

# II CAMPEONATO DE EQUIPOS DEL CLUB PASO

## NORMATIVA COMPLEMENTARIA

- El sistema de juego será una liga en la que cada equipo se enfrentará a todos los demás, puntuándose el resultado en Puntos de Victoria (VP). Si un equipo descansa (es bye) en una ronda, recibirá 12 PV. La clasificación, se establecerá por la suma de los VP obtenidos por cada equipo.
- Solamente cuatro jugadores de un equipo, designados por su capitán, jugarán en cada partido. Esta alineación no podrá modificarse durante el partido, aunque podrá ser diferente en partidos posteriores.
- Un equipo podrá incorporar a un jugador nuevo durante el torneo, siempre que éste no esté inscrito ni haya jugado previamente en otro equipo.
- En cada sesión, dependiendo del número de equipos inscritos, se jugará un partido de 12 manos o dos partidos de 6 manos, intercambiándose las parejas de cada equipo cuando se haya jugado el 50% de las manos. El tiempo asignado al partido será de 7 minutos por mano.
- El Comité de Competición estará formado por Francisco Jiménez (Presidente), Angel Jerez, Rafael Latorre y Pilar Villar (Arbitro Principal). En su caso, podrá incorporar a otros jugadores que no participen en el evento.
- Cada sesión será dirigida por un equipo de tres o más Directores de Torneo (DTs), actuando uno de ellos como Director principal si no está presente el Arbitro Principal. Las decisiones de éste en caso de reclamación de algún jugador, serán inapelables.
- Los jugadores deberán estar conectados ocupando la plaza que les corresponda, 5 minutos antes del inicio de la sesión. Los enlaces correspondientes de cada sesión estarán disponibles 10 minutos antes en la página web del Club.
- **IMPORTANTE: Los jugadores deberán mantener los mismos datos de entrada en RealBridge durante todas las sesiones del Torneo.**
- No se podrá jugar sin un correcto funcionamiento de la conexión a la plataforma, la cámara y el micrófono, que deberán estar abiertos obligatoriamente. En caso de incidencia técnica, el árbitro decidirá si procede aplicar alguna penalidad
- No se puede utilizar el teléfono móvil durante el juego, y se deberá jugar en silencio evitando ruidos externos y que el compañero, si juega en la misma casa, pueda escuchar lo que se hable al otro lado de la pantalla.
- Este torneo, se jugará con pantallas, pero sin autoalertas escritas. Si un jugador utiliza una declaración convencional, se lo explicará a su oponente, mientras que su compañero lo alertará al otro lado de la pantalla con el procedimiento habitual.
- Para prevenir informaciones no autorizadas por roturas de ritmo, la plataforma generará las siguientes pausas automáticas en la primera baza: a) 5 segundos, antes de la salida inicial; b) 10 segundos antes de que el declarante juegue la primera carta del muerto; c) 5 segundos antes de que juegue el tercer jugador.
- En el caso de retiradas, abandonos y retrasos, se aplicará lo establecido en el Reglamento de Pruebas y Competiciones de la AEB.

- En caso de empate, la clasificación de los equipos empatados se establecerá en base al resultado de su encuentro. De persistir el empate se decidirá por el total de IMPs de cada equipo. Y si persiste aun el empate, será el Comité de Competición quien asigne el puesto, considerando mejor clasificado al equipo que considere de nivel inferior entre los empatados.
- Las reclamaciones y concesiones de bazas se tratarán de acuerdo con lo establecido en los artículos 68-71 del Reglamento. En particular,
  - Si una reclamación es aceptada, pero posteriormente los oponentes discrepan, el árbitro aplicará el artículo 69B.
  - Si un defensor reclama o concede, su compañero tiene que estar de acuerdo antes de que el declarante acepte la reclamación/concesión. Si el segundo defensor no acepta, el juego continuará según lo establecido en el artículo 68B2.
- Si un jugador quiere cambiar su declaración (undo) según se indica en el artículo 25A1, deberá llamar al árbitro quien decidirá si autoriza la sustitución.
- Las peticiones de deshacer una jugada por estar basada en un información errónea de los oponentes (artículos 47E2, 21B1(a)) solamente pueden ser autorizadas por el árbitro.
- En otro caso, un cambio de voz o jugada no está permitido.

## HOJA DE CONVENCIONES

- Para evitar malos entendidos y facilitar el arbitraje, es muy recomendable, **aunque no obligatorio**, que las parejas contendientes dispongan de un Hoja de Convenciones (HC), en formato de archivo .pdf, que refleje las bases del sistema y los acuerdos de subasta y carteo de las parejas que compiten.
- Para ello podrá utilizarse el modelo oficial de la AEB o cualquier otro formato que utilicen los jugadores (ACBL o documento de formato libre).
- La finalidad de la HC no es utilizarlas como "chuleta" por las parejas (lo que no está permitido por el Reglamento) sino ponerlas a disposición de los oponentes y del Arbitro como soporte del procedimiento de ALERTA **que en todo caso se debe aplicar durante el juego.**
- Se recuerda que cuando se ALERTA una declaración: a) No es obligatorio preguntar en el mismo momento el significado de la voz alertada. Puede hacerse en cualquier momento de la subasta o al terminar la misma. b) Que durante la subasta, solamente el jugador en turno es quien puede preguntar al compañero del jugador que alertó, por el significado de la voz. c) Que cuando se aclara una voz convencional alertada no debe darse como explicación el nombre de la convención utilizada, sino detallar claramente su significado.
- Las parejas que tengan una HC, podrán publicarla en RealBridge antes de que comience el partido siguiendo el procedimiento que se describe [www.bridgepaso.com](http://www.bridgepaso.com) **BOTON: EQUIPOS>>NORMATIVA.**