



ALBO ARBITRI - SCUOLA ARBITRALE ITALIANA

Convention
Arbitrale 2010
Salsomaggiore
Terme (PR) –
7/10 Gennaio
2010



Il trattamento delle INA nel gioco con i Sipari

| di Maurizio DI SACCO

Sommario

<i>Introduzione</i>	3
I PRESUPPOSTI NORMATIVI	4
Premessa	4
Possibili sorgenti di INA	5
Prassi interpretativa	6
Conclusioni	8
ACCOSTARSI AL TAVOLO E RACCOGLIERE I FATTI	9
Premessa	9
Modalità d'intervento	11
Raggiungere una decisione	14
Un caso particolare	16

Introduzione

Questo documento è stato elaborato, originariamente, per il corso per aspiranti arbitri internazionali tenuto dalla EBL a Telecittà nel 2003. Successivamente, l'ho rimaneggiato due volte, prendendo ogni volta atto del modificarsi della relativa normativa e della giurisprudenza in materia, nonché attingendo a nuovi esempi. L'ultima occasione nella quale è stato presentato è il Master Arbitrale di Tabiano nell'ottobre del 2005.

Dato che uno degli elementi centrali della Convention di quest'anno è la modifica della normativa riguardante il gioco con i sipari, sembra appropriato riproporlo, considerato che il tema è sempre di grande attualità nell'attività arbitrale svolta nell'ambito dei Campionati di tutti i livelli, e di non facile comprensione.

I PRESUPPOSTI NORMATIVI

Premessa

Quando si giochi con i sipari, sono in opera diversi meccanismi (chiaramente elencati nel Code of Practice della WBF) che sollevano i giocatori da diverse restrizioni alle quali devono sottostare giocando senza sipari. Allo stesso tempo, vengono poste in opera limitazioni diverse, ed i giocatori devono conoscerle, ed essere educati di conseguenza.

Vediamo cosa dice il Code of Practice:

“Lo scopo dei sipari è di ridurre al minimo le circostanze nelle quali i membri di una coppia siano mutuamente al corrente di qualsiasi cosa che non costituisca parte legale della dichiarazione [...].

La WBF considera auspicabile che i giocatori varino il tempo in maniera casuale quando spingono il carrello al di là del sipario. Quando Nord e Sud siano i giocatori a cui tocca il turno di chiamata una volta che il carrello sia

ricevuto, quelli sono i giocatori che sono responsabili del movimento del carrello¹. Si considera che non ci siano implicazioni di sorta qualora il carrello ritorni dopo 15 secondi o meno². Questo periodo può estendersi in occasione dello stadio finale di licite complicate e/o competitive senza che questo crei necessariamente delle implicazioni. Si faccia attenzione alle variazioni rispetto all’atteso tempo dichiarativo quando i giocatori incontrino situazione molto inusuali generate da convenzione o trattamenti non familiari³.”

Quindi, i giocatori non hanno bisogno di preoccuparsi della necessità di evitare “modeste esitazioni” durante la dichiarazione, perché ritardi fino a 20 secondi sono considerati “normali”. Tuttavia, è necessario che siano al corrente che c’è una pressante necessità di evitare, in ogni momento, la

¹ Si intende, cioè, che qualora i giocatori siano seduti male, tale responsabilità tocca in ogni caso a quei giocatori che siano i primi a dover dichiarare quando il carrello ritorna.

² La pratica arbitrale e la giurisprudenza degli Appeals Committees ha dimostrato che questo periodo è da estendersi a 25/30 secondi.

³ Diversamente dalla Normativa per il gioco con i Sipari in vigore fino al 31/12/2009, la nuova include uno specifico riferimento a questa parte del Code of Practice, anzi, quel termine che è di 15 secondi CoP, che evidentemente prevale, è riportato come 20 nella Normativa.

trasmissione dall'altra parte di potenziali informazioni non autorizzate.

Possibili sorgenti di INA

Sorgenti di informazioni non autorizzate che passano attraverso i sipari sono, per esempio:

1. Il fare rumore nel tirare fuori dichiarazioni dal bidding box e/o nel piazzarle sul carrello. I giocatori devono far questo in silenzio, evitando ogni gesto scomposto, violento e rumoroso, come impugnando i cartellini con furia, o sbattendo nervosamente le chiamate sul carrello.
2. variazioni di tempo. Si noti che Nord dichiara per primo, poi lo fa Est, poi Nord spinge il carrello (allo stesso modo, Sud dichiara – poi dichiara Ovest – poi Sud spinge il carrello). Di conseguenza, entrambi i giocatori di ogni linea

controllano il tempo della dichiarazione. Nord (Sud) dovrebbe ritardare il passaggio del carrello quando Est (Ovest) dichiara troppo velocemente, ed Est (Ovest) dovrebbe ritardare la sua propria dichiarazione quando Nord (Sud) dichiara troppo velocemente. In sostanza, è in generale appropriato agire sul tempo dichiarativo in modo da farlo sembrare del tutto casuale. Nel caso di Est (Ovest) la procedura corretta, dunque, prevede che il giocatore in questione, allo scopo di evitare di sviare il suo compagno di sipario simulando un'inesistente esitazione, esponga il suo cartellino licitativo appoggiandolo però sul tavolo, e non sul carrello, Da lì, in seguito, verrà deposto nello scomparto di pertinenza.

La procedura è descritta anche nella Norma Integrativa all'Articolo 18, punto 2.

3. Fare rumore domandando o rispondendo. Purtroppo i giocatori non sempre scrivono domande e risposte⁴. Quando non lo fanno, dovrebbero almeno evitare di essere sentiti dall'altra parte.
4. Allertando in maniera rumorosa, come – ed è un'abitudine purtroppo assai diffusa, e da stroncare – picchiettando sul tavolo, o sventolando rumorosamente il cartellino di alert, o agitando e sbattendo i cartellini licitativi.
5. Chiamando l'Arbitro. Torneremo su questo argomento più tardi, ma quando ci sia una chiamata dell'Arbitro da una parte del sipario questa è usualmente percepita dall'altra parte, e può rappresentare un'importante fonte di informazioni non autorizzate.

⁴ In realtà questo è molto raro a livello internazionale dove, anche a causa di problemi di lingua, lo scrivere è prassi normale, ma non in Italia, dove non scrive virtualmente nessuno.

Prassi interpretativa

Se un lato del sipario ha vari problemi per evitare di passare informazioni dall'altro lato, se 20 secondi tra “i viaggi del carrello” sono un tempo considerato normale, se i giocatori devono rendere casuale il movimento del carrello, è allora logico anche che i giocatori dall'altra parte debbano evitare di utilizzare informazioni che potrebbero essere trasmesse dal tempo del carrello. Questa affermazione può essere interpretata in vari modi, ma l'approccio corrente, del resto esplicitato nel CoP, è che i giocatori dovrebbero completamente ignorare il tempo del carrello quando dichiarano. Consideriamo il numero di possibili motivi per i quali il carrello rimanga un certo tempo dall'altra parte: pensate (di uno o entrambi i giocatori), il fare domande e rispondervi, scrivere, cercare un foglio di carta, ordinare un caffè, chiamare l'Arbitro per motivi di nessun interesse per l'altro lato del sipario, accordarsi sul numero di prese

realizzate nel contratto precedente, rendere casuale il tempo, etc., etc. I fattori che causano ritardi del carrello sono così vari che la maggior parte delle volte difficilmente trasferiscono una qualunque informazione che sia di una qualche importanza nella mano (e in maniera che possa essere utilizzabile per i giocatori).

Alla lunga, i giocatori faranno bene ad ignorare semplicemente queste variazioni di tempo (molto spesso del tutto casuali) e dichiarare la loro mano nel modo più normale possibile.

Un esempio di questo approccio:

NS Vul	NORD		
Dichiarante East	♠ A 10 5		
	♥ A K Q 9 4 3		
	♦ 7 4		
	♣ 10 8		
OVEST		EST	
♠ 6		♠ Q 9 7 3 2	
♥ J 10 8 7		♥ 6 5 2	
♦ A Q 9 6 5		♦ 10 3 2	
♣ J 7 5		♣ 9 6	
	SUD		
	♠ K J 8 4		
	♥ -		
	♦ K J 8		
	♣ A K Q 4 3 2		
Ovest	Nord	Est	Sud
		Passo	1♣

Passo	1♥	Passo	1♠
Passo	2♣(1)	Passo	4♣(2)
Passo	4♥(3)	Passo(4)	4♠
Passo	5♣(5)	Passo(6)	Passo
Passo			

- (1) molto lento
- (2) molto lento
- (3) molto veloce
- (4) tempo deliberatamente aggiustato
- (5) piuttosto veloce
- (6) tempo deliberatamente aggiustato

Est, avendo ritenuto che le dichiarazioni di 4♥ e 5♣ siano state fatte troppo velocemente, ha tirato fuori il suo cartellino del passo immediatamente, ma lo ha trattenuto al di sopra del carrello prima di depositarlo. Sud, quando ha dovuto decidere se dichiarare o meno 6♣, ha deciso di non andare avanti a causa della percepita esitazione del compagno.

Questo caso ha sollevato un gran numero di domande a suo tempo, e spinto a qualche modifica dei regolamenti, in modo tale che oggi noi

non cambieremmo lo score in 6♣ fatte, come invece accadde allora.

Ora, infatti, il comportamento di Est, lungi dall'essere censurato, è invece incoraggiato, mentre si dice esplicitamente che Sud dovrebbe ignorare la variazione di tempo, e dichiarare qualunque cosa ritenga giusto. Il fatto che il compagno potrebbe avere esitato non dovrebbe quindi essere tenuto in alcun modo in considerazione, sebbene questo non voglia affatto escludere la possibilità di un successivo intervento arbitrale secondo i disposti dell'Articolo 16B.

In sintesi, atteso che la procedura di rallentamento casuale venga osservata, un giocatore dovrebbe disinteressarsi dei tempi di movimento del carrello, e licitare sempre e solo sulla base dei suoi convincimenti.

Conclusioni

Certo, non ci si può nascondere che quello dove i giocatori si preoccupassero di variare i movimenti del carrello in maniera casuale, attraverso la procedura descritta, sarebbe un mondo di favola, un vero e proprio Eden con tanto di fauni zampettanti e ninfe procaci. La realtà è duramente ben diversa, e non solo in Italia, dove il disinteresse per le norme da parte dei giocatori è quasi assoluto (salvo invocare pronunciamenti della Corte Costituzionale quando c'è qualcosa che non va), ma anche a livello internazionale. Salvo pochi casi di virtuosi conoscitori delle norme, infatti, l'ignoranza in materia è quasi assoluta.

Quello che si può cercare di fare è tentare ogni via di educare i giocatori, parlando loro di questi argomenti ogni volta che sia possibile. Piano, piano, magari, riusciremo a fare breccia, e poi ad allargare la crepa. Chissà!

Che venga osservata la procedura, oppure no, naturalmente non mancheranno occasioni nelle quali un avversario contesterà una qualche azione di un giocatore, arguendo che sia stata suggerita da un accertato ritardo nel passaggio del carrello. Come vanno trattate queste situazioni?

Questo tipo di problema è molto più complicato di quanto sembri, e ci sono diversi punti importanti da discutere a vari livelli: 1) accostarsi al tavolo; 2) raccogliere i fatti; 3) prendere una decisione.

ACCOSTARSI AL TAVOLO E RACCOGLIERE I FATTI

Premessa

Il modo nel quale l'Arbitro si avvicina al tavolo è molto spesso la parte più importante del lavoro, anche quando non ci siano i sipari, e l'argomento non sia quello delle INA, così che dovremmo sapere con esattezza che

cosa fare, e come, in ogni specifica situazione. Una procedura corretta può risolvere (o comunque minimizzare) molti casi. Una un pochino meno corretta, e ci saranno casi che diventeranno molto più complicati di quanto non sarebbero stati.

Poiché, nello specifico, stiamo parlando di sipari, l'arbitro deve primariamente cercare di evitare di far capire ad un lato del sipario che cosa stia accadendo dall'altro lato. Se sarà generalmente impossibile evitare che dall'altra parte non ci si accorga che ci sia stata una chiamata – ma sono certo che molti di voi hanno sperimentato situazioni nelle quali i due giocatori dall'altro lato, magari impegnati in un amabile conversazione, non si accorgono di niente - ogni sforzo deve comunque essere fatto in ordine al non comunicare con l'altro lato, a meno che, e fino a quando, non divenga necessario.

Questo ci conduce al primo problema. Quando a chiamare l'Arbitro è il giocatore dalla parte del sipario nella

quale c'è stata l'esitazione, egli si mette nei guai, dato che diventa egli stesso un vettore di informazioni non autorizzate. Quando il problema venne inizialmente sollevato, nei Campionati Europei e Mondiali si cominciò – in sede di riunioni dei capitani – ad ammonire i capitani medesimi delle squadre ad avvertire i loro giocatori di non chiamare l'Arbitro dalla parte dove ci fosse stata un'esitazione, perché quella è la parte sbagliata per chiamare l'Arbitro.

Di seguito, anche se abbastanza di recente, questa prescrizione è comparsa nelle Conditions of Contest della WBF prima (nel 2005 all'Estoril, Bermuda Bowl), e poi anche in quelle della EBL (Varsavia 2006, European Teams Championships). Infine, a completamento il percorso, invero lento – a conferma delle difficoltà di digestione della materia per giocatori e tecnici –, è arrivata la “consacrazione di questo approccio interpretativo, con l'inclusione nelle “Screens Regulations” (Pechino 2008, World

Games), che dal 01/01/2010 fanno parte anche delle nostre Norme Integrative (Appendice 4 – Normativa del Gioco con i Sipari).

L'Arbitro dovrebbe dunque essere sempre chiamato dalla parte dove il ritardo è stato avvertito, e non dalla parte dove il ritardo è stato causato. Un'esitazione che sembra evidente dalla parte dove è stata fatta talvolta non è percepita come tale dall'altro lato. Quando un giocatore chiama l'Arbitro per dirgli che il suo compagno di sipario ha esitato, rende infatti noto anche all'altro lato che è successo qualcosa di sbagliato. In occasione della Rosenblum Cup del 2002 (Montreal), un Arbitro venne chiamato in una situazione⁵ del genere, dal lato sbagliato del sipario, e una volta che l'altro lato venne interrogato riguardo all'aver notato o meno qualcosa, la risposta, da parte del compagno di colui che aveva sollecitato l'intervento, fu:”Beh, ho capito che il mio compagno si sta

⁵ Lo scrivente, durante i sedicesimi di finale, dal polacco Bizon.

lamentando per un' "esitazione"! L'avversario, al contempo, negò che si fosse notato niente di anomalo rispetto al tempo di ritorno del carrello, come alla fine concordato dalle parti.

Fino al 31/12/2005, in Italia chiamare l'arbitro dal lato sbagliato comportava l'automatica perdita di ogni diritto da parte del partito innocente (tuttavia, si poteva ancora intervenire contro il partito colpevole).

Sebbene questa disposizione fosse certamente erronea nella sua inutile perentorietà (era decisamente iniqua per gli innocenti, quando si potesse comunque acclarare la trasmissione di un'INA), aveva però avuto l'indubbio merito, a suo tempo (1999), di sottolineare un problema sottovalutato altrove, e di illuminare la via. L'approccio attuale, che è da sempre quello utilizzato a livello internazionale, ed esplicitato nella Normativa citata in precedenza (NI Appendice 4), è che il chiamare l'Arbitro dalla parte sbagliata del sipario comporta un serio pregiudizio

ai diritti del partito innocente. Questo non vuol però dire che il caso non venga preso in alcuna considerazione, e dismissed senza ulteriori indagini. Significa invece che si dovrà fare la massima attenzione nel raccogliere i fatti, e, specialmente, nello stabilire se sia stato il giocatore che ha chiamato l'Arbitro a mettere il compagno al corrente dell'esitazione. Come deve essere fatto? Come, operativamente, si deve comportare l'arbitro?

Modalità d'intervento

La prima cosa da fare è domandare dall'altra parte del sipario se un giocatore abbia notato qualcosa di inusuale in genere – i giocatori, se non hanno percepito ritardi nel movimento del carrello, potrebbero pensare ad un problema di altra natura – e poi, più esplicitamente, passare a fare domande più esplicite in merito ai tempi delle licite, avendo l'accortezza di indagare su entrambi i lati (MAI focalizzare la

domanda su uno solo dei lati, così da svelare in maniera patente i motivi della vostra indagine). Sarete sorpresi dal numero di volte nelle quali i giocatori diranno che non hanno notato niente! Come anche di quelle dove vi verrà segnalato un problema di spiegazioni, o magari di lentezza di una o più licite dalla propria parte, e non dall'altra.

Non è per niente sconosciuto il caso di un giocatore che dice che il suo compagno di sipario ha esitato per un minuto, mentre il compagno dall'altra parte dice "tutto normale". Tuttavia, se ponete la domanda sbagliata, come "avete notato un'esitazione quando il carrello è tornato indietro?" il giocatore saprà esattamente chi ha esitato e, istintivamente, dirà "sì, c'è stata una lunga esitazione", e solo perché voi avete focalizzato la sua attenzione su qualcosa che prima, per lui, non esisteva.

Quando non siate in grado di liberarvi del caso agendo in questo modo, assicuratevi di raccogliere le

dichiarazioni di tutti e quattro i giocatori (c'è stata una variazione di tempo, chi l'ha causata, quanto lunga, che cosa è successo durante il ritardo, etc.). Tutto ciò dovrebbe essere fatto con un tono di voce basso, in maniera da ridurre al minimo il passaggio di informazioni da una parte all'altra del sipario. Alla fine, dovrete decidere se la chiamata dell'Arbitro dalla parte sbagliata abbia influenzato la percezione degli eventi dall'altra parte, e in quale misura. Se non siete convinti che l'esitazione era già passata dall'altra parte del sipario, l'approccio interpretativo corrente, nonché la oramai consolidata giurisprudenza, è ritenere che sia stata l'azione del "giocatore sbagliato" che ha informato l'altro lato del sipario dell'esitazione, di conseguenza decidendo nei termini di "nessuna informazione non autorizzata è stata trasmessa", contestualmente stabilendo il non luogo a procedere.

Questo significa che è molto importante che, in accordo con il Code

of Practice, i giocatori vengano almeno educati a non chiamare l'Arbitro dalla parte sbagliata del sipario, spiegando loro con la massima chiarezza che questo comporterà di frequente per il loro partito la perdita del diritto di ricevere un punteggio arbitrale.

Una volta che l'Arbitro sia convinto che sia veramente un caso di informazioni non autorizzate, non ci sono ulteriori problemi procedurali, la situazione essendo ora la stessa che senza sipari.

Ora il secondo problema: l'Arbitro è chiamato dalla parte giusta del sipario, quella che avrebbe potuto ricevere un'informazione non autorizzata. Dovrete ancora porre domande dello stesso tipo (qual è stata la percezione dei giocatori riguardo alla variazione di tempo, le ragioni, la durata, etc.), ma con diverso timing e con un altro stile, dato che non avrete ora da stabilire se un lato abbia notato l'esitazione, e non dovete preoccuparvi di essere voi a far suonare il campanello d'allarme.

Questa attività di raccolta delle informazioni è importante per capire che cosa sia successo al tavolo (raccogliere tutti i fatti). Può anche darsi che non sia importante per prendere la vostra decisione finale, ma è un passo fondamentale nel processo di comprensione dell'accaduto.⁶

Una volta stabiliti i fatti, i problemi procedurali sono sostanzialmente terminati. L'Arbitro ordina di proseguire il gioco e chiede ai giocatori di richiamarlo alla fine della mano se qualcuno si sente danneggiato. È buona norma non allontanarsi troppo dal tavolo, "giusto nel caso che", dato che le probabilità di una chiamata al termine della mano sono alte. Un punto di rilievo, che sottolineeremo ulteriormente nell'ultimo paragrafo prima di parlare del problema più grosso, è che non dovete mai aspettare la fine della mano prima di raccogliere tutti i fatti relativi ad una conclamata

⁶ L'Arbitro non dovrebbe mai, in nessun caso, allontanarsi dal tavolo senza aver raccolto tutti i fatti inerenti a ciò che è accaduto prima del suo arrivo.

variazione di tempo⁷. Dovete raccogliere tutti i fatti il più tranquillamente e rapidamente possibile, e poi richiedere che il gioco continui. Non l'opposto.

Raggiungere una decisione

Come abbiamo detto sopra, noi facciamo del nostro meglio per stabilire se ci sia stata o meno un'esitazione, e quindi se si tratti o meno di un normale caso di informazioni non autorizzate, esattamente come senza i sipari. Per far questo, una delle cose più importanti da sapere è chi ha esitato. Se l'Arbitro scopre che è stato il "presunto" giocatore a variare il tempo, ci si troverà allora in una normale situazione di informazioni non autorizzate, come senza sipari. Se, d'altra parte, l'Arbitro scopre che non c'è stata alcuna variazione di tempo da parte del giocatore che si supponeva fosse responsabile dell'esitazione, giungiamo

⁷ Si noti la differenza tra il comportamento dell'Arbitro in questi casi e casi di spiegazioni sbagliate, quando il fare domande prima che finisca la mano può rendere l'Arbitro stesso responsabile di convogliare informazioni non autorizzate (o, come minimo, responsabile di non impedire la trasmissione di informazioni non autorizzate tra i membri del partito innocente quando questi siano i difensori).

al terzo (e più grande) problema, che discuteremo presto. Vediamo ora un esempio di "normale" informazione non autorizzata, da una Bermuda Bowl:

Board 1. Nessuno. Dichiarante Nord.

♠ K Q T 4 2	
♥ J	
♦ T 9 8 7 6	
♣ Q 4	
♠ J 8 6	♠ 5
♥ Q 5	♥ T 6 2
♦ K Q 5 2	♦ J 4 3
♣ K T 9 8	♣ A 7 6 5 3 2
♠ A 9 7 3	
♥ A K 9 8 7 4 3	
♦ A	
♣ J	

Ovest	Nord	Est	Sud
Duboin	Crombie	Bocchi	Cornell
-	Passo	Passo	2♣ (1)
Passo	2♥ (2)	Passo	4NT (3)
Passo	5♣ (4)	Contro	5♠ (5)
Passo	6♠	Fine	

(1) Forte: 8-9 prese di gioco o 22-23 BIL. O una bicolore maggiore (18-23) GF con le ♥.

(2) 5+ ♠; 8+

(3) RKCB;

(4) 0-3 carte chiave.

(5) Variazione di tempo.

Attacco: ♣10.

Risultato: 6♠ fatte, 980 per N/S.

Est chiamò l'Arbitro quando Nord rialzò a 6♠, asserendo che il carrello era rimasto dalla parte SO del sipario molto a lungo prima di ritornare con la licita di 5♠. Nord assentì. Sud si dichiarò inoltre d'accordo sulla variazione di tempo prima di dichiarare su 5♣. Nord spiegò che al momento nel quale aveva dichiarato 5♣ aveva in qualche modo l'impressione che l'atout implicitamente accordata fosse ♥, e che lui aveva risposto mostrando 0 carte chiave. Quando Sud aveva dichiarato 5♠ aveva realizzato che le sue ♠ erano atout, che aveva una carta chiave in più di quelle precedentemente mostrate (il K♠) e che aveva delle ottime atout (inclusi la Q♠) e sulla base di questo aveva rialzato a 6♠. Egli insistette che era stata la licita di 5♠, e non la variazione di tempo, che lo aveva svegliato dalla sua confusione. Disse inoltre all'Arbitro che dopo il contro aveva pensato che fosse possibile che l'esitazione fosse dovuta

ad una pensata di Ovest riguardo alla possibilità di effettuare una dichiarazione di sacrificio a ♣.

Gli Arbitri consultarono numerosi giocatori riguardo al fatto che passare su 5♠ fosse o meno un'alternativa logica per Nord. Tutti ritennero che il passo fosse una logica alternativa e che a Nord non dovesse essere permesso di dichiarare dopo la variazione di tempo. Sebbene divisi nelle loro opinioni, dopo avere considerato tanto le prove, che le opinioni dei giocatori interpellati, gli Arbitri decisero di modificare il risultato in 5♠+1, NS 480, per entrambi i partiti.

I membri del Comitato di Appello si dichiararono d'accordo sul fatto che ci fosse stata un'evidente variazione di tempo, che fosse molto più probabilmente da attribuirsi a Sud piuttosto che a Ovest, e che questa aveva reso molto più attraente il dichiarare con le carte di Nord. Tutti i

membri convennero che tutti i giocatori interpellati, come anche alcuni membri del Comitato di Appello, pensavano che il passo rappresentasse una logica alternativa. Il Comitato di Appello sostenne quindi la decisione presa dagli Arbitri: 5♠ da Sud, fatte 6, +480 NS per entrambi i partiti.

Come potete vedere, l'approccio con i sipari – una volta che il caso sia stato ridotto ad un normale caso di informazioni non autorizzate – è assolutamente lo stesso che senza di essi.

Un caso particolare

Tuttavia, dobbiamo ancora attaccare il “grosso problema”, sul quale, a dispetto del consolidato modo di agire, ci sono ancora troppi dubbi.

Parliamo di quelle volte nelle quali la variazione di tempo non proviene da dove i giocatori pensano che provenga. È accaduto qualcosa di diverso. In

situazioni competitive, è piuttosto normale che un lato del sipario abbia un'errata percezione del ritardo del carrello. Molto spesso un giocatore che non stava prendendo parte alla dichiarazione trova improvvisamente una ragione per mettersi in mezzo, cominciando a pensare quando nessuno se lo aspetterebbe. D'altra parte, in dichiarazioni da slam, o molto artificiali, la variazione di tempo è spesso causata dal porre domande e dal rispondervi. Può anche essere il caso di accadimenti del tutto casuali, come un aggiustamento “eccessivo” del tempo, il gocciolare di caffè sul tavolo, il passaggio di una splendida valletta con una minigonna, o il fatto che due giocatori stessero parlando del più e del meno.

Siamo fortunati che queste situazioni non capitino troppo di frequente (curiosamente, quando un giocatore scopre che non è stato l'avversario ad avere esitato, ma piuttosto il compagno, lascia generalmente perdere). Ma sebbene infrequente

(quanto meno fino ad ora), per qualche tempo ci sono stati dei dubbi sul come trattare queste situazioni⁸. Qualche esempio:

1- Un giocatore è in una situazione nella quale ci sono due possibili azioni, entrambe al 50%, una aggressiva e l'altra no. C'è una variazione di tempo dall'altro lato del sipario. Il giocatore dovrebbe ignorare la variazione di tempo e dichiarare qualunque cosa ritenga giusto. Abbiamo adesso due diverse situazioni:

a) È stato il compagno a causare la variazione di tempo. È possibile che il giocatore abbia usato la relativa informazione non autorizzata (aveva una logica alternativa), e possiamo ora modificare il risultato in accordo con la normale tecnica

del caso. In altre parole, un normale caso di INA e di applicazione dell'Articolo 16B.

b) Il compagno ha dichiarato nel tempo corretto. Appare giusto cambiare il risultato contro i giocatori, in una situazione nella quale non hanno fatto niente di sbagliato?

La risposta oramai accettata da molti anni – e a dire il vero blandamente contestata qualche anno fa (vedi nota 8) – è che, in assenza di responsabilità di quello che appariva il partito colpevole, o meglio, in assenza di contributi al rallentamento del movimento del carrello da parte del partito accusato di avere utilizzato un'INA, una volta accertati i fatti non si debba mai procedere oltre.

In argomento, vi offro ora un caso che ha fatto storia, anche perché è stato vissuto in diretta (su BBO), da molte

⁸ Dal 2003, a partire proprio dal corso menzionato nell'introduzione, non ci sono invece più discussioni sull'argomento. Di fatto, quello fu il motivo per il quale mi venne chiesto di redigere un documento ufficiale della EBL. In sede di discussione, prevalse facilmente la linea interpretativa che faceva capo a me (non a caso avevo scritto la "lecture") e a Max Bavin, Chief TD della WBF, che partiva dal presupposto che non potesse essere in alcun modo considerato come colpevole un partito che non aveva commesso alcuna infrazione. Del resto, la fronda avversaria contava solo due iscritti. Da allora, come detto, c'è assoluta identità di vedute

migliaia di spettatori. Dalla finale del
Campionato Italia di Società:

Board 77

Dichiarante Nord – Tutti in Zona

♠ K Q 7 4

♥ 10 9

♦ K 6 2

♣ A J 4 2

♠ A J

♠ 10 9 8 5

♥ Q 8 6 5 4

♥ 3 2

♦ A Q 10 8 5 4

♦ J 9 7 3

♣ -----

♣ K 9 8

♠ 6 3 2

♥ A K J 7

♦ -----

♣ Q 10 7 6 5 3

Nord	Est	Sud	Ovest
Madala	Lauria	Sementa	Versace
1♣	Passo	2♣	2NT (1)
Passo	3♦ (2)	3♥ (3)	Passo
3NT (4)	Passo	5♣	Fine

- 1) Bicolore rossa
- 2) Lauria aveva originariamente pensato si trattasse di una bicolore ♠/♦, sebbene Madala non avesse chiesto niente
- 3) Valori
- 4) Qui accadde il fattaccio: Madala chiese finalmente il significato di 2NT, e Lauria fornì inizialmente la spiegazione erronea, ♠/♦. Dopo un

momento di smarrimento, tuttavia, Lauria recuperò la concentrazione, e avvertì Madala di essersi sbagliato. Riflettè qualche secondo, e poi offrì la corretta versione del significato dell'intervento. Madala, a quel punto, dichiarò 3NT quasi immediatamente. Quando il carrello arrivò dall'altra parte, Versace mi chiamò (non doveti fare troppa strada, ero in piedi dietro a Lauria!) lamentando il ritardo nell'arrivo del carrello, e poi reiterò la sua protesta quando Sementa dichiarò 5♣.

Sebbene avessi spiegato da subito che non c'era materia per contendere, visto che era stato Lauria, e non Madala, la fonte del rallentamento, la discussione si protrasse a lungo, anche perché, a causa dello stato di grande tensione nel quale si giocava, gli animi erano surriscaldati ed il mio messaggio fece fatica a penetrare.

Finalmente, tutti capirono quello che era successo (Lauria, ovviamente, non batté ciglio, visto che lui sapeva bene ciò che era realmente accaduto), e si poté proseguire serenamente (almeno in merito a questa vicenda: ci furono altri motivi di agitazione). Ci fu solo il problema di spiegare agli spettatori di BBO l'accaduto, perché inizialmente

si era pensato che l'arbitro(!) avesse fatto una sciocchezza a confermare il risultato, visto che si era pensato che fosse stato Madala a pensare.

Per mia fortuna ero lì, come c'erano almeno venti spettatori dal vivo, ma spesso mi sono domandato come sarebbe andata in caso contrario, specie nel poco simpatico clima nel quale si giocava.

Non posso che augurarvi di essere altrettanto fortunati in situazioni simili.