

IN MERITO A PUNTEGGI ARBITRALI (2)

di Maurizio Di Sacco

Ho ricevuto molta corrispondenza sull'argomento, a testimonianza del vivo interesse per la spiegazione e la comprensione di meccanismi spesso oscuri per i giocatori, i quali, essendone stata negletta in passato la diffusione, contribuivano ad accentuare la distanza tra i giocatori medesimi e gli arbitri, nonché tra gli arbitri di vertice e quelli di base.

A seguito, quindi, della generale richiesta di ulteriori approfondimenti, torno volentieri da subito sull'argomento, cosa peraltro già programmata, anche se in tempi originariamente più diluiti.

Al di là dei vari articoli del Codice che richiedono l'assegnazione di un punteggio arbitrale, alcuni dei quali notevoli e sui cui ci soffermeremo, specie nel caso di certuni dei quali mi viene riportata un'interpretazione gravemente erronea, il cardine dell'argomento è rappresentato dall'articolo del Codice che si occupa, per l'appunto, di punteggi arbitrali: l'articolo 12.

ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO

A. *Diritto di attribuire un punteggio arbitrale*

L'Arbitro può assegnare un punteggio (o punteggi) arbitrale sia di propria iniziativa che su richiesta di qualsiasi giocatore, ma solo quando questo Codice gliene conferisca l'autorità, o:

Cominciamo l'analisi di questa architrave del Codice, e facciamo passo a passo ed in maniera sistematica, sviscerandone sia gli aspetti più prettamente filosofici che quelli applicativi.

Partiamo dal rilevare che questo articolo si riferisce a situazioni non coperte da aspetti meramente meccanici, ovvero da regole che abbiano un'applicazione del tutto automatica, altrimenti note, nel loro insieme, con il termine di "Procedura".

Quelle, infatti, non possono, per loro natura, essere soggette ad alcun tipo di discrezionalità, cioè proprio a ciò che sta alla base – a cominciare dalla definizione – dell'articolo in oggetto, e l'arbitro non ha altra scelta che applicarle così come scritte (non che questo sia sempre facile, ma quantomeno, una volta compreso il meccanismo, non v'è spazio per interpretazioni diverse).

Questo aspetto è sottolineato nella parte finale dell'enunciato in esame, che specifica che l'arbitro deve essere nella condizione di esercitare un certo margine di discrezionalità per poter leggere oltre.

All'inizio, invece, si dà conto di un altro aspetto filosofico fondamentale: l'arbitro è tenuto ad agire non solo, e non sempre, qualora venga sollecitato a farlo da giocatori, e nei termini da loro proposti, ma deve invece esercitare il suo proprio discernimento, come anche intervenire d'ufficio qualora venga a conoscenza di un'irregolarità da altra fonte che non siano, ancora una volta, dei giocatori (art. 81c6).

Da rimarcare, inoltre, l'*incipit*: l'arbitro "può" assegnare un punteggio arbitrale qualora ne sussistano le condizioni di cui di seguito, ma non è obbligato a farlo, a sottolineare l'ampia discrezionalità della sua azione.

I. Il Codice non prevede alcun indennizzo

L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale assegnato quando egli giudichi che questo Codice non preveda alcun indennizzo a favore della linea innocente per il particolare tipo di infrazione commessa da un avversario.

Piccolo paragrafo ma denso di significato: qualora l'arbitro non riesca a trovare nel Codice una soluzione al problema che ha di fronte, e siano identificabili un partito colpevole ed uno innocente, o, più in generale, uno o più partiti innocenti (manca, e non è un caso, la citazione di un partito colpevole) egli ha il potere di aggiustare il risultato in modo da risarcire un partito che sia innocente nella misura del danno subito (ovvero nei termini mirabilmente indicati poco più sotto al punto 12C2).

Questo dà la misura del potere dell'arbitro, ma anche di quale debba essere la sua preparazione.

2. È impossibile giocare regolarmente la mano

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

Un doppione del punto 12C1 successivo, del quale non è che un'introduzione. Bisogna tuttavia sottolineare come il Codice si premuri di dire, e ripetere, che i punteggi arbitrali artificiali siano da attribuirsi solo quale estrema *ratio*. Poiché vi torneremo in seguito, colgo l'occasione per premettere che l'intero art. 12, e, quindi, anche questo paragrafo come, poi, il 12C1, è un articolo che esprime principi fondamentali, e quindi prevale su altri, così come la nostra Carta Costituzionale prevale sulle leggi ordinarie.

3. È stata imposta una penalità errata

L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale se è stata pagata una penalità errata.

Indicazione piuttosto generica, e non facile da capirsi senza un approfondimento nell'ambito degli specifici articoli di riferimento: 9, 10 e 82 in particolare. In sintesi, si fa riferimento ai casi nei quali i giocatori si siano maldestramente "arbitrati" da soli, oppure alla malaugurata ipotesi che sia l'arbitro a dettare delle disposizioni erranee.

B. Nessun punteggio arbitrale per indebita severità della penalità

L'Arbitro non può attribuire un punteggio arbitrale sulla base che questo Codice preveda una penalità che sia indebitamente severa, o eccessivamente vantaggiosa, per una delle due linee.

Anche qui una ripetizione, e in particolare di quanto contenuto nell'enunciato iniziale: l'arbitro non può esercitare alcuna discrezionalità a fronte di disposizioni perentorie. L'esempio più clamoroso di iniquità alla quale non è possibile porre rimedio è la penalità per *renonce*, notoriamente, e clamorosamente, slegata da ogni principio di equità.

C. Attribuzione di un punteggio arbitrale

I. Punteggio arbitrale artificiale

Quando, a causa di un'irregolarità, non possa essere ottenuto alcun risultato nella mano in corso, l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrale 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 colpevole; media (50% nei tornei a coppie) al concorrente solo parzialmente colpevole; sopra

media (nei tornei a coppie, almeno il 60% dei punti disponibili) al concorrente in alcun modo colpevole (vedi art. 86 per gli incontri a squadre ed art. 88 per i tornei a coppie). I punteggi attribuiti non devono essere necessariamente complementari.

Abbiamo già visto l'*incipit* di questo paragrafo, ma vale la pena di sottolinearlo ancora una volta, dato che troppo spesso, in passato, gli arbitri indulgevano in punteggi arbitrari artificiali anche se era clamorosamente sbagliato (con qualche incoraggiamento dovuto alla nostra assurda legislazione riguardante i sistemi permessi, finalmente scomparsa sul finire del 2005, che prevedeva raffiche di 60/40 anche quando erano del tutto fuori luogo), ovvero quale *refugium peccatorum* di coloro i quali, per scarsa preparazione o, peggio, per pigrizia, non sapevano con precisione che pesci prendere.

Ribadiamolo: un punteggio arbitrario artificiale è assegnabile se, e solo se, non sia possibile in alcun modo anche meramente ipotizzare un punteggio "bridgistico" (o, eventualmente, più punteggi "bridgistici", ognuno chiaramente identificabile, che possano concorrere all'assegnazione di un punteggio arbitrario secondo criteri di equità, di cui al paragrafo 12C3 seguente)¹.

Molto interessante è quanto nell'articolo segue, ovvero quale sia la tipologia che devono avere i punteggi arbitrari artificiali, ed a quali condizioni siano assegnabili.

A questo proposito mi corre l'obbligo di sgombrare il campo da ogni dubbio riguardo alla possibilità di assegnare punteggi diversi da quelli elencati, malvezzo una volta accettato: sono possibili solo il 40% (ovvero non più del 40%), il 50% (esattamente), ed il 60% (almeno il 60%). Se, infatti, l'articolo in questione può lasciare qualche dubbio al riguardo, dato che si limita ad indicare "non più del" e "almeno il" nel caso, rispettivamente, di 40% e 60%, liberando apparentemente spazio a punteggi inferiori al 40%, ovvero superiori a 60%, gli articoli ai quali si rimanda – 86 e 88 – sono invece perentori, e chiariscono ogni dubbio su che cosa intenda il 12C1. Vediamoli:

ARTICOLO 86 - NEI TORNEI A SQUADRE

A. *Punteggio medio nel gioco a IMP*

Quando l'Arbitro scelga di attribuire un punteggio arbitrario artificiale di mano sopra media o mano sottomediana negli incontri a squadre, tale punteggio sarà di più 3 IMPs o meno 3 IMPs rispettivamente.

Come si può vedere, non viene lasciata, in forma perentoria, nessuna opzione di assegnarne 6, di IMPs, o 9, o qualunque altro multiplo di 3.

ARTICOLO 88 – ASSEGNARE PUNTI DI INDENNIZZO

Nelle manifestazioni a coppie o individuali, quando si renda necessario attribuire ad un concorrente innocente un punteggio arbitrario artificiale, senza che ci sia stata alcuna colpa, o scelta, da parte sua, a tale concorrente sarà attribuito un minimo del 60% dei matchpoint per lui disponibili in quel board, o la percentuale dei matchpoint che ha guadagnato nei board di fatto giocati durante la sessione, se la percentuale stessa era maggiore del 60%

Come si nota facilmente, l'articolo lascia due sole opzioni all'arbitro: il 60%, oppure la percentuale ottenuta nella sessione di riferimento qualora la stessa fosse superiore al 60%. Niente 70%, quindi, né nessun altro numero, e ancora una volta in termini perentori.

¹ Posso garantire che un punteggio arbitrario artificiale dovrebbe essere applicato se non molto raramente: basti dire che io arbitro moltissime migliaia di mani a tutti i livelli in un anno, e che non distribuisco più di dieci/quindici punteggi arbitrari artificiali, nessuno dei quali a squadre – in quell'ambito, escludendo quelli che erano obbligati dalla vecchia normativa, ne ricordo solamente due in tutta la mia oramai ventennale carriera).

Ogni punteggio diverso da quelli di cui sopra è pertanto tassativamente proibito all'arbitro, il quale, secondo il dettato dell'introduzione all'art. 12, non ha in merito alcun margine di discrezionalità, e chi dovesse attribuirne commetterebbe un errore tecnico (questo per mera questione dottrinale, perché, tuttavia, l'ostacolo è facilmente aggirabile per il tramite dell'art. 12C3, come vedremo poi).

2. Punteggio arbitrale assegnato

Quando l'Arbitro stabilisca un punteggio arbitrale assegnato, in luogo del punteggio effettivamente ottenuto a seguito di un'irregolarità commessa, questo punteggio arbitrale dovrà essere il più favorevole possibile per la linea innocente fra quelli che ragionevolmente avrebbe potuto ottenere se non fosse avvenuta l'irregolarità, ovvero, per la linea colpevole, il punteggio più sfavorevole che aveva una qualche probabilità di realizzare. I punteggi non dovranno essere necessariamente pari al 100%. Il punteggio arbitrale assegnato potrà essere stabilito direttamente in matchpoint, oppure variando il risultato ottenuto al tavolo prima che vengano calcolati i matchpoint.

Senza esagerare, qui siamo arrivati nel cuore degli aspetti filosofici non solo di questo articolo, ma dell'intero Codice, e, in particolare, di qualunque accadimento che possa, anche solo in astratto, portare ad una qualche forma di risarcimento.

Il cardine dell'articolo sta nel suo mezzo: "...avrebbe potuto ottenere se non fosse avvenuta l'irregolarità...". Che cosa ci dicono queste fatidiche parole? Che l'attenzione dell'arbitro deve focalizzarsi sulla situazione tecnica qual era al momento nel quale è stata commessa l'irregolarità in esame, e deve, almeno per il momento, dimenticarsi di quanto accaduto in seguito.

Attenzione, perché questo è il punto nel quale spesso cadono i giocatori, così come anche quegli arbitri – troppi e, purtroppo, ad ogni livello – che pretendono di mettersi a sindacare sul merito tecnico di azioni che si sono svolte DOPO l'infrazione, e che, quasi sempre, non sarebbero mai avvenute se non ci fosse stata l'infrazione stessa.

Non deve accadere, mai, che un arbitro si permetta frasi critiche nei confronti di giocate e/o dichiarazioni che, per quanto bizzarre, possano avere anche un minimo, sottilissimo legame con l'infrazione, perché l'arbitro stesso non deve mai dimenticarsi che il giocatore innocente aveva il sacrosanto diritto di trovarsi in una situazione diversa, e che la colpa del cambio di scenario è della coppia avversaria. Inoltre – e l'abbiamo già visto parlando di Informazioni Non Autorizzate – l'arbitro deve costituire un elemento neutro in ambito tecnico, e qualora ci siano valutazioni tecniche da fare, le stesse deve lasciarle ad altri giocatori.

Vediamo ora qualche esempio.

Gli avversari dichiarano:

1NT 2♥
2♠ 3♦
3NT

E voi dovete attaccare da: ♠Qxxxx ♥Kx ♦10x ♣Kxxx. A torto o a ragione scegliete il 10♦, solo per scoprire che la sequenza del rispondente prometteva quattro ♠, almeno cinque ♦, ed una mano invitante a manche, circostanza che gli avversari avevano il dovere di portare alla vostra attenzione mediante l>alert (art. 40)

Come detto, l'attacco è discutibile, ma è assolutamente certo che senza l'infrazione non sarebbe mai stato effettuato. Voi dovete totalmente dimenticarvi della vostra eventuale antipatia per il 10♦, e tenere invece ben presente che con il dovuto alert quella carta non avrebbe mai raggiunto il tavolo. Sentir dire da un arbitro, come purtroppo mi è capitato in questa occasione, che non era

intenzionato al risarcimento perché non gli piaceva l'attacco, è una triste bestialità che va contro i principi più sacri del Codice, ovvero, lo ribadisco, il diritto degli innocenti a non subire irregolarità ed a giocare senza di esse.

Vediamo ora la mano da un'altra angolazione: stessa sequenza dichiarativa, ma attacco di K♥, che finisce nella forchetta AQJ10 (a dire il vero, nella circostanza della mano reale non sarebbe stata una cattiva idea, dato che il compagno aveva AQ10xx e il morto il J secondo!).

Questa volta entra in gioco un altro meccanismo, che è solo sottinteso nella frase in esame, ovvero il fatto che per aver diritto ad un risarcimento il danno dev'essere una diretta conseguenza dell'infrazione.

Perché sottinteso? Perché ci si chiede di assegnare un punteggio quale si sarebbe verificato senza l'infrazione, ovvero si presuppone che l'infrazione abbia influenzato quanto accaduto dopo. Ci sono però degli eventi che, come in questo caso, si debbono considerare come indipendenti dall'infrazione.

Poco fa abbiamo visto dunque una risposta positiva: spiegazione giusta, e niente attacco a ♦. Adesso ne vediamo una negativa invece: la spiegazione non ha niente a che vedere con la scelta del K♥ (questo è un caso ovvio, ma, in ogni caso, prima di fare un'affermazione del genere l'arbitro dovrà sempre e comunque andare da qualche giocatore di categoria comparabile con quello coinvolto, e chiedergli sia che cosa avrebbe attaccato, sia se, a suo giudizio, le due diverse spiegazioni influenzino l'attacco tanto da poter far propendere per quello fatale).

Vediamo ancora un esempio: voi avete ♠xx ♥Jxxxx ♦xxx ♣Jxx. Il vostro compagno apre di INT, e l'avversario di destra interferisce di 2♦, licita che viene allertata, e spiegata come "un nobile e un minore" (una variante della astro), e sulla quale voi esponete un bel 2♥.

Come vi meritate, il contratto finisce -3, in zona, e ora si scopre, alternativamente, che:

- a) il vero significato di 2♦ è "i due maggiori" (Cappelletti) o
- b) il vero significato di 2♦ "quadri e un nobile" (Brozel).

Poiché avete oramai capito il meccanismo, sarete da soli arrivati alla conclusione che nel caso a) l'arbitro deve intervenire, perché, per quanta ripulsa possa avere per la licita di 2♥ (qualunque sia, mi associo!) è assolutamente certo che non sarebbe stata effettuata con la spiegazione giusta, ovvero senza l'infrazione. Nel caso b), invece, non c'è nessuna relazione tra la spiegazione e l'abominio licitativo commesso, e non credo ci possa essere argomentazione tecnica, pur forbita che sia, che possa mai trovare un ragionevole nesso di causalità tra l'infrazione ed il risultato finale. Tutto questo per spiegare, come detto, il principio fondamentale che sta alla base dell'azione risarcitoria: viene restituito il maltolto, se e solo se ci sia un nesso di causalità tra l'infrazione e quanto seguito, e solo nella misura del danno eventualmente subito (ancora un severo richiamo a non dare punteggi arbitrari artificiali: pensate all'assurdità di dare il 60% ad una coppia che, al momento dell'infrazione, era già nella condizione di non poter ottenere niente di meglio di una mano media, o peggio).

Tuttavia, quando un nesso ci sia, tutto quanto è seguito all'infrazione, e sia direttamente riconducibile ad essa, deve essere considerato come mai esistito.

Per i legulei che mi leggano, ribadiamo il concetto ancora una volta, esprimendoci in termini giuridici: mentre gli articoli che coprono gli aspetti procedurali prevedono conseguenze automatiche, come nel caso dei cosiddetti "reati di mera condotta", non è così quando intervenga una valutazione riguardante l'esistenza o meno di un danno, e la sua successiva quantificazione, come nel caso dei cosiddetti "reati di evento"².

² Aiutiamoci con un esempio classico: l'aver con sé una pistola, senza essere forniti del necessario permesso, comporta una sanzione automatica, anche se in conseguenza di questo illecito non sia stato causato alcun danno. Tuttavia, qualora la pistola stessa venga utilizzata per ferire qualcuno, oltre a concretizzarsi un reato più grave, viene messo in moto anche un meccanismo risarcitorio. La differenza tra il Codice del Bridge e la legge penale è che, nel

Della prescrizione per il partito innocente mi ero occupato in precedenza, ma vale la pena di spiegare più approfonditamente che cosa ci dica l'articolo nel suo insieme, facendo molta attenzione ai termini utilizzati (non mi stancherò mai di dire che il Codice, lungi dall'essere scritto male come molti dicono, è invece redatto con molta cura e attenzione; basterebbe leggerlo con altrettanto riguardo, non tralasciando alcun dettaglio e riflettendo sulla terminologia e la fraseologia utilizzate³).

La parte cruciale, una volta che si sia già indagata la parte trattata in precedenza, è quella che si occupa di stabilire i punteggi delle due coppie coinvolte in termini diversi: il migliore possibile tra quelli probabili per il partito innocente – e, quindi, in termini di ragionevolezza – mentre si parla, *tout court*, di peggior risultato possibile per il partito colpevole.

Questa prescrizione è stata fonte di gravi problemi fino all'anno 2000, ovvero fino all'adozione del Code of Practice⁴. Fino a quel momento, infatti, gli arbitri, non potendo assegnare punteggi secondo criteri di equità – ovvero non essendo in grado di agire come invece permesso ai Comitati di Appello dal paragrafo 12C3 seguente – erano spesso costretti ad assegnare punteggi “estremi”, lasciando poi alle giurie il compito di smussarne gli angoli.

Non è difficile capire l'assurdità di questo procedimento, ovvero di un meccanismo perverso nel quale un organo – l'arbitro – era chiamato a commettere ciò che egli sapeva bene essere una deliberata mostruosità⁵.

In Italia, a dire il vero, gli arbitri erano già stati autorizzati da tempo ad agire secondo equità, ma solo qualora fossero, al contempo, sia di categoria “Nazionale”, sia “Prima Categoria” quali giocatori, e, comunque, non nella fase finale dei Campionati Italiani, dove dovevano comunque fare riferimento alla Giuria con il risultato di dover tenere molti appelli al giorno, del tutto inutili ed evitabili.

I più attenti tra i lettori avranno notato che il dettato letterale del nostro articolo porterebbe, quasi sempre, all'assegnazione di punteggi diversi per le due linee, dove quello della linea colpevole sarebbe più penalizzante di quanto non sia invece favorevole per la linea innocente.

Tuttavia – sebbene, a livello internazionale, con qualche mugugno tra gli esperti – questa previsione viene, nella pratica arbitrale, costantemente disattesa, e la norma è che i punteggi delle due linee coinvolte siano complementari.

L'eccezione più significativa a questo consolidato modo di agire è rappresentata da punteggi assegnati a seguito di infrazioni le quali, in qualche modo, coinvolgono aspetti etici. In quei casi, infatti, non appena sia possibile farlo l'applicazione letterale dell'articolo 12C2 serve a punire la violazione delle norme morali di comportamento.

Ciò che ci permette, tuttavia, di assegnare quei punteggi non bilanciati ai quali abbiamo accennato, è ciò che è scritto dopo, e che troppo spesso viene saltato dai lettori poco accurati.

secondo caso, qualora il colpo di pistola vada a vuoto non ci sarà da pagare nessuna multa (se non molto raramente, quando siano coinvolti aspetti etici), né per il possesso abusivo d'arma da fuoco, né per il tentato omicidio.

³ Per questa ragione primaria mi sono sobbarcato l'opera di ri-traduzione del Codice: perché mi sono accorto, io che uso da sempre la sola versione inglese, che quella italiana era non solo piena di errori, alcuni dei quali stravolgevano completamente il significato dell'originale (e da cui erano nati numerosi e gravi vizi interpretativi) ma, soprattutto, era stata scritta senza nessuna attenzione alla fedeltà filologica all'originale stesso.

⁴ Pubblicazione della WBF di straordinaria importanza, che contiene varie prescrizioni di rilievo. Le più notevoli – a parte quella, rivoluzionaria, della quale si tratta in questo articolo – sono relative ad approcci di giocatori ed arbitri a problemi particolari che riguardano il gioco con i sipari.

Sebbene adottato nella pratica arbitrale italiana già dalla sua prima apparizione, non era però mai stato tradotto ed inserito a pieno titolo nel nostro *corpus* legislativo. Seguendo la strada recentemente intrapresa di rendere disponibile per tutti ogni fonte del nostro diritto, è stato recentemente tradotto e pubblicato a cura della Scuola Arbitrale.

Mi ripropongo di produrne presto un'edizione commentata, magari prendendo le mosse da un articolo a carattere divulgativo.

⁵ Tanto per darvi un'idea, sappiate che nei grandi campionati internazionali, che coprono un arco di due settimane, si è passati da una media di quasi cinquanta appelli ad una di meno di venti, con particolare rilievo dell'ambito WBF, dove la media è scesa in misura maggiore.

La parte finale del I2C2 ci dice infatti che i due punteggi assegnati ai due partiti coinvolti non debbono necessariamente essere pari al 100%, ovvero essere l'uno il complemento dell'altro. Inoltre, come già il I2C1, anche il I2C2 fa sì menzione di partiti colpevoli o innocenti, ma non dice che ce ne debbano necessariamente essere due di tipo opposto. Possono infatti darsi i casi di due partiti colpevoli, come di due partiti innocenti (come abbiamo visto nel mio lavoro precedente).

Devo adesso chiedervi di avere una visione d'insieme di tutto quanto scritto in merito al I2C2 (non così facile, lo so), e procedere all'esame di qualche caso particolare che merita un approfondimento, non fosse altro per la possibilità che qualche arbitro applichi i meccanismi che mi accingo a descrivere, e che voi vogliate capire a pieno le ragioni del suo agire.

Vi invito a considerare la seguente, classicissima situazione, utilizzata già da Edgar Kaplan negli anni '70:

N	E	S	O
1♥	passo	4♥	passo*
Passo	4♠	contro	fine

* dopo marcata esitazione

Dato per scontato che l'arbitro accerti che la licita di Est potrebbe essere stata influenzata dall'INA, e ammesso che il contratto di 4♥ presenti dieci, facili prese, analizziamo varie alternative:

- a) la situazione di zona è in parità, e il contratto di 4♠ è destinato a cadere di tre prese con un banale controgioco, tuttavia, Nord commette una renonce, e la caduta è di sole due prese.

Ricordiamo ora quanto detto in merito al nesso di causalità: non ci interessiamo di quanto sia susseguito all'infrazione, a patto, però, che gli accadimenti possano essere messi in relazione con l'infrazione stessa. In questo caso, tuttavia, non c'è nessuna relazione tra la renonce e l'infrazione, la quale, anzi, aveva procurato un vantaggio al partito innocente.

Se è vero, quindi, che EO non possono trarre alcun beneficio dalla loro violazione dell'art. 16A, e, quindi, l'arbitro modificherà il loro risultato nei termini di 4♥mi, è anche vero che NS sono interamente responsabili del loro danno, e, di conseguenza, non verranno risarciti. Eccovi un esempio di score non bilanciato, facile da capire se esplicitato in termini numerici:

- a1) si tratta di un incontro a squadre, e nell'altra sala il punteggio è stato pari a +620 per NS (squadra A, compagni degli EO dei quali ci stiamo interessando). La squadra A farà quindi score pari, mentre la squadra B perderà 3 IMP (620-500 = 120, ovvero 3 IMP).
- a2) si tratta di un torneo a coppie, nel qual caso le due coppie segneranno, rispettivamente, quanto corrispondente al valore di 4♥mi (EO), e quanto invece da attribuirsi per 4♠x-2 (NS).

- b) la situazione di zona è in parità, e il contratto di 4♠ è destinato a cadere di due prese, tuttavia, Nord commette una *renonce* e la manche viene realizzata.

Forti di quanto abbiamo fin qui appreso vediamo di ragionare da questo diverso punto di vista: è vero che NS si sono inflitti da soli un danno, ma questa volta l'infrazione aveva già causato loro un danneggiamento, dato che qualunque punteggio ottenibile non li avrebbe comunque compensati di quanto illecitamente sottratto (il contratto di 4♥).

Siamo, quindi, in una fattispecie ancora diversa rispetto a quelle viste fino ad ora, ovvero siamo chiamati a mettere in moto il meccanismo di calcolo noto con il nome di “conseguente-sussequente”. Vediamolo esplicitato:

b1) come prima, si giocava un incontro a squadre, e nell'altra sala il punteggio era stato di +620 per NS (che chiameremo di nuovo “squadra A”). L'infrazione aveva causato un danno di 3 IMP alla squadra B, mentre l'errore madornale di uno dei suoi componenti è risultato in una perdita di 16 IMP ($790+620 = 1410$ o 16 IMP) o, in altri termini, in un supplemento di 13 IMP.

Sono certo che, a questo punto, avrete capito come andrà a finire: la squadra A otterrà un board pari, mentre la squadra B segnerà -13 IMP, risultanti dalla sottrazione da quelli perduti per propria colpa – 16 – di quelli perduti a causa dell'infrazione – 3.

b2) come sopra, ma con un meccanismo di calcolo ovviamente legato al diverso punteggio utilizzato, e un pochino più complicato: ammettiamo che $4\heartsuit$ valessero 65 mp, o il 65% (ve l'ho messa facile: top = a 100 mp), che $4\spadesuit x-2$ valessero 44 mp, o il 44%, e che $4\spadesuit x$ mi valgano 2 mp, o il 2%. Atteso che la coppia colpevole segnerà ai suoi bravi 35 mp (il complemento a 100 di 65), quella innocente, avendo perso 42 mp per colpa propria si vedrà sottratto quanto perduto a causa del proprio errore, ritrovandosi con 23 mp (65-42).

In sintesi, possiamo dire che alla coppia innocente non viene permesso di commettere grossolani errori e di reclamarne poi la futilità data la pregressa infrazione degli avversari. Tuttavia, ricordate che si tratta di una coppia che aveva il sacrosanto diritto di trovarsi in una situazione diversa e, quindi, per applicare il meccanismo di cui sopra l'errore in esame deve essere veramente madornale (l'esempio della renonce mirabilmente costruito da Kaplan non è casuale: bisogna che al partito innocente cada una carta di mano!).

3. A meno che le Zone⁶ non specifichino altrimenti, un Comitato d'Appello può modificare un punteggio arbitrato assegnato al fine di ottenere l'equità.

Siamo arrivati alla fine del cammino iniziale, ovvero del lavoro di esegesi dell'articolo 12, e prima di passare ad esempi più specifici di punteggi arbitrati rimane da esaminare un altro paragrafo di straordinario interesse (come tutto il resto dell'art. 12, del resto).

Come ho già accennato prima, il dettato del paragrafo 12C2 può portare a gravi iniquità, dato che richiede di assegnare punteggi che sarebbero, spesso, eccessivamente premianti per la coppia innocente. Fortunatamente, a riequilibrare la bilancia della giustizia ci pensa il 12C3, ricordando che dal 2000 il suo dispositivo vale anche per gli arbitri, e non è più, quindi, di esclusiva pertinenza dei Comitati di Appello.

In astratto, quello che viene richiesto – cosa che sarà meglio esplicitata nella nuova edizione del Codice, la cui pubblicazione è prevista per il prossimo gennaio – è di tenere conto della concreta probabilità che un evento si verifichi, assegnando punteggi che tengano conto, ciascuno nella giusta misura, dei diversi, prevedibili andamenti che la licitazione, e/o il gioco, avrebbero potuto avere qualora l'infrazione non si fosse verificata.

Vediamo un esempio banale, tanto per capire il principio, riesumando una dichiarazione già vista:

⁶ Cioè l'*European Bridge League*, o l'*American Contract Bridge League*, o equivalenti. (N.d.T.)

N	E	S	O
I♥	passo	4♥	passo*
Passo	4♠	contro	fine

* dopo marcata esitazione

Supponiamo adesso – stante la possibilità che la licita di 4♠ sia stata influenzata dall'INA e che, dunque, l'arbitro debba intervenire – che 4♠ siano imbattibili, e che realizzare 4♥ dipenda da un sorpasso bilaterale, che il dichiarante sarebbe stato chiamato ad indovinare senza possedere nessuno strumento per migliorare le sue *chance*.

L'arbitro dovrà evidentemente cominciare, in fase di ragionamento sul punteggio da assegnarsi, con il cancellare la licita di 4♠, e considerare il contratto di 4♥. Tuttavia, mentre prima del gennaio 2000 sarebbe stato chiamato a dare al dichiarante l'intera posta in palio, ovvero 4♥mi, adesso gli viene invece richiesto di agire secondo criteri equitativi e, quindi, di assegnare un punteggio che si basi sulle concrete probabilità che aveva un certo punteggio di determinarsi.

In questo caso il calcolo è semplice (ce ne sono ovviamente di molto più complicati, ma l'importante è capire il meccanismo): Nord aveva una probabilità su due di realizzare il suo contratto, ed otterrà quindi un punteggio al quale – una volta tradotto in IMP o mp – concorrano in egual misura i due possibili. Vediamo cosa succede praticamente al momento di affrontare il calcolo:

- incontro a squadre, nell'altra sala il punteggio è stato +790 per EO (cioè i compagni di squadra della coppia NS, quella innocente; chiameremo questa formazione "B"). Una volta su due la squadra B avrebbe guadagnato $790+620 = 1410 = 16$ IMP, mentre una volta su due avrebbe guadagnato $790-100 = 690 = 12$ IMP. La media pesata di questi due punteggi è pari a 14 IMP (qualora ci siano dei decimali, come sarebbe stato se la nostra media fosse stata, per esempio, pari a 14.5, gli stessi vanno arrotondati nel caso di un incontro giocato con punteggio finale in VP, ovvero da mantenere in quella forma qualora si tratti di un incontro a KO).
- Torneo a coppie: 4♥mi vale 87 mp (ancora una volta, per semplicità, su 100 disponibili), mentre 4♥-I ne vale 69. La media pesata di questi due punteggi è 78 (senza farlo apposta è venuto un punteggio intero, ma, come è ovvio, nel caso di mp non ci sono mai arrotondamenti).

Il metodo di calcolo nel caso dei tornei a coppie può essere estremamente complesso, ed al momento conosco solo due programmi, nel mondo, in grado di svolgerli automaticamente, sviluppati dopo che, nel settembre 2001, la EBL pubblicò un documento che si occupa di tutte le possibili metodiche di calcolo, il quale, da allora, ne rappresenta l'indirizzo ufficiale⁷.

L'argomento non sarebbe del tutto esaurito, dato che è necessario aggiungere che, nella pratica, a certe condizioni al partito innocente viene concessa una parte di beneficio del dubbio, come anche sottolineare che, in casi molto particolari, è possibile assegnare alle due linee punteggi che non siano complementari, i quali, pur venendo calcolati tenendo conto degli stessi, possibili accadimenti, vedono gli stessi concorrere al risultato finale secondo pesi diversi per le due linee.

Questo ci porterebbe però troppo al di là degli scopi di questa trattazione, nell'ambito del quale mi sono ripromesso, pur nella puntigliosità, di esporre tutto il necessario per mera volontà di

⁷ L'autore è il vostro scriba medesimo, si chiama "Scoring and Results", ed è disponibile sul web, anche se, purtroppo, solo nella versione originale inglese. Come ho già promesso, non mancherò di tradurlo quanto prima.

chiarezza, senza peraltro eccedere nei tecnicismi (lo so, ce ne sono molti, ma assicuro che si tratta del minimo sindacale: la materia è veramente complessa – ma no! – e assai articolata).

Questo conclude l'analisi dell'articolo 12, e al contempo ci fa da trampolino di lancio per l'argomento successivo, ovvero la trattazione di alcuni notevoli argomenti che sono oggetto di punteggi arbitrari. Ve ne parlerò nel prossimo numero.

Dopo avere svolto, nel numero precedente, un'analisi parola per parola dell'art. 12, questa volta, come promesso, ci occuperemo di alcuni casi notevoli di articoli i quali richiedono l'assegnazione di punteggi arbitrari e, in particolare, mi preme soffermarmi sulla pratica – gravemente censurabile e per fortuna limitatissima – relativa al cercare di risolvere ogni problema che capiti utilizzando l'art. 12C3, di fatto l'opposto dell'indiscriminato utilizzo del 12C1.

Mi riferisco cioè a casi nei quali l'arbitro, nel tentativo di aggiustare tutto, come anche per il malvezzo di voler sembrare forzatamente “bravo”, possa utilizzare a sproposito strumenti i quali, invece, non posso notoriamente essere adoperati, ed in merito al maldestro utilizzo dei quali esiste per di più una consolidata giurisprudenza internazionale; più specificatamente, cada nell'errore di ponderare ciò che invece non può essere soggetto a questa azione.

I due più rilevanti e famosi protagonisti di questo argomento sono gli articoli inerenti le Informazioni Non Autorizzate (INA), cioè il 16, e le Richieste e Concessioni di Prese (R&C), ovvero quelli che vanno dal 68 al 71.

Cominciamo dal primo, e vediamo di capire con esattezza quello di cui stiamo parlando: ci riferiamo al caso nel quale un giocatore sia in possesso di un'INA.

Se una chiamata, o una giocata, vengono cancellate perchè l'arbitro ritiene che sia stata scelta un'alternativa illegale in presenza di un'INA, questa chiamata o giocata cancellata non possono essere usate per ponderare il risultato. Il perchè questo non si possa fare deriva da due solidissimi argomenti, uno strettamente legale, e l'altro di semplice buon senso, che non è altro quello dal quale è derivata la legge.

Vediamo quello legale, riportando il testo che ci interessa, ovvero l'articolo 16A:

ARTICOLO 16 - INFORMAZIONI NON AUTORIZZATE

I giocatori sono autorizzati a basare le loro chiamate e le loro giocate su informazioni provenienti da chiamate e giocate legali, e da manierismi degli avversari. Basare una chiamata o una giocata su altre informazioni estranee può costituire un'infrazione al Codice.

A. *Informazioni estranee dal compagno*

Dopo che un giocatore renda disponibile al suo compagno un'informazione estranea che possa suggerire una chiamata o una giocata, come attraverso il significato di un rilievo, di una domanda, della risposta a una domanda, o da un'inequivocabile esitazione, un'involontaria velocità, una speciale enfasi, un tono di voce, un gesto, un movimento, un manierismo o similari, il compagno non potrà scegliere, tra azioni logiche alternative, una che avrebbe potuto, in modo dimostrabile, essergli stata suggerita al posto di un'altra dall'informazione estranea.

Invitandovi a soffermare la vostra attenzione sulla parte finale “...il compagno non potrà scegliere, tra azioni logiche alternative, una che avrebbe potuto, in modo dimostrabile, essergli stata suggerita al posto di un'altra dall'informazione estranea.”

Come si può facilmente vedere la lettera dell'articolo contiene la proibizione di scegliere una o più delle ragionevoli alternative che possano essere ricondotte all'INA, senza lasciare alcuno spazio per utilizzi parziali.

Ma l'articolo, come sempre nel nostro Codice, non è lì – ed in quei termini – a caso, ed il motivo di tanto rigore è squisitamente logico, nonché di facile comprensione. Supponiamo che ci sia un giocatore con un qualche pelo sullo stomaco (ahimè, ogni tanto – raramente per fortuna – se ne incontrano) che sia in possesso di un'INA. Il Codice vuole, in particolare all'art. 73 C⁸, che si debba fare la massima attenzione a non usare quell'INA, ma se egli sapesse che l'arbitro, pur cambiando il risultato, potrebbe comunque riconoscergli una parte di ragione, non avrebbe che da infrangere intenzionalmente, e regolarmente, il Codice!

Mi aiuto con un esempio: il figuro di cui sopra sa, dall'esitazione del compagno prima di chiudere a 5♠, che la sua linea realizzerà sicuramente slam, ma non ha carte che giustifichino per loro stesse questo rialzo. Se – come avrete oramai capito, sciaguratamente – sapesse che è possibile ponderare punteggi di questo genere, rialzerebbe automaticamente a 6♠ infischiosene del potente richiamo ad obbedire ai principi etici di cui al 73C, conscio del fatto che anche se l'arbitro dovesse cancellare questa licita non gli capiterebbe niente di peggio di quello che otterrebbe passando e, d'altro canto, qualche volta potrebbe toccargli magari un pezzettino di quello slam che non ha il diritto di dichiarare. Assurdo, come potete ben capire.

Ci sono molti importanti paesi che proibiscono esplicitamente questa pratica, e tra loro vi segnalo Inghilterra e Olanda, ma a mio parere non ne avrebbero bisogno, dato che la lettera del Codice è sufficiente a renderla illegale.

In Italia è proibita perché questa è l'ufficiale posizione della Scuola Arbitrale, il parere del cui Direttore (chi scrive), in materia interpretativa, è vincolante (fatta salva diversa disposizione dell'Albo Arbitri).

In ambito internazionale, poi, si possono citare almeno due sentenze di Comitati di Appello (una recentissima) le quali hanno espresso grave censura.

Attenzione, però, che se non è possibile ponderare le varie alternative che si presentino quando si sia in presenza di un'INA, può tuttavia capitare che, in applicazione dell'art. 16, l'arbitro si trovi nella condizione di utilizzare comunque l'art. 12C3, ponderando le varie possibilità che si presentino una volta che venga cancellata l'alternativa selezionata illegalmente. Inoltre, c'è da considerare che il fatto che una certa licita o giocata venga cancellata questo non esclude che il suo esito avrebbe potuto raggiungersi per altra via, e che, in quel caso, il ponderare è senz'altro possibile.

Vi ho già offerto un esempio della prima circostanza in precedenza, quando ho trattato il complesso metodo di calcolo “conseguente-sussequente” (viene cancellata la licita di 4♠, ma non è dato sapere con certezza cosa sarebbe successo in 4♥).

Per quanto, invece, attenga la seconda, vi propongo un ulteriore esempio: un giocatore in possesso di un'INA dichiara 3♠ nel corso di una licita competitiva; l'arbitro giudica che questa dichiarazione avrebbe potuto essere stata aiutata dall'INA del caso e, quindi, la cancella. Tuttavia, giudica anche (o, meglio, in entrambi i casi sono degli esperti a giudicare per lui) che il suo compagno avrebbe avuto una certa probabilità di dichiarare 3♠ lui stesso quando fosse stato il suo turno (se, invece, l'arbitro dovesse ritenere addirittura obbligatoria quest'ultima licita, dovrebbe allora lasciare invariato il risultato). Questo è di nuovo un caso che prevede l'applicazione dell'art. 12C3, e l'assegnazione di un punteggio ponderato non solo in applicazione dell'art. 16, ma addirittura tenendo in qualche conto il contratto oggetto della licita cancellata (ma attenzione alla diversa prospettiva!).

⁸... C. *Il giocatore riceve dal compagno informazioni non autorizzate*

Quando un giocatore abbia disponibili dal compagno informazioni non autorizzate quali un rilievo, una domanda, una spiegazione, un gesto, un manierismo, una speciale enfasi, un' inflessione, fretta o esitazione, è obbligato ad evitare accuratamente di trarne un qualunque vantaggio che possa derivarne per la sua linea.

...

Come detto sopra, l'altro argomento oggetto di qualche riportata pratica arbitraria illegale è quello relativo alle R&C, e ancora una volta vediamo di inquadrare il problema.

Un giocatore ha – per esempio – richiesto tutte le prese (o alcune, o nessuna, oppure ne ha concesse), ma il fatto che siano effettivamente tutte sue è discutibile, o, comunque, rimangono dei nodi da sciogliere; di nuovo, una legge che letteralmente impedisce l'utilizzo del 12C3, e la filosofia – direi piuttosto, ancora una volta, il buon senso – che ci stanno dietro.

Cominciamo dalla parte legale, cioè dall'art. 70A:

ARTICOLO 70 - RICHIESTE CONTESTATE

A. *Obiettivo generale*

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

Questa volta mi dovrò soffermare un pochino sulla lettera dell'articolo, dato che una scorsa superficiale, e la mancata conoscenza in profondità dei meccanismi coinvolti (che vi risparmio, almeno per ora, ma tornerò sull'argomento R&C al momento nel quale verrà pubblicato il nuovo Codice, a gennaio 2008), potrebbero facilmente condurre a capire male.

Il problema nasce dal fatto che da un lato c'è un richiamo all'agire secondo criteri di equità e, quindi, ad una fraseologia che sembrerebbe richiamare il dettato dell'art. 12C3, mentre dall'altro sembra che ci sia la disposizione contraria, ovvero l'assegnazione di ogni beneficio del dubbio al partito identificabile come innocente.

Una lettura organica di tutti e quattro gli articoli coinvolti (che, come ho detto, lascio per il momento da parte limitandomi ad offrirvene una sintesi), però, porta facilmente a capire che è la seconda parte quella che conta, e, più in particolare, la prima è un mero richiamo a non disattendere quella che è la nota in calce "Per gli scopi degli artt. 69, 70 e 71 "normale" si riferisce ad un gioco che sarebbe non accurato, o inferiore alla categoria del giocatore coinvolto, ma non irrazionale."

In sostanza l'articolo ci dice che deve sì essere assegnata al reclamante (o concedente) una linea di gioco che non sia assurda, come anche che non si deve essere troppo generosi con lui (quindi un approccio equo per entrambe le linee), ma che una volta che si sia stabilita una linea di gioco sulla base di questa linea guida tutti i rimanenti punti dubbi debbono essere risolti contro il richiedente.

Nessuno spazio per la ponderazione, quindi, e a proposito si può citare, nell'ambito della giurisprudenza internazionale, una famosa sentenza dei Campionati Europei di Tenerife 2001, nella quale l'Appeals Committee si premurò di scrivere che l'arbitro aveva commesso un errore tecnico nell'applicazione della legge – fatto, questo, inaudito – proprio per sgombrare il campo da ogni dubbio riguardo alla liceità dell'attribuire punteggi del genere.

Ancora una volta si possono menzionare importanti nazioni che hanno nel loro ordinamento un esplicito divieto all'uso del 12C3 nel caso di R&C, ma di nuovo devo far notare che questo è inutile, data la lettera del Codice. In Italia vale quanto già detto in precedenza parlando dell'art. 16: la pratica è proibita e un arbitro che dovesse utilizzarla commetterebbe un errore tecnico da cacciarsi quando venisse fatto ricorso al Collegio Nazionale Gare.

Vi ho promesso, inoltre, la giustificazione filosofica di quanto immediatamente sopra.

Ebbene, provate ad immaginare un giocatore che sia di fronte ad un finale di gioco non del tutto chiaro: se va avanti a muovere le carte può non indovinare il seguito, ma se astutamente fa una richiesta di prese sarà certo di ottenere una parte della posta in palio! Assurdo, ancora una volta.

Mi rimane ancora un argomento da trattare, e cioè una corrispondenza che mi viene segnalata – peccato che non mi sia arrivata direttamente – riguardante l'articolo comparso sulla rivista di luglio/agosto e, in particolare, una critica mossa all'omissione della parte finale dell'art. 16B3 da me richiamato. Cominciamo dal riportare la legge della quale si parla:

3. Attribuire un punteggio arbitrare

attribuire immediatamente un punteggio arbitrare artificiale.

Dice l'attento lettore che nel caso di informazioni estranee da altre fonti il Codice non offre nessuna altra alternativa che dare un punteggio arbitrare artificiale, in applicazione quindi dell'art. 12C1 e non del 12C2 da me utilizzato.

Attento nella circostanza, il lettore è stato però assai negligente in precedenza, dato che sul numero di novembre/dicembre 2005 mi ero già occupato dell'argomento, e venendo a parlare dell'art. 16B3 avevo affermato che lo stesso è notoriamente sbagliato e da non applicarsi letteralmente.

Si potrebbe pensare che stessi esprimendo un'opinione, dato l'ambito nel quale scrivevo, e che, quindi, le mie parole non fossero state pronunciate *ex cathedra* (quella di Direttore della Scuola Arbitrale, con le conseguenze viste in precedenza), tuttavia, oltre al fatto che già questo approccio sarebbe discutibile, il lettore, arbitro, avrebbe senz'altro dovuto conoscere il materiale di aggiornamento distribuito regolarmente agli appartenenti all'Albo (anzi, ne aveva statutariamente l'obbligo) – quello senza dubbio ufficiale –, il quale, sia in occasione del Master Arbitrale 2005, sia nell'ambito del programma di formazione e aggiornamento per l'anno 2006, conteneva quell'affermazione, e, in parte, la sua giustificazione.

Questo avrebbe cominciato con il chiarirgli che, se mai ne avesse dubitato, io conoscevo perfettamente la materia, e inoltre gli avrebbe permesso, se lo voleva, di ottenere i chiarimenti che seguono e che offro volentieri – come sempre – a tutti.

Venendo ai dettagli, cominciamo dal dimostrare la clamorosa stupidità di quella macchia del Codice, tanto eclatante che quando l'errore venne scoperto – proprio da me nel 2003 – i membri del WBF Laws Committee da me interpellati (allora non ne facevo ancora personalmente parte, e quindi posso a buon diritto sostenere che io non c'entravo!) prima si stupirono molto che così fosse⁹, e poi si rifugiarono diplomaticamente in molti “non sapevo”, “un errore di trascrizione”, “un errore di copia incolla” e similari.

Certo è che mi venne chiesta una relazione sull'argomento, e che proprio in seguito a quel mio documento il nuovo Codice uscirà emendato da quell'orrore.

L'oggetto del pregresso articolo sarebbe sufficiente allo scopo – una squadra si sarebbe veduta attribuire 3 IMP quando avrebbe potuto guadagnarne 17, mentre l'altra, che non poteva fare di meglio che pareggiare, e che rischiava concretamente di perdere 17 IMP, avrebbe a sua volta guadagnato gli stessi 3 IMP¹⁰ - ma per chiarire meglio il punto vi offro un esempio ancora più semplice da capire, utilizzato a suo tempo nell'attività di aggiornamento e formazione degli arbitri.

Supponiamo che si stia ancora dichiarando una mano, con il giocatore in Nord che sta valutando se rialzare a 7♥ sulla conclusione a 6♥ del compagno.

A questo punto si sente un commento dal un tavolo vicino, del tipo: “come fai a non riaprire? Facciamo 7♥ di battuta!”.

Ipotizziamo ora tre casi:

1. si tratta di un'incontro a squadre, e nell'altra sala il contratto è stato di 4♥+3. La squadra NS aveva quindi evidentemente già guadagnato almeno 11 IMP (o 13, a seconda della zona), mentre la squadra EO ne aveva già persi almeno altrettanti. Non si può non notare la palese stupidità di assegnare +3 IMP ad entrambe!!!

⁹ Max Bavin, Arbitro Capo della WBF, recentemente, nel ricordare l'episodio, mi ha detto “I got struck with horror” – rimasi attonito dall'orrore.

¹⁰ Abbiamo visto prima perché, nell'analizzare il dettato dell'art. 12C1.

2. si tratta di una manifestazione a coppie con punteggio in mp, e il mero 6♥ rappresentava il 93% per NS (oppure, sempre una manifestazione a coppie ma con punteggio in IMP, con NS che avevano già guadagnato, diciamo, 10/12 IMP). Dubito che ci sia qualcuno che possa trovare soddisfacente assegnare il 60% ad entrambe le linee.
3. come al punto a), ma ora, a peggiorare le cose, si tratta di un incontro a K.O. e, quindi, l'attribuzione di un punteggio di +3 IMP ad entrambe le linee non avrebbe alcun senso, dato che, di fatto, questo comporterebbe l'annullamento della mano in questione!!!

Quest'ultimo esempio, oltre che per completezza, è però riportato anche perché fa riferimento ad un caso reale, accaduto nel corso del quarto di finale Irlanda-Olanda delle Olimpiadi di Istanbul 2004, e che vedremo in seguito.

Dimostrato quindi che il I6B3 è clamorosamente sbagliato – come lo è l'intero I6B in termini del modo nel quale è scritto – causa quell'inutile, e dannosissima parola “artificiale” posta al termine, e, quindi, spiegato perché non lo si applichi, vediamo di dare anche una giustificazione “dottrinale” alla sua mancata applicazione.

Cominciamo dalla parte più semplice, e cioè dal caso, quale quello di Salsomaggiore oggetto del precedente articolo, nel quale l'arbitro non venga chiamato se non al termine.

Un'attenta lettura dell'intero I6B ci permette di realizzare come il caso non sia per niente coperto. Vediamo:

B. Informazione estranea da altre fonti

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 carte su un altro tavolo; o vedendo le carte appartenenti ad un altro giocatore del suo stesso tavolo prima che cominci la licitazione, l'Arbitro dovrebbe esserne immediatamente informato, preferibilmente da chi ha ricevuto. Se l'Arbitro riterrà che l'informazione potrebbe influenzare il normale svolgimento del gioco potrà:

1. Modificare le posizioni

se il tipo di competizione e il metodo di segnatura lo permettono, 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; o

2. Designare un sostituto

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

3. Attribuire un punteggio arbitrale

attribuire immediatamente un punteggio arbitrale artificiale.

Come si può leggere, tutto quanto sopra riguarda la circostanza nella quale l'arbitro sia stato chiamato, dato che tutte le azioni proposte ai punti 1, 2 e 3 partono dalla premessa che egli abbia giudicato che fosse possibile che la prosecuzione della licita e/o del gioco venissero influenzate dall'INA.

Potete accettare la mia parola riguardo al fatto che l'argomento non è trattato da nessuna altra parte e, dunque, si è nella terra di nessuno, ovvero si è di fronte ad un problema che non ha una soluzione scritta e definita.

Come abbiamo ben visto prima, c'è un articolo del Codice che copre questo primo snodo, e cioè quel 12A1 che permette all'arbitro l'assegnazione di punteggi arbitrari quando ci siano uno o più partiti innocenti, i quali abbiano subito un danneggiamento, e per il quale danneggiamento il Codice non preveda uno specifico indennizzo.

Fatto questo, il passo successivo è semplicemente quello di stabilire se sia il caso di utilizzare l'art. 12C1 od il 12C2, ovvero se sia o meno possibile assegnare uno, o più, punteggi bridgistici in luogo di quegli artificiali che, abbiamo sottolineato, debbono rappresentare la *estrema ratio*.

Molto più complicato è giustificare la prassi, oramai ben consolidata sia in Italia che all'estero, che vuole che l'arbitro non interrompa mai il gioco, in modo proprio da evitare di cadere nella trappola del 16B3 (problema comunque non più rilevante da noi, dove la disposizione ufficiale di non applicare la parte finale del 16B3 ci salva da questa strettoia).

L'unico modo pratico per uscirne è quello di far continuare comunque, apoditticamente, senza indagare sulla rilevanza o meno dell'INA, e riservandosi poi di intervenire qualora invece il proseguo sia stato affetto dall'INA medesima. Per quello che riguarda il giustificarlo, invece, ci sono due vie.

La prima è quella di sostenere che, in sostanza, l'arbitro viene ad aver commesso un errore – volontario e giustificato dalla necessità di sfuggire ad un obbrobrio – e gli viene quindi richiesto di assegnare un punteggio arbitrario senza colpa a tutti e due i partiti (sia artificiale che assegnato però), ovvero proprio quello che avrebbe fatto se avesse fermato il gioco e avesse potuto assegnare un punteggio bridgistico!

Questa soluzione, assai brillante e risalente al 2003, è del Capo Arbitro della WBF, l'inglese Max Bavin.

La mia soluzione, dottrinale, consiste nel rilevare il contrasto che c'è tra i dettati degli artt. 12C1 e 16B3, e nel considerare il primo prevalere sul secondo.

Per concludere, e soddisfare l'incauto critico (il quale, tuttavia, può essere giustificato dal non avere una memoria ed un archivio della stessa qualità della quale dispongo io), offro quanto anticipato in precedenza, ovvero un caso tratto dalla vita reale.

Come detto, lo scenario era quello delle Olimpiadi di Istanbul del 2004 e, in particolare, l'incontro dei quarti di finale tra Irlanda e Olanda.

Mentre era in corso la licita del board 12, a seguito della brillante dichiarazione di 6♥ effettuata dall'olandese Brink il pubblico del Vu-Graph esplose in applausi, i quali vennero uditi dai giocatori per la malaugurata circostanza che i due locali erano vicini ed entrambe le loro porte erano state negligenzemente lasciate aperte.

La dichiarazione continuò e Mac Gann salvò a 7♣, la scelta vincente.

L'arbitro al tavolo lasciò erroneamente il risultato, ma gli olandesi fecero giustamente appello, e l'Appeals Committe della World Bridge Federation assegnò puntualmente lo stesso identico punteggio assegnato da me nella circostanza trattata nell'articolo precedente.

Atteso infatti che il risultato nell'altra sala era stato quello di 5♥x+1, 1050 per gli irlandesi, e che 7♣x caddero di due prese per 300 punti all'Olanda, questo è il punteggio che venne assegnato:

- Olanda: il migliore possibile tra quelli probabili, cioè quasi sempre 6♥ fatte, per un punteggio di 1430 ed un guadagno di 8 IMP, e qualche volta 6♥x mi, per 1660 punti e +11 IMP. Il tutto, una volta applicati i pesi del caso (vedi quanto scritto in merito all'art. 12C3), per un totale di +9;
- Irlanda: come sopra, ovvero il risultato al tavolo, per un guadagno di 13 IMP;

Se si fosse trattato di un Round Robin questo sarebbe risultato in un punteggio del tipo di quello che abbiamo visto 7/8, ma dato che era un KO andava applicato l'art. 86B (l'86A l'abbiamo visto prima):

...

B. Punteggi non bilanciati, incontri ad eliminazione diretta.

Quando l'Arbitro attribuisca punteggi arbitrari non bilanciati (vedi art. 12C) negli incontri ad eliminazione diretta, il punteggio di ciascun concorrente nella mano verrà calcolato separatamente. La media dei due punteggi verrà quindi assegnata ad entrambi i contendenti.

...

Il totale dette quindi +4 all'Irlanda.

Et de hoc satis.