

## TABLA DE MOVIMIENTOS Y ENCUENTROS

<u>Ronda</u>	<u>Día</u>	<u>Horario</u>	
	V 6/9	18:30	REUNION DE CAPITANES
1 <sup>a</sup>	V 6/9	19:00 a 20:40	Ronda 1
2 <sup>a</sup>	V 6/9	20:55 a 22:35	Ronda 2
3 <sup>a</sup>	S 7/9	16:30 a 18:10	Ronda 3
4 <sup>a</sup>	S 7/9	18:25 a 20:05	Ronda 4
5 <sup>a</sup>	S 7/9	20:20 a 22:00	Ronda 5
Semifinal	D 8/9	11:00 a 13:15	Semifinal a 16 manos
Final	D 8/9	16:00 a 18:50	Final a 20 manos

### NOTAS:

1. El zonal se juega en dos fases, clasificatoria y finales. En la Clasificatoria se forman dos grupos de 6 equipos, por categorías federativas, que jugarán 5 rondas de 12 manos en un único segmento, siguiendo el orden de enfrentamientos adjunto. A semifinales pasan los dos mejores clasificados de cada grupo, enfrentándose el primero contra el segundo del otro grupo. A la final pasan los dos equipos ganadores de la semifinal.
2. El equipo visitante, el escrito en segundo lugar, se sienta en E/O en la sala abierta y en N/S en la cerrada. Deberá estar sentado con un par de minutos de antelación al comienzo de la ronda, para que el equipo receptor pueda elegir su alineación. No es necesario hacer hojas de alineaciones, pero sí es imprescindible que todos los jugadores introduzcan su nombre en los terminales Bridgemate. Los nombres se introducen bien con la licencia completa, bien con los números de dorsal que aparecen en las hojas de puntuación que se entregan para cada partido.
3. Los jugadores sentados en Norte-Sur en cada mesa son los responsables de meter los nombres en los terminales. El incumplimiento de esta obligación puede dar lugar a una penalización.
4. El equipo receptor, el escrito en primer lugar, se sienta, una vez lo ha hecho el adversario, en N/S en la sala abierta y en E/O en la cerrada. Los que jueguen en la sala cerrada no podrán salir de ella sin permiso del árbitro hasta que sus compañeros hayan finalizado el partido.
5. Las manos vienen preparadas y no hay que barajar. Las manos en "paso" no se vuelven a dar.
6. En cada ronda todas las mesas comparten los mismos estuches. Los estuches jugados se pasa a la mesa inferior, siguiendo siempre esta rotación.
7. Esta completamente prohibido el uso de teléfonos móviles, que de producirse, será penalizado sin aviso previo.
8. Los retrasos a la hora de empezar los partidos pueden ser motivo de penalización.
9. El Comité de apelación estará compuesto por tres jugadores a elegir por el árbitro entre los no implicados.
10. Es obligatorio el uso de Hojas de Convenciones, que deben estar a disposición de los adversarios en ambos lados de la pantalla.
11. Durante las rondas semifinal y final se jugarán unos partidos de entretenimiento con manos diferentes para que los equipos no clasificados que lo deseen, puedan jugar el domingo. Los equipos que deseen participar en estas rondas, tienen que decírselo al árbitro al terminar la sesión del sábado por la tarde.