



# CONFEDERACION SUDAMERICANA DE BRIDGE

Campeonato Zonal Juvenil Online

Sudamericano 2020

21 o 22 a 24 de mayo, 2020

## **Introducción**

Para todos los casos no previstos en este reglamento regirán tanto el Reglamento de Torneos aprobado por la CSB en 2018 como las regulaciones de la World Bridge Federation (WBF). Casos no comprendidos en estos cuerpos reglamentarios serán decididos por el Comité de Bridge Juvenil de la Confederación Sud Americana de Bridge (CSB).

## **Dirección del Torneo**

### **Comité Organizador**

El Comité de Bridge Juvenil de la CSB, presidido por don Jorge Campdepadros, 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

### **Revisor(a)**

Habrá un(a) revisor(a) nombrado(a) directamente por el Comité Organizador. Todas las apelaciones en contra de alguna decisión del Director General serán enviadas al Revisor(a) por el Director General, como única instancia superior. Cualquier decisión del Revisor(a) será inapelable.

Los procedimientos para las apelaciones serán 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 dirección del torneo, como ser la aplicación equivocada de alguna regla, la “no consulta” a la Comisión de Jugadores de Alto Nivel en caso de un asunto bridgístico o la falta de información suficiente de los hechos ocurridos en la mesa de juego que generó el problema

### **Director General**

El Director General del torneo será don Gustavo Chediak y será secundado por don Fernando Pérez. Este Director, junto con los miembros del Comité Organizador y con los miembros de la Comisión de Jugadores de Alto Nivel, tendrá libertad de designar fiscales de juego, para verificar que en todos los locales que se esté jugando prime el fair play. Será responsabilidad del Director la preparación necesaria para la realización del juego, así como la generación de las manos y su documentación. El director general deberá atenerse estrictamente al reglamento vigente, determinado por la CSB y la WBF. Deberá controlar y responsabilizarse por el trabajo de sus ayudantes, además de controlar el cumplimiento del horario de juego, aplicando las sanciones del caso cuando fuera necesario

### **Comisión de Jugadores de Alto Nivel**

Esta Comisión de la CSB, que está presidida por don Carlos Lucena, apoyará al Director del Torneo y a la Comisión Organizadora en que el juego se desarrolle en forma limpia.

### **Administrador del site del campeonato**

El administrador del site del campeonato será don Fernando Lema, quien tendrá la responsabilidad de mantenerlo actualizado con toda la información del torneo

## Vigencia

Este reglamento y sus anexos estará en vigencia plena durante el Campeonato Zonal Juvenil Online Sudamericano de Bridge de 2020

## **Plazos de involucrados**

Plazo de Inscripción: Para dar las facilidades de organización, las inscripciones para los torneos en las distintas categorías se cerrarán el 8 de mayo de 2020. Cada país podrá inscribir hasta dos equipos por cada categoría.

Fecha límite para confirmar la participación en el mundial: Los países que tengan equipos clasificados para el mundial en cada categoría deberán confirmar a la CSB antes del 30 de junio de 2020 su disposición a efectivamente enviar sus representantes, con el objeto de que la CSB coordine los reemplazos necesarios y envíe esta información a la WBF

Calendario del Evento: El Campeonato Zonal Juvenil Online Sudamericano de Bridge de 2020 se jugará del 21 o 22 al 24 de mayo de 2020 en la plataforma BBO. Durante ese lapso se disputarán los cupos clasificatorios a los torneos mundiales que realice la WBF durante este año, para las categorías Sub 26, Sub 21 y Girls. Adicionalmente se jugará en forma experimental un torneo sub 31.

## **Clasificación al mundial**

Países que clasifican al mundial y determinación de Campeón Sudamericano:

1. Si hay un inscrito en una categoría: Clasifica automáticamente para el mundial y en esa categoría no se realiza competencia.
2. En el caso de dos países inscritos estos clasificarán para el mundial. Si hay dos equipos inscritos estos jugarán un match de 32 manos en dos ruedas de 16 para determinar al Campeón Sudamericano. Si hay mas de dos equipos inscritos los representantes de cada país jugaran una semifinal de 48 manos en tres ruedas de 16
3. Si hay tres o más países inscritos el formato a emplear dependerá de la cantidad de equipos inscritos en cada categoría, según se indica en los siguientes acápite
4. Si hay entre tres y cinco equipos inscritos: Se juega un Round Robin y los países que obtiene los lugares primero y segundo clasifican para el mundial y juegan una final de dos ruedas de 16 manos para determinar al Campeón Sudamericano de la categoría.
5. Si hay seis o más equipos inscritos: Se juega un Round Robin y una Semifinal de tres ruedas de 16 manos cada una para determinar los clasificados al mundial.

Para la determinación del Campeón Sudamericano de la categoría se realizará una final de dos ruedas de 16 manos. En el caso de que clasifiquen a la semifinal dos equipos del mismo país estos deberán enfrentarse en la semifinal.

6. Cantidad de tablillas por rueda y programa del Round Robin: esto se determinará de acuerdo a la cantidad de equipos inscritos, considerando que los matchs se harán con 12, 14 o 16 tablillas según corresponda

Los equipos podrán estar integrados por 4, 5 o 6 jugadores además de eventuales capitanes no jugadores.

La participación en el campeonato juvenil online Sudamericano está regida por las reglas en cuanto a nacionalidad y residencia establecidas por la WBF. Para el debido control del cumplimiento de estas reglas y de las de edad, los países al inscribir sus equipos deberán incluir una imagen de las cédulas de identidad de los jugadores, su mail y su Nick Name BBO. Además de lo anterior, se deberá inscribir un Capitán (NPC), el cual también deberá informar su Nick Name y su mail. Tanto los jugadores y los capitanes deberán jugar con la bandera del país que representan. La información de las inscripciones será revisada por el Comité de Credenciales de la CSB, el cual es la entidad que tiene la atribución final sobre la aceptación o rechazo de estas.

Tablas de conversión de IMPs a PVs aprobadas por la WBF serán siempre utilizadas.

Reglas de desempate:

Al final del Round Robin: 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 PVs 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**
  - 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**
  - ⊖ Se aplican los criterios ya mencionados anteriormente para 3 equipos

En fases de semifinal y final

Si finalizado un enfrentamiento eliminatorio, después de aplicado el “carry-over”, 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.

#### Clasificación a Semifinales

Para determinar los equipos clasificados a Semifinales (en caso de que esta exista) se deberá considerar que para casos en que existan dos equipos de un mismo país, estos deberán enfrentarse entre sí en esta etapa

#### Carry-Over

Habrà “carry over” de la etapa de “Round Robin” hacia las etapas de eliminación directa. Serà 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 el “Round Robin”, 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 el “Round Robin”, 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.

#### Substitutos

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 Director General después de escuchar al capitán del equipo en cuestión puede designar un sustituto 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(la) Revisor(a) debe ser informado(a) por el DG (Director General) lo antes posible, porque el mismo puede anular resultados si considera que el jugador sustituto es mucho más fuerte que el sustituido. El Revisor(a) puede también imponer penalidades si considera que la sustitución configuró algún tipo de infracción, por el contrario puede también permitir que una sustitución se transforme en permanente.

#### Horarios

Los horarios serán definidos por el Comité Organizador del torneo una vez que se conozca la cantidad de equipos inscritos en cada categoría. Los partidos comenzarán a las 10:30 de la mañana

### **Aspectos administrativos**

Tasa de inscripción:

US\$400 por equipo

Todos los países afiliados y al día respecto de sus obligaciones con la CSB podrán participar en este Zonal.

### **Antes de jugar**

Formación de los equipos

Cada equipo debe especificar su formación, informando la sala (abierta o cerrada) y la posición de cada jugador. El equipo que deba hacerlo primero tiene que cumplir su obligación hasta 20 minutos antes de comenzar el match. El otro equipo tiene plazo de hasta 15 minutos antes del

inicio del juego, estos plazos pueden ser modificados por el Director General. El no cumplimiento de estos plazos dará lugar a penalidades

#### Cartillas de convenciones

Las cartillas de convenciones deben ser publicadas en el “site” del evento por lo menos una semana antes de su inicio. Al recibir las cartillas de convención el Administrador del site lo transformará a PDF<sup>1</sup>, para ser legibles por el Acrobat Reader, disponible gratuitamente en [www.adobe.com](http://www.adobe.com). Se recomienda utilizar la versión más reciente. A partir de su registro, los sistemas de todas las parejas de cada equipo se encontrarán disponibles en una página de internet creada para ese fin y el URL<sup>2</sup>(dirección de internet) será enviada al capitán del equipo y a los demás miembros del mismo vía e-mail.

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

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

## **Durante el juego**

Los idiomas oficiales de la CSB son el Español y el Portugués

#### Acciones permitidas y no permitidas

Está terminantemente prohibido hacer un remate psíquico en aperturas artificiales. Está también prohibido el uso de sistemas altamente artificiales (HUM<sup>3</sup>) de acuerdo con la definición y las características determinadas por la WBF.

#### Alertas

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

Las alertas siempre deben darse y en este caso de juego online el que alerta es el jugador que hace la declaración. 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.

---

<sup>1</sup> Portable Document Format

<sup>2</sup> Uniform Resource Locator

<sup>3</sup> Highly Unusual Methods; ver <http://db.worldbridge.org/Repository/departments/systems/policy.asp> para otras definições de sistemas pela WBF

## **Características específicas del juego online:**

### **Cada NBO será responsable de garantizar la buena fe de sus jugadores.**

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.

El “miss click” estará permitido con la aprobación de ambos NPC, y podrá ser efectuado hasta el momento antes que el oponente de su derecha tome una acción. Para casos mas allá se requerirá la aprobación del Director del torneo. En este último caso, si el Director no acepta el miss click este se considerará información no autorizada.

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

Por medida de seguridad todos los matchs se jugarán con distintas manos, y se considerará un sistema de veedores para cada partido, tanto online como in situ. Se evaluará la posibilidad de que los participantes jueguen en lugares designados por las Federaciones locales, con observadores responsables. Los NPC, Coachs y especialmente la Federación local serán responsables, bajo la supervisión del Director del Torneo. de la seguridad de los partidos. La Comisión de Jugadores de Alto nivel, presidida por Carlos Lucena, apoyará también en el control del juego.

Debe usarse PC para jugar, no teléfono y se evaluará la alternativa de que los jugadores permitan acceso a sus computadores vía “Team Viewer”

## **Tiempos de juego**

Se tomará como base aproximada una duración de 8 minutos por mano, pero los tiempos totales se regirán por el siguiente cuadro:

Manos	Duración
10	1 hora y 20 minutos
14	1 hora y 55 minutos
16	2 horas y 10 minutos

Atrasos al inicio o finalización del juego podrán recibir multas de acuerdo al reglamento de la CSB

## **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.

### Códigos usados y procedimientos para las apelaciones

Los reglamentos vigentes de la WBF se adoptan íntegramente en los torneos de la CSB, 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 Campeonatos Sudamericanos.

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(a) o a su representante.

2) El(la) revisor(a) 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 apelación serán rechazados automáticamente.

3) Toda apelación será acompañada de un depósito de US\$100 o su equivalente en moneda local, que será devuelto siempre y cuando la apelación, independientemente de su resultado final, fuera procedente. Si el Revisor(a) la considera “sin merito”, el depósito no será devuelto; se encaminará al tesorero de la CSB o su representante

### **Designación de enfrentamientos y orden de sentada**

#### **Formato para el “Round Robin”**

Los países serán numerados de acuerdo a su clasificación en el zonal anterior. Los que no hubieren competido recibirán números más altos por orden alfabético descendiente. En el caso de que haya más de 1 equipo por país los equipos “B” tomaran los próximos números después de que los equipos “A” hayan sido numerados siguiendo la misma regla, hasta que todos tengan un número.

Si hubiere más de una rueda de “Round Robin”, en el siguiente los equipos serán numerados de acuerdo a su posición en el “Round Robin” anterior. En todos los casos los equipos del mismo país deben enfrentarse en la 1ra fecha de la segunda rueda.

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

Los capitanes de los equipos deben determinar y chequear el resultado de cada match o sesión de juego. Al final de cada partido o sesión de juego el Administrador del site publicará el resultado. El plazo de corrección previsto en la ley termina una hora antes del inicio de la rueda siguiente, con excepción de la última rueda del “Round Robin” y de las últimas ruedas de semifinales. En estos casos el plazo 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(a) Revisor(a) por una apelación pendiente.
- 2) aguardar que terminen manos que estuvieran siendo jugadas o jugadas nuevamente por decisión del Revisor(a).



## **Orden de sentada**

### “Round Robin”

Si hubiere solo un “Round Robin” ambos equipos entregan su formación y ésta estará invisible hasta que ambos equipos se hayan inscrito.

Jugándose dos “Round Robins”, el equipo nombrado en 1er lugar será el equipo “local” y se sentará NS en la sala abierta. Su adversario será denominado “visitante” y define su sentada antes de su oponente. En el segundo “Round Robin” la situación se invierte. Si hubiere un 3er “Round Robin” el procedimiento de sentada es equivalente a cuando hay un “Round Robin”. En el caso de que sean cuatro “Round Robins” se repiten ambos formatos.

### Orden de sentada en las semifinales

Las semifinales serán siempre en tres ruedas. El equipo que haya quedado mejor colocado en el Round Robin elegirá si desea ser local o visitante de la primera o segunda rueda. En la tercera rueda ambos equipos entregan su formación y ésta estará invisible hasta que ambos equipos se hayan inscrito.

## **Atrasos durante el juego**

La dirección del torneo comunicará a los jugadores el tiempo restante para finalizar la rueda durante el juego. La comunicación se realizará por lo menos 2 veces en cada rueda, siendo la primera cuando falten 30 minutos. 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, puede 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.

## **Penalidades**

Las penalidades (descritas abajo) serán comunicadas a los infractores, PVs de multa serán aplicados al final del Round Robin. 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 PV por error.

### Atraso en el inicio del juego

El /los equipo/s que no estuviera conectado al inicio de cada juego en la hora determinada será penalizado con  $\frac{1}{4}$  de PV en los primeros 5 minutos y

1 PV 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 3 IMPs por cada 5 minutos de atraso hasta el límite de 25 minutos. Después de pasado este tiempo se considera abandono del juego. La CSB 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. Si el atraso fuera en la última rueda de final la CSB penalizará al(los) equipo(s) responsable(s) restando el 5% de los puntos de ranking sudamericano otorgados en ese torneo y podrá tomar otras medidas disciplinarias que considere adecuadas. 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, durante la etapa clasificatoria, algún match fuera anulado por error de la dirección o de la organización, sin que medie responsabilidad de capitanes o jugadores, y no fuera posible jugar el match nuevamente, ambos equipos serán considerados 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.