



ETICA & ETICHETTA NEL BRIDGE



Questa sezione è per i principianti, o per le persone che, pur essendo abili con le carte non conoscono a fondo l'etica e l'etichetta nel bridge. Sono alcune cose che se applicate rendono molto piacevole "il più bel gioco di carte" che esista.

BRIDGE E COMPORAMENTI

Siate cortesi, sempre.

Questa è la regola d'oro. Siate cortesi con i vostri avversari, il vostro partner o quando si chiama il direttore. Sarete spesso in minoranza, ma voi non demordete, all'arroganza e all'ignoranza rispondete con un sorriso!!

Regole generali al tavolo

-Il giocatore in Nord è responsabile del rispetto di tutte le procedure e per il mantenimento di adeguate condizioni di gioco al tavolo.

-Le carte devono essere distribuite una alla volta e non tipo "Gulasch"!

-Le carte non deve essere estratte dal board fino a quando tutti i giocatori non siano presenti.

-Ricordatevi di contare le carte per assicurarsi di possederne esattamente 13.

-Cercate di essere tranquilli durante la licita e di non disturbare la concentrazione di chi deve giocare una mano difficile.

Regole generali dopo che è iniziata la licita.

-Quando mettete il cartellino "Alert", assicuratevi che i vostri avversari l'abbiano visto. Evitate di bussare o di dire a voce alta "Alert", posizionate nei modi e nei tempi giusti il cartellino e non date spiegazioni se non richieste.

-Si possono porre domande alla fine della licita. Non è corretto puntare a una determinata licita. E' procedura corretta chiedere spiegazioni circa l'intera sequenza delle licite. Non dovete chiedere in specifico il significato di un determinato colore, potreste finire con il trasferire un'informazione non autorizzata al vostro partner.

-Disponete le carte del morto con il seme di atout (se presente) sulla destra (a sinistra del dichiarante). Le carte dovranno essere messe dalla più alta alla più bassa.

-Non perdetevi tempo. Prima attaccate oppure fate scendere il morto e, solo dopo, potrete fare altro che sia consentito, come scrivere il contratto sullo score.

-Un dichiarante educato dice "grazie, partner", nel vedere le carte del morto.

Regole generali durante il gioco della mano.

-Come dichiarante, prendete l'abitudine di "chiamare" la carta dal morto da giocare. Non toccate le carte in tavola. Non toccate molte carte, mentre state decidendo cosa giocare.

-Quando il gioco comincia, non dovete estrarre una carta dalla vostra mano fino a quando non sia arrivato il vostro turno di gioco. Non estraete e rimettete una carta dalla mano, non rimettete la carta in mano per poi estrarne un'altra. Non riorganizzate la vostra mano quando avete esaurito un colore. Tutte queste manovre possono fornire informazioni non autorizzate.

-Non guardare per vedere da dove un altro giocatore estrae una carta, né cercate di ottenere informazioni da queste modalità.

-Non è consentito per qualsiasi giocatore sottolineare che una carta viene posizionata erroneamente da come dovrebbe essere messa (girata nel senso inverso) Ogni giocatore è responsabile della disposizione delle carte giocate, indicando le prese vinte e perse.

-Non è permesso di 'dare un rapido sguardo' alle prese precedentemente vinte o perse.

-Un giocatore può rivedere la sua ultima carta giocata fino a quando non sia iniziata la presa successiva. Un giocatore che non ha ancora coperto la sua carta può richiedere di rivedere tutte le carte giocate solo in quella presa. Prendete l'abitudine di non coprire la vostra carta fino a quando non siete pronti a giocare nella presa successiva.

Regole generali dopo la fine del gioco

-Non raccogliete le carte alla fine del gioco fino a quando non vi è pieno accordo sul numero di prese vinte dal dichiarante. (In caso contrario, concordare il numero di prese in una fase successiva può essere molto difficoltoso).

-Mescolate le vostre carte prima di rimetterle nell'apposita tasca del board.

-Se le mani sono state mescolate al tavolo, il giocatore in Sud è responsabile della esatta registrazione del diagramma dopo il primo turno.

-Dopo che un board è stato giocato, non si può, senza autorizzazione, estrarre le carte degli altri giocatori. Se avete ricevuto il permesso, una sola mano alla volta può essere estratta dal board. Se il diagramma è disponibile, in nessun caso è possibile toccare le carte fisiche.

Rispettare i tempi di gioco.

Ogni board va giocato nel rispetto del tempo previsto. Il direttore vi informerà quanti minuti avete a disposizione per ogni turno. Una volta che è iniziato il tempo di gioco, non è consentita alcuna forma di civersazione al tavolo. Rallentare il ritmo di gioco con con discussioni, rilievi, esame della mano potrebbe tradursi in una sanzione.

Limitare le discussioni "post-mortem".

Discutete solo dopo che il gioco è terminato. Cercate di mantenere queste conversazioni nei limiti di tempo e di parlare a bassa voce. La mano che avete appena finito di giocare sarà successivamente giocata in altri tavoli, quindi è importante che gli altri non sentano tutto ciò che potrebbe influenzare la loro licita o il gioco della mano.

Fate il vostro attacco iniziale a carta coperta.

Questo darà al partner la possibilità di fare domande, se ne ha bisogno, per ricevere informazioni sulle licite degli avversari. Impedisce, inoltre, di effettuare attacchi fuori turno.

Riepilogo della licita

Prima dell'attacco iniziale, tutti i giocatori, ad eccezione del morto, possono chiedere un riepilogo della licita comprese le spiegazioni di eventuali alert. Gli altri 2 giocatori possono anch'essi chiedere un riepilogo della licita, ma solo quando è il loro turno di gioco.

Licite in modo regolare.

Cercate di non usare manierismi o inflessioni vocali che potrebbero trasmettere informazioni non autorizzate. Evitate "sguardi evidenti", sospiri, smorfie, indecisioni prolungate e "Contro" con tempi e modi diversificati. Non usate parole in più come "penso che devo passare" o "Non abbiamo discusso di questa licita" o "dovrei contrare".

Se si dispone di una decisione difficile da prendere durante la licita o il gioco, avete diritto di prendere più tempo per pensare. Il vostro partner, tuttavia, non può sfruttare la conoscenza che si è verificato un problema di comprensione o di decisione. Egli dovrà dichiarare normalmente, ignorando qualsiasi informazione che possa essere stata suggerita dalla vostra pausa di riflessione. In queste situazioni, il partner del giocatore che ha esitato dovrebbe fare attenzione a non fare alcuna licita o giocata che potrebbe essere stata suggerita dalla pausa di riflessione. Nella maggior parte dei casi, se il vostro partner pensa per un po' e poi passa, si dovrebbe passare, a meno che non sia un'azione totalmente illogica con la mano che tenete.

Ad esempio, si supponga che Nord abbia aperto in barrage a 3 ♠ ed Est abbia dichiarato 4 ♥. Sud pensa per alcuni secondi e poi passa. Non importa quale sia l'azione che stava prendendo in considerazione, è necessario che voi ora diciate un normale Passo. Fare una nuova licita sarebbe estremamente insolito, soprattutto

dopo l' esitazione del vostro partner che vi ha dato un' informazione "non autorizzata" che stava prendendo in considerazione un' altra licita.

Non offendetevi se i vostri avversari chiamano il direttore, dopo la vostra esitazione, soprattutto se si pensa a lungo e poi si passa. Il direttore non è stato chiamato perché hai violato una regola, è una pratica standard che protegge i diritti di tutti sia voi che loro. Il Direttore affermerà che il giocatore ha il diritto di pensare, ma ricorderà al vostro partner che non è possibile utilizzare qualsiasi inferenza suggerita dalla vostra esitazione. Se il vostro partner dovesse licitare, senza avere una logica alternativa, il Direttore potrà assegnare un punteggio arbitrale.

Giocate le vostre carte con regolarità.

Provate a giocare nei tempi stabiliti, senza esitazioni che possano fornire informazioni sulla vostra mano. Quando è il vostro turno di gioco, posizionate la carta sul tavolo di fronte a voi. Non mostrate la vostra soddisfazione (o la mancanza di essa) con "scatti" o battendo la carta sul tavolo. Non giocate le vostre carte con modalità particolari per descrivere singleton o doubletons. Non lasciate che il vostro linguaggio del corpo riveli quello che non deve essere evidenziato.

Rivendicazione di prese

Se siete il dichiarante, non abbiate paura di "rivendicare" tutte le prese quando siete certi che sia così. Basta stendere la mano (cioè mettere le carte sul tavolo perché tutti le possano vedere) e indicare la vostra linea di gioco - per esempio, "batto tutte le atout e poi incasso le fiori sulle quali scarto la perdente di quadri" o "Vi concedo una cuori". Rivendicare le prese consente di risparmiare tempo ed è una cortesia nei confronti dei vostri avversari, che apprezzeranno di finire in fretta una mano di routine in cui non hanno molto da prendere.

La parte più fastidiosa è che se pensate di avere il resto delle prese e non dovesse essere così oppure non riuscite a precisare la linea di gioco, non si può tornare indietro e ripartire da dove si era interrotto. Il direttore deve essere chiamato, spetterà a lui dipanare la situazione.

Il modo corretto è rivendicare le prese annunciando contestualmente la vostra linea di gioco. Sono da evitare affermazioni del tipo: "Penso che, forse, posso dire" e quindi continuare a tenere le carte al petto!

Compilare una Convention Card.

I tuoi avversari hanno il diritto di conoscere ogni accordo che avete con il vostro partner. Questa carta delle convenzioni spiega ai vostri avversari il sistema giocato e il vostro stile di gioco in difesa. Bisognerebbe portare al tavolo 2 Convention Card identiche.

Uso dei bidding box.

Prima di mettere le mani sul Bidding Box, decidete qual è la vostra licita. Se state

ancora pensando e iniziate a toccare i cartellini, potreste inavvertitamente comunicare informazioni non autorizzate ai partner. Se, ad esempio, si inizia a estrarre la scheda 2 Picche e poi cambiate idea e estraete la scheda passo, ciò può suggerire che possedete una sottoapertura limite con le picche. Ciò equivale a pensare ad alta voce, mettendo il partner di fronte ad un'informazione che non dovrebbe possedere.

Quando estraete il cartellino dal Bidding Box, accertatevi che sia quello giusto prima di deporlo sul tavolo. Di tanto in tanto, il pollice può scivolare e si finisce con il tirar fuori un cartellino sbagliato. In questo caso, è permesso cambiare licita - solo se il proprio partner non ha ancora licitato. Naturalmente questo vale solo per errori meccanici, non per quelli mentali. Se intenzionalmente estraete un cartellino e subito dopo cambiate idea, non importa quanto velocemente, non vi è permesso di cambiare la chiamata.

Avere familiarità con il cartellino Stop (avvertimento).

Quando un avversario fa un barrage o un salto, si può essere sorpresi di sentire: "Io sto per fare una licita a salto, si prega di attendere: 3 ♥," o semplicemente, "Stop, 3♥". L'uso del cartellino Stop serve per avvertire il concorrente successivo che sta arrivando una licita ad un livello più alto rispetto ad uno possibile. L'avviso vi dà più tempo per pianificare la vostra azione.

La procedura corretta è quella di estrarre il cartellino **STOP**, posizionarlo sul tavolo e poi licitare. Il cartellino va rimosso dopo qualche secondo.

Dopo che il vostro avversario di destra licita a salto, bisogna attendere circa 10 secondi prima di fare una dichiarazione. Utilizzando lo STOP, si riduce la possibilità che il vostro avversario sia troppo lesto a passare oppure troppo lento a contrare, insomma che possa trasmettere informazioni non autorizzate al proprio partner.

Utilizzare la procedura "Alert" se si giocano apposite convenzioni.

Se voi e il vostro partner usate particolari convenzioni, è necessario mostrare il cartellino "Alert" agli avversari, quando una di queste viene attivata durante la licita. Per fare questo, il partner deve mettere sul tavolo il cartellino "Alert". Questo indica agli avversari che la licita del vostro partner è artificiale o convenzionale e ha un significato diverso da quello che ci si potrebbe aspettare. Il giocatore successivo, prima di licitare, ha il diritto di chiedere spiegazioni sul significato.

La convenzione Stayman è così comune che non è necessario allertare. Alcune convenzioni comuni o molto usate sono:

2 quadri multicolor

2SA Jacoby

Tutte le "Transfer"

L'apertura di 1SA debole (12-14)

La risposta 1SA forzante (dopo che il compagno ha aperto 1♥ o 1♠).

Altre licite che devono essere allertate sono quelle deboli a livello di due e i barrage in sottocolore.

Se i vostri avversari espongono il cartellino ALERT, è possibile guardare la loro carta delle convenzioni o chiedere loro di spiegare in dettaglio che cosa significa. Siate cortesi, attendete il vostro turno prima di fare domande.

Spiegare l'alert.

-Quando viene richiesto, siete tenuti a fornire una spiegazione completa della licita del vostro partner. Citare il nome della convenzione non è sufficiente. E' antisportivo dare spiegazioni criptiche, risposte evasive o fuorvianti nella speranza che gli avversari si possano sbagliare. Spiegazione di una licita o di un gioco come 'normale' o 'naturale' non è sufficiente, in quanto possono significare cose diverse per giocatori diversi. Spiegazioni errate o fuorvianti possano comportare sanzioni anche pesanti.

-Dare informazioni se non richiesto è un altro errore comune che si verifica al tavolo. Quando si mette l'"ALERT", non deve seguire automaticamente la spiegazione. Dare spiegazioni non richieste, può fornire informazioni non autorizzate al vostro partner che potrebbe trarre vantaggio dal sapere cosa avete inteso voi! Alcuni giocatori si giustificano dicendo: "Stavo solo cercando di rendermi utile e di accelerare la licita". Questo è un modo sbagliato di interpretare il codice. Se succede, non c'è rimedio in quanto il danno è stato fatto. Quindi, basta dire "ALERT" e niente di più, a meno che non vi venga richiesto.

Ricordate il Bridge non è un gioco di messaggi segreti, tutti al tavolo hanno diritto di conoscere il sistema giocato dagli avversari. Quindi sia voi che loro avete il diritto di conoscere il significato di tutte le chiamate effettuate.

-Chiedete spiegazioni solo quando è il vostro turno.

-Se la spiegazione non influenza la vostra decisione di chiamata, attendete che la licita sia conclusa per fare domande. Tenete presente che il più delle volte si finisce con l'aiutare gli avversari a chiedere spiegazioni quando non sono condizionanti per il nostro gioco! Ricordatevi che prima dell'attacco iniziale avete tutte le possibilità per chiedere qualsiasi cosa.

Fidatevi del direttore del torneo.

Non siate timidi o nervosi nel chiamare il direttore. I giocatori non devono prendere decisioni autonome in caso di infrazione, in particolare per attacchi fuori turno, licite insufficienti o eventuali renonce o altre situazioni non regolamentari. Il direttore è lì per guidarvi a ristabilire la regolarità della mano. Chiamate il direttore quando viene rilevata un'infrazione, o per esitazioni palesi, o per gioco eccessivamente lento, denunciate il comportamento maleducato, o problemi di qualsiasi tipo che si dovessero verificare. Tra le responsabilità del Direttore rientrano la gestione di tutte le irregolarità, garantire una procedura di gioco

corretta e piacevole. Per inciso, è anche nel vostro interesse, come giocatore di bridge imparare le regole fondamentali del Codice del Bridge.

Fate attenzione al linguaggio del vostro corpo.

Non si deve segnalare al vostro partner in nessun modo qualsiasi informazione estranea durante la licita o durante la il gioco. Se avete l'abitudine di fare le facce o di muovere gli occhi in maniera sfacciata, soprattutto quando non vi piace il gioco del vostro partner, state commettendo una grave irregolarità! Fate uno sforzo per non farlo. Mantenete un sano controllo emotivo anche di fronte ad un contratto terribile!

Non ingannare il dichiarante.

È immorale esitare quando si ha un singleton. Se si esita durante il gioco, quando non vi è alcuna ragione per farlo, si può essere accusati di un inganno deliberato e venire perciò pesantemente penalizzati. Per esempio: Il dichiarante gioca una carta e voi possedete solo il 2, 3 e 4, in quel seme. Quindi non ci può essere alcun motivo per più di una breve esitazione prima di giocare. Se non avete codici particolari sullo scarto con il vostro partner, non vi è alcun motivo di esitare e se li avete, allora dovrebbe essere facile decidere quale carta da giocare.

Il ruolo del morto.

-Il morto di sua iniziativa non può chiamare il direttore. Lo può fare al termine della mano oppure nel caso sia stata richiamata l'attenzione su un'irregolarità.

-Il morto non può richiamare l'attenzione del dichiarante, tranne se è in procinto di giocare dalla mano sbagliata o per prevenire una renonce.

-Nel corso della ricapitolazione della licita, il morto può correggere eventuali errori (art.20).

-Il morto può tentare di prevenire qualsiasi irregolarità del dichiarante.

-Come morto, non si può giocare o toccare qualsiasi carta (anche un singleton) fino a quando il Dichiarante non la chiama. Se il dichiarante designa un colore, ma non il rango, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa del seme indicato. Se il dichiarante designa un rango, ma non un colore, si ritiene che continuerà a giocare il colore con cui ha vinto l'ultima presa.

-Quando si fa il morto, non è bene guardare le mani degli avversari o del dichiarante. Se lo fate, perdete tutti i vostri diritti, anche quelli spiegati in questo paragrafo.

Vincere e perdere.

Se è accettabile nel basket o nel calcio fare "il cinque" nel momento in cui si effettua una manovra di successo, tale comportamento non è consentito nel gioco del bridge. In realtà, non è nemmeno giusto lodare il partner per un gioco straordinariamente buono o di difesa di fronte agli avversari. D'altra parte, è anche cattivo comportamento rimproverare sarcasticamente il partner quando lui o lei

giocano meno bene. Allo stesso modo, non è giusto imprecare contro la fortuna sfacciata degli avversari quando realizzano un contratto inchiomabile. Ricordatevi che il regolamento non prevede la possibilità di prendere per i "fondelli" gli avversari.

Buon divertimento e godetevi l'atmosfera sociale.

I tornei nei circoli, prima di essere una competizione sono mezzi per favorire la socializzazione tra persone appartenenti allo stesso sodalizio. Pertanto, ricordatevi di salutare i vostri avversari quando arrivate al tavolo. Tempo permettendo, cercate di intavolare una conversazione piacevole, imparate una nuova convenzione o chiedete consiglio su una mano particolare giocata nei giorni precedenti. Se ci sono dei principianti o dei nuovi arrivati fateli sentire dei "benvenuti", cercate di ricordare come eravate nervosi voi la prima volta. Ci sono più di un miliardo di mani per mettervi alla prova, godete di questo gioco affascinante e continuate a sorridere.



ETICHETTA AL TAVOLO

Quando il morto stende la mano sul tavolo, è buona norma esclamare: "Buona fortuna, partner". Il dichiarante, dopo aver visto la sua mano, dirà: "Grazie, partner". In BBO vedrete questi commenti abbreviati in "GLP" e "Typ". Questo è solo un semplice scambio di cortesie, destinato a mantenere l'armonia tra la coppia. Molti giocatori trascurano questi convenevoli perché preferiscono concentrarsi al 100% sulla mano che devono giocare. Se non prenderete l'abitudine di dire "buona fortuna" e "grazie", anche se vorreste strangolare il partner per la sua licita orrenda, la vostra intesa di coppia comincerà a scomporsi e a realizzare più errori. E' anche importante non dare grossolane informazioni ai vostri avversari. Se il morto dice "buona fortuna" e il dichiarante sospira e scuote la testa, fuma dalle orecchie e rigurgita un belluino "grazie" che sembra più un ululato, gli avversari spesso possono ricavare delle inferenze utili per difendere meglio in seguito.

Nei tornei a coppie o a squadre è buona educazione salutare ogni coppia di avversari che dovete affrontare. Non siete tenuti a scambiare strette di mano e sorrisi solari, ma il bridge dopo tutto è un gioco e non una guerra e i saluti sono appropriati. Alla fine di un round, è consigliabile augurare "buona fortuna" agli avversari e non lasciare il tavolo dicendo "giocano da cani!". Solo durante le competizioni di alto livello si tralasciano i convenevoli.

Durante il gioco della mano, non è ammesso alcun commento. Il dialogo dovrebbe essere ridotto al minimo. Il dichiarante può chiamare le carte del morto, gli altri giocatori possono chiedere solo informazioni previste dal Codice o per impedire una renonce. A parte questo, i giocatori normalmente non parlano fino a quando la mano non sia finita. Il morto in particolare non dovrebbe mai dire nulla per aiutare il dichiarante. L'unica cosa consentita è quella di prevenire una renonce. Al morto non è permesso di chiamare l'Arbitro.

Quando una mano è finita, ci si può complimentare con il partner o con i difensori. Se state lodando il partner, assicuratevi di non esagerare, perché questo può essere percepito come una presa in giro nei confronti degli avversari (in particolare se hanno commesso un errore). Astenetevi dal criticare il partner per una giocata sbagliata. Ricordatevi che nessuno è perfetto. Litigi, dopo ogni mano, rendono il gioco meno divertente per tutti. Spesso crea disagio anche alla coppia avversaria.

Commenti

Please login to post comments or replies.