

Reglamento Bridge Online AEB **(Anexo 4 del Reglamento de Pruebas y Competiciones)**

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. 35
- 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 "autoalert", 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 los 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. 37

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 con el 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 jugado 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.