CONFEDERACION SUDAMERICANA DE BRIDGE

Campeonato Zonal Juvenil Sudamericano 2026

Lima, Perú

20 a 22 de noviembre, 2026

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 WBF. Casos no comprendidos en estos cuerpos reglamentarios serán decididos por el Comité Organizador de la Confederación Sud Americana de Bridge (CSB).

Dirección del Torneo

Comité Organizador

El Comité Organizador de la CSB es la autoridad máxima del torneo y sus integrantes supervisarán la organización del evento, la aplicación correcta de las normas y reglamentos vigentes, el normal desarrollo del juego en los salones y el "vu-graph".

Revisor(a)

Habrá un(a) revisor(a) nombrado(a) directamente por el Comité Organizador. Todas las apelaciones contra de alguna decisión del Director(a) serán encaminadas para el 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. 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 5 jugadores competentes 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(a) General

El(la) Director(a) General será nombrado(a) por la Federación del país sede, con aprobación del Comité Organizador. Este(a) director(a), junto con las autoridades locales, tendrá libertad de designar colaboradores, ayudantes, fiscales de juego y otras personas en cualquier función auxiliar necesaria. Será responsabilidad del Director la preparación necesaria para la realización del juego, así como la duplicación de las manos y su documentación. El(la) director(a) 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

Vigencia

Este reglamento y sus anexos estará en vigencia plena durante el Campeonato Zonal Juvenil Sudamericano de Bridge de 2026

Calendario del Evento

El Campeonato Zonal Juvenil Sudamericano de Bridge de 2026 se jugará del 20 al 22 de noviembre de 2026 en Lima, Perú. Durante ese lapso se disputarán los cupos clasificatorios al mundial, en los casos que hayan más de dos países inscritos, para las categorías Sub 21 Libre, Sub 26 Libre, Sub 31 Libre y Girls Sub 26,

Plazos de involucrados

Plazo de Inscripción: Para dar las facilidades de organización al país organizador, las inscripciones para los torneos en las distintas categorías se cerrarán el 1° de octubre de 2026.

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 1 de marzo de 2027 su disposición a efectivamente enviar sus representativos, con el objeto de que la CSB coordine los reemplazos necesarios y envíe esta información a la WBF

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 más 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 cuatro países inscritos el formato a emplear será triple round robin sin final, primero y segundo equipo clasifican
4. Si hay entre cinco y seis equipos inscritos: Se juega un Round Robin, el equipo que queden en primer lugar clasifica y los equipos entre segundo y tercer lugar juegan por el otro cupo en tres tandas de 16 manos. En caso de que el segundo o tercer lugar lo ocupe el mismo país que quedo de primero, se correrá la posición hasta el próximo país mejor posicionado en la clasificatoria.
5. Si hay siete 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 match 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. Cada país puede inscribir hasta 2 equipos para cada categoría

La participación en el campeonato juvenil 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 las cédulas de identidad de los jugadores. 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. Las condiciones de desempate para definir la clasificación final del Round Robin serán las establecidas en el Reglamento de Torneos aprobado por la CSB.

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 (“Suddendeath”) 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 si en esta etapa

Carry-Over
Habrá “carry over” de la etapa de “Round Robin” hacia las etapas de eliminación directa. 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 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(a) general después de escuchar al capitán del equipo en cuestión puede designar un substituto para completar el equipo. El substituto 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 substituto es mucho más fuerte que el substituido. El Revisor(a) puede también imponer penalidades si considera que la substitución configuró algún tipo de infracción, por lo contrario puede también permitir que una substitución se transforme en permanente.

Comparación de parejas “Butler”
En todas las categorías que se realice “Round Robin“, se realizará una clasificación por el sistema “Butler” para determinar las mejores parejas. El “Butler” utilizado determinará, para cada mano, el resultado en relación al valor medio obtenido en todas las mesas, después de eliminados los extremos en el caso de más de 8 mesas en disputa. Para tener derecho a competir por este premio las parejas deberán haber jugado como mínimo el 60% de las manos de la etapa clasificatoria. Los resultados del “Butler” serán publicados después de cada rueda, independientemente de ser o no ofrecido premio por esta modalidad.

Horarios
Los horarios serán definidos por el Comité Organizador del torneo una vez que se conozca la cantidad de equipos inscritos en cada categoría.

Aspectos administrativos

Tasa de inscripción:
US$200 por equipo

Gastos locales de los equipos juveniles:
La organización general del evento el país sede deberá ofrecer dos comidas diarias a los integrantes de las delegaciones. La organización recomendará opciones de alojamiento y ofrecerá transporte de ida y vuelta entre el aeropuerto y el hotel, el cual deberá ser coordinado con cada federación. Si las opciones de alojamiento recomendadas se encuentran a una

distancia mayor a 5 minutos caminando del local de juego, la organización deberá ofrecer también transporte entre el alojamiento y el local de juego.

Condiciones de inscripción

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

Entrega y verificación de resultados

Los equipos que no entreguen sus resultados dentro del plazo establecido por la Dirección del torneo estarán sujetos a penalidades de procedimiento informadas por el(la) DG al inicio de la competencia.

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(la) 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 hasta 2 semanas antes de su inicio. Al recibir las cartillas de convención el Administrador lo transformará a PDF[1], para ser legibles por el Acrobat Reader, disponible gratuitamente en 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[2](dirección de internet) será enviada al capitán del equipo y a los demás miembros del mismo si los e-mail fueran informados.

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

Cartillas de convenciones

Cada pareja debe completar una cartilla de convención emitida o aprobada por la CSB. La cartilla debe ser completada de forma clara y legible aclarando no solo las aperturas sino también los conceptos fundamentales del sistema usado, secuencias artificiales o complejas. No es

[1] Portable Document Format
[2] Uniform Resource Locator

suficiente indicar los nombres de las convenciones utilizadas, las secuencias principales deben ser aclaradas. El sistema completo deberá estar resumido en la cartilla de convención. Información extra como defensas sugeridas, secuencias específicas o otras informaciones relevantes se adjuntarán en hojas suplementarias

Todas las parejas deben presentarse con sus cartillas de convención y hojas suplementarias en la mesa (2 copias, 1 por jugador). Los jugadores que no cumplan este requisito sólo podrán jugar un sistema natural determinado por la WBF[3], pudiendo también recibir otras sanciones determinadas por la CSB o el(la) Revisor(a) del Torneo. Las sanciones pueden ser acumulativas.

Los idiomas oficiales son el Español y el Portugués aunque el Inglés es también aceptado como idioma para la documentación a presentar en la mesa.

Acciones permitidas y no permitidas
Está terminantemente prohibido hacer un remate psíquico en aperturas artificiales. Hay también restricciones en cuanto al uso de sistemas altamente artificiales (HUM[4]) compatibles con la definición y las características determinadas por la World Bridge Federation (WBF)[5].

“Bidding Boxes” y pantallas
“Bidding Boxes“ y pantallas serán utilizados durante todos los eventos y campeonatos de la CSB.. Se darán facilidades al país organizador para que en la primera jornada del torneo flexibilice esta norma

Uso de “Bidding Boxes”
El retiro y la colocación durante el remate de las tarjetas del bidding box debe ser hecha de la forma más silenciosa posible. Está prohibido tocar reiteradamente las tarjetas del bidding box antes de retirarlas del mismo, especialmente cuando el partido no tiene pantalla

Comenzando por el dador, los jugadores ponen las tarjetas del “bidding box” utilizadas de izquierda a derecha, uno encima del otro permitiendo que se vean todos los remates realizados durante la acción. Una declaración se considera realizada cuando se retiró la tarjeta del “bidding box” con clara intención de hacerla. En caso que medie distracción y un jugador retire una tarjeta sin intención, la “pausa para pensar” debe ser considerada desde el momento a partir del reconocimiento del error siempre y cuando aun su compañero aun no remató. La tarjeta de Alerta debe ser utilizada y es responsabilidad del jugador que alerta constatar que el(los) adversario(s) tomaron conocimiento de la misma.

Remates en salto deben ser hechos posteriormente a la colocación de la tarjeta “Stop”. Después de haber realizado el remate el jugador que saltó retirará la tarjeta de Stop y a partir de ese momento el jugador de la izquierda podrá rematar. Si la tarjeta de Stop fuera retirada

[3] http://db.worldbridge.org/Repository/departments/systems/WBFStandardCard.pdf e http://db.worldbridge.org/Repository/departments/systems/WBFStandardCardNotes.pdf
[4] Highly Unusual Methods; ver http://db.worldbridge.org/Repository/departments/systems/policy.asp para outras definições de sistemas pela WBF
[5] http://db.worldbridge.org/Repository/departments/systems/policy.asp

demasiado rápido o no utilizada el adversario de la izquierda tendrá el derecho a tomarse unos segundos (los del tiempo normal de colocación y retiro de la tarjeta Stop) antes de continuar con la acción.

Los jugadores pueden solicitar la revisión del remate sin que las tarjetas sean retiradas de la mesa. Si esto no fuera posible un jugador puede pedir revisión del remate antes de jugar la primera baza. Si un jugador cuyo Paso termine el remate retira sus tarjetas de la bandeja o de la mesa se considera que el(ella) realizó la acción de paso.

Los procedimientos anteriores pueden modificarse cuando se utilicen pantallas (ver abajo).

Juego de cartas
Cada carta debe ser jugada de una forma visible y consistente y puesta en la mesa siempre de la misma forma, para que todos puedan verla

Pantallas

Descripción de la operatoria.
Los jugadores de N y E se sentarán todo el tiempo y siempre del mismo lado de la pantalla. Es responsabilidad de N retirar la tablilla y la bandeja. Es responsabilidad de la pareja que ganó el remate manipular la parte móvil de la pantalla. La bandeja puede ser retirada de la mesa durante el carteo y es responsabilidad de la pareja que ganó el remate recolocarla en la mesa para jugar la siguiente mano. La secuencia de movimientos es: N posiciona la tablilla en la bandeja. La parte móvil de la pantalla se cierra y así quedará durante todo el remate, durante el cual la bandeja se moverá debajo de la cortina cerrada. Los jugadores retiran sus cartas de la tablilla y comienza el remate. Cada jugador coloca las tarjetas de forma que el adversario de su lado de la pantalla vea claramente cada remate. Los remates deben colocarse de izquierda a derecha superpuestos ligeramente de modo que puedan verse cada uno de ellos. Los jugadores deben esforzarse para no hacer ningún tipo de ruido durante el remate. Un remate se considera realizado cuando la tarjeta se apoyo y soltó sobre la bandeja. Los jugadores de N o S serán los encargados de pasar la bandeja para el otro lado de la mesa para que los otros jugadores tomen conocimiento y prosigan con el remate. Este procedimiento continúa de esta forma hasta el fin del remate. Es deseable que los jugadores varíen aleatoriamente los tiempos de remate. Luego que todos los jugadores tuvieron la oportunidad de revisar el remate, las tarjetas se recolocan en los “bidding boxes”. Luego el carteador o el muerto retiran la bandeja y colocan la tablilla en el centro de la mesa. Después de que la carta de salida sea jugada se abre la cortina (también acción realizada por el carteador o el muerto[6]) permitiendo que el muerto y las cartas jugadas puedan verse claramente. Si algún jugador no pudiera ver claramente las cartas jugadas por la cortina podrá solicitar que las mismas sean jugadas en un lugar más visible de la mesa.

[6]Es decir, uno de los miembros del equipo ganador de la subasta

La forma de jugar las cartas también debe ser clara e igual, actos sujetos a penalidades si no fueran respetados

Alteración de remates realizados

Cualquier remate depositado sobre la mesa puede ser alterado por determinación del director(a) cuando:

a) el mismo fuera ilegal o inadmisible (en estos casos la alteración es obligatoria). Si se estuviera jugando con pantalla, si el jugador adversario del mismo lado percibe la situación;

b) el(la) Director(a) decide que el remate no fue intencional;

c) la atención de un(a) jugador(a) fue alterada y eso causó un remate equivocado, la "pausa para pensar" debe ser considerada desde el momento que el(la) mismo(a) reconoce su error.

Alertas y esclarecimientos

Un jugador que realiza un remate que debe ser alertado (como se define abajo) debe alertar al adversario del mismo lado de la pantalla. Su compañero hará lo mismo cuando la bandeja llegue al otro lado. Debe colocarse la tarjeta de Alerta sobre el ultimo remate realizado por el adversario de su lado de la pantalla. El jugador alertado reconoce haber percibido el alerta devolviendo la tarjeta de Alerta a su adversario. Puede pedirse una explicación por escrito. Preguntas hechas durante el carteo también deben ser por escrito y con la cortina cerrada, la misma ser reabrirá luego de la respuesta.

Cuando Alertar

Situaciones de Alerta son:

1)Remate artificial de uso generalizado

2)Cualquier remate fuera de lo normal, que pueda ser malinterpretado por los adversarios

Los procedimientos generales de Alerta con el uso de pantalla se encuentran descriptas en el párrafo anterior. Hay que Alertar siempre a menos que los adversarios declaren explícitamente que no quieren ser alertados (no está permitido pedir alertas parciales, como ser por ejemplo "sólo de las aperturas"). Ninguna explicación debe ser dada si no fuera solicitada. Los pedidos de explicación pueden ser solicitados inmediata o posteriormente. La falta de Alerta, aunque fuera involuntaria, está sujeta a penalidades si el(la) Director(a) evalúa que casó un perjuicio a la pareja no alertada. Está prohibido pedir aclaración de un

determinado remate **No alertado** durante el desarrollo del mismo. Puede pedirse aclaración del remate entero una vez terminado el mismo.

No deben ser alertados los siguientes remates:
1)Apertura de 1ST con manos equilibradas de cualquier fuerza
2)2♣como Stayman normal
3)Cualquier doblo
4)Remates que no fueran aperturas de nivel 4 en adelante
5)4ST como pregunta de As
6)Aperturas e intervenciones normales en nivel 2 y 3 débiles

Decisiones del director(a) y apelaciones

Llamadas al Director(a)

Los jugadores deben llamar al Director(a) 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(a) puede ser apelada. Las apelaciones se rigen por los procedimientos a seguir.

Códigos 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 escrito. El(la) Director(a) entregará el documento 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 5 jugadores calificados en los casos de necesidad de juicio de valor bridgístico. Otros tipos de apelación serán rechazados automáticamente.

3)Toda apelación será acompañada de un deposito 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 1 “Round Robin” completo, 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 rueda.
Los equipos se enfrentarán de acuerdo con la tabla apropiada (ver anexo II para torneos de equipos).

Anotación y verificación de resultados

Uno de los jugadores de la pareja de NS de cada mesa debe anotar la planilla oficial de resultados para cada enfrentamiento o sesión de un enfrentamiento. 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 Director(a) del Torneo publicará el resultado en el “cuadro oficial de resultados”. El plazo de corrección previsto en la ley termina una hora antes del início 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 en el“Round Robin”

Si hubiere solo 1 “Round Robin” el equipo nombrado en 1er lugar se sienta NS en la sala abierta y ambos equipos entregan su formación simultáneamente.

Jugándose 2 “Round Robins”, el equipo nombrado en 1er lugar será el equipo “local” y se sentara 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 1 “Round Robin”.En el caso de que sean 4 “Round Robins” se repiten ambos formatos.

Orden de sentada en las semifinales

En el caso que fueran 4 cuartos, habrá sorteo entre los adversarios. El vencedor elegirá (o cederá el derecho al adversario) si desea ser local o visitante del primero o segundo cuarto. El perdedor del sorteo elige si quiere ser local o visitante en la 3era o en la 4ta sesión. El equipo local se sienta en NS en la sala abierta y tiene el derecho de informar su formación luego de su adversario. En el siguiente 4to los mismos derechos serán del otro equipo.

Tiempo de juego, horarios, atrasos y penalidades

Tiempo de juego

Se toma como base aproximada una duración de 8 minutos por mano, las duraciones totales más comunes son:

Manos	Duración
6	50 minutos
10	1 hora y 20 minutos
14	1 hora y 55 minutos

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 realizara 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(a).El(la) 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.

La organización del evento debe instalar relojes en la sala de juego suficientes en cantidad y tamaño para que todos los jugadores los vean.

Penalidades

Las penalidades (descriptas 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 en forma de cruces.

Formación
Atrasos o errores en la presentación de la formación resultará en ¼ de PV por error.

Atraso en el inicio del juego
El /los equipo/s que no estuviera sentado al início de cada juego en la hora determinada será penalizado con ¼ 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. Despuésde 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 ¼ PV. Por cada minuto adicional habrá una multa adicional de ¼ 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(a) determine que el atraso fue causado por uno de los equipos el restante quedará exento de la multa. El(la) director(a)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(a) sobre la culpa en estos casos son inapelables

Penalidades por mala información

Las penalidades por mala información o por información diferente de cada lado de la pantalla son de 1PV o de 3 IMPs según el tipo de enfrentamiento.Son consideradas penalidades de procedimiento y serán aplicadas automáticamente

por el (la) Director (a), pudiendo ser modificadas por el Revisor(a), que puede agregar otras penalidades o tomar otras medidas que considere adecuadas

Atrasos en la comunicación de resultados
Cuando un equipo no entrega el resultado del match o de la sesión de juego después de 10 minutos del horario del final del mismo la multa es de ¼ PV por minuto de atraso. En el caso de atraso en el sistema suizo el director aplicara un resultado estimado basado en el desempeño de los equipos para generar el enfrentamiento de la siguiente rueda y los equipos recibirán multas de todas formas. Estas condiciones pueden ser alteradas en casos de campeonatos con horarios y estructura que justifiquen los cambios.

Irregularidades en las planillas oficiales de Score

Irregularidades en las planillas oficiales de Score entregadas, como ser falta de nombres o resultados ingresados incorrectamente pueden ser pasibles de penalidades de ¼ PV o de 1 IMP, de acuerdo a la instancia o forma de score del enfrentamiento.

Entrada con el celular o similar en la sala de juego
Será aplicada una multa de US$100 para el infractor. Eliminación del torneo por el uso de equipos electrónicos durante el juego, incluso en los baños. Si sonara el celular de un espectador el o ella deberá salir del salón de juego y no podrá volver a ingresar durante esa rueda. La reincidencia será penalizada con prohibición definitiva de entrar en los salones de juego.

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.

Tablilla ilícita o anulada

Una tablilla es considerada ilícita o irregular si el director del torneo determina queuna o más cartas estaban mal colocadas en ella generando que una comparación directa sea imposible ya que los competidores no jugaron la misma mano.Una tablilla no es considerada irregular si fue jugada de forma identica en ambas mesas de un mismo match, aunque fuera jugada diferente por los demas equipos del campeonato(si las manos son duplicadas). En general una tablilla ilicita o irregular debe ser jugada nuevamente, siendo substituida por una nueva.De cualquier forma puede haber penalidades si se constata que uno de los equipos fue culpable de la situacion. Las multas son de 3PV o 12 IMPS,según la instancia y la forma de score del torneo , sin considerar otras sanciones que pueden ser establecidas por el revisor. Esta prohibido jugar la tablilla substituta despues de conocerse el resultado del match o de la sesion , en ese caso el resultado sera calculado como si la tablilla irregular no hubiera existido,calculando el resultado sobre la base de las tablillas jugadas , usando la escala determinada para la cantidad de manos original.Si el director o el revisor determinan que una tablilla substituta sea jugada se agregaran 8 minutos al tiempo de juego original de la sesión.

Acceso a los salones de juego

El acceso a los salones de juego será definido por el Comité Organizador junto con la organización local. El público puede entrar solamente antes del início del juego y permanecer sentado y en silencio.No esta permitido cambiar de mesa dentro del salon y si alguien sale por cualquier motivo no podra volver a entrar hasta que el juego haya terminado. En las instancias de semi y de final el acceso al salon de juego no sera permitido y en las etapas eliminatorias del transnacional el Comité Organizador podra permitir la entrada del publico si el match no fuera transmitido por Vu-graph. En la sala cerrada el acceso sera permitido solo al director y sus ayudantes o a miembros del comité organizador si fueran requeridos por el director por un motivo especifico.Los jugadores no pueden asistir partidos de su propio equipo . El comité organizador y/o el director pueden establecer otras medidas por cuestiones de seguridad

Restricciones generales
No está permitido fumar ni beber bebidas alcohólicas en las salas de juego y otras restricciones pueden ser aplicadas por la organización local. Tampoco entrar con teléfonos celulares u otros equipos electrónicos. Espectadores que no cumplan con estas reglas serán invitados a retirarse del salón. Estas restricciones tienen también alcance para jugadores y capitanes.

Capitanes no jugadores
El capitán no jugador (CNJ)puede presenciar el juego en cualquiera de las 2 salas, previa autorización del director del torneo, sujeto a las siguientes reglas:

1)Ingresar a la sala de juego antes del incio de la rueda.

2)Sentarse del mismo lado de la pantalla que el CNJ adversario, caso que ambos estuvieran observando el juego. El lado será elegido por el CNJ del equipo que está en NS.

3)No podrá volver a la sala de juego si por cualquier motivo decidiera salir.

4)Desde el momento en que el primer jugador retire las cartas de la tablilla hasta que los 4 jugadores reinserten las cartas en ella una vez finalizada, el CNJ está obligado a seguir las mismas restricciones que los jugadores, salvo que interfiera para impedir mal comportamiento o discusiones inútiles de sus jugadores. Puede hablar sobre temas de reglamento cuando el director estuviera en la mesa si ha sido llamado por alguno de los jugadores. El capitán no podrá llamar al director por iniciativa propia.

5)El CNJ solo podrá dirigirse a sus jugadores en español, portugués o alguna lengua que los 4 jugadores comprendan perfectamente

Todos los periodistas acreditados por la CSB, incluyendo editores del boletín oficial tendrán los mismos derechos y obligaciones del CNJ, pudiendo observar partidos en ambas salas.