

“Las veinte reglas del *fair play* del relato policial”, de S. S. Van Dine

1. Todo relato es un puro juego intelectual entre el autor y el lector;

3. El autor no debe emplear trucos distintos de los que el culpable emplea frente al detective;

5. El culpable debe ser descubierto por medio de una serie de deducciones, no accidentales, o producto de la casualidad o de una confesión;

7. Una novela sin cadáver no puede existir, ya que un asesinato conforma a las reglas del arte, suscita en nosotros un sentimiento de horror y un justo deseo de vindicación;

9. Un solo detective basta para descubrir un enigma;

11. El culpable debe ser alguien que valga la pena (el autor debe prescindir en especial de la remanida figura del mayormodo taciturno y cortés);

13. El autor debe evitar las sociedades secretas;

15. Los indicios que conducen a la develación del enigma deben estar a la vista a todo lo largo de la novela, pues el valor del juego reside en la lealtad del autor para con el lector, a cuya perspicacia debe apelar en todo momento;

17. Es preferible no elegir al culpable entre notorios profesionales del crimen;

19. Los móviles del crimen deben ser personales y verosímiles;

2. El lector y el detective deben tener idénticas posibilidades para resolver el enigma;

4. La intriga amorosa no puede aparecer;

6. En toda novela policial debe haber un investigador que reúna los indicios y huellas necesarios para llegar a la justa develación del culpable;

8. Para la solución del enigma es indispensable apelar a recursos verosímiles;

10. El culpable debe ser uno de los personajes centrales del relato;

12. El culpable debe ser uno, sin importar el número de crímenes cometidos;

14. El *modus operandi* del criminal debe ser racional y científico (la seudociencia y la seudotecnología no tienen cabida en la novela policial);

16. El autor no debe extenderse en descripciones accesorias;

18. El crimen investigado no debe ser al final un mero accidente o un suicidio;

20. Recursos prohibidos: colillas, espiritismo, falsas huellas, maniqués, perro amigo, mellizos, sueros de la verdad, asociaciones de palabras, criptogramas, etc.