

## **NORMATIVA BASICA**

- 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.
- 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.

## **PUNTUALIDAD Y DILIGENCIA**

- Los socios que deseen participar en EL TORNEO DIARIO 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 para que llegue el compañero.
- Si pasados esos tres minutos, el compañero no ha llegado, el jugador presente tendrá que abandonar la mesa.
- Entre mano y mano, los jugadores deben abstenerse de consumir el tiempo asignado con comentarios sobre la mano jugada o temas triviales.

## **INFORMACIONES IMPROCEDENTES QUE DAN LUGAR A RECLAMACIONES**

- Hay que evitar que se produzca cualquier tipo de informacion impropia que pueda dar lugar a una reclamación de la pareja oponente. Por ello, no se debe hacer ningún tipo de comentario 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.
- El cambio de una declaración en la subasta, sólo es admisible cuando se ha producido involuntariamente una subasta absurda, y debe ser autorizado por el Director del Torneo.

## **ALERTAS**

- Es obligatorio alertar los acuerdos específicos con el compañero y las declaraciones convencionales no consideradas habituales en la Hoja de Convenciones PASO publicada en [www.bridgепaso.com](http://www.bridgепaso.com).
- 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.

## **NO SE PUEDE COMPLETAR EL JUEGO DE UNA MANO**

- Cuando un jugador se desconecta o abandona por motivos de fuerza mayor,
  - 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).