PUNTUALIDAD

- Los socios que deseen jugar deberán estar en su mesa 5 minutos antes de la hora de comienzo. Si faltando 5 minutos está sentado solamente uno de los jugadores, se darán 3 minutos más para que llegue el compañero. Si pasados esos tres minutos, el compañero no ha llegado, el jugador presente tendrá que abandonar la mesa.

ABANDONOS

- Salvo causa de fuerza mayor, **no se puede abandonar un torneo** antes de que haya finalizado la sesión. Es una infracción muy grave que impacta en la puntuación del torneo y afecta a todo el resto de participantes.

CAMARA Y MICROFONO

- Es obligatorio mantener la cámara abierta y el micrófono activo. En caso de infracción, en los torneos con premio, se perderá el derecho al mismo del infractor y su pareja. Los árbitros están facultados para apercibir a los jugadores que jueguen sin micrófono y a expulsar de las sesiones a una pareja en caso de reincidencia.

RETRASOS POR DESCONEXION TEMPORAL O JUEGO LENTO

- El DT cancelará una mano la mano y ajustará su resultado si al final del tiempo previsto para jugar la mano se han jugado menos de cuatro bazas.

INFORMACIONES NO AUTORIZADAS

- Durante la subasta, los jugadores no deben hacer comentarios ni “pensar en voz alta”.
- Durante el carteo, el muerto y los defensores deben guardar silencio y abstenerse de cualquier 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

- En el CARTEO, no se puede reclamar ni autorizar NUNCA la retirada de una carta.
- El cambio de una SUBASTA, sólo lo puede autorizar el DT en los siguientes casos.
  a. Cuando considere que se ha producido INVOLUNTARIAMENTE una subasta ILOGICA debida a un error de ratón (misclick).
  b. Cuando considere que el jugador ha declarado en base a una mala información o retraso en alertar de los oponentes y su compañero no haya declarado todavía.

RETIRADAS POR CAUSA MAYOR O DESCONEXION IRRECUPERABLE

- Si faltan SEIS o más cambios, será el DT retirará del torneo a la pareja incompleta y se cancelan los resultados de las manos jugadas previamente por la pareja retirada.
- Si faltan CUATRO CAMBIOS o menos, y se está jugando una mano, si los jugadores pueden prever el resultado final, y están de acuerdo, el DT registrará el resultado acordado. Si no se puede prever el resultado y la mano no se puede jugar, el DT ajustará la mano en curso y las posteriores artificialmente (porcentaje).

CORTESIA Y ETIQUETA

- El principio de “bridge amistoso” y el “fair play” forman parte de la esencia del Club Paso. **Jamás se debe producir una disputa en la mesa.**
- Los jugadores deben disponer de medios técnicos adecuados y una conexión estable de internet para jugar los torneos online del Club. En otro caso, es mejor que no jueguen para evitar crear desconexiones y demoras que perturben el torneo.
- Dado que las normas del Club exigen la utilización de cámaras y micrófonos, debe ponerse especial cuidado en evitar que se muestren imágenes y se produzcan sonidos que perturben la concentración necesaria para jugar y disfrutar del juego. Por ello se apela al sentido común de nuestros jugadores para poner especial cuidado en:
  a. Mantener una actitud cortés y cordial con su compañero y sus oponentes.
  b. Ante cualquier incidencia, llamar al DT y acatar su decisión.
  c. No vestir indumentarias deportivas antiestéticas
  d. Mantener los teléfonos móviles apagados o con un nivel de sonido reducido
  e. Apagar el micrófono si se necesitan atender alguna llamada imprescindible
  f. Apagar los receptores de radio o televisión durante el juego.
  g. No comer ruidosamente ante la cámara.
  h. Entre mano y mano, los jugadores deben abstenerse de consumir el tiempo asignado con comentarios sobre la mano jugada o temas triviales.

COMUNICACION

- Es obligatorio alertar las declaraciones convencionales y los los acuerdos específicos con el compañero según se detalla en la pestaña ALERTAS.
- Un jugador no puede alertar una voz convencional, la ALERTA la activa su compañero.
- Si un jugador se equivoca al dar una voz convencional, pero el compañero explica correctamente el significado acordado, 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.