**RESUMEN**

​

* En los torneos del CLUB PASO no hay árbitro.
* Jamás se debe producir una disputa en la mesa.
* Un jugador no puede alertar una voz convencional, la Alerta la activa su compañero.
* No se puede reclamar ni autorizar modificar una subasta o un carteo.
* Una subasta absurda puede ser autorizado el cambio por el DIRECTOR.
* Si un jugador se equivoca al dar una voz convencional, pero el compañero explica correctamente el significado que tienen acordado, no procede rectificación.
* Si un jugador explica mal una voz del compañero y se da cuenta antes de que termine la subasta, puede corregir su explicación.
* Problemas para completar el carteo de una mano:
1. Si los jugadores pueden prever el resultado final, y están de acuerdo en ello, se lo comunicarán al DT para que éste de por terminada la mano
2. Si no se puede prever el resultado y la mano no se puede jugar, el DT

**NORMATIVA COMPLETA DE COMPETICIÓN.**

 SU LECTURA NOS BENEFICIARÁ A TODOS

**​**

**INTRODUCCION**

          El objetivo primordial del CLUB PASO es posibilitar la práctica online del bridge duplicado, en un ambiente amistoso, entre personas que comparten una afición común, y que, por diferentes razones, no están en condiciones de jugar en modo presencial.

          Por otra parte, la plataforma Real Bridge Online (RBOL) en la que se juegan los torneos de nuestro club, presenta algunas diferencias con las competiciones reales.

* Los socios del CLUB PASO proceden de localizaciones muy diferentes y sus hábitos de conducta durante el juego pueden ser distintos.
* El muerto ve cómo juega el declarante durante el carteo de la mano.
* El manejo de los cartones de subasta y la designación de las cartas jugadas no es físico, sino que se realiza, dependiendo del dispositivo de acceso a RBOL, con ayuda de un ratón, un puntero o marcando con el dedo.
* Las funciones del Director de Torneo (DT) son: la organización del torneo, ayudar a resolver incidencias durante su desarrollo, registrar los resultados, enviarlos a la AEB, etc. Pero el arbitraje no está incluido en sus funciones. En los torneos del CLUB PASO, no hay árbitro. Hay un arbitro que puede ser diferente del director

Y por este motivo las normas que se presentan a continuación tienen como objetivo:

* Facilitar el desarrollo de los torneos diarios del CLUB PASO, reduciendo en lo posible el impacto de las incidencias que ocasionalmente puedan presentarse.
* Sin perder el ambiente cordial, practicar un bridge serio, respetando en lo que sea aplicable el Reglamento del Bridge Duplicado y los criterios de la AEB relativos a la práctica del bridge online.

​

**ACTITUD Y CONDUCTA DURANTE EL JUEGO**

          El principio de “bridge amistoso” y el “fair play” forman parte de la esencia del Club Paso y por ello jamás se debe producir una disputa en la mesa entre las parejas contendientes.

          El Reglamento del Bridge, establece en el artículo 16 – Información autorizada y no autorizada y en el artículo 74 – Comportamiento y etiqueta,  los principios de actitud a  mantener por los jugadores durante el juego. A destacar, entre otros, los siguientes:

* La información entre compañeros debe provenir exclusivamente de las jugadas y voces legales de la mano que se está jugando. Los jugadores deben evitar que su compañero reciba una información improcedente haciendo observaciones;  mostrando dudas; o gesticulando para mostrar aprobación o repulsa de una voz o jugada, para indicar la expectativa de ganar o perder una baza que no se ha completado, o para destacar circunstancias significativas de la mano o sobre el número de bazas a ganar.
* Por ello, deben abstenerse de hacer comentarios innecesarios durante la subasta y el carteo, manteniendo en todo momento una actitud cortés y evitando cualquier observación que pueda perturbar el desarrollo del juego.

          Si en algún caso particular un jugador se considera perjudicado por una irregularidad involuntaria de sus oponentes, puede dirigir después del torneo su reclamación argumentada por email al DT, y éste podrá ajustar la puntuación de la mano antes de su registro y envío a la AEB.

​

**ENTENDIMIENTO ENTRE COMPAÑEROS Y ACLARACIONES**

          Los jugadores tienen derecho a ser informados por sus oponentes de la información que estos reciben a través de un acuerdo especial, de un método de subasta diferente o por su experiencia mutua. El procedimiento habitual es utilizar el cartón de ALERTA.

**UN JUGADOR NO PUEDE ALERTAR QUE SU VOZ ES CONVENCIONAL**

          En los torneos diarios del CLUB PASO, igual que en el bridge presencial sin pantallas,**la ALERTA debe ser activada por el compañero** del jugador que ha hecho una declaración con significado especial. Aunque el programa admite la opción contraria (autoalerta) como se hace frecuentemente en BBO, esta alternativa debe ser aplicada sólo en casos específicos, cuando se utilizan pantallas y lo establezcan así las normas particulares del torneo en cuestión.

          El Sistema más habitual, considerado como estándar en España, es el Mayor Quinto – Mejor menor. Las convenciones Stayman y Transfer sobre aperturas de 1ST y 2ST; las aperturas de 2 débil a palo mayor, y la convención 4ST Blackwood se consideran de aplicación común y no deben ser alertadas.

          No es obligatorio pedir aclaración inmediata sobre el significado de la ALERTA. Hasta el final del carteo, los jugadores pueden hacerlo en cualquier momento. Y también pueden pedir aclaración sobre cualquier otra declaración aunque no haya sido alertada y sobre los acuerdos de los oponentes  en el carteo, normalmente, salidas y señales. Las respuestas deben ser realizadas por el compañero del jugador que dio la voz en cuestión.

          Las declaraciones por encima del nivel de 3ST (normalmente declaraciones de control) no deben ser alertadas salvo que se trate de aperturas no naturales o de respuestas que no sean voces naturales o cuebids de control.

​

**INCIDENCIAS MAS FRECUENTES**

**1. Declaración involuntaria o juego involuntario de una carta.**

          El manejo del bidding box, o la selección de cartas, que exigen seleccionar las declaraciones de subasta con el ratón si se usa un PC o de manera digital si se usa una Tablet, da lugar a que en ocasiones se seleccione involuntariamente un cartón no deseado o una carta durante el carteo.

          Aunque el programa tiene la posibilidad de que se pida deshacer la jugada,  de acuerdo con los criterios de la AEB para las pruebas online **estas normas no lo permiten**. Los jugadores deben extremar su cuidado al seleccionar el cartón, y se recomienda que activen las opciones de doble click que ofrece el programa para evitar este tipo de problema.

**NO SE PUEDE RECLAMAR NI AUTORIZAR MODIFICAR UNA SUBASTA O UN CARTEO**

No obstante, y como excepción, si el error de ratón da lugar a una subasta absurda (por ejemplo, abrir de 7ST) se debe llamar al DT, que valorando el caso podrá autorizar el cambio.

​

**2. Equivocaciones y errores de explicación.**

          Si un jugador se equivoca al dar una voz convencional, pero el compañero explica correctamente el significado que tienen acordado, y desarrolla la subasta de acuerdo con lo explicado, la mano se debe jugar y no procede rectificación alguna, tanto si el resultado beneficia como si perjudica al infractor.

          No obstante, si el jugador que se ha equivocado, una vez terminada la subasta pertenece al bando declarante (nunca a la defensa) puede (aunque no está obligado a ello) aclarar su error al bando defensor. (Fair play).

          Si un jugador explica mal una voz del compañero y se da cuenta antes de que termine la subasta, puede corregir su explicación antes de que comience el carteo.

          El compañero del jugador que ha explicado mal una voz, no debe indicar ni corregir el error durante la subasta. Pero si una vez subastada la mano pertenece al bando declarante está obligado a informar a sus oponentes al final de la subasta.  Si pertenece al bando defensor debe informar del error al terminar el carteo, no antes, porque estaría dando una información improcedente a su compañero.

          Si como consecuencia de un error de explicación de un jugador el bando oponente resulta perjudicado y los cuatro jugadores lo reconocen (fair play) pueden llamar al DT y pedirle que ajuste el resultado de la mano.

​

**3. Problemas para completar el carteo de una mano. Ajustes de puntuación.**

Si por un incidente técnico o cualquier otro motivo una mesa se retrasa significativamente el juego de una ronda, o no es posible jugar alguna de las manos previstas, el DT podrá dar por terminado el juego de la mano y ajustar la puntuación. Para ello:

* a) Si los jugadores pueden prever el resultado final, y están de acuerdo en ello, se lo comunicarán al DT para que éste de por terminada la mano, atribuyéndole la puntuación acordada.
* b) Si no se puede prever el resultado y la mano no se puede jugar, el DT ajustará la mano artificialmente (porcentaje).

En el caso de que una pareja abandone el torneo debido a un incidente técnico o por causa mayor:

* a) Si el abandono se produce en las dos últimas rondas, el DT ajustará la puntuación correspondiente a las manos no jugadas.
* b) Si en el momento del abandono quedan tres o más rondas por jugar, el DT retirará del torneo a la pareja que abandona y se aplicarán las rectificaciones previstas por el programa REAL BRIDGE.