più niente da fare (non si può tornare indietro) e scatta la penalità. Ma una renonce, se non è “consumata”, non costa così cara: è semplicemente “carta penalizzata”. Chiamate l’Arbitro, vi dirà come vi dovrete comportare.

Per prevenire una renonce è ammesso che un difensore possa chiedere al compagno: “non ne hai più?”. Altrettanto può fare il morto con il giocante, ma non con gli avversari.

Se l’infrazione dovesse costarvi cara...non ve la prendete: le regole più cattive sono necessariamente quelle che governano le situazioni in cui, diversamente, sarebbe troppo comodo provare a fare gli stupidi. E non pensiate di essere l’unico che è inciampato in una renonce perché non se ne è accorto, e non l’ha fatto apposta: questo avviene nel 100% dei casi!

Chiamata del direttore

Quando chiamate il Direttore è interesse di tutti voi che egli sia messo in grado di capire esattamente...1) cosa è successo, 2) chi si lamenta, 3) e di cosa. Ha diritto a parlare per primo, senza essere interrotto dagli altri, colui che ha chiamato il Direttore; poi parlano anche gli altri.

Fate lo sforzo di sintetizzare al massimo l’accaduto, limitandovi ai fatti salienti che possano chiarirgli la situazione. Evitate di frastornarlo di commenti inutili, dati emozionali, turbe di vario genere. Siate asettici come quando spiegate i

sintomi a un medico. E guardatevi bene, sempre, dal mettere in dubbio la correttezza dell'avversario o supporre che si sia dato segnalazioni illecite: o potete dimostrarlo in modo inequivocabile (e loro smettono di giocare a bridge) oppure fanno smettere voi...

Se è il colpevole ad accorgersi della propria irregolarità, e se è lui stesso ad avvertire l'arbitro, ciò fa onore alla sua sportività ma non inficia affatto i diritti avversari ad avere l'eventuale risarcimento.

Se vi accorgete che un avversario ha fatto una dichiarazione difforme dal sistema, o dalla spiegazione ricevuta, potete chiamare il Direttore per "chiedergli un'opinione" sulla legittimità di quanto si è verificato. Siate molto soft in questi casi, perché se cominciate a sbraitare e poi vi dicono che l'avversario aveva pieno diritto di fare quanto ha fatto ci restate doppiamente male.

Accettare un'irregolarità

Una delle opzioni (la prima!) che il Direttore vi propone quando c'è stata un'irregolarità avversaria (dichiarazione insufficiente, o fuori turno, o giocata fuori turno ecc) è accettarla; valutate con lucidità se ciò può convenirvi o meno. Qualora un giocatore dichiari senza accorgersi che la licita avversaria è insufficiente, o giochi una carta anche se il giocante ha mosso dal morto quando era in presa dal vivo e viceversa, ha implicitamente accettato la licita (o la giocata) e tutto procede senza modifiche.

Sappiate che in qualunque situazione in cui vi si offra la scelta fra più opzioni, è perfettamente "sportivo" e consono all'etica del gioco che voi scegliate quella più vantaggiosa per la vostra linea. Senza però consultarvi con il partner.

I lapsus

Sono errori di distrazione, ed è corretto pensare che le eventuali conseguenze sono "colpa" di chi lo ha commesso e non dell'avversario che ne approfitta (come è suo diritto fare).

Quand'è che una carta si considera giocata, e pertanto non si può più ritirare (tranne che per ottemperare alla regola del rispondere a colore)?

Se si tratta del Giocante -che non può certo essere accusato di dare un vantaggio al morto- una carta è giocata quando tocca il tavolo, o è prossima a toccarlo. Gli avversari l'hanno intravista? Buon per loro. Ma per i difensori la definizione è diversa: una carta si considera giocata "*quando è tenuta in modo tale che il compagno avrebbe potuto vederla*". Anche se era di schiena e stava ordinando un caffè. Inutile dire che questo maggior rigore nella definizione è sensato, perché mentre il morto non ha vantaggi dallo sbirciare una carta del vivo, un difensore ne ha molti se intravede una carta del compagno.

Il codice qualche volta perdona i lapsus di parola (se chiamate una carta dal morto, e vi correggete immediatamente, forse l'arbitro vi consentirà di cambiarla) ma non quelli della mano (se, giocatori o difensori, provate a sostituire una carta "giocata", vi tagliano le mani, anche se è assolutamente ovvio e logico che non voleste giocare quella carta). La regola è uguale per

tutti: anziché prendervela con gli avversari, state attenti a non sbagliare. Attenzione e concentrazione sono le qualità fisiche richieste da questo sport; se una qualsiasi defaillance vi porta a esiti negativi, sono fatti vostri, come se inciampaste durante la rincorsa del salto in alto.

Sappiate che se chiamate dal morto un seme ("picche!") senza altro precisare, si intende che debba esser giocata la carta più piccola. Se dite "prendi" (è sottinteso che intendiate la più bassa carta che può vincere la presa), o fate un gesto con la mano che intenda le carte superiori, il morto prenderà la carta più alta del colore.

Quando la PRESA è stata coperta da tutti e quattro, non è più ispezionabile: ognuno può guardarsi la propria ultima carta, ma non può (anche se invece è una tenace consuetudine) chiedere "scusate, mi fate rivedere?". Avviene di solito che gli altri acconsentono (contravvenendo al Codice anche loro), ma se vi capitasse che qualcuno vi risponde NO sappiate che è lui nel giusto.

La soluzione è semplice: aspettate a coprire la vostra carta... finché non vi è tutto chiaro! Finché non l'avete coperta, avete pieno diritto a chiedere agli altri di scoprirla di nuovo. Fate uso di questo diritto, senza esagerare, quando incontrate un avversario scafato che gioca ai cento all'ora e cerca di portarvi nel vortice sperando che commettiate un errore...

Pause nel gioco

Né il giocatore né i difensori possono permettersi esitazioni quando hanno da giocare carte obbligate, o perché singole o perché equivalenti. Se un giocatore può far presa con più di una carta, qualora esiti poi deve usare per fare la presa la più bassa delle carte utili.

Quando scende il morto, il giocatore deve evitare di chiamare la carta del morto prima di aver fatto passare almeno una decina di secondi. Anche se c'è il singolo, o carte equivalenti. Il morto NON DEVE neanche in quel caso giocare la carta, ma deve aspettare che il giocatore la chiami: solo in quel momento la carta è giocata. E solo in quel momento, non prima, il terzo di mano può giocare. Questo per due motivi:

- l'avversario ha diritto a valutare quanto scende e ad avere qualche secondo per decidere cosa fare; se gli si dà modo di pensare a bocce ferme ci si può legittimamente aspettare che poi non abbia esitazioni, visto che il tempo di decidere lo ha avuto. Se giocate al volo, e lui ci pensa, non potete recriminare.
- Il giocatore ha modo di mascherare meglio le sue carte: se deciderà di lisciare pur potendo prendere, o di sbloccare un onore per far credere a una situazione diversa, difficilmente ingannerà gli avversari se, dopo che tre hanno giocato, avrà un'esitazione. Tutto va deciso prima di giocare dal morto: quando il terzo di mano ha giocato il vivo deve essere in grado di giocare la carta senza più pause.

Una delle più misconosciute regole del codice è questa: quando un Giocatore, al suo turno di gioco, può usare a scelta una o più carte equivalenti

(KQJ... AK...) se in quel momento si ferma a pensare è poi tenuto a prendere con la più bassa delle equivalenti. Vediamola applicata al Giocante: a 3NT riceve un attacco gradito, e vuol mascherare la sua forza nel colore (AKQ). Può pensare fin che vuole, prima di chiamare la carta del morto; poi sulla carta del terzo di mano giocherà quello che vuole, anche il K o l'Asso. Ma se ha giocato a scheggia, l'avversario ha risposto, e adesso si mette a pensare... è tenuto a prendere con la Dama.

Richiesta o concessione di prese

Innanzitutto va osservato che questa prassi ha lo scopo di accelerare il gioco e di risparmiare agli avversari inutili sforzi o pensate: è insomma una gentilezza, non un sopruso. L'avversario di colui che ha fatto una richiesta può invitarlo a continuare il gioco, sempre che nessuno al tavolo si opponga (basta una sola obiezione e la mano va considerata finita in quel momento); attenzione: se si prosegue a giocare, il risultato che ne deriverà sarà conclusivo.

Quando il giocatore (o un difensore) espone le carte e fa una richiesta di prese (*tutte mie*) o una concessione di prese (*vi do solo due quadri*) e non c'è richiesta di continuare il gioco, tutto si ferma, e ciò che farà fede (per l'Arbitro, in caso di contestazioni) sono le parole dette da chi richiede/concede per spiegare in breve come avrebbe proseguito a giocare.

Il caso più spinoso è quando il giocatore dichiara "tutte mie", ma c'è ancora in giro un'atout e lui non l'ha menzionata. Essendo verosimile che se la sia dimenticata, l'Arbitro valuterà se esiste o meno la possibilità (con un finale di gioco anche disattento e imperfetto, ma non irrazionale) di prendersi un taglio. In tal caso, darà una presa alla difesa. Morale: quando sono tutte vostre mettete pure giù le carte, ma ricordatevi di dire che eliminate l'ultima atout!

Ritardi

Il TEMPO è a disposizione di tutti, quindi non si deve essere egoisti. Otto minuti bastano e avanzano, se nessuno commette sprechi di tale patrimonio comune.

Le due coppie devono dichiarare, giocare, e segnare il risultato sullo score. Solo quanto tutto ciò è stato fatto possono –a bassa voce- commentare la smazzata, sempre che avanzi tempo.

Quando il Direttore dà il Cambio, e voi state ancora giocando, affrettatevi: per buona educazione verso gli altri (una coppia ferma blocca tutte le altre) e per rispetto a chi, rinunciando a divertirsi, passa la sua serata organizzando il divertimento vostro, e deve fare in modo che tutto fili liscio e senza pause chilometriche.

Se l'Arbitro vi impone di accelerare "senza più tempo per pensare", significa che vi viene data l'opportunità di terminare la mano anziché imbussolarla con penalità, a condizione che il vostro braccio esegua l'esercizio fisico di giocare le carte rimaste una dopo l'altra, nel tempo reale necessario per l'operazione.

Non avete più diritto di “pensarci sopra” perché tutta la sala sta aspettando voi, né tanto meno il diritto di sentirvi danneggiati.

A meno che la colpa non sia vostra: se durante la smazzata vi accorgete che il tempo passa e l'avversario sta rallentando di molto il gioco, fatelo presente al tavolo. Se non ottenete nulla, chiamate il direttore e fargli presente al momento che il vostro tavolo è in ritardo ma che la vostra coppia è estranea al fatto.

Se non lo fate, alla fine entrambe le coppie potrebbero essere penalizzate, mentre preavvertendo la penalità cadrà solo sulla coppia responsabile: questa è la giustificazione che vi consente di mantenere armonia di rapporti con la coppia avversaria.

Il Cambio

Nelle gare a coppie è doveroso –per il Sud che segna- affrettarsi a scrivere il risultato, prima del cambio; Est e Ovest hanno diritto a vedere cosa è stato scritto sullo score, prima di alzarsi.

Commenti sul gioco

Abbiate rispetto del dolore del nemico: è sacro. Se il vostro avversario ha sbagliato, o se vi ha regalato una presa, guardatevi bene dal dire frasi irritanti tipo “grazie” o simili. Se lo fate, non stupitevi di suscitare reazioni antipatiche: ve le siete meritate. Lui è già furibondo per conto suo, un rispettoso e neutro silenzio è la vostra miglior vittoria.

Le vostre carte sono solo vostre

Nessun avversario ha il diritto di estrarre le vostre carte dal board, a gioco finito, per guardarle. La prassi è che prima chieda il permesso di farlo, che normalmente si concede; se vi sta antipatico potete rispondergli, in Mitchell, di guardarsele sullo score. In Duplicato lo score non c'è, quindi – previa richiesta di permesso – glie lo dovrete accordare.

Tenete con cura e in ordine il conto delle prese vinte o perse

Quando a fine mano sorgono contestazioni sulle prese realizzate, o su una possibile renonce, la verità è appurabile solo controllando le prese una per una. Se voi le avete in ordine (ed entrambi gli avversari le hanno mescolate o ammucciate, rendendo impossibile un confronto) varrà quello che solo voi potete dimostrare.

Il Codice e i sentimenti

Non abbiate “pietà” nelle situazioni in cui l'avversario incorre in una qualsiasi penalità: accettate il rimborso che il Codice vi attribuisce, perché questo è l'unico modo di esercitare un qualunque sport. Chi lascia tirar su una carta, o chiude un occhio su una renonce, o su una licita che l'avversario ha fatto per sbaglio, è destinato ad avere solo delusioni, *perché si aspetterà che gli altri*

facciano la stessa cosa quando sarà lui a sbagliare. E quando questo succederà si sentirà tradito se l'avversario non avrà la stessa condiscendenza.

Le regole sono regole, il Codice è stato inventato per tutti e non solo per chi vi è antipatico. Scegliete una linea di condotta unica e applicatela a voi stessi e agli altri, amici o sconosciuti, serenamente in entrambi i casi: è la miglior ricetta per garantire il divertimento di tutti.

www.progettobridge.it