



NORMATIVA DE TORNEOS EQUIPOS REALBRIDGE AEB

A. Consideraciones generales

1. Los jugadores deberán estar conectados ocupando la plaza que les corresponda 5 minutos antes del inicio de la sesión.
2. No se podrá jugar sin un correcto funcionamiento de la cámara y el micrófono. En caso de incidencia técnica será el árbitro quien decida si es de aplicación alguna penalidad.
3. No se podrá jugar sin un correcto funcionamiento de la cámara y el micrófono. En caso de incidencia técnica el árbitro aplicará lo dispuesto en el “Reglamento de Pruebas y Competiciones” en el capítulo IX, sección D, apartados 2 y 3 que se transcribe al final del documento.
4. No se puede utilizar el teléfono móvil durante el juego.
5. No está permitida ninguna comunicación entre compañeros, ni entre miembros de un mismo equipo durante el transcurso del juego.
6. No está permitido consultar el propio sistema durante el juego.
7. Se jugará con pantallas, con lo que se deberá de alertar sus propias voces y las del compañero.
8. No se permitirá público durante las sesiones.
9. Dos jugadores participantes en un mismo torneo no podrán estar en una misma habitación durante la celebración de una sesión. Está prohibida toda comunicación entre jugadores durante el desarrollo de la sesión.

10. Arbitraje y Procedimiento

Se seguirá el mismo procedimiento que en bridge presencial, el árbitro acudirá a la mesa y decidirá tras haber escuchado las explicaciones de los jugadores. En caso de que una pareja no esté conforme con la decisión del árbitro podrá reclamar su decisión al Comité de Apelación siguiendo los trámites habituales.

Deshacer: Está permitido DESHACER (Undo) durante la subasta para corregir una voz errónea. Sólo se permitirá deshacer en caso de error manifiesto al clicar. El árbitro permitirá rectificar la voz en cuestión acogéndose a la normativa del Reglamento de Bridge 2017 en vigor, artículos 25 (voz involuntaria), 26 (cambio de voz y restricciones de salida), y 17D (período de subasta).

Cuando se produzca una explicación incorrecta por parte de un oponente, se podrá retirar una voz siempre que el compañero no haya subastado (artículo 21B1). El compañero del infractor podrá cambiar también su voz si fuera necesario (con posible repercusión del artículo 16C).



No está permitido DESHACER (Undo) durante el carteo, excepcionalmente serán los adversarios los únicos que podrán permitir a un jugador retirar una carta jugada por error.

Reclamo: Cuando un jugador reclama bazas, debe seguir el procedimiento habitual en la mesa en vivo, explicando exactamente cómo va a jugar, así como cualquier hecho relevante (triunfo remanente, fallos y refallos, etc...). Cualquier hecho no explicitado, se considerará como ignorado. En caso de discrepancia en el reclamo, la actuación correcta es llamar al árbitro. Se aplica el reglamento en el que se dice que un jugador no podrá perder una baza que iba a ganar si el juego transcurre por una vía normal.

Tempos (pensadas): Una pensada es considerada como tal, si un jugador debe ausentarse por cualquier motivo, deberá avisar a los oponentes.

Desconexión: En caso de que uno de los jugadores se desconecte durante un periodo prolongado (15 minutos), y siempre que el equipo contrario lo acepte, podrá ser sustituido por otro miembro del equipo. Si el equipo contrario no aceptara la sustitución, podrá optar por detener el encuentro, en cuyo caso el árbitro aplicará lo dispuesto en el “Reglamento de Pruebas y Competiciones”, capítulo IX, sección D, apartados 2 y 3, detallado al final del documento.

11. Actuación ante conductas inapropiadas.

Si un jugador tiene el convencimiento de que una acción de los oponentes es sospechosa de ser considerada trampa, deberá advertir al árbitro especificando la mano en cuestión y explicando con detalle lo sucedido.

Tras la recepción del correo el árbitro procederá a:

- Analizar los hechos sucedidos
- Preguntar al jugador o a la pareja si lo considera necesario para aclarar lo sucedido
- Pasar informe al Comité de Competición para que este decida enviar el asunto al Comité de Ética y Disciplina, o archivar la mano.

Si se llega a un punto en el que se tienen firmes sospechas sobre una pareja, ésta será excluida del torneo, y se pasará el dossier al Comité de Ética y Disciplina de la AEB para que imponga la sanción que crea necesaria.



Extracto del “Reglamento de Pruebas y Competiciones” capítulo IX, sección D, apartados 2 y 3.

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 que hayan podido disputar más del 25% de las manos, al equipo “no culpable” del W.O.
- e) se le asignará en cada mano no jugada la puntuación de hasta un máximo de 3 IMP, dependiendo
- f) de la longitud del partido. El cálculo se muestra aquí abajo. Los IMP de las manos jugadas se suman a los IMP que salen del cálculo de las manos no jugadas.

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”.

- g) 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.

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