

CARTE GIOCATE

Il nostro gioco è anche fatto di azioni meccaniche totalmente slegate dalla volontà di fare o non fare una determinata cosa.

Il codice si preoccupa di stabilire quando un'azione è irreversibile, e quando si parla di carte giocate questo è particolarmente importante. In una mano ci sono 52 carte che devono essere giocate. In un torneo di 14 tavoli, 20 mani, ce ne sono 14.560. Si può stare un mese senza usare la convenzione Stayman ma avremo sempre 13 carte (come dichiarante o difensore o morto) da manovrare. Il giocatore deve sapere quando una carta è giocata.

I giocatori hanno vari movimenti o posture per manovrare le carte:

- Prendono la carta e la gettano o la posano sul tavolo.
- Prendono la carta e la girano mostrandola ma tenendola in mano.
- Prendono la carta, la appoggiano di taglio e poi la fanno cadere a faccia scoperta.
- Staccano una carta dalle altre della mano, la muovono verso il tavolo -anche in modo che tutti possano vederla-, poi la rimettono insieme alle altre.
- Sfilano una carta, la trattengono in mano, pensano e poi la rimettono insieme alle altre.

CARTA DEL DICHIARANTE :

ART 45 C2. La carta è giocata se si verifica almeno una di queste due condizioni: è tenuta o messa in modo che tocchi il tavolo, o sia vicina a toccarlo; oppure, è tenuta immobile in modo che sia visibile, tanto che un difensore possa normalmente interpretare questo gesto come l'intenzione di giocare quella carta.

E' inutile che il giocatore adduca con veemenza giustificazioni che, vedendo la giocata, potrebbero indurre l'arbitro ad essere clemente. Ripetiamo che non è l'irrazionalità di una giocata che indica se la carta è giocata o meno. E' solo una questione meccanica, di movimento, di cose che accadono o non accadono. Ha toccato il tavolo? Se sì, è giocata. Punto.

Esempio: Il dichiarante è al morto e gioca ♣ verso AQ della mano, pronto a tentare l'impasse. Prende la donna e la depone sul tavolo per riprenderla immediatamente avendo visto il Re giocato dall'avversario alla sua destra. Si accenderà una disputa e verrà chiamato l'arbitro il quale cercherà di appurare i fatti. – Ma le pare che possa giocare la Q♣?- dirà il dichiarante.

Alla fine l'arbitro si convincerà che la Q♣ ha toccato il tavolo, anche per un secondo. La Q♣ è giocata.

Consigli:

**Concentrazione e attenzione. Non essere precipitosi e giocare le carte .
Decidere quale carta giocare e poi.....giocarla.**

CARTA DI UN DIFENSORE.

ART 45C1. La carta è giocata se è messa in modo che il compagno possa vederla.

Lo standard per stabilire se la carta di un difensore sia da considerarsi giocata è: era tenuta in modo che il compagno avrebbe potuto vederla? Se il compagno l'abbia effettivamente vista è irrilevante (spesso non l'ha vista; ed è irrilevante il fatto che il dichiarante o il morto l'abbiano effettivamente vista: non c'è niente di più facile che tenere una carta in modo che possa essere vista da uno degli avversari, ma non dal compagno).

In realtà, il punto chiave è più l'inclinazione che la posizione: una carta tenuta verticalmente, perpendicolare al tavolo, non può essere vista dal compagno; ma nel momento in cui assume un'inclinazione un po' più orizzontale, allora può essere vista. Quindi:

In una disputa per appurare se una carta di un difensore è giocata o no, quasi sempre l'arbitro farà giocare la carta.

.Quindi la situazione della carta giocata è molto meno stringente col dichiarante che col difensore. Per esempio il dichiarante prende una carta dalla sua mano, la mantiene orizzontale di fronte a sè e tutti i giocatori la possono vedere, riflette e poi la rimette nella sua mano. In accordo con l'ART 45C2 non si tratta di una carta giocata. Naturalmente se fosse stato il caso di un difensore, allora si sarebbe trattato di una carta giocata (ART 45C1).

CARTA DEL MORTO:

ART 45C3. La carta è giocata se il dichiarante la prende o se la nomina o la designa.

Spesso il morto, dopo che ha deposto le carte sul tavolo, si alza e va via. Forse deve andare in bagno o forse va a fumare o a prendersi un caffè. Se va in bagno niente da dire ma molto da dire se invece va a fumare o a prendersi un caffè.

Il codice ci dice che il morto dovrebbe giocare le carte nominate dal dichiarante ma, se necessario, il dichiarante può giocare lui stesso. Quel " se necessario" significa che il morto non c'è o è impedito. Qua tocchiamo un punto dolente. Certo, i morti sono tutti incontinenti! L'arbitro ha il potere di cercare di impedire questo e sarebbe opportuno che lo facesse.

Quindi, spesso, i dichiaranti si trovano a manovrare le carte del morto. Qui casca l'asino perché pochi sanno che se il dichiarante tocca una carta, quella è giocata. Eppure si vedono dichiaranti che cambiano anche due o tre carte prima di selezionare quella che intendono giocare. E nessuno dice niente! La coppia sta infrangendo il codice due volte: il morto che senza necessità si alza e il dichiarante che manovra le carte in modo sbagliato. E nessuno dice niente! Figuriamoci se qualcuno chiama l'arbitro perché il morto si è alzato o perché il dichiarante ha preso una carta del morto e poi l'ha riposata e ne ha giocata un'altra. Diventa una regola non rispettare una regola. Non funziona così. Cerchiamo piuttosto di agire correttamente. *Non lasciamo solo il dichiarante quando possiamo farne a meno e quando ciò avviene, prima di giocare una carta del morto, pensiamoci bene e poi giochiamola.*