



ASOCIACIÓN DEL BRIDGE ARGENTINO

# TORNEO NACIONAL DE EQUIPOS

## MDQ 2020 ONLINE

2 al 6 de diciembre

### INTRODUCCIÓN

El Torneo Nacional de Equipo Libres MDQ 2020 *Online* es una prueba oficial de la Asociación del Bridge Argentino (ABA), y se disputará en la plataforma BBO, en la categoría Libre. En este torneo podrán participar equipos conformados por socios de la ABA, y/o de cualquier Asociación Federada asociada a la World Bridge Federation (WBF).

Para todos los casos no previstos en este reglamento regirán tanto los reglamentos de la ABA como las regulaciones de la WBF. Casos no comprendidos en estos cuerpos reglamentarios serán decididos en primera instancia por el Comité Organizador del evento y en segundo lugar por la Comisión Directiva de la ABA.

### DIRECCIÓN DEL TORNEO

#### Directores

- Frankie Frontaura
- Clara Klein
- Josefina Bello
- Esteban Pugliese

#### Comité Organizador

Este comité, junto con los Directores, es la autoridad máxima del torneo y sus integrantes supervisarán la organización del evento, la aplicación correcta de las normas y reglamentos vigentes, y que el *fair play* sea la base del desarrollo del juego.

Sus integrantes son:

- Jorge Campdepadros
- Alexis Pejacsevich
- Martín Ignacio Zonca
- Agustín Madala

## **Revisor**

Habr  un revisor nombrado directamente por el Comit  Organizador. Todas las apelaciones en contra de alguna decisi n del Director General (DG) ser n enviadas al Revisor por el DG, como  nica instancia superior. Cualquier decisi n del Revisor ser  inapelable.

Los procedimientos para las apelaciones ser n conducidos siguiendo las orientaciones pertinentes de la WBF y los procedimientos indicados en este reglamento. Apelaciones admisibles son aquellas que se refieren a fallas de procedimiento por la direcci n del torneo, como ser la aplicaci n equivocada de alguna regla, la “no consulta” a la Comisi n de Jugadores de Alto Nivel en caso de un asunto bridg stico o la falta de informaci n suficiente de los hechos ocurridos en la mesa de juego que gener  el problema

## **PLAZOS DE INVOLUCRADOS**

### **Plazo de Inscripci n**

Para dar las facilidades de organizaci n, las inscripciones para los torneos en las distintas categor as se cerrar n el 30 de noviembre de 2020.

### **Calendario del Evento**

El torneo Nacional de equipos libres MDQ *online* de Bridge se jugar  del 2 al 6 de diciembre de 2020 en la plataforma BBO.

De mi rcoles 2/12 a viernes 4/12 a las 17:00hs. – Clasificatoria (las ruedas y manos depender n de los equipos inscriptos, se jugar n entre 2 a 4 matches por d a de 8 a 12 manos)

El s bado 5/12 – Semifinal (3 matches de 10 a las 14:00, a las 16:00 y a las 18:00hs.)

Y el domingo 6/12 – Final (3 matches de 12 a las 14:00, a las 16:00 y a las 18:00hs.)

Los horarios son de acuerdo a la hora oficial de Argentina.

## **INSCRIPCI N DE LOS EQUIPOS**

### **Recepci n de inscripciones**

Los equipos podr n estar conformados con hasta 6 jugadores.

La inscripci n se har  a trav s de un mail enviado a [bridgeargentina@gmail.com](mailto:bridgeargentina@gmail.com).

Al inscribir el equipo deber n incluir sus nombres y sus *nicknames* de BBO. Adem s, si la ABA lo requiriese, deber n presentar una imagen de las c dulas de identidad de los jugadores y su n mero de WhatsApp. La informaci n de las inscripciones ser  revisada por el Comit  de Credenciales de la ABA, el cual es la entidad que tiene la atribuci n final sobre la aceptaci n o rechazo de estas.

El cierre de inscripci n ser  el lunes 30 de noviembre.

### **Desarrollo del Torneo**

El torneo se jugar  en etapas de clasificatoria, Semifinal y Final. Dependiendo de la cantidad de equipos inscriptos la clasificatoria se jugar  en modalidad “Suizo directo” o “Round Robin”.

Tablas de conversi n de IMPs a PVs aprobadas por la WBF ser n siempre utilizadas.

## **Reglas de desempate:**

### Al final de la etapa clasificatoria

Para definir posiciones empatadas durante la etapa clasificatoria se establecen los criterios mencionados abajo, por orden de prioridad

- **Entre 2 equipos**

1. Mejor coeficiente general entre IMPs ganados y perdidos en la etapa
2. Mayor número de VPs en enfrentamientos directos
3. Mayor diferencia general entre IMPs ganados y perdidos por los 2 equipos
4. Mayor número de puntos totales ganados de los 2 equipos en la etapa
5. Mayor número de manos ganadas en enfrentamientos directos
6. Sorteo

- **Entre 3 equipos**

1. Después de aplicado cada criterio anteriormente establecido, si persiste el empate triple, se pasa a la siguiente definición: si uno de los equipos se diferencia para arriba o para abajo quedara con esa posición definida y los otros 2 siguen con la lista de prioridades para desempate de 2 equipos que se mostró en el párrafo anterior

- **Entre 4 o más equipos**

1. Se aplican los criterios ya mencionados anteriormente para 3 equipos

### En fases de semifinal y final

Si finalizado un enfrentamiento eliminatorio, el empate permanece, se aplican las siguientes reglas

1. Se disputa un tiempo extra de 8 manos, sorteando quien es el equipo "local"; si el empate persiste:
2. Se juega de a 1 mano ("Suddenddeath") hasta definir el vencedor. No podrá haber alteraciones en los jugadores o las posiciones de juego con respecto a las 8 manos de tiempo extra.

## **Carry-Over**

Habrà "carry-over" dependiendo del formato del torneo.

Si el formato es Round Robin será usado el saldo de IMPs del (o de los) enfrentamiento(s) de la etapa clasificatoria. Cuando la diferencia sea a favor del equipo mejor colocado en la etapa clasificatoria, el mismo tendrá derecho al 50% de aquel saldo de IMPs. En el caso que la diferencia de IMPs sea a favor del equipo peor colocado de los 2 en la etapa clasificatoria, el mismo podrá aprovechar 1/3 de aquel saldo de IMPs. En ambos casos el "carry over" no podrá superar el 25% del número de manos jugadas en la etapa eliminatoria a disputarse. El cálculo del saldo de IMPs incluirá decimales.

Si el formato es Suizo directo el "carry-over" será ventaja deportiva (esto es 0,5 IMPs para el vencedor del match individual independiente de por cuánto haya vencido)

## **Sustitutos**

Si, por algún motivo, un equipo no puede sentar 4 jugadores al inicio de una sesión de juego o por presentarse una emergencia durante la sesión, el DG, después de escuchar el motivo de la ausencia, puede designar un sustituto de un nivel similar (igual ranking o un nivel por debajo) para completar el equipo. El sustituto no necesita ser de la misma nacionalidad del país en cuestión, pero no puede ser miembro de otro equipo.

El sustituto debe ser presentado por el jugador a ser reemplazado. De no ser posible, el DG intentará conseguir un sustituto que cumpla con los requisitos antes descriptos. Si el DG no pudiese encontrar un sustituto, el equipo perderá por “walk-over” (WO) el match que no pudiera jugar.

## ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

### Tasa de inscripción

El costo de inscripción será de ARG\$6000 (seis mil pesos argentinos) por equipo para los socios de la ABA. El costo para una equipo que no esté integrado totalmente por socios de la ABA es de U\$75 (setenta y cinco dólares estadounidenses). Los mismos serán recaudados por la ABA en su cuenta bancaria. Los datos de la cuenta son:

- Banco de Galicia
- Cuenta Corriente N° 13950-2-010-3
- Asociación del Bridge Argentino,
- CBU 0070010820000013950231
- CUIT 30588351315
- MARCO.HIJA.BANDO

Para transferencias en dólares, por favor, comunicarse por mail a [bridgeargentina@gmail.com](mailto:bridgeargentina@gmail.com) para más información.

Todos los jugadores con cuota al día con la ABA y/o cualquier otra federación asociada a la WBF podrán participar. Los jugadores sub26 de cualquier federación pagarán el 50% de la inscripción correspondiente.

## ANTES DE JUGAR

### Formación de los equipos

Cada equipo debe especificar su formación, informando el viento de cada jugador (N-S o E-W). El Capitán tiene la obligación de informarlo hasta 30 minutos antes de comenzar el match. El no cumplimiento de estos plazos dará lugar a penalidades.

### Cartillas de convenciones

Las cartillas de convenciones deben ser enviadas por mail a [bridgeargentina@gmail.com](mailto:bridgeargentina@gmail.com).

La cartilla en blanco puede ser descargada de la web de la ABA (<https://www.aba.org.ar/cartilla-de-convenciones>).

Las parejas serán responsables por la verificación de sus cartillas de convención para garantizar que la información esté completa, incluyendo las hojas suplementarias si las hubiera.

La ABA se reserva el derecho de publicar el material recibido. Sistemas completos, si fueran enviados, no serán publicados.

## DURANTE EL JUEGO

Durante el juego no se puede hablar en la mesa, y solo se podrán hacer preguntas en privado. Si hay algo para comentar, se hace entre mano y mano, o al finalizar la ronda. El idioma oficial de la ABA es el Español. En la mesa es el único idioma que puede utilizarse. Si algún jugador no hablase español, el idioma para comunicarse es el inglés, y podrá ser utilizado en la mesa solo si la pareja oponente lo permitiese.

## **Acciones permitidas y no permitidas**

### **Sistemas y Aperturas no permitidos**

Está terminantemente prohibido hacer un remate psíquico en aperturas artificiales. Están también prohibidas las aperturas débiles que no identifiquen un palo (salvo la 2♦ multi, que deberá ser pre-alertada y se deberá indicar a los oponentes una posible defensa) y el uso de sistemas altamente artificiales (HUM<sup>1</sup>) de acuerdo con la definición y las características determinadas por la WBF.

De producirse una Apertura no reglamentaria y pueda volverse el remate atrás, no habrá penalidad.

### **Cantos Psíquicos**

Estarán permitidos, si figuran en la Cartilla de Convenciones y no se efectúan en forma reiterada. Estarán prohibidos, en cambio, los cantos psíquicos que no conlleven riesgo a quienes los empleen.

## **CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL JUEGO ONLINE**

La única forma de garantizar resultados justos en el torneo es que todos se comprometan a jugar en forma correcta, sin trampas. No se deben aprovechar dudas y se deben dar explicaciones completas de los sistemas durante el remate.

No estarán permitidos los espectadores. El torneo será cerrado al público.

El torneo se jugará con barómetro. Los resultados se conocerán una vez finalizada cada rueda.

El uso del *undo* no será admisible. La opción va a estar permitida para casos especiales. Para ello se requerirá la presencia de algún director del torneo quien deberá resolver la situación. Para evitar complicaciones, se recomienda el uso de la “confirmación de remate” y la “confirmación de carta” que se encuentra en la pestaña “cuenta” en el margen derecho de la pantalla, y luego en la pestaña “configuración”.

Será responsabilidad de cada jugador tener una buena conexión de Internet. En casos de cortes prolongados se aplicarán las multas por atraso, pudiendo llegarse a aplicar WO. Se recomienda para evitar este tipo de problemas, tener la aplicación de BBO bajada al teléfono, y ante un problema importante de desconexión en la red domiciliaria, pasar a jugar rápidamente al teléfono para evitar penalizaciones.

En lo posible debe usarse PC o Tablet para jugar, ya que el uso de teléfonos celulares puede producir más errores a los jugadores.

### **Alertas**

Se recomienda pre-alertar las salidas, marcas y descartes, o cualquier sistema inusual que requiera una defensa.

Situaciones de alerta son:

1. Remate artificial que no corresponde a un uso generalizado
2. Cualquier remate que sea tan inesperado que pueda ser mal interpretado por los adversarios

En el juego *online* el que alerta es el jugador que hace la declaración. La descripción del alerta se hace en el mismo momento que uno remata, y en el remate mismo.

---

<sup>1</sup> Highly Unusual Methods; ver <http://db.worldbridge.org/Repository/departments/systems/policy.asp> para outras definições de sistemas pela WBF

La falta de alerta, incluso si no es intencional, es una violación sujeta a penalización si el director considera que causa lesiones a los oponentes. Además de alertar, el jugador que lo hace debe escribir la explicación del remate. Esta explicación no se hace en la mesa.

Si un contrario desea saber el significado de un remate específico que no fue alertado, una vez terminado el remate, puede preguntar en privado a alguno de los dos contrarios, y el jugador le responderá privadamente la respuesta (este mismo procedimiento es para preguntar salidas y descartes).

Si el pedido de explicación de un remate no fuera respondido, el jugador deberá llamar al director una vez finalizado el remate.

### **Tiempos de juego**

Se tomará como base aproximada una duración de siete minutos por mano.

### **Atrasos durante el juego**

Atrasos al inicio o finalización del juego podrán recibir multas de acuerdo al reglamento de la ABA. En general, la dirección del torneo le avisará a una mesa si está atrasada o demorando. Aunque los avisos no fueran hechos las penalidades por tiempo continuarán vigentes. Si una pareja percibe que su mesa se está atrasando, debe avisar al director. El mismo determinará si hay necesidad de un fiscal o de otro tipo de control en la mesa. Los atrasos al finalizar una rueda no modifican el horario ya establecido de la próxima rueda, salvo que la Dirección lo comunique explícitamente.

### **Manejo de irregularidades**

#### **Llamadas al Director**

Los jugadores deben llamar al Director, pulsando el botón correspondiente, lo antes posible luego de una irregularidad, y todas las disposiciones de las leyes del Bridge Duplicado (versión vigente de la WBF) deben ser observadas. Cualquier decisión del director puede ser apelada.

#### **Sospecha de trampa**

Para iniciar el protocolo de revisión de manos por indicio de trampa deberán haber 3 denuncias hacia la misma pareja.

Si ello ocurriese, el DG procederá a elevar un informe y pasar los reclamos a la comisión de ética de la ABA para que tome las medidas necesarias de acuerdo a los estatutos de la ABA.

#### **Códigos usados y procedimientos para las apelaciones**

Los reglamentos vigentes de la WBF se adoptan íntegramente en los torneos de la ABA, incluyendo el “Código de ética”, el “Código de disciplina” y las “Leyes de Bridge duplicado”.

Adicionalmente, las reglas especificadas abajo serán adoptadas para apelaciones en los torneos de la ABA.

- 1) Las apelaciones deben ser comunicadas por el capitán o su representante hasta 10 minutos después de finalizado el match o la sesión de juego en la que la situación ocurrió y tendrá 60 minutos más para presentar la apelación por WhatsApp al Director del torneo. El Director entregará esta información al Revisor o a su representante.
- 2) El revisor analizará apelaciones relacionadas a fallas de procedimiento, como ser la aplicación inadecuada de una ley, falta de información en la mesa o la no consulta a la Comisión de Jugadores de Alto Nivel de algún juicio de valor bridgístico. Otros tipos de apelaciones serán rechazados automáticamente.
- 3) Toda apelación será acompañada de un depósito de AR\$2000 (o U\$30 para gente del exterior), que será devuelto siempre y cuando la apelación, independientemente de su resultado final, fuera procedente. Si

el Revisor la considera “sin mérito”, el depósito no será devuelto. Este depósito deberá ser realizado mediante una transferencia electrónica a la cuenta corriente de la ABA.

### **Anotación y verificación de resultados**

Los capitanes de los equipos deben determinar y chequear el resultado de cada match o sesión de juego. El plazo de corrección es de 1 hora posterior al final del último enfrentamiento. Luego de estos plazos los resultados son considerados finales, con las siguientes excepciones:

- 1) esperar la decisión del Revisor por una apelación pendiente.
- 2) aguardar que terminen manos que estuvieran siendo jugadas, o jugadas nuevamente por decisión del Revisor

### **Orden de sentada**

#### **En las instancias finales**

Ambos equipos entregarán su formación y ésta estará invisible hasta que ambos equipos se hayan inscripto.

El equipo que haya quedado mejor colocado en la etapa clasificatoria elegirá si desea ser local o visitante de la primera o segunda rueda. El equipo nombrado “local” se sentará NS en la sala abierta. Su adversario será denominado “visitante”, y define su sentada antes de su oponente. En el segundo match la situación se invierte.

En la final se utiliza el mismo procedimiento, pero en la tercera y última sesión ambos equipos entregan su formación previamente al DG, y ésta estará invisible hasta que comience el match.

### **Penalidades**

Las penalidades (descritas abajo) serán comunicadas a los infractores, VPs de multa serán aplicados al final de la etapa clasificatoria. Las penalidades no afectan los enfrentamientos individuales en los casos de empate, pero afectan la clasificación del equipo en la tabla general, afectando indirectamente su “carry-over”. Las advertencias serán anotadas en el cuadro general.

#### **Formación**

Atrasos o errores en la presentación de la formación resultará en  $\frac{1}{4}$  de VP por error.

#### **Atraso en el inicio del juego**

Los equipos que no estuvieran conectados al inicio de cada juego en la hora determinada serán penalizados con  $\frac{1}{4}$  de VP en los primeros 5 minutos, y 1 VP adicional por cada 5 minutos extra de atraso, hasta 25 minutos. Después de este plazo el equipo será considerado ausente y perderá por WO. En partidos eliminatorios, la penalidad por atraso es de  $\frac{1}{4}$  de VP por cada 5 minutos de atraso hasta el límite de 25 minutos. Después de pasado este tiempo se considera abandono del juego. La ABA podrá imponer penalidades adicionales a los infractores siempre que considere que hubo conductas agravantes.

#### **Atrasos en la finalización de un juego**

Transcurridos 5 minutos del plazo de finalización establecido los equipos infractores recibirán una multa de  $\frac{1}{4}$  PV. Por cada minuto adicional habrá una multa adicional de  $\frac{1}{4}$  PV hasta un límite de 10 minutos. Después de los 10 minutos de atraso sube a 1 PV por minuto extra. En el caso que el director determine que el atraso fue causado por uno de los equipos el restante quedará exento de la multa. El director puede también determinar una proporción de la culpa diferente para cada equipo y multarlos de forma diferente (las multas se suman y se redistribuyen proporcionalmente). Un atraso de más de 5 minutos en instancias eliminatorias donde se verifica que ambas parejas fueron responsables, resultará en la prohibición de ambas parejas de

jugar la siguiente rueda; si el equipo fuera de 4 jugadores, las parejas deberán ser cambiadas. Las decisiones del director sobre la culpa en estos casos son inapelables

### Penalidades por mala información

Las penalidades por mala información son de 1PV o de 3 IMPs, según el tipo de enfrentamiento. Son consideradas penalidades de procedimiento y serán aplicadas automáticamente por el Director, pudiendo ser modificadas por el Revisor(a), que puede agregar otras penalidades o tomar otras medidas que considere adecuadas

## **OTRAS INFORMACIONES RELEVANTES**

### WOs y abandonos

Cuando hubiere WO o abandono de un juego antes de su término habrá un procedimiento a seguir:

- 1) Provisoriamente, el equipo que dio WO recibirá 0 PV y su adversario 12 PV.
- 2) Al final de la etapa clasificatoria se reajustará el resultado al equipo ganador para el mayor de los valores entre: el promedio de PV que acumuló durante la etapa clasificatoria o el promedio positivo inverso del equipo ausente en sus enfrentamientos reales y 12 PV.

En caso de abandono, si el equipo desistente ha jugado menos de la mitad de los enfrentamientos programados todos los resultados serán eliminados. Si jugó la mitad o más de los juegos programados entonces será aplicado el procedimiento de WO para los partidos no jugados. Con el ajuste del resultado el equipo recibirá también los IMPs correspondientes al promedio entre los límites que correspondan a los PVs obtenidos por la tabla de conversión. Dos WOs configuran el abandono del campeonato.

### Enfrentamientos anulados por responsabilidad de la organización

Si alguna mano, rueda o sesión fuera anulado por error de la dirección o de la organización, sin que medie responsabilidad de jugadores, y no fuera posible jugarlo nuevamente, ambos equipos serán consideradas vencedores por WO.

En el caso de anulación en una instancia eliminatoria la rueda será reprogramada en un horario definido por el Comité Organizador.

En cualquier caso en que la anulación sea responsabilidad de los jugadores será usado el mismo criterio para la definición del resultado del juego y será aplicada una multa de 5 PV o 20 IMPs al equipo culpable, dependiendo de la instancia o el tipo de score del enfrentamiento.