

# BRIDGE CON PANTALLAS :: NORMAS DE USO

## :: TODOS ::

### SUBASTA

- No se usa el cartón STOP
- Se tienen que alertar las voces del compañero y las propias. Se debe colocar el cartón de ALERT encima de la voz. Este cartón lo retira el contrario, este hecho confirma que se da por enterado.
- Los cartones de la subasta se deben situar en los huecos de la bandeja desde la barrera izquierda hacia la derecha, cubriéndose parcialmente unos con otros y dejando ver la voz y manteniendo la distancia similar entre ellos en todas las manos.
- Los cartones de subasta se toman por *mazos*. También es aceptable colocar solamente un “único cartón” de bidding-box pero siempre igual.
- Se puede y se debe alargar el tiempo de *paso de la bandeja* y no efectuarlo demasiado deprisa. Para ello se coloca la voz correspondiente fuera, pero cerca, de la casilla de la bandeja, se espera el tiempo necesario y se coloca la voz en la casilla de la bandeja.
- Se puede cambiar la voz dada insuficiente siempre que no ha pasado al otro lado de la pantalla, también se puede cambiar la voz si esta es fruto de un error *mecánico* (lo tiene que autorizar el árbitro). No se puede cambiar las voces por cambio de idea, aunque la bandeja no ha pasado al otro lado.
- Las explicaciones se dan por escrito. No deben oírse al otro lado de la pantalla.
- Es obligatorio tener una copia de la hoja de convenciones en ambas partes de la pantalla de las dos parejas.

### CARTEO

- El estuche tiene que permanecer en el centro de la mesa. No se puede quitar ni apartar del centro durante el carteo.
- La carta de primera salida no se puede retirar aunque todavía no se ha levantado la ventana. Salvo que sea fuera de turno.

### GENERALES

- Está prohibido comentar las manos, las subastas y cardeos durante la partida. Cualquier comentario puede hacer que los jugadores de otras mesas lo puedan oír y no podrán jugarla. Este hecho se penalizará con **2VP** la primera vez, con **3VP** la segunda. Si se repite más veces el árbitro podrá **expulsar el equipo**. La penalización es automática, no es al criterio del árbitro.

- Los teléfonos móviles deben estar completamente apagados o en modo avión. No basta con ser silenciados. Los demás aparatos electrónicos que pueden transmitir información deben ser depositados en la mesa del árbitro. El hecho de sonar el móvil, no hace falta que sea contestado, de un jugador está penalizado de forma automática con **0,5VP** la primera vez, **2VP** la segunda. Si se repite más veces el arbitro podrá expulsar el equipo. La penalización es automática, no es al criterio del árbitro.
- Penalidades por retraso en empezar el torneo de equipos:
  - a. Apercibimiento del árbitro si el retraso es inferior a 5 min
  - b. Penalidad de 1 PV si el retraso es inferior a 5 minutos, y hay reincidencia
  - c. Penalidad de 1 PV por cada 5 minutos de retraso adicional
  - d. Pérdida del partido (WO) si el retraso supera los 25 minutos
- Penalidades por juego lento, al acabar el torneo de equipos:
  - a. Apercibimiento del árbitro si el retraso es inferior a 5 min
  - b. Penalidad de 1 PV si el retraso es inferior a 5 minutos, y hay reincidencia
  - c. Penalidad de 1 PV por cada 5 minutos de retraso adicional
  - d. Pérdida del partido (WO) si el retraso supera los 25 minutos

Esta penalidad se aplicará al equipo(s) que el árbitro considera responsable del retraso. La penalización es automática, no es al criterio del árbitro.

## **:: NORTE – SUR ::**

- La bandeja deben empujarla los jugadores N-S hasta *el fondo* para evitar que no queden voces sin ser vistas. Siempre de la misma manera. No poner nada en el camino de la bandeja, como cafés, vasos...
- Jugadores N-S son responsables de colocar y cambiar los estuches correspondientes en la bandeja. También son responsables de ir a buscarlos si es necesario.

## **:: ESTE – OESTE ::**

- Los jugadores E-O no pueden tocar la bandeja durante la subasta.

## **:: DECLARANTE – MUERTO ::**

- La ventana la abre y la cierra solamente el declarante o *“el muerto”*, (Oeste o Sur). Una vez hecha la salida el declarante o el muerto abren la pantalla o hacen *“un toc”* para que esta sea abierta.

- Se puede retirar la bandeja para el tiempo de carteo, si ambos bandos acuerdan así, pero en todas las manos igual. La debe retirar “el muerto” o el declarante, y volver a colocar el estuche en el centro de la mesa.
- El *muerto* no puede abandonar la mesa durante el carteo. Si es necesario que se vaya, los demás deben esperar hasta que vuelva.
- El *muerto* es responsable de apuntar los resultados en las *máquinas*. Los defensores deben confirmar los resultados apretando el OK. Al finalizar todas las manos de una parte y antes de abandonar la mesa se debe confirmar los resultados propios con los apuntados en la *máquina*.

## **:: ESPECTADORES ::**

- Se aceptan en las mesas de la sala abierta, no en la sala cerrada.
- No puede haber espectadores del mismo equipo que está jugando en la mesa a no ser que el árbitro y los jugadores del equipo contrario les den permiso.
- No se puede rechazar a ningún mirón a no ser que este no se comporte de manera adecuada. Ningún espectador puede sentarse/situarse de tal manera que le permite ver el juego/subasta de ambos lados de la pantalla.
- El árbitro y los jugadores deben advertir a los mirones de la prohibición de uso de los móviles.

**Tener en cuenta que el árbitro no puede aplicar unas normas sí y otras no. Las tiene que aplicar a todas a todo el mundo todas por igual.**