

Gent.mo Maurizio,

questa volta ti scrivo perchè, pur tra le mie innumerevoli lacune nel gioco, mi sto incuriosendo anche dal punto di vista regolamentare e leggo con interesse le tue risposte, sempre precise e puntuali. Più in dettaglio devo dire che non ho ancora afferrato appieno il concetto di quando è possibile pensare, avendo la scelta fra più alternative, e quando invece ciò possa costituire una informazione non autorizzata al compagno.

Mi riferisco in particolare alla risposta data al Sig.Carugati relativa alla presunta INA su pensata del compagno e riapertura successiva con il Contro.

Dopo il barrage a Quadri, non è del tutto naturale che il terzo di mano, con AXXX - RXX - R10XX - 9X (10 punti e 4 Quadri) sia indeciso se passare o contrare?

In caso affermativo, cioè se ha diritto a pensare, perchè si pensa ad una possibile infrazione regolamentare?

Ed inoltre, se ci stupiamo che l'apertore abbia contratto senza le Quadri, non è possibile che la coppia stia giocando il Contro rovesciato?

La mia considerazione personale è che se un giocatore perde qualche secondo a pensare (ovviamente avendo come già detto più alternative) manifesta la sua titubanza non soltanto al compagno, ma ovviamente anche agli avversari, e quindi tutti sono a conoscenza delle stesse informazioni e potrebbe essere il caso di non considerarla affatto passibile di penalità. D'altra parte, non si ha proprio alcun diritto a soffermarsi per valutare le possibili alternative ?

Scusandomi per le eventuali corbellerie dette, invio i più cordiali saluti.

Sandro Del Bello

Caro Sandro,

senza che questo voglia suonare ironico, devo dire che trovo strana la tua domanda, e questo perché l'argomento in questione dovrebbe essere ben noto a tutti i giocatori.

Tuttavia, ben volentieri vengo ad esporne gli aspetti regolamentari.

Il primo punto di legge che ci interessa è l'Articolo 73 (A ed in parte B):

## ARTICOLO 73 - COMUNICAZIONE

### A. *Modo appropriato di comunicare fra compagni*

1. La comunicazione fra compagni durante la licita ed il gioco dovrebbe essere effettuata per il solo mezzo del significato di chiamate e di giocate.
2. Chiamate e giocate dovrebbero essere fatte senza indebita enfasi, manierismi o inflessioni, e senza indebita esitazione o fretta. Tuttavia le Autorità responsabili della redazione dei regolamenti possono richiedere pause obbligate, quali nel primo giro di licitazione, o dopo l'avvertimento per una licita a salto, o nel giocare alla prima presa.

### B. *Modo inappropriato di comunicare fra compagni*

1. I compagni non devono comunicare attraverso tramiti quali il modo in cui una licita o una giocata vengono effettuate, mediante rilievi o gesti estranei, mediante domande fatte o non fatte dagli avversari, o mediante "alert" e spiegazioni loro date o non date.

Come puoi leggere, quindi, il Codice è molto chiaro nello spiegare che solo il significato di chiamate e giocate è un mezzo lecito di comunicare, e nessun altro. Ivi ovviamente escluso il significato di un'esitazione o atti consimili.

Più sotto – ma lo ometto per brevità – il Codice dice che, tuttavia, l'esitare (o altro) non è di per sé un illecito, e questo perché è comprensibile che un giocatore possa trovarsi in imbarazzo prima di prendere una decisione; illecito è invece, da parte del compagno, utilizzare l'informazione così ottenuta.

Il concetto è espresso sia nell'Articolo 73C, che lo affronta sotto il profilo etico (è quindi gravemente repressibile utilizzare un'INA), sia, più estesamente, nell'Articolo 16, del quale riporto solo le lettere A e B:

## ARTICOLO 16 – INFORMAZIONI AUTORIZZATE E NON AUTORIZZATE

- A. Uso di informazioni da parte dei giocatori**
1. Un giocatore, durante la licitazione e il gioco, può utilizzare un'informazione se:
    - (a) essa proviene da chiamate e giocate legali effettuate nel board in corso (ivi incluse chiamate o giocate illegali che vengano accettate) e non sia stata influenzata da un'informazione non autorizzata proveniente da altra fonte; o
    - (b) essa sia un'informazione autorizzata derivante da un'azione cancellata (vedi D); o
    - (c) essa sia un'informazione che venga specificamente definita come autorizzata in qualunque articolo del Codice o del regolamento<sup>14</sup> o, quando non altrimenti specificato, derivi da una procedura legalmente autorizzata in questo Codice e da regolamenti<sup>15</sup> (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 (Articolo 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.
  3. I giocatori non possono basare una chiamata o giocata su informazioni di genere diverso (tali informazioni essendo definite come estranee).
  4. Qualora si verifichi una violazione di questo Articolo che causi un danneggiamento l'Arbitro modificherà il risultato secondo i disposti dell'Articolo 12C.
- B. Informazione estranea dal compagno**
1. (a) Dopo che un giocatore renda disponibile per il suo compagno un'informazione estranea che possa suggerire una chiamata o una giocata, come per esempio, attraverso un rilievo, una domanda, la risposta ad una domanda, un alert inatteso<sup>15</sup> o un mancato alert, un'inequivocabile esitazione, un'involontaria velocità, una speciale enfasi, tono, gesto, movimento, o un manierismo, il compagno non può scegliere, tra alternative logiche, una che avrebbe potuto in modo dimostrabile essergli stata suggerita rispetto ad un'altra dall'informazione estranea.
  - (a) Un'azione che rappresenti una logica alternativa è una che, nell'ambito di giocatori di categoria comparabile a quelli in questione, ed utilizzando i metodi della coppia in esame, sarebbe presa in seria considerazione da parte di una significativa proporzione di tali giocatori, o 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 potrebbe richiedere che venga chiamato l'Arbitro), annunciare che si riserva il diritto di interpellare l'Arbitro (gli avversari dovrebbero interpellare 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 che avrebbe potuto essergli stata suggerita da tale informazione, egli dovrebbe immediatamente interpellare l'Arbitro una volta che il gioco sia terminato<sup>16</sup>. L'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale (vedi Articolo 12C) qualora ritenga che l'infrazione a questo articolo si sia tradotta in un vantaggio per il colpevole.

In sintesi si potrebbe dire che il nostro gioco non è la briscola o il tressette, dove scambiarsi informazioni estranee al significato delle giocate è lecito, ma ha invece una sua peculiare regolamentazione al riguardo, che ti ho esposto.

Se vorrai ulteriori delucidazioni sarò lieto di fornirle.

Cordiali Saluti,  
Maurizio Di Sacco