



# CAMPEONATO DE MADRID EQUIPOS 2018

## CATEGORÍA CORAZÓN

### A.-NORMAS GENERALES

- 1.-SE CONSIDERA SALA ABIERTA, LA PARTE DE LA DERECHA DE LA SALA SEGÚN SE ENTRA EN ELLA. LA PARTE IZQUIERDA ES SALA CERRADA.
- 2.-EL EQUIPO ESCRITO POR DELANTE EN CADA EMPAREJAMIENTO SE SIENTA EN POSICIÓN N-S EN SALA ABIERTA MESA Nº AZUL Y E-O EN CERRADA, MESA Nº NEGRO
- 3.-POR TANTO, EL EQUIPO ESCRITO EN SEGUNDO LUGAR SE SIENTA EN POSICIÓN E-O EN SALA ABIERTA Y N-S EN CERRADA.
- 4.-NO HAY PRIORIDAD EN LA ALINEACION; POR TANTO, CADA EQUIPO DEBERÁ ENTREGAR EN LA MESA DE ARBITROS 5 MINUTOS ANTES DE LA HORA DE COMIENZO DE CADA RONDA LA ALINEACIÓN DE SU EQUIPO PARA ESA RONDA EN EL IMPRESO OFICIAL.
- 5.-NINGÚN JUGADOR PUEDE ACERCARSE A NINGUNA OTRA MESA DEL TORNEO EN NINGÚN MOMENTO. AL ACABAR DE JUGAR LA RONDA SE ABANDONA LA SALA EN SILENCIO. QUIEN NO JUEGUE EN DETERMINADA RONDA NO PODRÁ OBSERVAR A SU PROPIO EQUIPO.
- 6.-DADA LA PROXIMIDAD DE LAS MESAS, NO SE PERMITE COMENTARIO ALGUNO SOBRE LAS MANOS PUES PODRIA SER OIDO EN OTRA MESA, Y SERÁ PENALIZADO.
- 7.-ANTES DE EMPEZAR A JUGAR ASEGURENSE DE ESTAR SENTADOS EN LA ORIENTACION Y MESA CORRECTA Y NO SOLO EN POSICIÓN COMPLEMENTARIA CON SUS COMPAÑEROS. HAY QUE INTRODUCIR EN LOS TECLADOS EL NÚMERO DE LICENCIA O DORSAL ASIGNADO.
- 8.-DESEMPATES: SE CLASIFICARA POR DELANTE EL GANADOR DEL PARTIDO COMÚN Y SI PERSISTIERA EL EMPATE QUIEN TENGA MEJOR COCIENTE DE IMP'S.
- 9.- SE JUEGAN 11 PARTIDOS DE 6 MANOS SEGUIDAS. TIEMPO DE JUEGO: **50 MIN. PARA LAS 6 MANOS.**
- 10.- HORARIO: 1ª RONDA SABADO 16:30. 2ª R. SABADO 17:25. 3ª R. SABADO 18:20. 4ª R. SABADO 19:15 5ª R. SABADO 20:10 6ª R. SABADO 21:05 7ª R. DOMINGO 16:30 8ª R. DOMINGO 17:25 9ª R. DOMINGO 18:20 10ª R. DOMINGO 19:15 11ª R. DOMINGO 20:10
- 11.-DERECHOS DE APELACION 100.-EUROS. APELACION FRIVOLA: Si el Comité de Apelación de la Prueba determina que una determinada reclamación carece de mérito (frívola) supondrá la pérdida inmediata del depósito de 100 € necesario para formalizar la apelación.
- 12.- No se puede fumar durante el tiempo de juego y los teléfonos móviles deberán permanecer en silencio y no ser utilizados bajo ninguna circunstancia sin permiso del Director. La transgresión de este punto será penalizada según lo previsto en el punto 1.1 de B.-1 y el transgresor no podrá jugar mientras no se pague la penalidad.
- 13.-Se utilizarán BRIDGEMATE, por lo que cada equipo deberá comprobar su resultado antes del comienzo de la siguiente ronda.

### COMITÉ DE APELACION

**El Director elegirá 3 miembros de entre los siguientes o cualquier otra persona que considere oportuna su participación en la resolución de la acción reclamada.**

**LUIS LANTARON, ARTURO WASIK, IGNACIO JIMENEZ, DAVID DE PARTEARROYO, JUAN MANUEL DE LORENZO, JOSE MIGUEL MARTINEZ, Mª EUGENIA HERNANDEZ, ANA FRANCES.**

## **B.-1.- PENALIZACIONES (Copia ADAPTADA de la Normativa de EBL)**

Las penalizaciones que se recogen en este apartado son complementarias a las que prevé el propio Reglamento Internacional de Bridge. Las irregularidades al Reglamento serán corregidas conforme prevé el propio Reglamento. Tras la publicación de estas normas complementarias no es necesario ningún aviso (por parte del Director, o de cualquier otra forma) previo a su aplicación ya sea debido a una normativa del Reglamento o a algún punto de estas normas complementarias.

Las penalizaciones en PV (Puntos de Victoria) se deducirán del total obtenido por el equipo infractor afectando a la clasificación final. Las penalizaciones monetarias se pagarán en € y deberán hacerse efectivas antes del comienzo del partido siguiente.

1.1.- PENALIZACIONES POR NO ENTREGAR LAS ALINEACIONES A TIEMPO: si el capitán de un equipo no entrega las alineaciones en el momento adecuado se seguirá el proceso de penalización del punto 1.2

1.2.- PENALIZACIONES POR RETRASOS EN EL COMIENZO DE UN PARTIDO: todo equipo que no esté sentado y listo para jugar a la hora prevista para ello, recibirá una penalización conforme a la siguiente escala:

0+ a 5 minutos	Aviso oficial (tras el primer aviso se aplicará lo previsto para retrasos entre 5+ a 10 minutos)
5+ a 10 minutos	1 PV
10+ a 15 minutos	2 PV
15+ a 20 minutos	3 PV
20+ a 25 minutos	4 PV
Más de 25 minutos	A discreción del Comité de Apelación de la Prueba, puede incluir la pérdida del partido o medidas aún más severas.

1.3.- PENALIZACIONES POR JUEGO LENTO: el tiempo de juego de cada uno de los partidos es de 45 MIN PARA LAS 6 MANOS MAS 5 MIN. DE CORTESIA. Si al finalizar el tiempo permitido, algún partido aún se estuviese jugando, una o todas las parejas implicadas quedarán sujetas a penalización por el tiempo correspondiente que cada una sea considerada responsable en el retraso, siguiendo la siguiente escala:

0+ a 5 minutos	1 PV
5+ a 10 minutos	3 PV
A PARTIR DE ESE MOMENT	SE SUSPENDERÁ EL PARTIDO Y EN LAS MANOS NO JUGADAS PERDERA 3 IMPS CADA EQUIPO.

1.4.- MANO VICIADA: en el caso que se produzca una mano viciada y se pueda determinar que uno de los bandos es claramente culpable de ello, quedará sujeto a una penalización de procedimiento.