



EL REGLAMENTO DE LAS PRUEBAS Y COMPETICIONES

CAPITULO I: ÁMBITO DE APLICACIÓN

- 1.- El presente Reglamento se aplicará a todas las Pruebas y Competiciones de Bridge que sean calificadas como Pruebas Puntuables por la AEB.
- 2.- Las Asociaciones Territoriales en sus pruebas oficiales podrán establecer sus propias normas reglamentarias atendiendo a las peculiaridades del bridge jugado en su territorio.
- 3.- En todo lo no previsto por este reglamento se entenderá aplicable las normas del Reglamento del Bridge duplicado vigente, las dictadas por la WBF y por la EBL y las consuetudinarias de las competiciones internacionales.
- 4.- Como normas subsidiarias de especial importancia se aplicarán las Bases de la Convocatoria de la Prueba. También serán de aplicación todas las normas estatutarias y reglamentarias de la AEB.
- 5.- Los Organizadores de Torneos podrán establecer sus propias normas dentro de los márgenes establecidos por los reglamentos y Normas de la AEB.

CAPITULO II: PRUEBAS DE COMPETICION PUNTUABLES

A.- Definiciones

- 1.- Prueba de Competición es el nombre genérico con el que se denominan los torneos, campeonatos, etc., que organicen la Asociación Española de Bridge (AEB), las Asociaciones Territoriales, los Clubes de Bridge o los Organizadores de Torneos reconocidos por la AEB.
- 2.- Una Prueba de Competición es a su vez una Prueba Puntuable cuando se asignan “Puntos de Competición” a los jugadores con licencia de competición de la AEB que en ella participen.
- 3.- Una Prueba de Competición “homologada” es aquella prueba puntuable a la que la AEB, a petición del Organizador, le otorga esta distinción por cuanto éste se ha comprometido a celebrarla cumpliendo todos los Reglamentos y Normativas de la AEB.

B.- Tipos de Pruebas y Competiciones

- 1.- Pruebas Oficiales de la AEB: Son las organizadas directamente por la AEB. (Campeonatos de España, Pruebas de selección, etc.).
- 2.- Pruebas Oficiales de alguna Asociación Territorial: Son las organizadas directamente por dicha asociación, pudiendo estar restringida la participación a sus asociados.
- 3.- Torneos Nacionales; Son pruebas relevantes no oficiales homologadas por la AEB. Son anunciadas en el Calendario de Torneos Nacionales de la AEB, en su página Web y por correo electrónico. Reciben todos los servicios previstos para este tipo de torneos. Deben de jugarse en más de una sesión.
- 4.- Torneos Autonómicos: Son pruebas relevantes no oficiales homologados por la AEB y aceptadas por la territorial correspondiente. Son anunciadas en el Calendario de Torneos Autonómicos de la AEB. Reciben todos los servicios previstos para este tipo de torneos.
- 5.- Otros torneos sociales y locales: Son pruebas organizadas por los clubes de Bridge o por otras organizaciones o personas, normalmente de solo una sesión de duración.

C.- Posesión de licencia federativa

- 1.- Para participar en cualquier Prueba Oficial de la AEB ó Torneo Homologado Nacional es necesario poseer la licencia de competición de la AEB para el año en curso.
- 2.- Para participar en cualquier Prueba Oficial de una asociación territorial es necesario poseer la licencia de dicha asociación territorial, aunque si así se especifica en las bases de la convocatoria de la prueba podrán hacerlo también los tenedores de una licencia de competición de la AEB.
- 3.- También podrán participar en las competiciones de bridge no oficiales homologadas que se celebren en el ámbito de la AEB, jugadores extranjeros sin licencia AEB si la poseen de una NBO reconocida por la WBF. Estos jugadores deberán cumplimentar una ficha de inscripción haciendo constar con letra clara su nombre, dirección, NBO a la que pertenecen, nº de licencia de su NBO y categoría que tienen en su país.
- 4.- Sin embargo, no se incluye en este apartado el jugador extranjero o el jugador español que tengan residencia en España. En esos casos, sólo se les permitirá participar en los torneos oficiales de la AEB, nacionales o autonómicos si tienen la licencia de competición de la AEB.
- 5.- Para jugar torneos Oficiales, los jugadores de otras NBOs también deberán de poseer la licencia de competición de la AEB para el año en curso.
- 6.- Salvo por acuerdo excepcional y expreso de la Junta Directiva no se admiten participantes en dichas competiciones sin alguna de estas licencias y tampoco si están incurso en cualquier tipo de sanción federativa, tanto nacional como europea.
- 7.- Antes del inicio de la prueba los directores de Torneo deberán vigilar el cumplimiento de las anteriores instrucciones. Los TD están autorizados a tramitar, cobrar y expedir al comienzo del torneo una licencia de competición de la AEB, adscrita a cualquier territorial, a aquellos jugadores que no estando federados deseen participar en el torneo. (Esta solicitud debe cumplimentarse en el formulario oficial preparado por la AEB a tal fin).
- 8.- Para que un jugador puntúe en un Torneo local o Social es necesario poseer una licencia de competición de la AEB y que al menos el 90% de los jugadores que participen en el Torneo tengan también una licencia de la AEB.

D.- Cánones

- 1.- Todos los Torneos homologados nacionales y autonómicos satisfarán a la AEB un canon que será fijado anualmente por la Junta Directiva.
- 2.- Los Organizadores de dichos torneos procederán al pago del canon una vez cobradas las inscripciones, cuando liquiden con el equipo arbitral, a los que podrán hacer entrega de dicho canon. En cualquier caso, el canon se pagará dentro de la semana siguiente a la finalización del torneo.
- 3.- Todas las pruebas sociales que se celebren en los clubes de bridge de toda España serán puntuables sin pago de ningún canon, siempre que sean dirigidos por un árbitro de club o categoría superior y cumplan los requisitos de remisión a la AEB y subida a su Web de la clasificación del torneo con las formalidades y plazos que se establezcan.

E.- Servicios de la AEB

Los Organizadores de torneos homologados podrán contar con los servicios que en cada momento ofrezca la AEB, de acuerdo al documento "Homologación de Torneos".

F.- Asignación de Puntos de competición

Los jugadores que participen en una Prueba puntuable obtendrán puntos de competición en función de su clasificación en la misma en la forma en la que se describe en el Reglamento de Asignación de puntos de competición.

G.- Categorías de los jugadores. Apreciación

- 1.- Cada jugador participará con la categoría asignada por la AEB conseguida en aplicación de la Normativa sobre Asignación de categorías y de puntos de competición.
- 2.- La categoría de un jugador también puede ser fijada directamente por la AEB por apreciación de su nivel de juego o de su historial deportivo, bien a iniciativa propia, bien a propuesta de una Asociación Territorial o de un Comité de Competición del torneo.

H.- Confección, envío y publicación de resultados

- 1.- Una vez resueltas las posibles apelaciones ante el Comité de Apelación de la Prueba, el DT es la persona facultada para establecer la Clasificación final del torneo y para proceder a la asignación de premios de acuerdo con las normas establecidas en la Convocatoria de la Prueba y las fijadas por el Organizador.
- 2.- Los DT deberán establecer de forma provisional los premios a que tiene derecho cada pareja o equipo, exponerla en el tablón de anuncios y dar un plazo para posibles reclamaciones, plazo que siempre deberá concluir antes del inicio de la segunda sesión del torneo.
- 3.- En todas las pruebas y competiciones declaradas puntuables y homologadas por la AEB, los resultados deberán ser subidos a la página web oficial de la AEB por los árbitros o directores de torneos dentro del plazo fijado.
- 4.- El cumplimiento y aceptación de los puntos anteriores son necesarios para que los torneos puedan ser homologados y considerados como torneo puntuable. La simple formalización de la inscripción en la competición por parte de los participantes implica la aceptación de esta condición.
- 5.- La AEB no impone el uso de ningún programa de corrección. Solo exige que se cumplan sus normas en lo referente a la integración en su Web y en su proceso informático.

I.- Acta del Torneo

El Árbitro-Director de las Pruebas Oficiales y de los Torneos nacionales y autonómicos deberá redactar en modelo oficial el Acta de la Prueba y remitirla a la AEB en las 48 horas siguientes a la finalización del torneo, salvo que la Junta Directiva establezca otra forma y plazos.

J.- Normas complementarias de la Junta Directiva

La Junta Directiva de la AEB establecerá anualmente las Normas complementarias y aclaratorias para el cumplimiento de los puntos expuesto en este reglamento.

CAPITULO III: EL ORGANIZADOR DEL TORNEO

A.- El Organizador del torneo (OT).

- 1.- La AEB podrá reconocer a una entidad o persona física, denominada "Organizador del torneo" (OT) para que con sujeción a lo establecido en el Reglamento del Bridge Duplicado aprobado por la WBF, a lo establecido en este reglamento y otras normas o garantías que pudiera establecer la Junta directiva, sea el responsable de la organización, preparación y ejecución de un torneo o evento.
- 2.- En las pruebas oficiales de la AEB o de alguna de sus asociaciones territoriales el organizador del torneo coincide con la asociación promotora.
- 3.- El organizador del torneo podrá delegar sus facultades y sus obligaciones en el árbitro Director del torneo (TD), pero si esta delegación se produce deberá ser aclarada y reflejada en los acuerdos entre el OT y el TD y ser comunicada a la AEB.

B.- Funciones del OT

Si no hay acuerdo explícito que establezca las funciones del OT y del TD, las del OT serán estas:

- 1.-Designar al Árbitro Director (TD) y acordar su remuneración tanto en honorarios como en suplidos por otros gastos o dietas.
- 2.-Proporcionar el local de juego asegurándose por informe emitido por el TD de que cumple todo lo necesario para el torneo, incluyendo las salas de juego, equipamiento y todos los demás requisitos logísticos.
- 3.-Confeccionar el folleto de propaganda o bases de convocatoria, donde se establezcan las fechas y el horario de cada sesión, los precios y condiciones de la inscripción, etc., en la forma que se desprende en lo establecido en los documentos subidos a la web a la pestaña de Organización de torneos.
- 4.-Establecer proceso de inscripción, organizar las inscripciones, aceptarlas y registrarlas y publicarlas) es función que podría ser delegada en el TD y, de ser así, debería ser plasmada en el acuerdo.

C.- Equipo arbitral.

- 1.- El director del Torneo lo nombra la AEB en el caso de prueba oficial de la AEB, o la Territorial en caso de prueba oficial de una Asociación Territorial, o el organizador del torneo, de acuerdo con la AEB, en el caso de torneo homologado Nacional o autonómico. Su categoría arbitral debe ser al menos la misma que la del ámbito de aplicación del torneo, salvo excepciones autorizadas por la Junta Directiva de la AEB. Tanto él como el resto del equipo arbitral que designe deberán estar al corriente de pago de su licencia arbitral.
- 2.- Cuando en un torneo existan varios árbitros, el Director del Torneo es el responsable de todos ellos. Y debe asignar con claridad los cometidos y zonas de arbitraje a cada componente del equipo arbitral y asegurar la coordinación necesaria para que el conjunto de sus miembros actúe como un equipo consistente y eficaz.
- 3.- Las tarifas arbitrales las pactará libremente el organizador con el equipo arbitral. Las tarifas que la AEB y las Asociaciones Territoriales tienen establecidas no son vinculantes.
- 4.- Si participan jugadores españoles no residentes en España o extranjeros no residentes en España, y que no poseen licencia AEB, los árbitros deben adjuntar en el acta los nombres y datos de la licencia de la NBO a la que pertenezcan.
- 5.- Si participan jugadores españoles residentes en España o extranjeros residentes en España, y que no poseen licencia AEB, deben advertirlos de que no pueden jugar el torneo sin asociarse a la AEB, permitiendo su pago (en metálico o a través de la web de la AEB) hasta el inicio de la segunda sesión del torneo como máximo. En caso de que, al empezar la segunda sesión del torneo, no hayan satisfecho el pago, el árbitro debe proceder a la expulsión del jugador del Torneo.

D.- Propaganda del torneo.

El folleto de propaganda deberá cumplir las Normas de la AEB tanto en torneos oficiales como en torneos nacionales homologados. En concreto, deberán asegurarse que en dicho folleto se tratan, entre otros, los siguientes puntos:

- a) La cuantía de los premios, expresando con claridad si estos se mantendrán independientemente del número de participantes o si podrá existir reducción de estos, en qué casos y en qué cuantía.
- b) Los criterios sobre el reparto de premios y si estos son o no acumulables.
- c) La necesidad de poseer licencia AEB para todos los jugadores españoles (sin excepción). Los jugadores extranjeros deben tener licencia AEB para los torneos oficiales; para los nacionales homologados es suficiente con estar federado en su país.
- d) La necesidad de inscribirse previamente y el sobrepago por inscribirse al comienzo del torneo o la bonificación por inscribirse con antelación, caso de que se establezca.
- e) La posible bonificación para jugadores juniors y/o para socios del lugar donde se juega el torneo.
- f) Enviar el folleto del torneo a la AEB para su validación y publicación en la página web.

E.- Precio de la inscripción.

- 1.- En los torneos nacionales homologados, el importe de la inscripción debe ser el mismo para todos los jugadores, exceptuando posibles reducciones para los jugadores júnior y/o socios del lugar donde tiene lugar el torneo.
- 2.- En los torneos autonómicos homologados, el importe de la inscripción debe ser el mismo para todos los jugadores, exceptuando posibles reducciones para los jugadores júnior, jugadores con licencia de la territorial donde se juega y/o socios del lugar donde tiene lugar el torneo.

F.- Homologación del torneo

- 1.- Cuando un Organizador decida libremente organizar un Torneo bajo el amparo de la AEB, ésta se compromete a poner a su disposición todos los medios y servicios previstos asociados al nivel del torneo. Por su parte el Organizador se compromete a cumplir y a hacer cumplir todas las Normas establecidas por la AEB.
- 2.- En los acuerdos que pacte el Organizador del torneo con el equipo arbitral que contrate deberá quedar claro cuáles son las funciones, derechos y obligaciones de dichas dos partes. Si no existiese este acuerdo explícito se entenderá que, por defecto, estas serán las establecidas en el capítulo 5
- 3.- Las Normas de la AEB son de obligado cumplimiento por el equipo arbitral y su obligada ejecución está incluida dentro de la remuneración pactada.
- 4.- El Organizador de los torneos homologados tiene la obligación de conocer y cumplir todas las normas establecidas en el documento titulado “Homologación de torneos”, como cánones, coste de las inscripciones, veracidad en la información facilitada en los folletos, proceso para su inclusión en el calendario oficial, etc. Este documento, está publicado en la web de la AEB, pestaña Competiciones. La solicitud de homologación de un torneo lleva implícita la aceptación de estas normas.
- 5.- Si un Organizador decide libremente hacer su torneo al margen de la AEB, ésta no autorizará ni permitirá el uso de información técnica propia de la AEB como son los puntos, categorías y otros datos de los jugadores y, en consecuencia, no se podrán dar premios por puntos, ni por categorías, ni ponerse así en la propaganda. Tampoco autorizará ni permitirá a los árbitros el uso de información técnica propia de la AEB.

CAPITULO IV: EL DIRECTOR DEL TORNEO Y LOS ÁRBITROS

A.- Autoridad y poderes del árbitro

- 1.- El Director del torneo (TD) es el representante oficial del OT y está expresamente facultado para interpretar las normas establecidas por éste y para subsanar cualquier omisión que pudiera advertirse.
- 2.- El Director del torneo tiene las atribuciones que le otorga todas las normas de la AEB, las que establece el Reglamento del Bridge Duplicado y aquellas que el Organizador del torneo le hubiese delegado.
- 3.- El TD puede delegar cualquiera de sus tareas en cualquiera de sus asistentes, pero esto no le libera de la responsabilidad de que sean realizadas correctamente.
- 4.- Durante la competición el árbitro es la persona que posee la autoridad máxima sobre los jugadores, sin perjuicio de los derechos que éstos poseen de recurrir al Comité de Apelación del Torneo.
- 5.- El árbitro, para cumplir con su obligación de mantener el orden y la disciplina, está expresamente autorizado a imponer sanciones en puntos o a suspender la participación de uno o más contendientes durante la totalidad o parte de la sesión en curso.
- 6.- El árbitro, nunca los jugadores, tiene el poder y la responsabilidad de rectificar las irregularidades y de compensar los perjuicios, así como de interpretar y aplicar los Reglamentos.
- 7.- El árbitro debe informar a los jugadores sobre sus derechos y responsabilidades y cuando aplique una rectificación debe explicar a los jugadores que establece el precepto del reglamento o norma en que ha basado

su decisión. En el otorgamiento de puntuaciones ajustadas artificiales de acuerdo con la responsabilidad de los jugadores el árbitro considerará un atenuante la inexperiencia del jugador.

B.- Derechos y obligaciones

1.- Los árbitros tienen derecho recibir un trato correcto por parte de los participantes de las pruebas, quienes deben respetar sus decisiones, aunque les sean contrarias. También deberán mantener hacia los jugadores actitudes correctas y explicar con claridad y fundamento sus decisiones.

2.- Ante actitudes incorrectas de jugadores los árbitros podrán solicitar amparo al Comité de Competición. Además, las incorrecciones de jugadores con los árbitros serán reflejadas en el Acta de la Prueba, al igual que las incorrecciones de los árbitros con los jugadores.

3.- Los árbitros tienen la obligación genérica de conocer, cumplir y hacer cumplir el Reglamento del Bridge Duplicado y los Estatutos, Reglamentos y Normativas que elabore la AEB.

4.- Los árbitros tienen la específica función de informar y asesorar al Organizador de los Reglamentos y Normas vigentes y vigilar que éstas se cumplan. Los árbitros, para el mejor desarrollo de la competición, también podrán establecer otras normas específicas complementarias, siempre que se ajusten a las directrices de la AEB, no contradigan normas de rango superior y se hagan conocer con anterioridad al comienzo del torneo.

5.- Las normas específicas del torneo deberán de ser dadas a conocer por los árbitros antes del inicio del torneo.

6.- Antes de empezar el torneo, los árbitros deberán de asegurar la disponibilidad de los medios técnicos necesarios para el torneo, como: a) Estuches y cartas. Número de juegos. b) Generación de las manos para cada sesión. Impresión de las mismas. c) Duplicación de estuches e impresión (en su caso) de las hojas circulantes para cada sesión. d) Bidding boxes e) En su caso, sistema inalámbrico de recogida de resultados, f) Programa de corrección a utilizar. g) Ordenador, impresora, consumibles. Conexión a internet. h) Fotocopiadora, material de oficina, impresos de apelación y otros medios opcionales. i) Sala de juego. Limpieza y estado de uso. Distribución de las mesas. Disponibilidad de los servicios previstos.

A los equipos que no hayan enviado sus hojas de convenciones exigidas se les impondrá una penalización de procedimiento de 2 VP por sesión. En caso de reincidencia, la penalización será de 4 VP por sesión en la segunda infracción, de 6 VP por sesión en la tercera y así sucesivamente, incrementándose en 2 VP por sesión por cada nuevo incumplimiento.

7.-No presentación de las hojas de convenciones en competiciones por equipos. Antes del inicio de la competición, la AEB informará al Árbitro Principal de aquellos equipos que no hayan remitido ninguna hoja de convenciones dentro del plazo establecido. El Árbitro Principal advertirá a dichos equipos de que, si no remiten las hojas de convenciones exigidas, se les aplicarán las penalizaciones previstas en el presente Reglamento. Dado que, antes del inicio de la competición, no es posible determinar qué parejas integrarán finalmente cada equipo o participarán en cada sesión, la AEB no podrá verificar si todas las parejas han remitido su correspondiente hoja de convenciones.

Corresponderá al Árbitro Principal verificar que todas las parejas que hayan participado en la competición hayan enviado su hoja de convenciones y, en caso de incumplimiento, aplicar las penalizaciones previstas en este Reglamento.

8.- La función del árbitro no termina con la confección de la clasificación, sino con el cumplimiento íntegro de las normas aprobadas por la AEB, como en el envío y subida a la web de las clasificaciones después de cada sesión y después de publicarse la clasificación definitiva.

9.- Los árbitros también deberán anunciar a los jugadores que lo soliciten los derechos que les asisten:

- a) de recurrir sus decisiones al Comité de Apelación si consideran que no son adecuadas.
- b) de poner en conocimiento del Comité de Competición los comportamientos arbitrales que consideren inadecuados
- c) de poner en conocimiento de la Autoridad Reguladora bajo la que tiene lugar el torneo, de los comportamientos arbitrales que consideren inadecuados.

10.- Si no hay acuerdo explícito que establezca las funciones del OT y del TD, las del TD serán las establecidas en “el reglamento de árbitros” que puede consultarse en la web en la pestaña Arbitraje, en donde se detallan sus tareas y obligaciones en la preparación, durante el desarrollo y al final de la competición

CAPITULO V: LOS JUGADORES

A- Obligaciones

1.- Todos los jugadores tienen la obligación de conocer los Reglamentos y Normativas de la AEB y de cumplir lo que en ellos se especifica y muy especialmente las Normas de la AEB sobre:

- a) El procedimiento de alerta
- b) Voces falsas, Voces extremadamente artificiales y Voces que requieren una especial defensa.
- c) La cumplimentación y envío de las Hojas de Convenciones,
- d) Instrucciones, federativas y del organizador, relativas a las restricciones de uso de teléfonos móviles y dispositivos electrónicos durante las competiciones y cuales quiera otras normas específicas y complementarias del torneo.

Esto se puede consultar en la web en á pestaña de subastas y alertas

2.- Los jugadores que aspiren a formar parte de los equipos nacionales o a participar en pruebas internacionales representando a España deben conocer la “Guía de criterios y normas para definir las Voces VEA” que se exponen en á web.

3.- Todos los jugadores tienen la obligación de aceptar las decisiones de los árbitros, (así como las de los comités de competición), tanto en las resoluciones de las incidencias como en cualquiera de las otras atribuciones y funciones que las normas les confieren y deben tratar a los árbitros con la consideración y respeto que merece su condición

4.- Los jugadores deben permanecer sentados en la mesa del juego. Si el muerto tiene necesidad de ausentarse de ella por cualquier causa justificada debe ser siempre el declarante y no los adversarios los que manejen las cartas del muerto.

5.- También deben cumplir el código de etiqueta que en su caso se especifique en la normativa del torneo, y en todo caso, de no existir otra indicación, a participar en la competición con un atuendo correcto en consonancia con el ambiente general de la Organización y los participantes.

B.- Derechos

1.- Conocer las Convenciones de Subasta que utilizan sus adversarios por lo que antes del inicio de la ronda los jugadores que utilicen voces que, aunque su uso esté autorizado, requieran de una especial defensa, deben previamente alertarlo a los adversarios en la forma que se detalla en el Capítulo X.

2.- Conocer el Sistema de Salidas y Señales que utilizan sus adversarios, por lo que antes del inicio de la ronda los jugadores que utilicen uno diferente o más completo que el sistema de señales estándar de AEB, según se detalla en el Capítulo X, deben previamente alentarlos a los oponentes.

3.- Recurrir ante el Comité de Apelación de la prueba, en la forma reglamentariamente establecida, las decisiones arbitrales con las que no estén de acuerdo, pero tienen que ser conscientes que las reclamaciones abusivas o malintencionadas pueden ser penalizadas con la no devolución de la fianza.

4.- Solicitar que su queja conste en el Acta de la prueba, si piensa fundamentadamente que se ha producido una significativa irregularidad o que se ha actuado de forma incorrecta o arbitraria, pero tienen que ser conscientes que las reclamaciones abusivas o malintencionadas pueden ser penalizadas por la AEB.

5.- Poner en conocimiento de la AEB si se han incumplido algunas de las normas establecidas por la AEB o por las Bases del Torneo.

CAPITULO VI: APELACIONES Y RECURSOS

A.- Las apelaciones y los recursos

1.- Como órganos de garantías la AEB cuenta con los siguientes:

- a) El Comité de Apelación de la Prueba
- b) El Comité de Competición
- c) Los Comités de Disciplina y de Recursos

2.- Cualquiera de las partes implicadas en una prueba, (jugadores, árbitros, organizadores, etc.), podrán recurrir cualquier decisión o denunciar cualquier hecho que consideren ha vulnerado sus derechos o contravenido las normas de actuación por las que se rige la AEB.

3.- Si esta decisión o hecho es constitutivo de falta o infracción tipificada en el Reglamento de Disciplina de la AEB se tramitará de acuerdo con lo establecido en éste.

4.- Si esta decisión o hecho proviene de asuntos relacionados con la organización de la prueba se recurrirá al Comité de Competición de la AEB.

5.- Si el desacuerdo proviene de una decisión arbitral sobre incidencias del juego se solicitará la revisión de la misma al Comité de Apelación de la Prueba.

B.- El derecho a apelar las decisiones arbitrales

1.- Derecho de los jugadores: Según se señala en el apartado anterior y en el artículo 92 del Reglamento del Bridge Duplicado de la WBF, los jugadores pueden solicitar al Comité de Apelación de la prueba una revisión de la resolución adoptada en su mesa por el árbitro.

2.- Obligación de los jugadores: La apelación conlleva la obligación de aceptar las decisiones del Comité de Apelación, tanto en lo referente a su dictamen sobre la incidencia como a la devolución o no de la fianza.

3.- Plazo para apelar: El derecho a la apelación o al requerimiento de una decisión arbitral expira treinta minutos después de que el resultado oficial haya sido publicado para su comprobación. Los Organizadores y los Directores del torneo están facultados para establecer plazos diferentes.

4.- Formalidades: Para que una incidencia pueda ser tratada en apelación, deberá satisfacer los siguientes requerimientos:

- a) Forma. Toda apelación se interpondrá a través del árbitro.
- b) Plazo. El derecho a la apelación o al requerimiento de una decisión arbitral expira treinta minutos después de que el resultado oficial haya sido publicado para su comprobación. Los Organizadores y los Directores del torneo están facultados para establecer plazos diferentes.
- c) Conformidad de los reclamantes. No se tratará una reclamación en los eventos por parejas salvo que ambos jugadores apelen conjuntamente y en los eventos por equipos salvo que el capitán del equipo está de acuerdo con la apelación.
- d) Presencia de los reclamantes. Para que una reclamación sea procedente, se requiere que los reclamantes hayan estado presentes en la mesa en cuando se realizó el arbitraje cuestionado.
- e) Depósito de fianza. Los apelantes deberán entregar al Director del Torneo a la vez que su reclamación, una fianza en metálico, cuya cuantía será fijada anualmente por la Junta Directiva de la AEB en la circular sobre "Homologación de torneos".
- f) La fianza será devuelta en caso de fallo favorable o en caso de fallo desfavorable, pero con una reclamación de claro fundamento, tratando así de evitar el abusivo recurso a los Comités de Apelación o el mal uso de los mismos.

5.- Apelaciones infundadas: La fianza podrá no ser devuelta, en todo o en parte, si el Comité de Apelación considera infundada, abusiva o malintencionada la reclamación presentada. A la hora de decidir la retención de la fianza se tendrá en consideración el nivel del jugador reclamante, siendo más exigente con los jugadores de categorías superiores.

C.- Funciones de los Comités de Apelación

1.- Los Comités de Apelación, en consonancia con lo establecido en el capítulo XI del Reglamento del Bridge Duplicado, tienen como principal función escuchar, establecer un juicio y acordar una resolución sobre las reclamaciones que, realizadas con las formalidades establecidas en las normas de la AEB, presente los participantes en una prueba sobre las decisiones adoptadas por los árbitros.

2.- Los Comités de Apelación se articulan también en el ámbito de la AEB como estructuras delegadas del Comité de Competición en la forma que se indica en este capítulo.

D.- Designación de los Comités de Apelación

1.- En las Pruebas Oficiales:

Una vez cerrada la lista de participantes, será el Comité de Competición de la AEB quien nombrará al Comité de Apelación.

Darán prioridad a los siguientes jugadores:

- a) Los jugadores que aspiren a participar o hayan participado en las pruebas de selección o en la fase final de cualquier Campeonato de España.
- b) Los que estén en posesión de una categoría honorífica.
- c) Aquellos que posean el título de Arbitro nacional de Federación.
- d) Los que, atendiendo a otros motivos, los designe directamente el Comité de Competición de la AEB.

Ninguna persona incluida en la lista mencionada podrá negarse a formar parte de un CCT cuando sea requerido para ello, salvo por causa justificada o reglamentariamente establecida.

2.- En los Torneos Homologados:

El Director del Torneo confeccionará al principio del mismo una relación de varios de los jugadores participantes que cumplen las pautas establecidas en el artículo anterior y la dará a conocer en las Normas específicas del torneo que confeccione.

Cuando tenga que tramitarse una apelación al Comité de Apelación el árbitro elegirá a tres personas de las incluidas en dicha relación buscando las que considere que pueden juzgar de forma más independiente la reclamación planteada por los jugadores.

3.- Un miembro del Comité de Apelación no podrá decidir sobre una reclamación en la que esté implicado con los reclamantes, pudiendo en este caso ser recusado.

4.- Si, excepcionalmente y por incompatibilidad de sus integrantes o por cualquier otra causa, el Comité de Apelación no pudiera formarse con un mínimo de 3 integrantes podrá constituirse y adoptar decisiones con tan sólo 2 miembros.

5.- Las resoluciones del Comité de Apelación se emitirán con carácter de urgencia, previa audiencia de los interesados y se adoptarán por mayoría simple de sus integrantes.

En caso de empate (en el supuesto de estar constituido por 2 miembros), valdrá el voto de calidad del presidente, quien deberá redactar la resolución que será entregada a las partes y al árbitro principal.

E.- Procedimiento de audiencia y decisión del Comité de Apelación

1.- Es función del árbitro tramitar la apelación e informar al Comité de manera objetiva tanto del desarrollo de la incidencia como de lo que previene al respecto el Reglamento Internacional del Bridge y el Código de Prácticas de los Comités de Apelación y demás normas concordantes.

2.- El Comité de Apelación se reunirá a solas con el Director del Torneo y escuchará de éste:

- a) La descripción de la incidencia, la decisión tomada por el árbitro y el fundamento que ha guiado al árbitro a tomar dicha decisión.
- b) Las pautas que debe seguir el Comité para resolver la incidencia, tanto en los aspectos formales o de procedimiento, como en los aspectos de fondo, pautas establecidas en el Reglamento Internacional o Código de Prácticas de los Comités de Apelación, reglamento de tiene la obligación de conocer el Director del Torneo.

3.- A continuación, el Comité de Apelación y el D.T. llamarán a las partes implicadas y escucharán de cada una de ellas las alegaciones que crean oportunas e inquirirán a estas las aclaraciones que crean convenientes.

- a) La presencia del bando apelante será obligatoria ante el Comité en el momento de la vista de la apelación. La no presencia conllevará la pérdida de la fianza y el mantenimiento de la decisión arbitral. Basta la presencia de un miembro de la pareja para que se considere que hay asistencia al comité.
- b) En competiciones por equipos será necesaria la presencia del capitán y la del jugador implicado.
- c) La presencia del bando apelado no será obligatoria en el momento de la vista de la apelación, pero el Director tiene la obligación de avisarles de la existencia de la apelación y de comunicarles el lugar y la hora en la que se reunirá el comité de la prueba para ver la apelación.
- d) Debe tenerse muy presente que las parte implicadas son llamadas para exponer hechos y justificar actuaciones. Por ello debe evitarse que la presentación de las alegaciones por cada parte sufra interrupciones. Los miembros del Comité deben evitar intercambios directos de opinión con alguno de los presentes y todos los intervinientes deben mantener una actitud cortés durante la audiencia.

4.- Oídas las partes, el Comité de Apelación se reunirá de nuevo a solas con el D.T. por si necesita alguna aclaración más. Oídas las partes, y aclarados los detalles sobre los hechos a través de las preguntas que eventualmente, puedan formular los miembros del Comité de Apelación, éste podrá solicitar posteriormente al árbitro, a solas, aclaraciones adicionales sobre el asunto.

Seguidamente el Comité de Apelación, a solas, decidirá sobre la incidencia y sobre la devolución o no de la fianza, lo cual será comunicado a las partes implicadas a través del D.T.

5.- Si no hay unanimidad entre los miembros del Comité sobre la decisión a adoptar, esta se establecerá por votación, con voto de calidad del Presidente en caso de empate.

6.- Si el Comité de Apelación aplica una penalidad de procedimiento para restablecer un perjuicio, debe especificar el artículo o norma violada. Aunque la mala explicación de una convención puede ser objeto de una penalidad de procedimiento la normativa de la Federación Mundial señala que el error de un jugador (al olvidar una convención, emplearla de forma incorrecta, o subastar erróneamente) no está sujeto a penalidad automática.

En estos casos, sólo se impondrá penalidad de procedimiento cuando existan circunstancias agravantes, como puede ser la reiteración en el uso incorrecto de convenciones.

7.- Las decisiones del Comité de Apelación:

- a) Deberán ser razonadas y fundadas. En ellas se debería precisar, siempre que sea posible, el artículo del reglamento en el que basa su resolución. Para ello el Comité podrá ser asistidos por el Director del torneo o alguno de sus asistentes.
- b) Deberán ser comunicadas a los interesados antes del inicio de la siguiente sesión en la que tuviera lugar la reclamación, o de la publicación de la clasificación si la reclamación se ha producido en la sesión final del torneo.
- c) Se plasmarán en un Acta de Apelación para cada caso tratado, que se incorporará como anexo al Acta de la Prueba. En ella se harán constar todos los extremos anteriores. Esta acta debe ser redactada por el Secretario del Comité, y en su defecto, por el Director del Torneo.

F.- Recurso a la AEB

- 1.- Las decisiones de un Comité de Apelación son firmes y no pueden ser revocadas por el Organizador ni otras instancias.
- 2.- No obstante, y en consonancia con lo que previene el artículo 93C del Reglamento del Bridge Duplicado, las partes implicadas en una apelación podrán presentar las alegaciones que consideren oportunas mediante escrito dirigido a la Secretaría General de la AEB, quien las elevará al Comité Nacional de Competición o a la Junta Directiva, según el caso.
- 3.- Debe entenderse que el último recurso a la AEB es una situación excepcional y que solamente se debe plantear cuando existan claras evidencias de que la decisión del Comité ha sido injusta e insuficientemente fundamentada.
- 4.- Por esta razón, el recurso a la AEB sólo podrá ser cursado si las alegaciones de la parte reclamante son avaladas con los respaldos formales de un jugador de categoría honorífica o de un árbitro nacional, ninguno de ellos implicados en el asunto objeto del recurso. Además, deberá acompañarse con la misma fianza en metálico, que podrá no ser devuelta en todo o en parte.
- 5.- Para sustentar su recurso, los reclamantes tienen derecho a pedir copia de la resolución arbitral y del Acta del Comité de Apelación en aquellos casos que les atañan.
- 6.- En lo no previsto en este apartado, se estará a lo dispuesto en el reglamento o código de prácticas de los Comités de apelación editado por la Federación Mundial de Bridge, el cual puede consultarse en la página web de la AEB.

CAPITULO VII: TRATAMIENTO DE INCIDENCIAS

A.- Resolución de incidencias con hechos no cuestionados.

- 1.- Cuando se haya llamado al Árbitro para que tome una decisión sobre una cuestión del Reglamento o de normas complementarias, si los dos bandos están de acuerdo sobre los hechos, actuará de la siguiente manera:
 - a) Si la reglamentación no previene ninguna rectificación, y el Árbitro no considera oportuno hacer uso de sus poderes discrecionales, el Árbitro ordenará que los jugadores continúen con la subasta y carteo.
 - b) Si se trata de un caso claramente incluido en un Artículo, que establece una rectificación por la irregularidad, el Árbitro de- termina la rectificación y asegurará su cumplimiento.
 - c) Si el Reglamento ofrece alternativas al jugador para elegir la rectificación, el Árbitro explicará las opciones y verificará que se elige y lleva a cabo una de ellas.
- 2.- El Árbitro buscará la manera de restablecer la equidad debiendo resolver en caso de duda, a favor del bando no infractor.
- 3.- Si considera que es probable que el bando inocente ha sido perjudicado debido a una irregularidad para la cual este Reglamento no provee rectificación, ajustará la puntuación. (En el otorgamiento de puntuaciones ajustadas artificiales en función de la responsabilidad de los jugadores, el árbitro considerará atenuante la **inexperiencia del jugador, pero deberá explicar todo ello al inexperto infractor. En cualquier caso, el árbitro debe** explicar a los jugadores cuál ha sido el fundamento de su decisión).

B.- Resolución de incidencias con hechos cuestionados.

Cuando se haya llamado al Árbitro para que tome una decisión sobre una cuestión del Reglamento o de sus normas complementarias, si los dos bandos no están de acuerdo sobre los hechos, (por ejemplo, un bando dice que el contrato está doblado y otro bando dice que no lo está), se actuará de la siguiente manera.

- 1.- Ponderando las evidencias que pudiera reunir si el árbitro considera que ha establecido satisfactoriamente en los hechos procederá como si se tratase de hechos no cuestionados.

- 2.- Si el árbitro no puede determinar los hechos de una manera convincente adoptará una resolución que permita la continuación de juego y a continuación efectuará una marca ajustada.
- 3.- En el caso de establecer una marca ajustada el árbitro tiene potestad para establecer los peor para cada bando. (En el ejemplo citado anteriormente, a un bando se le dará el contrato como doblado y al otro como no en la forma que más les perjudique).

C.- Incidencias por infracciones de forma o de procedimiento.

- 1.- Como norma general el Árbitro puede imponer penalidades de procedimiento por cualquier incorrección que, indebidamente, obstruya o demore el juego, provoque molestias a otros competidores, vulnere el procedimiento correcto o de lugar a que haya que imponer una puntuación ajustada en otra mesa.
- 2.- Para cumplir con su obligación de mantener el orden y la disciplina, el Árbitro está expresamente autorizado a imponer sanciones disciplinarias en puntos o a suspender la participación de uno o más contendientes durante la totalidad o parte de la sesión en curso. (Art. 91).
- 3.- Sujeto a la aprobación del Organizador del Torneo, el Árbitro está expresamente facultado para descalificar por causa justificada a cualquier participante. (Sin embargo, cualquier decisión de este tipo podrá posteriormente ser denunciada por la vía administrativa o disciplinaria si hubiera lugar).

D.- Unificación de criterios sobre el tratamiento de las incidencias. Comunicación y archivo

- 1.- Dado que uno de los aspectos que más confusión crea a los jugadores es que diferentes árbitros ante análogas situaciones adopten diferentes decisiones deben estar unificados tanto los criterios como el tratamiento a aplicar. De manera especial, deben estar unificados tanto los criterios como el tratamiento a aplicar:
 - a) Para interpretar el texto del Reglamento ante situaciones complejas (por ejemplo, voces o jugadas retiradas
 - b) Para asignar puntuaciones ajustadas.
 - c) Para aplicar penalizaciones de procedimiento.
 - d) En la Web oficial de la AEB se publican las “Normas complementarias para la aplicación del reglamento”, que los árbitros deben conocer y aplicar.
- 2.- Todas las incidencias relevantes que se produzcan en un torneo deben ser comunicadas por los árbitros a través del Acta de la prueba, pues su conocimiento ayuda a mejorar la práctica del juego y colabora en la unificación de los criterios arbitrales.
- 3.- En especial, todas las incidencias que, con fundamento, el árbitro pueda pensar provienen de acuerdos encubiertos entre compañeros deben ser comunicadas. Y en concreto la utilización de voces falsas y las explicaciones incompletas.
- 4.- La AEB, con las debidas garantías de confidencialidad, mantendrá un registro de las incidencias comunicadas por si la repetición de las mismas puede dar lugar a, con fundamento, a considerar que se han producido faltas de ética que debe ser sancionadas.

E.- Resolución de incidencias de la competición reglamentadas o no reglamentadas

- 1.- Cuando la incidencia esté reglamentada los árbitros deben resolverla en la forma establecida por los reglamentos y normativas de la AEB, que deben conocer.
- 2.- Ante incidencias imprevistas o no reglamentadas, si la incidencia se puede encuadrar dentro de las genéricamente previstas en los reglamentos de la mundial y de la española el árbitro la resolverá ejerciendo la potestad que le confieren dichos reglamentos. De no ser así, si la incidencia cae dentro de las competencias del Comité Nacional de Competición por tratarse de incidencias o infracciones cuya inmediata resolución se hace necesaria para asegurar el normal desarrollo y continuidad de la prueba o competición, el árbitro convocará al Comité de Apelación de la prueba que tome la decisión que corresponda, actuando por delegación del Comité de Competición.

3.- Cuando la inmediata resolución de una incidencia no reglamentada sea necesaria para asegurar el normal desarrollo de una prueba o competición, por razones de urgencia los Comités de Apelación actuarán por delegación de los Comités de Disciplina o de Competición, según el caso, y los Árbitros y Directores de Torneos deberán seguir este procedimiento:

- a) Nombrar al Comité de Apelación de acuerdo con lo expuesto en anterior.
- b) Informarle sobre la incidencia, la reclamación o la posible infracción y sobre cuantas circunstancias considere convenientes debe conocer el Comité para su posible enjuiciamiento.
- c) En su caso, llamar a los recurrentes y darles audiencia a ellos y, en su caso, al resto de las partes implicadas.
- d) Reunirse de nuevo a solas con el Comité y resolver sobre el recurso, la incidencia o la infracción, informando al Comité que cuando actúe en funciones de Comité de Disciplina solo tendrá competencia para imponer las sanciones de apercibimiento, modificación del resultado, pérdida de puntos o puestos y exclusión del torneo.
- e) Si hubiera lugar, comunicar la resolución a los interesados anunciándoles que aunque dicha resolución producirá efectos desde el momento de su notificación contra la misma podrá interponerse recurso ante el Comité de Disciplina o el de Competición, según los casos.

CAPITULO VIII: SUSTITUCIONES, INCORPORACIONES Y EMPATES

A.- Sustituciones e incorporaciones en las Pruebas Oficiales por parejas

1.- Están expresamente prohibidas las sustituciones, las incorporaciones y las parejas formadas por 3 jugadores que van intercambiándose. En casos excepcionales, con razones justificadas y con autorización expresa del DT, se permitirá la sustitución de uno de los componentes de la pareja por un jugador que no esté participando en la prueba, pero siempre dentro de estas normas:

- a) Si el sustituto juega más del 25 % de las manos y su categoría AEB es superior a la del jugador sustituido, se supondrá que ésta es la categoría del sustituido (a efectos de premios o títulos por categoría). Si juega menos manos o si su categoría AEB es la misma o menor, no se efectuará esta corrección.
- b) En todo momento deberá estar participando en el juego uno de los miembros originarios que se inscribieron como pareja.
- c) Los derechos que consiga la pareja en una fase de la prueba se atribuirán a los participantes que hayan jugado más manos durante la misma. No obstante, cualquiera de estos puede renunciar al derecho de clasificación para la fase siguiente si lo hace solo a favor del participante sustituido, siempre que la categoría AEB sea igual o superior al jugador sustituto y haya jugado al menos el 50% de las manos.
- d) En torneos con parejas mixtas, no está permitido que un hombre sustituya a una mujer y al viceversa a no ser que el TD lo permita por causas de fuerza mayor, por ejemplo, una emergencia, enfermedad, etc. El TD tiene la obligación de comunicarlo al resto de los participantes.
- e) En torneos para damas, no está permitido que un hombre sustituya a una mujer a no ser que el TD lo permita. El TD tiene la obligación de comunicarlo al resto de los participantes.

2.- Cualquier participante en una competición donde se produzca una sustitución autorizada por el árbitro podrá denunciar ésta ante el Comité de Apelación de la Prueba si considera que la sustitución ha perjudicado sus intereses.

B.- Sustituciones e incorporaciones en las Pruebas Oficiales por equipos

1.- Inscrito un equipo, aunque haya manifestado su composición, podrá hacer las sustituciones que estime convenientes hasta el momento del cierre de la inscripción a la prueba. Cerrada ésta las sustituciones sólo podrán ser admitidas por el árbitro o Director de la prueba si se justifica su necesidad por imposibilidad o causa mayor y siempre que la sustitución haya sido anunciada con suficiente antelación para que no perturbe la organización del torneo.

2.- Una vez iniciada la prueba, cuando el equipo no pueda reunir cuatro jugadores inscritos como miembros del mismo, las sustituciones sólo podrán ser admitidas por el árbitro o Director de la prueba si se justifica su necesidad por imposibilidad o causa mayor. Estará absolutamente prohibido que el sustituto sea un jugador inscrito en otro equipo que esté aún en competición, haya o no participado en el juego. El Director de la prueba

puede adoptar otras medidas, a la vista de las circunstancias, mientras se incorpora un jugador inscrito por el equipo, siempre que no se perturbe el normal desarrollo de la prueba.

3.- En todo caso de sustitución, temporal o definitiva, el Director lo comunicará al Comité de Apelación de la prueba, el cual juzgará si el resultado obtenido por el equipo, con el sustituto, debe ser mantenido o modificado por un resultado ajustado teniendo en cuenta la categoría del sustituto en relación con el reemplazado. Además, mantenido o no el resultado, el Comité de Apelación de la prueba puede imponer penalidades cuando juzgue que el equipo ha sufrido una transformación relevante.

4.- En pruebas de varias fases, las incorporaciones solo se admiten, hasta completar el número máximo de seis jugadores, siempre que en el equipo resten al menos tres jugadores que hayan jugado en la fase previa el cincuenta por ciento de las manos y un cuarto con la tercera parte, siempre que se justifique la necesidad de la incorporación y siempre que ésta no interfiera en el normal desarrollo de la competición.

5.- Cualquier participante en una competición donde se produzca una sustitución autorizada por el árbitro podrá denunciar ésta ante el Comité de Apelación de la Prueba si considera que la sustitución ha perjudicado sus intereses.

6.- Para a que un componente del equipo se le asignen los Puntos de Competición que les correspondan al equipo, deberá haber jugado al menos un 50 % de las manos.

7.- Es función del árbitro vigilar el cumplimiento de estas normas, reflejar en el Acta todos los incidentes habidos sobre las mismas e informar a que jugadores hay que atribuirles los Puntos de Competición.

C.- Sustituciones e incorporaciones en las Pruebas no Oficiales

1.- En torneos nacionales o autonómicos homologados por la AEB no se permitirán las parejas formadas por 3 jugadores que van intercambiándose, salvo que se prevea esta circunstancia por el Organizador y esté escrita en la normativa del Torneo.

2.- En todo caso, desde el punto de vista formal y efectos de asignación de puntos de competición y premios, sólo figurará inscrita una pareja, constituida por los dos jugadores con más puntos federativos.

3.- Por razones organizativas y con la conformidad del organizador y del árbitro, un jugador podrá ser sustituido temporalmente por otro en una sesión, siempre que el sustituto (sin derecho a recibir puntos de competición) no juegue más del 25% de las manos previstas. Si se supera este porcentaje, se considerará que la sustitución se ha realizado para toda la sesión, y se aplicará lo previsto en el punto 4, a continuación.

4.- La sustitución de un jugador por otro en una sesión completa requerirá ser aprobada por el Organizador y el árbitro de la prueba. Y en este caso, se aplicará lo establecido en el punto 2 anterior.

5.- En los torneos por equipos se seguirán los criterios análogos a los anteriormente expuestos.

6.- Cualquier participante en una competición donde se produzca una sustitución autorizada por el árbitro podrá denunciar ésta ante el Comité de Apelación de la Prueba si considera que la sustitución ha perjudicado sus intereses.

D.- Empates

1.- En las Bases de la Convocatoria de la Prueba se podrá especificar cómo se resuelven los empates que puedan producirse, pero de no ser así:

- a) En las pruebas por parejas, caso de producirse un empate, se clasificará en primer lugar la pareja que sume menos Puntos de Competición.
- b) En las pruebas por equipos, caso de producirse uno o varios empates y si los equipos empatados jugaron entre sí, la clasificación se establecerá atendiendo al resultado del partido o de los partidos jugados en común. Caso de no haberse jugado un partido en común o de persistir el empate se decidirá por el total de IMP's de cada equipo. De persistir el empate se considerará mejor clasificado el equipo en que la suma de los Puntos de Juego de los cuatro jugadores con mayor número de estos sea menor.

E.- Bridge a 3 jugadores en pooles (trioles)

En los casos en los que en una pool se vayan alternando 3 jugadores, para no beneficiar a nivel de puntos y porcentajes al jugador de inferior categoría, el árbitro debe asegurarse que en la clasificación enviada a la AEB figuren los dos jugadores con mayor categoría en la AEB.

CAPITULO IX: MANOS Y SESIONES NO JUGADAS. ABANDONOS.

A.- Criterios generales a aplicar por los DT

1.- Cuando por alguna razón un jugador (o jugadores) no puede(n) disputar una o más manos en un torneo, el árbitro, dentro del marco de la normativa general de la competición, debe intentar encontrar un sustituto para que la perturbación sobre el desarrollo de la competición sea mínima.

2.- Caso de tener que aplicar alguna resolución se seguirán las siguientes las siguientes pautas:

B.- Manos no jugadas en los Torneo de parejas.

1.- Se juega menos del 50%: Si una pareja inscrita en una competición, por retraso, ausencia temporal o abandono, no llega a jugar al menos el 50% de las manos de la sesión, se cancelará su inscripción y se creará un BYE (relé) si el torneo se ha iniciado. Sus oponentes, en el turno correspondiente posterior a la retirada, recibirán su promedio de la sesión (mano no jugada). Las parejas que ya jugaron contra esa pareja, mantienen sus puntuaciones.

2.- Se juega el 50% o más Si la pareja juega por lo menos el 50% de las manos de la sesión, se mantienen los resultados de las manos jugadas. En las no jugadas, sus oponentes recibirán una puntuación mínima del 60%. (Art. 12) y a la pareja no disponible se le asignará una puntuación ajustada entre el 0 y el 53 % aplicando las reglas indicadas más abajo.

- a) No existe motivo justificado de fuerza mayor: Cuando a juicio del árbitro, no exista un motivo de fuerza mayor que justifique el que una pareja retrasada o no disponible parcialmente no juegue alguna mano, se atribuirá a dicha pareja una puntuación máxima del 40%. En el caso de abandono no justificado, esta puntuación será del 0%.
- b) Sí existe motivo justificado de fuerza mayor: Cuando a juicio del árbitro, éste exista:
 - b.1) Si la ausencia del torneo ha sido justificada y no excede la duración de una ronda, se le adjudicará a la pareja en dicha ronda el 60% o su promedio de la sesión si es superior.
 - b.2) En otro caso, se tendrá en cuenta el criterio siguiente: Una pareja, que se retrasa o ausente durante más de una ronda de la sesión por causa justificada, recibirá en las manos no jugadas una puntuación asignada que no podrá ser superior al 53 %. Para atribuir esta puntuación asignada se seguirá el siguiente procedimiento
 - b.2.1. Al primer 20% de las manos no jugadas en la sesión, se le atribuirá el porcentaje medio que resultaría para la sesión si recibiese un 50 % a las manos no jugadas, con un límite máximo del 53%.
 - b.2.2. Para el resto de las manos no jugadas se aplicará la misma regla, pero en este caso el límite superior será el 50%.
 - b.2.3. No se tendrán en cuenta para este cálculo los porcentajes de la pareja retirada en sesiones anteriores o posteriores a aquella en la que se ha producido la incidencia.

3.- Incorporación de una pareja en la segunda sesión: Cuando en un torneo de varias sesiones la Organización acepta la incorporación de una pareja en la segunda sesión, se le atribuirá para la primera sesión el menor valor entre el 53% y el porcentaje promedio de las restantes sesiones jugadas.

C.- Abandonos en los Torneo de parejas.

1.- Un torneo puede abandonarse por causa justificada o injustificada. El director del torneo, a la vista de los hechos constatados, es quien decide la causa del abandono, decisión que puede ser recurrida ante el Comité de Apelación o ante el Comité Nacional de Competición.

2.- Los aspectos disciplinarios que puedan derivarse de un abandono injustificado de pruebas oficiales importantes no corresponden a los árbitros, sino a otras instancias. Sin embargo, cuando se plantee este hecho

los árbitros deben advertir de las posibles repercusiones disciplinarias, si pudieran existir.

3.- En lo que se refiere a los impactos técnicos causados por la retirada, se aplicará el procedimiento expuesto anteriormente.

D.- Manos no jugadas en los Torneo de equipos.

1.-Pauta general de actuación

En torneos de equipos, a diferencia de los torneos por parejas, hay que tener en cuenta cómo aplicar la no comparecencia y/o el abandono de un equipo.

Asimismo, es importante ver la diferencia entre no comparecencia y/o abandono voluntario, o la no comparecencia y/o abandono por motivos ajenos a la voluntad del equipo (especialmente en torneos online cuando hay problemas técnicos con Internet y/o plataforma de juego).

En cualquier caso, cuando un equipo abandona la competición, sus resultados no se tendrán en cuenta (y se aplicará un BYE a todos sus enfrentamientos del torneo, tanto pasados como futuros) cuando no ha completado el 50% de sus partidos. En el caso que haya cumplido el 50% de los partidos, sus resultados anteriores permanecerán, mientras que a los equipos restantes por jugar se les dará, en su enfrentamiento con este equipo, la puntuación mayor entre las siguientes tres posibilidades:

- a) 12 VP.
- b) El promedio de sus partidos (calculado al final del torneo).
- c) El promedio de lo que han conseguido los adversarios del equipo que ha abandonado la competición (hasta el momento de su abandono).

En el caso de un torneo online, si no se ha podido jugar un partido por motivos ajenos a la voluntad de ambos equipos, se debe intentar jugar el partido (o las manos que resten) en otra fecha u hora dentro del marco previsto por el organizador.

2.-Renuncia a jugar voluntariamente un partido(Walk Over o W.O.)

El equipo B renuncia voluntariamente o llega tarde (tiempo especificado por el torneo o por el árbitro; en caso de no estar especificado, se considera 15 minutos) a jugar contra el equipo A. El equipo B recibe 0 VP en este partido, mientras que el equipo A recibirá la puntuación mayor entre las siguientes tres posibilidades:

- a) 12 VP.
- b) El promedio de sus partidos (calculado al final del torneo).
- c) El promedio de lo que han conseguido los adversarios del equipo B durante la competición (hasta ese partido).

Ejemplo:

El equipo A tiene un promedio de 13.2 VP al final del torneo y los rivales del equipo B han conseguido un promedio de 14.4 VP también al final del torneo. En ese caso, el equipo A recibirá una puntuación de 14.4 VP en su resultado contra el equipo B.

La segunda vez que un equipo renuncia voluntariamente o llega tarde una segunda vez, se considera que abandona la competición.

3. Imposibilidad de jugar por motivos técnicos (torneos online)

- a) Se supone que los jugadores tienen interés en jugar. Se debe intentar jugar las manos que faltan en otro momento o recuperarlas otro día. En el caso cuando un equipo no tiene interés en jugar el árbitro aplicará W.O.
- b) En el caso que el partido ocurra en la última ronda del torneo, el árbitro puede decidir cuándo hay que jugarlo, para no demorar la clasificación del mismo. Si un equipo no acepta esta decisión se le aplicará W.O.

- c) Se considerará W.O. al partido en el que no se haya podido disputar el 25% de las manos previstas en el mismo y no hubo manera de poder acabar el partido.
- d) En el caso anterior, al equipo “no culpable” del W.O. se le asignará en cada mano la puntuación de hasta un máximo de 3 IMP, dependiendo de la longitud del partido.

Se asignará tantos IMP por las manos no jugadas como el 15% del número de las manos del partido completo, pero nunca más de 3 IMP por cada mano no jugada.

Ejemplo:

En un partido de 12 manos han quedado 5 manos sin jugar. Cálculo para recompensar por las manos no jugadas: 15% de 12 manos = 1.8 IMP. Por tanto, al equipo no culpable se les dará 1.8 IMP por cada una de las manos que faltan por jugar.

Por tanto, en total serían 5 manos no jugadas x 1.8 IMP = 9 IMP, que se añaden al marcador que había después de las 7 manos jugadas, a favor del equipo “no culpable”.

- e) Estas cifras, si salen con decimales, se redondearán o no dependiendo de que tipo de competición que se está jugando.
 - En caso de que haya que convertir los IMP en VP según la tabla vigente, los IMP con decimales se redondearán de la forma “estándar”: si el decimal es desde 0 a 4 después de la coma es un redondeo para “abajo” y si empieza con un 5 a 9 es un redondeo para “arriba”.

Ejemplo: 17.4 IMP se redondea a 17, pero 17.5 se redondea a 18.

- Sino hay necesidad de convertir los IMP en VP, no se redondearán los IMP calculados.

E.- Penalidades discrecionales por retraso

1.- Como criterio de unificación de arbitraje, estas penalidades deben ser aplicadas sin excepción alguna cuando se altere el desarrollo normal del torneo. Salvo disposición en contrario por parte del Organizador, aceptada por la AEB, se aplicarán las siguientes.

2.- Penalidades por retraso en torneo de parejas:

- a) Apercibimiento del árbitro si el retraso es inferior a 5 minutos.
- b) Penalidad del 10% del top por cada 5 minutos de retraso adicional
- c) Retirada de la pareja si el retraso supera los 25 minutos

3.- Penalidades por retraso en torneo de equipos (fase de liga):

- a) Apercibimiento del árbitro si el retraso es inferior a 5 min, pero.
- 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.

4.- Penalidades por retraso en torneo de equipos (fase eliminatoria):

- a) Apercibimiento del árbitro si el retraso es inferior a 5 minutos, pero
- b) Penalidad de 3 IMP si el retraso es inferior a 5 minutos, y hay reincidencia.
- c) Penalidad de 1 IMP por cada minuto de retraso adicional
- d) Retirada del equipo si el retraso supera los 25 minutos

5.- Penalidades por retraso en los cambios: Como norma general los retrasos en los cambios por causas no justificadas se penalizarán siguiendo estas normas:

- a) Apercibimiento,
- b) Penalidad del 10% del top en caso de reincidencia

CAPITULO X: CAMPEONATOS DE ESPAÑA Y PRUEBAS DE SELECCIÓN

A.- Generalidades

1.- Competencia. - La Junta Directiva es el órgano competente para aprobar los Reglamentos de los diferentes Campeonatos de España y demás pruebas oficiales, así como para establecer los criterios que deben seguirse para proceder a la selección o designación de los equipos nacionales. El Comité Nacional de Competición, (CNC), es el órgano competente para fijar los aspectos técnicos de las pruebas.

2.- Participación de jugadores extranjeros. - Sólo los jugadores con licencia AEB pueden participar en los Campeonatos de España oficiales. La participación en las Pruebas de Selección estará abierta a los jugadores extranjeros, con licencia AEB, que cumplan las condiciones fijadas por la EBL y por la WBF para poder representar a España en los Campeonatos Internacionales.

B.- Los derechos de representación adquiridos por un equipo.

1.- Cuando en un Campeonato se concede el derecho de representar a España en una Competición Internacional, el equipo vencedor de la prueba adquiere, en principio, tal derecho. No obstante, sin perjuicio de las normas que se desarrollan a continuación, el CNC podrá aconsejar a la Junta Directiva, la suspensión de tal derecho a todos o parte de los componentes, en virtud de razones técnicas o de ética.

2.- El derecho se mantendrá siempre que en el equipo queden tres jugadores que intervinieron en la final de la prueba que otorgaba tal derecho, si el equipo que la disputó estaba compuesto por cuatro o cinco jugadores, o que resten cuatro miembros si el equipo que la jugó estaba integrado por seis.

3.- El equipo vencedor de la prueba perderá sus derechos y, por consiguiente, todos sus integrantes, si no cumpliera las condiciones de composición prevista en el apartado 2 anterior. Los derechos pasarían al equipo segundo clasificado, automáticamente, siempre que cumpla los mismos requisitos. Si éste tampoco los cumpliera, el CNC se reserva el derecho a seleccionar, por el sistema que estime oportuno, el equipo completo.

4.- El CNC, oídos los miembros del equipo que termine siendo el titular del derecho, en la forma dicha en los párrafos anteriores, podrá completar su formación hasta seis jugadores y nombrar la persona que ejerza el cargo de Capitán.

5.- El CNC señalará la fecha tope, que gozará de la publicidad necesaria para su conocimiento, en la que los equipos que obtuvieron los puestos primero y segundo en la prueba de selección deben haber presentado la aceptación de los derechos concedidos, la composición del equipo, las propuestas de ampliación del mismo y nombramiento de Capitán.

6.- El CNC resolverá la adjudicación definitiva del derecho a quien corresponda en la forma expuesta en estas normas y lo notificará a ambos interesados, los cuales deberán cumplir las formalidades que se establezcan.

7.- Si la eliminación de los derechos se debiera a la renuncia o abandono de jugadores, sin causa justificada, se dará traslado del hecho a la Junta Directiva por si considera conveniente trasladarlo al Comité de Disciplina el cual podrá imponer la sanción disciplinaria que corresponda o estime.

8.- La inscripción e intervención de un equipo en competición internacional habrá de ajustarse a la composición, condiciones y circunstancias aceptadas por la AEB. En cualquier momento o situación en que se produjese alguna alteración, aunque sea involuntaria, deberá comunicarlo a la AEB, absteniéndose de participar en la competición. La infracción de este precepto será sancionada por el Comité de Disciplina.

C.- Los derechos de representación adquiridos por una pareja

1.- En el caso de que una pareja fuese ganadora de un torneo que tuviese como derecho la participación en otra prueba nacional o internacional adquiere tal derecho, en principio, sin perjuicio de que el Comité de Competición, por razones técnicas o de ética, aconseje a la Junta Directiva de la AEB, la suspensión de tal derecho.

2.- En todo caso, se entenderá que corresponde a la pareja en su conjunto, sin que se admita la sustitución de ningún miembro de ella, perdiendo tal derecho y quedando eliminada si uno de los dos no puede participar. En este caso dicho derecho pasaría a la siguiente pareja clasificada en el mismo torneo.

3.- Si por las mismas razones quedara también eliminada, el Comité de Competición de la AEB se reserva el derecho de elegir y formar una pareja para hacer uso del derecho o dejar sin efecto la participación.

CAPITULO XI: SISTEMAS DE SUBASTA Y DE SEÑALES (1): VOCES NATURALES Y CONVENCIONES

A.- Voces naturales

1.- Las voces a palo, a sin triunfo y de doblo o redoblo pueden ser naturales o no. Se entiende que una voz a palo es “natural” si en el palo nombrado se promete largura. Por ejemplo, la apertura de 2♣ fuerte indeterminado no es natural al referirse solo a la fuerza de la mano.

2.-Se entiende que una voz a sin triunfo es “natural” si con ella se muestra una mano regular o semirregular (sin fallos ni semifallos y como máximo dos dobletones), y se niega apoyo a un palo mayor del compañero o, también, si se propone esta voz como contrato final.

3.-Se entiende que una voz de doblo o de redoblo es “natural” si se propone esta voz como contrato final.

4.-En este sentido, y en lo referente a aperturas y respuestas:

- a) Una apertura a palo mayor a nivel de uno se considera natural si se prometen cuatro o más cartas a dicho palo.
- b) Una apertura a palo menor a nivel de uno se considera natural si se prometen tres o más cartas a dicho palo.
- c) Una apertura a palo a nivel de dos o superior se considera natural si se prometen cinco o más cartas en el palo subastado.
- d) Una apertura de “barrage” a nivel de dos se considera natural si se prometen cinco o más cartas en el palo subastado y a nivel de tres si se prometen seis o más.
- e) Una respuesta a la apertura o a una intervención a palo se considera natural si se prometen cuatro o más cartas en el palo de respuesta.

5.-Las voces naturales pueden tener diferentes “tratamientos”, que son los atributos que la definen. Por ejemplo, sobre la apertura de 1♣ la respuesta natural de 2♥ puede tener tratamientos diferentes (fuerte con 15/+ PH (puntos honor) y palo sexto o muy buen quinto, o débil con 6-10 PH y barrage).

B.- Voces no naturales o convenciones

1.-Cuando no se cumplen los anteriores requisitos las voces son “no naturales” o “convenciones”. Por tanto, se entiende por convención una voz no natural que por acuerdo entre compañeros sirve para transmitir una información no necesariamente relacionada con la denominación nombrada.

2.-También se entiende por “Convención” una jugada de los defensores que sirve para transmitir una información que surge de un acuerdo, más que de una inferencia.

3.-El uso de voces no naturales puede estar permitido, o prohibido, en las Pruebas y Competiciones en la forma que se expone en este Reglamento.

4.-Independientemente de que una voz sea natural o convencional puede tener que ser alertada si no se encuentra dentro de las voces o convenciones estándares relacionadas en los anexos de este documento.

C.- Ejemplos de voces convencionales

Los siguientes ejemplos se dan para facilitar el entendimiento entre jugadores cuando deban explicar sus voces convencionales:

- “Tránsfer”.- Una voz es tránsfer cuando indica imperativamente la posesión de un palo superior al palo que se nombra. Puede haber voces en tránsfer fórcing y voces en tránsfer pasables.
- “Texas”.- Una voz es “texas” cuando indica la posesión de otro palo. Puede haber voces “texas” fórcing y voces en “texas” que sean pasables.
- “Puppet Stayman” (a veces denominado como “Puppet”).- La convención Puppet Stayman (no confundirlo con la convención Stayman) está definido en el Anexo 2 y busca palo 4 o 5 mayor en la mano que abrió o subastó un ST fuerte. Algunas respuestas no indican la posesión del palo de la voz hecha.
- “Relé”.- Una voz es Relé cuando se da para permitir al compañero que siga describiendo su mano, sin que esta voz indique nada sobre el palo nombrado.

D.- Relación de Convenciones Estándar (RCE)

Para facilitar el entendimiento entre jugadores cuando deban explicar el significado de sus voces convencionales la AEB ha elaborado una relación de Convenciones Estándares que figura como Anexo II de este documento.

E.- Voces y convenciones estándares en una Prueba de Competición

1.-La Organización de una Prueba, si se trata de un torneo, o la Asociación Territorial, si se trata de una Prueba Oficial, podrá establecer qué voces y convenciones serán consideradas estándares para la prueba en cuestión y serán dadas a conocer por el árbitro a los jugadores antes del comienzo de la misma.

2.-Si el árbitro no hace ninguna advertencia se considerarán estándares las voces y convenciones incluidas en la Relación de Voces Estándares y en la Relación de Convenciones Estándares de la AEB que se pueden encontrar en los anexos 1 y 2 al final de este reglamento.

3.-Este anuncio podrá establecerse de forma genérica. Por ejemplo, la Asociación Catalana podrá dictar sus propias normas para sus pruebas oficiales estableciendo que se considera estándar la apertura del trébol corto, en vez de la apertura del mejor menor.

CAPÍTULO XII: SISTEMAS (2) ALERTAS

A.- Política internacional

Las normas publicadas por la WBF y la EBL permiten a las NBO el mantenimiento de normas complementarias o ampliadas a la vez que indican con carácter general que:

- Las voces convencionales deben alertarse y las no convencionales no.

Por otra parte el espíritu de la Ley a nivel internacional sobre alertas exige a los jugadores que alerten aquellas voces sobre las que existe una información que los compañeros conocen y que los oponentes podrían no conocer, por lo que el principal criterio a aplicar en cuanto a una voz alertable es que en caso de duda se alerte. (Véase también el punto 1 del apartado A de obligaciones del jugador en el Capítulo V sobre las obligaciones de los jugadores).

B.- Derecho de los oponentes a la información

Los jugadores tienen el derecho a preguntar en su turno de subastar o jugar (Apartado F del artículo 20 - Reglamento de Bridge Duplicado de 2017) y a recibir información, del significado de una determinada voz. Se espera que los jugadores en caso de dudas se autoprotejan y pregunten y obtengan la información sobre el sistema que juegan los oponentes.

La información que deberá darse a los oponentes, por este orden, y si lo solicitan, es:

- Nombre oficial, o común, de la voz, si lo tiene.
- Tipo de mano, con número exacto, o mínimo, de cartas a uno o varios palos si está en el acuerdo del sistema de juego, y rango de fuerza.
- Alternativas a la voz dada.
- Tratamiento que da, o suele dar, el jugador que ha dado la voz.

El jugador que da las explicaciones no tiene que explicar información que extrae fruto de la subasta al alcance de todos los jugadores y/o de sus propias cartas.

C.- Forma de alertar

La forma de alertar es a través de los cartones específicos para ello en las cajas de subasta (bidding boxes), dejándolo encima de la mesa, enseñándolo o señalándolo a los oponentes; a través de golpear la mesa de tal forma que los contrarios se aperciban o diciendo “alerto”.

El jugador que alerta debe asegurarse de que los oponentes han advertido la alerta, y es responsable de ello.

En el juego con pantallas los dos miembros del bando que da la voz alertable deben alertar al oponente de su lado de la pantalla sin alertar al otro lado de la pantalla. La forma correcta es tapando la voz a alertar con el cartón “Alert” de la caja de subasta y esperando a que el contrario la retire, signo inequívoco de que se ha apercebido. Las explicaciones se deben dar por escrito.

En el juego online la forma de alertar depende de la plataforma digital, tipo de torneo y el organizador. Los detalles están en el anexo 4 de este Reglamento.

D.- Alertas en competiciones y ejemplos:

Se debe alertar:

1.-Toda voz natural o convencional (subasta, paso, doblo o redoblo) que cabe, razonablemente, pensar que los contrarios no interpretarán de la misma forma que el compañero del que ha dado la voz. Ejemplo: Una apertura de 2 ♠ fuerte, en un torneo de principiantes es razonable pensar que todos los jugadores entenderán que es fuerte, mientras que en una prueba de competición homologada debe alertarse.

Para ayudar a los jugadores y árbitros se provee en los anexos 1 y 2 una lista de voces y convenciones estándares, aquellas que por su uso común no deben alertarse, en las pruebas homologadas.

2.-Los cambios de palo con salto débiles en respuestas o en redeclaraciones, y los cambios de palo no fórcing sobre apertura de uno a palo de jugadores que no han pasado previamente.

3.-Los entendimientos entre compañeros fruto de la experiencia, que deberían estar reflejados en la hoja de convenciones, deben **obligatoriamente** alertarse. Por ejemplo, una apertura en tercera extremadamente débil, incluso si el jugador que la práctica lo hace esporádicamente.

4.-Las voces que no se consideren estándares en un determinado territorio cuando esté publicada la relación de voces y convenciones estándares para ese territorio o por la organización de una prueba puntuable homologada.

5.-Las voces por encima de 3 ST en la primera ronda de la subasta cuando se trate de voces convencionales.

E. Voces que no se deben alertar:

1.-Una subasta natural, o convencional tratada como voz estándar, cuando su significado ya es entendido por los oponentes (ver los anexos 1 y 2 con sistemas considerados estándares por la AEB).

2.-Los dobls en competiciones sin pantallas (para evitar transmitir información al compañero) cuando los contrarios pueden esperar su significado.

3.-Las variaciones sobre convenciones comúnmente aceptadas. Ejemplo: un dos débil con palo séptimo mal encabezado.

4.-Las voces por encima de 3ST con la salvedad del punto 5 anterior.

5.-Un contrato definitivo: Una subasta a triunfo o sin triunfo que se propone como contrato a jugar basándose en la fuerza y distribución de la mano, así como en la información recibida del compañero y oponentes durante la subasta.

Para los sistemas que requieren una especial defensa, y que están aprobados para las pruebas de competiciones homologadas, se requiere prealertas antes de empezar a jugar la primera mano de la ronda. Siendo el tiempo consumido para preparar defensas computado a la pareja que utiliza los citados métodos de subasta.

F. - Consideraciones sobre alertas:

El nivel del jugador actúa como atenuante a la hora de alertar y de dar explicaciones a la hora de adjudicar una puntuación ajustada (Punto 4 del apartado A del Capítulo IV de este reglamento, atenuante basado en inexperiencia del jugador). Igualmente, la reiteración en la falta de claridad con las explicaciones dadas puede convertirse en agravante en función del nivel del jugador.

Las alertas no pueden ser usadas para transmitir información al compañero, por lo que las explicaciones deben ser tan completas como nos exijan los oponentes, pero no más, siguiendo el orden establecido en el apartado B de este capítulo. Ejemplo: 2ST alertado, el oponente pregunta, se inicia la explicación citando la convención: Lebensohl, el contrario asiente, no necesita mayor explicación.

Alertar una voz que no se debe alertar o no alertar una, que sí se deba, puede suponer una transmisión de información no autorizada al compañero, lo cual deberíamos evitar. Sin embargo, es preferible afrontar una posible penalidad por alertar una voz que no se debe alertar que no alertar una que sí deberíamos haber alertado.

G.- Alertas sobre salidas y señales

Existe un sistema de salidas y señales estándares incluido en el anexo 1 de este Reglamento. Todas las salidas y señales que no se ajusten a los estándares deben ser prealertadas a los oponentes antes de iniciar la primera mano de cada ronda, además de ser obligatorio su registro en la hoja de convenciones.

No están permitidas las señales encriptadas, aquellas cuyo significado solo pueden conocer los defensores ya que dependen de información solo conocida por estos. (Por ejemplo: la fuerza de uno de los defensores).

CAPITULO XIII: SISTEMAS (3): VOCES FALSAS Y VOCES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA

A.- Voz psíquica o falsa

Una voz falsa, o psíquica, es “una declaración significativa y deliberadamente errónea en relación con la fuerza en honores o longitud del palo”.

B.- Uso de voces psíquicas o jugadas falsas

1.-Está permitido en todas las Pruebas de Competición con la condición de que el compañero resulte tan engañado como los adversarios y siempre que no estén basadas en acuerdos entre compañeros, estando prohibidos métodos de protección para voces psíquicas del compañero.

2.-Existe un acuerdo entre compañeros si así lo han convenido de forma explícita los dos miembros de la pareja, pero también puede existir como consecuencia implícita de una serie de circunstancias que hagan que el compañero del jugador que dio la voz falsa pueda presumir que en esa situación la voz podría ser falsa.

3.-El Árbitro, o el Comité de Competición, deben llegar a la conclusión de que existe acuerdo implícito y por tanto imponer una puntuación ajustada artificial si puede establecerse que se dio una de las siguientes circunstancias:

- a) La pareja ha efectuado voces falsas similares en el pasado, y no ha transcurrido el tiempo suficiente para que el recuerdo haya desaparecido de la mente del jugador.
- b) La pareja ha efectuado voces falsas con tanta frecuencia y lo suficientemente recientes para que el compañero sea consciente de la tendencia a dar voces falsas.
- c) Los miembros de la pareja son conscientes de la existencia de una circunstancia exterior a ellos que puede ayudar a reconocer que se trata de una voz falsa.

4.-La WBF y la AEB permiten escribir en la hoja de convenciones aquellas desviaciones del sistema acordadas explícitamente, o desarrolladas en base a la experiencia, así como conocimientos mutuos que no están al alcance de los oponentes, enumerándolas en los apartados de especial defensa. Sujetas a plena divulgación, léase transparencia, estas desviaciones están permitidas en cualquier tipo de evento.

5.-Estos principios resultan de aplicación igualmente en el caso de jugadas psíquicas en el carteo como defensores.

C.- Voces falsas no permitidas por la AEB

La AEB prohíbe las siguientes voces falsas o psíquicas:

- 1.-Las aperturas psíquicas en sistemas artificiales.
- 2.-Las voces psíquicas de aperturas fuertes.
- 3.-Las voces psíquicas en respuestas convencionales que muestran fuerza sobre una apertura artificial.
- 4.-Las voces psíquicas en respuestas convencionales que muestran fuerza sobre una apertura natural por debajo de 10 PH.
- 5.-Las voces psíquicas en respuestas mostrando controles.
- 6.-Las voces falsas en acuerdos convencionales, no considerados estándares en el anexo de este reglamento, que puedan mostrar menos de 10 PH.

D.- Actitud del adversario frente a una falsa o psíquica

La AEB recomienda que siempre que se dé una voz falsa los adversarios pongan esta circunstancia en conocimiento del Árbitro para que éste juzgue si el comportamiento del compañero del que dio la voz falsa ha sido el previsto por su Sistema de Subasta y para que compruebe que la pareja no suele repetir la voz falsa en la misma situación o en situaciones similares, a efectos de lo dicho en los puntos anteriores.

E.- Sistemas HUM y voces extremadamente artificiales (VEA)

- 1.-En el Capítulo XIV, apartado B, puntos 1 a 5, se especifican una serie de voces que sirven de fundamento a los sistemas calificados como HUM (Highly Unusual Methods) por la WBF. (Por ejemplo, el “strong pass”).
- 2.-Asimismo, en los puntos 6 a 9 del citado apartado, se relacionan otras convenciones y tratamientos, calificadas por la WBF como convenciones “Brown Sticker”.
- 3.-Las voces referenciadas en los apartados del Capítulo XIV del presente Reglamento, son denominadas VEA (voces extremadamente artificiales) por la AEB, y su uso no está permitido en las Pruebas y Competiciones homologadas por la AEB excepto bajo las condiciones que se establecen a continuación en el apartado F siguiente.
- 4.-Aunque determinadas voces psíquicas pueden ser VEA, en general no hay que confundir una VEA con una voz falsa o psíquica. Ambas son voces “antinaturales”, pero la voz VEA tiene un significado conocido y explicado, estará o no permitida, pero no engaña a nadie. La voz falsa engaña a los restantes tres jugadores por cuanto conscientemente el jugador que la canta está mostrando una mano diferente a la que posee.

F.- Uso de voces VEA

1.-El uso de voces VEA está prohibido en todas las Pruebas y Competiciones homologadas por la AEB con las siguientes excepciones:

- a) En las Pruebas de Selección para los Equipos Nacionales. En estas pruebas se estará a lo que al respecto establezca la WBF en su Política de Sistemas.
- b) En la final del Campeonato de España de Equipos Open. En esta prueba se estará a lo que al respecto establezca la WBF en su Política de Sistemas, aunque el Comité de Competición de la AEB podrá excepcionalmente establecer alguna limitación concreta que deberá detallarse en la convocatoria.
- c) En ciertas pruebas con partidos largos, (se entiende por partido corto el que se juega a un máximo de 16 manos), se permitirá el uso de ciertas VEA en la forma en que se expone en el Capítulo XIV y siempre que así se haga constar en la convocatoria.
- d) En las que así se especifique claramente en las Bases de la Convocatoria

2.-Caso de autorizarse su uso se seguirá la política de sistemas de la Federación Mundial de Bridge por lo que:

- a) Las Subastas y Convenciones prohibidas por WBF lo estarán también por la Asociación Española de Bridge.
- b) Se permitirá la posibilidad de que cada pareja pueda estudiar y conocer con suficiente antelación y detalle las características del sistema y pueda preparar su defensa
- c) Esta defensa tiene que ser dada igualmente a los adversarios un tiempo antes del comienzo del juego y se consideran parte del sistema de subasta de los adversarios y por tanto pueden ser consultadas durante el juego.

G.- Voces que requieran una especial defensa

1.-Son voces que aun siendo muy artificiales su uso está permitido, (apertura de 2♦ multicolor), o voces naturales que por su infrecuente uso en España podrían tener esta consideración, (apertura de 1ST con 8-11 PH.)

2.-Los jugadores que jueguen voces artificiales, o que aun siendo naturales requieran una especial defensa, deberán pre-alertarlo a los adversarios antes de empezar a subastar la primera mano de la ronda.

3.-También se deberán explicar los aspectos más destacados del desarrollo posterior de la subasta. (Por ejemplo, se tiene que explicar que tras un doblo a la apertura de 1ST de 8-11 H se juega la “defensa sueca” y que se está en fórcing intentando encontrar un fit 4/4)

4.-Cuando se jueguen estas voces los adversarios podrán acordar la defensa contra ellas antes del inicio de la subasta y el tiempo que empleen en ello no se considerará como retraso imputable a ellos.

5.-Caso de incumplirse la obligación de pre-alertar al adversario, debería llamar al árbitro, quien podrá imponer una puntuación ajustada y/o una penalidad de procedimiento o permitir que se acuerde la defensa y que la subasta continúe.

6.-El Director del Torneo deberá dar instrucciones verbales y por escrito a los participantes sobre esta normativa, una vez advertido sobre el uso de estas convenciones por los jugadores o los oponentes.

CAPITULO XIV: SISTEMAS (4): CRITERIOS PARA DEFINIR Y PERMITIR LAS VOCES VEA

A.- Voces que no son consideradas VEA y que su uso está autorizado en todas las competiciones.

La AEB autoriza el uso de las voces que a continuación se detallan sin perjuicio de que en la convocatoria de la competición el organizador pueda limitar su uso.

A.1.- No se consideran VEA las siguientes aperturas:

1. La apertura de 1♣ o de 1♦ utilizada como apertura con cualquier propósito, artificial o natural, prometiendo un mínimo de 6 PH.
2. Cualquier apertura al nivel de dos o superior que obligue o que invite a manga, que pida por ases, reyes, damas, semifallos, fallos o calidad de triunfo o que pida una descripción natural de la mano, y sus subsiguientes respuestas.
3. La apertura de 2♦ multicolor prometiendo un mínimo de 6 PH en la posibilidad débil.
4. Las aperturas de obstrucción a cualquier nivel que muestren un monocolor y que prometan un mínimo de 6 PH.
5. Las aperturas al nivel de dos o superior que indiquen dos palos conocidos, un mínimo de 10 PH y una distribución de, al menos, 5-4 en dichos palos.
6. La apertura de 3ST que indique o un palo sólido cualquiera o un palo sólido menor o un monocolor a un menor.
7. Las aperturas al nivel de cuatro hechas en "Texas".

A.2.- No se consideran VEA las siguientes respuestas y redeclaraciones:

1. La voz de 1♦ como respuesta artificial, negativa o forcing, a la apertura de 1♣.
2. 1ST, forcing por una vuelta, como respuesta a la apertura a palo mayor, negando valores de manga.
3. Todas las respuestas convencionales que obliguen a jugar manga.
4. Las voces de 2♣ y 2♦ en respuesta a la apertura en 39 o 49 posición, preguntando la fuerza de la apertura.
5. Las respuestas con salto de uno o más niveles, a palo o a ST, cuando sean utilizadas:
 - a. Como forcing a manga
 - b. para mostrar apoyo, límite u obstructivo, en el palo del declarante.
 - c. Como voz de obstrucción en un palo conocido diferente al de apertura
 - d. cuando indiquen un palo conocido de al menos 5 cartas junto con otro, que puede ser desconocido, de al menos cuatro cartas, caso de hacerse tras la apertura de 1 a palo.
6. Las respuestas naturales efectuadas en "tránsfer".
7. Cualquier significado que se le dé a las respuestas y redeclaraciones a las aperturas que tengan un mínimo de 15 PH o que se efectúen al nivel de 2♣ o superior, excepción hecha de una apertura de dos débil con:
 - a. Un rango de fuerza acordado de más de 6 PH.
 - b. Un acuerdo de que el palo puede tener menos de cinco cartas.
8. Todas las subastas constructivas, a partir de la segunda voz del abridor, inclusive.
9. Cualquier voz que pida por ases, reyes, damas, semifallos, fallos o calidad de triunfo, y sus subsiguientes respuestas.
10. Todas las voces después de una apertura o intervención directa natural a ST. Sin embargo, para las aperturas o intervenciones directas naturales a ST de menos de 10 PH, o cuyo rango de fuerza sea superior a 5 PH, incluyendo aquellas que tienen dos rangos no consecutivos, las voces deberán ser naturales. (Ver II-15).

A.3.- No se consideran VEA las siguientes subastas competitivas e intervenciones:

1. Cualquier voz que muestre una mano balanceada.
2. Cualquier significado que se le dé a un doblo o a un redoblo y a sus respuestas subsiguientes.
3. Una intervención a ST, que muestre uno de estos dos tipos de mano:
 - a. Bicolor mostrando una distribución 5-4, como mínimo, y, al menos, un palo conocido.
 - b. Tricolor (como para el doblo de petición, con al menos tres cartas en cada uno de los tres palos).
4. Los saltos a palo en intervención, indicando una distribución 5-4, como mínimo, en dos palos conocidos, y las respuestas subsiguientes.
5. Las respuestas en "tránsfer".
6. El cuebid a un palo del contrario y subsiguientes respuestas, excepto en el caso de un cuebid directo sobre la apertura del contrario que podrá ser débil, menos de 10 PH, pero que deberá mostrar como mínimo un palo conocido.
7. Voces defensivas contra:
 - a. Voces convencionales (excepción hecha de lo dicho en I-B-10 y en II-15).
 - b. Aperturas e intervenciones naturales a ST, excepción hecha de las voces directas, que no sean doblo y 2♣ que deben tener como mínimo un palo conocido.
 - c. Aperturas de 2♣ o superiores.

B.- Voces que sí son consideradas VEA y que su uso no está autorizado en las competiciones.

La siguiente relación son voces que la WBF, y otras federaciones, las consideran como integrantes de un Sistema Altamente Artificiales, HUM, (Highly Unusual Methods), o como convenciones "Yellow Sticker" o "Brown Sticker" y que tienen prohibido o restringido su uso por normativas internas.

La AEB tiene prohibido el uso de las voces que a continuación se detallan en todas las sus competiciones homologadas, con la única excepción de las pruebas para la selección de los equipos nacionales donde se podrán utilizar algunas de estas voces si previamente la federación organizadora lo autorizase en su convocatoria.

1.-Todas aquellas voces cuyo propósito principal sea el de destruir los métodos de los oponentes, como las voces que no digan nada acerca de la mano del que la da, y que se utiliza simplemente para consumir espacio de subasta.

2.-La voz de paso en situación de apertura cuando muestre una mano que cumpla los requisitos generalmente aceptados para abrir a nivel uno en un sistema natural.

3.-Las aperturas a nivel 1 que por acuerdo entre compañeros puedan indicar la posesión de una mano más débil que si se hubiera pasado.

4.-Las aperturas a nivel 1 que por acuerdo entre compañeros pueden ser hechas con valores de un Rey o más por debajo del valor de una mano media. (Se entiende por una mano media la que contenga una carta de cada rango o 10 PH. Por ello están prohibidas las aperturas a nivel 1 con 7 PH o menos).

5.-Las aperturas a nivel 1 con más de un significado potencial de este tipo:

- a) Que muestre o bien tres o más cartas o bien dos o menos cartas en un determinado palo
- b) Que muestre o bien tres cartas o más en un palo o en otro con la excepción de la apertura de un menor en los sistemas trébol fuerte y diamante fuerte.
 - Excepción la apertura de un menor fuerte.

6.-Cualquier apertura de 2♣ hasta 3♠ cuando cumpla estos dos requisitos:

- a) Que pueda ser débil, con menos valores que una mano media, y
- b) Que no prometa al menos cuatro cartas en un palo conocido
 - Ello con estas excepciones:
 - a) Que la voz siempre muestra al menos cuatro cartas en un palo conocido si es débil. Si la voz no muestra un palo conocido de cuatro cartas debe mostrar una mano con un rey o más que una mano media.
 - b) Que sea una apertura a nivel de dos en un palo menor que muestra un dos débil en cualquier mayor, con o sin otras opciones de manos fuertes,

7. -Una intervención a una apertura natural a nivel de uno que no prometa al menos cuatro cartas en un palo conocido.

- Excepciones: la intervención natural a Sin Triunfo y la intervención por cuebid.

8.-Cualquier bicolor débil a nivel de dos o tres que por acuerdo entre compañeros pueda ser hecho con tres o menos cartas en uno de los palos.

9.-Las voces falsas no permitidas por la AEB.

10.-Las subastas psíquicas desarrolladas y acordadas en el sistema. (Aquellas subastas cuya función es averiguar si una voz del compañero es psíquica o que pretenden clarificar la naturaleza del psíquico. Incluye aquellas subastas que, si se utilizan conjuntamente con una voz psíquica, favorecen su utilización).

Las aperturas a nivel 1 a palo no relacionadas específicamente con ningún palo. Además, las aperturas débiles que prometan

11.-Un palo y no especifiquen cual es, no pueden incluir el palo nombrado dentro de los desconocidos posibles. (Excepción hecha de las aperturas del Sistema 1♣ fuerte, donde la apertura de 1♣ indica 16/+ H con cualquier distribución y la de 1♦ indica 11-15 H sin palo quinto).

12.-Las aperturas a nivel 1 para definir la mano en base a un palo en fallo o semifallo.

13.-Las respuestas a nivel de 1 en palos que no muestren, natural o convencionalmente, al menos cuatro cartas, a no ser que se cumplan una de los siguientes supuestos:

- a) Se muestre una mano fuerte forcing a manga o, al menos, invitativa a manga.
- b) Se muestre una mano muy definida en cuanto a su fuerza.
- c) Se anuncie con total precisión en que situaciones se aplican dichas respuestas.
- d) Se subaste en tr nsfer. (Responder 1♠ cuando en natural se responder a 1ST)

C.- Voces que pueden no ser consideradas VEA para cierto tipo de pruebas

1.-Como norma general solo las voces rese adas en el apartado A podr n ser usadas en las competiciones homologadas por la AEB, pero esta norma tiene una importante excepci n y es que en ciertas pruebas de m s alta competici n se podr  permitir el uso de voces no rese adas all , aunque nunca se podr n autorizar las incluidas en el apartado B.

2.-Cuando esto suceda se deber  anunciar de forma concreta en la convocatoria del torneo o de forma gen rica en el correspondiente Reglamento del Campeonato, v lido para todos los a os. Por ejemplo: la Asociaci n Catalana podr  acordar que para sus Campeonatos en la Categor a Preferente se podr n usar, adem s de las voces del apartado A, las que se muestren en una relaci n acordada por la propia ACB, y aclarando que siempre estar n prohibidas las voces del apartado B.

D.- Facultades del Director del Torneo y del Comit  de Apelaci n

1.-En situaciones donde la aplicaci n de los anteriores criterios no resulte clara o no haya sido especificada en la convocatoria o en el reglamento de la prueba, el Director del Torneo podr  decidir sobre la aplicaci n o no de ciertas voces, decisi n que podr  ser recurrida ante el Comit  de Apelaci n de la Prueba.

2.-Comocriteriogeneral ante estas situaciones, y excepci n hecha de las pruebas de alta competici n, en caso de duda se deber  ser restrictivo a la hora de permitir el uso de voces VEA.

Ejemplo 1: El "2 a mayor alternativo", cuya apertura de de 2♥ o 2♠ promete o bien el palo de apertura y una mano fuerte de 20/22 PH, o bien una mano bicolor d bil de 7/11 PH, con el otro mayor y un menor indefinido se considera, en principio, una apertura no permitida por cuanto no est  comprendida en ninguno de los ocho supuestos del apartado A.1. Sin embargo, el punto B-c, excepci n a) la permite por cuanto la posibilidad d bil muestra al menos cuatro cartas en un palo conocido. Conviene recordar que, aunque una voz no sea considerada VEA y est  permitido su uso, le seguir  siendo de aplicaci n lo expuesto en este Reglamento sobre la Voces que necesiten de una especial defensa descritas anteriormente.

Ejemplo 2: La apertura de 2♦ multicolor est  permitida en todas las competiciones por el punto A.1.3, pero si una pareja quisiera utilizarla en un rango para la posibilidad d bil de 5 a 11 PH se estar  a lo depuesto sobre el "2 a mayor alternativo".

ANEXO 1.-VOCES, SALIDAS Y SE ALES CONSIDERADAS EST NDARES

Las siguientes voces **no se deben alertar** ya que su uso est  lo suficientemente extendido como para que su significado deba ser conocido por todos los jugadores de una competici n homologada e interpretado como sistema est ndar, independientemente de que se trate de voces naturales o convencionales, sin perjuicio de lo referente a voces consideradas est ndares en una determinada territorial. En anexo 3 se definen voces, salidas y se ales est ndares en pruebas sociales. Pueden ser diferentes a las definiciones en este anexo.

A. Subastas

Aperturas de uno a palo con 12+ puntos honor (seg n el sistema de Milton C Work), acept ndose reglas del 20 en cualquier posici n y del 15 en cuarta posici n y m s d biles en tercera posici n con un m nimo de 9 puntos.

1♣ / ♦ : 3+ cartas en el palo.

1♥ / ♠ : 5+ cartas en el palo.

1ST en el rango comprendido entre 15 y 17 regular sin fallos, semifallos, m ximo dos dobletones,

2♣ : a partir de 20PH. o fuerza en bazas

2 ♦ / según territoriales puede de 22 ó más y fórcing manga y otras débil con 6 carta y de 6 a 10 PH, las dos posibilidades las consideraría estándar

2 ♥ / ♠ : 5+ cartas 6-10 PH.

2ST : 20-22 regular sin fallos, semifallos, máximo dos dobletones sin sexto mayor.

3 ♣ / ♦ / ♥ / ♠ : Barraje natural 6+ cartas, 6-10 PH.

3ST : 7+ cartas a palo menor, sin paradas en otros palos, Gambling (Ver Anexo 2 Convenciones Estándar

Respuestas a palo

1 a palo - Cambio de palo a nivel de 1: 4+ cartas, 5+ puntos.

1 a palo - Cambio de palo a nivel de 2 sin salto: 4+ cartas, 10+ puntos.

1 a palo - Cambio de palo con salto por debajo de 3: 6+ cartas, 13+ puntos.

1 a palo - Cambio de palo con salto a nivel de 3: 7+ cartas 6-10 puntos.

1 mayor - Cambio de palo con doble salto: Fallo o semifallo al palo cantado y promete manga, fuerza mínima para manga, Splinter.

1 a palo - 1ST: 6-10 puntos, no fórcing.

1 menor - 2 ST: Regular, 10-11 puntos, no fórcing.

1 mayor - 2 ST: 4 cartas de apoyo, 11+ puntos.

Apoyo a 1 menor a nivel de 2: 6-10 PH 5+cartas.

Apoyo a 1 menor a nivel de 3: 10-11 PH 5+ cartas.

Apoyo a 1 mayor a nivel de 2: 6-10 PH 3+ cartas.

Apoyo a 1 mayor a nivel de 3: 2-5 PH 4+ cartas, obstructiva.

Apoyo a 1 mayor a nivel de 4: débil, 5+ cartas.

Respuestas a 1 ST

Stayman

Tránsfer .

Redeclaraciones del abridor

1 a palo menor - 1 a otro palo - 1 a otro palo: 4 cartas al nuevo palo.

1 a palo menor - 1 a otro palo - 1ST Mano regular: 12/14 H, niega 4 cartas a palo mayor que quepa subastar a nivel 1.

1 a palo menor - Cambio de palo a nivel de uno - 2ST Mano regular: 18/19/20 H.

1 ♥ - 1 ♠ - 1 ST: Mano regular 12-14 PH.

1 a palomayor - 1 ♠ / ST - 2 ST: Mano regular 18-19 PH.

Tras apoyo a mayor cambio de palo o ST: Invitativa.

Tras apoyo a mayor cambio de palo con salto: fallo o semifallo al palo cantado y promete manga, indefinida en fuerza, Splinter.

Tres al palo, tras apoyo a mayor: Competitiva. En los torneos sociales se considera invitativa

Cambios de palo a nivel de 2 por debajo del palo de apertura: 12-17 5+ y 4+ cartas .

Cambios de palo a nivel de 2 por encima del palo de apertura: 18-22 5+ y 4+ cartas .

Repetir el palo de apertura con salto: Monocolor 15-17 PH.

Redeclaraciones del respondedor

1 ♣ - 1 ♥ / ♠ - 1ST - 2 ♦ : Bicolor 4+ mayor y 5+ diamantes, débil. Canapé.

1 ♦ - 1 ♥ / ♠ - 1ST - 2 ♣ : Roudi.

1 ♣ - 1 ♥ / ♠ - 2ST - 3 ♦ : Bicolor 5+ mayor y 4+ diamante.

1 ♦ - 1 ♥ / ♠ - 2ST - 3 ♣ : 4+ mayor y Check back.

Respuestas tras la intervención adversaria a palo

1 a palo _ (1 a otro palo) _ Cambio de palo a nivel 1: 4+ cartas y fórcing.

1 a palo _ (1 a otro palo) _ Cambio de palo a nivel 2 sin salto: 5+ cartas y fórcing.

1 ap alo _ (1 a otro palo) _ ST a nivel 1 ó 2: No Fórcing. Niega apoyo a mayor, niega el otro mayor 4º parada(corte). 1ST _ (2 a palo) _ 2 a otro palo: Natural y pasable.

1ST _ (2 a palo) _ 3 a otro palo: Natural y fórcing.

Respuestas tras la intervención adversaria de doblo

1 a palo _ (Doblo) _ Redoblo: Sin apoyoy con 10+ PH.

1 ♥ / ♠ _ (Doblo) _ 2ST: Con apoyoy con 10+ PH. Truscott.

1a palo _ (Doblo) _ Cambio de palo a nivel 1: Natural al menos 4º y fórcing.

1 a palo _ (Doblo) _ Cambio de palo a nivel 2 sin salto: Natural al menos 5º y pasable.

1 a palo _ (Doblo) _ Cambio de palo a nivel 3: Natural y débil.

1 a palo _ (Doblo) _ Apoyos con salto: Natural y débil.

1 a palo _ (Doblo) _ 1ST: Natural, no fórcing y negando apoyo a mayor.

Cuarto palo: Voz fórcing que pide apoyo de tres cartas a un palo mayor previo y/o que describa la mano si el 4º palo es a nivel de 2 y descripción de la mano o parada a nivel de 3.

Intervenciones sobre 1

Anivel de 1: 4+ cartas 8+ puntos

Anivel de 2: 5+ cartas 10+ puntos

A nivel de 2 con salto: 5+ cartas 6-10 puntos

A nivel de 3: 6+ cartas obstructiva sin fuerza de apertura

A 1ST directa, como en 1 a palo _ (1ST): Mano regular de 15/18 H con corte al palo de apertura.

A 1ST en 49 posición, como en 1 a palo _ (Paso) _ Cambio de palo _ (1ST): Bicolor a los palos no subastados (si es mano regular fuerte con paradas, alertarlo)

A 1ST en reapertura, como en 1 a palo _ (Paso) _ Paso _ (1ST): Mano regular de 10/14 H con parada.

B. Salidas

Se consideran estándares según la AEB las siguientes salidas:

- Alta de una secuencia de cartas cuya carta más alta es un honor.
- Alta de la secuencia en una secuencia de cartas interrumpida cuya carta más alta es un honor.
- Alta de un dobleton.
- El Rey en un dobleton compuesto por As y Rey secos.
- Segunda carta en contratos a Sin triunfo si no se posee un honor.
- Cuarta carta en contratos a Sin triunfo, o tercera si no hay cuarta, si se posee un honor.
- Quinta carta en contratos a triunfo, o tercera si no hay quinta.
- En palo nuevo a mitad de carreo una carta baja muestra interés.

C. Señales

Se consideran estándares según la AEB las siguientes señales:

- La señal de interés se muestra jugando las cartas en secuencia alta-baja.
- La señal de cuenta muestra una tenencia par de cartas jugando las cartas en secuencia alta-baja.
- La señal de preferencia se hace con carta alta/baja para solicitar el palo de mayor/menor rango.
- Sobre la salida inicial, si el compañero no puede ganar la baza, se da señal de interés,
- Cuando el compañero abre un palo se da señal de interés.
- Cuando el adversario abre un palo se da señal de cuenta o no se da señal.
- En el juego de la defensa los descartes son señales directas de interés.
- Todo lo anterior se aplica tanto el juego a palo como en el juego a sin triunfo.

ANEXO 2.- RELACIÓN DE CONVENCIONES ESTÁNDAR

Esta relación incluye aquellas Convenciones que se acepta que su significado está claramente definido simplemente al enunciar su nombre, por lo que bastará con que el jugador manifieste que la juega y solo deberá explicar su desarrollo si lo solicita el adversario. Tal y como se indica en el artículo 2 del capítulo XII sobre alertas.

Se señalan aquellas convenciones que no se deben alertar, a menos que exista un acuerdo entre compañeros que modifique la convención.

STAYMAN. **No se alerta** - A la voz de 2♣ tras la apertura de 1ST se responde así:

2♦ Sin 4 Corazones ni Picas

2♥ Con 4 Corazones sin negar 4 Picas

2♠ Con 4 Picas sin 4 Corazones

Los llamados Stayman de fuerza o de cuatro pasos no son estándares y por tanto **Deben alertarse**.

TRÁNSFER. **No se alerta** - Sobre la apertura de 1Sin Triunfo

2♦ pide al compañero subastar 2♥

2♥ pide al compañero subastar 2♠

2♠ pide al compañero subastar 3♣

3♣ pide al compañero subastar 3♦

BARON.- En respuesta a la apertura de 2ST la voz de 3 Trébol pide al abridor que muestre sus palos cuartos de menor a mayor rango. El compañero puede continuar mostrando palos en orden ascendente hasta encontrar fit.

BARONPUPPET o STAYMAN PUPPET. **No se alerta**- Tras 2ST-3♣, el abridor marca:

3♦ con 1 o 2 mayores con cuatro cartas.

3♠ mayor si lo posee de cinco cartas.

3ST sin lo anterior.

ROUDI. **No se alerta** - Cuando la subasta comienza: 1 a palo; 1 a palo mayor; 1ST; 2♣, el abridor describe su mano así:

2♦ : Sin 3 cartas al mayor y mínima.

2♥ : Con 3 cartas al mayor y mínima.

2♠ : Con 3 cartas al mayor y máxima.

2ST : Sin 3 cartas al mayor y máxima.

3♣ CHECK-BACK. **No se alerta** - Cuando la subasta comienza: 1 a palo; 1 a palo mayor; 2ST; 3♣, el abridor describe su mano así:

3♦ : Con 3 al palo de respuesta y con 4 al otro mayor

3♠ al palo: Con 3 cartas de apoyo al palo de la respuesta y sin 4 al otro mayor

3ST: Con 2 al palo de respuesta y con 3 al otro mayor

4 al palo: Con 4 al palo de respuesta

Blackwood 30/41.- Cuando el compañero subasta 4ST pidiendo ases se responde según esta escala:

5♣ : Cero o tres

5♦ : Uno o cuatro

5♥ : Dos sin la K de triunfo

5♠ : Dos con la K de triunfo

En el Blackwood 1430 se muestran 1/4, 0/3, 2 sin K y 2 con K

KCB 30/41.- El Key Card Blackwood o Blackwood de cinco ases considera la K de triunfo como un as más y cuando el compañero subasta 4ST pidiendo ases se responde según esta escala:

5♣ : Cero o tres

5♦ : Uno o cuatro

5♥ : Dos sin la Q de triunfo

5♠ : Dos con la Q de triunfo

En el KCB 1430 se muestran 1/4, 0/3, 2 sin Q y 2 con Q

GERBER.- La respuesta de 4♣ a la apertura de 1ST o de 2ST pregunta por el número de ases y se responde:

4♦ / ♥ / ♠ / 4ST con 0/1/2/3 Ases

En todos los casos la subsiguiente subasta de 5♣ pregunta los reyes.

DOPI. - Cuando una voz de 4ST Blackwood o KCB es sobre declarada por el siguiente jugador las respuestas son:
Doblo, D0 0 ases (o cartas-clave).
Paso, P1 1 as (o carta clave).
Siguiete escalón 2 ases (o cartas-clave).
Siguiete escalón 3 ases (o cartas-clave).

DEPO. - Cuando una voz de 4ST Blackwood o KCB es sobre declarada por el siguiente jugador se muestra si se posee un número par (even) o impar (odd) de ases.
Doblo: 0, 2 o 4 ases (o cartas-clave).
Paso: 1, 3 o 5 ases (o cartas-clave).

5ST BLACKWOOD. - Respondido un Blackwood, un KCB o un Gerber, la voz de 5ST interroga por el número de reyes, exceptuado el de triunfo, y se responde por escalones, siendo 5 ♣ la respuesta para 0 reyes.

1 ST FÓRCING. - La respuesta de 1 ST a la apertura de 1 mayor muestra mano por debajo de apertura, es fórcing por una vuelta y no necesariamente muestra una mano regular ni niega apoyo al palo. El abridor describe su mano y puede subastar un palo menor tercero cuando posea una mano regular mínima. Se juega en 19/29 posición. Consecuentemente la respuesta de 2 sobre 1 es fórcing a manga.

LEBENSÖHL. **No se alerta** - Cuando el adversario interviene por 2 a palo después de una la apertura de 1ST el esquema de respuestas es:

- a) Palo a nivel 3: Voz fuerte y fórcing
- b) 2ST: Pide al abridor que subaste 3 Trébol bien para pasar o jugar una parcial a nivel 3, bien para mostrar alguna dificultad para subastar manga.
- c) Doblo: Valores para alcanzar el nivel de 2ST.

El Lebensöhl invertido o moderno: Es el mismo esquema anterior, pero con el significado contrario, ya que la voz de palo es competitiva y la voz de 2ST es fuerte y fórcing.

El Lebensöhl Generalizado: Es el mismo esquema anterior utilizado de forma generalizada para distinguir entre voces competitivas y voces fuertes o fórcing.

DRURY. - La respuesta de 2 ♣ a la apertura en 39/49 posición de 1 mayor es convencional.
El abridor marcará 2 Diamante, (con mano sin apertura o apertura mínima) y otro palo (con apertura normal).

DRURY-FIT. - La respuesta de 2 ♣ a la apertura en 39/49 posición de 1 mayor promete apoyo pero es convencional. El abridor marcará:
2A1 palo mayor: Mano sin apertura o apertura mínima.
2 ♦ : Apertura normal sin voz alternativa
Otras: Apertura normal y voz del sistema

LANDY. - Sobre la apertura de 1ST la marca de 2 ♣ muestra un bicolor al menos 4/4 en mayores. El Landy-Tránsfer amplia y 2 ♦ / ♥ son tránsfer a Corazón / Pica, y 2ST Muestra un bicolor al menos 4/4 en menores y doblo menor 59 y mayor 4º

DONT. - Sobre la apertura de 1ST el doblo muestra un monocolor y la marca de palo indica bicolor de dicho palo y uno superior

MICHAEL CUEBID. - La sobre declaración en 29 posición del palo de apertura muestra una mano bicolor
1 ♣ - 2 ♣ y 1 ♦ - 2 ♦ : Bicolor a mayores al menos 5/4.
1 ♥ - 2 ♥ y 1 ♠ - 2 ♠ : Bicolor del otro mayor y un menor.

El MICHAEL CUEBID 2 ♦. - La sobre declaración en 29 posición del palo de apertura tiene el mismo significado, pero para indicar el bicolor a mayores se subasta 2♦ sobre la apertura de 1 ♣ y de 1 ♦.

ACOL, GAMBLING. **No se alerta** - La apertura de 3ST muestra un menor sólido sin ningún valor lateral.

- 2♦ MULTICOLOR.- Apertura que muestra:
- un 2 a mayor débil o
 - una mano regular de 23/24 PH o
 - un 2 a menor fuerte, (versión 2m fuerte) o
 - un tricolor con semifallo a♣ / ♦ de 21/23H, (versión

tricolor). FLANERY.- La apertura de 2♥ muestra 49y5♥ y una mano de 12/15PH.

CAPPELLETTI.- Sobre la apertura de 1ST:
Doblo Penal.

- 2♣ : Monocolor indeterminado
- 2♦ : Muestra bicolor a mayores
- 2♥ : Muestra un bicolor Corazón y un menor
- 2♠ : Muestra un bicolor Pica y un menor
- 2ST Muestra un bicolor a menores

CAPPELLETTI MODIFICADO.- Sobre la apertura de 1ST:
Doblo Muestra un monocolor a palo menor.

- 2♣ : Muestra un bicolor a mayores
- 2♦ : Muestra un monocolor a palo mayor
- 2♥ : Muestra un bicolor Corazón y un menor
- 2♠ : Muestra un bicolor Pica y un menor
- 2ST : Muestra un bicolor menores

ANEXO 3.- VOCES, SALIDAS Y SEÑALES CONSIDERADAS ESTÁNDARES PARA PRUEBAS SOCIALES

Las siguientes voces **no se deben alertar** en pruebas que tengan la consideración de sociales cuando la organización, de forma voluntaria, decida adoptarlas y publicitarlas.

Se trata de un conjunto de voces que resultan de fácil comprensión a todos los niveles de juego, y en caso de que la organización opte por adoptarlas implica que **el resto de voces no incluidas se deben alertar**.

Aperturas a palo con 12+ puntos honor (según el sistema de Milton C Work), aceptándose reglas del 15 en cuarta posición, y algo más débiles en tercera posición.

1♣ / ♦ : 3+ cartas en el palo.

1♥ / ♠ : 5+ cartas en el palo.

1 ST en el rango comprendido entre 15 - 17, regular sin fallos, semifallos, máximo dos dobletones, sin palo mayor quinto bueno.

2♣ : a partir de 20PH o fuerza de bazas.

2♦ / 6+ sin fuerza de apertura o 22 +y forcing manga, también multicolor 2♥ / ♠ : 6+ cartas 6-10 PH.

2ST : 20-21-22 regular sin fallos, semifallos, máximo dos dobletones, sin palo sexto rico.

3♣ / ♦ / ♥ / ♠ : 7+ cartas, sin fuerza de apertura

3ST : 7+ cartas a palo menor, sin paradas (corte) en otros palos.

Respuestas a palo

1 a palo - Cambio de palo a nivel de 1: 4+ cartas, 6+ puntos

1 a palo - Cambio de palo a nivel de 2 sin salto: 4+ cartas, 10+ puntos

1 a palo - Cambio de palo con salto por debajo de 3: 5+ cartas, 15+ puntos

1 a palo - Cambio de palo con salto a nivel de 3: 7+ cartas 6-10 puntos

1 mayor - Cambio de palo con doble salto: Fallo o semifallo al palo cantado y promete manga, indefinida en fuerza.

1 a palo- 1ST: Regular, 6-10 puntos
1a menor - 2ST: Regular, 10-11 puntos sin cuarto mayor.
1 mayor- 2ST: Regular, 10-11 puntos sin apoyoni cuatro al otro mayor.
Apoyo a 1 menor a nivel de 2: 6-10 PH 5+cartas
Apoyo a 1 menor a nivel de 3: 11+PH 5+ cartas.
Apoyo a 1 mayor a nivel de 2: 6-10PH 3+ cartas.
Apoyo a 1 mayor a nivel de 3: 11-12 PH 3+ cartas.
Apoyo a 1 mayor a nivel de 4: Para jugar, niega fuerza para slam.

Redeclaraciones del abridor

1 a palo menor - 1 a otro palo - 1 a otro palo: 4 cartas al nuevo palo.
1 a palo menor - 1 a otro palo - 1ST Mano regular: 12/14 H, niega 4 cartas a palo mayor cantable a nivel 1.
1 a palo menor - Cambio de palo a nivel de uno - 2ST Mano regular: 18/19/20 H, que niega 4 cartas al palo de respuesta.
1 ♥ - 1 ♠ - 1ST: Regular 12-15 PH.
1 a palo mayor - 1 ♠ / ST - 2ST: Regular 16-18 PH.
Tras apoyo a mayor cambio de palo oST: Invitativa, Trial bid.
Tras apoyo a mayor cambio de palo con salto: fallo o semifallo al palo cantado y promete manga, indefinida en fuerza.
Tres al palo, tras apoyo a mayor: Invitativa.
Cambios de palo a nivel de 2 por debajo del palo de apertura: 12-16 5+ y 4+ cartas o parada en el tercer palo.
Cambios de palo a nivel de 2 por encima del palo de apertura: 17-20 5+ y 4+ cartas o parada en el nuevo palo.

Redeclaraciones del respondedor

1 ♣ - 1 ♥ / ♠ - 1ST - 2 ♦ : Bicolor 5+ mayor y 4+ diamantes, débil.
1 ♦ - 1 ♥ / ♠ - 1ST - 2 ♣ : Bicolor 5+ mayor y 4+ tréboles, débil.
1 ♣ - 1 ♥ / ♠ - 2ST - 3 ♦ : Bicolor 5+ mayor y 4+ diamante.
1 ♦ - 1 ♥ / ♠ - 2ST - 3 ♣ : Bicolor 5+ mayor y 4+ tréboles.
1 ♣ - 1 ♥ - 1 ♠ - 2 ♦ : Bicolor 5+tréboles y 4+ diamantes con 11+ PH.
1 ♥ - 1 ♠ - 1 Sin Triunfo - 3 ♣ : Bicolor 5+ corazones y 4+ tréboles con 11+ PH.

Respuestas tras la intervención adversaria a palo

1 a palo _ (1 a otro palo) _ Cambio de palo a nivel 1: 4+ cartas y fórcing.
1 a palo _ (1 a otro palo) _ Cambio de palo a nivel 2: 5+ cartas y fórcing.
1 a palo _ (1 a otro palo) _ ST a nivel 1 o 2: No Fórcing. Niega apoyo a mayor, niega el otro mayor 4º y parada (corte).
1ST _ (2 a palo) _ 2 a otro palo: Natural y pasable. 1ST _ (2 a palo) _ 3 a otro palo: Natural y fórcing.

Respuestas tras la intervención adversaria de **doblo**

1 a palo _ (Doblo) _ Redoblo: Sin apoyo y con 10/+ PH.
1 ♥ / ♠ _ (Doblo) _ 2ST: Con apoyo y con 10/+ PH.
1 a palo _ (Doblo) _ Cambio de palo a nivel 1: Natural al menos 4º y fórcing.
1 a palo _ (Doblo) _ Cambio de palo a nivel 2: Natural al menos 5º y pasable.
1 a palo _ (Doblo) _ Cambio de palo a nivel 3: Natural, no fórcing y débil.
1 a palo _ (Doblo) _ Apoyos con salto: Natural, no fórcing y débil.
1 a palo _ (Doblo) _ 1ST: Natural, no fórcing y negando apoyo a mayor.

Cuarto palo: Voz fórcing que pide parada en el cuarto palo y/o apoyo de tres cartas a un palo mayor previo.

Intervenciones sobre 1

Anivel de 1: 4+ cartas 8+ puntos
Anivel de 2: 5+ cartas 10+ puntos
Anivel de 2 con salto: 6+ cartas 6-10 puntos (similar a dos débil)
Anivel de 3: 7+ cartas 6-10 puntos
1ST directa, como en 1 a palo _ (1ST): Mano regular de 15/17 H con parada.
1ST en 49 posición, como en 1 a palo _ (Paso) _ Cambio de palo _ (1ST): Mano regular fuerte con paradas. (Si es bicolor a los palos no subastados, alertarlo)
Por 1ST es reapertura, como en 1 a palo _ (Paso) _ Paso _ (1ST): Mano regular de 10/13 H con parada.

Se consideran estándares y por tanto no hay que alertar los siguientes **doblos** a nivel social:

El doblo del respondedor tras una intervención muestra 8+ puntos y cuatro o más cartas a un palo no subastable a nivel de uno.

El doblo del abridor tras respuesta de un mayor muestra tres cartas a ese palo. Como en 1♣- Paso - 1♥ - 2♦ - Doblo.

El doblo en intervención muestra fuerza de apertura, corta al palo del abridor y buena caída en el resto, mínimo tres cartas, o 17+ PH.

El doblo a una intervención tras ligar un palo mayor invita a manga si no queda espacio de subasta y propone castigo si queda espacio de subasta.

Son doblos de castigo:

- Después de una voz de Sin triunfo del bando que dobla. Ejemplo 1♦ - Paso - 1ST - 2♣- Paso - Paso - Doblo.

- Después de una voz de doblo del compañero tras cambio de palo. Ejemplo 1♥ - Doblo - 2♣- Doblo.

- Después de un redoblo del bando que dobla. Ejemplo 1♥ - Doblo - Redoblo - 2♣- Doblo.

- Doblar una voz convencional. Ejemplo 1 Sin triunfo - Paso - 2♣- Doblo.

Se consideran estándares según la AEB las siguientes **salidas**:

Alta de una secuencia de cartas cuya carta más alta es un honor.

Alta de la secuencia en una secuencia de cartas interrumpida cuya carta más alta es un honor.

Alta de un dobleton.

El Rey en dobleton compuesto por As y Rey.

Segunda carta en contratos a Sin triunfo si no se posee un honor.

Cuarta carta en contratos a Sin triunfo, o tercera si no hay cuarta, si se posee un honor.

Quinta carta en contratos a triunfo, o tercera si no hay quinta.

Se consideran estándares según la AEB las siguientes **señales**:

La señal de interés se muestra jugando las cartas en secuencia alta-baja.

La señal de cuenta muestra una tenencia par de cartas jugando las cartas en secuencia alta-baja.

La señal de preferencia se hace con carta alta/baja para solicitar el palo de mayor/menor rango.

Sobre la salida inicial, si el compañero no puede ganar la baza, se da señal de interés.

Cuando el compañero abre un palo se da señal de interés.

Cuando el adversario abre un palo se da señal de cuenta.

En el juego de la defensa los descartes son señales directas de interés.

Todo lo anterior se aplica tanto al juego con triunfo como en el juego a sin triunfo.

ANEXO 4: REGLAMENTO BRIDGE ONLINE

1. Principios generales

Este reglamento aplica a todos los torneos de bridge de la AEB que se celebran en plataformas digitales, también llamados torneos on line. Existen varios tipos de plataformas online, como por ejemplo BBO, RealBridge y FunBridge. Básicamente hay dos tipos de plataforma, los que utilizan cámara y los que funcionan sin cámara.

Es obvio que en el bridge online hay varias infracciones que no existen, como, por ejemplo, la salida fuera de turno, la declaración insuficiente o el renuncio. Existen varios aspectos que necesitan mayor definición cuando se juega el bridge online.

El Reglamento de Bridge Duplicado siempre aplica. Sin embargo, el Reglamento fue escrito teniendo en mente el juego físico en la mesa con cuatro jugadores y cartas. En la mesa digital hay algunas reglas que son diferentes.

- a. La regla más importante para torneos de bridge online es que, igual que en torneos físicos, está completamente prohibido hacer trampas.
- b. En torneos online de la AEB está prohibido que el árbitro participe como jugador.
- c. Cada jugador debe de mantener una actitud cortés. Se considera una infracción si un jugador no cumple con este requerimiento y puede ser penalizado con una penalidad de procedimiento o incluso (si persiste) en eliminación del torneo.

- d. Está prohibido la presencia de espectadores online en directo.
- e. Los jugadores deben estar conectados ocupando la plaza que les corresponde 5 minutos antes del inicio de la sesión.
- f. En torneos con video, no se puede jugar sin un correcto funcionamiento de la cámara y el micrófono.
- g. No se puede utilizar el teléfono durante el juego.
- h. No está permitido ninguna comunicación entre compañeros, ni entre miembros de un mismo equipo durante el juego.
- i. Dos jugadores participantes en un mismo torneo no podrán estar en el mismo espacio durante la celebración de una sesión. Está prohibida toda comunicación entre jugadores durante el desarrollo de una sesión.

2. Divulgación del sistema

- a. En torneos de la AEB es obligatorio que cada pareja haya rellenado una hoja de convenciones que incluye sus acuerdos de subasta y de carteo en la plataforma digital que se utiliza. Igual que en torneos físicos, nunca puede haber acuerdos secretos entre compañeros.
- b. Ante la imposibilidad de controlar la consulta de la propia hoja de convenciones, *se permite consultar la propia hoja de convenciones.*

3. Alertar, preguntas y explicaciones

Torneos online con video

- a. En torneos online con video (p.e. RealBridge) sin pantalla, el procedimiento de alertar normalmente es igual a una mesa física de bridge. Cualquier jugador tiene que alertar una voz alertable de su compañero.
- b. En cuanto uno de los oponentes requiere una explicación, el procedimiento es igual al bridge en una mesa física.
- c. No se deben alertar voces encima de 3ST, menos las que se hacen en la primera ronda contando desde la apertura de la subasta. Por ejemplo, en la subasta 1♠ - p - 4♣ hay que alertar 4♣.
- d. En una competición con pantallas, normalmente el árbitro tiene que habilitar la opción de “auto-alert”, si no, no puede alertar. Si esa opción está habilitada, el jugador debe de alertar su propia voz alertable y teclear una explicación antes de dar voz. El alert lo ven ambos oponentes, pero el compañero no lo ve. No puede alertar una voz del compañero. Hay que alertar también voces encima de 3ST.
- e. En sistemas con video, se pregunta en voz alta el significado al compañero del jugador que alertó. Las preguntas por escrito se dirigen al jugador que alertó su voz.
- f. El organizador debe definir y anunciar qué tipo de alerta se aplica al torneo y que la AEB debe incluirlo en la convocatoria del torneo.

Torneos online sin video

- g. En torneos online sin video, normalmente los jugadores tienen que alertar su propia voz, no la voz de su compañero. Hay que alertar cualquier voz que es artificial según este reglamento o voces que puede sospecharse que los oponentes no puedan entender correctamente, incluso si está mencionado en la hoja de convenciones. Se alerta y si uno de los oponentes requiere una explicación, se escribe la explicación completa en el espacio que está disponible. El compañero no verá los alert, ni la explicación que se escribe. Solamente lo verán los oponentes. Hay que alertar todas las voces artificiales, también las voces por encima de 3ST. La explicación debe ser completa: explicar la distribución (cuantas cartas min. y/o máx. en palos) y el rango de puntos.
- h. Tanto Si una voz es alertada como si no, cualquier jugador puede requerir una explicación sobre una o más de las voces por escrito o, si juega con video, pedirlo como en una mesa presencial. La ventaja de preguntar por escrito es que el compañero no lo verá y por tanto no puede generar información no autorizada.
- i. No está permitido preguntar la misma pregunta a ambos oponentes por separado para comprobar si los oponentes tienen un malentendido.
- j. En sistemas sin video, siempre hay que preguntar el significado de una voz según el sistema que juegan para evitar que expliquen la mano en vez del acuerdo.

4. Explicación errónea

- a. Incluso cuando los jugadores explican su propia voz, puede haber explicación errónea. Puede que la explicación sea una descripción de la mano en vez del significado según los acuerdos de esa pareja. Esto puede ocurrir en caso de olvidar los acuerdos.
- b. Los oponentes tienen derecho a obtener la explicación correcta según el sistema. Si un jugador se da cuenta de una explicación errónea, tiene que corregir la explicación. La explicación tiene que estar disponible para los oponentes antes de la salida inicial.

5. Error de clic

Hay dos tipos de errores de clic (o misclick), durante la subasta y durante el carteo. Un error de clic es una voz o carta no-intencionada de un jugador. Por norma general es un error mecánico. Sin embargo, si un jugador da una voz por descuido, o falta de concentración, esa voz no se considera un error de clic. Por ejemplo, un jugador pasa sobre un splinter de su compañero.

Durante la subasta

- a. El Reglamento es muy claro. No está permitido corregir un error de clic a no ser que haya sido un error mecánico.
- b. Se puede corregir un error de clic cuando el compañero todavía no ha dado voz. Después ya no es posible corregir el error de clic.
- c. Cuando hay un error de clic, el jugador tiene que apretar inmediatamente el botón "UNDO" (o "Deshacer") diciendo que su voz era un error de clic. Las plataformas dan la oportunidad a ambos oponentes de aceptar el "UNDO". Si ambos lo aceptan, el jugador puede cambiar su voz. Si uno o ambos oponentes no aceptan el "UNDO" hay que llamar al árbitro. En torneos oficiales de la AEB siempre hay un árbitro disponible. El árbitro decide si es un error de clic o no. En otros torneos donde no hay un árbitro disponible y uno o ambos oponentes no aceptan el "UNDO", no se puede corregir el error de clic.
- d. Si han llamado al árbitro en caso de información errónea y el árbitro decide que una voz o carta puede ser corregida, el árbitro dará la instrucción al jugador de apretar el botón UNDO e indicará a los oponentes que deben aceptar el UNDO.
- e. En torneos que no son organizados por la AEB, puede haber torneos que no permiten corregir el error de clic pero siempre tiene que ser anunciado debidamente.
- f. Es recomendable, si está disponible, marcar "doble click" para dar una voz. Es una medida para evitar la mayoría de los errores de clic.

Durante el carteo

- g. En torneos oficiales de la AEB no se puede corregir un error de clic durante el carteo excepto en casos de información errónea en cuyo caso hay que llamar al árbitro.
- h. Es muy recomendable marcar "doble click" para jugar una carta.
- i. En otros torneos puede que se permite corregir un error de clic durante el carteo. Funciona de la misma manera que un error de clic durante la subasta: apretando el botón "UNDO". El organizador debe definir si está permitido el UNDO durante el carteo.

6. Cartulina STOP

- a. El Reglamento requiere que después de una declaración con salto, el oponente a la izquierda debe de incluir una pausa en la subasta de mínimo 8-10 segundos. Esto sirve para evitar de causar información no autorizada. En la mayoría de torneos digitales no existe la cartulina STOP. Sin embargo, hay que respetar esta regla. En algunas plataformas el programa automáticamente incluye una pausa mostrando "STOP" en la pantalla.

7. Reclamación/concesión

- a. En plataformas digitales se puede reclamar o conceder bazas. Para reclamar o conceder se aprieta el botón "RECLAMAR" o similar y se debe definir la cantidad de bazas que reclama o concede, además de dar una explicación de cómo se jugará.
- b. En plataformas con video la explicación se hace igual que en la mesa física: se explica.
- c. En plataformas sin video hay que dar la explicación por escrito.

- d. Ambos oponentes pueden aceptar o no la reclamación. Si ambos la aceptan, la reclamación ha sido aceptada y el resultado está establecido. Si más tarde los oponentes no están de acuerdo, deben llamar al árbitro antes de que termine el periodo de corrección (ver siguiente párrafo).
- e. Si los oponentes no aceptan la reclamación, ellos pueden proponer seguir jugando (el reclamante no lo puede proponer) de acuerdo al artículo 68D2b. Si todos aceptan, se continúa el carteo y la reclamación inicial se cancela. No es recomendable seguir jugando.
- f. Si ambos, o uno de los oponentes, no acepta la reclamación o concesión, deben llamar al árbitro. Este decide cuantas bazas gana cada bando.

8. Tiempo

Llegar a la hora

- a. Aplican las reglas del capítulo IX punto E de este reglamento.

No terminar la ronda a tiempo

En un torneo de bridge online el cambio de ronda normalmente sucede automáticamente. Es decir que los jugadores no tienen que hacer nada. Pero ¿qué pasa si todavía no ha podido terminar la mano antes del cambio?

Existen varias alternativas según la plataforma. Posibles alternativas son: la mano se registra como “no jugada”, obtienes el promedio de la sesión, el sistema permite terminar la mano, o obtienes M+/M- cuando hay mucha diferencia en el tiempo que ha consumido cada pareja.

- b. En torneos oficiales de la AEB siempre hay un árbitro presente, que observa el tiempo y los estuches jugados y, además, determina el momento del cambio.
- c. Las condiciones del torneo digital deben incluir la puntuación que se obtiene si no puedes finalizar un estuche.

Manos no jugadas

- d. Aplican las reglas del capítulo IX, puntos B, C y D de este reglamento. Aparte de otras causas, en torneos online puede ocurrir cuando un jugador pierde la conexión a internet y no puede volver a entrar durante una parte del torneo.

Jugar demasiado lento

- e. En plataformas digitales normalmente se registra el tiempo consumido por cada pareja. Si una pareja consume más tiempo que otra, puede perjudicar a sus oponentes, sobre todo si no se ha podido finalizar la última mano de una ronda. En ese caso, el árbitro determinará la puntuación del estuche que no se ha podido jugar.

Periodo de corrección

- f. En el periodo de corrección se puede apelar una decisión que tomó el árbitro. La apelación, dirigida directamente al árbitro, tiene que realizarse dentro de un periodo de 20 minutos después del final de la última ronda.

Pausas

- g. Igual que en torneo físicos, puede haber pausas para pensar. Sin embargo, si por alguna razón técnica, un jugador temporalmente está desconectado, este tiene que anunciar que estuvo desconectado y que la pausa no significa nada.

Problemas técnicos:

- h. Si en torneos de la AEB existen problemas de conexión de uno o varios jugadores de una pareja o equipo se dará un margen de cortesía de 10 minutos para solucionarlo (tiempo suficiente para reiniciar ordenador y/o conexión). Pasado este tiempo el árbitro marca las manos como “no jugadas”. A la mano que estaban jugando cuando ocurrió la desconexión, el árbitro otorgará una puntuación ajustada, normalmente un M- a la pareja o equipo que se desconectó y M+ para los oponentes, pero tendrá en cuenta si los oponentes estaban en un contrato superior con respecto a los demás jugadores. En ese caso puede otorgar una puntuación ajustada según ese contrato. Por ejemplo: una pareja está jugando un slam (que cumple) y los demás están jugando 3ST. Entonces la puntuación ajustada corresponde al slam cumplido.

- i. En torneos online de la AEB con video es obligatorio tener la cámara y el micrófono encendidos durante toda la sesión. Si un jugador pierde la conexión de cámara y/o micrófono, puede seguir la ronda y debe intentar recuperar la cámara y/o micrófono, por ejemplo, mediante salir y volver a entrar. Si el problema persiste, los siguientes estuches de la misma ronda se consideran como “no jugados”. Si el problema vuelve a ocurrir en otra ronda, el árbitro puede otorgar una puntuación ajustada, normalmente un M- al jugador implicado y M+ a los oponentes para un máximo de dos manos. El resto de las manos sin cámara y/o micrófono se considerarán como “no jugadas”.
- j. La puntuación en una competición por parejas está definida en el capítulo IX, apartado B de este reglamento.
- k. La puntuación en una competición por equipos está definida en el capítulo IX, apartado D de este reglamento.

“El presente Reglamento de las Pruebas y Competiciones ha sido aprobado por la Junta Directiva el día 15 de mayo de 2026”