

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 pro- puestas 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 pasará 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 dobleton), 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 el jugador que da la voz alertable es el encargado de alertar a los contrarios con los mismos criterios que los citados con anterioridad y en caso de duda alertar.

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 forcing 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 dobles 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 fórcing, a la apertura de 1♣.
2. 1ST, fórcing 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 3ª o 4ª 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 fórcing 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:
 - c. Voces convencionales (excepción hecha de lo dicho en I-B-10 y en II-15).
 - d. 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.
 - e. 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 Triunfos 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 fórcing 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 tráfego. (Responder 1♠ cuando en natural se respondería 1ST)

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

1.-Como norma general solo las voces reseñadas en el apartado A podrán ser usadas en las competiciones homologadas por la AEB, pero esta norma tiene una importante excepción y es que en ciertas pruebas de más alta competición se podrá permitir el uso de voces no reseñadas allí, aunque nunca se podrán autorizar las incluidas en el apartado B.

2.-Cuando esto suceda se deberá anunciar de forma concreta en la convocatoria del torneo o de forma genérica en el correspondiente Reglamento del Campeonato, válido para todos los años. Por ejemplo: la Asociación Catalana podrá acordar que para sus Campeonatos en la Categoría Preferente se podrán usar, además de las voces del apartado A, las que se muestren en una relación acordada por la propia ACB, y aclarando que siempre estarán prohibidas las voces del apartado B.

D.- Facultades del Director del Torneo y del Comité de Apelación

1.-En situaciones donde la aplicación 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 podrá decidir sobre la aplicación o no de ciertas voces, decisión que podrá ser recurrida ante el Comité de Apelación de la Prueba.

2.-Como criterio general ante estas situaciones, y excepción hecha de las pruebas de alta competición, en caso de duda se deberá 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 débil de 7/11 PH, con el otro mayor y un menor indefinido se considera, en principio, una apertura no permitida por cuanto no está comprendida en ninguno de los ocho supuestos del apartado A.1. Sin embargo, el punto B-6, excepción a) la permite por cuanto la posibilidad débil muestra al menos cuatro cartas en un palo conocido. Conviene recordar que, aunque una voz no sea considerada VEA y esté permitido su uso, le seguirá siendo de aplicación lo expuesto en este Reglamento sobre la Voces que necesiten de una especial defensa descritas anteriormente.

Ejemplo 2: La apertura de 2 ♦ multicolor está permitida en todas las competiciones por el punto A.1.3, pero si una pareja quisiera utilizarla en un rango para la posibilidad débil de 5 a 11 PH se estaría a lo depuesto sobre el “2 a mayor alternativo”.

ANEXO 1.-VOCES, SALIDAS Y SEÑALES CONSIDERADAS ESTÁNDARES

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

A.Subastas

Aperturas de uno a palo con 12+ puntos honor (según el sistema de Milton C Work), aceptándose reglas del 20 en cualquier posición y del 15 en cuarta posición y más débiles en tercera posición con un mínimo de 9 puntos.

1 ♣ / ♦ : 3+ cartas en el palo.

1 ♥ / ♠ : 5+ cartas en el palo.

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

2 ♣ : a partir de 20 PH. 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.

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

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

3 ST : 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 – 1 ST: 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 palo mayor – 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 a palo _ (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 apoyo y con 10+ PH.

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

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 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) _ 1 ST: 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

A nivel de 1: 4+ cartas 8+ puntos

A nivel 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 4ª 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 carteo 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.

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

3 ♦ con 1 o 2 mayores con cuatro cartas.

3 a 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.

2 ST : Sin 3 cartas al mayor y máxima.

3 ♣ CHECK-BACK. **No se alerta** - Cuando la subasta comienza: 1 a palo; 1a 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 sobredeclarada por el siguiente jugador las respuestas son:

Doblo, D0 0 ases (o cartas-clave).

Paso, P1 1 as (o carta clave).

Siguiente escalón 2 ases (o cartas-clave).

Siguiente escalón 3 ases (o cartas-clave).

DEPO.- Cuando una voz de 4ST Blackwood o KCB es sobredeclarada 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 1ª/2ª posición. Consecuentemente la respuesta de 2 sobre 1 es fórcing a manga.

LEBENSOHL. **No se alerta** - Cuando el adversario interviene por 2 a palo 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 Lebensohl 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 Lebensohl 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 3ª/4ª 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 3ª/4ª posición de 1 mayor promete apoyo pero es convencional. El abridor marcará:

2 Al 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 meno 5ª y mayor 4º

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

MICHAEL CUEBID.- La sobredeclaración en 2ª 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 sobredeclaración en 2ª posición del palo de apertura tiene el mismo significado, pero para indicar el bicolor a mayores se subasta 2nd 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:

- a) un 2 a mayor débil o
- b) una mano regular de 23/24 PH o
- c) un 2 a menor fuerte, (versión 2m fuerte) o
- d) un tricolor con semifallo a ♣ / ♦ de 21/23H, (versión tricolor).

FLANERY.- La apertura de 2♥ muestra 4ª y 5♥ y una mano de 12/15 PH.

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 dobleton, sin palo mayor quinto bueno.

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

2♦ /6 + sin fuerza de apertura o 22 + y fórcing manga, también multicolor

2♥ / ♠ : 6+ cartas 6-10 PH.

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

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

3 ST : 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 – 1 ST: Regular, 6-10 puntos
- 1 a menor – 2 ST: Regular, 10-11 puntos sin cuarto mayor.
- 1 mayor – 2 ST: Regular, 10-11 puntos sin apoyo ni 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: 6-10 PH 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 ♠ – 1 ST: Regular 12-15 PH.
- 1 a palo mayor – 1 ♠ / ST – 2 ST: Regular 16-18 PH.
- Tras apoyo a mayor cambio de palo o ST: 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) _ 1 ST: 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

A nivel de 1: 4+ cartas 8+ puntos

A nivel de 2: 5+ cartas 10+ puntos

A nivel de 2 con salto: 6+ cartas 6-10 puntos (similar a dos débil)

A nivel 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 4ª 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 – 1 ST – 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 dubletón.

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 el juego con triunfo como en el juego a sin triunfo.

“El presente Reglamento de las Pruebas y Competiciones ha sido aprobado por la Junta Directiva el día 28 de noviembre de 2024”