



Federazione Sportiva Internazionale (FI) riconosciuta dal Comitato Olimpico Internazionale

Norme per schermi, offerte e inserimento punteggi

Giugno 2023

1. Norme per le offerte tramite tablet/caselle digitali per le offerte

1.1 Inserimento di offerte e punteggi

1.1.1 Il presente regolamento si applica all'uso dei tablet nei Campionati mondiali di bridge per le offerte, l'inserimento dei risultati, il controllo del tempo di gioco e l'invio dei dati raccolti al direttore del torneo e a qualsiasi centro di controllo.

1.1.2 Prima di iniziare a giocare, i giocatori possono impostare alcune preferenze sul tablet.

1.1.3 I giocatori sono tenuti a inserire tutte le offerte e i punteggi in modo tempestivo e accurato modo. Il risultato viene inserito nel momento in cui l'esito del board è concordato da entrambe le parti. Nel caso in cui venga richiesta una decisione, a meno che non siano in grado di determinare l'esito di un board, i giocatori sono tenuti a inserire il risultato del tavolo in attesa della decisione finale. La mancata immissione del punteggio prima di lasciare la sala di gioco è soggetta a una penalità standard.

1.1.4 Il punteggio ufficiale sarà quello inserito dal dichiarante e concordato da entrambi i difensori. Si ricorda ai giocatori che sono responsabili dell'accuratezza dei propri punteggi.

1.1.5 Le violazioni ripetute delle corrette procedure di iscrizione sono soggette a penalità.

1.2 Schermate

1.2.1 I giocatori del Nord e dell'Est siedono sullo stesso lato dello schermo. I giocatori tolgono le loro carte dal tavolo e l'apertura si chiude completamente (rimane poi chiusa per tutta la durata dell'asta).

1.2.2 Le chiamate vengono effettuate premendo i tasti appropriati sul display del tablet. Ogni giocatore seleziona una chiamata, che sarà visibile solo sul display del giocatore. Un giocatore può modificare l'offerta entro il tempo consentito (dal set di preferenze) premendo il tasto "annulla". La chiamata è considerata "effettuata" ed è visibile a il compagno di schermo quando il tempo concesso è terminato.

Dopo che due giocatori sullo stesso lato dello schermo hanno fatto le loro chiamate, il le chiamate saranno visibili sui display dall'altro lato dello schermo. Questa procedura continua fino al completamento dell'asta. (Se il dealer è East o West, i display saranno visibili dopo la chiamata di apertura).

1.2.3 Dopo che è stato effettuato l'attacco di apertura, l'apertura viene aperta dal dichiarante o dummy per consentire a tutti i giocatori di vedere le carte del dummy e le carte giocate a ogni presa. Se un difensore espone una carta e, a causa dello schermo, Se il dichiarante non se ne accorge, il morto può richiamare l'attenzione sull'irregolarità.

1.2.4 Quando si attacca o si segue il seme, i giocatori devono fare attenzione a giocare sempre le carte nello stesso modo e le prese abbandonate devono essere posizionate verticalmente o orizzontalmente in conformità con la Legge 65 per determinare la vincita/sconfitta di tale



Sede centrale:
Maison du Sport International – 54 av. de Rhodanie – 1007 Losanna – Svizzera
Tel. +41 21 544 7218

e-mail: president@worldbridgefed.com



trucco e a uguale distanza dalla carta precedente. La violazione delle corrette procedure di posizionamento è soggetta a penalità.

1.3 Avvisi e spiegazioni

- 1.3.1 Un giocatore che effettua una chiamata allertabile come definito nella [Politica di allerta WBF](#) deve avvisare il compagno di schermo e il partner deve avvisare dall'altra parte dello schermo schermata quando l'offerta è visibile. L'avviso deve essere effettuato tramite premendo il tasto "alert" prima che la chiamata venga effettuata o cliccando sull'offerta stessa. Il fatto dell'allerta e l'ora in cui viene effettuata vengono registrati e resi disponibili ai TD. In qualsiasi momento durante l'asta un giocatore può scrivere allo screenmate richiedendo una spiegazione completa della chiamata di un avversario. Lo screenmate risponderà per iscritto. Saranno forniti dei blocchi note per questo.
- 1.3.2 In ogni momento, dall'inizio dell'asta fino al completamento del gioco, ogni giocatore riceve informazioni solo dal compagno di schermo sui significati delle chiamate e sulle spiegazioni fornite. Le domande durante il periodo di gioco devono essere in forma scritta con l'apertura chiusa. Lo schermo viene sollevato dopo che è stata data la risposta. Pertanto, il direttore del torneo non può fare domande per conto di un giocatore dall'altra parte dello schermo durante l'asta o il gioco.

1.4 Modifica delle Rettifiche

- 1.4.1 Il compagno di schermo dovrebbe cercare di impedire un'apertura fuori turno. Ogni apertura di piombo fuori turno deve essere ritirata senza altra rettifica se lo schermo non è stato aperto. Altrimenti:
- (a) quando lo schermo è stato aperto senza colpa della parte dichiarante (e l'altro difensore non ha attaccato scoperto) si applica la Legge 54.
 - (b) quando la parte dichiarante ha aperto lo schermo, il piombo è accettato. il dichiarante presunto diventa il dichiarante effettivo (vedere Leggi 54B1, 54B2). Può essere applicata la Legge 72C.
 - (c) quando due attacchi iniziali sono affrontati dalla squadra in difesa, la posizione errata il piombo è una carta penalizzata grave.
 - (D) per una carta scoperta dal lato dichiarante vedere la Legge 48.
- 1.4.2 Quando un giocatore impiega più tempo del normale per fare una chiamata, non è un'infrazione se quel giocatore richiama l'attenzione sulla rottura del ritmo. Il compagno di schermo, tuttavia, non deve farlo.
- 1.4.3 Solo un giocatore sul lato dello schermo che riceve la visualizzazione delle chiamate dall'altro lato che ritiene che ci sia stata un'interruzione del tempo e di conseguenza potrebbero esserci informazioni non autorizzate dovrebbe, ai sensi della Legge 16B2, chiamare il Direttore. Ciò può essere fatto in qualsiasi momento prima che venga effettuato l'attacco di apertura e che venga aperto lo schermo. Il tempo impiegato per ogni chiamata viene registrato e reso disponibile ai TD.
- 1.4.4 Il mancato rispetto di quanto previsto al punto 1.4.3 può convincere il Direttore che è stato il partner che ha attirato l'attenzione sulla pausa e può ben stabilire che non vi è stato alcun ritardo percepito e quindi nessuna informazione non autorizzata.

1.5 Interpretazioni e opzioni delle leggi

Le parole e le frasi contenute nelle Leggi e nel GCoC applicabili al bridge faccia a faccia e non specificatamente definite nell'appropriato SCoC devono essere interpretate *mutatis mutandis* in un ambiente di offerte online.

2 Norme per le offerte tramite le caselle di offerta

2.1 Bridgemates e altri dispositivi utilizzati per la registrazione delle partite.

Nel Campionato mondiale di bridge vengono utilizzati dispositivi elettronici o altri dispositivi elettronici e/o meccanici per registrare le offerte e il gioco, inserire i risultati, controllare il tempo di gioco, inviare i dati raccolti a qualsiasi centro di controllo, ecc.

Qualunque dispositivo venga utilizzato, i giocatori sono tenuti a inserire tutti i punteggi in modo tempestivo e accurato. È buona norma inserire un risultato nel momento in cui l'esito del tavolo viene concordato da entrambe le parti. Nel caso in cui venga richiesta una decisione, a meno che non si sia in grado di determinare l'esito di un tavolo, i giocatori sono tenuti a inserire il risultato del tavolo in attesa della decisione finale.

I Bridgemates sono attualmente i dispositivi ufficiali di registrazione dei punteggi da utilizzare in tutti i campionati. Questa registrazione è responsabilità della coppia seduta Nord/Sud a ogni tavolo. La mancata immissione del punteggio prima di lasciare la sala di gioco è soggetta a una penalità standard.

Il punteggio ufficiale sarà quello inserito da Nord/Sud e concordato da Est/Ovest (o dal capitano, dall'allenatore o da un'altra persona designata). Si ricorda ai giocatori e ai capitani che sono responsabili dell'accuratezza dei propri punteggi.

La violazione delle corrette procedure di inserimento è soggetta a sanzioni in conformità con lo SCoC.

3 schermi

Gli schermi saranno utilizzati durante il Campionato mondiale di bridge.

I giocatori del Nord e dell'Est siedono sullo stesso lato dello schermo. La sequenza è questa: il Nord posiziona la tavola sul vassoio delle offerte e l'apertura viene chiusa completamente (in seguito rimane chiusa per tutta la durata del periodo dell'asta). I giocatori rimuovono le loro carte dalla tavola e il vassoio viene passato sotto l'apertura chiusa sul lato dello schermo con il Dealer.

Le chiamate vengono effettuate utilizzando la casella delle offerte. Ogni giocatore piazza una chiamata selezionata sul vassoio delle offerte, che sarà visibile solo sul lato dello schermo del giocatore. La prima chiamata di un giocatore dovrebbe toccare l'estrema sinistra del segmento più vicino del vassoio delle offerte. Tutte le chiamate devono essere visibili e sovrapporsi ordinatamente in una linea retta da sinistra a destra, a uguale distanza da ogni chiamata precedente. I giocatori dovrebbero fare ogni sforzo per eseguire queste azioni il più silenziosamente possibile.

Con gli schermi in uso, una chiamata è considerata "effettuata" quando viene posizionata sul vassoio e rilasciata. Un giocatore che rimuove una o più chiamate effettuate dal vassoio in un apparente tentativo di "Passare" è effettivamente ritenuto aver "Passato".

Dopo che due giocatori sullo stesso lato dello schermo hanno fatto le loro chiamate, Nord o Sud (a seconda dei casi) fa scorrere l'intero vassoio delle offerte sotto il centro dello schermo in modo che sia visibile solo ai giocatori dall'altro lato, che poi fanno le loro chiamate allo stesso modo, e il vassoio delle offerte viene nuovamente fatto scorrere indietro.

Questa procedura viene continuata fino al completamento dell'asta. Si ritiene auspicabile che i giocatori varino il ritmo in modo casuale quando restituiscono il vassoio sotto lo schermo.

È responsabilità di entrambe le parti assicurarsi che l'intera asta sia visibile su ciascun lato dello schermo.

Dopo che tutti e quattro i giocatori hanno avuto l'opportunità di rivedere l'asta (ciò equivale al diritto di vederla riformulata), i giocatori ripongono ordinatamente le loro carte offerte nelle rispettive caselle offerte.

A questo punto, il presunto Morto o Dichiarante rimuove il vassoio dal tavolo, lasciando la scacchiera al centro del tavolo, dove dovrà rimanere per tutta la durata del gioco.

L'attacco iniziale deve essere effettuato prima che l'apertura venga aperta, e solo il Dichiarante o il Morto possono aprire l'apertura o chiedere che venga aperta. Alla fine del gioco, il vassoio viene rimesso sul tavolo.

Dopo che l'attacco iniziale è stato affrontato, l'apertura viene aperta per consentire a tutti i giocatori di vedere le carte del morto e le carte giocate in ogni presa. Se un difensore espone una carta e, a causa dello schermo, il dichiarante non la vede, il morto può attirare l'attenzione sull'irregolarità.

Quando si attacca o si segue un seme, i giocatori devono fare attenzione a giocare sempre le carte nello stesso modo e le prese abbandonate devono essere posizionate verticalmente o orizzontalmente, in conformità con la Legge 65, per determinare la vincita/perdita di quella presa e a uguale distanza dalla carta precedente.

La violazione delle corrette procedure di posizionamento è soggetta a sanzione. Le sanzioni sono dettagliate nello SCoC.

3.1 Avvisi e spiegazioni

- a) Un giocatore che effettua una chiamata di avviso come definito nelle procedure di avviso WBF deve avvisare il compagno di schermo, e il partner deve avvisare dall'altro lato dello schermo quando arriva il vassoio delle offerte. L'avviso deve essere effettuato posizionando la carta di avviso in una posizione chiaramente visibile al compagno di schermo. È responsabilità di un giocatore che avvisa assicurarsi che il compagno di schermo veda l'avviso. È buona norma per un avversario riconoscere l'avviso in qualche modo.
- b) In qualsiasi momento durante l'asta, un giocatore può scrivere al compagno di schermo richiedendo una spiegazione completa della chiamata di un avversario. Il compagno di schermo risponderà per iscritto.
- c) In ogni momento, dall'inizio dell'asta fino al completamento del gioco, ogni giocatore riceve informazioni solo dal compagno di schermo sui significati delle chiamate e sulle spiegazioni fornite. Le domande durante il periodo di gioco devono essere scritte con l'apertura chiusa. Lo schermo viene sollevato dopo che è stata data la risposta. Pertanto, il direttore del torneo non può effettuare richieste di informazioni per conto di un giocatore che si trova dall'altra parte dello schermo durante l'asta o la partita.

3.2 Modifica delle rettifiche quando gli schermi sono in uso.

- a) Se si verifica un'irregolarità prima che il vassoio venga passato attraverso lo schermo, il trasgressore o il suo compagno di schermo devono richiamare l'attenzione del Direttore su di essa. Le chiamate che violano la regola non devono essere accettate e devono essere corrette senza altre rettifiche (ma vedere (b) (ii) di seguito); qualsiasi altra irregolarità deve essere corretta e il Direttore si assicura che solo l'asta legale venga passata attraverso lo schermo. Nessun giocatore dall'altra parte dello schermo

lo schermo deve essere informato dell'accaduto, a meno che l'applicazione di una legge non lo richieda.

- b) Un'irregolarità passata attraverso lo schermo è soggetta alle normali leggi, con la seguenti disposizioni:

una chiamata inammissibile - vedi Regola 35 - deve essere corretta

– se un giocatore infrange la legge e, inavvertitamente (altrimenti potrebbe essere applicata la legge 72C), l'irregolarità viene passata attraverso il sipario dal suo compagno di sipario, quest'ultimo ha accettato l'azione per conto della sua parte nelle situazioni in cui le leggi consentono al sipario sinistro di accettarla.

- c) Il compagno di schermo dovrebbe tentare di impedire un'apertura di vantaggio fuori turno. Qualsiasi apertura di vantaggio fuori turno deve essere ritirata senza altra rettifica se lo schermo non è stato aperto. Altrimenti:

quando lo schermo è stato aperto senza alcuna colpa della parte dichiarante (e l'altro difensore non ha attaccato scoperto), si applica la Legge 54.

ii quando la parte dichiarante ha aperto lo schermo, l'attacco è accettato. Il presunto dichiarante diventa il dichiarante effettivo. Può essere applicata la legge 72C.

iii quando la squadra in difesa si trova di fronte a due attacchi iniziali, l'attacco errato è una penalità maggiore.

iv per una carta scoperta dalla parte dichiarante vedere la Legge 48.

- d) Quando viene effettuata una chiamata di allerta, vedere 2.3 sopra.

- e) Quando un giocatore impiega più tempo del normale per fare la sua chiamata, non è un infrazione se richiama l'attenzione sulla propria interruzione di tempo. Il suo compagno di schermo, tuttavia, non deve farlo.

- F) Se un giocatore dalla parte dello schermo che riceve il vassoio ritiene che ci sia stata un'interruzione del tempo e, di conseguenza, che ci possano essere informazioni non autorizzate, dovrebbe, ai sensi della Legge 16B2, chiamare il Direttore. Può farlo in qualsiasi momento prima che venga effettuato l'attacco iniziale e che venga aperto lo schermo.

- g) La mancata osservanza di quanto previsto al punto (f) può convincere il Direttore che è stato il partner ad attirare l'attenzione sulla pausa nel tempo. In tal caso, il Direttore può ben stabilire che non vi è stato alcun ritardo percepito e quindi nessuna informazione non autorizzata. Un ritardo nel passaggio del vassoio fino a 20 secondi non è normalmente considerato significativo.

- h) Tuttavia, se i giocatori non hanno randomizzato il ritmo dell'asta come desiderato dalla sezione 2.2, un ritardo inferiore a 20 secondi può essere considerato significativo.

4 Caselle di offerta quando gli schermi non sono in uso

A partire dal dealer, le chiamate devono essere rimosse dalla casella delle offerte e posizionate sul tavolo direttamente di fronte al giocatore che effettua la chiamata. I giocatori possono rimuovere tutte le chiamate precedenti o solo la chiamata scelta, a condizione che il modo rimanga coerente per tutto l'evento. Tutte le chiamate devono essere visibili e sovrapporsi ordinatamente in linea retta da sinistra a destra, a uguale distanza da ogni chiamata precedente.

La violazione delle procedure corrette è soggetta a sanzioni in conformità con lo SCoC.

I giocatori devono astenersi dal toccare le carte di offerta finché non hanno determinato la loro chiamata. Una chiamata è considerata effettuata quando viene rimossa dalla casella di offerta con

dolo apparente (salvo quanto previsto dalla Legge 25, le modifiche vengono valutate a partire dal momento in cui viene riconosciuto l'errore).

La Alert Card dovrebbe essere usata quando si allertano le chiamate. Il giocatore che allerta è responsabile di assicurarsi che gli avversari abbiano visto l'allerta. È buona norma che un avversario riconosca in qualche modo.

Prima di fare un'offerta di salto, un giocatore deve posizionare la carta Stop sul tavolo nella parte sinistra visuale libera dell'avversario, quindi effettua la chiamata e rimuove la carta Stop entro circa 10 secondi. LHO non deve chiamare finché la carta Stop non è stata rimossa. (Se la carta Stop è stata rimossa frettolosamente o non è stata utilizzata, un avversario si ferma come se la carta Stop fosse stata utilizzata correttamente.)

Finché non vengono rimosse dal tavolo, si effettua una revisione dell'asta ispezionando le carte di offerta. Quando tale ispezione non è fattibile, un giocatore può ottenere una revisione dell'asta al proprio turno per giocare per ingannare uno. Un giocatore che rimuove una o più carte di offerta in un apparente tentativo di "Passare" è effettivamente ritenuto aver "Passato".



International Sport Federation (IF) recognized by the International Olympic Committee

Regulations for Screens, Bidding and Entering Scores

June 2023

1. Regulations for Bidding using Tablets / Digital Bidding Boxes

1.1 Entering Bids and Scores

- 1.1.1 This regulation applies to the use of tablets in World Bridge Championships for bidding, entering results, controlling the time of the play and sending collected data to a Tournament Director and any control centre.
- 1.1.2 Before play starts, players can set certain preferences on the tablet.
- 1.1.3 Players are required to enter all bids and scores in a timely, accurate manner. The result is entered the moment the board's outcome is agreed upon by both sides. In the case where a ruling is called for, unless unable to determine the outcome of a board, players are required to enter the table result awaiting the final ruling. Failure to enter the score before leaving the playing room is subject to a standard penalty.
- 1.1.4 The official score will be that keyed in by declarer and agreed by both defenders. Players are reminded that they are responsible for the accuracy of their own scores.
- 1.1.5 Repeated violations of correct entering procedures are subject to penalty.

1.2 Screens

- 1.2.1 The North and East players sit on the same side of the screen. Players remove their cards from the board and the aperture is closed completely (thereafter, it remains closed for the duration of the auction period).
- 1.2.2 Calls are made by pressing the appropriate keys on the tablet display. Each player selects a call, which will be visible only on the player's display. A player may change the bid within the time allowed (by the preference set) by pressing the 'cancel' key. The call is considered 'made' and is visible to the screenmate when this allowed time is over.

After two players on the same side of the screen have made their calls, the calls will be visible on the displays on the other side of the screen. This procedure is continued until the auction is completed. (If the dealer is East or West then the displays will be visible after the opening call).

- 1.2.3 After the opening lead is made, the aperture is opened by declarer or dummy to permit all players to see dummy's cards and cards played to each trick. If a defender exposes a card and, because of the screen, declarer does not see it, dummy may draw attention to the irregularity.
- 1.2.4 When leading or following suit, players must take care always to play cards in the same way, and quitted tricks must be placed vertically or horizontally in accordance with Law 65 to determine the win/loss of that

trick and at an equal distance from the previous card. Violation of correct placing procedures is subject to penalty.

1.3 Alerts and Explanations

- 1.3.1 A player who makes an alertable call as defined in the [WBF Alerting Policy](#) must alert the screenmate and partner must alert on the other side of the screen when the bidding is visible. The alert must be made either by pressing the 'alert' key before the call is made or by clicking on the bid itself. The fact of the alert and the time it is made is recorded and available to the TDs. At any time during the auction a player may write to the screenmate requesting a full explanation of an opponent's call. The screenmate will reply in writing. Note pads will be provided for this.
- 1.3.2 At all times from the commencement of the auction to the completion of play, each player receives information only from the screenmate about the meanings of calls and explanations given. Questions during the play period should be in writing with the aperture closed. The screen is raised after the response has been given. Therefore, the tournament director cannot make enquiries on a player's behalf on the other side of the screen during the auction or play.

1.4 Modification of Rectifications

- 1.4.1 The screenmate should attempt to prevent an opening lead out of turn. Any opening lead out of turn shall be withdrawn without other rectification if the screen has not been opened. Otherwise:
 - (a) when the screen has been opened through no fault of the declaring side (and the other defender has not led face up) Law 54 applies.
 - (b) when the declaring side has opened the screen the lead is accepted. The presumed declarer becomes the actual declarer (see Laws 54B1, 54B2). Law 72C may apply.
 - (c) when two opening leads are faced by the defending side the incorrect lead is a major penalty card.
 - (d) for a card faced by the declaring side see Law 48.
- 1.4.2 When a player takes more than a normal time to make a call, it is not an infraction if that player draws attention to the break in tempo. The screenmate, however, shall not do so.
- 1.4.3 Only a player on the side of the screen receiving the display of calls from the other side who considers there has been a break in tempo and consequently there may be unauthorised information should, under Law 16B2, call the Director. This may be done at any time before the opening lead is made and the screen opened. The time taken for each call is recorded and available to the TDs.
- 1.4.4 Failure to do as 1.4.3 provides may persuade the Director that it was the partner who drew attention to the break in tempo, and may well rule there was no perceived delay and thus no unauthorised information.

1.5 Laws Interpretations and Options

Words and phrases in the Laws and GCoC applicable to face-to-face bridge, and not specifically defined in the appropriate SCoC shall be interpreted *mutatis mutandis* to an online bidding environment.

2 Regulations for Bidding using Bidding Boxes

2.1 Bridgemates and other Devices used for the recording of matches.

Electronic devices or other electronic and/or mechanical devices are used in the World Bridge Championships to record bidding and play, enter results, control the time of the play, send the collected data to any control centre etc.

Whatever device is in use, players are required to enter all the scores in a timely, accurate manner. It is good practice to enter a result the moment the board's outcome is agreed upon by both sides. In the case where a ruling is called for, unless unable to determine the outcome of a board, players are required to enter the table result awaiting the final ruling.

Bridgemates are currently the official score-recording devices to be used at all championships. This recording is the responsibility of the pair sitting North/South at each table. Failure to enter the score before leaving the playing room is subject to a standard penalty.

The official score will be that keyed in by North/South and agreed by East/West (or the captain, coach or another designated person). Players and captains are reminded that they are responsible for the accuracy of their own scores.

Violation of correct entering procedures is subject to penalties in accordance with the SCoC.

3 Screens

Screens will be used in a World Bridge Championship.

The North and East players sit on the same side of the screen. The sequence is this: North places the board on the bidding tray and the aperture is closed completely (thereafter it remains closed for the duration of the auction period). The players remove their cards from the board and the tray is passed under the closed aperture to the side of the screen with the Dealer.

Calls are made using the bidding box. Each player places a selected call on the bidding tray, which will be visible only on a player's side of the screen. A player's first call should touch the extreme left of the nearest segment of the bidding tray. All calls must be visible and neatly overlap in a straight line from left to right, at an equal distance from each previous call. Players should make every effort to perform these actions as quietly as possible.

With screens in use, a call is considered 'made' when placed on the tray and released. A player who removes one or more calls made from the tray in an apparent attempt to "Pass" is indeed deemed to have "Passed".

After two players on the same side of the screen have made their calls, North or South (as the case may be) slides the entire bidding tray under the centre of the screen so that it is visible only to the players on the other side who then make their calls in like manner and the bidding tray is slid back again.

This procedure is continued until the auction is completed. It is considered desirable that players should vary the tempo randomly when returning the tray under the screen.

It is the responsibility of both sides to make sure that the whole auction is visible on each side of the screen.

After all four players have had the opportunity to review the auction (equivalent to the right to have the auction restated), the players replace their bidding cards neatly in their respective bidding boxes.

At this point, presumed Dummy or Declarer removes the tray from the table, leaving the board in the centre of the table where it should remain throughout the play.

The opening lead must be made before the aperture is opened, and only Declarer or Dummy may open the aperture or call for it to be opened. At the end of play, the tray is put back on the table.

After the opening lead is faced, the aperture is opened to permit all players to see dummy's cards and cards played to each trick. If a defender exposes a card and, because of the screen, declarer does not see it, dummy may draw attention to the irregularity.

When leading or following suit, players must take care always to play cards in the same way, and quitted tricks must be placed vertically or horizontally in accordance with Law 65 to determine the win/loss of that trick and at an equal distance from the previous card.

Violation of correct placing procedures is subject to penalty. Penalties are detailed in the SCoC.

3.1 Alerts and Explanations

- a) A player who makes an alertable call as defined in the WBF Alert Procedures must alert the screenmate, and partner must alert on the other side of the screen when the bidding tray arrives. The alert must be made by placing the alert card in a position clearly visible to the screen mate. It is the responsibility of a player that alerts to make sure that the screenmate sees the alert. It is good practice for an opponent to acknowledge the alert in some way.
- b) At any time during the auction, a player may write to the screenmate requesting a full explanation of an opponent's call. The screenmate will reply in writing.
- c) At all times, from the commencement of the auction to the completion of play, each player receives information only from the screenmate about the meanings of calls and explanations given. Questions during the play period should be in writing with the aperture closed. The screen is raised after the response has been given. Therefore, the tournament director cannot make enquiries on a player's behalf on the other side of the screen during the auction or play.

3.2 Modification of Rectifications when screens are in use.

- a) If an irregularity occurs before the tray is passed through the screen, the offender or his screenmate shall draw the Director's attention to it. Infringing calls shall not be accepted and shall be put right without other rectification (but see (b)(ii) below); any other irregularity shall be rectified, and the Director ensures that only the legal auction is passed through the screen. No player on the other side of the

screen shall be informed of the occurrence unless the application of a law requires it.

- b) An irregularity passed through the screen is subject to the normal laws, with the following provisions:
 - i an inadmissible call - see Law 35 - must be corrected
 - ii if a player infringes the law and, inadvertently (otherwise Law 72C may apply), the irregularity is passed through the screen by his screenmate, the latter has accepted the action on behalf of his side in situations where the laws permit LHO to accept it.
- c) The screenmate should attempt to prevent an opening lead out of turn. Any opening lead out of turn shall be withdrawn without other rectification if the screen has not been opened. Otherwise:
 - i when the screen has been opened through no fault of the declaring side (and the other defender has not led face up), Law 54 applies.
 - ii when the declaring side has opened the screen the lead is accepted. The presumed declarer becomes the actual declarer. Law 72C may apply.
 - iii when two opening leads are faced by the defending side, the incorrect lead is a major penalty card.
 - iv for a card faced by the declaring side see Law 48.
- d) When an alertable call is made see 2.3 above.
- e) When a player takes more than a normal time to make his call, it is not an infraction if he draws attention to their own break in tempo. His screenmate, however, shall not do so.
- f) If a player on the side of the screen receiving the tray considers there has been a break in tempo and, consequently, there may be unauthorised information he should, under Law 16B2, call the Director. He may do so at any time before the opening lead is made and the screen opened.
- g) Failure to do as (f) provides may persuade the Director that it was the partner who drew attention to the break in tempo. If so, the Director may well rule there was no perceived delay and thus no unauthorised information. A delay in passing the tray of up to 20 seconds is not normally regarded as significant.
- h) However, if the players have not been randomising the tempo of the auction as desired by section 2.2, then a delay of less than 20 seconds may well be regarded as being significant.

4 Bidding Boxes when Screens are not in Use

Starting with the dealer, calls must be removed from the bidding box and placed on the table directly in front of the player making the call. Players may either remove all previous or just the chosen call, provided the manner remains consistent throughout the event. All calls must be visible and neatly overlap in a straight line from left to right, at an equal distance from each previous call.

Violation of correct procedures is subject to penalties in accordance with the SCoC.

Players should refrain from touching any bidding cards until they have determined their call. A call is considered made when it is removed from the bidding box with

apparent intent (subject to Law 25, any changes are assessed from the moment an error is recognised).

The Alert Card should be used when alerting calls. The alerting player is responsible for ensuring that the opponents have seen the alert. It is good practice for an opponent to acknowledge in some way.

Before making a skip bid, a player should place the Stop Card on the table in left-hand opponent's clear view, then make the call and remove the Stop card within about 10 seconds. LHO must not call until the Stop card has been removed. (If the Stop card has been removed hastily or has not been used, an opponent pauses as though the Stop card has been used correctly.)

Until they are removed from the table, a review of the auction is made by inspecting the bidding cards. When such inspection is not feasible, a player may obtain a review of the auction at their turn to play to trick one. A player who removes one or more bidding cards in an apparent attempt to "Pass" is indeed deemed to have "Passed".