

A consulta a jogadores na tomada de decisão: Hesitações (parte I de II)

Por Rui Marques

O jogador A chama o Diretor do Torneio (DT) porque o adversário B hesitou antes de dar uma voz. O adversário, extremamente ofendido, explica que não hesitou, de todo. Após mais algumas questões, finalmente diz: “—Eu não hesitei, estava era a pensar. Posso pensar, ou não?”

Trata-se de um equívoco comum. Aquilo a que chamamos “variação de tempo” é simplesmente levar mais ou menos tempo que o “normal” para dar uma voz ou fazer uma jogada. Qualquer jogador pode levar o tempo que entender a pensar nas suas possíveis opções. Não se trata de uma infração, em caso algum (exceção feita em relação a uma variação de tempo que tem como propósito enganar deliberadamente o adversário). Contudo, a variação de tempo pode conter em si mesma informação, que para o parceiro é não autorizada. Relembremos a lei 16B1a do Código Internacional de Bridge:

Após um jogador tornar disponível ao parceiro informação extrínseca que possa sugerir alguma voz ou jogada, como por exemplo uma observação, uma pergunta, uma resposta a uma pergunta, um alerta ou ausência de alerta inesperado, ou através de hesitação inequívoca, rapidez invulgar, ênfase particular, entoação, gesto, movimento ou maneirismo, o parceiro não pode escolher, de entre as alternativas lógicas, nenhuma que possa manifestamente ter sido sugerida por essa informação extrínseca.*

“Manifestamente” corresponde, no original inglês, a “*demonstrably*”. Por outras palavras, quando o parceiro do jogador que hesita se encontra perante várias alternativas, não pode escolher nenhuma sugerida pela hesitação.

Foquemo-nos num exemplo muito comum. Norte abre em 1 ST. O jogador em Este quebra o tempo “normal” para dar uma voz, pensa um bocado e passa. Sul passa e Oeste reabre com 2 Paus (bicolor de ricos). O par em Norte/Sul pode suspeitar que a hesitação de Este terá transmitido “informação não autorizada” (INA) e influenciado Oeste na sua marcação. Deve chamar o árbitro? Sim. Quando?

16B2: Quando um jogador considerar que um adversário tornou disponível tal informação e que daí possa ter resultado algum prejuízo, é-lhe permitido declarar que se reserva o direito de chamar mais tarde o DT; se os adversários contestarem o facto de que possa ter sido transmitida alguma informação não autorizada (INA), devem chamar imediatamente o DT.

16B3: Se um jogador tiver fortes razões para crer que um adversário que tinha uma alternativa lógica escolheu uma ação que possa ter sido sugerida por tal informação, deve chamar o DT no fim do carteio. Não constitui infração chamar o DT mais cedo ou mais tarde.

No exemplo acima, o leilão prossegue com Passo / 2 Copas / todos passam. Resultado final: 2 Copas +1. Os adversários olham para a mão de Oeste e questionam a legitimidade da voz, considerando que pode ter sido sugerida pela hesitação e chamam o DT.

O DT recolhe dos quatro jogadores (e eventualmente de outras fontes) a informação necessária para determinar se, na sua opinião, houve ou não uma hesitação, toma nota do leilão e do carteio, manda o jogo prosseguir (se for o caso) e anota o resultado final.

Tendo determinado que houve uma hesitação, o DT agora tem de analisar se a) existem alternativas lógicas para Oeste, se b) a alternativa escolhida possa manifestamente ter sido sugerida pela hesitação, se c) a alternativa escolhida foi favorável ao infrator, em comparação com outras

alternativas existentes. Quando a), b) e c) se verificam simultaneamente o DT atribui um resultado ajustado, basicamente removendo o potencial ganho.

Este tipo de problemas não pode ser resolvido de imediato “à mesa” pelo DT, mas sim analisado cuidadosamente, uma vez que exige sempre ponderação e análise técnica do problema, em termos bridgísticos. Vejamos um exemplo.

NABC Honolulu 2006

Mão 12	♠ 10 8 7	1 ♠	2 ♦	Pass	2 N								
Oeste Dador	♥ A 5	3 ♥	3 N	Pass ¹	Pass								
N-S Vul	♦ A K J 10 8 6 4	4 ♥	Pass	Pass	Dbl								
	♣ 6	Pass	Pass	Pass									
♠ A K Q 6 3													
♥ Q 8 6 4 3 2	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 4		
	N												
O		E											
	S												
♦ —		♥ 10 9 7		1. Hesitação significativa (acordada por todos os jogadores)									
♣ 7 5		♦ 7 5 3		2. Resultado final: 4 ♥ X =, 590 EW									
		♣ K Q 10 9 3 2											
	♠ J 9 5 2												
	♥ K J												
	♦ Q 9 2												
	♣ A J 8 4												

Oeste Norte Este Sul

A hesitação foi estabelecida. Quais as alternativas lógicas de Oeste? Pode ou não a hesitação ter sugerido a voz de 4 Copas?

Um DT não tem de ser necessariamente um bom jogador, mas mesmo que o seja não é a sua opinião que é questionada na determinação das alternativas lógicas a uma determinada ação. Quando a questão envolve, como aqui, um julgamento bridgístico, e sempre que possível, o DT deve consultar diversos jogadores em relação às ações que ponderam tomar.

O Código de Prática da WBF considera adequado “cinco jogadores de um nível adequado”. As normas da ACBL em relação a esta questão obrigam a que a consulta seja feita por escrito.

Alternativa lógica não é o que o DT considera como tal, mas sim o que jogadores comparáveis ao jogador em causa consideram como tal.

16B1b: Uma alternativa lógica é a que, na classe de jogadores em questão e usando os mesmos métodos do par, teria sido seriamente considerada por uma parte significativa desses jogadores, alguns dos quais se considera que a poderiam ter selecionado.

Mesmo quando o DT não dispõe no torneio de jogadores a quem possa razoavelmente questionar (por exemplo num torneio de duas mesas dificilmente se encontrarão cinco jogadores a questionar), com os meios de comunicação modernos e o volume de jogadores online ou contactáveis, é relativamente fácil encontrar a quantidade necessária de jogadores adequados.

A consulta aos jogadores determina em primeiro lugar se existem alternativas lógicas e acessoriamente se a alternativa escolhida pode manifestamente ser sugerida pela hesitação.

É preciso um grande cuidado na forma de realizar a consulta. Os jogadores questionados devem, na medida do possível, decidir o caso sem considerar a INA. Por vezes consegue-se distrair a atenção do jogador em relação à possível hesitação disfarçando o caso como uma explicação errada. No exemplo acima, uma vez determinado o significado natural da voz de 2NT, uma linha possível de inquérito seria:

Oeste Dador		<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	<i>Este</i>	<i>Sul</i>
N-S Vul					
♠ A K Q 6 3		1 ♠	2 ♦	Pass	2 N ¹
♥ Q 8 6 4 3 2		3 ♥	3 N	Pass	Pass
♦ —		?			
♣ 7 5					

1. Explicado como Natural, 11-13, nega quatro copas

“Com este leilão e esta explicação, qual a voz que escolhe? Vê outras alternativas? Poderia escolher outra voz?”. A hesitação nunca é mencionada.

Note-se que importa não apenas determinar a voz que cada jogador escolhe, mas também as outras que “namora” e que poderia escolher.

Se o DT considerar útil, pode eventualmente no final acrescentar, para os jogadores que marquem 4 Copas no exemplo acima: “E se o parceiro hesitasse no segundo passo?” A resposta a esta questão permite ajudar a justificar se a voz de 4 Copas é manifestamente sugerida. Em alternativa, pode-se perguntar: “O que é que uma eventual hesitação do parceiro sugere?”

Nem o DT nem os jogadores devem considerar que o facto de pedir uma opinião o diminui em termos das suas competências ou capacidades. É suposto decidir desta forma, mesmo quando o próprio DT tem uma forte convicção de qual a decisão que acha que deve tomar. A consulta aos jogadores pode confirmar ou questionar essa convicção, e o DT deve seguir o que a consulta sugere.

No exemplo acima, metade dos jogadores inquiridos escolheu “passo” como opção final, a outra metade 4 Copas. Questionados sobre o que é que a hesitação sugeria, um dos questionados disse que o parceiro podia estar a pensar em dobrar, mas todos consideraram que a hesitação ajuda muito a marcar 4 Copas.

O DT (confirmado pela Comissão de Recurso) considerou em consequência que Passo era a única alternativa lógica, que manifestamente a voz de 4 Copas pode ter sido sugerida pela hesitação, e que a voz de 4 Copas resultou em benefício para o infrator (Oeste), ajustando o resultado para o que aconteceria com a escolha da alternativa inferior): Passo. 3 ST + 1 para NS, em vez de 4 Copas Dobradas para EO.

Mesmo se NS tivessem derrotado o contrato, nestas condições haveria lugar a ajustamento uma vez que o resultado, em condições normais, seria sempre inferior (para NS) ao correspondente a dez vazas em ST.

Note-se que, de acordo com o registo do apelo, Oeste afirmou a pés juntos que marcaria sempre 4 Copas. O DT, ao decidir conforme acima, não está a negar esta afirmação, mas simplesmente a dizer que de entre as alternativas possíveis, e tendo em conta a opinião de outros jogadores, essa voz não podia ser a escolhida. Ou seja, Oeste não deve “fazer de conta que não viu a hesitação”, mas sim “rejeitar a(s) voz(es) que possa(m) ser manifestamente sugerida(s) pela hesitação”.

No exemplo acima havia apenas uma questão a resolver, que se prendia basicamente com a última voz de Oeste. Nem sempre é o caso. Mas isso é assunto para a segunda parte deste artigo.