

NORMAS BASICAS. COMPORTAMIENTO Y ETIQUETA

- El principio de "bridge amistoso" y el "fair play" forman parte de la esencia del Club Paso. Para disfrutar plenamente jugando al bridge, es fundamental mantener un comportamiento cortés. Y aun entendiendo que en ocasiones, la concentración y la tensión del juego pueden pasar factura, **jamás se debe producir una disputa en la mesa.**
- Como breve recordatorio.
 - Salude a sus oponentes de manera amistosa antes del comienzo del juego en cada ronda.
 - Responda con prontitud y claridad a las consultas razonables y justificadas de sus adversarios.
 - Felicite a su pareja y sus oponentes cuando hagan una buena subasta o carteo.
 - Cuide su aseo personal.
 - Evite comer durante el juego, especialmente masticando de manera ruidosa.
 - Es de mala educación criticar a su compañero o a sus oponentes durante el juego. Y una infracción al Reglamento, sujeta a penalización e incluso a descalificación, tratarlos con desconsideración, o hacer cualquier comentario personal y despectivo de los jugadores o del árbitro.
- Salvo causa de fuerza mayor, **no se puede abandonar un torneo.** Es una infracción muy grave que impacta en la puntuación del torneo, afecta a todo el resto de participantes y **puede acarrear consecuencias disciplinarias.**

EL DIRECTOR DEL TORNEO (ARBITRO)

- Él árbitro es una persona neutral y un facilitador para el funcionamiento del torneo. Llamar al árbitro no es ninguna ofensa, sino una petición de ayuda para aplicar correctamente la normativa. Se debe llamar al Arbitro
 - Si hay alguna duda o posible infracción durante el juego.
 - Si existe algún problema técnico con la plataforma o la conexión.
 - Si hay un conflicto de información sobre el significado de alguna voz o con la explicación de las alertas.
 - Si parece que se ha producido una información no autorizada.
 - Si hay una discrepancia sobre la reclamación o concesión de bazas,
 - Si se produce una petición para deshacer una jugada.
 - Si cree que puede haber sido afectado por un mal comportamiento.

ALERTAS

- Es obligatorio alertar las declaraciones convencionales no consideradas habituales y los acuerdos específicos con el compañero. Para mayor detalle, consultar www.bridgepaso.com. **BOTONES: NORMATIVA => ALERTAS.**
- Los jugadores no pueden aclarar errores u omisiones de alerta del compañero durante la subasta. Una vez finalizada la subasta, solamente lo puede hacer el bando declarante.

ERRORES DE EXPLICACION

- Si un jugador se equivoca al dar una voz convencional, pero el compañero explica correctamente su significado, no procede rectificación alguna.
- Si un jugador explica mal una voz del compañero y se da cuenta antes de que termine la subasta, puede corregir su explicación.

PUNTUALIDAD Y DILIGENCIA (TORNEO DIARIO)

- Los socios que deseen participar en el torneo diario Club PASO, deberán estar en su mesa 5 minutos antes de la hora de comienzo de la sesión.
- Si faltando 5 minutos está sentado solamente uno de los jugadores, se darán 3 minutos para que llegue el compañero.
- Si pasados esos tres minutos, el compañero no ha llegado, el jugador presente tendrá que abandonar la mesa.
- Para no retrasar el torneo, los jugadores deben abstenerse de consumir el tiempo asignado con comentarios sobre la mano jugada anteriormente o temas triviales antes de completar la ronda en curso.

INFORMACIONES IMPROCEDENTES QUE DAN LUGAR A RECLAMACIONES

- Hay que evitar que se produzca cualquier tipo de información impropia que pueda dar lugar a una reclamación de los oponentes. Por ello, no se debe hacer comentario alguno, ni "pensar en voz alta" durante la subasta.
- Durante el carteo, el muerto y los defensores deben guardar silencio y abstenerse de cualquier tipo de comentario hasta su finalización. Tampoco puede el muerto hacer gestos, que denoten aprobación o discrepancia con la línea de carteo o jugadas del declarante.

PETICIONES PARA DESHACER UNA JUGADA O UNA DECLARACION

- No se puede reclamar ni autorizar NUNCA la retirada de una carta jugada en el carteo.
- El cambio de una declaración en la subasta, **sólo lo puede autorizar el Arbitro**. Y sólo lo autorizará cuando compruebe que es evidente que se ha producido, involuntariamente (error de ratón o subasta ilógica).

NO SE PUEDE COMPLETAR EL JUEGO DE UNA MANO

- Cuando un jugador se desconecta
 - Si los jugadores pueden prever el resultado final, y están de acuerdo en ello, el DT dará la mano por jugada, y registrará el resultado acordado.
 - Si no se puede prever el resultado y la mano no se puede jugar, el DT ajustará la mano artificialmente (porcentaje).
 - Si un jugador debe abandonar el torneo por motivos de fuerza mayor o por una pérdida de conexión definitiva, el DT ajustará la mano artificialmente (porcentaje) si el abandono se tiene lugar en las dos últimas rondas. Si ocurre antes, el DT eliminará a la pareja del torneo y se anularán todos los resultados jugados anteriormente.