



Regole, etica e consigli: IL CODICE E' UN AMICO!

Marina Causa – Claudio Rossi

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 musì 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!

La lettura di questo articolo potrebbe esservi utile per migliorare la vostra partecipazione al tavolo. Se, invece, cercate uno specifico argomento, eccovi un elenco di rimandi in ordine alfabetico.

[Accertare un'irregolarità](#)

[Alert](#)

[Arbitro \(chiamata\)](#)

[Attacco coperto](#)

[Bidding Box](#)

[Cambio](#)

[Carte al petto](#)

[Cartellino sbagliato](#)

[Chiedere informazioni](#)

[Commenti al gioco](#)

[Commenti alla licita](#)

[Commenti dei Difensori](#)

[Contare le carte](#)

[Conveevoli](#)

[Dichiarazione insufficiente](#)

[Giocare le carte](#)

[Lapsus](#)

[Morto](#)

[Morto non conforme alle spiegazioni](#)

[Pause nel gioco](#)

[Pause nella dichiarazione](#)

[Penalità](#)

[Posizionamento del Board](#)

[Prima presa](#)

[Renonce](#)

[Rismazzare](#)

[Ritardi](#)

[Saluti](#)

[Significato dimenticato \(licita\)](#)

[Smazzare le carte](#)

1

PRIMA CHE INIZI LA DICHIARAZIONE

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 ghiaccia il sangue nelle vene.

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 fare "la fisarmonica": dall'ultimo mazzetto si deve tornare al primo. E' uso comune fare la fisarmonica e lo fanno un po' tutti, ma se un avversario vi chiedesse di distribuirle 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 state smazzando e siete al tavolo zoppo, 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. Semmai, prima di imbussolare la mano così come è venuta, controllate solo che uno abbia l'apertura: per il divertimento di tutti è meglio non mandare in giro una mano di "tutti passano", quando si può evitarlo.

Posizionamento 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 di 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. Non mettete mai metodicamente i semi nello stesso ordine. Non mettete mai i colori corti all'esterno, che.. penzolano e si tradiscono. 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.

[Pagina Iniziale](#)

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. **Che la mano parta quando il cervello ha deciso.** Se un giocatore tocca i cartellini di una vaschetta e poi sceglie una dichiarazione contenuta nell'altra vaschetta... mostra un'indecisione che trasferisce sicuramente un'informazione non autorizzata; 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!!

Per la cronaca, se toccate i cartellini di una vaschetta non potrete più usare una dichiarazione contenuta nell'altra vaschetta.

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 più alternative).

Si potrebbero fare molti altri esempi: si tratta di furti aggravati, anche se velati 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 illecite" e le penalizza, pertanto è inutile fare brutte figure. Ricordate che non avete il diritto di far sapere al compagno 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 o no, 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 è meglio chiedere spiegazioni di tutte, anche se le abbiamo probabilmente comprese, proprio per evitare di offrire il fianco al dubbio che si intenda attirare l'attenzione del compagno su uno specifico colore. Non si dovrebbe mai chiedere informazioni su dichiarazioni non alertate: siete tenuti a considerarle nella loro accezione più naturale. Se poi non è così, chiamate il Direttore. 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.

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.

Pause nella dichiarazione

Un'esitazione di per sé non è ancora un'infrazione; lo diventa se, e solo se, il partner fornisce poi dichiarazioni evidentemente influenzate dalla pensata. Se ha carte evidenti parla comunque, ma se ha carte *dubbie*...la pensata lo ha imbavagliato: il direttore chiamato in questi casi fa comunque e sempre proseguire la licita, salvo poi attribuire punteggio arbitrale. *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 suo compito 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 Informazione Non Autorizzata, 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

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 intendine 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 poi ...

- non si può chiedere una sola licita alertata, se ne sono state alertate altre.
- non si devono mai alertare le dichiarazioni a livello di 4, a meno che si tratti di aperture speciali.
- 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'informazione Non Autorizzata, cambierà probabilmente il risultato finale.

- qualunque giocatore eccetto il morto ha diritto, al proprio turno e non mentre altri stanno dichiarando, di consultare la convention avversaria. La propria, no, se non a mano finita.

Cartellino sbagliato

Se estraete un cartellino sbagliato, e dopo averlo posato sul tavolo vi rendete conto che "non è quello che intendevate dire", potete sostituirlo purché rapidamente (senza pause per pensare). Deve insomma essere evidente che si è trattato *di una svista e non di un ripensamento*, e deve essere fatto prima che il compagno abbia su di essa dichiarato. Se la dichiarazione sostituita è legale non ci saranno penalità, se è illegale essa è soggetta all'applicazione dell'articolo pertinente.

Licita insufficiente

Se vi succede di estrarre un cartellino "sbagliato" in quanto ... non sufficiente (Nord **1♦**, Est **1♠**, e in Sud dite **1♥**), la peggior cosa che possiate fare è cambiarlo velocemente con un altro. Questa volta, il "tempo" non è importante, quindi 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 sufficiente (**2♥**).

Se, anziché chiamare l'Arbitro, avete ritirato il cartellino di **1♥** e lo avete rapidamente sostituito con quello del Contro, a quel punto le infrazioni sono diventate due!

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.

[Pagina Iniziale](#)

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 nuovi, come il fatto che l'avversario si era dimenticato di alertare una licita, nel qual caso 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 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 diritto a diventare molto nervosi.

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. 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 cui 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. Ha il diritto di prevenire al compagno una giocata dalla parte sbagliata (tipo "sei di mano!").

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.

Il morto non corrisponde 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 all'arbitro. 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!

[Pagina Iniziale](#)

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. Essere “odiosi” al tavolo indubbiamente può rendere, ma ricordatevi che l'avversario più temuto è quello che, con gentilezza e bei modi, ti dà sempre zeroperché è “bravo”.

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 è quasi sempre di due prese, che passano alla linea “innocente”.

Una renonce può essere corretta in tempo utile (e allora non costa così cara, anche perché NON è più renonce ma solo “carta penalizzata”): il giocatore deve accorgersene *prima che uno della sua linea abbia giocato sulla presa successiva*. 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.

Chiamata dell'arbitro

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.

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 suo diritto fare. Una carta giocata (= “tenuta in modo che possa essere vista”, o addirittura messa in tavola) non si può ritirare, tranne che per ottemperare alla regola del rispondere a colore.

Il codice "perdona" i lapsus di parola (se chiamate una carta dal morto, e vi correggete immediatamente, potete cambiarla) ma non quelli della mano (se, giocatori o difensori, provate a sostituire una carta giocata, e la incollano al tavolo. 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 e fate prima. 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", o "alta", 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, 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.

Pause nel gioco

Né il giocatore né i difensori possono permettersi esitazioni quando hanno da giocare carte obbligate, o perché singole o perché equivalenti. Le finte da bar di periferia lasciatele fare agli altri.

Quando scende il morto, il giocatore deve evitare di chiamare la carta del morto prima di aver fatto passare 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 faccia manfrine, 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 obbligato 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 Re o l'Asso. Ma se ha giocato a scheggia, l'avversario ha risposto, e adesso si mette a pensare... è obbligato a prendere con la Dama.

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 il Direttore 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.

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, avete il diritto di chiamare 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 il diritto e il dovere di vedere cosa è stato scritto sullo score, prima di alzarsi.

Al momento del cambio è la coppia NS che deve portare il board al tavolo inferiore: cavalleria o educazione a parte, non è concepibile che sia invece il NS che dovrà giocare la mano a venire a prenderselo, perché potrebbe arrivare quando lo score è ancora aperto.

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 similari. Se lo fate, non stupitevi di suscitare reazioni ...violente, o quantomeno irriuardose: ve le siete meritate. Lui è già furibondo per conto suo, un rispettoso e neutro silenzio è la vostra miglior vittoria.

Le penalità

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, serenamente in entrambi i casi: è la miglior ricetta per garantire il divertimento di tutti.

[Pagina Iniziale](#)

FINE