



FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BRIDGE

CONDICIONES ESTABLECIDAS PARA EL TORNEO: CAMPEONATO NACIONAL DE EQUIPOS SUIZOS

I. GENERALIDADES

Torneo Clase C, de 4 sesiones, por equipos.

Todos juegan las mismas manos, excepto el grupo de 3 (cuando este grupo exista).

Se juega según el Reglamento de la FVB, recurriendo al Reglamento de la WBF cuando se haga necesario.

II. CONDICIONES DE ADMISIÓN

1. Tienen derecho a participar los jugadores inscritos y solventes en la FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BRIDGE o jugadores visitantes, residentes en el exterior, cuya inscripción sea aprobada por la FVB.
2. Es requisito indispensable cancelar en su totalidad, el primer día del Campeonato, el derecho de mesa del equipo correspondiente a las 4 sesiones de juego de este Campeonato.

III. LOS EQUIPOS

Cada equipo debe estar compuesto por 4, 5 o 6 jugadores y 1 capitán. El capitán puede ser uno de los jugadores y debe ser designado antes de comenzar el torneo. Un equipo de 4 o 5 jugadores puede incorporar jugadores hasta completar el máximo permitido de 6, aún después de comenzado el torneo, pero no se permiten sustituciones.

De no estar presente el capitán durante una sesión, el equipo designará a uno de sus jugadores para que ejerza temporalmente sus funciones.

El capitán es el responsable de ver que su equipo esté bien sentado para cada encuentro, de entregar las planillas con resultados al final de cada match y, de ser necesario, deberá ocuparse de las apelaciones en las que su equipo se encuentre involucrado.

IV. MATCHES Y TIEMPO DE JUEGO

El Director del Campeonato indicará la cantidad de matches, la cantidad de tablillas a jugar en cada uno de ellos y el tiempo disponible por match, de acuerdo a la cantidad de equipos participantes. De haber una cantidad impar de equipos es posible utilizar el esquema de bye los primeros 2 días y de grupo de 3 los últimos 2.

V. ESCALA DE CONVERSIÓN A VP's

En matches de 11 o más manos se utilizará la escala de conversión a VPs correspondiente a las manos jugadas que se encuentra impresa en las planillas de score personal de uso corriente en la FVB. En matches más cortos se usará la escala indicada en el anexo "A".

VI. TARJETA DE CONVENCIONES

El uso de la tarjeta de convenciones es de carácter obligatorio. Las parejas que no la tengan serán penalizadas y en caso de presentarse una irregularidad en el juego serán sujetas a sanciones máximas con la obligación de presentar su tarjeta al inicio de la sesión siguiente so pena de no poder jugar.

VII. PANTALLAS Y MOVIMIENTO DE TABLILLAS

Las pantallas divisorias serán utilizadas permanentemente. De un lado norte y este. Norte y sur son los encargados de mover la bandeja. Ambas parejas son responsables del movimiento de tablillas.

VIII. ANOTACIONES

El Director deberá recibir el score de cada match, firmado y confirmado por los capitanes de los dos equipos opositores. En caso de que ambos capitanes estén de acuerdo en cambiar algún resultado incorrecto, sólo podrán hacerlo antes de comenzar el primer match de la siguiente sesión. En caso de que la corrección deba hacerse a un match jugado en la última sesión, el plazo es de 1 hora después de aparecer los resultados en cartelera.

IX. FORMATO PARA ENFRENTAMIENTOS

1. Primer encuentro: El Director anunciará qué equipos se enfrentarán en el primer encuentro. Se hará de forma aleatoria.
2. Demás encuentros días 1 y 2: No podrán enfrentarse 2 equipos que se hayan enfrentado previamente. El Director procurará emparejar los equipos del modo más aproximado a un movimiento suizo.
3. Encuentros días 3 y 4: Se usará un movimiento suizo puro, es decir, en la mesa 1 juegan los 2 equipos con mayor cantidad de VP's acumulados, en la mesa 2 los siguientes 2 y así sucesivamente. Si hay empate entre 2 o más equipos, se decide cual juega en la mesa alta (1 es lo más alto) de acuerdo a las reglas de desempate definidas en el numeral XI.

Entre los 2 equipos que se enfrentan, el peor rankeado se sienta primero. En caso de empate se decide de acuerdo a las reglas de desempate definidas en el numeral XI.

Una vez iniciado un match no puede haber cambio en ninguna de las parejas a menos que el Director lo autorice.

X. BYE

Si se juega con bye:

1. El primer bye lo tiene el equipo de más alto ranking (se desempata al azar de ser necesario). Al reingresar para el siguiente match lo hace como si fuera de segundo en el torneo (mesa 1, se sienta después que el otro equipo).
2. Días 1 y 2: en los demás matches el bye lo tiene el equipo que va de último. Si este equipo ya tuvo bye, sale en bye el siguiente de abajo hacia arriba que aún no lo haya tenido. No hay repetición de bye.
3. Días 3 y 4: el bye lo tiene el equipo que va de último. Si este equipo ya tuvo bye, sale en bye el siguiente de abajo hacia arriba que aún no lo haya tenido. Ningún equipo en el tercio superior del campo sale en bye. Dependiendo del número de equipos y la cantidad de matches puede o no haber repetición de bye. Se procederá de modo tal que la distribución de byes sea lo más uniforme posible en los 2 tercios inferiores del campo. Al calcular la tercera parte se utiliza redondeo normal al entero más cercano.

4. Los VP's asignados durante el bye serán el promedio del equipo recalculados al finalizar cada ronda. Y para efectos de desempates, sus IMPs promedio.

XI. REGLAS DE DESEMPATE CUANDO MÁS DE UN EQUIPO TIENE DERECHO A UNA MESA O PARA DECIDIR QUÉ EQUIPO SE SIENTA PRIMERO

Cuando hay 2 equipos con derecho a jugar en una mesa pero sólo hay cupo para uno de ellos, se decide cual de los 2 tiene derecho a la mesa alta utilizando las siguientes reglas de desempate.

1. Si los 2 equipos en cuestión ya se enfrentaron antes, el que haya obtenido más IMP's en su(s) encuentro(s) directos se sienta en la mesa alta. Si no se enfrentaron aún o si el empate persiste,
2. Todos los matches jugados se puntúan de acuerdo a si fueron ganados (por 1 IMP o más), empatados o perdidos. Uno ganado recibe 1 punto, empatado $\frac{1}{2}$ y perdido 0. El que tenga más puntos se sienta en la mesa alta. Si el empate persiste,
3. Se decide por suerte, sacando una carta.

Cuando hay más de 2 equipos que deban someterse a desempate se usa a partir del subnumeral 2. anterior.

XII. REGLAS DE DESEMPATE AL FINALIZAR EL TORNEO

Cuando hay 2 equipos empatados en una posición con derecho a puntos se decide cual de los 2 tiene derecho a la posición alta utilizando las siguientes reglas de desempate.

1. Si los 2 equipos en cuestión se enfrentaron durante el torneo, el que haya obtenido más VP's en su(s) encuentro(s) directos es el ganador. Si el empate persiste,
2. Si los 2 equipos en cuestión se enfrentaron durante el torneo, el que haya obtenido más IMP's en su(s) encuentro(s) directos es el ganador. Si el empate persiste, o si los equipos no se enfrentaron,
3. Todos los matches jugados se puntúan de acuerdo a si fueron ganados (por 1 IMP o más), empatados o perdidos. Uno ganado recibe 1 punto, empatado $\frac{1}{2}$ y perdido 0. El que tenga más puntos es el ganador. Si el empate persiste,
4. Para cada uno de los 2 equipos se suman los VP's de todos los oponentes enfrentados en la última sesión. El desempate favorecerá al equipo que haya enfrentado oponentes con totales más altos. Si el empate persiste,
5. Se repite el proceso descrito en 4. recurriendo a las 2 últimas sesiones.

Cuando hay 3 equipos que deban someterse a desempate se usa el proceso recién descrito a partir del subnumeral 3.

XIII. DIRECCIÓN Y APELACIONES

El Director es la máxima autoridad en el torneo.

Antes de iniciar el torneo, el Director designará un Comité de Apelaciones compuesto por 5 miembros, de los cuales actuarán 3, si hay apelaciones. Este Comité deberá resolver las inconformidades que puedan presentarse ante las decisiones tomadas por el Director durante el torneo.

Para realizar una apelación se llena la Planilla de Apelaciones, en forma clara, sin omitir campo alguno, y se efectúa el depósito fijado por la FVB para el año en curso. Dicho depósito será devuelto si el Comité determina que la apelación tenía fundamento, independientemente del fallo de la apelación; en caso contrario, el dinero ingresará a las arcas de la FVB.

Con el propósito de no demorar el inicio del siguiente match se aceptará la entrega de la Planilla de Apelaciones sin procesar pero firmada por los 2 jugadores de la pareja que apela y acompañada

del depósito correspondiente. La pareja dispondrá de 10 minutos al finalizar el último match de la sesión en curso para completar la información requerida en la planilla.

XIV. PENALIZACIONES

1. **POR INASISTENCIA:** En caso de que un equipo no presente 4 de sus integrantes dentro de los 15 minutos iniciales de un match el equipo será descalificado y todos los integrantes oficiales de dicho equipo serán penalizados de acuerdo con el Reglamento de la FVB. En este caso la penalización es de 2.6 Puntos Azules y 0.26 Puntos Rojos, equivalentes al 20% de los puntos de premio que se adjudican al Ganador del torneo, que serán deducidos de los puntos de ranking de cada jugador.

2. **POR TIEMPO:**

a. Al comenzar:

Minutos de retraso	Sanción
1 - 5	Advertencia del Director
6 - 10	1 VP
11 - 15	2 VPs
16 - +	Forfeit y aplicación de las sanciones correspondientes

b. Juego lento (terminar después del tiempo dispuesto para el match):

Minutos de retraso	Sanción
1 - 5	1 VP
6 - 10	2 VPs
11 - 15	3 VPs
16 - +	A juicio del Comité de Apelaciones que puede descalificar

Si el Director considera que sólo un equipo es el causante de la demora, podrá penalizar sólo a ese equipo. Por lo tanto, cuando un jugador considere que sus oponentes son muy lentos, deberá llamar al Director.

3. **POR JUGAR UN MATCH CON LOS JUGADORES SENTADOS EQUIVOCADAMENTE:** Si 2 o más equipos jugaron su match mal sentados, no hay penalidad. El resultado del match es 0 VP's para los equipos involucrados y se considera que no han jugado enfrentados.

XV. DESCALIFICACIÓN Y/O RETIRO DE UN EQUIPO

Si un equipo es descalificado no podrá seguir jugando las sesiones restantes, no podrá pretender al reembolso de las sesiones no jugadas y no recibirá puntos en ese torneo por ningún concepto.

Los resultados de un equipo descalificado y/o retirado permanecen.

XVI. PUNTOS DE PREMIO

Tendrán derecho a los puntos de premio aquellos participantes que hayan jugado, como mínimo, el 50% de las manos del torneo y cuyos equipos hayan culminado el torneo en regla.

Todo lo que no esté contemplado en este documento, será tratado de acuerdo con los Reglamentos de Torneos de la FVB y en su defecto, consultado con el Comité Técnico de Torneos de la Federación Venezolana de Bridge.

FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BRIDGE
Caracas, 2 de Junio de 2008.

Anexo "A"

Escala de Conversión de IMPs a VPs

Difer. IMPs	4 Tablillas		5 Tablillas		6 Tablillas		7 Tablillas		8 Tablillas		9 Tablillas		10 Tablillas	
	Ganador	Perdedor	Ganador	Perdedor	Ganador	Perdedor	Ganador	Perdedor	Ganador	Perdedor	Ganador	Perdedor	Ganador	Perdedor
0	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00
1	10.61	9.39	10.55	9.45	10.50	9.50	10.47	9.53	10.44	9.56	10.41	9.59	10.39	9.61
2	11.20	8.80	11.08	8.92	10.99	9.01	10.92	9.08	10.86	9.14	10.81	9.19	10.77	9.23
3	11.76	8.24	11.59	8.41	11.46	8.54	11.35	8.65	11.27	8.73	11.20	8.80	11.14	8.86
4	12.29	7.71	12.07	7.93	11.90	8.10	11.77	8.23	11.67	8.33	11.58	8.42	11.50	8.50
5	12.80	7.20	12.53	7.47	12.33	7.67	12.18	7.82	12.05	7.95	11.94	8.06	11.85	8.15
6	13.29	6.71	12.98	7.02	12.75	7.25	12.57	7.43	12.42	7.58	12.29	7.71	12.18	7.82
7	13.75	6.25	13.41	6.59	13.15	6.85	12.94	7.06	12.77	7.23	12.63	7.37	12.51	7.49
8	14.18	5.82	13.81	6.19	13.53	6.47	13.30	6.70	13.11	6.89	12.96	7.04	12.83	7.17
9	14.60	5.40	14.20	5.80	13.90	6.10	13.65	6.35	13.45	6.55	13.28	6.72	13.14	6.86
10	15.00	5.00	14.58	5.42	14.25	5.75	13.99	6.01	13.78	6.22	13.59	6.41	13.44	6.56
11	15.38	4.62	14.94	5.06	14.59	5.41	14.32	5.68	14.09	5.91	13.89	6.11	13.73	6.27
12	15.74	4.26	15.28	4.72	14.92	5.08	14.63	5.37	14.39	5.61	14.18	5.82	14.01	5.99
13	16.09	3.91	15.61	4.39	15.24	4.76	14.93	5.07	14.68	5.32	14.46	5.54	14.28	5.72
14	16.42	3.58	15.93	4.07	15.54	4.46	15.22	4.78	14.96	5.04	14.73	5.27	14.54	5.46
15	16.73	3.27	16.23	3.77	15.83	4.17	15.51	4.49	15.23	4.77	15.00	5.00	14.80	5.20
16	17.03	2.97	16.52	3.48	16.11	3.89	15.78	4.22	15.49	4.51	15.26	4.74	15.05	4.95
17	17.31	2.69	16.80	3.20	16.38	3.62	16.04	3.96	15.75	4.25	15.50	4.50	15.29	4.71
18	17.58	2.42	17.07	2.93	16.64	3.36	16.29	3.71	16.00	4.00	15.74	4.26	15.52	4.48
19	17.84	2.16	17.33	2.67	16.89	3.11	16.53	3.47	16.23	3.77	15.97	4.03	15.75	4.25
20	18.09	1.91	17.58	2.42	17.13	2.87	16.76	3.24	16.46	3.54	16.20	3.80	15.97	4.03
21	18.33	1.67	17.81	2.19	17.36	2.64	16.99	3.01	16.68	3.32	16.42	3.58	16.18	3.82
22	18.56	1.44	18.02	1.98	17.58	2.42	17.21	2.79	16.90	3.10	16.63	3.37	16.39	3.61
23	18.78	1.22	18.23	1.77	17.79	2.21	17.42	2.58	17.11	2.89	16.83	3.17	16.59	3.41
24	18.98	1.02	18.43	1.57	17.99	2.01	17.62	2.38	17.31	2.69	17.03	2.97	16.78	3.22
25	19.17	0.83	18.63	1.37	18.19	1.81	17.82	2.18	17.50	2.50	17.22	2.78	16.97	3.03
26	19.35	0.65	18.82	1.18	18.38	1.62	18.01	1.99	17.69	2.31	17.41	2.59	17.16	2.84
27	19.52	0.48	19.00	1.00	18.56	1.44	18.19	1.81	17.87	2.13	17.59	2.41	17.34	2.66
28	19.69	0.31	19.17	0.83	18.73	1.27	18.36	1.64	18.04	1.96	17.76	2.24	17.51	2.49
29	19.85	0.15	19.33	0.67	18.90	1.10	18.53	1.47	18.21	1.79	17.93	2.07	17.68	2.32
30	20.00	0.00	19.49	0.51	19.06	0.94	18.69	1.31	18.37	1.63	18.09	1.91	17.84	2.16
31			19.64	0.36	19.22	0.78	18.85	1.15	18.53	1.47	18.25	1.75	18.00	2.00
32			19.79	0.21	19.37	0.63	19.00	1.00	18.68	1.32	18.40	1.60	18.15	1.85
33			19.93	0.07	19.51	0.49	19.15	0.85	18.83	1.17	18.55	1.45	18.30	1.70
34			20.00	0.00	19.65	0.35	19.29	0.71	18.97	1.03	18.69	1.31	18.44	1.56
35					19.78	0.22	19.43	0.57	19.11	0.89	18.83	1.17	18.58	1.42
36					19.91	0.09	19.56	0.44	19.25	0.75	18.97	1.03	18.72	1.28
37					20.00	0.00	19.68	0.32	19.38	0.62	19.10	0.90	18.85	1.15
38							19.80	0.20	19.50	0.50	19.22	0.78	18.98	1.02
39							19.92	0.08	19.62	0.38	19.34	0.66	19.10	0.90
40							20.00	0.00	19.74	0.26	19.46	0.54	19.22	0.78
41									19.85	0.15	19.58	0.42	19.33	0.67
42									19.96	0.04	19.69	0.31	19.44	0.56
43									20.00	0.00	19.80	0.20	19.55	0.45
44											19.90	0.10	19.66	0.34
45											20.00	0.00	19.76	0.24
46													19.86	0.14
47													19.96	0.04
48													20.00	0.00