

## PECADOS BRIDGÍSTICOS

*Adaptación del Editorial del Boletín N° 19 de la FVB de Octubre 1990*

*FRANCIS VERNON*

El Bridge se juega básicamente para divertirse, pero el placer se vuelve desagradado cuando uno se encuentra con jugadores sin modales o inéticos. Todos sufrimos de vez en cuando de lapsos en los modales o ética: puede ser que usted sea una excepción, pero debe tener la habilidad de reconocer los errores de conducta de los demás. Son culpables de pecados bridgísticos en diferentes grados:

1. El jugador cuya mano toca varias tarjetas del bidding box, titubea con la mano, toca el pass y luego el bid, o viceversa: eso está absolutamente prohibido. La mano debe ir con decisión a sacar el bid, no mariposeando y vacilando. Si estas inflexiones las realiza su compañero, lo correcto es ignorar cualquier inferencia que de allí se haya obtenido.
2. El jugador que vacila cuando tiene una jugada o remate automático: si lo hace porque está pensando en la mano anterior o en cualquier otra cosa, debe pedir indulgencia a los contrarios, más o menos con: "lo siento, no me di cuenta que era mi turno, no tengo ningún motivo para pensar..."
3. El jugador que toma ventaja de las legítimas vacilaciones de su compañero: un jugador ético las ignora, y en casos específicos toma una acción contraria a la sugerida.
4. El jugador que comenta el remate o las jugadas durante el desarrollo de la mano: es impropio criticar el remate del compañero cuando éste baja el Muerto, o implicar que el contrato se cumple o no. Lo correcto es abstenerse de hacer cualquier tipo de comentario durante el transcurso de la mano.
5. El jugador que muestra obvios signos de placer o disgusto cuando el compañero remata o juega una carta: esta es una de las más comunes maneras de transmitir información ilícita.
6. El jugador que se muestra ofendido cuando se llama al Director o se queda refunfuñando cuando se le aplica una penalidad contemplada en los reglamentos: se debe llamar al Director cada vez que ocurre una irregularidad, aún cuando se conozcan los procedimientos aplicables y eso no constituye de ninguna manera una ofensa.

7. El jugador que llama la atención a su compañero sobre el score, sobre las bazas que ha perdido, o sobre las bazas que necesita.
8. El jugador que repetidamente pide que le digan el remate nuevamente, o que quiere ver la baza anterior, o que hay que recordarle que es su turno: el no prestar atención o distraerse irrita a los demás jugadores.
9. El jugador que no sabe tener sus cartas sin que los contrarios las vean: Los contrarios se sienten incómodos tratando de no verlas.
10. El jugador que fija la mirada en el contrario cuando éste está pensando, o que se fija de qué lugar está sacando la carta: esto último es sencillamente trampa.
11. El jugador que, defendiendo o carteando, saca una carta y la vuelve a meter, repitiendo el proceso.
12. El jugador que es Muerto y quiere ver la mano del Declarante o los Defensores.
13. El jugador que es áspero con su compañero y lo critica en demasía. El supercrítico generalmente está tratando de tapar sus propios errores. En el caso de surgir en la mano un importante aspecto técnico que merece discusión, es adecuado tomar nota para discutirlo una vez finalizado el juego.
14. El jugador que trata de enseñar a los oponentes: aunque no haya duda de que sea usted el mejor jugador de la mesa, no debe dar consejos, a menos que se lo pidan y en ese caso su opinión no debe ser tajante, sino de ayuda, teniendo el cuidado de ser breve y delicado.
15. El jugador que
  - a. demora el juego para comentar demasiado la mano después de haber sido jugada
  - b. no acepta jugar una mano completa después de la sesión
  - c. abandona el salón antes de finalizar.
16. El jugador que sin permiso saca las cartas del oponente de la tablilla o, peor aún, el que saca dos manos y luego las confunde.
17. El jugador que circula rumores acerca de la ética de otros: si él piensa que los oponentes se aprovecharon de algo, debe llamar al Director o hablar luego en privado con algún dirigente. Esos rumores no producen más que dañina chismografía.

Qué hacer cuando uno se encuentra con alguno de estos personajes? Usted podría dejar de jugar con él, podría sufrir en silencio, podría confrontarlo con sus infracciones, o mandarle una copia de este artículo. De cualquier manera, usted debe estar absolutamente seguro de que el comportamiento propio sea perfectamente correcto: esto hará el juego más placentero para su compañero y para los contrarios y con suerte ellos seguirán su ejemplo.