

CURSO DE ARBITROS DE BRIDGE

JUNIO 2003

Laura Castells

Javier Valmaseda

José Miguel Martínez

GENERALIDADES

Internet:

Página web de Bridge Base, S.L.: www.bridgebase-es.com

Great Bridge Links: www.greatbridgelinks.com

Foro de David Stevenson, Ed Reppert y Jim O'Neil (muy interesante):

<http://bb.bbboy.net/bridgetalk-viewforum?forum>

Federación Mundial de Bridge: www.worldbridge.org

European Bridge League: www.eurobridge.org

American Contract Bridge League: www.acbl.org

En todos estas direcciones de Internet se puede encontrar documentación interesante sobre temas de arbitraje.

INSTRUCCIONES PARA EL ÁRBITRO DE BRIDGE

1º) Dirigirse al jugador que le ha llamado, y escucharlo en primer lugar, dejando claro que el resto de los jugadores tendrán más tarde su oportunidad para explicar su versión de lo ocurrido. También debe asegurarse que no ha sido el muerto el primero en llamar la atención sobre la irregularidad si el carteo no hubiera concluido.

2º) Intentar establecer los hechos tal como sucedieron. Debe realizar las preguntas que crea que pueden ser útiles, e incluso hacer repetir a los jugadores lo que ocurrió (cómo sacó el declarante la carta, cómo jugó de rápido, etc.).

3º) Preguntar a ambas partes su opinión sobre lo sucedido. Si hay diferencias deberá concentrarse en ellas, e intentar conseguir la información necesaria sobre la que basar su decisión. Si de ninguna forma consigue establecer los hechos porque no se ponen de acuerdo las dos partes, deberá aplicar el Art. 85.

4º) Si es una infracción puramente técnica hay que "utilizar el Reglamento" para resolverla y, al leer el artículo aplicable, trasladar lo que en él se dice a este caso particular, utilizando términos como: Usted señor, en este caso Sur, etc. También debe intentar saltarse las partes que no deban aplicarse en ese caso. El árbitro debe estar familiarizado con el Reglamento con el fin de localizar rápidamente el artículo que debe aplicar en cada caso.

Si por el contrario se trata de una infracción que requiere una decisión basada en el criterio del árbitro, éste indicará a los jugadores que continúen jugando (si es posible la mano en curso, si no la siguiente) y considerará su decisión con sumo cuidado, y si es posible consultará con algún otro árbitro.

5º) El árbitro tiene que ser muy concreto y explicar completamente la regla a aplicar, prestando especial cuidado a las posibles alternativas de las que goce un jugador, y a las consecuencias de dichas alternativas.

6º) El árbitro tiene que asegurarse que todos los jugadores han comprendido lo que deben hacer, y si le es posible permanecerá en la mesa hasta que el juego continúe normalmente, asegurándose del cumplimiento del procedimiento prescrito.

7º) Cuando tenga que aplicar su propio criterio o en aquellos casos que no estén recogidos en el Reglamento, debe hacer uso de sus poderes discrecionales (Art. 12 A-1), informando a los jugadores de su derecho a apelar su decisión.

8º) En el caso que una pareja decida apelar una decisión del árbitro, éste debe ayudarles a rellenar el formulario de apelación. Un árbitro no debe nunca tomar el hecho de una apelación como un acto contra su persona.

UTILIZACIÓN DEL REGLAMENTO

Es muy deseable que el árbitro, cuando sea llamado a una mesa, lleve siempre consigo el Reglamento y explique a los jugadores en qué artículo o artículos concretos se basa su decisión.

Por otra parte es normal que los jugadores tiendan a aceptar mejor decisiones que puedan parecer perjudiciales para ellos cuando se actúa de esta forma.

El árbitro debe "traducir" lo que pone el Reglamento a la situación concreta que se plantea en la mesa (por ejemplo: "Vd., Sur, no puede salir a corazones porque ...").

MOVIMIENTO DE TORNEOS

Los Torneos y Pruebas, y por tanto los movimientos en cada uno de ellos, pueden regirse por distintos sistemas dentro del tipo de cada uno de ellos. Haremos las siguientes clasificaciones:

(a) Torneos y Pruebas por parejas

Dentro de este grupo figuran los sistemas Mitchael y Howell como más comunes.

(b) Torneos y Pruebas por Equipos

Sistemas Patton y Buttler.

(c) Torneos individuales

Hemos incluido el sistema Buttler dentro del apartado de Torneos por equipos debido a sus sistema de puntuación, si bien en puridad es un Torneo por parejas.

En función del tipo de Torneo y del sistema que se emplee, los movimientos, rondas, estuches, etc..., variarán por lo que es necesario estudiarlos uno a uno.

SISTEMA MITCHAEAL

Es el sistema más utilizado en torneos por parejas y en el se enfrenta un número cualquiera de parejas, en principio no menos de 14, en una o varias sesiones. El número de estuches a jugar por cada pareja es variable con un mínimo de 22 y un máximo de 30 por sesión, si bien esta última cifra puede ampliarse si la importancia del Torneo y el tiempo disponible lo aconsejan.

El desarrollo del sistema es el siguiente:

Se reparten las parejas en dos grupos, NS y EO; cada pareja tiene en su grupo un número a partir del 1 que será en función del número de parejas concursantes e igual al número de la mesa que ocupan en la primera posición, por ejemplo si participan 30 parejas los números de cada grupo van del 1 al 15.

Durante toda la duración de la sesión las parejas NS permanecen fijas mientras que las EO cambian de posición después de cada ronda. Así mismo los estuches cambian también de mesa después de cada ronda. El árbitro puede anunciar qué pareja será la encargada del traslado de los estuches, si bien normalmente se asume que es la pareja E-O. **LOS JUGADORES CAMBIAN A LA MESA DE NÚMERO INMEDIATAMENTE SUPERIOR Y LOS ESTUCHES PASAN A LA MESA DE NÚMERO INMEDIATAMENTE INFERIOR.**

El número de cambios y por tanto de rondas es función del número de mesas que hay y del número de estuches que se jueguen. Hay que calcular el número máximo de rondas que se pueden jugar, para que cada pareja se enfrente al mayor número posible de adversarios, y sobre esa base asignar los estuches por ronda de forma que se juegue en el total de la sesión un número comprendido entre 22 y 30 estuches generalmente. El número máximo de rondas vendrá influenciado por el número de mesas pues, en el caso de que este número sea para, es necesario que las parejas que cambian de posición salten una mesa después de haber jugado la mitad de la mesa pues en caso contrario se volverían a encontrar con estuches que han jugado con anterioridad. Si el número de mesas es impar el número máximo de rondas posibles es igual al número de mesas.

Con objeto de evitar el salto, en caso de número par de mesas se puede recurrir al sistema denominado de MESA GEMELA. La mesa gemela consiste en colocar una mesa rele sólo para estuches justo en medio de

las mesas que componen la pool, mientras que las mesas primera y última juegan los mismos estuches en la misma ronda, es decir comparten los estuches. Por ejemplo, con 8 mesas se colocaría la rele de estuches entre las mesas números 4 y 5 (insisto, solo pasan ESTUCHES), y las mesas 1 y 8 jugarían los mismos estuches en cada ronda. Los estuches se distribuyen en las mesas normalmente, es decir igual que si no hubiese mesa gemela, para la primera mitad de las mesas y se continúa en orden a partir de esta hasta la penúltima, mesa gemela incluida.

La última mesa juega en todas las rondas los mismos estuches que en la mesa número 1 por lo que deberán intercambiarlos cada ronda; si se juegan 2 estuches por ronda jugarían 1 en cada mesa y los intercambiarían entre sí, después de jugados. En el cambio de mesa después de cada ronda los jugadores ignoran la mesa gemela pero los estuches cambian igual que si la mesa gemela fuese una mesa de juego y la penúltima mesa recibirá los estuches de la mesa 1 o última, según decida el árbitro.

En general y en un torneo de más de 15 mesas se juegan 15 rondas con 2 estuches por ronda y un da para cada sesión unas 4 horas de duración incluidos los cambios.

Si el número de parejas concursantes así lo requiere, se pueden dividir en 2 grupos o pooles iguales que juegan el mismo sistema con los mismos estuches en ambas para lo cual será necesario disponer de 2 juegos de estuches iguales y en la primera ronda duplicar las manos de cada estuche duplicándolo en el estuche de igual número de la otra pool e intercambiando a continuación los estuches no jugados.

Algunos consejos sobre cómo organizar un torneo:

- 1) El principal criterio a seguir para organizar un torneo es el número de comparaciones que puedan hacerse. Cuanto mayor es el número de comparaciones, más justo es el resultado. Así, es más justo jugar 22 manos teniendo 11 mesas (11 cambios de 2 estuches), que jugar 24 (8 cambios de 3 estuches).
- 2) Tómese su tiempo para organizar el torneo, es preferible encontrar la mejor fórmula que empezar tres minutos antes.
- 3) Aplique una penalización, si es necesario a las parejas que lleguen tarde, o al menos solicite que le avisen ante posibles retrasos.
- 4) No se agobie si tiene dificultades.
- 5) Consulte con algún árbitro más experimentado, si ello es posible.
- 6) Utilice la cabeza, fría y razonadamente.

El momento de organizar un torneo, especialmente si es grande, es uno de los momentos de mayor tensión para un árbitro. Los jugadores están esperando, los ayudantes están impacientes, e incluso suele ser normal que la Organización esté presionando. Tómese lo con calma.

SISTEMA HOWELL

Este sistema es útil en el caso de que el número de parejas concursantes sea pequeño y consiste en que cada pareja se enfrenta a todas las demás. Se suele emplear cuando el número de parejas es inferior a 24 si bien lo normal es de 16 o menos.

El número de rondas es igual al número de parejas menos 1 y el número de carpetas por ronda, función del número de rondas.

Para jugar según este sistema hay que disponer una mesa rele de estuches donde se sitúan los estuches jugados por cada mesa después de cada ronda y donde los recogen los jugadores para la ronda siguiente.

El número asignado a cada pareja es fijo y lo mantendrá durante todo el torneo, éste número va del 1 al número de parejas.

La forma más cómoda para jugar este tipo de torneo es situar en el centro de cada mesa una hoja en la que se indica, además del número de la mesa y los vientos, las parejas que se enfrentan en cada ronda y los estuches que les corresponden jugar.

En estas hojas figura delante de cada jugador el número de la mesa y la posición que debe ocupar una vez que hay terminado de jugar la ronda que esta jugando.

También se puede efectuar todo lo anterior entregando a cada pareja la hoja de su número en la que se indica la mesa, posición, estuches y contrario en cada ronda.

Las tablas para este sistema para un número de mesas comprendido entre 3 y 8 figuran en las páginas siguientes.

TORNEOS POR EQUIPOS

Se define como PARTIDO o MATCH a la confrontación a un determinado número de manos de 2 equipos formados por 4 jugadores cada uno, susceptibles a ser aumentados a 5 o 6 si las bases del torneo lo permiten.

Los 4 jugadores de un equipo forman dos parejas, una de ellas se sienta en posición NS en una mesa y la otra en posición EO en la otra y las dos parejas del equipo contrario se sientan en las posiciones complementarias. Las dos mesas están situadas en salas independientes denominadas abierta y cerrada, llamadas así porque en la cerrada está prohibida la entrada a toda persona que no sea jugador que tenga que jugar en ella o Arbitro, mientras que en la abierta puede entrar cualquier persona que desee presenciar la confrontación.

La posición de los jugadores de cada equipo permanece invariable durante todas las manos de que conste un tiempo. Los match a más de 16 manos se juegan a dos tiempos.

Las manos de que consta un tiempo o match, si son manos de 16, se juegan en ambas mesas y se anotan los resultados en cartulinas al efecto que lleva cada pareja. Una vez terminado el juego en ambas mesas, las parejas de cada equipo se reúnen para establecer los resultados; se compara el resultado mano a mano y se miran las diferencias y se asignan los P.M.I. según figura en el Art. 74 del Reglamento, apartado 1 (b) de estas notas, el resultado del match es la suma de P.M.I. conseguidos por cada equipo en todos los tiempos jugados contra otro equipo frente a los obtenidos por éste.

Resumiendo someramente el sistema de puntuación, las anotaciones en la misma columna se restan, puntuando el equipo que haya obtenido un resultado positivo, mientras que las puntuaciones en distinta columna se suman, puntuando el equipo que haya obtenido el resultado favorable.

Los sistemas de puntuación son varios: Por puntos match, por P.M.I., por puntos totales y por puntos de victoria. Estos últimos son lo más comunes y consiste en aplicar un baremo en función de la diferencia de P.M.I. entre los dos equipos y del número de manos por match. Estos puntos, generalmente 30, 12 o 10, en función del número de manos, así un match cuyo resultado en P.M.I. es 48 a 36 encuentros a 12 manos, tendrá un resultado de 18 - 12, asignándose al equipo ganador 18 puntos y 12 al perdedor. Estos puntos se acumulan en el casillero de cada equipo después de cada match y resulta ganador de la competición el equipo que más obtenga al final de la misma.

VPs	Nº de Manos Jugadas											
	8	10	12	14	16	20	24	28	32	36	40	48
15-15	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2	0-3	0-3	0-3	0-3	0-3	0-4
16-14	2-5	2-6	2-6	3-7	3-7	3-8	4-9	4-10	4-10	4-11	4-11	5-12
17-13	6-8	7-9	7-9	8-10	8-11	9-12	10-14	11-15	11-16	12-17	12-18	13-20
18-12	9-11	10-12	10-12	11-14	12-15	13-16	15-19	16-20	17-22	18-23	19-25	21-28
19-11	12-14	13-15	13-16	15-18	16-19	17-21	20-24	21-25	23-28	24-29	26-32	29-36
20-10	15-17	16-18	17-20	19-22	20-23	22-26	25-29	26-31	29-34	30-36	33-39	37-44
21-9	18-20	19-21	21-24	23-26	24-27	27-31	30-34	32-37	35-40	37-43	40-46	45-52
22-8	21-23	22-25	25-28	27-30	28-31	32-36	35-39	38-43	41-46	44-50	47-53	53-60
23-7	24-26	26-29	29-32	31-34	32-36	37-41	40-45	44-49	47-52	51-57	54-60	61-68
24-6	27-29	30-33	33-36	35-38	37-41	42-47	46-51	50-55	53-58	58-64	61-68	69-76
25-5	30-33	34-37	37-40	39-43	42-46	48-53	52-57	56-61	59-65	65-71	69-76	77-84
25-4	34-37	38-41	41-45	44-48	47-52	54-59	58-64	65-68	66-73	72-79	77-84	85-93
25-3	38-41	42-45	46-50	49-54	53-58	60-65	65-71	69-76	74-82	80-88	85-93	94-102
25-2	42-45	46-50	51-55	55-60	59-64	66-72	72-79	77-85	83-91	89-97	94-102	103-112
25-1	46-50	51-55	56-61	61-66	65-71	73-79	80-87	86-94	92-100	98-106	103-112	113-123
25-00	51+	56+	62+	67+	72+	80+	88+	95+	101+	107+	113+	124+

En el sistema por puntos match se comparan las marcas de NS y EO de cada equipo y se asignan 2 puntos match si el total de sus puntuaciones en NS y EO es positivo, 1 punto match si es empate y 0 puntos match si el total es negativo.

En el sistema por P.M.I. se utilizan directamente los puntos que figuran en el Art. 74 anteriormente citado y se totalizan los obtenidos por cada equipo al finalizar el Torneo.

En el sistema por puntos totales, el ganador será el equipo que tenga una puntuación neta mejor total, contabilizándose aquí los puntos de honores.

Reproducimos a continuación fotográficamente la nueva escala aprobada por la Federación Mundial para encuentros de equipos, con el consejo, por nuestra parte, de que sea adoptada por todas nuestras Asociaciones y Delegaciones en cuantos torneos de equipos se celebren.

Las principales diferencias sobre las anteriores en uso es que se establece la misma escala (desde 15-15 a 25-0) sea cual sea el número de manos y que desaparecen los puntos negativos (aunque el actual "cero" se corresponda al "menos cinco" anterior, ya que, como puede verse, la escala se incrementa en cinco puntos para cada equipo y el vencedor no puede pasar de 25 que equivaldría al anterior 20).

SISTEMA DE ELIMINATORIAS

El torneo se juega emparejando a los equipos en la forma en que disponga la Organización, sorteo, cabezas de serie, sorteo dirigido, etc... En número de manos por encuentro estará determinado por la Organización según el tiempo disponible para el torneo y el número de eliminatorias.

Cada equipo que gane a su oponente, aunque sólo sea por 1 IMP, pasa a la siguiente eliminatoria.

SISTEMA DE LIGA

En este caso cada equipo ha de jugar con todos los demás, pudiéndose hacer una o más vueltas. Igualmente los equipos pueden distribuirse en grupos y después jugar las finales entre los clasificados en cada grupo, si bien este sistema no es recomendable.

La Organización puede establecer previamente que se juegue una final entre los dos primeros o incluso semifinales entre los 4 primeros clasificados al número que se determine.

SISTEMA PATTON

Este sistema es útil para torneos de no mucha importancia o que hay poco tiempo para jugarlo por lo que se quiere hacer un torneo ágil y rápido.

Se puede jugar por el sistema de liga todos contra todos a muy pocas manos, 3 a 5, por match. En cada mano se reparten 8 puntos según la diferencia obtenida y de la forma siguiente:

<u>Diferencia</u>	<u>Puntos</u>	<u>Diferencia</u>	<u>Puntos</u>	<u>Diferencia</u>	<u>Puntos</u>
0 - 10	4 - 4	120 - 310	6 - 2	760 o +	8 - 0
20 - 110	5 - 3	320 - 750	7 - 1		

El resultado final del match es la suma de los puntos obtenidos por cada equipo en las manos de que conste el match.

SISTEMA DANES

En este sistema se establece a priori el número de rondas que se vayan a jugar y el número de manos por match, normalmente 8 o 10, con su correspondiente baremo de puntos victoria.

Las dos primeras rondas se juegan por sorteo de todos los equipos y se establece la clasificación correspondiente después de cada ronda. La 3ª ronda se basa en la clasificación después de la 1ª jugándose emparejando 1º contra 2º, 3º contra 4º etc... La 4ª ronda se basa en la clasificación después de la 2ª, la 5ª en la de la 3ª y así sucesivamente hasta finalizar el número de rondas previsto.

SISTEMA BUTTLER

Este sistema es un torneo por parejas con puntuación de equipos, llamado también "Torneo contra el par de la mano".

Para calcular este par no se tiene en cuenta ni la mejor anotación de NS ni la mejor de EO, calculándose a continuación la media aritmética del resto de las anotaciones de esa mano. A la diferencia del resultado concreto de una pareja al par de esa mano se le aplica el baremo de P.M.I. del Art. 74 del Reglamento y a la suma de P.M.I. en las manos de que conste el match contra cada pareja se le aplica el baremo correspondiente de puntos victoria indicado anteriormente.

Todos los concursantes juegan todas las manos y contra todas las parejas por lo que es recomendable utilizar el movimiento Howell de las parejas después de cada match. Es un torneo bastante largo.

MOVIMIENTO DE 3 EQUIPOS

Una forma de jugar con 3 equipos de 4 jugadores es el sistema denominado triplicado.

En este sistema a cada pareja se le asigna un número del 1 al 6 y los estuches se juegan simultáneamente en las 3 mesas por lo que se recomienda un número de estuches por ronda múltiplo de 3 para poderlos intercambiar y no tener que esperar.

En cada ronda cada pareja NS juega asociada a las otras 2 parejas EO y viceversa y los resultados se establecen comparando dos a dos los resultados obtenidos, mesa 1 con 2, mesa 1 con 3 y mesa 2 con 3, asignando a cada pareja los puntos P.M.I. que obtenga según el baremo del Reglamento y lo mismo a su pareja asociada.

Se jugarán 4 rondas de forma que las dos parejas que componen cada equipo no coincidan en la misma línea en cada ronda. Así sería:

<u>Mesa 1</u>			<u>Mesa 2</u>			<u>Mesa 3</u>	
<u>N-S</u>	<u>E-O</u>		<u>N-S</u>	<u>E-O</u>		<u>N-S</u>	<u>E-O</u>
①	□6		◇5	②		□3	◇4
1	5		4	6		3	2
1	4		5	3		6	2
1	3		4	2		6	5

Esta distribución es en el caso de que los equipos estén formados:

Equipo A: 1 y 2

Equipo B: 3 y 6

Equipo C: 4 y 5

La clasificación se obtiene totalizando los P.M.I. obtenidos por las dos parejas que forman el equipo.

FORMACIÓN DEL CUADRO ROMANO

Cuando el número de participantes es alto y el torneo se ha de jugar todos contra todos, caso de los torneos por equipos, se puede utilizar para la formación de las distintas rondas el cuadro romano, para cuya formación se deja fijo el número del último equipo y se van girando los demás secuencialmente. Por ejemplo para 6 equipos:

<u>CUADRO ROMANO</u>	<u>RONDAS</u>
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;"> $\begin{array}{cccccc} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 \\ \hline & & & & & \end{array}$ </div> <div> <p>Siempre hay un equipo visitante</p> </div> </div>	<p>1ª .. 3 - 4 2 - 5 1 - 6</p>
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;"> $\begin{array}{cccccc} 2 & 3 & 4 & 5 & 1 & 6 \dots \text{etc.} \\ \hline & & & & & \end{array}$ </div> </div>	<p>2ª .. 4 - 5 3 - 1 2 - 6</p>
$\begin{array}{cccccc} 3 & 4 & 5 & 1 & 2 & 6 \\ 4 & 5 & 1 & 2 & 3 & 6 \\ 5 & 1 & 2 & 3 & 4 & 6 \end{array}$	<p>3ª .. 5 - 1 4 - 2 3 - 6 4ª .. 1 - 2 5 - 3 4 - 6 5ª .. 2 - 3 1 - 4 5 - 6</p>

Esta formación de "cuadro romano" sirve para cualquier número par de mesas; si el número de mesas fuese impar se forma el cuadro con una mesa más y a la pareja que le toque jugar contra ese equipo suplementario se le considera relais.

El equipo situado en primer lugar es el Receptor y se sienta en NS en la sala abierta después de que el equipo visitante haya sentado a sus jugadores. En la segunda mitad del encuentro cualquier pareja del equipo receptor que siga jugando permanece en la sala en que estaba.

Si el encuentro es a doble vuelta, en la segunda se invierten las posiciones de la primera.

En la segunda mitad de un encuentro a más de un tiempo hay que tener en cuenta lo que indica el Art. 112 del Reglamento que explicaremos más adelante.

FORMACIÓN DEL CUADRO INVERSO

Este cuadro se forma de la siguiente forma:

- (a) Se procede a rellenar la primera parte del cuadro siguiendo el procedimiento de fijar el último equipo en la última mesa pero alternando en cada ronda su posición alternativamente y a continuación se rellena la primera parte de cada encuentro, o la segunda en la última mesa, empezando por el 1 de izquierda a derecha y de arriba a abajo, volviendo a empezar por el 1 cuando se terminan los números hasta llegar a la última posición.

Ejemplo para 8 mesas:

<u>Ronda</u>	<u>Mesa 1</u>	<u>Mesa 2</u>	<u>Mesa 3</u>	<u>Mesa 4</u>
1	1 -	2 -	3 -	4 - 8
2	5 -	6 -	7 -	8 - 1
3	2 -	3 -	4 -	5 - 8
4	6 -	7 -	1 -	8 - 2
5	3 -	4 -	5 -	6 - 8
6	7 -	1 -	2 -	8 - 3
7	4 -	5 -	6 -	7 - 8

Como se ve, después de haber descubierto la primera parte, la mesa 4 queda completa.

- (b) A continuación se procede de la misma forma pero en orden inverso, es decir de derecha a izquierda y de abajo arriba, para completar el resto del cuadro.

Ejemplo para las 8 mesas:

<u>Ronda</u>	<u>Mesa 1</u>	<u>Mesa 2</u>	<u>Mesa 3</u>	<u>Mesa 4</u>
1	1 - 7	2 - 6	3 - 5	4 - 8
2	5 - 4	6 - 3	7 - 2	8 - 1
3	2 - 1	3 - 7	4 - 6	5 - 8
4	6 - 5	7 - 4	1 - 3	8 - 2
5	3 - 2	4 - 1	5 - 7	6 - 8
6	7 - 6	1 - 5	2 - 4	8 - 3
7	4 - 3	5 - 2	6 - 1	7 - 8

ASIGNACIÓN DE SITIOS EN MATCHES A MAS DE 16 MANOS

En el caso de que un match sea a más de 16 manos, se juega en dos tiempos, sobre lo que el Art. 112 del Reglamento dice lo siguiente:

Los equipos jugarán de conformidad con el plan impreso en el programa. El equipo mencionado en primer lugar, llamado equipo receptor, se sienta durante todo el match en NS en la sala abierta y en EO en la sala cerrada.

El privilegio de ser equipo receptor se determinará por el sorteo que precede a las pruebas y se asignará a cada equipo para la mitad aproximadamente de los encuentros.

Para la primera mitad del match, el equipo receptor tendrá el derecho de sentar a sus jugadores después de que sus adversarios, equipo visitante, hay sentado a los suyos.

Para la segunda mitad del encuentro, cualquier pareja del equipo receptor que continúe jugando seguirá en la sala en que había estado jugando.

Todo cambio entre compañeros crea una nueva pareja.

Una pareja de sustitución, para la segunda mitad del encuentro, toma el sitio de la pareja a que reemplaza.

Una vez que el equipo receptor ha nombrado a sus jugadores para la segunda mitad y los ha hecho sentar, el equipo visitante hará sentar a los suyos, de tal forma que ninguna pareja juegue contra una con quien ya hubiese jugado.

Ninguna clase de cambios que no sean los arriba indicados podrán efectuarse, a menos que el Dictador en funciones así los autorice, concediéndose tal permiso únicamente en casos de enfermedad u otros justificados.

Durante un encuentro, los jugadores no estarán autorizados a abandonar la sala en que estén jugando, salvo con la autorización de un Director del torneo o, caso de jugar en la sala cerrada, en compañía de un representante del Director del Torneo.

El juego en la sala abierta entre dos equipos adversarios solo podrá iniciarse después de haberse sentado los jugadores de los mismos equipos en la sala cerrada.

ASIGNACIÓN DE SITIOS EN TORNEOS DE PAREJAS MIXTAS

En el caso de Torneos de parejas mixtas, se procede igual que si fuese un torneo open, según el Art. 5 del Reglamento y apartado 3-2 del capítulo 2 de estas notas, con la única salvedad de que, una vez decidido el eje de cada pareja, los hombres deben sentarse en las posiciones Sur y Este, posición que mantendrán durante todo el torneo.

TORNEOS INDIVIDUALES

Un torneo individual es aquel en el que cada jugador inscrito juega formando pareja con todos los demás.

Al comienzo del torneo cada jugador recibe un número, que mantendrá durante todo el torneo.

En este tipo de torneos, el sistema de juego puede variar, según lo determine la Organización; puede jugarse con un sistema similar al Howell, que adjuntamos en la hoja siguiente para 8, 10 y 12 jugadores, o jugar por el sistema de posiciones que explicamos a continuación para 16 concursantes y 30 manos totales.

El cuadro de posiciones es el siguiente:

Posición	Mesa 1				Mesa 2				Mesa 3				Mesa 4			
	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	1	3	4	2	5	7	8	6	9	11	12	10	13	15	16	14
	1	4	2	3	5	8	6	7	9	12	10	11	13	16	14	15
2	1	6	15	12	5	2	11	16	9	14	7	4	13	10	3	8
	1	15	12	6	5	11	16	2	9	7	4	14	13	3	8	10
	1	12	6	15	5	16	2	11	9	4	14	7	13	8	10	3
3	1	10	7	16	5	14	3	12	9	2	15	8	13	6	11	4
	1	7	16	10	5	3	12	14	9	15	8	2	13	11	4	6
	1	16	10	7	5	12	14	3	9	8	2	15	13	4	6	11
4	1	14	11	8	5	10	15	4	9	6	3	16	13	2	7	12
	1	11	8	14	5	15	4	10	9	3	16	6	13	7	12	2
	1	8	14	11	5	4	10	15	9	16	6	3	13	12	2	7
5	1	5	9	13	2	6	10	14	3	7	11	15	4	8	12	16
	1	9	13	5	2	10	14	6	3	11	15	7	4	12	16	8
	1	13	5	9	2	14	6	10	3	15	7	11	4	16	8	12

Se utilizan 6 estuches y hojas para marcas de torneo individual. Los estuches se barajan y reparten de nuevo después de cada cambio de posición.

En el comienzo de cada posición se distribuyen 2 estuches en cada una de las mesas 1 y 2 y un estuche en las 3 y 4, que se intercambian después de jugado. Una vez finalizada la ronda dentro de esa posición los jugadores cambian de sitio dentro de cada mesa como se indica en el cuadro y los estuches descienden, es decir, la mesa 1 recibe los estuches 3 y 4, la mesa 2 los 5 y 6 y las mesas 3 y 4 los estuches 1 y 2 que se reparten.

Una vez finalizadas las 3 rondas de cada posición se puntúa cada estuche, el Top en este caso será 6, y se anotan los puntos conseguidos por cada jugador; los jugadores cambian de sitio según el cuadro y se reparten de nuevo los estuches. El ganador es el jugador que acumula más puntos después de haberse jugado las 15 rondas.

TORNEOS DE VARIAS SESIONES

En Torneos de varias sesiones, la posición de los concursantes varía de una sesión a otra en función del número de sesiones y de pooles con objeto de mantener el principio de comparar a cada concursante con el mayor número posible de adversarios.

Al comienzo de la primera sesión, las concursantes ocupan los sitios correspondientes, según se indica en el Art. 5 del Reglamento punto 3-2 de estos apuntes. Para sesiones sucesivas los sitios se asignan como se indica a continuación.

ASIGNACIÓN DE SITIOS PARA 2 POOLES

1ª SESIÓN

NS - Azul
EO - Azul
NS - Roja
EO - Roja

2ª SESIÓN

NS - Azul
NS - Roja
EO - Roja
EO - Azul

3ª SESIÓN

NS - Azul
EO - Roja
EO - Azul
NS - Roja

Este mismo método puede emplearse, por ejemplo, para jugar un minitorneo de cuatro parejas.

ASIGNACIÓN DE SITIOS PARA TRES POOLES Y 5 SESIONES

1ª SESIÓN

NS - A
EO - A
NS - B
EO - B
NS - C
EO - C

2ª SESIÓN

EO - A
EO - B
EO - C
NS - A
NS - C
NS - B

3ª SESIÓN

NS - A
NS - C
EO - C
NS - B
EO - B
EO - A

4ª SESIÓN

EO - A
NS - C
NS - B
EO - C
NS - A
EO - B

5ª SESIÓN

NS - A
NS - B
EO - A
EO - C
EO - B
NS - C

NOTA.- Tanto en este caso como en el anterior si el número de sesiones es menor que las que figuran en el cuadro, se toman las que sean necesarias; en ese caso, por supuesto, cada una de las líneas de la primera sesión no jugaría con todos los demás.

ASIGNACIÓN DE SITIOS PARA UNA SOLA POOL

En este caso, a diferencia de los anteriores, los sitios de cada sesión son función de la clasificación obtenida al finalizar la sesión anterior, tanto el número de la mesa como la línea. ES EL LLAMADO SERPENTIN.

SERPENTIN

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	NS	1														
2	EO	1*	5	5	5	7	5	5	5	9	9	7	7	9	9	7
3	EO	2														
4	NS	2*	6	8	8	8	6	10	10	10	10	8	8	10	10	12
5	NS	3														
6	EO	3*	7	7	7	9	7	7	7	11	11	9	9	11	11	9
7	EO	4														
8	NS	4*	8	10	10	10	8	12	10	12	12	10	10	12	12	14
9	NS	5														
10	EO	5*	9	9	9	11	9	9	9	13	13	11	11	13	13	11
11	EO	6														
12	NS	6*	2	2	2	2	10	2	12	2	2	12	12	14	14	16
13	NS	7														
14	EO	7*	1	1	1	1	11	11	11	1	1	13	13	15	15	13
15	EO	8														
16	NS	8*	4	4	4	4	2	4	2	4	4	14	14	2	2	2
17	NS	9														
18	EO	9*	3	3	3	3	1	1	1	3	3	1	1	1	1	15
19	EO	10														
20	NS	10*		6R	6	6	4	6	4	6	6	2	2	4	4	4
21	NS	11														
22	EO	11*				5R	3	3	3	5	5	3	3	3	3	1
23	EO	12														
24	NS	12*					8R	6	8	8	4	4	6	6	6	
25	NS	13														
26	EO	13*							7R	7	5	5	5	5	3	
27	EO	14														
28	NS	14*								6R	6	8	8	8		
29	NS	15														
30	EO	15*											7R	7	5	
31	EO	16														
32	NS	16*														10

La columna 1 indica el orden en que quedaron clasificadas las parejas en la sesión anterior. La columna 2 indica la posición que ocupará en la mesa en que les corresponda jugar; esta posición es fija y cíclica (NS - EO - EO - NS) cualquiera que sea el número de mesas. La columna 3 es el número de mesa que sirve de base y que se modifica en función del número de mesas o parejas participantes. En esta columna los números que van seguidos de x indica que las parejas cambian el número de mesa por el que figura en las Columnas 4 a 15.

En las columnas 4 a 15 donde figura el número seguido de R indica que esta posición es donde se desplaza el rele. Estas columnas 4 a 15 indican los números de las mesas a donde se desplazan los que figuran provisionalmente en la columna 3 en función del número de participantes. La forma de efectuar el desplazamiento, es el número de los impares en EO entre sí y el de los pares en NS igualmente entre sí, aproximadamente la mitad del número de mesas de la pool, teniendo mucho cuidado de que ninguna pareja salte, con número par de mesas, a las parejas que estén junto a ella en la clasificación.

CALCULO DE RESULTADOS

PRUEBAS POR MATCH POINTS

CALCULOS GENERALES

El TOP DE LA MANO es igual al número de cambios multiplicado por 2, menos 2.

El valor del Top de cada mano se calcula en función del número de anotaciones teóricas que tendría que tener cada mano jugada, independientemente de si las tiene o no. Esto significa que un torneo en el que cada pareja debería jugar 24 manos con dos estuches por mesa, cada mano debería tener 12 anotaciones, si bien, por diversas circunstancias (como el que exista una rele o un promedio), el número de anotaciones pueda ser menor (nunca puede ser mayor).

El TOP es único para todas las manos de un mismo torneo, y tenemos que mantenerlo en toda circunstancia a lo largo del mismo (si por ejemplo en un torneo de tres días el último día hubiera unas cuantas parejas que se dieran de baja por diversas circunstancias, el top de la última sesión debería ser el mismo que el de la primera, siendo problema del árbitro, o del programa de corrección en su caso, conseguir que lo sea).

La MEDIA DE LA MANO es igual al valor del TOP dividido por 2.

Esta cifra es muy importante en el cálculo manual de resultados, ya que para comprobar la bondad de los resultados calculados a mano en una mano concreta se puede seguir la siguiente fórmula: la suma de todos los resultados calculados para cada pareja tiene que ser igual a la media de la mano multiplicada por el número de anotaciones teóricas.

La MEDIA DE CADA PAREJA es igual a la media de la mano multiplicada por el número de manos que ha jugado en teoría (esto significa que una pareja que pase por la rele debe multiplicar la media por el número de manos que realmente ha jugado, más el número de estuches que tendría que haber jugado contra la mesa rele).

Igualmente la media será igual al TOP por el número de manos dividido entre 2.

Hay que aclarar que todos estos cálculos se realizan sobre la base de manos teóricas a jugar, ya que es muy normal que existan más manos en juego. Por ejemplo: un torneo de una sola pool de 10 mesas suele organizarse con 30 manos en juego (3 por mesa), pero dependiendo del tipo de torneo del que se trate, solo suelen jugarse entre 7 y 8 rondas, por lo que los cálculos del top, la media, etc. se hacen en base a esos 7 u 8 cambios.

Para aclarar todo lo anterior fijaremos un torneo de 2 pooles, con 7 mesas y la otra con 7 mesas y media, con un total de 28 manos, es decir, 4 por ronda. Se van a jugar 7 rondas.

En cada mano habrá 7 anotaciones de la pool, 1 y 6 en la pool 2 debido a la rele excepto en aquellas manos que no pasan por la rele en que habrá 7 y 7. El total de anotaciones que debería haber en cada mano es 14.

El TOP será: $(14 \times 2 - 2) = 26$

La MEDIA DE LA MANO: $26/2 = 13$

La MEDIA DE LA PAREJA: $26 \times 28 / 2 = 364$

Para comprobar que cada mano está cuadrada sumamos todas las calificaciones NS de dicha mano y el total debe dar 364.

MANOS SIN PROMEDIOS NI RELE

Es relativamente sencillo corregir los resultados de una mano en estas condiciones, ya que simplemente hay que asignar dos unidades de puntuación (puntos de match o medios puntos de match) por cada resultado inferior al que se está puntuando, una unidad de puntuación por cada resultado igual que el que se está puntuando, y cero unidades de puntuación por cada resultado superior al que se está puntuando.

Parece más engorroso de lo que en realidad es. Se trata de ir cogiendo todos los resultados que se han dado en una mano, junto con el número de veces que se han repetido y poniéndolos en orden.

Supongamos un caso complicado. Dos pools de 11 mesas cada una y dos tablillas por mesa. Se han jugado todos los cambios, y al final tenemos las dos hojas circulantes de la tablilla 1, con los siguientes resultados:

MANO N° 1 POOL – ROJA

PAREJAS	CAMBIO	N - S	E - O
1 - 1	1	420	
11 - 10	2	450	
10 - 8	3	500	
9 - 6	4	Paso	
8 - 4	5	420	
7 - 2	6		50
6 - 11	7		100
5 - 9	8	550	
4 - 7	9		110
3 - 5	10	420	
2 - 3	11	450	

MANO N° 1 POOL - VERDE

PAREJAS	CAMBIO	N - S	E - O
1 - 1	1	430	
11 - 10	2	420	
10 - 8	3	420	
9 - 6	4	550	
8 - 4	5		100
7 - 2	6		100
6 - 11	7		100
5 - 9	8		50
4 - 7	9	420	
3 - 5	10	450	
2 - 3	11	480	

Pasando todos estos resultados a una frecuencia:

MANO Nº 1			
RESULTADOS	FRECUENCIA	NOTA N - S	NOTA E - O
+ 550	2	41	1
+ 500	1	38	4
+ 480	1	36	6
+ 450	3	32	10
+ 430	1	28	14
+ 420	6	21	21
PASO	1	14	28
- 50	2	11	31
- 100	4	5	37
-110	1	0	42

Primero se sacan las notas N - S y luego, restando del TOP, se obtienen las E - O. El top en este caso es $42 = (11 \times 2) - 2$.

Vamos a ver como se calculan unas cuantas notas:

- el + 500 puntúa 38 porque tiene 19 resultados inferiores a 2 puntos cada uno: $19 \times 2 = 38$. La nota de E - O sería $42 - 38 = 4$.
- el PASO puntúa 14 porque tiene 7 resultados inferiores a 2 puntos cada uno: $7 \times 2 = 14$. La nota E - O es $42 - 14 = 28$.
- el + 420 puntúa 21 porque tiene 8 resultados inferiores a 2 puntos cada uno, y 5 iguales a 1 punto: $(8 \times 2) + (5 \times 1) = 21$. La E - O sería $42 - 21 = 21$.
- el + 450 puntúa 32 porque tiene 15 resultados inferiores y 2 iguales: $(15 \times 2) + (2 \times 1) = 32$. La E - O sería $42 - 32 = 10$.

Una vez obtenidos los resultados solo hay que asignarlos a la pareja correcta y crear un acumulado por pareja. Esto se hace utilizando un cuadro de doble entrada similar a este:

Parejas	1	2	3	4	5...	Totales
1						
2						
3						
4						
5...						
Total						
Inverso						

En el que las filas muestran la puntuación de las parejas N-S y las columnas las de las parejas E-O.

Calcular las notas en base a los resultados de N-S nos lleva a una situación complicada, ya que entonces los E-O estarían calculados en lo que podemos llamar puntos negativos, esto es, que cuantos menos puntos tiene una pareja E-O mejores son sus resultados. Este problema tendría dos soluciones, la más evidente, pero poco operativa, sería elaborar dos cuadros distintos, uno para las parejas N-S, con los resultados directos, y otro para las E-O, con los resultados que se obtengan de restar cada nota del top. Este método es realmente engorroso de realizar, por lo que es mucho más sencillo hacer todos los cálculos en un mismo cuadro con los puntos negativos para E-O, y recalculando los resultados de la línea E-O.

Esto no tiene ningún problema: solo hay que restar la puntuación obtenida por cada pareja E-O del MÁXIMO TEORICO POSIBLE, que no es otra cosa que el top por el número de manos jugadas teóricamente por cada pareja.

Ya solo queda recalcular los resultados contemplando las posibles penalizaciones, los promedios y las rele. Los cálculos de los promedios son muy sencillos. Al calcular un promedio para una pareja se utiliza la media de la mano, con lo que al final solo hay que sumar o restar la diferencia con el promedio aplicado. Así, a una pareja que se le hubiera impuesto una penalización de un 10 % del top, habría que restarle la cifra resultante de dividir el top entre 10. Un promedio del 55-40 se resolvería de igual forma sumando un 5 % a la pareja que le corresponde el 55 y restándole un 10 % a la que le corresponde el 40.

El caso de la rele es algo más complicado. La corrección que se aplica a la rele es corregir su resultado en función de los puntos que ha obtenido realmente en el resto de su sesión. Para ello se sigue la siguiente formula:

$$\text{RELE} = \frac{\text{Total de la pareja} - \text{puntos asignados en la rele}}{\text{Número de cambios realmente jugados}} - \text{puntos asignados en la rele}$$

Aplicando la fórmula se consigue que las parejas que han hecho por encima de la media en el resto de los cambios obtengan los puntos positivos que han dejado de ganar por pasar por la rele, y viceversa.

Para terminar este punto, recordar muy especialmente que el PASO equivale a un resultado de 0 para ambas líneas, por lo que será siempre el resultado más bajo de la línea N - S y el más alto de la línea E - O. Hay demasiada gente que piensa que un paso es un promedio. Nada más lejos de la realidad. El paso es 0 para ambas líneas.

MANOS CON PROMEDIOS O RELE

Antiguamente el cálculo era idéntico al caso anterior, pero en lugar de empezar desde 0 se empezaba a calcular por el número de promedios que hubiere. Si había un promedio (o una rele, que es lo mismo), por 1, con dos promedios por 2, etc.

El problema es que la existencia de esos promedios perjudica a las parejas que han obtenido un buen resultado, haciendo que su nota baje en el número de promedios, y por el contrario beneficiando a aquellas que obtuvieron un mal resultado, aumentando su nota esa misma cifra. Esto es desde todos los puntos de vista injusto, y para solucionarlo se inventó la formula de Neuberg:

$$\text{MP} = \text{N/n} (\text{mp} + 1) - 1$$

Donde:

MP - es la nota final que recibirá cada una de las parejas que jugaron la mano y cuyos resultados no fueron de promedio.

N - es el número teórico de veces que la mano tendría que haberse jugado, o lo que es lo mismo, el número de veces que se ha jugado realmente, mas el número de promedios y rele.

n - es el número de anotaciones reales que hay en la mano.

mp - es lo que podemos llamar el "primer cálculo de la nota".

La mecánica es la misma que en el caso anterior, se cogen todos los resultados y se ponen en orden de mayor a menor, dejando de momento los promedios aparte.

Las notas provisionales se obtienen de la misma forma que en el caso de no haber promedios, quedando este resultado como un "primer cálculo de la nota".

Veamos un ejemplo cambiando alguna de las notas del ejemplo estudiado en el epígrafe anterior:

MANO N1 1 POOL – ROJA

PAREJAS	CAMBIO	N - S	E - O
1 - 1	1	420	
11 - 10	2	RELE	
10 - 8	3	500	
9 - 6	4	Paso	
8 - 4	5	420	
7 - 2	6		50
6 - 11	7		100
5 - 9	8	550	
4 - 7	9		110
3 - 5	10	420	
2 - 3	11	450	

MANO N1 1 POOL - VERDE

PAREJAS	CAMBIO	N - S	E - O
1 - 1	1	430	
11 - 10	2	420	
10 - 8	3	420	
9 - 6	4	550	
8 - 4	5		100
7 - 2	6		100
6 - 11	7		100
5 - 9	8		50
4 - 7	9	420	
3 - 5	10	Prom 60 - 40 480	
2 - 3	11		

Utilizando el formato ya conocido, hacemos el cálculo preliminar, pero quitando todos los promedios y relés:

MANO N1 1			
RESULTADOS	FRECUENCIA	NOTA N - S	NOTA E - O
+ 550	2	37	
+ 500	1	34	
+ 480	1	32	
+ 450	1	30	
+ 430	1	28	
+ 420	6	21	
PASO	1	14	
- 50	2	11	
- 100	4	5	
-110	1	0	

Vemos que ahora no hay 22 anotaciones en la mano, sino solo las 20 reales.

Como se puede ver, las notas de la parte alta del cuadro han bajado sensiblemente.

La nota que se ha de aplicar a las parejas que han pasado por la mesa "RELE" es el promedio que han realizado en el resto de las manos de la sesión, y para los efectos del cálculo de la nota es como un promedio más.

Hagamos ahora el cálculo aplicando la fórmula de Neuberg a cada uno de los resultados obtenidos en el cuadro anterior:

$$MP = 22 / 20 (37 + 1) - 1 = 40.8$$

$$MP = 22 / 20 (34 + 1) - 1 = 37.5$$

Y así sucesivamente hasta completar el siguiente cuadro:

MANO N1 1			
RESULTADOS	FRECUENCIA	NOTA N - S	NOTA E - O
+ 550	2	40.8	
+ 500	1	37.5	
+ 480	1	35.3	
+ 450	1	33.1	
+ 430	1	30.9	
+ 420	6	23.2	
PASO	1	15.5	
- 50	2	12.2	
- 100	4	5.6	
-110	1	0.1	

Las notas ahora se parecen mucho más a las que en realidad debería tener cada una de las parejas si los promedios no hubieran existido.

La fórmula de Neuberg puede utilizarse para el cálculo de todos los resultados, ya que en el caso de no existir ningún promedio, las notas calculadas normalmente no sufrirían variación, ya que el resultado de la fórmula excluyendo la propia nota es 0.

En el caso de doble resultado, se debe calcular toda la mano aplicando la fórmula de Neuberg, y para las dos notas distintas, se aplicará el valor que de la tabla, en caso de que exista. Si no existiera, se tendría que calcular una nueva tabla para hallar el valor teórico de ese resultado, dejando los demás como si fuera un promedio.

PUNTUACIÓN DE ESTUCHES ALTERADOS

Desgraciadamente, sucede con frecuencia que un estuche ha sido mal duplicado o que en una determinada ronda ha sido alterado el reparto original. Para salvar este problema, la F.E.B. adoptó el acuerdo al respecto de la E.B.L.:

En primer lugar, cuando un reparto ha sido alterado, el árbitro tiene que determinar dónde se ha producido el cambio, y en su caso, aplicar las penalizaciones previstas en el reglamento, Art. 90.

Los resultados obtenidos hasta ese momento se dividen en dos grupos o más, no comparables entre sí. Cada grupo contiene los resultados obtenidos por las parejas que han jugado con cartas idénticas.

Si un grupo contiene menos de cuatro resultados, se valorará como sigue:

- a) Grupo con un sólo resultado no comparable: 60% a las dos parejas.
- b) Grupo con dos resultados no comparables:

- * Si son iguales, 60% a las cuatro parejas.
- * Si son diferentes, 65% al mejor y 55% al peor, tanto para N-S como para E-O.

- c) Grupo con tres resultados:
- * 70% al mejor
 - * 60% al resultado medio
 - * 50% al peor de los tres

Si en los supuestos b) y c) se diese una igualdad en los resultados se haría la media entre los porcentajes correspondientes, tanto para N-S como para E-O.

Como se ve, ambos porcentajes para N-S y E-O son siempre superiores a la media y suman 120%.

Un estuche alterado descubierto después de cuatro rondas no se restablece para el resto de la sesión.

Para los grupos con cuatro resultados o más, su puntuación se efectúa de la forma habitual aplicando la Formula de Neuberg.

DIFERENCIA ENTRE POOLES

Un caso muy especial de estuche alterado es aquel en que una pool ha jugado una mano concreta de una forma, y el resto de otra. Esa diferencia puede aparecer por diversos motivos:

1. Una sola carta mal colocada en un estuche, incluso si esa diferencia puede parecer despreciable, como que el 3 de ♣ esté en el sitio que debería estar el 2 de ♣.
2. Un giro entre dos posiciones: Norte en el lugar de Sur y viceversa.
3. Todas las posiciones giradas 90 o 180 grados.
4. Por utilizar unos estuches cuyas etiquetas estén alteradas en dador o vulnerabilidad: el estuche 17 tiene que tener como dador a Norte y nadie vulnerable, pero el de la pool verde tiene como dador a Sur.

El problema es que estos resultados no pueden ser comparados directamente, ya que es como si tratásemos de sumar peras a manzanas.

No es un caso que se dé todos los días, pero que sin embargo hay que tenerlo previsto.

Las notas se tienen que calcular aplicando la formula de Neuberg separando las pooles que jugaron la mano igual y las que la jugaron distinta, considerando las notas de las pooles distintas como promedios (las veces se ha jugado la mano erróneamente).

CALCULO DEL PORCENTAJE

Normalmente las clasificaciones no suelen sacar los puntos que se han calculado tal como se indica en los tres epígrafes anteriores, sino que se muestra el porcentaje de los puntos posibles que ha obtenido cada una de las parejas.

Este cálculo es muy sencillo de obtener. Sabiendo el valor del TOP, la máxima puntuación que puede obtener una pareja es precisamente el TOP por el número de manos que ha jugado. A todos los efectos, las manos de la mesa RELE se consideran jugadas por las parejas que pasan por ella. En otras palabras, el cálculo de las manos jugadas no depende de que todas las parejas jueguen realmente el total de las manos posibles, sino del número de cambios y el de tablillas por mesa.

Veamos, en un torneo hay 15 mesas y media, y por tanto hay una rele en la mesa 16. Se juegan dos tablillas por mesa y se van a dar 12 cambios. Entonces el número de manos que va a jugar cada una de las parejas es de:

$$\text{MANOS JUGADAS POR CADA PAREJA} = 12 \times 2 = 24$$

Independientemente que, por ejemplo, la pareja 16 E - O solo juegue 22, porque ha empezado en la RELE.

También sabemos el cálculo del TOP:

$$\text{TOP} = (\text{N}^\circ \text{ de cambios} \times 2) - 2 = (12 \times 2) - 2 = 22$$

Podemos ahora calcular la puntuación máxima que puede obtener una pareja:

$$\text{MAXIMO TEORICO} = \text{TOP} \times \text{N}^\circ \text{ DE MANOS JUGADAS} = 22 \times 24 = 528$$

El porcentaje de cada pareja se obtiene aplicando la siguiente formula:

$$\% \text{ DE LA PAREJA} = \frac{\text{PUNTUACION REAL}}{\text{MAXIMO TEORICO}} \times 100$$

Suponiendo que la pareja 1 N - S ha obtenido una puntuación de 398,4 obtenemos un porcentaje de:

$$\% \text{ DE LA PAREJA} = \frac{398,4}{528} \times 100 = 75,45454545\dots$$

Este porcentaje se suele expresar solo con dos dígitos, redondeando el resto con la fórmula habitual, pero en caso de empate entre una o varias parejas se podrían utilizar distintas formulas de desempate, sin que exista ningún método aplicable. Podría seguirse criterios tales como:

- 1) los dígitos inferiores (evidente).
- 2) el resultado de la confrontación directa entre ambas parejas, si la ha habido.
- 3) el mayor número de TOPs obtenidos.
- 4) de menor a mayor número de puntos federativos de la pareja, si es posible obtener este dato.
- 5) orden alfabético.

PRUEBAS POR IMPs (INTERNATIONAL MATCH POINTS)

CALCULOS GENERALES

El cálculo de resultados por IMPs se realiza comparando directamente las puntuaciones obtenidas por cada pareja en la sala abierta y la sala cerrada.

Las notas así obtenidas se pueden tabular según el total de IMPs obtenidos, o sacando la diferencia según la tabla de Puntos de Victoria que se estudió con anterioridad.

MANOS CON PROMEDIOS O SCORES ESPECIALES

Supongamos la siguiente situación:

El equipo A tiene 23 IPMs y el B 6 IMPs a falta del cálculo de dos estuches que por diversos motivos han requerido una decisión del árbitro.

En el primero de esos estuches el árbitro decide aplicar un Split score (una puntuación diferente para cada pareja), sobre la siguiente base:

- En la sala abierta el equipo A ha obtenido una puntuación de -140 (o sea, $+140$ para el equipo B).
- En la sala abierta el equipo B ha obtenido una puntuación de $+200$ (o sea, 200 para el equipo B).

En la sala cerrada la nota fue de -140 para el equipo A (o sea, $+140$ para el equipo B)

En el segundo estuche el árbitro decide aplicar una puntuación ajustada artificial en base a:

- El 60 % para el equipo B.
- El 50 % para el equipo A.

El resultado en la otra sala fue de -140 para el equipo A.

El cálculo del resultado es el siguiente:

1. En la primera mano:

- Equipo A: $-140 - 140 = -280 = -7$ IMPs.
- Equipo B: $+200 + 140 = +340 = +8$ IMPs

2. En la segunda mano:

- Equipo A: media máxima: $+3$ IMPs.
- Equipo B: media: 0 IMPs.

Reseñar que en el caso de marcas ajustadas artificiales el resultado de la otra mesa se ignora. Este es el motivo por el que se debe intentar siempre asignar una puntuación real, siempre que ello sea posible. Solo en el caso de que fuera imposible jugar la mano se debe emplear la puntuación ajustada artificial.

Ahora caben varias posibilidades para calcular el resultado final del partido, ya que la formula difiere si es un partido a muerte súbita o una liguilla, o un torneo por Puntos de Victoria.

1. Asumiendo que se trate de un torneo en el que el resultado final se calcula en IMPs:

- Equipo A: $+23 - 6 - 7 + 3 = +13$

- Equipo B: $-23 + 6 + 8 + 0 = -9$
2. Asumiendo un torneo por Puntos de Victoria, el cálculo es el mismo que en el caso anterior, con la diferencia que ahora tendríamos que ir a la tabla y recoger el resultado de cada equipo según el número de manos jugadas, pero por separado, ya que tenemos dos diferencias de IMPs, una para cada equipo. Por tanto el resultado de este partido podría dar una cosa como $19 - 14$. La suma de ambas cifras es distinta de 30 debido a las marcas ajustadas.
 3. El torneo a muerte súbita se debe calcular mano a mano, por lo que es algo diferente:
 - El resto de las manos se habrán calculado siguiendo el criterio normal.
 - La primera mano conflictiva, el split score, se calcularía: $-7 - 8 / 2 = -7.5$ para el equipo A.
 - La segunda mano conflictiva, la marca artificial, se calcularía: $+3 + 0 / 2 = +1.5$ para el equipo A.
 - En ambos casos el equipo B recibe la nota inversa, y por tanto el resultado para el equipo A sería: $+23 - 6 - 7.5 + 1.5 = +11$ IMPs.
 - El resultado final sería entonces que el equipo A ha ganado al B por 11 IMPs.

Los torneos a muerte súbita en España son poco menos que desconocidos, por lo que no parece necesaria mayor aclaración.

PRUEBAS POR INTERNATIONAL MATCH POINTS

Las pruebas por IMPs se calculan en base a la diferencia de puntos totales en cada mano jugada de forma individual y utilizando la siguiente tabla:

<u>Diferencia</u>	<u>P.M.I.</u>	<u>Diferencia</u>	<u>P.M.I.</u>	<u>Diferencia</u>	<u>P.M.I.</u>
20-40	1	370-420	9	1500-1740	17
50-80	2	430-490	10	1750-1990	18
90-120	3	500-590	11	2000-2240	19
130-160	4	600-740	12	2250-2490	20
170-210	5	750-890	13	2500-2990	21
220-260	6	900-1090	14	3000-3490	22
270-310	7	1100-1290	15	3500-3990	23
320-360	8	1300-1490	16	4000 ó +	24

ESTUDIO DEL REGLAMENTO

PRELIMINARES: ARTICULOS 1 A 5

ART. 1:

Ningún resultado puede mantenerse si la baraja con que se ha jugado no es correcta aunque pueda parecer que la carta o cartas incorrectas no afecte al resultado, como por ejemplo que hubiera dos 2 de y ningún 3. Cuando esto suceda el resultado tiene que ser cancelado y, si el tiempo lo permite, volver a jugar con una baraja correcta, y si no se aplica una puntuación ajustada del 60% para ambas parejas. Por supuesto esto no se aplica cuando la baraja es correcta pero falta o sobra una carta.

ART. 2:

Las tablillas que se utilizan en los torneos tienen que seguir la normativa recogida en este artículo, pero si en algún caso alguna tablilla fuera distinta, lo que ponga en la tablilla manda sobre el artículo. Esto es especialmente importante cuando se jueguen varias pool, ya que si el error está en todas las tablillas que se juegan con el mismo número no hay problema, pero si el error se produce sólo en una determinada tablilla de una pool concreta, esta última debe ser corregida independientemente de las de su mismo número en el resto de las pool.

ART. 3:

Sólo destacar que la entidad organizadora puede ordenar las mesas como desee.

ART. 4:

Como único punto interesante destacar que el Reglamento define una sesión como un extenso periodo de juego (por ejemplo un determinado número de tablillas), en el curso del cual:

1º) No está permitida la comparación de puntuaciones.

2º) En torneos de parejas o de equipos los componentes de la pareja permanecen estables (salvo sustituciones autorizadas).

3º) Una vez finalizado el periodo de juego se saca una clasificación de los participantes.

ART. 5:

El Reglamento requiere que cada jugador mantenga su posición durante toda la sesión, salvo por indicación del Director del Torneo (DT). Esto quiere decir que una persona que empieza a jugar en la posición de Oeste, debe jugar en esa posición hasta que la sesión finalice.

Por otra parte, el DT o la Entidad Organizadora pueden designar la colocación de los jugadores por vientos (N-S y E-O), aunque no la posición de cada jugador.

PREPARACION Y PROGRESO: ARTICULOS 6 A 8

ART. 6:

Cuando tras barajar una mano, la primera vez que se juega, la subasta termina con el paso de todos los jugadores, no está permitido volver a barajar.

Ninguna puntuación puede mantenerse si la mano se jugó sin barajar. Así, si a mitad de un torneo, el DT descubre que la mano no se habría barajado, cancelará todas las puntuaciones hasta entonces anotadas, y dispondrá un nuevo reparto.

El DT puede designar distintas formas de barajado o pre-barajado.

Conviene familiarizarse con lo estipulado en el apartado D de este Art. - NUEVO BARAJADO Y REPARTO.

ART. 7:

Como complemento al Art. 5, el 7 dispone que si una tablilla se ha colocado en dirección errónea, o lo que es lo mismo, los jugadores no mantienen sus posiciones originales, la puntuación es válida.

También dispone que si una tablilla se juega girada 90 grados (N-S juegan en posición de E-O, y viceversa), la puntuación también es válida y debe mantenerse tal y como fue jugada. Lo que cambia en este caso es el grupo con el que cada pareja compara su nota (en programas de ordenador que no tengan la opción de tablilla girada, la nota deberá meterse calculando el promedio de la anotación correspondiente). Si esto sucede en una determinada mano, el DT requerirá que el resto de las manos se jueguen en la posición correcta.

Por otra parte el Reglamento determina que los cuatro jugadores son responsables de la observancia de los procedimientos, si bien dicha responsabilidad recae especialmente sobre la pareja que permanezca estacionaria. Esto incluye:

- Que se jueguen las tablillas correctas.
- Que cada tablilla se juegue en la dirección apropiada.
- Que ningún jugador toque las cartas de otro, salvo lo dispuesto para el declarante.
- Que se mantengan las condiciones apropiadas de juego en cuanto a silencio, orden, etc.
- Evitar que se mezclen cartas de dos manos distintas, etc.

Los jugadores que permanezcan fijos no son responsables de que la pareja que se sienta a jugar contra ellos no sea la correcta.

ART. 8:

Si bien este artículo dice que es responsabilidad del DT instruir a los jugadores de la forma en que deben cambiar ellos mismos y las tablillas, en ningún otro punto del Reglamento se dice cuando ni cómo, siendo práctica usual que el DT de por supuesto que los jugadores saben como hacerlo.

En la sección B se especifica que la ronda ha terminado cuando el árbitro anuncia el cambio o cuando los jugadores terminan la mano que habrían comenzado antes de darlo. La última ronda de la sesión termina cuando todas las anotaciones están apuntadas en la hoja circulante.

En el caso de que una mesa no hubiera comenzado a jugar una mano no se debe permitir que comience la subasta, aplicando una puntuación ajustada del 50% para ambos bandos si no se sabe con certeza quien produjo el retraso o un 40% al bando culpable y un 60% al bando inocente. Estas puntuaciones se aplican a la mano no jugada, pudiendo aplicarse una penalización adicional a la pareja causante del retraso.

IRREGULARIDADES: ARTICULOS 9 A 16

ART. 9:

A pesar de lo que aparentemente dice el Art. 9, ningún jugador está obligado a llamar al DT por el simple hecho de saber que se ha producido una irregularidad. Muy al contrario, un jugador puede sacar provecho de cualquier irregularidad cometida por sus oponentes. Por ejemplo, un jugador es consciente de que sus oponentes han hecho un renuncio, pero espera a que esté consumado para llamar al árbitro.

Lo que en realidad dice el Art. 9 es que en el momento en que alguien llame la atención sobre una irregularidad hay que convocar al DT.

Cualquier intento de sacar provecho de una irregularidad a partir de ese momento es una seria violación del Reglamento y una infracción en sí misma.

En ningún artículo se recoge quien tiene que tomar la iniciativa de llamar al DT. La única restricción que existe es la del muerto durante el carteo pero no sobre el hecho mismo de llamarle, sino sobre si lo hace por su propia iniciativa. Por lo tanto debe entenderse que todos los jugadores pueden llamarle. El DT es el único que está autorizado a exigir o condonar una penalización (condonar sólo a petición del bando inocente).

Es importante también que el DT tenga claro que una reclamación debe ser hecha en presencia de los dos bandos y preferentemente en el momento en que se produce, aunque se puede reclamar una mano hasta el momento que determina el Art. 79 C (normalmente treinta minutos después de sacada la clasificación). Esto se debe a que no todas las irregularidades se pueden advertir en el primer momento, es más, muchas sólo se advierten tras un detenido análisis de la mano. Como excepción a esto, se debe llamar al DT inmediatamente que se advierta un error de explicación.

ART. 10:

Cuando los jugadores se han arbitrado ellos solos, el DT mantendrá el resultado si se han cumplido los tres siguientes requisitos:

1º) Se aplicó el artículo correcto.

2º) Todos los implicados eran conscientes de sus derechos y sus obligaciones.

3º) Se aplicó la penalización correcta.

Cuando se produce una irregularidad, y el DT esté en la mesa, describiendo a un jugador las distintas opciones, debe evitar que cualquiera de ellos tome ninguna iniciativa hasta que todas ellas queden expuestas. Es erróneo invitar a un jugador a que acepte, por ejemplo, una voz fuera de turno, antes de que sepa cuales son las posibilidades si decide no aceptarla.

El jugador que pueda elegir entre varias opciones, debe hacerlo sin consultar con su compañero. Aunque el Reglamento no especifica qué penalización debe aplicarse cuando un jugador incumple este requerimiento, el DT puede asignar una puntuación ajustada, y se pierde el derecho a penalizar la infracción. Cualquier acción del compañero que pueda sugerir una determinada elección se considera consulta.

ART. 11:

Aunque cuestiones similares se recogen en muchos otros artículos, éste determina que se pierde el derecho a penalizar una infracción cuando el bando no infractor realiza una acción antes de llamar al DT. Existen muy pocas excepciones entre las que puede destacarse el doblo inadmisibles.

Por otra parte todo jugador es responsable de los espectadores presentes en la mesa por invitación de cada uno de ellos, pudiendo perderse el derecho a penalizar una infracción si el mirón es el primero en llamar la atención sobre una irregularidad.

Aún después de perderse el derecho a penalizar una infracción, el DT puede asignar una penalización de procedimiento a la pareja culpable (Art. 90).

ART. 12:

Este Artículo es uno de los más importantes de todo el Reglamento. Establece el procedimiento por el cual se debe asignar una puntuación ajustada.

Como primer punto importante conviene distinguir bien entre puntuación ajustada (en adelante PA) asignada y artificial. La PA asignada es la sustitución del contrato y el resultado producidos realmente en la mesa por otro u otros que el DT decida bajo su propio criterio, mientras que la artificial consiste en repartir un porcentaje entre ambas parejas. Recordar que los porcentajes no tienen por qué sumar 100 y que se puede aplicar doble puntuación (una a cada pareja).

Como idea general el DT debe intentar siempre utilizar la PA asignada, reconstruyendo la mano (subasta o carteo) en la forma que hubiera ido de no haberse producido la irregularidad, y sólo en el caso de no conseguirlo, aplicar la PA artificial.

También se determina que cuando se tenga que emplear la PA artificial el bando no infractor debe recibir el 60 % del top de la mano, o su porcentaje en el resto de las manos fuera de la sesión, si fuera superior a ese 60 %. En cuanto al bando culpable no se sigue el mismo criterio, aplicándose una nota igual o inferior al 40 %, pero sin que tenga influencia el resto de las manos, sino la propia infracción. Queda el 50 % para el bando sólo parcialmente culpable, no dejando muy claro cuáles son las circunstancias en las que se ha de utilizar. Creo que un ejemplo puede servir para describir cuándo ha de emplearse: se cae accidentalmente un As durante la subasta, esta carta altera el desarrollo normal de la mano; el DT cancela la mano y aplica un 60 % al bando inocente y el 50 % al bando al que se le cayó la carta.

Estos porcentajes en torneos por equipos se traducen en 3 IMPs positivos para el bando inocente, 3 IMPs negativos para el culpable y 0 IMPs para el parcialmente culpable; calculándose los resultados por separado y en caso de precisarse algún redondeo se favorecerá al bando inocente. Por otra parte en torneos por equipos, si el tiempo lo permite, suele repetirse la mano que por algún motivo tuviera que ser promediada.

En cuanto a la PA asignada, se aplica al bando inocente la nota más favorable que se hubiera producido si la irregularidad no se hubiese cometido, mientras que al bando culpable se le aplica la peor nota de todas las probables, esto quiere decir que el DT elegirá la peor entre la que hubiesen obtenido sin la irregularidad o cualquier otra que se pueda calcular tras la misma. El comité de Apelación puede modificar cualquier PA otorgada por el árbitro para restablecer la equidad.

El árbitro debe permitir que la puntuación obtenida en la mesa se mantenga si cuando se ha producido una infracción, el bando inocente está conforme con su nota o ha resultado beneficiado por la irregularidad de sus oponentes.

Por otra parte, el perjuicio que se haya producido al bando inocente tiene que ser consecuencia directa de la infracción. Si el bando inocente hubiera obtenido una mala nota debido a su propio juego ilógico, estúpido o irracional, aunque se hubiera producido una infracción, el árbitro no debe mejorarles la nota. Por ejemplo, si N-S ha cometido una irregularidad en la subasta, y termina jugando 4 doblados y vulnerables, en el que normalmente tendrían que tener 4 multas (que sería un cero para ellos), pero E-O comete dos renunciados que les cuestan 4 bazas, evidentemente el perjuicio no se ha debido a la irregularidad de N-S, y por tanto el DT penalizará a N-S por la infracción cometida, pero mantendrá la puntuación de E-O.

ART. 13:

La responsabilidad de que las cartas vayan correctamente colocadas en el estuche es de los jugadores que ya han jugado la mano, mientras que la de recibir el número de cartas correcto es de los jugadores que comienzan a jugar. El incumplimiento de estas obligaciones puede dar lugar a una penalización de procedimiento (Art. 90). Por otra parte cuando una mano no puede ser jugada porque uno o varios jugadores ha omitido contar las cartas, se considera culpable y por tanto se le aplica un 40% al bando o bandos que no cumplieran esta obligación.

ART. 14:

Sólo destacar que en el caso de que durante el carteo se descubra que una de las manos tiene una carta de menos, se considerará que dicha carta ha pertenecido siempre a la mano y por tanto pueden producirse situaciones en las que puedan existir jugadas irregulares, como por ejemplo un renuncio, que en otro caso no se hubieran producido.

ART. 15:

Cuando se empieza a jugar una mano que no le correspondía jugar a una de las parejas y el error se detecta durante la subasta, el árbitro cancela la mano y sienta a los jugadores correctos, y si las voces dadas hasta ese momento son idénticas, la mano continúa normalmente.

Si alguna la segunda subasta difiere en cualquier canto o su significado, el árbitro debe cancelar la mano y asignará una PA considerando a ambos bandos como inocentes. Ya no queda a criterio de los jugadores el jugar la mano. Es decisión exclusiva del árbitro.

Se podría dar el caso curioso en que un jugador que estaba presente en la primera subasta y que ha permitido que comience la segunda, dijera una voz distinta en la segunda que en la primera. Mi criterio es que en este caso el bando de ese jugador debería ser tratado como culpable.

ART. 16:

Este artículo empieza definiendo la información a la que tiene autorización un jugador: cantos, jugadas legales y gestos y actuaciones pero sólo de sus oponentes, nunca de su compañero. Por tanto, cualquier otro tipo de información no está autorizada.

La información no autorizada puede producirse de formas tan distintas que definir las todas sería larguísimo. Digamos únicamente que las más usuales son: pensadas, preguntas, respuestas, gestos, tocar o sacar una voz de la caja de subasta cuando todavía se está pensando, etc.

Pero que exista una transmisión de información no autorizada no significa que se haya producido una irregularidad. Sólo el uso de la misma supone infracción. El árbitro considerará que la información impropia se ha utilizado cuando sea demostrable que el bando infractor ha elegido una alternativa poco normal teniendo otra u otras más lógicas.

Como siempre el bando inocente tiene que haber sufrido algún tipo de perjuicio debido a la propia irregularidad.

En cuanto a cuándo y quién puede utilizar la información obtenida por un canto o jugada retirados, queda definido en la sección C de este artículo y el árbitro debería hacer referencia a él cuando se encuentre una situación de este tipo.

Quisiera comentar un caso especial que puede transmitir información impropia y que es muy normal: un jugador al que le han alertado una voz, y que no tiene la más mínima intención de participar en la subasta, no debe preguntar por el significado de la voz ya que su compañero puede quedar limitado por la simple pregunta.

LA SUBASTA: ARTÍCULOS 17 A 27

ART. 17:

Cuando ningún jugador ha dado voz, el periodo de subasta comienza cuando uno de los componentes de cada pareja mira sus cartas. Esta distinción es importante a la hora de saber cuando un jugador ya no está autorizado a consultar su propia hoja de convenciones o hacer preguntas a su compañero.

El periodo de subasta no finaliza hasta que la carta de salida es puesta cara arriba. Esto autoriza al árbitro a reabrir la subasta si algún canto estuviera basado en una mala información por parte de algún jugador.

Por último, cuando un jugador coge las cartas de un estuche equivocado, y comienza a subastar, si el jugador que, por error, retiró las cartas de un estuche equivocado interviene en la subasta, su voz es anulada, y si tras esa voz, hubiera hablado el adversario de su izquierda, el Árbitro impondrá una puntuación ajustada artificial (Ver Art. 90 para penalizaciones) siempre la nueva voz del infractor difiera significativamente de la anulada. Si posteriormente, al jugar el estuche del que el infractor tomó sus cartas erróneamente, el culpable repite la voz anulada, el Director puede permitir que se juegue el estuche normalmente; si emplea otra diferente, impondrá una puntuación ajustada artificial (Art. 90).

ART. 18:

El árbitro debe estar atento a cualquier tipo de comentario que preceda a una declaración y que pueda transmitir una información impropia.

ART. 19:

El doblo o redoblo deben hacerse sin nombrar el contrato, pero si el jugador que los hace nombra el contrato, se entenderá que lo ha hecho sobre el que en realidad fue cantado por sus oponentes, no sobre el que él haya podido nombrar, quedando además sujeto a lo dispuesto para información impropia. Así, si un jugador dice: "doblo 4 ", cuando sus oponentes lo que habían subastado era 4 , se entenderá que él ha doblado el contrato de 4 , pero además, su compañero ahora tiene una información impropia, y si toma alguna iniciativa que pueda basarse en ello, se ha de aplicar el Art. 16.

ART. 20:

Un jugador que no ha oído la última voz dada en la subasta puede pedir que sea repetida, pero inmediatamente. Si no lo hace así, ha de solicitar que la subasta se repita en su totalidad, siempre que sea su propio turno de subasta y no esté obligado a pasar. La repetición de la subasta tiene que incluir las alertas.

El jugador que tiene la salida inicial, antes de seleccionar su carta, puede pedir la repetición de la subasta y en caso necesario la explicación completa de todos los cantos alertados, nunca la repetición parcial o la explicación de un canto en particular. Su compañero no puede intervenir en este momento. Tampoco puede mostrar ningún interés por la explicación de la subasta. Su turno es más tarde.

Cuando la carta de salida se coloque boca abajo sobre la mesa, y antes de darle la vuelta, el compañero del jugador que sale y el declarante pueden solicitar la repetición de la subasta y, sujetos a la posibilidad de que exista información impropia, la explicación de alguna voz concreta.

Una vez expuesta la carta de salida, el declarante y el defensor situado en tercera posición pueden requerir la repetición de la subasta, hasta el momento en que jueguen una carta de su mano para el defensor y de su mano o del muerto para el declarante.

Durante el resto del periodo de carteo, el declarante o cualquiera de los defensores (nunca el muerto) tienen derecho a que se les diga cuál es el contrato final y si fue doblado o redoblado, pero no por quién.

La subasta debe ser repetida por una sola persona, pero los cuatro jugadores son responsables de corregir los posibles errores del que lo haga. Las explicaciones sobre las voces alertadas debe darlas el compañero del jugador que dio la voz.

Si el declarante o el muerto detectan que su compañero ha cometido un error en la explicación de un canto, durante el periodo de subasta, deben informar a sus oponentes del error y de la explicación correcta. Si el error fuera de uno de los defensores, no puede informar de ello hasta que la mano se juegue totalmente, tras lo cual también está obligado a ello (Art. 75 D-2).

ART. 21:

Hasta que la carta de salida se ponga cara arriba (fin del periodo de subasta), un jugador puede cambiar su voz sin ningún tipo de penalización, si dicha voz se dio como resultado de una mala información de sus oponentes, a menos que su compañero haya subastado posteriormente. Si se ejerce esta opción, el jugador situado a su izquierda también puede cambiar su voz sin penalidad, pero si la información transmitida por este último canto retirado pudiera perjudicar al bando no infractor, el árbitro podrá asignar una puntuación ajustada. Si es demasiado tarde para corregir el error, el árbitro asignará una puntuación ajustada.

Con la siguiente subasta, tenemos tres casos:

NORTE	ESTE	SUR	OESTE
1 ST	2 (*)	3	PASO

1º) 2 no ha sido alertado, pero se trata de una bicolor a mayores: después de pasar, y sin que Norte de voz, Oeste cae en la cuenta de su error y alerta y explica la intervención de su compañero. Sur puede cambiar su voz sin penalidad, y si así lo hace, Oeste también puede cambiar su voz, pero habrá que tener en cuenta la información que E-O han obtenido con la voz de 3 de Sur, y si obtuvieran alguna ventaja de ella, deberían asignarse una puntuación ajustada.

2º) Similar al caso anterior, sólo que ahora 2 es una bicolor a y a otro palo no especificado: si Sur decide cambiar su voz, el problema es idéntico al caso anterior, pero supongamos que Sur decide mantenerla y que Norte subasta 4, que Este se apresura a doblar porque su bicolor era a y. Ahora N-S no tienen derecho a una reparación por la falta de alerta. Se trata de un caso de mala suerte, han caído en el palo de los contrarios.

3º) 2 es bicolor a mayores, pero Oeste no se da cuenta de su error hasta que Norte ha subastado 4, que de nuevo son doblados por Este: en este caso es demasiado tarde para que Sur pueda corregir su voz, ya que su compañero ha subastado, y por tanto si N-S resultasen perjudicados, el árbitro debería asignar una puntuación ajustada.

En todo caso es incorrecto que, por una falta de alerta, cualquier jugador cambie su voz sin que el árbitro esté presente.

También cabe recordar que la ausencia de alerta no supone la penalización automática para la pareja en falta: tiene que existir un perjuicio que sea consecuencia directa de la infracción (véanse los casos 2º y 3º).

El árbitro debe procurar no admitir reclamaciones ilógicas del bando inocente, como nombrar un palo de tres cartas o dobles punitivos sin criterio ninguno. La razón está de su lado, pero no el absurdo.

Por último, cuando se ha producido un alerta, pero la explicación se ha dado mal, o la voz estaba mal dada, se aplica el Art. 75.

ART. 22:

Este Art. defiende la posibilidad de que un jugador abra una mano que otros han podido pasar previamente, respetando el derecho de algunos jugadores a abrir manos débiles con un determinado sistema de subasta, y la misma aleatoriedad del reparto de cartas.

ART. 23:

Muchos otros artículos hacen referencia a éste. Cuando tras cualquier infracción sujeta a penalidad, el compañero del infractor tenga que pasar en su próximo turno, si el DT considera que el infractor pudiera saber en el momento de cometer la irregularidad..." lo cual no significa que lo haya hecho premeditadamente, con que el árbitro considere que "podría saberlo" es suficiente. Que el hecho sea accidental no significa que no se deba aplicar el Art. 23.

Tampoco significa que siempre que el bando no infractor resulte perjudicado haya que promediar la mano. Por ejemplo, supongamos que Sur tiene apertura con cuatro cartas de apoyo, sobre la supuesta voz de 1 de Norte; pero Norte ha abierto fuera de turno, y decide jugársela a 3 ST, obligando a Sur a pasar el resto de la subasta. El resto de la sala ha jugado 4 con multa, por la salida de semifallo con dos entradas en la mano contraria. Evidentemente E-O se han visto perjudicados por el error de Norte pero como Norte "no podía saber" que su error iba a actuar en su propio beneficio, la puntuación debe mantenerse.

ART. 24:

Los dos puntos fundamentales que debe diferenciar el árbitro es cuándo una carta expuesta durante la subasta lo ha sido de forma accidental y cuándo se trata de una salida prematura; y dependiendo de ello, cuando la carta expuesta debe ser tratada como carta penalizada mayor o menor.

ART. 25:

El único problema que presenta éste artículo es distinguir cuando un jugador intenta cambiar una voz por un error no intencionado (lapsus lingüe o dos voces pegadas en la caja de subasta) y cuando lo intenta debido a un cambio de idea (intentar cambiar un 3 por 3 ST). En el primer caso puede cambiar su voz sin penalidad (a menos que el compañero ya hubiera subastado o que la segunda voz sea ilegal en sí misma, en cuyo caso se aplica el Art. correspondiente), y en el segundo caso en que se aplica el epígrafe B del Art. 25.

Conviene estudiar muy detenidamente la redacción del epígrafe B de este Art. ya que es bastante farragoso

Sólo en éste segundo caso pueden ser aplicables las salidas penalizadas del Art. 26 si el bando infractor se convierte en defensor, cosa normal ya que el cambio de canto que permite el Art. 25 A sigue el criterio de que la primera voz nunca existió.

ART. 26:

El árbitro debe centrar su atención sobre el significado de la subasta retirada:

1º) Cuando el canto está relacionado con un solo y específico palo o varios palos concretos, por ejemplo 2 ST como bicolor a menores (específicamente ♣ y ♦), se aplica el epígrafe A.

2º) Cuando la voz no significa ningún palo concreto o dos o más palos entre los que se desconoce alguno de ellos, por ejemplo el cue-bid a mayor como bicolor al otro mayor y a un menor indeterminado (sobre 1 ♥ la intervención a 2 ♥ indicando una bicolor a ♠ y un menor), se aplica el epígrafe B.

También deberá tener en cuenta si el infractor ha nombrado posteriormente el/los palo/s que se relacionan con el canto retirado, aunque el/los canto/s que así lo hagan no sean en el mismo turno ni al mismo nivel.

Un ejemplo concreto: Con esta subasta:

NORTE	ESTE	SUR	OESTE
2 ST	2 (*)		

Voz insuficiente que sobre apertura de 1 ST significaría una de dos:

1. Bicolor a ♣ y ♦.
2. Monocolor indeterminada.
3. Bicolor a ♣ y otro palo.

La voz insuficiente no es aceptada y la subasta continúa:

NORTE	ESTE	SUR	OESTE
2 ST	3	4 ♠	PASO...

En el primer caso el declarante puede prohibir a Oeste la salida a ♦. Dos palos concretos y sólo uno de ellos nombrado posteriormente.

En el segundo, el declarante podría prohibir la salida a cualquier palo (los cuatro palos). Palo no especificado en la primera voz, aunque posteriormente quede claro que es una monocolor a ♣.

En el tercer caso, el declarante también puede prohibir la salida a cualquier palo (los cuatro palos, sí, incluido el ♣). Una bicolor en la que sólo uno de los palos está especificado en la primera declaración, aunque uno de ellos quede posteriormente descrito.

ART. 27:

Tres puntos fundamentales:

1º) Una subasta insuficiente puede ser aceptada por el jugador situado a la izquierda, sin consultar con su compañero, y si dicho jugador ha subastado en ese turno, la voz se supone aceptada.

2º) Una subasta insuficiente no puede ser sustituida por doblo o redoblo.

3º) El árbitro tiene que procurar saber sin el más mínimo asomo de duda si la voz insuficiente y la voz mínima suficiente en la misma denominación son no convencionales ("incontrovertiblemente" no convencionales).

Si tanto la voz insuficiente como la mínima suficiente en la misma denominación son sin lugar a dudas no convencionales no hay penalidad. Aunque si el árbitro considera que la subasta retirada (insuficiente) pudo transmitir cualquier tipo de información capaz de perjudicar al bando inocente, asignará una puntuación

ajustada. También puede aplicar el Art. 16 si considera que el bando infractor ha actuado basándose en algún tipo de información no autorizada respecto a la voz insuficiente. Destacar que en este caso, si el bando infractor termina siendo el defensor, no se aplican las salidas penalizadas del Art. 26.

Si la voz insuficiente o la mínima suficiente en la misma denominación fuesen convencionales o si fuera corregida por cualquier otra voz que no sea la más baja suficiente en la misma denominación, el compañero del infractor está obligado a pasar el resto de la subasta, y pueden ser aplicables los Art. 23 y 26.

No se puede corregir una voz insuficiente ni por doblo ni por redoblo, si eso sucediese dicha voz tienen que ser cancelada.

Recordar que cuando existen varias alternativas, el árbitro tiene que advertir a los implicados de todas ellas y de sus posibles consecuencias antes de que la persona que tenga la opción tome su decisión. Para evitar errores, es muy aconsejable que al menos en cuestiones puramente técnicas, el árbitro lea el Art. correspondiente del Reglamento ante los jugadores.

ARTÍCULOS 28 A 40

ART. 28:

Cuando un jugador está obligado a pasar en su próximo turno de subasta, su oponente de la izquierda puede dar su voz sin esperar a que aquel diga paso, y sin que por ello su subasta sea fuera de turno.

Si un jugador subasta en su propio turno, pero después que otro jugador lo hubiera hecho fuera de turno y antes que se haya asignado la penalidad correspondiente al canto fuera de turno, la subasta continúa como si la irregularidad nunca se hubiese producido (se ha aceptado).

ART. 29:

Este Art. dicta las normas generales que se han de aplicar cuando una voz se da fuera de turno, designando los Art. a los que debe dirigirse el árbitro según sea la subasta: 30 para el paso fuera de turno, 31 para la subasta y 32 para el doblo o redoblo.

También especifica que si el jugador situado a la izquierda del que subastó fuera de turno decide dar una voz en ese momento, pierde su derecho a la penalización correspondiente. El árbitro tiene que hacer referencia a ésta opción de aceptar la voz fuera de turno siempre que sea llamado a la mesa. El jugador que tenga la opción tiene que decidir sin consultar con su compañero.

ART. 30:

El paso fuera de turno cuando ningún jugador ha subastado previamente es el caso más sencillo desde el punto de vista técnico: el infractor debe pasar en su próximo turno de subasta. Pero la cuestión no termina aquí. Hay ocasiones en las que el compañero del infractor decide que ya que su compañero tiene que pasar, el puede hacer sin excesivo peligro una subasta diferente a la normal (pasar con apertura, una preventiva o una psíquica). En estos casos el árbitro se debe asegurar que el paso obligatorio no perjudique al bando no infractor (Arts. 23 y 72 B-1).

Cuando algún jugador ha subastado previamente a un paso fuera de turno me remito al propio Art. destacando solo la reseña a las salidas penalizadas del Art. 26 cuando el paso fuera de turno se da en el turno del jugador situado a la derecha del infractor y el propio paso se puede asociar a uno o más palos.

Destacar también que si el árbitro decide que el paso fuera de turno es convencional, se ha de aplicar el Art. 31, correspondiente a la subasta fuera de turno.

ART. 31:

Art. puramente técnico en el que el único punto interesante es la nota a pie de página que hace referencia a cuando la subasta fuera de turno se hace en el del jugador situado a la izquierda del infractor, se tiene que aplicar el cambio de canto (Art. 25).

ART. 32:

El doblo o redoblo fuera de turno puede aceptarse siempre y cuando no sea inadmisibles, en cuyo caso tiene que ser cancelado, aún cuando el siguiente jugador hubiera subastado (en este caso concreto se aplica el Art. 35 A).

En todos los casos de doblo o redoblo fuera de turno se pueden aplicar las salidas penalizadas del Art. 26, y cuando el infractor seleccione una opción que obligue a su compañero a pasar, también puede ser aplicable el Art. 23.

ART. 33:

Evidentemente es casi imposible que dos cantos se hagan exactamente en el mismo momento, por lo que dos cantos se consideran simultáneos cuando se han dado aproximadamente en el mismo instante.

ART. 34:

El Art. 17 E determina que la subasta finaliza cuando a una voz le siguen tres pasos "en rotación", por ello cuando una voz va seguida de tres pasos, uno de los cuales es fuera de turno, el Art. 34 da otra oportunidad de subastar al jugador que ha sido saltado, aún cuando su compañero haya aceptado el paso fuera de turno.

ART. 35:

Una voz inadmisibles es aceptada si el jugador que sigue en rotación subasta en ese turno. La aceptación de una voz inadmisibles sólo significa que se pierde el derecho a penalizarla, no que siempre se tenga que mantener la subasta.

Las voces inadmisibles que pueden ser condonadas son:

- Doblo el contrato del compañero.
- Redoblo el contrato de los contrarios.
- Cualquier voz distinta de "paso" por un jugador obligado a pasar en éste o todos sus turnos.
- Voces por encima del nivel de 7.
- Voces posteriores al final de la subasta.

ART. 36:

El árbitro debe saber que un doblo o redoblo fuera de turno no tienen por que ser inadmisibles, como tampoco tienen que ser admisibles si se hacen en rotación. Por ejemplo:

NORTE	ESTE	SUR	OESTE
1 ST			X (1)
1 ST		X (2)	
1 ST	PASO	X (3)	

En los casos (1) y (2) el doblo se da fuera de turno, pero sólo son inadmisibles en los casos (2) y (3).

Recordar que si el infractor termina siendo defensor se pueden aplicar las salidas penalizadas del Art. 26.

ART. 37:

El único problema de este Art. es el relativo a los otros que pueden ser aplicados:

- 23: si la obligación de pasar perjudica al bando no infractor.
- 26: si el bando infractor se convierte en defensor.
- 35-B: si el jugador situado a la derecha del infractor subasta antes de ser aplicada la penalización correspondiente.

ART. 38:

Similares consideraciones, con la particularidad que si el jugador situado a la derecha del infractor subasta, se aplica el Art. 35 C.

ART. 39:

Cualquier canto que se pueda dar una vez finalizada la subasta es cancelada, pero además:

- Si la voz fue paso no tiene penalidad adicional, cualquiera que sea el jugador que lo dio.
- Si fue una voz distinta de paso dada por el futuro declarante o muerto, no se aplica penalidad adicional.
- Si fue una voz distinta de paso dada por el bando defensor, se aplicarán las salidas penalizadas del Art. 26.

ART. 40:

Este Art. está íntimamente relacionado con el 75, mientras el 40 establece los mecanismos que rigen los acuerdos entre compañeros, el 75 trata la filosofía subyacente bajo la reglamentación de esta misma cuestión.

El árbitro no está autorizado a permitir o prohibir un determinado acuerdo entre compañeros (convención o sistemas de subasta o defensa). Esta responsabilidad recae en la autoridad nacional o regional bajo cuya jurisdicción se realice la prueba, y en última instancia sobre las entidades organizadoras.

La labor del árbitro se limita a informarse de cuales son los criterios y normas que la organización determine, comprobar que no desafíen ningún punto del Reglamento y verificar su cumplimiento. Si encontrase que alguna norma de la organización es contraria a algún punto del Reglamento debe informar que dicha norma no puede ser aplicada, y ayudar a la organización en su corrección.

El Reglamento determina que todos los acuerdos entre compañeros deben ser completa, libre y claramente explicados a sus oponentes. Las parejas que empleen sofisticados sistemas de subasta tienen la responsabilidad de asegurarse que sus oponentes tengan el beneficio de una completa y exhaustiva explicación.

Los acuerdos entre la pareja derivados de su mutuo conocimiento y experiencia en situaciones similares se consideran también acuerdos entre compañeros, y por tanto tienen que ser alertados y explicados.

Cuando un jugador explica una voz determinada, también tiene que incluir cómo pudiera verse afectada por otras posibilidades alternativas si pudieran afectar a unas expectativas normales (ver Trébol Walsh).

La forma de dar a conocer los acuerdos entre compañeros debe ser indicada por la organización. Los dos métodos usuales son:

1º) La hoja de convenciones: existe un modelo muy completo, homologado por la FEB, que se viene utilizando normalmente en pruebas nacionales de equipos. También existe el modelo resumido que figura en el reverso de las hojas de frecuencia, y que actualmente está completamente obsoleto.

El árbitro es responsable de que las hojas de convenciones sean claras, legibles y comprensibles, y entre sus funciones está el obligar a aquellas parejas cuya hoja no reúna las condiciones mínimas a corregirla o sustituirla por otra si es necesario. También está autorizado a penalizar a aquellas parejas que, por no tener la hoja de convenciones correctamente escrita o por carecer de ella, puedan provocar un perjuicio a sus oponentes.

La entidad organizadora puede obligar a que, en el caso de aparecer en la hoja sólo el nombre de una determinada convención, sin especificar el significado de cada una de las voces, el árbitro interprete dicha convención según esté descrita en una determinada publicación. En caso de duda la decisión del árbitro será siempre en contra de la pareja cuya hoja de convenciones sea incompleta.

El árbitro debe tener la costumbre de examinar la hoja de convenciones de los jugadores, ya que esta es su punto de partida para tomar una decisión.

Una hoja de convenciones correcta debe incluir la siguiente información:

- Significados no usuales de voces naturales (por ejemplo una apertura de 1 ST que niegue palos mayores cuartos.
- Cualquier situación no usual en intervención, incluyendo las respuestas que puedan significar valores inesperados.
- Condiciones mínimas en subastas preventivas. En este punto hay una situación que se presenta con relativa asiduidad: un jugador cuyo compañero parece que haga una invitación o un forcing a manga, y que teniendo los valores "normales" para jugarla, termina jugando un parcial sin causa aparente.
- El significado de los dobles: actualmente existe un variadísimo repertorio de dobles no punitivos, por lo que se hace necesario que los jugadores lo expliquen correctamente para que no pueda darse que, en situaciones similares, una vez el doble sea punitivo y otra informativo.
- El significado de todas las voces convencionales.

Recordar que por el simple hecho de decir el nombre de la convención o sistema, no hay que entender que los oponentes ya tienen la información suficiente como para poder defenderse. Ningún jugador está obligado a conocer otro sistema que no sea el suyo propio.

2º) El procedimiento de alerta: si bien no existe un modelo estándar, las tres formas usuales son utilizar el cartón existente en la caja de subasta, dar varios golpes en la mesa y decir en voz alta "alerto". Es responsabilidad del jugador que alerta el asegurarse que sus oponentes han sido avisados correctamente y son conscientes que el canto tiene un sentido convencional. Pero no en todos los casos se ha de penalizar a una pareja por no alertar una subasta, además tiene que haberse producido un perjuicio motivado por la ausencia del aviso.

La actuación del árbitro en cuestiones de falta de información seguirá las siguientes pautas:

- a.-) Si se detecta durante el periodo de subasta y puede ser corregido se aplica lo dispuesto en el Art. 21 B.
- b.-) Si es demasiado tarde para corregir el error, permitirá que se finalice la mano.

c.-) Intentará informarse de cual es el perjuicio que reclama la pareja que se siente perjudicada. Preguntará primero al jugador situado a la izquierda del que dio la voz en cuestión, tratando de establecer en qué sentido su actuación pudo verse afectada por la falta de información, no permitiendo que su compañero influya en su respuesta.

d.-) Repetir la pregunta al otro miembro de la pareja supuestamente perjudicada.

e.-) Terminará preguntando a la otra pareja sobre qué información se dio en su momento, cuál es el verdadero acuerdo entre ellos, y cualquier otra cuestión que crea que le puede ayudar a clarificar la situación.

f.-) No debe ajustar el resultado a menos que esté completamente seguro de que el perjuicio causado al bando no infractor sea consecuencia directa de la falta de información. Si se está reclamando un perjuicio basado en una pura especulación, el árbitro mantendrá el resultado. La causa y el daño deben ser creíbles.

h.-) Estudiar la actuación del bando inocente, ya que una acción estúpida o irracional pueden hacer que el bando inocente no reciba recompensa alguna por la incorrección adversa.

g.-) Aún en el caso de no asignar una puntuación ajustada, el árbitro tiene autoridad para imponer una penalización de procedimiento a la pareja infractora, sobre todo en el caso de que sea una pareja de alto nivel.

LAS PSÍQUICAS: entendida como la desviación intencionada de los acuerdos entre compañeros. El Reglamento determina que este tipo de jugadas es absolutamente legal siempre que no exista un entendimiento previo entre compañeros (por ejemplo abrir en tercera posición del palo más corto).

En cualquier caso, aunque un jugador sospeche por la subasta de sus oponentes que su compañero ha podido hacer una psíquica, su actuación no puede basarse en esa sospecha, cosa de la que el árbitro debe estar absolutamente seguro. Cualquier asomo de duda ser resolverá en contra de la pareja que hizo la falsa.

Un jugador que realice falsas frecuentemente, entendiendo como tal a quien lo haga más o menos tres veces en una sesión normal, impone a su compañero una presión especial en situaciones límite.

La utilización de la falsa de una forma frívola puede ser penalizable (hacerlo en todas las manos, hacerlo por falta de interés, etc.) según el Art. 74.

El árbitro ante una psíquica debe estudiar detenidamente la mano del compañero de quien ha hecho la falsa, y si encuentra que, con esa mano, el jugador ha elegido una alternativa poco evidente con el canto de su compañero, aplicará una puntuación ajustada.

USO DE SISTEMAS ESPECIALES:

1º) Desde el inicio del periodo de subasta hasta la finalización de la mano, ningún jugador está autorizado a consultar ningún tipo de documento que contenga su propio sistema de juego o subasta, en especial su hoja de convenciones. Si ello sucediera, y como consecuencia sus oponentes resultasen perjudicados, el árbitro asignará una puntuación ajustada.

2º) Ambos jugadores de una pareja están obligados a jugar el mismo sistema. Esto significa que para situaciones similares, el significado de las voces ha de ser el mismo.

3º) Cuando el árbitro detecte que una pareja está utilizando un sistema prohibido por la entidad organizadora, no permitirá que se siga jugando, y además cancelará el resultado de aquellas manos en las

que sus oponentes se hayan podido ver perjudicados, aplicando una puntuación ajustada. Las protestas posteriores serán atendidas de igual forma.

4º) Las parejas que continuasen jugando un sistema ilegal una vez que el árbitro se lo haya prohibido, pueden ser suspendidas o descalificadas de la prueba que estén jugando, y deben ser denunciadas ante la autoridad nacional competente.

5º) La responsabilidad de demostrar que el sistema que emplean es legal recae sobre los jugadores que lo empleen. Cuando una pareja presente un sistema, y el árbitro considere que no está lo suficientemente capacitado como para autorizar su uso, puede plantear la cuestión al Comité de Apelación del Torneo, y que sean ellos quienes tomen la decisión.

EL CARTEO: ARTÍCULOS 41 A 47

ART. 41:

El periodo de carteo comienza cuando la carta de salida se coloca cara arriba. A partir de ese momento y hasta que se juegue la última carta o haya alguna reclamación o concesión de bazas el muerto tiene limitados sus derechos, como se verá más adelante.

A menos que la entidad organizadora determine otra cosa, la salida inicial debe hacerse cara abajo para que el compañero del que la efectúa o el declarante puedan solicitar la revisión de la subasta o alguna explicación, a la vez que, saliendo cara abajo, se previenen posibles salidas fuera de turno.

La carta que se coloca cara abajo encima de la mesa sólo puede retirarse por instrucciones expresas del DT, pero no tiene la consideración de carta jugada, en el bien entendido que, si no ha existido ninguna irregularidad, esa carta no se puede retirar de la mesa bajo ninguna circunstancia.

ART. 42:

Como puede verse al leer el artículo, el muerto, una vez que se ha extendido, le quedan muy pocos derechos. La filosofía general es que el muerto debe permanecer fuera del juego mientras éste se desarrolla. Es un mero invitado de piedra. Específicamente no puede, desde el momento en que la carta de salida se pone boca arriba, hacer ninguna pregunta sobre la subasta, mirar la hoja de convenciones de los contrarios, sugerir una línea de carteo, etc.

Un derecho que no viene muy claramente expresado en el Reglamento es si el muerto tiene derecho a ver las cartas que se han jugado en cada baza, por lo que si no hubiera visto la carta de algún jugador, tiene derecho a solicitar que se la muestren.

ART. 43:

En este artículo se recogen algunas limitaciones específicas para el muerto y las penalizaciones que el incumplimiento de dichas limitaciones puedan suponer.

El DT puede basar su forma de actuar ante un incumplimiento de las limitaciones del muerto, según las siguientes premisas:

1º) Susceptible de penalización pero normalmente sólo aplicable en casos de reincidencia: Llamar al DT.

2º) Susceptible de penalización y usualmente aplicables, sobre todo en el caso de interferir en el desarrollo normal de la mano:

- Ser el primero en llamar la atención sobre una irregularidad.
- Hacer un comentario o preguntar algo sobre la subasta.
- Intercambiar sus cartas con las del declarante o levantarse a mirarlas.
- Mirar las cartas de los defensores por su propia iniciativa.
- Mirar la hoja circulante de la mano que se está jugando.

3º) Sujeto a penalización específica:

- Llamar la atención sobre una irregularidad de algún defensor.
- Avisar al declarante para que no salga de la mano equivocada.
- Preguntar al declarante por un posible renuncio.

Como caso destacable está el que, si el muerto ha visto las cartas del declarante, por cualquiera de los motivos recogidos en el epígrafe 2º), y le preguntase por un posible renuncio, la penalización a aplicar sería de dos bazas (como un renuncio consumado con baza).

Recordar que el espíritu el Reglamento respecto al muerto es que permanezca lo más apartado posible del juego.

ART. 44:

Sólo reseñar que es un artículo importante dentro de la mecánica del juego.

ART. 45:

Este artículo trata sobre cuando se considera que una carta ha sido jugada:

1º) Cuando se coloca sobre la mesa por un jugador que la ha retirado de su mano.

2º) Cuando se trate de una carta del muerto y el declarante la nombre, separe o toque con el propósito de jugarla (pero si el muerto coge una carta errónea se considerará como jugada la que ha nombrado el declarante).

Por otra parte una carta tiene que ser jugada obligatoriamente, aunque no fuera esa la intención del jugador:

- a) Si siendo un defensor la carta ha podido ser vista por su compañero. No dice que haya sido vista, sino que pudiera ser vista.
- b) Si siendo el declarante la carta ha llegado a una posición en la que, en caso de duda, el árbitro considere que ha podido ser jugada, pero no se puede obligar al declarante a que juegue una carta accidentalmente expuesta ni que por eso se pueda considerar una salida fuera de turno del declarante.
- c) Si el declarante toca una carta del muerto siempre que no sea con intención de ordenarlas o de alcanzar otra carta.
- d) Cuando cualquier jugador, excepto el muerto, la nombre con intención de jugarla, pero esto no será de aplicación si la designación ha sido involuntaria o incorrecta.
- e) Cuando exista una carta penalizada sujeta al Art. 50.

Como ya se ha dejado entrever arriba se puede cambiar una carta que haya sido designada incorrectamente, si aún no ha sido colocada encima de la mesa, siempre y cuando se haga sin pausa para pensar. La idea general es que se admite la corrección de errores involuntarios pero no el cambio de idea. También se puede cambiar la carta cuando un jugador ha nombrado una carta que en realidad no tiene. Tampoco se puede obligar al declarante a que juegue una carta del muerto, que él no había nombrado, y que éste ha cogido por error.

En cuanto a cuándo un jugador puede retirar la carta que él ha jugado, tras un error de los mencionados en el párrafo anterior, se pueden presentar un gran número de variantes, y enumerarlas todas sería imposible. El criterio a seguir en estos casos es que el jugador podrá cambiar su carta sin penalidad, si el error se ha producido por una mala información originada por sus oponentes, mientras que la carta no se podrá retirar, o estará sujeta a penalización, si se produjo por su propio error o mala interpretación.

Cuando un jugador aporta dos cartas para una misma baza, deberá especificar cual es la que se propone jugar y si:

- a) Es el declarante, la retira sin penalización (excepto que el árbitro pudiera considerar que es una salida prematura).
- b) Si es un defensor la carta queda penalizada (diferenciar entre mayor y menor) y por tanto quedará sujeta al Art. 50.

Cuando el muerto deliberadamente indica al declarante una carta o una línea de carteo, el DT procederá a aplicar una puntuación ajustada si el bando defensor se ha visto perjudicado, manteniendo la nota en caso contrario. En ambos casos podrá aplicar una penalización adicional al muerto.

Una vez que los cuatro jugadores han asistido a una baza, cualquiera de ellos, incluido el muerto puede solicitar que se mantenga boca arriba para verlas correctamente, pero el DT debe estar atento a inspecciones "sospechosas".

ART. 46:

El declarante debe designar la carta a jugar del muerto nombrando rango y palo, según se determina en el apartado A, pero como pocas veces esto sucede realmente, el apartado B nos da unas reglas de actuación cuando la designación es incorrecta. En él aparece como interpretar la carta que ha de jugar el muerto cuando el declarante dice "alta", "baja", "corazón", "pique", etc., y hay que tener en cuenta que cuando no designa ni rango ni palo los defensores pueden elegir qué carta debe jugar el muerto.

No obstante todo lo que se pueda decir sobre denominaciones incompletas, el primer párrafo del apartado B dice entre paréntesis: "salvo cuando sea incontrovertible la diferente intención del declarante"; frase que deja a la interpretación del DT, y en su caso del Comité de Apelación, muchas situaciones que, de no existir dicha frase, estarían muy claras. Por ejemplo:

Muerto: 4 3 A 2 A K Q J 10 9 8 7 2 -----

Declarante.: A x x x K x ----- A 7 6 5 4 3 2

El contrato es 6 ST y la salida es de Q. El declarante toma en el muerto con el As y a continuación dice: "Diamante". Ningún árbitro puede obligar al declarante a jugar el 2 por mucha interpretación que queramos dar al Art. 46.

Tampoco podríamos ser tan rígidos en la aplicación de este artículo en casos como el siguiente:

Muerto: 4 3 A 2 J 10 5 4 3 2 4 3 2

Declarante.: A x x x K x A K Q A 7 6 5

El contrato ahora es 3 ST y la salida la misma; el declarante toma en su mano y juega las tres primeras bazas de diamantes desde de su mano, entrando en el muerto con el A y ahora dice: "Diamante". No debe entenderse que quiera jugar el 5. Si a esta última mano le quitásemos el A, añadiendo un pique, la situación no variaría fundamentalmente, sólo que en este caso la defensa podría encontrar la línea que multa el

contrato. Un declarante puede jugar mal o puede ser despistado pero no podemos tratar a ningún declarante como idiota.

ART. 47:

Cuando un defensor retira una carta para corregir una jugada ilegal o para cumplir con una penalización, la carta retirada se convierte en carta penalizada mayor.

Cuando este artículo autorice a un jugador a retirar una carta y sustituirla por otra, se permite que los jugadores que le siguen en rotación también puedan cambiar su carta sin penalidad si ya la hubieran jugado.

Cuando un jugador sale fuera de turno porque sus oponentes le han informado que era su turno, también puede retirar su carta sin penalidad.

Un jugador también puede retirar su carta cuando ha recibido una mala información de sus oponentes respecto a una convención de subasta o carteo, siempre que la explicación no se hubiera corregido antes de jugar la carta, y ningún jugador hubiera asistido a la baza. Esto incluye la salida inicial.

Recordar que en la aplicación del Art. 16 C todo canto o jugada retirados suponen información no autorizada para el bando infractor, y autorizada para el inocente.

Una carta ilegalmente retirada tiene que ser jugada en la baza, y si la carta por la que se intentaba sustituir pertenece a la mano de un defensor se convierte en carta penalizada mayor, mientras que si corresponde a la del declarante no hay penalidad; pero si el árbitro considera que la carta ilegalmente expuesta ha podido perjudicar al bando inocente, aplicará una PA.

ARTÍCULOS 48 A 60

ART. 48:

Cuando el declarante expone una carta o cartas accidentalmente no se le aplica ninguna penalidad ni se le puede exigir que la juegue. Esto no significa que el declarante tenga bula.

Si el declarante expone sus cartas después de una salida inicial fuera de turno, se supone que ha aceptado la salida, y aplicando el Art. 54 se convierte en muerto, jugando la mano su compañero.

Si en algún momento del carteo el declarante enseña todas sus cartas a la vez, se puede entender que está haciendo una reclamación o concesión de bazas en cuyo caso se aplican los Arts. 68 a 71, a menos que el árbitro considere otra cosa.

Por último mencionar que ninguna carta del muerto o del declarante se convierte en penalizada.

ART. 49:

Salvo lo dicho en los casos en que un defensor ha sido mal informado y en reclamaciones o concesiones, toda carta expuesta por un defensor se convierte en carta penalizada.

Cuando la exposición ha sido accidental y sus oponentes resultasen perjudicados el DT podrá aplicar una PA.

Cuando el árbitro opine que un defensor que ha expuesto una carta prematuramente, pudiera saber al tiempo de su irregularidad que su actuación podría actuar en beneficio, aplicará una PA. Destacar que el jugador no tiene que saber que actuaría en su beneficio sino simplemente que "podría" saberlo.

ART. 50:

Una carta penalizada debe quedar expuesta encima de la mesa cara arriba, y si un jugador del bando inocente toma alguna iniciativa sin que el DT la haya determinado, se puede perder el derecho a penalizar.

La distinción entre carta penalizada mayor y menor es muy importante. La carta penalizada menor tiene que ser una carta de un rango inferior a un honor y expuesta accidentalmente. En el resto de los casos se considerará carta penalizada mayor. El jugador que tenga una carta penalizada menor puede jugar otra carta con rango de honor antes que la carta penalizada mientras que la carta penalizada mayor debe jugarse en la primera oportunidad legal: asistir al palo, salir o descartar.

Cuando sea el turno de salida del compañero del jugador que tenga una carta penalizada mayor, el declarante puede:

1º) Exigir o prohibir la salida del palo, y si elige esta opción la carta vuelve a la mano del jugador, dejando de ser tratada como penalizada, y por lo tanto pudiendo jugar cualquier otra.

2º) Permitir que salga de cualquier palo, y si elige esta opción la carta se mantiene como penalizada.

No hay limitaciones u obligaciones específicas respecto a la carta penalizada menor, salvo la información impropia que pudiera aplicarse.

Cuando un jugador no puede cumplir con lo que el declarante le ha solicitado, se aplica el Art. 59 y el infractor puede recoger las cartas que tenga sobre la mesa del palo requerido.

ART. 51:

Cuando un defensor ha expuesto dos o más cartas, cada una de ellas se considera como penalizada mayor.

Cuando hay dos o más cartas penalizadas, y el infractor puede asistir a una baza con cualquiera de ellas, el declarante puede elegir cual tiene que jugar.

Si dichas cartas pertenecen a dos o más palos, y es el turno de salida del compañero del infractor, el declarante puede elegir entre:

1º) Exigir la salida a un palo determinado, entendiendo que el defensor puede retirar, y no considerar como penalizada, sólo la carta o las cartas del palo requerido por el declarante, permaneciendo el resto.

2º) Permitir que el compañero del infractor salga de lo que quiera, y las cartas penalizadas se mantienen como tales.

Cuando un jugador no puede cumplir con lo que el declarante le ha solicitado, se aplica el Art. 59 y el infractor puede recoger las cartas que tenga sobre la mesa del palo requerido.

ART. 52:

Sólo destacar que un jugador que ha salido de otra carta antes que la penalizada no puede retirar dicha carta por su propia iniciativa.

ART. 53:

Cualquier jugador puede aceptar una salida fuera de turno, por supuesto sin consultar con su compañero. El mero hecho de jugar una carta de su mano ya supone una aceptación de la salida fuera de turno.

Si una salida fuera de turno es rechazada, y se trata de un defensor, la carta se convierte en penalizada mayor.

El DT debe asegurarse que una jugada subsiguiente a una salida fuera de turno sea una aceptación de dicha salida y no una salida en su turno correcto.

ART. 54:

Cuando una salida inicial fuera de turno se realiza con la carta boca abajo, el DT determinará que la carta sea retirada, mientras que si la salida se hace cara arriba explicará al declarante las opciones de que dispone:

1. Aceptar la salida desde la mano incorrecta y:
 - a) Extenderse convirtiéndose en muerto (su compañero se convierte a su vez en declarante).
 - b) Que se extienda el muerto, jugar la segunda carta desde su mano y que la baza siga en rotación.
2. 2º) Rechazar la salida, en cuyo caso la carta se convierte en penalizada mayor, y se aplica el Art. 50.

El declarante está obligado a aceptar la salida desde la mano incorrecta en el momento en que extiende sus cartas o en el momento en que puede ver una sola carta del muerto teórico.

Una cuestión interesante es la que se produce cuando los dos defensores salen simultáneamente, debiendo decidir el DT, cual de los dos jugadores fue el que salió primero ya que el tratamiento es totalmente distinto.

Otro tema que conviene estudiar es el relacionado con salidas fuera de turno con pantallas. Antes de abrirse la pantalla, se suele poder corregir la irregularidad sin necesidad de aplicar ninguna penalización, ya que el único beneficiado puede ser el bando inocente. Una vez abierta la pantalla, normalmente se aplica la misma normativa que sin usar pantallas. Un caso curioso es cuando un jugador sale en su turno y se extiende el jugador de su izquierda, mientras que el otro defensor es informado de que sale él por su adversario, y sale fuera de turno, extendiéndose también el muerto incorrecto. En este caso no se puede aplicar ninguna penalización a los defensores, pudiendo defender habiendo visto las 26 cartas del bando declarante, y encima si hay alguna información ilícita es para el bando declarante por haber visto una carta de un defensor.

ART. 55:

Si el declarante, en su turno, sale de la mano incorrecta, cualquiera de los defensores puede aceptar la salida, o requerir que salga de la mano correcta. Inmediatamente después de que cualquiera de ellos se defina, el otro defensor queda obligado por esa decisión. Si no se ejerce esta opción, la salida será retirada y la carta restituida a la mano sin penalización.

ART. 56:

Cuando el declarante rechaza una salida fuera de turno de un defensor, la carta expuesta tiene que retirarse y se convierte en penalizada.

ART. 57:

Este artículo trata sobre la situación que se presenta cuando un defensor se anticipa a jugar su carta sin que su compañero, al que le tocaría jugar primero, haya asistido todavía a la baza. Es necesario que exista algún tipo de regulación sobre estas situaciones para que un defensor no pueda influir en la decisión de su compañero, siendo especialmente importante en el final del carteo en el que un defensor puede descartar

mal. Cuando esta situación se presenta la carta prematuramente jugada se convierte en penalizada mayor y el declarante podrá exigir que el compañero del infractor juegue:

1. La carta más alta del palo que se estaba jugando.
2. La carta más baja del palo que se estaba jugando.
3. Prohibir que juegue una carta de un palo determinado que el propio declarante debe nombrar (por ejemplo: "prohibido que falle").

Pero si el declarante asiste a la baza desde su mano o la del muerto antes de haber seleccionado una de estas opciones, se entiende que ha aceptado la salida fuera de turno y no hay penalización.

Si el declarante selecciona una penalización que el compañero del infractor no puede cumplir, éste podrá jugar cualquier otra cosa (Art. 59).

ART. 58:

Una salida simultánea por dos jugadores se supone subsiguiente, y cuando se presentan simultáneamente una jugada ilegal y otra legal, se entenderá que la legal ha sido la primera.

La sección B de este artículo detalla la forma de actuación cuando un jugador asiste a una baza con dos cartas. Destacar que si se trata de un defensor y la segunda carta no se ha visto, puede ser retirada sin penalización.

ART. 59:

Un jugador podrá jugar cualquier carta que desee cuando:

- a. Se le haya exigido la salida de un palo en que no tiene ninguna carta.
- b. Cuando se le haya prohibido salir de palo, y en su mano no hay más que cartas de ese palo.

Por supuesto la persona que seleccionó esa opción no tiene una segunda oportunidad. Su derecho a penalizar ha concluido. El incumplimiento deliberado de la obligación o prohibición de salir a un palo constituye renuncio.

ART. 60:

Si el bando inocente juega una carta después de que se haya producido una irregularidad y antes de que el DT sea llamado y determinado las opciones, desaparece el derecho a penalizar la infracción. Si después de una infracción los jugadores llegan a un acuerdo sobre la penalización a aplicar, el DT mantendrá dicho acuerdo si fue correctamente tomado.

Cuando el bando infractor puede haber jugado una carta antes de que se asignen las penalizaciones oportunas, la carta así jugada puede quedar sujeta a otro tipo de penalidad por esa misma u otra sección del Reglamento, y por supuesto los derechos del bando inocente se mantienen después de una segunda irregularidad.

ARTÍCULOS 61 A 67

ART. 61:

El primer punto importante de este Art. es que un renuncio no sólo lo constituye el no asistir a un palo cuando el jugador posea una carta del mismo. También se comete renuncio cuando, en cumplimiento de

alguna penalidad, un jugador quede obligado o tenga prohibido salir de un palo, y teniendo posibilidad de cumplir ésta penalidad, no lo haga; y cuando se produzca una pregunta ilegal entre los defensores.

El siguiente cuadro nos muestra quién está autorizado a preguntar sobre un posible renuncio:

JUGADOR QUE NO ASISTE AL PALO	JUGADOR QUE PUEDE PREGUNTAR	JUGADOR QUE TIENE PROHIBIDO PREGUNTAR
DECLARANTE	MUERTO DEFENSORES	_____
DEFENSOR	DECLARANTE	MUERTO EL OTRO DEFENSOR

Esta es la norma a aplicar en la Zona Europa, ya que en la Americana un defensor puede preguntar al otro.

Cuando ha habido una pregunta ilegal acerca de un posible renuncio el árbitro actuará de la siguiente forma:

1º) Si un defensor pregunta al otro:

- Si de hecho se había producido renuncio, el árbitro tiene que informar al jugador que hizo la pregunta ilegal que su acción establece el renuncio, a su compañero que la carta no puede ser corregida, y que aplicará las penalizaciones que correspondan según el Art. 64.
- Si el compañero del infractor hubiera intentado cambiar la carta mostrando otra, esta segunda carta se convierte en penalizada mayor.
- Si la pregunta ilegal pudiera conllevar una información no autorizada, independientemente de si se hubiera producido o no el renuncio, y si el árbitro considera que el bando infractor pudo sacar provecho de la pregunta, puede asignar una puntuación ajustada.

2º) Si es el muerto quien pregunta a un defensor:

- No se establece el renuncio, y si aún es tiempo de corregirlo, se deberá cambiar la carta, pero la carta así retirada se convierte en penalizada mayor.
- Como en el caso anterior, si la pregunta del muerto puede transmitir información no autorizada al declarante, se puede aplicar una puntuación ajustada.

ART. 62:

Un renuncio puede y tiene que ser corregido si el jugador que lo ha cometido se da cuenta de su error antes de quedar establecido (ver el Art. 63 A, asegurándose de que la copia con la que trabaja tiene la sección A-4 sobre preguntas ilegales).

Cuando el renuncio puede ser corregido, se retira la primera carta jugada y se sustituye por una que sea legal, y:

- Si la carta pertenece a alguno de los defensores, se convierte en penalizada mayor.
- Si la carta pertenece a la mano del declarante o el muerto, no existe penalidad adicional, a menos que este último hubiera quebrantado

alguna de las limitaciones específicas sujetas a penalidad que se recogen en el Art. 43 A-2 y B.

Todos los jugadores, incluido el compañero del infractor, que hubieran jugado en esa baza después que el jugador cometió el "renuncio", antes que se llamase la atención sobre él, y tras la corrección del mismo, pueden retirar la carta que jugaron y sustituirla por otra, y:

- Si pertenece a un jugador del bando no infractor, no existe penalidad, aún en el caso que fuera un defensor.
- Si pertenece al compañero del infractor y es defensor, la carta así retirada se convierte en penalizada mayor.

En ambos casos, si la/s carta/s retiradas pudieran transmitir al bando infractor alguna información lo suficientemente importante como para que saliera beneficiado, el árbitro asignará una puntuación ajustada.

Si el renuncio se comete en la baza 12 tiene que ser rectificado, aunque hubiera quedado establecido, si se llama la atención sobre el antes que las cuatro manos sean colocadas de nuevo en el estuche. Si es demasiado tarde para corregir un renuncio en la baza 12, el árbitro velará por la equidad del resultado, según se recoge en el Art. 64 C.

Cuando el compañero del jugador que comete un renuncio en la baza 12 aún no ha asistido a dicha baza, y si son dos cartas de diferente palo, el declarante puede exigir que juegue cualquiera de ellas.

ART. 63:

Un renuncio no puede ser corregido, excepción hecha del cometido en la baza 12, en el momento que queda establecido, cosa que ocurre:

- Cuando un miembro cualquiera del bando infractor sale o juega para la siguiente baza, entendiéndose como tal cuando se pone una carta en posición de ser jugada (declarante) o cuando la pueda ver su compañero (defensor), o se nombra o designa de cualquier forma.
- Cuando un miembro del bando infractor hace o acepta una reclamación o concesión de bazas, ya sea de forma oral, mostrando sus cartas, o de cualquier otra forma.
- Cuando existe una pregunta ilegal acerca de un posible renuncio, como ya se vio en el Art. 61.

ART. 64:

La reclamación de un renuncio no autoriza a que un jugador pueda tocar las cartas de otro, como tampoco autoriza la inspección de las bazas ya jugadas, sin la presencia y el permiso expreso del árbitro.

Cuando el renuncio queda establecido, el árbitro tiene que asegurarse de quién gana la baza en cuestión, ya que si la ganó el propio infractor, hay un tipo de penalidad, mientras que si la ganaron el bando inocente o el compañero del infractor hay otro.

Cabe destacar que la penalización por un renuncio consumado se "paga" con un máximo de dos bazas, bazas que han de ser ganadas por el bando infractor en un momento determinado: entre la del renuncio (incluida) y el final del carteo. Ninguna baza ganada con anterioridad al renuncio puede ser cambiada de bando, así como tampoco se pueden transferir al bando no infractor más de dos bazas. En el caso que el árbitro considere que las penalizaciones por renuncio no compensan suficientemente al bando no infractor,

está obligado a asignar una puntuación ajustada, aún en el caso de un renuncio no sujeto a penalidad. Estudiemos las situaciones en las que no existe penalidad por un renuncio consumado:

- 1º) Cuando el bando infractor no gana ni la baza del renuncio, ni ninguna posterior.
- 2º) Cuando se trate de un segundo renuncio en el mismo palo y por el mismo jugador.
- 3º) Cuando la carta que pudo jugarse en esa baza estuviera expuesta sobre la mesa (carta del muerto o carta penalizada de un defensor).
- 4º) Cuando se llama la atención sobre el renuncio una vez que el bando inocente da una voz en la siguiente mano, o una vez finalizada la ronda, si es la última mano de la misma.
- 5º) Cuando queda establecido en la baza 12.

En el resto de los casos:

- Si el infractor ganó la baza del renuncio, esta baza se transfiere a sus oponentes, y si además, el bando infractor, ganó alguna baza posterior, se transfiere una baza más. En total dos bazas.
- Si la baza del renuncio fue ganada por el compañero del infractor o sus oponentes, se transfiere una baza al bando inocente. En este caso, si posteriormente el infractor ganase baza con la carta que pudo jugar legalmente en la baza del renuncio, esta baza se transfiere también al bando inocente.

La palabra legalmente tiene una importante consecuencia en la aplicación de este Art. El árbitro no tiene que buscar una lógica bridgística a la jugada, sólo tiene que buscarle un sentido legal. Si por ejemplo el infractor tenía dos cartas, la Q y una pequeña, si suponemos que en la baza del renuncio se jugó al As, lógicamente el infractor podría haber jugado la pequeña, pero legalmente pudo jugar cualquiera de las dos.

Por último aclarar que cuando el declarante es quien hace el renuncio, y es el muerto quien gana la baza, se actúa como si fuera el compañero del infractor quien la gana.

ART. 65:

Las bazas tienen que ser colocadas en orden para que los jugadores y el árbitro puedan llegar a reconstruir totalmente el juego si surge alguna discrepancia (diferencia en el número de bazas ganadas, reclamación de un renuncio, etc.).

Ciertamente todos conocemos casos en los que los jugadores colaboran muy poco en este punto del Reglamento. Se aconseja a los árbitros que sean un poco permisivos, y trate de informar más que sancionar, enseñando al jugador qué puede suceder si cuando existe una duda sus cartas están en desorden. Pero en caso de duda, el árbitro no tiene opción, la sección C de este Art. ya lo deja entrever, pero el Art. 66 D se lo dice claramente: tiene que actuar en contra del jugador que coloque mal sus cartas o altere el orden en que se han jugado, y por ello no se pueda verificar lo ocurrido.

ART. 66:

El principio general de este Art. es que las bazas ya jugadas no pueden ser inspeccionadas durante el resto del carteo sin autorización del árbitro, cosa que no debe permitir así como así. Cuando existe una reclamación de renuncio, por ejemplo, a menos que pueda ser corregido, en cuyo caso se debe inspeccionar la última carta jugada sin enseñarla al resto de la mesa (salvo si se ha de cambiar), el árbitro debe permitir

que el carteo termine, momento en el que comprobará la existencia del renuncio y su penalización, si procede.

Cualquier jugador menos el muerto puede requerir que las cartas jugadas en la baza en curso queden cara arriba para su inspección, mientras su propia carta no haya sido vuelta. Más tarde es ilegal solicitar que se vuelvan las cartas del resto de los jugadores, pero cualquier jugador puede ver su última carta jugada, aunque no puede enseñarla. El árbitro está autorizado a inspeccionar la última baza jugada para comprobar quién tiene la salida, pero debe procurar no enseñar las cartas al resto de la mesa.

Una vez finalizado el carteo todos los jugadores, incluido el muerto pueden revisar la mano completa, pero no pueden tocar otras cartas que las propias. Tampoco pueden mezclar sus cartas o alterar el orden de juego, y si esto ocurre, el árbitro decidirá en su contra si surge una diferencia.

ART. 67:

Este Art. diferencia la forma en que debe actuar el árbitro cuando un jugador tiene distinto número de cartas que el resto, por no haber jugado en una baza o por haber jugado más de una carta en la misma baza.

Lo primero que el árbitro tiene que hacer es averiguar en qué baza se cometió el error:

1º) Si fue en la última baza jugada, y antes que ambos bandos asistan a la siguiente:

- Si el jugador no asistió, deberá jugar cualquier carta legal.
- Si el jugador asistió con mas de una carta se aplican los Art. correspondientes: "quinta carta jugada en una baza (45 E)" o " juego simultáneo de dos o mas cartas por un jugador (58 B)", que ya se vieron en su momento. Sólo destacar que una carta de un defensor, expuesta por jugar dos cartas en una misma baza, se convierte en carta penalizada, pero dependerá del rango que lo sea mayor o menor.

2º) Si fue en alguna baza anterior a la actual, o cuando algún jugador de ambos bando haya asistido en la baza actual, hay que determinar cual es la baza errónea, y:

- Si el jugador tiene más cartas que los demás, y:
 - Si tiene carta del palo en que no asistió: elegirá la carta a jugar y no existe penalidad adicional.
 - Si no tiene carta del palo en que no asistió: elegirá una carta cualquiera y se considera que cometió renuncio en dicha baza. Si su bando ganó la baza defectuosa o alguna posterior, se transfiere una baza al otro bando.

En ambos casos se mantiene la propiedad de la baza para quien la ganó en su momento.

- Si el jugador tiene menos cartas que los demás: si es un defensor y la carta jugada de más en la baza defectuosa pudo ser vista por algún jugador, se considera carta penalizada mayor si es un honor y menor si no lo es. Si es del declarante se restituye a la mano. Si la carta de más no fue vista se debe restituir a la mano. A los efectos de este Art., si el árbitro no consigue determinar qué carta concreta fue jugada en su momento, considerará como tal la más alta de las posibles. El árbitro debe procurar no enseñar ninguna carta que no haya sido expuesta durante el carteo.

La carta jugada de más en una baza se considera que siempre perteneció a la mano que la tenía que tener, y si en algún momento posterior se jugó el palo al que corresponda dicha carta, y el jugador no asistió, se considera que ha habido renuncio.

- Si el jugador tiene menos cartas que los demás, y ésta carta no se encuentra entre las ya jugadas, se aplica el Art. 14 B, que en resumen viene a decir que se reconstruirá la mano tal y como tenía que estar originalmente, y se considera que la carta siempre perteneció a la mano, por lo que puede existir renuncio.

RECLAM. Y CONCESIONES ARTÍCULOS 68 A 71

ART. 68:

Hay que distinguir muy bien los tres términos que aparecen en este Art.:

1º) RECLAMACIÓN: la iniciativa de cualquier jugador que desea abreviar el carteo, en la que manifiesta que su bando ganará un determinado número de bazas de las que quedan por jugar.

2º) CONCESIÓN: la iniciativa de cualquier jugador que desea abreviar el carteo, en la que manifiesta que su bando perderá un determinado número de bazas de las que quedan por jugar.

Una reclamación puede combinarse con una concesión, y nunca se refieren a la baza en curso, sino al resto de las bazas que quedan por jugar. De esta forma si sumamos el N° de bazas reclamadas, más el N° de bazas concedidas, nos da el N° de bazas que quedan por jugar, y por lógica, si a esto le añadimos el N° de bazas ya jugadas, nos tiene que dar un total de 13. Por tanto, si un jugador hace una reclamación de un N° de bazas menor que el N° de las que quedan por jugar, es que está haciendo una concesión de las restantes.

3º) CONFORMIDAD: es la aceptación por parte de los oponentes de una reclamación o concesión (en adelante R-C). Esta conformidad puede ser retirada posteriormente, pero sólo en determinadas circunstancias y con un límite de tiempo.

Un jugador hace una R-C cuando así lo manifiesta expresamente, cuando muestra sus cartas con intención de acortar el carteo, cuando abandona el resto de las bazas, o cuando hace cualquier gesto que exprese su intención de no continuar con el juego.

Si un defensor hace una concesión y su compañero se opone inmediatamente, la concesión no se produce. Pero en este caso se ha de llamar al árbitro inmediatamente, ya que es posible que uno de los defensores haya obtenido una información improcedente por la oposición de su compañero, en cuyo caso el jugador que tenga dicha información no está autorizado a realizar una jugada que pueda basarse en dicha información, si existe una alternativa razonable. El árbitro debe advertir de esto al jugador, y permitir que el juego finalice, y si a su juicio el bando "infractor" sacó algún beneficio de la información no autorizada, procederá a aplicar una puntuación ajustada.

Es de destacar la referencia al Art. 57 A que se hace en varios puntos del Art. 68: si el árbitro considera que un defensor ha salido prematuramente para la baza siguiente, el declarante puede exigir que el otro defensor juegue la carta más alta o más baja del palo jugado, o prohibir que juegue un determinado palo.

En el momento que un jugador hace una R-C hay dos requisitos importantes:

- Que cese el juego.
- Que el jugador que hace la R-C indique como se propone jugar el resto de las cartas, haciendo referencia expresa a los triunfos que puedan quedar en la mano de sus oponentes. Debe quedar claro que aunque el jugador no diga como va a jugar la mano, una R-C puede ser concedida igualmente.

Una R-C no es un contrato firmado ante notario, y el jugador que la hace no debe ser penalizado sólo por no haberse explicado totalmente y exactamente. Cuando una R-C se basa en una forma obvia de carteo, el jugador obtiene sus bazas y punto. Por ejemplo, si el declarante tiene la salida en el muerto, donde hay un palo de A K Q J 10 9 2, por que diga: "juego y todas mías" no se le puede obligar a salir del 2, a pesar de lo que diga el Art. 46 B 2.

Un punto importante es que cuando se produce una R-C es los defensores, después de ver la mano del declarante, suelen creer que tienen derecho a decir a su compañero de qué palo ha de salir. Esto no es cierto. Lo que puede hacer es cuestionar la R-C, explicando al árbitro que existe una determinada forma de jugar que puede invalidar la R-C.

Otro punto a destacar es que, dado que tras una R-C el juego concluye, el muerto digamos "recupera" su derecho a participar en el juego, y por tanto cualquiera de los cuatro jugadores puede cuestionar la R-C.

Si una R-C es cuestionada por cualquier jugador, no se debe tomar ninguna iniciativa hasta que el árbitro no llegue a la mesa.

ART. 69:

Antes que nada, conviene sentar la diferencia entre juego NORMAL y LEGAL, ya que aparecerán en éste y/o sucesivos Art.:

1º) NORMAL incluye jugadas descuidadas e inferiores a la categoría del jugador, pero no irracionales, por ejemplo, si un jugador tiene que fallar una baza, y no tiene indicios anteriores que le hagan saber que alguno de sus oponentes pueda refallar, se puede suponer que falla de pequeña y que le refallan. El árbitro, y en su caso del Comité de Apelación, son responsables de decidir cuándo una jugada es normal o no. También se incluye en el término normal el nivel de juego estándar entre los jugadores del torneo, aunque se puede hacer una excepción con un jugador claramente muy inferior a la media, así como ser más permisivo con un novel.

2º) LEGAL es cualquier tipo de jugada, incluida la irracional. Si como en el ejemplo del Art. 68, se sale del muerto, donde hay A K Q J 10 9 2 frente a fallo, la jugada NORMAL es salir de la alta y correr el palo hasta el final, mientras que la LEGAL puede ser jugar el 2.

Entrando de lleno en el Art. 69, existe conformidad ante una R-C cuando los jugadores del bando contrario al que hace la R-C están conformes con ella, y:

- Así lo manifiestan expresamente.
- No planteen ninguna objeción antes que alguno de ellos de una voz en la mano siguiente o hasta que finalice la ronda.

La mano debe ser entonces puntuada según el número de bazas acordado tras la R-C.

El periodo durante el que un jugador puede retirar la conformidad a una R-C finaliza según lo expuesto en el Art. 79 C (normalmente 30 minutos después de expuesta la clasificación). Durante este periodo, cualquier jugador que desee retirar su conformidad, tiene que informar de ello al árbitro, pero los dos únicos motivos por los que puede hacerlo son:

A.-) Si dio por perdida una baza que en realidad su bando había ganado.

B.-) Si dio por perdida una baza que no podía haber perdido con cualquier juego normal de las restantes cartas.

Cuando se retira una conformidad, el árbitro debe escuchar a ambos bandos, y decidir en consecuencia. Sin este requisito ninguna nueva anotación es válida. Si no es posible escuchar al otro bando, o le queda la más mínima duda sobre los hechos, deberá mantener el resultado e informar al jugador de su derecho a apelar.

ART. 70:

Cuando una R-C es cuestionada, se ha de llamar al árbitro inmediatamente, y no tomar ninguna iniciativa hasta que éste no esté en la mesa. Lo más correcto es que ningún jugador muestre sus cartas.

El árbitro actuará de la siguiente manera:

1º) Solicitar que el jugador que hace la R-C repita la línea de juego que dijo en el momento de hacerla.

2º) Solicitará que todos los jugadores muestren sus cartas (sólo las que faltan por jugar).

3º) Escuchará la alegación del jugador que ha cuestionado la R-C.

4º) No permitirá ninguna diferencia entre la línea de juego expuesta en el momento de la R-C y la que ha sido repetida en su presencia. Esto significa que cualquier aclaración adicional en la segunda, debería estar implícita en la primera, aunque no se haya dicho expresamente.

5º) Si existe un triunfo remanente, deberá prestar especial atención a lo que el reclamante haya podido decir sobre él, y si no lo ha nombrado, deberá asumir que el jugador lo ha olvidado, a menos que exista un claro indicio de que no es así.

6º) Si el jugador tiene que elegir entre un impás u otra línea alternativa (caída), no permitirá ninguna de ellas, a menos que hubieran sido incluidas en la primera explicación o alguno de los jugadores del otro bando no hubiera asistido al palo con anterioridad.

ART. 71:

Una conformidad sólo puede ser cancelada por el árbitro, quien lo hará sólo si:

1º) Durante el periodo de corrección previsto en el Art. 79 C:

- Un jugador concedió una baza que en realidad su bando había ganado, o que no podía haber perdido con ningún juego LEGAL de las cartas restantes.
- El declarante dio como multado un contrato que en realidad había ganado.
- Un defensor dio por cumplido un contrato que en realidad había sido multado.

2º) Hasta que el bando que mostró su conformidad de una voz en la mano siguiente o hasta que termine la ronda, si se concedió una baza que no podía perderse con ningún juego NORMAL de las cartas restantes.

OTRAS CUESTIONES DE INTERÉS SOBRE EL TEMA

1º) ¿Cómo arbitrar un renuncio en la baza inmediatamente anterior a la R-C?:

- Si lo cometió el bando que hace la R-C queda establecido, ya que se considera que se han jugado todas las bazas.
- Pero si lo cometió el otro bando, lo lógico es suponer que el momento en que el renuncio queda establecido es cuando se produzca la conformidad, ya que hasta ese momento el otro bando no da por jugadas todas las bazas. El jugador que ha hecho la R-C tiene que acordar el resultado sin mencionar el renuncio, y esperar a que sus oponentes den una

voz en la siguiente mano (sin que él mismo o su compañero subasten), para que en ese momento quede establecido y poder cambiar el resultado. Solución tan complicada que es más fácil, aunque poco amigable, que juegue una baza más y establecer el renuncio en esa baza.

2º) ¿Qué hacer cuando la objeción a una R-C no tiene consistencia suficiente como para cancelarla, y el árbitro encuentra otra línea que si puede hacerlo?:

- El árbitro debe permitir que la R-C siga su curso, manteniendo el resultado hasta el final del periodo en que puede ser retirada la conformidad. Los oponentes pueden encontrar por si solos la solución, permitámoslo.
- Si finalizado este periodo no ha ocurrido nada, el árbitro debe sopesar si el reclamante, en el momento de su R-C podía saber que estaba "robando" una baza a sus oponentes, en cuyo caso no debe permitirlo. Sus oponentes no merecen un mejor resultado, pero el reclamante debe ser penalizado. Se impone una nota distinta para ambas parejas (doble puntuación). En caso contrario mantendrá el resultado para las dos parejas.

3º) Por último un caso que roza la picaresca y que se recoge en el Reglamento Comentado de Endicott y Hansen: -"Hemos oído hablar de un caso en el que Oeste estaba estudiando de qué carta debía salir, cuando su compañero, Este, volviéndose hacia el declarante dice: "¿Quiere reclamar el resto de las bazas?", a lo que Sur contesta: "Entre las dos manos hay un mínimo de seis bazas", entonces Este echa un vistazo a las cartas de Sur y dice: "¡Sal de corazón, compañero!". El contrato entonces fue multado. Aparentemente Este estaba autorizado a actuar así, según el Reglamento anterior a 1987. Pero con el nuevo, Este había hecho una concesión clara del resto de las bazas, y cualquier cuestión que pudiera plantearse debería ser resuelta por el árbitro en favor del N-S; quien no debe admitir la posibilidad planteada por Este al solicitar la salida a corazón. Se añade que el árbitro tiene abierta la puerta para reportar a instancias superiores (Comité de Apelación o Comité Nacional) este tipo de prácticas de "TIBURÓN".

NORMAS ETICAS – ARTÍCULOS 72 A 76

ART.72:

A) Observancia de las disposiciones:

1. Es obligación de los jugadores de bridge duplicado jugar aplicando estrictamente las disposiciones de este código.
2. Un jugador no puede a sabiendas aceptar una baza que su bando no gana o la concesión de una baza que sus oponentes no podían haber perdido (un jugador enseña sus cartas diciendo os doy una baza, si es imposible perder la baza la concesión es anulada ver Art. 71 A).
3. Renuncia de penalidades ,incluso si consideran que no fueron perjudicados (pero pueden pedir al director que lo haga Art. 81 c 8 condonar penalidades).
4. Ejercicio de opciones legales por el bando no infractor es lícito elegir la más ventajosa.
5. Dentro de las opciones del bando infractor: Después de cumplir la penalidad, es correcto que cualquiera de los infractores efectúen cualquier canto o jugada ventajosa para su bando aun cuando parezca que sacan provecho de su propia infracción.
6. La responsabilidad por hacer cumplir las leyes, penalizar irregularidades y penalizar perjuicios recae exclusivamente en el director del torneo y en éste código.

B) Infracciones al código:

1. Puntuación ajustada. Cuando el Arbitro estime que, al cometer una irregularidad, que el culpable podía saber que ésta podía perjudicar al bando inocente, dispondrá que continúe la subasta y el carteo si cree que el bando no infractor sacó ventaja de su acción.
2. Intencionadas. La intencionalidad constituye una grave violación de las normas de conducta, aun cuando el código establezca para esa infracción una penalidad que el ofensor este dispuesto a cumplir. La ofensa puede ser más grave cuando no exista penalidad escrita.
3. Inadvertidas. No es obligatorio denunciar la cometida por el propio bando. Ver Art. 75.
4. Encubrimiento de una infracción. Un jugador no debe tratar de ocultar una infracción inadvertida. Ej. Escondiendo una carta mezclando las cartas prematuramente etc.

ART.73:

A) Comunicaciones apropiadas entre compañeros: Las comunicaciones sólo se hacen a través de voces y jugadas.

Unas y otras se harán sin énfasis especial, gestos, actitudes o inflexiones de voz ,sin indebida duda o apresuramiento(sin embargo las entidades organizadoras pueden requerir pausas obligatorias, por ejemplo en la primera ronda de la subasta, o después de una declaración en salto, o en la primera baza).

B) Comunicaciones inapropiadas:

Informaciones gratuitas : Observaciones, gestos o actitudes, preguntas o no a los oponentes o a través de alertas dadas o no a ellos.

Comunicaciones preconcertadas: La más grave ofensa posible a las normas de conducta que una pareja puede cometer es intercambiar informaciones a través de métodos de comunicación preestablecidos distintos de los sancionados por este código. La penalidad es la expulsión del seno de la entidad organizadora.

C) Recepción de informaciones no autorizadas: Derivadas de una observación, pregunta, explicación, gestos o actitudes, énfasis especial, inflexión de voz, apresuramiento o duda de su compañero, debe evitar de ella cualquier ventaja para su bando.

D) Variaciones en el ritmo:

Inadvertidas. Variaciones en el ritmo, manera u otra acción similar, pueden constituir una *violación de las normas éticas* cuando el jugador pueda saber que la variación, que la variación podría redundar en su beneficio. De otra manera, variaciones inadvertidas en el ritmo o la manera de hacer los cantos o jugadas, no constituyen por sí mismas violaciones a las normas y las inferencias que los oponentes puedan deducir de ellas correrán por su cuenta y riesgo.

Intencionadas. Es una *falta grave* intentar confundir a un oponente por medio de observaciones, gestos, actitudes, demora o apresuramiento de cantos o jugadas(dudar con semifallo) Manera de hacer un canto o jugada.

E) Engaños. Es correcto que un jugador intente confundir a sus contrarios por medio de voces o jugadas que expresen desinterés, siempre que no se basen en entendimiento previo o procedimientos habituales con su compañero. También lo es evitar dar información a los adversarios empleando ritmo y modos invariables en voces y jugadas.

F) Violación de normas éticas. Cuando la infracción de normas éticas provoque perjuicio a los contrarios:

1. Un jugador actúa basándose en información no autorizada. Si el Director considera que entre varias alternativas lógicas el jugador eligió una que pudo haberle sido sugerida por su compañero a través de ritmos, maneras etc. Debe asignar una puntuación ajustada (Art.16).

2. Un jugador fue perjudicado por una acción engañosa legal. El Director impondrá una puntuación ajustada si considera que un jugador inocente obtuvo una falsa deducción de una observación, manera o ritmo de actuar u otra acción engañosa de un adversario que, no se justificaba por una razón concreta y que resultaba lógico que el adversario supusiera que podía beneficiarle (Art.12).

ART.74:

A) Actitud adecuada:

1. Cortesía. Actitud educada.
2. Actitud formal. Evitar cualquier observación o acción que moleste o perturbe a otro jugador o interfiera en el placer del juego.
3. Observaciones del procedimiento correcto. Los jugadores seguirán uniforme y correctamente la subasta y el carteo.

B) Etiqueta. Por cortesía los jugadores se abstendrán de:

1. Insuficiente atención al juego
2. Comentarios innecesarios
3. Separar una carta de su mano antes de que sea su turno
4. Prolongar innecesariamente el juego, por ejemplo sabiendo que son todas suyas.
5. Llamar al director sin la cortesía debida a él y a los demás jugadores.

C) Violaciones del procedimiento.

1. Usar denominaciones diferentes para el mismo canto (diamante o carró).
2. Indicar aprobación o no de una jugada o voz.-
3. Indicar expectativa o intención por ganar o ceder una baza incompleta.
4. Comentar o gesticular a fin de llamar la atención sobre una circunstancia significativa, o sobre el número de bazas requeridas para ganar.
5. Mirar intencionadamente a otro jugador, o intentar ver las cartas de otro jugador o mirar de que lugar saca las cartas. Es correcto actuar en función de la información adquirida por haber visto involuntariamente una carta del adversario. (Art. 73d2 un jugador muestra intencionadamente sus cartas).
6. Falta de interés en esa mano.
7. Alterar el ritmo normal para desconcertar a los adversarios.
8. Abandonar la mesa sin necesidad antes que la ronda haya terminado.

ART.75:

A) Acuerdos especiales. Los que se adopten entre compañeros, sean explícitos o implícitos, deben estar a disposición de los adversarios (Art.40).La información transmitida al compañero a través de dichos acuerdos debe surgir de las voces, jugadas y condiciones de la mano en curso.

B) Violaciones a los acuerdos entre compañeros. Un jugador puede incumplir un acuerdo siempre que su compañero lo ignore, (la violación habitual puede crear acuerdos implícitos, que deben ser revelados. Ningún jugador tiene que advertir a los adversarios que ha incumplido un acuerdo; si los contrarios obtienen una deducción errónea no tienen derecho a reparación.

C) Respuestas a preguntas sobre acuerdos con el compañero. El jugador revelará toda la información especial transmitida a través del acuerdo o de la experiencia de la pareja, sin que se le exija que exponga lo que por su experiencia y conocimiento haya deducido.

D) Corrección de errores en la explicación:

1.Si el jugador que dio la explicación advierte el error debe llamar al árbitro, y éste aplicará los Art. 21 ó 40c.

2.Si lo advierte el compañero, éste no puede corregir el error inmediatamente, antes del paso final de la subasta o hasta que termine el carteo si es un defensor, ni indicar de alguna manera que se ha producido un error. Sin embargo el jugador después de llamar al Director debe informar a los adversarios que la explicación de su compañero fue errónea en la 1ª oportunidad legal: después del paso final si es declarante o muerto; después que terminó el carteo si es defensor.

Dos ejemplos nos aclaran las responsabilidades de los jugadores (y del Director)después de dar una explicación errónea a los adversarios. En los dos ejemplos Norte abre de 1ST y Sur que tiene una mano débil con largo en ♦ contesta 2♦ entendiendo hacer sign off. Sin embargo en respuesta a Oeste, el abridor explica que la voz de Sur es artificial, indica mano fuerte y pregunta por los palos mayores.

Ejemplo 1.- Explicación equivocada.

ART.76:

A) Conducta durante la subasta y el carteo

1. Observar una sola mano. Salvo autorización del árbitro
2. Reacciones personales
3. Abstenerse de gestos, actitudes u observaciones conversación con jugador
4. Consideración hacia los jugadores.

B) Participación de los jugadores. Los espectadores no deben llamar la atención sobre cualquier irregularidad o error, salvo si es requerido por el árbitro

LA PUNTUACIÓN – ARTICULOS 77 A 79

ART. 77:

Este artículo no necesita comentario es el valor de las bazas, multas, mangas etc.

ART. 78:

A.- Puntos de match. Se comparan las puntuaciones obtenidas de todos los participantes que jugaron las mismas manos en igual posición y se atribuyen a cada competidor: dos unidades de puntuación (puntos de match o medios puntos de match) por cada resultado inferior al suyo, una por cada puntuación igual y ninguna por cada puntuación superior.

B. Puntos internacionales de match. La diferencia entre los puntos totales obtenidos en los estuches que se comparan se convierte a puntos internacionales de match (IMP) de acuerdo con una escala.

C. Puntos totales. La puntuación neta de todas las manos jugadas es la de cada competidor.

D. Métodos especiales. Pueden aplicarse otros sistemas de puntuación aprobados por la entidad organizadora. Antes de comenzar cualquier torneo deberán publicarse todas sus condiciones.

ART. 79:

A. Determinación. Se acordarán las bazas ganadas antes de devolver las manos al estuche.

B. Desacuerdo. Si surge un desacuerdo, se llamará al Director. No se podrá incrementar la puntuación salvo que se convoque al Director antes de que termine la ronda, (Art.8) si bien, según (Art. 69 ó 71) se puede dejar sin efecto esta regla si es una reclamación o concesión de bazas.

C. Error en la puntuación. Se puede rectificar cualquier error en una anotación de una puntuación durante el período establecido al efecto por la entidad organizadora. Salvo que dicha entidad lo cambie el período de corrección termina 30 minutos después de que se haya establecido y hecho público el resultado oficial para comprobación.

PATROCINIO DE TORNEOS – ARTICULO 80

ART. 80:

Director del torneo. Nombrar al director sino los jugadores elegirán uno entre ellos.

Preparación. Local, cartas, tablillas etc.

Fechas y Horarios. Establecer fechas y horas de juego.

Condiciones de inscripción. Determinar los requisitos para inscribirse.

Condiciones especiales. Establecer condiciones especiales de subasta o carteo.

Disposiciones complementarias. Establecer normas complementarias a este reglamento siempre que no entren en conflicto con él.

Apelaciones. Establecer las condiciones para que se garantice que se escuchen las apelaciones.

DIRECTOR DE TORNEOS – ARTICULOS 81 a 91

ART. 81:

A.- Representación. El director representa a la entidad organizadora.

B.- Limitaciones y responsabilidades.

Dirección técnica. Es responsabilidad del director.

Aplicación del Reglamento y las normas complementarias El director debe ajustarse al Reglamento y a las normas complementarias dictadas por la entidad organizadora.

C.- Deberes y atribuciones. Del Director

1. Ayudantes. Designar los que necesite.
2. Inscripciones. Aceptarlas y confeccionar a lista de participantes.
3. Condiciones de juego. Establecerlas y que sean apropiadas.
4. Disciplina. Mantenerla y garantizar el desarrollo normal del juego
5. Reglamento. Aplicarlo, informando de sus derechos y obligaciones a los participantes.
6. Errores. Rectificar y corregir todos los errores o irregularidades que se adviertan durante el periodo establecido, generalmente hasta 30 minutos después del primer resultado oficial (Art. 79C).
7. Penalizaciones. Imponerlas cuando sea necesario.
8. Condonar penalizaciones. A petición del bando inocente cuando sea aplicable y a su criterio.
9. Discrepancias. Solucionar disputas y elevar al Comité las que corresponda.
10. Puntuaciones. Recoger las anotaciones y elaborar los resultados.
11. Resultados. Facilitar el resultado tanto a la entidad organizadora como al registro oficial.

D.- Delegación de deberes. Puede delegar en sus ayudantes enumeradas en C sin que ello le releve de su responsabilidad.

ART. 82:

A.- Deberes del Director. El director debe rectificar los errores y mantener el juego dentro de las normas de este Reglamento.

B.- Rectificación de errores. El Director puede:

Asignar una puntuación ajustada.

Especificar el momento del juego. Exigir o posponer el juego de una mano.

C.- Errores del Director. Si el Director o un ayudante adopto una decisión incorrecta y no fuera posible una rectificación, se ajustara la puntuación considerando a los dos bandos inocentes.

ART. 83:

Si el Director considera que alguna de sus decisiones en el ejercicio de sus poderes, no en la aplicación de un Art. Concreto del Reglamento, sino en el ejercicio de sus poderes discrecionales podría ser revisada

debe informar a los participantes de su derecho a apelar o de oficio elevar la cuestión al Comité correspondiente.

ART. 84:

Cuando se llame al Director sobre un punto del Reglamento o de las normas que lo completen haya acuerdo o no sobre los hechos deberá decidir del siguiente modo.

A.- Hechos no penalizables. Si el Reglamento no prescribe sanción y el no considera que debe usar sus poderes discrecionales dirá que prosigan.

B.- Hechos punibles. Si la infracción esta recogida en el Reglamento aplicara el Art. Correspondiente y verificara su cumplimiento.

C.- Opciones de los jugadores. Si el Reglamento otorga varias opciones a los jugadores debe explicarlas todas y comprobar que se cumple la elegida.

D.- Opciones del Director. Si el Reglamento permite aplicar una puntuación ajustada o una penalización determinada, tomara la decisión más equitativa favoreciendo en la duda al bando inocente.

E.- Penalizaciones discrecionales. El Director por una irregularidad que el Reglamento no tiene prevista y que puede resultar perjudicado el bando inocente ajustara la puntuación artificialmente, notificando al bando infractor su derecho a apelar (Art.81C9).

ART. 85:

Cuando no hay acuerdo entre los jugadores sobre los hechos.

A.- Si se han determinado los hechos. Resolverá como en el Art. 84

B.- Si no se han determinado los hechos. Adoptara una decisión que permita continuar el juego notificando a los jugadores el derecho a apelar.

ART. 86:

A.- Puntuación promedio en IMP. La puntuación ajustada en torneos de equipos será de +3 IMP o de -3 IMP.

B.- Puntuación no equilibrada en torneos eliminatorios. Si la puntuación no es equilibrada (Art. 12C) calculara por separado la de cada participante y atribuirá el promedio de las dos a ambos participantes.

C.- Sustitución de un estuche. El Director no ordenara un nuevo reparto (Art.6) si algún jugador pudiera conocer el resultado final del match, en ese caso ajustara la puntuación

ART. 87:

A.- Definición de mano viciada. Si por estar una o más cartas mal colocadas en el estuche los participantes que deberían tener una comparación directa no pudieran jugar la mano de una forma comparable el Director ajustara la puntuación.

B.- Puntuación de una mano viciada. Si una mano se jugo más de tres veces de distinta manera se considerara que ha jugado una mini pool. Se debe descubrir donde fue alterado y aplicar una penalización (Art.12C). Si se jugó solo una vez de distinta manera le daremos el 60% a ambos bandos, dos veces de distinta manera, le daremos el 65% al mejor de ambas líneas y el 55% al peor, y tres veces de distinta forma, le daremos 70%,60%,50% siempre estos porcentajes deben sumar 120 con sus complementarios.

ART. 87:

Cuando en un torneo de parejas o individual se deba de ajustar una puntuación ajustada a un participante exento de culpa, esta será del 60% de los puntos posibles en dicha mano , o del porcentaje de los puntos que obtuvo en dicha sesión se fuera superior al 60%.

ART. 90:

A.- Facultades del Director. Puede penalizar cualquier comportamiento que obstruya o dificulte el normal desarrollo del juego.

B.- Faltas sancionables.

1. Llegar tarde
2. Jugar lento. Es conveniente avisar que si no aceleran tendrás que promediar.
3. Discutir sobre las manos, se puede oír desde otras mesas.
4. Comparar los resultados.
5. Tocar cartas pertenecientes a otro jugador, incluidas las del compañero.
6. Colocar erróneamente las cartas en un estuche equivocado.
7. Errores de procedimiento. (no contar las cartas, jugar un estuche equivocado etc.)
8. Indisciplina. Incumplir el Reglamento o las instrucciones del Director.

ART. 91:

A.- Poderes del Director. Esta específicamente autorizado a imponer penalizaciones disciplinarias tanto en puntos como suspender a un participante. La decisión del Director por esta causa es definitiva.

B.- Derecho a descalificar. Esta decisión queda sometida a la aprobación del Comité o entidad organizadora del Torneo.

APELACIONES: ARTÍCULOS 92 Y 93

ART. 92:

Siempre que el periodo de corrección establecido en el Art. 79 C no expire, cualquier jugador tiene derecho a apelar una decisión arbitral que se haya producido en su mesa.

Ningún jugador puede apelar decisiones arbitrales que afecten a otra pareja que no sea la suya.

La apelación tiene que ser presentada a través del árbitro, que salvo en casos de fuerza mayor, deberá ser el mismo que tomó la decisión apelada. El árbitro nunca debe tomarse una apelación como una ofensa. Los jugadores apelan por que están en su derecho.

Para que una apelación sea aceptada es necesario que al menos un miembro de la pareja apelante (o el Capitán del equipo) esté presente en el momento en que el Comité escuche los términos de la misma. En el caso que alguno de los miembros de la pareja se ausente, se considerará a todos los efectos que ha asistido, con lo que no podrá presentarse otra apelación posterior al mismo Comité por ese motivo (podrá presentar una apelación a estamentos superiores, como se ve en el Art. 93).

Si un jugador hace una reclamación cuando una ronda ha concluido, y a menos que el Reglamento prevea algo explícitamente (como en el caso de una Reclamación o Concesión de bazas, por ejemplo), el árbitro deberá prestar especial atención al motivo por el cual la alegación no se presentó en la mesa, donde se hubiera podido obtener una información más clara y exacta. Si el motivo es que se ha obtenido con posterioridad alguna información que pueda justificar la alegación, deberá admitirse. En caso contrario no la admitirá, ya que se puede estar incumpliendo el Art. 9 B-1, en el que se determina que el árbitro debe ser convocado tan pronto como se advierta una irregularidad.

Por ejemplo: en una competición con pantallas, Este ha dado una explicación de una voz artificial a un lado, mientras que Oeste ha dado otra. N-S no saben que hay diferente explicación hasta que termina la siguiente ronda, y por eso, si se sienten perjudicados por ello, tienen derecho a que el árbitro estudie la mano. Pero si por el contrario la diferencia de explicación existió igualmente, pero esta vez se dieron cuenta una vez finalizada la mano, y no protestaron en ese momento, sino que lo hicieron cuando al salir la clasificación se vieron a dos décimas del primero; en este caso el árbitro no debe hacer nada que no sea lo estrictamente legal. Un jugador que siendo consciente de que en su mesa se ha producido una irregularidad, y en ese momento no llama al árbitro porque considera que se ha visto beneficiado en ese momento, no veo qué derecho tiene a quejarse mas tarde.

ART. 93:

Cuando no exista un Comité de Apelación (en adelante CA) propiamente dicho, o cuando éste no pueda reunirse sin alterar el buen orden del torneo, deberá existir un árbitro principal o general, que será el encargado de oír las apelaciones y decidir en consecuencia.

Cuando exista un CA, pueden coexistir las dos figuras, el árbitro principal y el propio CA, el primero escuchará las apelaciones puramente técnicas, y el segundo todas las demás, pero las resoluciones del árbitro principal podría aún ser apeladas ante el CA.

El CA posee los mismos poderes que el Reglamento otorga al árbitro, pudiendo rectificar cualquiera de sus decisiones con las siguientes excepciones:

- El CA no puede rectificar la decisión del árbitro cuando, ejerciendo sus poderes discrecionales, haya asignado una penalización disciplinaria a una pareja (Art. 91 A).

- El CA no puede rectificar al árbitro cuanto haya resuelto, conforme a lo dispuesto en el Reglamento, sobre una reclamación puramente técnica, si bien el CA debe oír las apelaciones que le pudieran llegar tras la decisión del árbitro principal, tal y como se recoge en el segundo párrafo. Si el CA no estuviera de acuerdo con una decisión de este tipo, debería recomendar al árbitro principal que la revise.

El CA puede decidir sobre penalizaciones de procedimiento (Art. 90), pero sólo debe modificar la decisión del árbitro cuando existan razones muy poderosas para ello. Al fin y al cabo el árbitro es quien está en la sala de juego, y quien puede saber hasta qué punto un error de procedimiento ha afectado al torneo.

El CA tiene más tiempo para estudiar los hechos y llegar a una conclusión más razonada sobre lo ocurrido, mientras que el árbitro tiene que decidir en muy poco tiempo para que el torneo siga su marcha normal, por lo que, aunque la decisión del CA pueda ser distinta a la del árbitro, esto no significa que estuviera equivocado. Ambos pueden actuar correctamente y llegar a conclusiones distintas.

El CA posee aún un mayor poder disciplinario que el árbitro, ya que la jurisdicción de éste sólo llega a la sesión de juego que se está celebrando, mientras que el CA puede aplicar sanciones para otras sesiones del mismo torneo, e incluso en algunos casos para futuros torneos.

OTRAS CUESTIONES SOBRE UN COMITÉ DE APELACIÓN

Un CA debe estar formado por un número impar de persona, con un mínimo de tres.

Es aconsejable que exista una persona que ostente la presidencia del CA, aunque no es imprescindible.

En un torneo de equipos se debe presentar la apelación antes de haber presentado el resultado del partido, si bien la decisión puede ser tomada después.

Para tramitar una apelación es necesario que los apelantes depositen una fianza (usualmente 30 €). Esta fianza solo será devuelta si el CA considera que la apelación tiene algún tipo de fundamento, aunque la decisión final sea en contra. Imaginen lo que podría ocurrir si todas las decisiones arbitrales fueran apeladas, tuvieran o no sentido: un torneo de tres días duraría seis o siete. El protestar por protestar tiene que reducirse lo más posible, y apelar tonterías vale 30 €.

La formación del CA suele ser tarea del árbitro principal, y la elección de sus miembros debe ser cuidadosa y anticipadamente prevista .

Los miembros del CA deben ser esencialmente buenos jugadores de Bridge, no siendo necesario que sean grandes conocedores del Reglamento. No tienen que decidir sobre cuestiones puramente legales, su labor es decidir sobre Bridge.

Es necesario que la apelación se presente por escrito, existiendo varios formularios estándar (se adjunta la traducción del formulario oficial de la EBL), y ha de recoger:

- La mano.
- La subasta.
- El carteo (si es necesario).
- El motivo de la apelación.
- La visión del árbitro de los hechos y su decisión en la mesa.
- Cualquier aclaración que el bando que no presenta la apelación pueda aportar.

El bando que recurre tiene que estar representado ante el CA, mientras que sus oponentes tienen derecho a no asistir (a menos que lo requiera el CA), pero tienen que ser informados de que existe una apelación en curso.

El CA puede solicitar cualquier información que considere oportuna, tanto a los jugadores como al árbitro, antes de tomar su decisión. Decisión que es colegiada, si bien cualquiera de sus miembros puede plantear su alegación en contra en el mismo formulario.

Una vez tomada la decisión, el CA se la comunicará al árbitro, quien a su vez lo hará con los interesados.

El CA debe procurar mantener en lo posible las decisiones del árbitro, especialmente si:

- Se trata de una cuestión técnica.
- Si se trata de una penalización de procedimiento.
- El propio CA no consigue llegar a un acuerdo concreto.

CONVENCIONES, ALERTA Y STOP

POLÍTICA DE SISTEMAS Y CONVENCIONES:

La política de sistemas de la Asociación Española de Bridge (AEB), como miembro de la EBL y la WBF, sigue los criterios que éstas determinan. Salvo que las entidades organizadoras, a las que el Reglamento autoriza expresamente, indicasen lo contrario, está permitido todo tipo de sistemas de subasta excepto los denominados "Métodos altamente inusuales" (HUM).

A estos efectos, los HUM serán todos aquellos sistemas de subasta que, por acuerdo entre los jugadores, presenten una de las siguientes condiciones:

1º) Un "paso" que en posición de apertura indique o prometa el valor generalmente aceptado para una apertura a nivel de 1, entendiendo como tal un mínimo de una dama o más por encima de la media de puntos honor (10 PH + dicha Q).

2º) Cuando por sistema la apertura a nivel de 1 se pueda realizar con valores por debajo del "paso" descrito en el punto anterior.

3º) Cuando por sistema la apertura a nivel de 1 se pueda realizar con el valor de una K por debajo de la media (10 PH menos dicha K).

4º) Cuando por sistema la apertura a nivel de 1 muestre estar largo o corto en un determinado palo, o longitud en un palo determinado o indeterminado.

Esto no quiere decir que en un momento determinado un jugador no pueda abrir una mano a nivel de 1 con 7 ó menos puntos (psíquica), sino que lo que está prohibido es que las aperturas a nivel de 1 sean débiles por sistema. Tampoco significa que esté prohibido que un jugador en un momento dado pase en primera o segunda posición con 12 PH y su compañero abra en tercera o cuarta con otros 10.

La filosofía de esta política de sistemas es proteger al jugador de métodos de subasta que requieren una defensa especial y que además no son usualmente conocidos por una mayoría de jugadores.

En cuanto al tema de las psíquicas el propio Reglamento reconoce que están permitidas (Arts. 40 A, 75 B, etc.), con una única restricción impuesta por la AEB: falsas en aperturas forcing.

En lo que se refiere a explicación de cantos mi punto de vista particular, que no siempre coincide con el resto de los árbitros, es que se deben alertar y explicar todas aquellas voces que no sean naturales, entendiendo como tal:

A.-) Todas aquellas que indican el deseo de jugar en el nivel y en el palo nombrado, incluyendo las aperturas de ST que indican el valor normalmente aceptado según los métodos habituales en cada región, excepto las aperturas a nivel de 1 a palo menor, que por sistema no indiquen una longitud de cuatro o más cartas.

B.-) Todas aquellas voces que, aún pudiendo considerarse dentro de la categoría de natural, puedan transmitir más información de la que pudiera inferirse de la propia voz; por ejemplo, cuando jugando Trébol Walsh, la subasta va 1 - 1, el abridor sabe que su compañero tiene una mano débil con diamantes y sin mayores, o una mano fuerte con cualquier distribución. Para mi gusto esa información es o puede ser necesaria para el resto de jugadores, y según dice el Art. 75 A: "Los acuerdos especiales entre compañeros, sean explícitos o implícitos, deben estar total y libremente a disposición de sus oponentes".

Recordar que a través de distintas publicaciones de los organismos antes mencionados las aperturas de 2 mayor débil no deben alertarse ni las voces artificiales por encima de 3 ST, aunque cualquiera de estas voces deben ser explicadas a petición de los oponentes cuando se realizan en los momentos legalmente establecidos (ver Arts. 17 y 20).

Igualmente remarcar que está absolutamente prohibido utilizar dos o más significados para una misma voz, excepto las convenciones permitidas por todos los organismos como por ejemplo el 2 multicolor, y que los dos jugadores de la pareja deben jugar el mismo sistema.

ALERTA:

Existen tres métodos usualmente aceptados por la inmensa mayoría de jugadores para alertar una voz:

1º) Decir en voz alta la palabra "alerto" o similar.

2º) Utilizando cajas de subasta, sacar la tarjeta de "alerta".

3º) Golpeando repetidamente la mesa.

Cualquiera de ellos es válido pero debe entenderse que el responsable de que sus oponentes hayan entendido que se está alertando una voz es la persona que alerta.

La persona que está obligada a alertar es el compañero del que ha dado el canto artificial, quien además debe explicar completamente el significado del canto si lo requieren sus oponentes en sus correspondientes turnos legales.

El momento correcto de alertar una voz es antes de que el oponente a su derecha subaste en su turno, y en el caso de que la alerta se produjera demasiado tarde, este jugador podría cambiar su voz si quisiera. Actualmente el Reglamento permite que un jugador pueda preguntar no solo por el significado de una determinada voz, sino por el significado de otras voces alternativas o que pudieran entrar en esa convención.