

# A L E R T

Cos'è.

Nel bidding box c'è un cartellino blu con una scritta in bianco: Alert. A cosa serve? In generale, senza i sipari in funzione ovvero al Circolo, serve ad avvertire l'avversario che il compagno ha fatto una chiamata che potrebbe nascondere informazioni inaspettate e che, se vuole, può chiederne il significato; con i sipari, ovvero al Campionato, la funzione è doppia, in quanto anche per una chiamata fatta da voi stessi, che sempre possa nascondere qualcosa di inaspettato, è necessario usare quel cartellino. Sicuramente dopo il passo è il cartellino che dovrete usare con più frequenza. Eppure si sente chiamare l'arbitro per dire che manca il cartellino di 7SA, che forse potreste non usare mai in tutta la vita, ma in pochi chiamano se manca il cartellino di Alert!

Come usarlo.

La cosa più preoccupante, però, è la diffusa negligenza o ignoranza sul " come " usare il cartellino di Alert.

La procedura corretta è :

- a) **SENZA SIPARI:** il compagno del giocatore che ha effettuato la chiamata convenzionale prende il cartellino e lo esibisce davanti al suo avversario di destra.
- b) **CON I SIPARI :** sia quando il compagno effettua una chiamata convenzionale, sia quando egli stesso la effettua, il giocatore deve appoggiare il cartellino sulla parte di carrello di pertinenza del proprio avversario di sipario.

Purtroppo la prassi dei giocatori è quella di battere più o meno enfaticamente il dito sul tavolo e con questo pensano di aver ottemperato a quanto da loro dovuto. Ebbene, signori, sarà capitato a molti di voi di aver avuto una contestazione per un mancato alert; l'arbitro, arrivato al tavolo, vi avrà chiesto " come ha allertato?" e voi avete mimato il gesto col dito. " Non ha allertato" sarà stata la laconica replica dell'arbitro. Non sentitevi delle vittime, non pensate che l'avversario sia un approfittatore. Avete sbagliato, e la colpa è solo vostra.

Cerchiamo di andare più avanti.

p.e.: Voi, primo di mano, aprite di 1♣ che è forte. Rispettosi della procedura, prendete il cartellino, lo ponete velocemente sul carrello e lo riponete nel bidding-box. L'avversario stava armeggiando con i boards cercando un posto dove metterli e mentre voi allertavate era distratto. Alla fine della mano il vostro avversario dice di non aver visto l'Alert. Eppure voi giurate di aver seguito la procedura. E' vero, ma non fino in fondo.

E' facile, a questo punto, intuire cosa occorre fare: oltre a seguire la procedura suddetta dovete **VERIFICARE CHE L'AVVERSARIO ABBI VISTO L'ALERT!**

Questo lo potete fare cercando i suoi occhi e facendo un cenno d'intesa aspettando il suo riscontro.

Questa ultima verifica è talmente importante che anche se allertate col dito ma verificate che l'avversario abbia visto, va bene, mentre se allertate correttamente ma non verificate, no.

**Date retta a questo consiglio. Dimezzerete le chiamate arbitrali! Davvero**

Quando usarlo.

Cosa dice il codice

## 1. *Preambolo*

- 1) *L'obbiettivo è quello di avere una normativa di alert che sia uniformemente applicata in tutte le manifestazioni FIGB.*
- 2) *Una completa descrizione degli accordi è di vitale importanza; tuttavia, dai giocatori che partecipino alle competizioni – e in particolare dagli agonisti – ci si aspetta che siano in grado di proteggere se stessi in un ampio numero di casi. Ci si attende inoltre da loro che osservino lo spirito e la lettera del Codice del Bridge.*
- 3) *La normativa è stata resa più semplice possibile. Tuttavia, ai giocatori è richiesto di allertare ogni qual volta ci sia un dubbio (per esempio, quando si giochi con i sipari, un alert effettuato da una parte ma non dall'altra non rappresenta necessariamente un'infrazione).*

### COMMENTO:

Ci preme sottolineare il punto 2. Molte volte molti giocatori non ricevono l'alert dopo una chiamata dell'avversario ma loro sanno o dubitano fortemente che questa nasconda qualcosa. Non devono far finta di nulla ma devono attivarsi e chiedere all'avversario. Ovviamente si parla di situazioni standard tipo una probabile transfert dopo 1SA o un intervento di 2♣(Landy) dopo 1SA o una salto in risposta dopo apertura di un nobile ecc, insomma è difficile che un arbitro risarcisca un giocatore (a meno che non sia un allievo) che non si protegga dopo queste semplici chiamate.

## 2. *Normativa*

*Dovrebbero essere allertate le seguenti categorie di licite:*

- 1) *Le licite convenzionali.*
- 2) *Le licite naturali che definiscano forza o condizioni di forcing/non forcing anomale rispetto a quelle normalmente utilizzate (es. Cambio di colore naturale non forzante dopo un'apertura del compagno e intervento del secondo di mano).*
- 3) *Quelle licite che abbiano significati speciali, o che siano basate – o conducano a – speciali accordi tra compagni ("Ogni coppia ha il dovere di rendere disponibili i propri accordi agli avversari prima che cominci il gioco contro di loro. La Regulating Authority specifica il modo in cui ciò debba essere fatto"). Vedi art. 40A1b.*

*Se si gioca senza sipari, NON vanno allertate le seguenti licite:*

- A) ***ogni tipo di contro e di surcontro, con l'eccezione di quelli che mostrino o neghino lunghezza in uno o più colori specifici, oppure i surcontro i quali, nell'ambito della stessa situazione dichiarativa, abbiano significati invertiti rispetto al passo (passo positivo e surcontro negativo, o similari).***
- B) ***Ogni licita a livello di quattro o superiore, con l'eccezione di chiamate convenzionali al primo giro limitativo.***

#### **Attenzione:**

***Prima dell'inizio del turno, una coppia chiede all'altra di non usare l'Alert. Magari lo fanno perché sanno che la coppia è debole e l'alert aiuta a far capire al compagno che tutto va bene! Pensate che lo possano fare? NO, per il semplice motivo che non si può giocare ad un tavolo con regole diverse. Se vogliamo permettere questo dobbiamo cambiare il codice.***

## Commenti e consigli

**Diamo di seguito alcuni consigli che Edgar Kaplan, maestro indiscusso e ancora non sorpassato, dette circa 40 anni fa:**

**Per capire le regole della procedura di Alert è essenziale avere ben chiara la differenza tra 'convenzioni', 'trattamenti' e 'chiamate naturali':**

- 1. Una chiamata è una convenzione se è una licita artificiale codificata, se porta cioè un messaggio che non è legato alla denominazione usata.**
- 2. Una chiamata è un trattamento se suggerisce gioco nella denominazione usata (o promette lunghezza, controllo, onori nel seme), portando nel contempo un messaggio in accordo col partner riguardo alla forza o distribuzione, un messaggio che può permettere al compagno di intraprendere ulteriori azioni.**
- 3. Una chiamata è naturale se non fa altro che nominare il contratto finale desiderato.**

#### **LICITARE UN COLORE:**

- 1. è una convenzione se chiede artificialmente qualcosa, o risponde artificialmente a una domanda (p.e., su apertura di 2NT, la risposta 4♣ è richiesta di Assi; e la replica di 4♠ mostra 2 Assi); oppure se si riferisce alla forza della mano piuttosto che alla lunghezza di un seme (p.e., su apertura di 2♦ multi, la risposta di 2♠ mostra almeno 13 punti con qualsiasi distribuzione); oppure se mostra una corta in un colore, e non una lunga (p.e., su apertura di 1NT, la risposta di 3♠ mostra il singolo a ♠); oppure ancora, se promette artificialmente lunghezza anche in altri colori (p.e., su apertura di 1NT, la risposta di 4♥ mostra la 5-5 ♥/♠).**
- 2. E' un trattamento se promette una lunghezza di almeno 3 carte (o onori, o controllo) nel colore nominato e non in altri, promettendo allo stesso tempo una specifica forza o distribuzione, su cui il partner può basare le sue azioni seguenti (p.e., un'apertura di 2♥ o 2♠ che mostra 6/10 e una sesta è un trattamento di un'apertura naturale, oppure 1♥ passo 3♥ barrage).**

3. E' una chiamata naturale se non dice niente al compagno, se non che quello è il contratto finale che desiderate giocare (p.e., su apertura di 2NT, la risposta di 4♥ è a passare: si vuole giocare 4♥).

#### LICITARE A SENZA ATOUT:

1. è una convenzione se suggerisce il gioco a colore (p.e., per i minori), o se è una domanda o risposta artificiale (p.e. 4NT interrogativa Blackwood, o 4NT come risposta alla 4♣Gerber mostrando 3 Assi); oppure se mostra artificialmente una determinata forza in punti-onori, senza attenzione per la distribuzione (p.e. l'apertura di 1NT che mostra almeno 20 punti con qualsiasi distribuzione); oppure se è una dichiarazione forzante che non promette necessariamente una mano bilanciata (p.e., la risposta di 1NT su apertura di 1♥/1♠, giocando 5<sup>^</sup> nobile).
2. E' un trattamento se descrive una mano bilanciata (p.e., su apertura di 1♥ la risposta di 2NT indica una mano bilanciata di 10/12 punti senza 4 carte di ♠); oppure se nomina un probabile contratto finale (p.e., un'apertura di 3NT gambling che mostra un palo minore chiuso e almeno settimo, con fermi laterali); oppure se è una risposta non forzante o replica usata in primis per limitare il punteggio (p.e., la normale risposta di 1NT su apertura di 1 a colore).
3. E' una chiamata naturale se nomina il contratto finale che si desidera giocare, senza necessariamente descrivere la mano (p.e., la risposta di 3NT su apertura di 1NT).

#### UN CONTRO O UN SURCONTRO:

1. è una convenzione se suggerisce gioco -o mostra valori- in una denominazione diversa da quella contrata o surcontrata, ossia se ha un significato diverso da quello del Contro o del Surcontro stabilito dall'Art.19 (p.e., un *Contro informativo* come intervento dopo un'apertura avversaria; un *Surcontro S.O.S.*).
2. E' un trattamento se mostra la volontà di giocare il contratto detto, o mostra valori nell'ultimo seme nominato, promettendo contemporaneamente una forza generale sulla quale il compagno potrà poi fare assegnamento (p.e., nella sequenza 1NT - Contro - *Surcontro*, quest'ultimo mostra in genere una mano positiva; nella sequenza 1NT - Passo - 2♣ - *Contro*, quest'ultimo mostra una certa forza a ♣; nella sequenza 1♦ - 1♠ - Passo - Passo - 2♦ - 2♠ - *Contro*, quest'ultimo mostra le ♠ ed è tendenzialmente punitivo).
3. E' una chiamata naturale se è un semplice tentativo di incrementare il proprio score e non comporta alcun altro messaggio (p.e., nella sequenza 1NT - Contro - 2♠ - *Contro*, quest'ultimo è esclusivamente punitivo).

#### UN PASSO:

1. è una convenzione se promette artificialmente valori in pali che non siano quello nominato per ultimo (un passo dopo una Blackwood interferita mostra -a seconda degli accordi di coppia- un numero pari o dispari di Assi).
2. E' un trattamento se, per accordi di coppia, promette meno di una forza *specificata* (se per esempio l'apertura del compagno viene contrata, il Passo mostra meno di 8 punti; con almeno 8 punti si surcontra); oppure se promette uno *specifico* livello di tolleranza per l'ultimo contratto nominato (se per esempio l'apertura di 1♣ del compagno viene contrata, il Passo mostra almeno 3 carte di ♣).
3. E' naturale se non implica nient'altro che una *generale* tolleranza per l'ultimo contratto nominato.

Nell'applicare tutti questi criteri per determinare se una chiamata è una convenzione, un trattamento o naturale, si deve ricordare di riferirsi soltanto agli accordi di coppia, non a deduzioni bridgistiche. Se Sud apre di 1NT, Nord risponde 3♠ (forzante) e Sud dice 4♣, questa licita a ♣, che promette -nella maggioranza delle coppie- appoggio a ♠ (e, trattandosi di una cue-bid, controllo a ♣), non è una convenzione. L'indicazione di fit a ♠ è una deduzione naturale di bridge, considerato il fatto che Sud non avrebbe oltrepassato il 3NT se non avesse avuto il fit a ♠. Allo stesso modo, se Ovest apre di 1♠, Est risponde 2♣, Ovest va a 3NT e infine Sud, dopo due Passo, contra per l'attacco a ♣. Questo Contro non è una convenzione anche se promette valori specifici diversi dal significato normale del Contro. La garanzia che Sud ha le ♣ è una deduzione tratta dal fatto che Sud, con la sua mano piuttosto forte, non è intervenuto prima [e ora il suo Contro descrive naturalmente la sua mano]. Invece, se Ovest apre di 1NT, Est risponde 3NT e ora Sud contra per l'attacco a ♣, questa è una convenzione, un accordo speciale di coppia che esula da qualsiasi logica bridgistica naturale [il Contro potrebbe anche richiedere l'attacco a ♠, ♥ o ♦].

### Cosa è da allertare?

C'è una regola semplice per quanto riguarda le convenzioni da allertare: le convenzioni più comuni [per noi: Contro opzionale, Stayman classica, Blackwood], non richiedono l'Alert oltre naturalmente a ciò che ora è inserito negli annunci; *tutte le altre vanno allertate*. In particolare per esempio vanno allertate le dichiarazioni in transfert sull'apertura di 1SA anche se quasi tutti le giocano per il semplice fatto che è una convenzione! La regola per le chiamate naturali è ugualmente chiara: *non vanno allertate*.

Per quanto riguarda i trattamenti, non esiste una regola ben definita. Il principio generale è quello di non allertare i trattamenti usati da quasi tutti (p.e., un'apertura di 3 a colore mostra un barrage normale, ma bisogna allertare se il barrage ha delle connotazioni particolari come per esempio avere 2 onori nel colore o farlo con 6 carte o in situazione di zona favorevole farlo con una mano distruttiva ecc); una risposta di un nuovo colore è forzante se viene da un giocatore che non sia inizialmente passato. Quelli che richiedono l'Alert sono i "trattamenti inusuali": i salti deboli, o le licite semplici che invece mostrano forza, quando ciò non sia nello standard [p.e., 1♣ forte - Passo - 1♠ che mostra almeno 9 punti e 5 carte di ♠]; una licita considerata forzante, o non forzante, quando normalmente è previsto il contrario; una licita che promette una lunghezza imprevista, o meno della lunghezza prevista. Sono altresì da allertare i trattamenti che potrebbero essere scambiati per psichiche (es. sulla nostra apertura in un minore spessissimo il compagno dice 1SA avendo una quarta nobile. Questo diventa implicitamente un accordo di coppia)

Si noti che termini usati, "standard", "previsto", "normalmente", sono piuttosto sfuggenti e soggettivi. Ciò che è normale per un giocatore può non esserlo per un altro, ciò che è prevedibile in un posto non lo è in un altro. Per questo non c'è una regola ben definita. Ogni giocatore è responsabile della protezione dei propri avversari, e dovrà quindi allertare ogni trattamento che i suoi avversari di quel momento potrebbero fraintendere.

Ogni giocatore decide, volta per volta, se gli avversari sono portati a mal interpretare il trattamento utilizzato dal suo compagno, nel qual caso dovrà allertare (e se è in dubbio, è sempre meglio allertare). Se non c'è Alert e gli avversari protestano, l'arbitro si può sostituire ai giocatori e decidere se sia ragionevole pensare che *questi* avversari avrebbero dovuto capire

*quel* trattamento anche senza Alert. Se si stabilisce che non è ragionevole pensarlo, c'è stata un'infrazione. Ecco alcuni esempi:

**Caso a).** Sud apre di 1♠, Ovest contra e Nord salta a 3♠ (di sbarramento, non allertato da Sud). Est -un principiante- è impaurito dal salto e si aspetta che Nord abbia una mano con dei punti. Il mancato Alert di Sud è un'infrazione? No! Sud aveva tutte le ragioni di ritenere che il salto di Nord fosse capito per quello che era. Se Est è così inesperto da non riconoscere un trattamento così comune e universalmente usato come il salto debole dopo il Contro avversario, è colpa sua, non certo di Sud. Se invece non ci fosse stato il contro la situazione cambia un po': anche se quasi tutti giocano che è sbarrante in questa situazione va allertato per il semplice fatto che nella scuola viene insegnato come invitante.

**Caso b).** Nord apre di 1SA, Est interviene con 2♣ non allertato. Alla fine della mano si viene a sapere che 2♣ era una bicolore nobile e NS si lamentano.

Questo è un caso dubbio. 2♣ deve essere allertato ma oggi il 90% delle coppie gioca 2♣ per i nobili. Insomma se gli avversari sono giocatori esperti, dovrebbero chiedere o capire dall'andamento della dichiarazione o dalle carte come stanno le cose. Comunque l'obbligo di allertare le licite convenzionali rimane e l'arbitro potrà in ogni caso intervenire.

**Caso c).** NS dichiarano di giocare Fiori Romano contro avversari esperti: Nord apre di 1♣ allertato, Sud dichiara 1♦ ; Nord ridichiara 1♥, Sud chiude a 3NT. Nessuno allerta niente. Est attacca a ♠ e alla fine chiama l'arbitro dicendo che se avesse saputo che 1♦ era gradino negativo avrebbe attaccato a quadri avendo Q10965. Il mancato Alert di Sud è un'infrazione? Certo che sì! Nessuno è obbligato a conoscere tutti i dettagli di tutti i sistemi pubblicati. Certo, se in questo caso gli avversari fossero stati Belladonna – Avarelli in persona, Sud poteva fare a meno di allertare, perché era ragionevole per lui ritenere che *quegli* avversari conoscessero *quel* sistema.

Se l'arbitro decide che il mancato Alert è un'infrazione, si tratta di "informazione sbagliata" (non data).

Abbiamo menzionato la scuola bridge in modo marginale e non perché non prendiamo in considerazione il suo insegnamento ma perché, purtroppo, non c'è ancora uniformità di intenti:

N	E	S	O
1♣	1♥	1♠	

Ci sono molti (la maggioranza) che insegnano che questo ♠ è tassativamente quinto; con la quarta e naturalmente i punti necessari insegnano a dire contro.

Altri insegnano che 1♠ è quarto forzante un giro. In pratica ignorano 1♥.

Questo ci porta a domandarci: quale delle due va allertata? Ovviamente nessuna! Gli avversari devono chiedere e questo porta inevitabilmente alla trasmissione di Informazioni non autorizzate.

Quando la scuola fornirà un testo unico nel quale si dirà che 1♠ è.....quarto o quinto allora sapremo cosa fare allertare.....l'altra.

## Pre-Alert

**Le coppie di giocatori che nel loro sistema prevedono i seguenti accordi devono darne preventiva comunicazione, prima dell'inizio del gioco, alla coppia avversaria:**

- 1. L'uso di attacchi rovesciati o , comunque, di ogni tipo di attacco - utilizzato anche solo in poche, specifiche situazioni – non diritto.**
- 2. L'uso di attacchi in conto rovesciato in fase di attacco iniziale.**
- 3. L'uso di aperture a livello di uno che prevedano come forza minima la fascia 8/10 punti onori.**
- 4. L'uso del sistema base corto- lungo**

**La mancata osservanza della norma comporta l'applicazione degli articoli 75 e 40.**

**Grazie per l'attenzione.**