

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

Na preparação para uma consulta a jogadores, o DT deve sempre que possível tentar escolher jogadores que não conheçam a mão, ou que sejam capazes de uma resposta isenta mesmo quando a conhecem (normalmente só os melhores jogadores de topo o conseguem fazer de forma consistente).

Deve ainda ter em consideração o problema em causa e a familiaridade do jogador com o problema. Por exemplo, se se trata de uma questão de leilão diretamente relacionada com um sistema artificial de pau forte, questionar jogadores que nunca jogaram pau forte e não conhecem as inferências daí resultantes pode resultar num conjunto de respostas pouco fiável.

Deve também considerar a classe de jogador em questão (com igual respeito para com todos os jogadores). As opções lógicas para um jogador de topo muitas vezes são ilógicas para um iniciado (e vice-versa).

O DT deve pensar cuidadosamente e estruturar as questões a colocar aos jogadores antes de iniciar a consulta (nunca fica bem ao DT fazer uma consulta “aos bochechos”).

Com base no exemplo completo dado na primeira parte deste artigo, e utilizando os princípios aí delineados, as questões a colocar são muitas vezes relativamente simples e em número reduzido. Contudo, o caso a analisar pode ter contornos que apenas uma avaliação cuidada consegue trazer à superfície. Veja-se este exemplo recente:

2015 Spingold KO - 1/4 Final

Mão 24
 Oeste Dador ♠ A K J 10 9 6
 Ninguém Vul ♥ 2
 ♦ K Q 7
 ♣ 9 8 5

♠ 4
 ♥ K J 6 3
 ♦ 10 8 2
 ♣ A 10 7 6 4



♠ 8 5 2
 ♥ A Q 10 9 5 4
 ♦ A J 4
 ♣ 3

♠ Q 7 3
 ♥ 8 7
 ♦ 9 6 5 3
 ♣ K Q J 2

Oeste	Norte	Este	Sul
<i>Allan Graves</i>	<i>Ron Schwartz</i>	<i>Richard Schwartz</i>	<i>Lotan Fisher</i>
Pass	1 ♠	2 ♥	2 ♠
3 ♠	4 ♠ ¹	Pass	Pass
5 ♥	Pass	Pass	5 ♠
Pass	Pass	Dbl	Todos passam

1. Hesitação (o tabuleiro ficou em NE três minutos)

Com cortinas. NE e SO de cada lado da cortina. Resultado final:
 5 ♠× por Norte, -500

NS questionaram a voz de Oeste depois do tabuleiro ter ficado do outro lado da cortina durante bastante tempo.

O que é que há a analisar? Em primeiro lugar, a hesitação transporta alguma informação não autorizada? A resposta é negativa, por vezes, quando há informação mas esta é inútil, como por exemplo se o parceiro responde 3 Paus Bergen (convite) a 1 Espada de abertura, depois de uma hesitação. A informação que passa é que o parceiro provavelmente tem um problema, mas não é informação útil porque o parceiro pode ter um máximo, e estar a descontar algo, ou um mínimo e estar a esticar. Isto ajuda a tomar uma decisão? A menos que o jogador em causa saiba que o parceiro normalmente hesita para esticar, e não quando tem extras, a informação tem valor nulo. Mais abaixo apresentamos outro exemplo nesta linha.

Com cortinas, quando não se sabe quem hesita do outro lado da cortina a informação também tem valor nulo, na maioria das vezes. Ponhamo-nos na pele do jogador que tem de marcar. Sabemos que do outro lado um dos jogadores (mas qual?) tem um problema. Em que é que isto ajuda a tomar uma decisão?

No exemplo acima o primeiro problema crucial é esse: “Quem é que está a pensar?”

Supondo que se determina que é mais provavelmente o parceiro, o segundo problema é saber se há alternativas lógicas à voz de 5 copas (Passo? Dobro?)

As três perguntas preparadas com esta análise (superficial), mostrando aos jogadores a mão de Oeste e o leilão até ao momento, são então:

Qual é a voz que dá nesta situação? Considera alguma voz alternativa? Quem é que acha que está a pensar?

Dos dez jogadores questionados, nove continuaram o leilão, presumivelmente com a voz de 5 copas, ou talvez 5 paus (o registo do recurso é omissivo neste aspeto). A maioria achou que quem estava a pensar era mais frequentemente o parceiro. Ou seja, há INA (o parceiro hesitou antes de passar, provavelmente mostrando mais interesse em marcar que em dobrar o adversário). Contudo, a esmagadora maioria dos jogadores inquiridos marca 5 Copas (ou equivalente), pelo que não é manifesto que a voz possa ter sido influenciada pela hesitação. O DT manteve o resultado.

Em comissão de recurso o resultado foi modificado para 5 Copas por EO, 11 vazas. Esta alteração mostra o cuidado e experiência que se exige na recolha dos factos, e os amargos de boca que podem resultar em sede de recurso quando essa recolha é insuficiente. Quando o DT questionou os jogadores sobre o leilão, não estabeleceu se algum dos passos tinha um significado especial. EO disseram em sede de recurso que o passo não era uma alternativa lógica porque a voz de 3 espadas criou uma situação forcing. NS argumentaram então que se os adversários estavam numa sequência forcing eles próprios não estariam, mas quando os adversários nada disseram sobre o sentido do passo, eles próprios (NS) ficaram numa situação forcing (donde o ajustamento da CR). Por outras palavras, o problema tornou-se completamente diferente em CR devido à insuficiência na determinação inicial dos factos (neste caso, a explicação completa do leilão), supondo que um passo forcing deva ser alertado.

Regressando ao problema das hesitações que transportam informação de valor nulo:

♠ 10 9 8
♥ J 9 8
♦ 10 8 6
♣ J 9 5 3

Oeste	Norte	Este	Sul
		Pass	2 ♣

Pass	2 ♥ ¹	Dbl ²	2 NT ³
Pass	3 NT	Pass	Pass
Pass			

1. Dupla negativa
2. Indicativo de saída
3. Hesitação antes de marcar 2NT

3 NT por Sul, 9 vazas

Dos jogadores questionados com a mão de Norte, metade disse que passava e metade que marcava 3 NT. Portanto, 2 NT é uma alternativa lógica, certo? Contudo, quando questionados sobre o que é que uma voz lenta de 2NT mostrava, todos os inquiridos disseram que mostrava o mesmo que uma voz rápida: 22-24 H (a abertura direta em 2ST era 20-21 para o par). Ao questionar os jogadores, é importante estabelecer que a alternativa escolhida pode manifestamente ser sugerida pela hesitação.

Resumindo:

1. A quebra de tempo cria informação não autorizada?
2. Há alternativas lógicas para o jogador que tinha disponível essa INA?
 - a. Quais?
3. A INA sugere manifestamente a ação escolhida em detrimento de outras menos favoráveis?
4. Resultou prejuízo para os adversários em consequência desse facto?

Quando a resposta às quatro perguntas acima é afirmativa há lugar a ajuste de resultado. O processo de consulta de jogadores para o efeito deve ser conduzido de modo a obter a melhor resposta possível a estas questões.