

**REGLAMENTO DE
BRIDGE DUPLICADO**

2017



Introducción

El bridge duplicado está en continua evolución y cambio, que es la razón por la Federación Mundial de la Bridge ha dado a su Comité del Reglamento la tarea de “al menos una vez cada década hacer un estudio exhaustivo y actualización de toda la estructura del Reglamento.”

Esta última revisión, que comenzó hace unos cinco años, es el más completo hasta la fecha. Se solicitaron sugerencias y comentarios a las personas interesadas, las organizaciones nacionales de bridge y zonas.

Después de que estos fueron ordenados, todos fueron considerados por el Comité en profundidad con la regla correspondiente, que luego se modificó o no. Las discusiones ocurrieron en una serie de Campeonatos de la WBF y algunos miles de correos electrónicos fueron intercambiados durante un período de cinco años.

El propósito de las leyes se mantiene sin cambios. Están diseñados para definir el procedimiento correcto y proporcionar un recurso adecuado para cuando algo va mal. Están diseñados para no penalizar las irregularidades, sino más bien para rectificar las situaciones en las que el bando inocente de otro modo podría resultar dañado. Los jugadores deben de estar preparados para aceptar amablemente toda rectificación, penalización o resolución.

La tendencia, iniciada en 2007, para dar árbitros de bridge mayor discreción en la aplicación del Reglamento se ha continuado y se ha intentado aclarar las interpretaciones. El Comité intenta preparar un documento separado con Comentarios que contiene ejemplos para ayudar a este respecto.

Se ha conservado el uso establecido en lo que se refiere a “puede” hacer (no hacerlo no es malo), “hace” (establece procedimiento sin sugerir que violación será penalizado), “debería” hacer (no hacerlo es una infracción que pone en peligro los derechos del infractor, pero no muy a menudo penalizado), “deberá” hacer (una violación será penalizado en la mayoría de las veces), “debe” hacer (la palabra más fuerte, un asunto serio de verdad). Una vez más “no debe” es la prohibición más fuerte, “no deberá” es fuerte, pero “no puede” es más fuerte – lo mismo que “no debe”.

Para evitar dudas, esta introducción y las definiciones que siguen, forman parte del Reglamento. Además, a menos que el contexto dicte claramente lo contrario, el singular incluye el plural, el masculino incluye el femenino, y viceversa.

La parte del reglamento escrita en color verde oliva representa algún cambio o añadido respecto a la versión anterior.

Nota AEB: La AEB ha decidido utilizar este Reglamento a partir del 1 de septiembre de 2017.

Definiciones

Adversario: Un jugador del otro bando; un miembro de la pareja contra la que se juega. También se denomina oponente o contrario.

Alerta: Notificación, cuya forma puede determinar la Autoridad Reguladora, por si los adversarios pueden necesitar una aclaración.

Asistir al palo: Jugar una carta del palo del que se ha salido..

Bando: Dos jugadores en una mesa que constituyen una pareja y juegan contra otros dos jugadores.

Baraja: (o mazo) Las 52 cartas con las que se juega el bridge.

Baza: Unidad mediante la que se determina el resultado del contrato. Está compuesta por cuatro cartas aportadas en rotación (excepto bazas defectuosas), una por cada jugador, a partir de la salida.

Baza adicional: Cada baza de las que gana el bando declarante sobre las contratadas. También se denomina baza extra.

Baza de menos: Cada baza que no ha alcanzado a ganar el declarante para cumplir el contrato (art. 77). También se denomina multa.

Baza de subasta: Cada baza, en exceso de seis, que se compromete a ganar el bando declarante.

Baza extra: Ver Baza adicional.

Cancelado (o retirado): 1. Acciones anuladas. 2. Cartas retiradas.

Carta penalizada: una carta sujeta a las disposiciones del Artículo 50.

Carta visible: Una carta cuya cara puede ser vista por un oponente o por el compañero.

Carteo: 1. Carta aportada por un jugador en cada baza, incluyendo la primera carta que es la salida. 2. Conjunto de las jugadas efectuadas. 3. Período durante el cual se juegan las cartas.

Compañero: Jugador con el que uno juega, formando un bando, contra otros dos jugadores en la mesa.

Contrario: Ver Adversario.

Contrato: Compromiso asumido por el bando declarante de ganar, en la denominación nombrada, por lo menos el número de bazas especificadas en la declaración final, sean sin doblar, dobladas o redobladas (Ver Artículo 22).

Declaración: Compromiso de ganar, como mínimo, seis más el número de bazas indicado en una denominación concreta.

Declarante: Jugador del bando de la declaración final, que fue el primero en nombrar la denominación del contrato acordado. Se convierte en declarante cuando se descubre la salida inicial (pero ver Artículo 54A).

Defensor: Un contrario al (presunto) declarante.

Denominación: El palo o sin triunfo especificado en una declaración.

Desinformación: El fallo por una parte de no explicar detalladamente su sistema o acuerdo, cómo y cuando es requerido por ley o por el reglamento.

Doblo: Voz, sobre la declaración de un contrario, que aumenta la puntuación de los contratos cumplidos o multados (ver los Artículos 19A y 77).

Equipo: Dos o más parejas que juegan, en mesas y direcciones diferentes, para obtener un resultado en conjunto. Las normas complementarias a este Reglamento pueden permitir equipos con más de cuatro jugadores.

Estuche: 1. El que se usa para bridge duplicado, descrito en el Artículo 2; 2. Las cuatro manos originalmente repartidas, colocadas en un estuche para jugarlas durante una sesión.

Evento o torneo: Competición de una o más sesiones.

Honor: Cualquier as, rey, dama, valet o diez.

Improcedente: Que no forma parte de los procedimientos legales del juego.

Infracción: Toda violación del procedimiento establecido en esta Reglamento, o de la normativa legal.

Involuntaria: No intencionada. Fuera del control de la voluntad. Diferente de la intención del jugador en el momento de la acción.

Irregularidad: Una desviación de los procedimientos correctos, que incluye las infracciones de un jugador pero no está limitada a ellas.

Manga: 100 o más puntos en bazas obtenidas en una partida (ver Artículo 77).

Partida: 1. La distribución de la baraja que forma las manos de los cuatro jugadores. 2. Las cartas así distribuidas se consideran una unidad, incluyendo la subasta y el carteo.

Mano: Las cartas originalmente repartidas a un jugador, o la parte restante de ellas.

Marca ajustada: Ver puntuación ajustada.

Mazo (o baraja): El conjunto de las 52 cartas con las que se juega.

Mazo ordenado: Un mazo en el que no se ha introducido ninguna aleatoriedad desde su condición original.

Muerto: 1. Compañero del declarante. Empieza a ser cuando se descubre la salida inicial **y deja de serlo cuando acaba el carteo**. 2. Las cartas del compañero del declarante, una vez expuestas sobre la mesa, después de la salida inicial.

Multa: Ver Baza de menos.

Oponente: Ver Adversario.

OI: El oponente de la izquierda.

OD: El oponente de la derecha.

Palo: Uno de los cuatro grupos de 13 cartas que integran la baraja. Cada grupo tiene su símbolo característico: picas (♠), corazones (♥), diamantes (♦), tréboles (♣).

Participante: En un torneo individual, cada jugador. En un torneo de parejas, dos jugadores que juegan como compañeros durante este torneo. En un torneo de equipos, cuatro o más jugadores que forman un equipo.

Paso: Voz por la que un jugador expresa que no declara, dobla ni redobla en ese turno.

Penalidad: (Ver también Rectificación) Las penalidades son de dos tipos: 1. Disciplinarias, las que se aplican para el mantenimiento de la cortesía y el orden (ver Artículo 91). 2. De procedimiento, las que (en adición a cualquier rectificación) aplica el árbitro a su discreción en caso de irregularidades de procedimiento (ver Artículo 90).

Periodo de carteo: Comienza cuando se descubre la salida inicial. Los derechos de los jugadores expiran en este periodo conforme a los artículos correspondientes. El periodo de carteo termina cuando se han retirado las cartas de los bolsillos del siguiente estuche (o cuando termina el último estuche de una ronda).

Presunto declarante: Jugador que, en ausencia de una irregularidad, será el declarante.

Puntos de match (MP): Unidad de puntuación asignada a un participante como resultado de la comparación con otra u otras puntuaciones. Ver Artículo 78A.

Puntos de bonificación: Puntos ganados además de los de los puntos por bazas (ver Artículo 77).

Puntos internacionales de match (IMP): Puntuación definida en la escala establecida en el Artículo 78B.

Puntos por bazas: Puntos correspondientes al declarante por cumplir el contrato (ver Artículo 77).

Puntuación ajustada (también marca ajustada): Puntuación discrecional otorgada por el Director (ver Artículo 12); puede ser “artificial” o “asignada”.

Puntuación parcial: 90 o menos puntos por bazas obtenidos en una partida. Ver Artículo 77.

Rectificación: Las medidas que se adoptan una vez se ha llamado la atención del árbitro sobre una irregularidad.

Redoblo: Voz sobre doblo de un oponente que aumenta la puntuación de los contratos cumplidos o multados (Artículos 19B y 77).

Retirado: ver Cancelado.

Ronda: Parte de una sesión jugada sin que cambien de lugar los jugadores.

Rotación: El orden, en el sentido de las agujas del reloj, en el que transcurre el turno normal de subasta y carteo. También el orden, en el que, de una en una, se recomienda repartir las cartas.

Salida: La primera carta jugada en una baza.

Salida inicial: La carta de salida en la primera baza.

Servir al palo: Ver Asistir al palo.

Sesión: Período de juego durante el cual la entidad organizadora ha dispuesto que se juegue un número determinado de estuches (puede tener diferentes significados como en el Artículo 4, el Artículo 12C2 y el Artículo 91).

Slam: Contrato que exige ganar seis bazas de subasta (pequeño slam) o siete bazas de subasta (gran slam).

Subasta: 1. Procedimiento para establecer el contrato por medio de voces sucesivas. Se inicia con la primera voz. 2. El conjunto de las voces dadas (ver Artículo 17).

Torneo: ver Evento.

Triunfo: En los contratos a palo, cada carta de ese palo.

Turno: Momento adecuado en el que cada jugador tiene que subastar o jugar.

Voz: Cualquier declaración, doblo, redoblo o paso.

Voz artificial: 1. Declaración, doblo, o redoblo que transmite una información (generalmente no es la información esperada por los jugadores) diferente (o añadida a) la intención de jugar en la denominación nombrada o la última denominación nombrada. 2. Un paso que promete más que una fuerza determinada. 3. Un paso que promete o niega valores diferentes a los del último palo nombrado.

Voz psíquica o falsa: Voz efectuada deliberadamente, que describe una mano muy diferente a la que tiene el jugador que la da (en fuerza, longitud de palos o ambos).

Vulnerabilidad: Condiciones para asignar los puntos de bonificación y de las penalizaciones por multas (ver Artículo 77).

Índice general

Capítulo 1. Preliminares	1
Artículo 1.- La baraja. Rango de cartas y palos	1
Artículo 2.- Los estuches	1
Artículo 3.- Ordenación de las mesas	2
Artículo 4.- Compañeros y bandos	2
Artículo 5.- Asignación de asientos	2
Artículo 6.- Barajado y reparto	2
Artículo 7.- Control de estuches y cartas	4
Artículo 8.- Secuencia de rondas	4
Capítulo 2. Irregularidades	6
Artículo 9.- Procedimiento después de una irregularidad	6
Artículo 10.- Rectificaciones	7
Artículo 11.- Pérdida del derecho a una rectificación	7
Artículo 12.- Facultades discrecionales del Árbitro	8
Artículo 13.- Número incorrecto de cartas	9
Artículo 14.- Carta de menos	10
Artículo 15.- Estuche o mano equivocada	11
Artículo 16.- Información autorizada y no autorizada	12
Capítulo 3. Subasta	14
Artículo 17.- El periodo de subasta	14
Artículo 18.- Declaraciones	14
Artículo 19.- Doblos y redoblos	15
Artículo 20.- Revisión y explicación de voces	16
Artículo 21.- Información errónea	18
Artículo 22.- Final de la subasta	19
Artículo 23.- Voz comparable	19
Artículo 24.- Carta expuesta o salida durante la subasta	20
Artículo 25.- Cambios legales e ilegales de voz	20
Artículo 26.- Voz retirada. Restricciones a la salida	21
Artículo 27.- Declaración insuficiente	21
Artículo 28.- Voces que se consideran en turno	22
Artículo 29.- Procedimiento tras una voz fuera de turno	23
Artículo 30.- Paso fuera de turno	23
Artículo 31.- Declaración fuera de turno	24
Artículo 32.- Doblo o redoblo fuera de turno	24
Artículo 33.- Voces simultáneas	25
Artículo 34.- Persistencia del derecho a subastar	25
Artículo 35.- Voces inadmisibles	25
Artículo 36.- Doblos y redoblos inadmisibles	26
Artículo 37.- Acción que incumple la obligación de pasar	26
Artículo 38.- Declaración por encima del nivel de siete	27
Artículo 39.- Voz posterior al paso final	27
Artículo 40.- Entendimientos entre compañeros	28

Capítulo 4. Carteo	31
Artículo 41.- Inicio de carteo	31
Artículo 42.- Derechos del muerto	32
Artículo 43.- Limitaciones del muerto	32
Artículo 44.- Secuencia y procedimiento del carteo	33
Artículo 45.- Carta jugada	34
Artículo 46.- Designación incompleta o errónea de la carta del muerto	35
Artículo 47.- Retirar la carta jugada	36
Artículo 48.- Exposición de cartas por el declarante	37
Artículo 49.- Exposición de cartas de un defensor	37
Artículo 50.- Normas sobre cartas penalizadas	38
Artículo 51.- Dos o más cartas penalizadas	39
Artículo 52.- Omisión de salir o jugar la carta penalizada	40
Artículo 53.- Salida fuera de turno aceptada	40
Artículo 54.- Salida inicial descubierta y fuera de turno	41
Artículo 55.- Salida fuera de turno del declarante	42
Artículo 56.- Salida fuera de turno de un defensor	42
Artículo 57.- Salida o jugada prematura	42
Artículo 58.- Salidas o jugadas simultáneas	43
Artículo 59.- Imposibilidad de poder cumplir con la salida o jugada obligada	44
Artículo 60.- Carteo que sigue a una jugada ilegal	44
Capítulo 5. El renuncio	45
Artículo 61.- No asistir al palo. Preguntas sobre el renuncio	45
Artículo 62.- Corrección de un renuncio	45
Artículo 63.- Renuncio consumado (o establecido)	46
Artículo 64.- Procedimiento tras un renuncio establecido	47
Capítulo 6. Bazas	48
Artículo 65.- Colocación de bazas	48
Artículo 66.- Inspección de bazas	48
Artículo 67.- Baza defectuosa	49
Capítulo 7. Reclamaciones y concesiones	51
Artículo 68.- Reclamación o concesión de bazas	51
Artículo 69.- Reclamación o concesión aceptada	52
Artículo 70.- Reclamación o concesión cuestionada	52
Artículo 71.- Concesión anulada	53
Capítulo 8. Normas éticas	55
Artículo 72.- Principios generales	55
Artículo 73.- Comunicación, tempo y engaño	55
Artículo 74.- Comportamiento y etiqueta	57
Artículo 75.- Explicación errónea o voz equivocada	58
Artículo 76.- Espectadores	59
Capítulo 9. Puntuación	60
Artículo 77.- Tabla de puntuación del bridge duplicado	60
Artículo 78.- Métodos de puntuación y condiciones de competición	62
Artículo 79.- Bazas ganadas	63
Capítulo 10. Organización y dirección de torneos	65
Artículo 80.- Normativa y organización	65
Artículo 81.- El Árbitro	66
Artículo 82.- Rectificación de errores del procedimiento	70

Artículo 83.- Notificación del derecho a apelar	71
Artículo 84.- Resoluciones ante hechos no cuestionados	71
Artículo 85.- Resoluciones ante hechos cuestionados	71
Artículo 86.- Juego por equipos	72
Artículo 87.- Estuche alterado	73
Artículo 88.- Puntos por compensación	73
Artículo 89.- Rectificación en eventos individuales	73
Artículo 90.- Penalizaciones por infracciones de forma	73
Artículo 91.- Penalización o suspensión	74
Capítulo 11. Apelaciones y recursos	75
Artículo 92.- Derecho a apelar	75
Artículo 93.- Procedimiento de apelación	75

Preliminares

Artículo 1.- La baraja. Rango de cartas y palos

A. Rango de las cartas y los palos.

El Bridge Duplicado se juega con una baraja de 52 cartas. La baraja consta de cuatro palos y trece cartas en cada uno de ellos. El rango de los palos, de mayor a menor, es picas (♠), corazones (♥), diamantes (♦), tréboles (♣). Las cartas de cada palo están ordenadas de mayor a menor: As, Rey, Dama, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

B. Cara de las cartas.

La Autoridad Reguladora puede requerir que la cara de cada carta sea simétrica.

Nota AEB: La AEB no requiere que la cara de cada carta sea simétrica.

C. Reverso de las cartas.

El reverso de las 52 cartas en una baraja debe ser idéntico. Puede contener palabras, un logo o un diseño pero la imagen debe poseer un centro de simetría.

Artículo 2.- Los estuches

Para cada mano que va a jugarse a lo largo de una sesión, se facilita un estuche con una baraja. Cada estuche está numerado y tiene cuatro bolsillos, donde se guardan las cuatro manos. Estos bolsillos se denominan: Norte, Este, Sur y Oeste. El dador y la vulnerabilidad se designan así:

Dador Norte ⇒ Estuches 1, 5, 9, 13
Dador Este ⇒ Estuches 2, 6, 10, 14
Dador Sur ⇒ Estuches 3, 7, 11, 15
Dador Oeste ⇒ Estuches 4, 8, 12, 16

Nadie vulnerable ⇒ Estuches 1, 8, 11, 14
N/S vulnerables ⇒ Estuches 2, 5, 12, 15
E/O vulnerables ⇒ Estuches 3, 6, 9, 16
Todos vulnerable ⇒ Estuches 4, 7, 10, 13

La misma secuencia se repite para los estuches 17-32, y para cada grupo subsiguiente de 16 estuches.

No deberían utilizarse estuches que incumplan estas condiciones. Si a pesar de ello se usaran, se aplicarán en toda la sesión las condiciones que en ellos estén marcadas.

Artículo 3.- Ordenación de las mesas

En cada mesa juegan cuatro jugadores. Las mesas están numeradas según criterio del Árbitro. Él establece una dirección como Norte. Los demás puntos cardinales adoptan su posición habitual respecto al Norte.

Nota AEB: Las mesas deberían colocarse de forma consecutiva y en paralelo, si el espacio disponible lo permite.

Artículo 4.- Compañeros y bandos

Los cuatro jugadores de cada mesa forman dos parejas o bandos. Una pareja de compañeros N-S juega contra otra pareja de compañeros E-W. En eventos por parejas o por equipos los participantes se inscriben como parejas o equipos respectivamente y juegan con el mismo compañero durante una sesión (excepto en casos de sustituciones autorizadas por el Árbitro). En eventos individuales cada jugador actúa individualmente, y los compañeros van cambiando a lo largo de la sesión.

Artículo 5.- Asignación de asientos

A. Posición inicial.

Al principio de cada sesión el Árbitro asigna una posición inicial a cada participante (al jugador, pareja o equipo). Si no hay otras indicaciones, los miembros de cada pareja o equipo eligen los asientos asignados según mutuo acuerdo (entre los asientos designados para ellos). Una vez seleccionada la posición (Norte, Sur, Este u Oeste), el jugador puede cambiarla durante una sesión solamente siguiendo las instrucciones o con permiso del Árbitro.

B. Cambio de posición o de mesa.

Los jugadores cambian su posición inicial o cambian de mesa según instrucciones del Árbitro, cuya responsabilidad es dar instrucciones con claridad. Cada jugador es responsable de moverse en el momento y de la manera indicada, y de ocupar el sitio correcto después de cada cambio.

Artículo 6.- Barajado y reparto

A. Barajado.

Antes de jugar, cada mazo se barajará exhaustivamente. Se corta si un oponente lo requiere.

B. Reparto.

Las cartas se tienen que repartir cara abajo, una por una, en cuatro manos de trece cartas. Cada mano se coloca cara abajo en uno de los cuatro bolsillos del estuche. **No deben repartirse al mismo jugador dos cartas adyacentes de la baraja.** Se recomienda que las cartas se repartan en el sentido de las agujas del reloj.

C. Presencia de ambas parejas.

Salvo indicación diferente del árbitro, un miembro de cada bando debería estar presente mientras se baraja y reparte.

D. Nuevo barajado y reparto.

1. Si antes de que empiece la subasta se observa que las cartas han sido repartidas incorrectamente o que mientras se barajaban y repartían un jugador podía haber visto la cara de una carta perteneciente a otro jugador, se volverá a barajar y repartir. Posteriormente, si un jugador ve accidentalmente una carta que pertenece a la mano de otro jugador antes de que finalice el juego del estuche, se aplica el Artículo 16D (pero ver también el Artículo 24).
2. Salvo que el propósito del torneo sea jugar de nuevo manos ya jugadas, no se pueden aceptar los resultados si las cartas se han repartido sin haberlas barajado de un mazo ordenado (es un mazo en el que no se ha introducido ninguna condición de aleatoriedad respecto a su condición anterior) o si la mano procede de una sesión diferente. (Estas medidas no impedirán el intercambio de estuches entre las mesas si así se desea.)
3. El Árbitro puede requerir barajar y repartir de nuevo, por cualquier razón compatible con este Reglamento (pero ver Artículo 22B y Artículo 86A).

E. Opciones del árbitro respecto al barajado y reparto.

El Árbitro puede disponer que se baraje y reparta:

1. En cada mesa, inmediatamente antes de comenzar el juego, por los jugadores.
2. Anticipadamente, por él mismo
3. Anticipadamente, por sus ayudantes u otras personas que designe.
4. Por otro método, previa o simultáneamente al comienzo de la sesión, siempre que éste reproduzca una aleatoriedad igual a la que cabría esperar si se aplicara A y B anteriores.

F. Duplicación de estuches.

Se pueden realizar una o más copias exactas de cada mano original, si las condiciones del juego lo requieren y según las instrucciones del árbitro. En este caso, generalmente no se volverá a repartir (aunque el Árbitro tiene poder para ordenar un nuevo reparto).

Artículo 7.- Control de estuches y cartas

A. Posición del estuche.

El estuche que se va a jugar se coloca en el centro de la mesa, donde debe permanecer, **correctamente orientado**, hasta que termine el juego.

B. Extracción de cartas del estuche.

1. Cada jugador retira las cartas del bolsillo que corresponde a su punto cardinal.
2. Cada jugador contará sus cartas cara abajo para asegurarse de que tienen trece. Después, y antes de dar una voz, inspeccionará el anverso de sus cartas.
3. Durante el juego cada jugador retiene sus cartas, sin permitir que se mezclen con las de otros jugadores. Ningún jugador debe tocar las cartas de otro jugador durante o después del juego, excepto si tiene permiso de un contrario o del Árbitro (pero el declarante puede jugar las cartas del muerto, conforme al Artículo 45).

C. Devolución de cartas al estuche.

Una vez terminado el juego, cada jugador debería barajar sus trece cartas. A continuación las devuelve al bolsillo que corresponde a su punto cardinal. Después de esto, si no está presente un miembro de cada bando o el Árbitro, no deberán sacarse las cartas del estuche.

D. Responsabilidad por el procedimiento.

Todos los participantes presentes en la mesa, a lo largo de la sesión, son responsables de mantener las condiciones correctas del juego en la mesa.

Artículo 8.- Secuencia de rondas

A. Movimiento de estuches y de jugadores.

1. El Árbitro es quien da las instrucciones sobre el movimiento correcto de los participantes y de los estuches.
2. Salvo indicación diferente del Árbitro, el jugador sentado en la posición Norte de cada mesa, es el responsable de mover los estuches que acaba de jugar en su mesa, a la mesa correcta para la siguiente ronda.

B. Final de la ronda.

1. Por lo general, una ronda termina cuando el Árbitro da la señal para el comienzo de la ronda siguiente; pero si en una mesa el juego todavía no ha acabado, la ronda continúa para esta mesa hasta que hayan cambiado los jugadores.

2. Si el Árbitro decide posponer el juego de un estuche, la ronda no termina para los jugadores involucrados y el citado estuche, hasta que éste haya sido jugado y el resultado acordado y anotado o bien, hasta que el Árbitro haya cancelado el juego de dicha mano.

C. Final de la última ronda y final de la sesión.

La última ronda de una sesión, y la sesión, terminan para cada mesa cuando se hayan jugado todos los estuches previstos para esta mesa y cuando se hayan introducido todos los resultados sin objeciones.

Irregularidades

Artículo 9.- Procedimiento después de una irregularidad

A. Llamando la atención sobre una irregularidad.

1. Durante el periodo de subasta cualquier jugador, sea o no su turno, puede llamar la atención sobre una irregularidad, salvo que lo prohíba este Reglamento.
2. Durante el periodo de carteo, el declarante o cualquier defensor, salvo que lo prohíba este Reglamento, pueden llamar la atención sobre una irregularidad ocurrida. Para una carta orientada incorrectamente ver el Artículo 65B3.
3. Cualquier jugador, incluido el muerto, puede intentar impedir que otro jugador cometa una irregularidad (aunque el muerto queda sujeto a lo dispuesto en los Artículos 42 y 43).
4. Durante el periodo de carteo el muerto no puede llamar la atención sobre una irregularidad, pero lo puede hacer una vez terminado el carteo de la mano (pero ver el Artículo 20F5 para la corrección de una explicación aparentemente incorrecta por parte del declarante).
5. No es obligatorio llamar la atención sobre una infracción cometida por el propio bando, (pero ver Artículo 20F5 para corrección de un explicación aparentemente incorrectas del compañero)

B. Después de que se haya llamado la atención sobre una irregularidad.

1.
 - (a) El Árbitro debería ser llamado inmediatamente, tan pronto se haya llamado la atención sobre una irregularidad.
 - (b) Cualquier jugador, incluido el muerto, puede llamar al Árbitro, una vez se haya llamado la atención sobre una irregularidad.
 - (c) La llamada al Árbitro no acarrea a ningún jugador la pérdida de los derechos que le podrían corresponder.
 - (d) El hecho de que un jugador llame la atención sobre una irregularidad cometida por su bando no afecta a los derechos de los oponentes.
2. Los jugadores no deben tomar ninguna medida hasta que el Árbitro haya explicado todas las cuestiones relacionadas con la rectificación.

C. Corrección prematura de una irregularidad.

Cualquier corrección prematura de una irregularidad por parte del infractor, puede ocasionarle una rectificación adicional. (Ver las restricciones en las salidas en el Artículo 26B)

Artículo 10.- Rectificaciones

A. Potestad de estipular una rectificación.

El Árbitro es el único que tiene la facultad de estipular las rectificaciones, cuando sean aplicables. Los jugadores no tienen derecho a aplicar las rectificaciones por iniciativa propia, ni a renunciar a ellas. (Ver Artículo 81C5)

B. Anulación de la aplicación o renuncia de una rectificación.

Si los jugadores aplican o renuncian a una rectificación, sin instrucciones del Árbitro, éste la puede aceptar o anular

C. Opciones después de una irregularidad.

1. Cuando este Reglamento ofrezca varias opciones después de una irregularidad, el Árbitro debe explicarlas todas ellas.
2. Si un jugador tiene varias opciones después de una irregularidad, debe tomar la decisión sin consultar al compañero.
3. Cuando este Reglamento ofrezca varias opciones para el bando inocente, por la irregularidad cometida por un oponente, es lícito escoger la más ventajosa.
4. Sujeto al Artículo 16C2, después de la rectificación de una irregularidad es apropiado que los infractores efectúen cualquier subasta o jugada ventajosa para su bando, incluso aun cuando parezca que se están aprovechando de su propia infracción (pero ver el Artículo 27 y el Artículo 72C)

Nota AEB: Cuando un árbitro aplique una rectificación debería explicar a los jugadores qué establece el precepto del Reglamento o Norma en que ha basado su decisión.

Artículo 11.- Pérdida del derecho a una rectificación

A. Por acción del bando inocente.

El bando inocente puede perder el derecho a la rectificación de una irregularidad si cualquiera de sus miembros emprende alguna acción antes de llamar al Árbitro. **Si un bando ha salido ganando por acciones posteriores hechas por un oponente en ignorancia del reglamento, el Árbitro ajustará la puntuación de ese bando quitando la ventaja acumulada. El otro bando retendrá la puntuación conseguida en la mesa.**

B. Penalidad después de perder el derecho a la rectificación.

Aplicando este Reglamento, incluso después de perder el derecho a una rectificación, el Árbitro puede imponer una penalidad de procedimiento (ver Artículo 90).

Artículo 12.- Facultades discrecionales del Árbitro

A. Asignar una puntuación ajustada.

Por propia iniciativa, o a solicitud de un jugador dentro del periodo establecido en el Artículo 92B, el Árbitro puede otorgar una puntuación ajustada si este Reglamento lo permite. (Ver Artículo 86B para el juego por equipos). Esto incluye:

1. Asignar una puntuación ajustada al bando inocente cuando considere que este Reglamento no proporciona compensación por el tipo particular de irregularidad cometida por su oponente.
2. Asignar una puntuación ajustada artificial, si no es posible una rectificación que permita que el estuche se juegue con normalidad (ver C2 abajo).
3. Asignar una puntuación ajustada si hubo una rectificación incorrecta de una irregularidad.

B. Objetivos del ajuste de puntuaciones.

1. El objetivo de ajustar una puntuación es compensar el perjuicio causado al bando inocente y eliminar cualquier beneficio obtenido por una infracción al bando infractor. El perjuicio existe si, a causa de una infracción, el bando inocente obtiene una puntuación menos favorable de la que se esperaba si no hubiera ocurrido la infracción.
2. El Árbitro no puede establecer una puntuación ajustada aduciendo que la rectificación proporcionada por este Reglamento es excesivamente severa o ventajosa para cualquier bando.

C. Asignación de una puntuación ajustada.

1. (a) Cuando el Árbitro esté autorizado por este Reglamento para ajustar la puntuación después de una irregularidad, y tiene la posibilidad de atribuir una puntuación ajustada asignada, lo hará así. Esta puntuación sustituye el resultado obtenido en el juego.
(b) El Árbitro, al asignar una puntuación ajustada, debe intentar recuperar, tan cerca como sea posible, el resultado probable de la mano si la infracción no hubiera ocurrido.
(c) Se puede ponderar una puntuación ajustada asignada, reflejando las probabilidades de diferentes resultados potenciales, pero sólo incluyendo los resultados que podían haber sido logrados de manera legal.
(d) Si las posibilidades son numerosas o no son evidentes, el Árbitro puede otorgar una puntuación ajustada artificial. (ver C2 abajo)
(e) Si, después de la irregularidad, el bando inocente contribuye a su propio perjuicio con un error extremadamente serio (ajeno a la infracción) o con una acción muy arriesgada que, en caso de no tener éxito, espera recuperar a través de la rectificación del Árbitro, entonces:
 - (i) Para el bando infractor, la puntuación asignada será el resultado que hubiera conseguido como consecuencia de rectificar su infracción.

- (ii) Para el bando inocente, no recibirá alivio para esa parte del perjuicio, por ser auto-infligido.
2. (a) Cuando debido a una irregularidad no se pueda obtener un resultado (ver también C1d), el Árbitro asignará una puntuación asignada artificial de acuerdo con la responsabilidad de los participantes: “media mínima” (como máximo el 40% de los puntos de match (PM) disponibles en torneos por parejas) a un participante directamente infractor; “media” (50% en torneos por parejas) a un participante sólo parcialmente infractor; “media máxima” (al menos el 60% en torneos por parejas) a un participante que no incurrió en falta.

(b) Cuando el Árbitro decide establecer una puntuación ajustada artificial de media mínima o máxima en IMP, esta puntuación es normalmente más 3 IMP o menos 3 IMP. No obstante, esto puede ser variado por el Organizador del Torneo de acuerdo con los Artículos 78D, 86B3 y (d) abajo. **Nota AEB: La AEB permite al Organizador del Torneo variar estas puntuaciones.**

(c) Lo anterior se modifica para un participante inocente cuyo resultado de la sesión excede el 60% de los PM disponibles, o para un participante infractor cuyo resultado de la sesión es inferior al 40% de los MP disponibles (o equivalente en IMP). A estos participantes se les otorga el porcentaje obtenido (o equivalente en IMP) en el resto de manos de esta sesión.

(d) La Autoridad Reguladora puede estipular en circunstancias donde un participante no obtiene un resultado en varias manos de una misma sesión. Las puntuaciones asignadas a cada una de las siguientes manos pueden variar según lo prescrito en (a) y (b) arriba. **Nota AEB: La AEB ha decidido que las puntuaciones puedan variar respecto a lo descrito en (a) y (b). Para torneos de parejas, una pareja puede recibir, durante una sesión, como máximo dos “medias máximas” cuando no ha obtenido un resultado en varias manos. Esta restricción no se aplica a las puntuaciones ajustadas que han sido asignadas por el Árbitro en manos que han sido jugadas por esa pareja.**
 3. En Torneos individuales: El Árbitro aplica las rectificaciones de este Reglamento, y las disposiciones que requieren que se asignen puntuaciones ajustadas, a los dos miembros del bando infractor por igual. Aun cuando sólo uno de ellos sea el responsable de la irregularidad. Pero no aplicará una penalidad de procedimiento al compañero del infractor si opina que éste no tiene ninguna culpa.
 4. En Torneos eliminatorios: Si en un torneo eliminatorio el Árbitro atribuye puntuaciones ajustadas no equilibradas, el resultado de cada participante para ese estuche se calcula por separado y se asigna a cada participante el promedio de estos resultados.

Nota AEB: En el otorgamiento de puntuaciones ajustadas artificiales de acuerdo con la responsabilidad de los jugadores, punto C2 anterior, el árbitro considerará un atenuante la inexperiencia del jugador, pero deberá explicar todo ello al inexperto infractor. En cualquier caso el árbitro debe explicar a los jugadores cuál ha sido el fundamento de su decisión.

Artículo 13.- Número incorrecto de cartas

Observación: Este artículo se aplica cuando una o más manos tiene más de 13 cartas. Véase el artículo 14 para casos de baraja incompleta.

A. No se ha dado ninguna voz.

Si ningún jugador con un número incorrecto de cartas ha subastado aún, entonces:

1. El Árbitro debe corregir la discrepancia y, si ningún jugador ha visto ninguna carta de otro, permitir que la mano se juegue con normalidad.
2. Cuando el Árbitro determina que una o más manos contienen un número incorrecto de cartas y un jugador ha visto una o más cartas de otro jugador, permite que la mano se juegue y se puntúe. Si después considera que la información imprecisa ha afectado al resultado del estuche, el Árbitro puede ajustar el resultado (ver Artículo 12C1b) y penalizar al infractor.

B. Descubierta durante la subasta o el carteo.

Cuando el Árbitro determina que un jugador originalmente tenía más de 13 cartas y otro jugador, teniendo menos de 13 cartas, ha dado una voz:

1. Si el Árbitro juzga que la mano puede ser corregida y jugada, entonces la mano puede ser jugada sin cambiar la subasta. Al final del juego, el Árbitro puede ajustar la puntuación.
2. En caso contrario, cuando se ha dado una voz con un número incorrecto de cartas, el Árbitro debe ajustar el resultado (ver Artículo 12C1b) y penalizar al infractor.

C. Carta sobrante.

Si se encuentra una carta sobrante que no forma parte de la mano, se retira. La subasta y el carteo continúan sin rectificación. No se puede asignar una puntuación ajustada, a no ser que esa carta fuera encontrada en una baza terminada.

D. Carteo finalizado.

Cuando se determina, después de que el carteo finalice, que la mano de un jugador contenía originalmente más de 13 cartas y que otro jugador tenía menos, el resultado debe cancelarse y se debe ajustar el resultado (ver Artículo 86B). Al bando infractor se le puede establecer una penalidad de procedimiento.

Artículo 14.- Carta de menos

A. Mano deficiente encontrada antes de comenzar el carteo.

Si antes de que se descubra la carta de salida inicial se advierte que una o más manos contienen menos de 13 cartas, y ninguna mano tiene más de 13, el Árbitro buscará cualquier carta que falta y, seguidamente:

1. Si la encuentra, la restituirá a la mano deficiente
2. Si no la encuentra, reconstruirá la partida utilizando otra baraja.

3. Una vez restablecida la mano, la subasta y el carteo continúan normalmente, sin alteración de ninguna de las voces dadas, considerando que la mano reconstruida contenía todas las cartas desde el comienzo.

B. Mano deficiente advertida más tarde.

Si en cualquier momento posterior a que se haya mostrado la carta de la salida inicial (y hasta el final del periodo de corrección), se descubre que una o más manos contienen menos de 13 cartas, y no hay ninguna con más de 13 cartas, el Árbitro buscará cualquier carta que falta y:

1. Si la carta se encuentra entre las cartas jugadas se aplica Artículo 67.
2. Si la carta se encuentra en otro lugar, se devuelve a la mano defectuosa. Cabe aplicar rectificaciones y penalidades (ver el punto 4, más adelante).
3. Si la carta no se encuentra, se reconstruirá la partida utilizando otra baraja. Cabe aplicar rectificaciones y penalidades (ver el punto 4, a continuación).
4. Toda carta restituida a la mano deficiente conforme a este apartado B, se considera que permaneció siempre en ella; puede convertirse en carta penalizada, y el hecho de no haberla jugado puede constituir un renuncio.

C. Información obtenida por la restitución de una carta.

El conocimiento del cambio de posición de la carta es información no autorizada para el compañero del jugador cuya mano contenía un número incorrecto de cartas.

Artículo 15.- Estuche o mano equivocada

A. Cartas de un estuche equivocado.

1. Una voz es cancelada (junto con cualquier voz subsecuente) si ha sido hecha por un jugador que tiene cartas de un estuche incorrecto.
2.
 - (a) Si el compañero del infractor ha dado voz, el Árbitro debe ajustar la puntuación.
 - (b) En caso contrario, después de ver la mano correcta, el infractor da voz de nuevo y la subasta continua normalmente desde ese punto.
 - (c) El Artículo 16C se aplica a toda voz cancelada.
3. Si el infractor vuelve a repetir después su voz del estuche donde erróneamente había visto sus cartas, el Árbitro puede permitir jugar la mano con normalidad, pero debe dar una puntuación ajustada si la voz del infractor difiere (es decir, si su significado es muy diferente o si es una falsa) de la voz original cancelada.
4. Una penalidad de procedimiento (Artículo 90) puede ser impuesta, aparte de las rectificaciones anteriores.

B. Estuche equivocado descubierto durante la subasta o el carteo.

(Este artículo es sólo válido para torneos individuales o de parejas. Para torneos de equipos, ver Artículo 86B)

Si, después de empezada la subasta, el Árbitro descubre que un jugador está jugando un estuche que no es el correcto para esa ronda, entonces:

1. Si uno o más jugadores de la mesa han jugado previamente ese estuche, con los correctos oponentes o no, la mano debe ser cancelada para ambos bandos.
2. Si ninguno de los 4 jugadores ha jugado ese estuche previamente, el Árbitro debe permitir que se complete la subasta y el carteo. El resultado es válido y puede requerir a ambas parejas jugar el estuche correcto más tarde.
3. El Árbitro debe dar una puntuación ajustada artificial (ver Artículo 12C2a) a cualquier jugador que no ha tenido oportunidad de alcanzar una puntuación válida en una mano.

Artículo 16.- Información autorizada y no autorizada

A. Uso de la información por parte del jugador.

1. Un jugador puede utilizar información en la subasta o en el carteo si:
 - (a) Proviene de las jugadas y voces legales del estuche que se está jugando, (incluyendo las ilegales si se han aceptado), y no está afectada por la información no autorizada de otras fuentes; o bien
 - (b) Es información autorizada de una acción retirada (ver C); o bien
 - (c) Es información especificada como autorizada por algún artículo o Regulación. O, salvo especificación en sentido contrario, la que proviene de procedimientos legales autorizados en este Reglamento y en Regulaciones (pero ver el punto B1 a continuación); o bien
 - (d) Es información que el jugador poseía antes de retirar sus cartas del estuche (Artículo 7B) y el Reglamento no le impide el uso de esta información.
2. Los jugadores pueden tener en cuenta también la previsión de su propio resultado; las características de sus oponentes y cualquier condicionante de las Regulaciones del torneo.

B. Información impropcedente causada por el compañero.

1. Cualquier información impropcedente del compañero que puede sugerir una voz o jugada es no autorizada. Incluye hacer una observación, una pregunta, responder a una pregunta, hacer una alerta inesperada u omitir una alerta, mostrar una duda inconfundible, rapidez no habitual, énfasis especial, tono, gesticulación, movimiento o comportamiento.
 - (a) Un jugador no puede escoger, entre alternativas lógicas, una que, de forma evidente, pudiera haber sido sugerida, frente a otra, por la información no autorizada.
 - (b) Una alternativa lógica es aquella que habría sido tenida seriamente en cuenta por una parte significativa de jugadores de nivel similar a los jugadores en cuestión, y que utilizando los métodos de la pareja, considerarían seriamente y que algunos de ellos la escogerían.
2. Cuando un jugador considera que un oponente ha facilitado una información impropcedente de la que puede resultar un perjuicio, puede anunciar, -excepto si lo prohíbe la

Autoridad Reguladora, la cual puede exigir que se llame al Árbitro-, que reserva su derecho a llamar al Árbitro más tarde. (En este caso los oponentes deberían llamar al Árbitro inmediatamente si no están de acuerdo en que se haya transmitido una información no autorizada). **Nota AEB: La AEB no lo prohíbe.**

3. Cuando un jugador tiene sólidas razones para creer que un oponente, que tenía una alternativa lógica, ha escogido una acción que podía haber sido sugerida por la información impropia, debería llamar al Árbitro cuando termine el juego. (No es una infracción si se llama al Árbitro posteriormente o con anterioridad). El Árbitro asignará una puntuación ajustada (ver Artículo 12C1) si considera que una infracción del artículo ha causado beneficio al infractor.

C. Información de las jugadas y voces retiradas.

Si una voz o jugada ha sido retirada tal y como lo prevé este Reglamento:

1. Para el bando inocente, toda la información generada por la acción retirada es autorizada, tanto si se trata de una acción propia o de los oponentes.
2. Para el bando infractor, la información generada por las acciones retiradas de cualquiera de los bandos es no autorizada. Un jugador del bando infractor no puede escoger, entre varias alternativas lógicas, una acción que puede demostrarse que pudo haber sido sugerida por la información no autorizada.
3. El Árbitro debe asignar una puntuación ajustada (ver Artículo 12C1) si considera que una violación de C2 ha dañado al bando inocente.

D. Información impropia de otras fuentes.

1. Cuando un jugador recibe accidentalmente una información impropia sobre el estuche que está jugando o que va a jugar, como mirando una mano equivocada, oyendo accidentalmente voces de subasta, resultados o comentarios; viendo cartas de otra mesa; o viendo una carta de otro jugador en su mesa antes de que empiece la subasta (ver Artículo 13A), se debería avisar al Árbitro inmediatamente, preferiblemente por el que recibió la información
2. Si el Árbitro considera que la información podría interferir en el juego normal puede, antes de que se haya dado una voz:
 - (a) Cambiar la posición de los jugadores en la mesa, si el tipo del torneo y manera de puntuar lo permiten, para que el jugador que tiene la información sobre una mano pueda jugar ese estuche; o bien
 - (b) Si el tipo de competición permite, ordenar que se vuelva a barajar y repartir para esos jugadores o bien
 - (c) Permitir que se termine el juego del estuche, estando dispuesto a asignar una puntuación ajustada si juzga que la información impropia podía haber afectado el resultado; o bien
 - (d) Asignar una puntuación ajustada artificial.
3. Si esta información impropia se recibe después de la primera voz de la subasta y antes del final del carteo del estuche, el Árbitro procede según el punto 2(c) o 2(d) anteriores.

Subasta

Artículo 17.- El periodo de subasta

A. Comienzo de la subasta.

El período de subasta comienza, para un bando, cuando cualquiera de sus integrantes retira sus cartas del estuche.

B. Primera voz.

El jugador designado como dador en el estuche da la primera voz.

C. Voces sucesivas.

El jugador sentado a la izquierda del dador da la segunda voz, y a continuación cada jugador da una voz, uno tras otro, en el sentido de agujas de reloj.

D. Final del periodo de subasta.

1. El período de subasta termina cuando, después del final de la subasta (Artículo 22A), un defensor enseña la cara de la salida inicial. (Si la salida es fuera de turno, ver Artículo 54). El intervalo entre el fin de la subasta y el fin del período de la subasta se llama Periodo Clarificadorio.
2. Si ningún jugador ha declarado (ver Artículo 22B), el período de subasta acaba cuando los 4 jugadores han retornado sus manos al estuche.
3. Si a una voz le siguen tres pasos la subasta no termina si uno de los pasos se dio fuera de turno, privando a un jugador de su derecho a subastar en ese turno. Si esto ocurre la subasta vuelve al jugador que se habían saltado, todos los pasos que siguieron se cancelan y la subasta sigue con normalidad. El Artículo 16C se aplica a las voces retiradas, considerando a cualquier jugador que pasó fuera de turno como infractor.

Artículo 18.- Declaraciones

A. Forma correcta.

Una declaración indica el número de bazas de subasta (bazas en exceso de seis), de uno a siete, y una denominación. (Paso, doblo y redoblo son voces pero no declaraciones.)

B. Superar una declaración.

Una declaración supera a la anterior si indica o el mismo número de bazas de subasta en una denominación de mayor rango o un número mayor de bazas de subasta en cualquier denominación.

C. Declaración suficiente.

Una declaración que supera a la inmediatamente anterior es una declaración suficiente.

D. Declaración insuficiente.

Una declaración que no supera a la inmediata anterior es una declaración insuficiente. Dar una declaración insuficiente es una infracción (ver Artículo 27 para la rectificación)

E. Rango de denominaciones.

El rango de denominaciones en orden descendiente es: sin triunfo, picas, corazones, diamantes, tréboles.

F. Métodos diferentes.

La Autoridad Reguladora puede autorizar métodos diferentes para dar voces.

Nota AEB: El uso de los "bidding boxes" está permitido, así como el uso de teclado o pantalla táctil cuando se juega al bridge en un ordenador o aparato electrónico. Cualquier otro modo de subasta requiere una autorización expresa por anticipado de la AEB.

Artículo 19.- Doblos y redoblos

A. Doblos.

1. Un jugador puede doblar solamente la declaración inmediatamente anterior. Esta declaración debe haber sido subastada por un oponente; no debe haber intercaladas otras voces diferentes a "paso".
2. Cuando un jugador dobla, no debería indicar el número de bazas de subasta o la denominación. La única forma correcta es pronunciar simplemente la palabra "Doblo".
3. Si un jugador menciona al doblar, lo que es incorrecto, la declaración, el número de bazas de subasta o la denominación, se considera que dobló la declaración tal y como se había subastado. (Se puede aplicar el Artículo 16 sobre información no autorizada.)

B. Redoblos.

1. Un jugador puede redoblar solamente el doblo inmediatamente anterior. Este doblo debe haber sido subastado por un oponente, no debe haber intercaladas voces diferentes al "paso".

2. Cuando un jugador redobla no debería indicar el número de bazas de subasta o la denominación. La única forma correcta es pronunciar solamente la palabra “Redoblo”.
3. Si un jugador menciona al redoblar, lo que es incorrecto, la declaración doblada, o el número de bazas de subasta o la denominación, se considera que ha redoblado la declaración tal y como se había subastado. (Se puede aplicar Artículo 16 sobre información no autorizada.)

C. Doblo o redoblo superado.

Cualquier doblo o redoblo es superado mediante una declaración legal hecha posteriormente.

D. Puntuación de un contrato doblado o redoblado.

Si una declaración doblada o redoblada no es seguida por una declaración legal, el valor de la puntuación se incrementa tal y como lo determina el Artículo 77.

Artículo 20.- Revisión y explicación de voces

A. Voz no entendida claramente.

Un jugador puede exigir una aclaración inmediata si no está seguro de qué voz ha sido dada.

B. Revisión de subasta durante el periodo de subasta.

Durante el periodo de subasta, en su turno, un jugador tiene derecho a pedir que se repitan todas las voces anteriores, excepto en el caso de que, por aplicación del Reglamento, dicho jugador está obligado a pasar. Las alertas deberían incluirse en la repetición. El jugador no debe pedir una revisión parcial de las voces anteriores y no parar la revisión hasta el final de la misma.

C. Revisión después del paso final.

1. Después del paso final, cualquier defensor puede preguntar si es su turno de efectuar la salida inicial (ver los Artículos 47E y 41).
2. El declarante (el primer turno del declarante es jugar del muerto, a no ser que haya aceptado una salida fuera de turno) o cualquier defensor pueden, en su primer turno de juego, pedir la repetición de todas las voces anteriores. (Ver los Artículos 41B y 41C). Igual que en el punto B el jugador no puede pedir solamente una revisión parcial ni detener la misma.

D. Quién puede revisar la subasta.

La solicitud de repetir las voces solamente será atendida por un oponente.

E. Corrección de errores en la revisión.

Todos los jugadores, incluidos el muerto o un jugador obligado a pasar, son responsables de corregir inmediatamente un error en la revisión. (Ver 12C1 si una revisión no corregida causa perjuicio).

F. Explicación de voces.

1. Durante la subasta y antes del paso final, cualquier jugador puede requerir (a no ser que aquel jugador tenga que pasar por este reglamento) una explicación de la subasta de los oponentes, pero sólo en su turno de dar voz. El jugador tiene derecho a ser informado sobre las voces dadas, sobre otras voces alternativas, relevantes y posibles pero no dadas, y sobre inferencias de la acción elegida cuando todas ellas son objeto de acuerdos entre los compañeros. Excepto bajo instrucciones del Árbitro, las preguntas deberían ser contestadas por el compañero del jugador que dio la voz en cuestión. El compañero del jugador que pide aclaraciones no puede hacer preguntas adicionales hasta que sea su turno de subastar o jugar. Se puede aplicar el Artículo 16 y la Autoridad Reguladora puede determinar normas para las explicaciones escritas. **Nota AEB: La AEB ha establecido reglas adicionales para preguntas y respuestas por escrito cuando se usan mesas con pantallas. La AEB puede también establecer reglas especiales para preguntas y respuestas por escrito cuando se juega sin pantallas.**
2. Después del paso final y durante el periodo de subasta, cualquier defensor en su turno de juego puede pedir una explicación de la subasta de los oponentes. En su turno de juego, desde su mano o desde el muerto, el declarante puede pedir una explicación sobre la voz de algún defensor o sobre sus convenciones de carteo. Las explicaciones se deberían dar de la misma manera que en el punto 1 anterior y por el compañero del jugador cuya acción se está explicando.
3. De acuerdo con los puntos 1 y 2 anteriores un jugador puede preguntar acerca de una sola voz, pero se puede aplicar el Artículo 16B1.
4.
 - (a) Si un jugador se da cuenta durante la subasta que su propia explicación fue errónea o incompleta, debe convocar al Árbitro antes de acabar el Período de Clarificación y corregir la explicación incorrecta. Él puede llamar al Árbitro antes, pero no está en la obligación de hacerlo. Para una corrección durante el carteo, ver Artículo 75B2.
 - (b) El Árbitro, cuando sea convocado, aplicará el Artículo 21B o el Artículo 40B3.
5.
 - (a) El compañero del jugador que dio una explicación errónea no debe corregir el error durante la subasta, ni tampoco debe indicar de ninguna manera que se ha cometido un error. (Aquí la "Explicación errónea" incluye la misión de alertar o aclarar cuando las normas lo exigen, o producir una alerta, o una aclaración cuando los normas no lo exigen)
 - (b) El jugador está obligado a llamar al Árbitro e informar a los oponentes de que, en su opinión, su compañero había dado una explicación errónea (ver Artículo 75B), pero sólo en su primera oportunidad legal (para un defensor, al final del carteo; para el declarante o el muerto, después del último paso de la subasta).
6. Si el Árbitro considera que un jugador ha basado una acción en la información errónea que le ha dado un oponente, se aplicará, según proceda el Artículo 21 o el Artículo 47E.

G. Procedimiento incorrecto.

1. Un jugador no puede hacer una pregunta con el único fin de beneficiar al compañero.
2. Un jugador no puede hacer una pregunta con el único fin de provocar una respuesta incorrecta del oponente.
3. Salvo que lo permita la Autoridad Reguladora, un jugador no puede consultar su Hoja de Sistema ni sus notas durante los periodos de subasta y carteo, pero ver Artículo 40B2b. **Nota AEB: Excepto en circunstancias específicas, como bridge para principiantes o el uso obligado de ciertos sistemas o convenciones, un jugador no puede consultar su propia Hoja de Sistema y notas, pero ver Artículo 40B2b.**

Nota: Sobre el último apartado, la AEB lo puede permitir para cierto tipos de pruebas de principiantes o sociales.

Artículo 21.- Información errónea

A. Voz o jugada basada en una propia interpretación equivocada.

No habrá rectificaciones ni compensaciones para el jugador que actúa basándose en su propio malentendido.

B. Voz basada en una información errónea de un oponente.

1. (a) Hasta el final del periodo de subasta (ver Artículo 17D), y siempre que su compañero no haya subastado a continuación, un jugador puede cambiar una voz sin ninguna rectificación para su bando cuando el Árbitro considere que la decisión de dar esta voz pudo haber sido influenciada por una información errónea proporcionada al jugador por un oponente. La omisión de alertar inmediatamente se considera información errónea cuando la alerta es exigida por la Autoridad Reguladora. **Nota AEB: La AEB ha establecido una normativa de alertas (con y sin pantallas).**
(b) Si no hay evidencias de lo contrario, el Árbitro deberá asumir que ha existido más bien un error de explicación que una voz equivocada.
2. Si un jugador opta por cambiar una voz debido a una información errónea (como en el punto 1, anterior), su oponente de la izquierda (OI) puede, en su turno, cambiar cualquier voz que pudiese haber dado a continuación. No habrá rectificación alguna salvo que al final de la mano el Árbitro considere que la voz retirada ha transmitido una información que perjudica el bando inocente. En este caso se aplica el Artículo 16C.
3. Cuando sea demasiado tarde para cambiar la voz y el Árbitro juzgue que el bando infractor ha obtenido beneficio de la irregularidad, asignará una puntuación ajustada.

Notas de la AEB:

1. A través del Reglamento de Pruebas y Competiciones 2011, la AEB publica y actualiza en su página Web una relación de voces que deben ser alertadas y que los árbitros tienen la obligación de conocer. (Por ejemplo, según el citado Reglamento, deben ser alertados todos los dobles no penales, con excepción del de petición inmediato a la apertura y el de reapertura).

2. Esta relación puede extenderse a voces que aun teniendo un sentido natural, como puede ser la apertura de 1ST con mano regular de 12-14 H, su infrecuente uso en España hace conveniente que se precise sus límites.
3. Los Directores de Torneo deben aclarar qué voces deben o no deber ser alertadas en el torneo en cuestión y deben hacer especial hincapié en que las Voces que exijan una Espacial Defensa deben no solo ser alertadas, sino pre alertadas, tal como establece el citado Reglamento.

Artículo 22.- Final de la subasta

La subasta termina cuando:

(A) Uno o más jugadores han declarado y hay tres pasos consecutivos, en rotación, después de la última declaración. La última declaración pasa a ser el contrato, (pero ver Artículo 19D).

(B) Los cuatro jugadores pasan (pero ver Artículo 25). Las manos se devuelven al estuche sin jugarlas. No se volverá a repartir.

Artículo 23.- Voz comparable

A. Definición.

Una voz que sustituye a una voz retirada es una voz comparable si:

1. Tiene el mismo o similar significado que el atribuible a la voz retirada, o
2. Define un subconjunto de los posibles significados atribuibles a la voz retirada, o
3. Tiene el mismo propósito (por ejemplo, una declaración que pide información o un relé) que el atribuible a la voz retirada.

B. No rectificación.

Cuando una voz es retirada (por el Artículo 29B) y el bando infractor escoge, en su propio turno, cambiar la irregularidad por una voz comparable, entonces la subasta y el carteo continúan sin más rectificación. El Artículo 16C2 no se aplica, pero ver el punto C a continuación.

C. Bando inocente perjudicado.

Si después de la sustitución por una voz comparable (ver los Artículos 27B1b, 30B1b, 31A2a y 32A2a), el Árbitro juzga al final del carteo que, sin la ayuda ganada con la infracción, el resultado de la mano pudo ser diferente y, en consecuencia, el bando inocente ha sido perjudicado, él deberá dar una puntuación ajustada (ver Artículo 12C1b).

Artículo 24.- Carta expuesta o salida durante la subasta

Si el Árbitro determina que durante el periodo de subasta, por error de un jugador, una o más cartas de su mano estuvieron en posición en la que su compañero podría haber visto las caras de estas cartas, el Árbitro ordenará que cada una de ellas quede expuesta sobre la mesa, boca arriba, hasta el final del periodo de subasta. La información obtenida de estas cartas es autorizada para el bando inocente, pero no autorizada para el bando infractor (ver Artículo 16C).

A. Carta pequeña que no es salida prematura.

Si se trata de una carta de rango inferior a un honor y no ha sido una salida prematura no hay más rectificaciones (pero ver punto E más adelante).

B. Honor o salida prematura.

Si se trata de una sola carta con rango de honor o de una salida prematura con cualquier carta, el compañero del infractor pasará en su próximo turno de subasta (ver Artículo 72C si el paso perjudica el bando inocente).

C. Dos o más cartas han sido expuestas.

Si se trata de dos o más cartas expuestas, el compañero del infractor pasará en su próximo turno de subasta (ver Artículo 72C si el paso perjudica el bando inocente).

D. Bando declarante.

Si el infractor acaba siendo declarante o muerto, las cartas son recogidas y devueltas a la mano.

E. Defensores.

Si al final de la subasta el infractor acaba siendo defensor, cada una de las cartas expuestas pasan a estar penalizadas (ver los Artículos 50 y 51).

Artículo 25.- Cambios legales e ilegales de voz

A. Voz involuntaria.

1. Si un jugador descubre que no ha dado la voz que quería, él puede, si su compañero aún no ha dado voz, sustituir la voz involuntaria por la que quería dar. Esta segunda voz (la intencionada) es firme y está sujeta al artículo apropiado, pero las restricciones de salida del Artículo 26 no son aplicables.
2. Si la intención original del jugador era dar la voz involuntaria, esa voz es firme. El cambio de voz sólo puede ser admitido si era debida a un error mecánico, pero no por una pérdida de concentración respecto a la intención de la acción.
3. Un jugador tiene permitido sustituir una voz involuntaria si las condiciones descritas en A1 se cumplen, sin importar cómo él se dió cuenta del error.

4. No se puede cambiar la voz si el compañero ha dado una voz posterior.
5. Si la subasta termina antes de que llegue el turno del compañero, no se puede sustituir una voz después del final del periodo de subasta (ver Artículo 17D).
6. Si se permite la sustitución, el oponente de la izquierda (OI) puede retirar cualquier voz dada después de la primera que fue no intencionada. La información obtenida de su voz retirada es autorizada para su bando y no autorizado para los oponentes.

B. Voz intencionada.

1. Una voz sustituida, no permitida en A, puede ser aceptada por el OI del infractor. (Está aceptada si el OI subasta intencionadamente a continuación.) La primera voz se retira, permanece la segunda y la subasta continúa (Puede aplicarse el Artículo 26).
2. Excepto el caso del punto B1, cualquier sustitución no permitida en A queda anulada. La voz original permanece y la subasta continúa (Puede aplicarse el Artículo 26).
3. Se aplica Artículo 16C a cualquier voz retirada o anulada.

Artículo 26.- Voz retirada. Restricciones a la salida

A. Sin restricciones en la salida.

Cuando la voz de un infractor es retirada y cambiada por una voz comparable (ver Artículo 23A) entonces, aunque él acabe como defensor, su bando no tiene restricciones en la salida. No se aplica el Artículo 16C, pero ver el Artículo 23C.

B. Restricciones en la salida.

Cuando la voz de un infractor es retirada y no es cambiada por una voz comparable entonces, si él acaba como defensor, el declarante puede prohibir al compañero del infractor, en su primer turno de salida (puede ser que sea la salida inicial), que salga de un palo (cualquiera de ellos) que no haya sido especificado de manera legal por el infractor. La prohibición continua mientras el compañero del infractor retenga la salida.

Artículo 27.- Declaración insuficiente

A. Declaración insuficiente aceptada.

1. Cualquier declaración insuficiente puede ser aceptada (tratada como legal) por el oponente de la izquierda, OI, del infractor. Está aceptada si este jugador da voz.
2. Si un jugador hace una declaración insuficiente fuera de turno se aplicará el Art. 31.

B. Declaración insuficiente no aceptada.

Si una declaración insuficiente en turno no se acepta, (ver A) debe ser corregida y sustituida por una voz legal, (pero ver el punto 3 a continuación). Entonces:

1. (a) Si la declaración insuficiente se corrige por la declaración suficiente más baja que especifica la misma denominación, la subasta continúa sin rectificación. El Artículo 26B y el Artículo 16C no se aplican, pero ver el punto D a continuación.
(b) Si, salvo lo indicado en (a), la declaración insuficiente se corrige por una voz comparable (ver Artículo 23A) la subasta continúa sin rectificación. El Artículo 16C no se aplica, pero ver el punto D a continuación.
2. Salvo lo indicado en el punto B1 anterior, si la declaración insuficiente se corrige por una declaración suficiente o por paso, el compañero del infractor tendrá que pasar durante el resto de la subasta. Se pueden aplicar las restricciones en la salida del Artículo 26B, y ver el Artículo 72C.
3. Salvo lo indicado en el punto B1(b) anterior, si el infractor intenta cambiar la declaración insuficiente por un doblo o redoblo, la segunda voz se cancela. El infractor tendrá que corregir la declaración insuficiente conforme a lo anteriormente dicho y su compañero tendrá que pasar durante el resto de la subasta. Se pueden aplicar las restricciones en la salida del Artículo 26B, y ver el Artículo 72C.
4. Si el infractor intenta cambiar la declaración insuficiente por otra declaración insuficiente, el Árbitro resolverá igual que en el punto 3, si el OI del infractor no acepta la nueva declaración insuficiente, tal y como lo permite el punto A1.

C. Sustitución prematura.

Si el infractor sustituye su voz insuficiente antes de que el Árbitro haya aplicado la rectificación, salvo que la declaración insuficiente haya sido aceptada tal y como permite el punto A (pero ver B3 arriba), se mantiene su segunda voz si ésta es legal. El Árbitro aplicará a la voz de sustitución aquella de las secciones anteriormente descritas que proceda.

D. Bando inocente perjudicado.

Si una vez aplicado lo establecido en B1, el Árbitro considera al final del carteo que sin ayuda de la infracción el resultado de la mano podía haber sido diferente, y como consecuencia de ello el bando inocente ha resultado perjudicado (ver el Artículo 12B1), asignará una puntuación ajustada. Al ajustar la puntuación el Árbitro intentará acercarse lo máximo posible al resultado de la mano que probablemente se habría alcanzado de no haberse producido la declaración insuficiente.

Artículo 28.- Voces que se consideran en turno

A. El OD está obligado a pasar.

Se considera que una voz ha sido dada en el turno correcto cuando se efectúa en el turno del OD si este jugador está obligado a pasar por aplicación del Reglamento.

B. Voz del jugador en turno, cancelando una voz fuera de turno.

Si un jugador, en su turno, da voz antes de que se aplique una rectificación por la voz fuera de turno de un oponente, dicha voz se considera realizada en turno. Subastando de esta forma se pierde el derecho a que se rectifique la voz fuera de turno. La subasta continúa como si el

oponente no hubiera subastado en ese turno. No se aplica el Artículo 26 pero ver el Artículo 16C2.

Artículo 29.- Procedimiento tras una voz fuera de turno

A. Pérdida del derecho a rectificación.

A continuación de una voz fuera de turno, el OI del infractor puede optar por dar voz, perdiendo de esta forma el derecho a cualquier rectificación.

B. Voz fuera de turno anulada.

Excepto que sea de aplicación el apartado A, una voz fuera de turno se anula y la subasta vuelve al jugador que tenía el turno. El bando infractor está sujeto a las rectificaciones establecidas en el Artículo 30, Artículo 31 o Artículo 32.

C. Voz fuera de turno artificial.

Si la voz fuera de turno es artificial, las regulaciones de los Artículos 30, 31 y 32 se aplicarán a la(s) denominación(es) especificada(s) en lugar de a la(s) denominación(es) anunciadas.

Artículo 30. - Paso fuera de turno

Si un jugador pasa fuera de turno y la voz se anula porque no se ejerció la opción del Artículo 29A, se aplica lo siguiente (si el paso es artificial ver C):

A. Turno del OD para dar voz.

Si un jugador pasa fuera de turno cuando es el turno de su OD, el infractor debe pasar en su próximo turno de subasta y se puede aplicar el Artículo 72C.

B. Turno del compañero o del OI para dar voz.

1. Si el infractor ha pasado cuando es el turno de su compañero, o cuando es el turno de su OI y el infractor no ha dado voz anteriormente, entonces:
 - (a) El compañero del infractor puede dar cualquier voz legal en su turno, pero se aplica el Artículo 16C2.
 - (b) El infractor puede dar cualquier voz legal en su turno y:
 - (i) Cuando la voz es una voz comparable (ver Artículo 23A), no hay más rectificaciones. No se aplica el Artículo 26B, pero ver el Artículo 23C.
 - (ii) Cuando la voz no es una voz comparable (ver Artículo 23A), el compañero del infractor debe pasar en su primer turno de subasta. Pueden aplicarse los Artículos 16C, 26B y 72C.
2. Si es el turno del OI y el infractor ha dado voz anteriormente, el paso fuera de turno se trata como un cambio de voz. Se aplica el Artículo 25.

C. El paso es artificial.

Cuando el paso fuera de turno es artificial o se trata de un paso sobre una voz artificial, se aplica el Artículo 31, y no el Artículo 30.

Artículo 31.- Declaración fuera de turno

Si un jugador ha declarado fuera de turno, ha dado la voz de paso con un significado artificial o ha pasado ante una voz artificial del compañero (ver Artículo 30C), y la voz se anula porque no se ejerce la opción del Artículo 29A, se aplica lo siguiente:

A. Turno de OD para dar voz.

Cuando el infractor da voz en el turno del OD, entonces:

1. Si el OD pasa, el infractor debe repetir la voz fuera de turno, y si es una voz legal no hay rectificación.
2. Si el OD hace una declaración legal, (una voz ilegal del OD se rectifica de manera habitual), dobla o redobla, el infractor puede efectuar cualquier voz legal:
 - (a) Si la voz es una voz comparable (ver Artículo 23A), no hay rectificación. No se aplica el Artículo 26B, pero ver el Artículo 23C.
 - (b) Si la voz no es una voz comparable (ver Artículo 23A), el compañero del infractor debe pasar en su primer turno de subasta. Pueden aplicarse los Artículos 16C, 26B y 72C.

B. Turno del compañero o turno del OI para dar voz.

Si el infractor da voz cuando es el turno de su compañero, o cuando es el turno de su OI y el infractor no ha dado voz anteriormente, entonces:

1. El compañero del infractor puede dar cualquier voz legal en su turno, pero se aplica el Artículo 16C2.
2. El infractor puede dar cualquier voz legal en su turno y el Árbitro actúa como en el punto A2a o A2b arriba.

C. Voces posteriores en el turno del OI para dar voz.

Voces posteriores en el turno del OI se tratan como un cambio de voz. Se aplica el Artículo 25.

Artículo 32.- Doblo o redoblo fuera de turno

Un doblo o redoblo fuera de turno puede ser aceptado como opción del oponente siguiente en el turno (ver Artículo 29A), excepto que el doblo o redoblo inadmisibles (ver Artículo 36) nunca pueden ser aceptados. Si la voz fuera de turno no se acepta, se anula, y:

A. Turno del OD para dar voz.

Si el doblo o redoblo fuera de turno se hizo en el turno del OD, entonces:

1. Si el OD del infractor pasa, el infractor debe repetir su doblo o redoblo fuera de turno y no hay rectificación salvo que el doblo o redoblo fuese inadmisibles, en cuyo caso se aplicará el Artículo 36.
2. Si el OD del infractor declara, dobla o redobla, el infractor puede dar cualquier voz legal en su turno:
 - (a) Cuando la voz es una voz comparable (ver Artículo 23A), no hay posterior rectificación. No se aplica el Artículo 26B, pero ver el Artículo 23C.
 - (b) Cuando la voz no es una voz comparable (ver Artículo 23A), el compañero del infractor debe pasar en su primer turno de subasta. Pueden aplicarse los Artículos 16C, 26B y 72C.

B. Turno del compañero para dar voz.

Si el doblo o redoblo se hace en el turno del compañero:

1. El compañero del infractor puede dar cualquier voz legal, pero se aplica el Artículo 16C2.
2. El infractor puede dar cualquier voz legal en su turno y el Árbitro actúa como en el punto A2a o A2b arriba.

C. Voces posteriores en el turno del OI para dar voz.

Voces posteriores en el turno del OI se tratan como un cambio de voz. Se aplica el Artículo 25.

Artículo 33.- Voces simultáneas

Una voz dada simultáneamente con la del jugador que tiene el turno se considera posterior a esa.

Artículo 34.- Persistencia del derecho a subastar

Si después de una voz se han producido tres pasos consecutivos, de los cuales uno o más fueron dados fuera de turno, se aplica el Artículo 17D3.

Artículo 35.- Voces inadmisibles

Las siguientes voces son inadmisibles:

- (A) Un doblo o redoblo no permitido por el Artículo 19. Se aplica el Artículo 36.
- (B) Una declaración, doblo o redoblo realizada por un jugador obligado a pasar. Se aplica el Artículo 37.
- (C) Una declaración superior al nivel de siete. Se aplica el Artículo 38.

(D) Una voz después del paso final de la subasta. Se aplica el Artículo 39.

Artículo 36.- Doblos y redoblos inadmisibles

A. El OI del infractor da voz antes de rectificación.

Si el OI del infractor da voz antes de que se aplique la rectificación por un doblo o redoblo inadmisibles, la voz inadmisibles y todas las posteriores se anulan. La subasta vuelve al jugador que tenía el turno y continúa como si no hubiera existido ninguna irregularidad. Las restricciones a la salida del Artículo 26B no se aplican.

B. El OI del infractor no da voz antes de la rectificación.

Si el apartado A no es aplicable:

1. Cualquier doblo o redoblo no permitido por el Artículo 19 se anula.
2. El infractor debe cambiar el doblo/redoblo inadmisibles por cualquier voz legal, la subasta continúa y el compañero del infractor tendrá que pasar en todos sus turnos durante el resto de la subasta.
3. Se puede aplicar el Artículo 72C y las restricciones de la salida del Artículo 26B.
4. Si tras la voz que se dio fuera de turno la subasta vuelve al jugador que tenía el turno. El infractor puede dar cualquier voz legal en su turno y su compañero tendrá que pasar en todos sus turnos durante el resto de la subasta. Se puede aplicar el Artículo 72C y las restricciones de la salida del Artículo 26B.

C. Irregularidad descubierta después del período de subasta.

Cuando se descubre que hubo un doblo o redoblo inadmisibles después que haya sido descubierta la salida inicial, el contrato final se apunta como si la voz inadmisibles no se hubiera producido.

Artículo 37.- Acción que incumple la obligación de pasar

A. El OI del infractor da voz antes de rectificación.

Si un jugador que estaba obligado a pasar efectúa una declaración, un doblo o un redoblo (pero no se trata de una acción contraria a lo establecido en el Artículo 19A1 o el Artículo 19B1) y su OI da voz antes de que el Árbitro aplique la rectificación, la voz inadmisibles y todas las posteriores son válidas. Si el infractor estaba obligado a pasar durante el resto de la subasta esta obligación sigue en pie. Las restricciones a la salida del Artículo 26B no se aplican.

A. El OI del infractor no da voz antes de rectificación.

Si el apartado A no se aplica:

1. Cualquier declaración doblo o redoblo efectuada por el jugador que estaba obligado a pasar se cancela.

2. La voz cancelada será sustituida por paso. La subasta continúa y los dos miembros del bando infractor deben pasar en todos sus turnos durante el resto de la subasta. Se pueden aplicar el Artículo 72C y las restricciones de la salida del Artículo 26B.

Artículo 38.- Declaración por encima del nivel de siete

A. El carteo no está permitido.

Nunca se permite el carteo de un contrato por encima del nivel de siete.

B. Cancelación de la declaración y de las voces posteriores.

La declaración por encima del nivel de siete se anula, junto con cualquier voz posterior.

C. El bando infractor debe pasar.

La declaración por encima del nivel de siete será sustituida por la voz de paso. La subasta continúa siempre que no haya terminado. Los dos miembros del bando infractor pasarán en todos sus turnos durante el resto de la subasta.

D. Posibilidad de no recurrir al Artículo 26B y el Artículo 72C.

Pueden ser de aplicación el Artículo 72C y las restricciones de las salidas del Artículo 26B, excepto en el caso de que el OI del infractor haya dado voz a continuación de la infracción y antes de que se haya aplicado una rectificación. En esta situación no se aplicarán los artículos mencionados.

Artículo 39.- Voz posterior al paso final

A. Voces canceladas.

Todas las voces que se hayan efectuado después del paso final de la subasta serán anuladas.

B. Paso del defensor o cualquier voz del bando declarante.

Si el OI del infractor da una voz antes de que se aplique la rectificación, o si la infracción consiste en el paso de un defensor, o bien en cualquier voz del futuro declarante o muerto, no se realizarán más rectificaciones.

C. Otras acciones de algún defensor.

Si el OI del infractor no ha dado voz después de la infracción y ésta resulta ser una declaración, doblo o redoblo realizados por un defensor, podrán ser aplicadas las restricciones sobre salidas del Artículo 26B.

Artículo 40.- Entendimientos entre compañeros

A. Acuerdos de los jugadores sobre el sistema.

- Los entendimientos entre los compañeros así como los métodos adoptados por la pareja, pueden ser obtenidos explícitamente mediante dialogo o implícitamente a través de la experiencia mutua o del conocimiento de los jugadores.
 - Cada pareja tiene el deber de poner sus acuerdos particulares a disposición de los oponentes. La Autoridad Reguladora especificará de qué manera hay que hacerlo. **Nota AEB: la AEB ha especificado modelos de Hojas de Sistema y el tipo de información requerida en ellos para torneos nacionales bajo su jurisdicción. Para cualquier otro evento el responsable es el Organizador del Torneo.**
- La información transmitida al compañero mediante los acuerdos particulares tiene que proceder de voces, jugadas y condiciones de la mano en curso. Cada jugador está autorizado a tener en cuenta la subasta legal y, sujeto a las restricciones previstas en este Reglamento, las cartas que haya visto. También está autorizado para utilizar la información que este Reglamento especifique como autorizada. (Ver Artículo 73C).
- Un jugador puede dar cualquier voz o hacer cualquier jugada, sin aviso previo, siempre que esta voz o jugada no esté basada en un acuerdo encubierto de la pareja (ver Art. 40C1).
- El significado acordado de una voz o una jugada no puede ser distinto en función del miembro de la pareja que la hace (este requerimiento no restringe estilo o criterio, sólo método).

Nota de la AEB: Las parejas que jueguen Voces que Requieran una Especial Defensa deberán explicarlas con total detalle y claridad en su Hoja de Sistema, pero, además, deberán incluir también la defensa contra las mismas y, al tiempo que pre alertan sobre ellas, deberán ofrecerla a sus oponentes.

B.- Entendimientos especiales de la pareja.

- Un acuerdo entre compañeros, tanto si es explícito como implícito, es un acuerdo de la pareja.
 - A su discreción, la Autoridad Reguladora puede designar ciertos acuerdos de las parejas, como “entendimientos especiales entre compañeros”. Un entendimiento especial entre compañeros es aquél cuyo significado, según el criterio de la Autoridad Reguladora, puede no ser fácilmente entendido y anticipado por un número significativo de los jugadores que participan en el torneo. **Nota AEB: la AEB delega su autoridad en designar “acuerdos especiales de pareja” al Organizador del Torneo. Para todos los eventos bajo los auspicios de la AEB, todos los acuerdos mencionados en la “Regulación de Convenciones Brown Sticker y métodos altamente inusuales” son considerados como “acuerdos especiales de pareja”. Lo mismo aplica a otras competiciones, a menos que el Organizador del Torneo decida en sentido contrario.**
 - A menos que la Autoridad Reguladora decida en sentido contrario, cualquier voz que tenga un sentido artificial constituye un acuerdo especial entre la pareja. **Nota AEB: La AEB ha decidido que, a menos que se determine expresamente en sentido contrario, toda voz que tenga un significado artificial es un “acuerdo especial de pareja” como se explica en B1(b).**

2. (a) La Autoridad Reguladora:
 - (i) Está facultada sin restricciones, para permitir, prohibir o permitir condicionalmente, cualquier entendimiento especial entre los compañeros. Nota AEB: La AEB permite, tanto al Organizador del Torneo como al Árbitro, prohibir a una pareja usar un "acuerdo especial de pareja" durante una competición. Esto puede ocurrir, por ejemplo, después de que un error se haya producido mientras se usaba este acuerdo
 - (ii) Puede ordenar el uso de una Hoja de Sistema con o sin hojas suplementarias, que refleje los acuerdos entre los compañeros y puede regular su utilización. Nota AEB: La AEB determina las Hojas de Sistema y el tipo de información que deben tener en los eventos organizados bajo sus auspicios. Para otros eventos, la responsabilidad recae en el Organizador del Torneo.
 - (iii) Puede especificar los procedimientos de alerta y/o otras formas para revelar los métodos entre compañeros. Nota AEB: La AEB ha establecido un procedimiento para las alertas, tanto con pantallas o sin ellas.
 - (iv) Puede denegar un acuerdo previo de una pareja para variar sus acuerdos durante la subasta o el carteo después de una irregularidad cometida por los oponentes. Nota AEB: La AEB prohíbe cambiar el significado de un acuerdo entre compañeros durante la subasta o el carteo, después de una irregularidad cometida por sus oponentes.
 - (v) Puede restringir el uso de voces artificiales falsas. Nota AEB: La AEB permite al Organizador del Torneo restringir el uso de voces artificiales falsas.
 - (b) Salvo disposición en sentido contrario de la Autoridad Reguladora, un jugador no puede consultar su Hoja de Sistema desde el inicio del periodo de subasta hasta el final del carteo. Como excepción, solamente el bando declarante podrá consultar su Hoja de Sistema durante el Período de Clarificación. Nota AEB: La AEB ha determinado que en algunas circunstancias, y si está regulado en las Regulaciones Adicionales, un jugador puede consultar su propia Hoja de Sistema.
 - (c) Salvo disposición en contra de la Autoridad Reguladora un jugador puede consultar la Hoja de Sistema de su oponente:
 - (i) antes de que empiece la subasta,
 - (ii) durante el Periodo de Clarificación,
 - (iii) durante la subasta y durante el carteo pero sólo en su turno de subastar o jugar, y
 - (iv) después de la petición de un oponente, conforme al Artículo 20F, con el propósito de explicar correctamente el significado de la voz o jugada de su compañero.

Nota AEB: La AEB no ha dispuesto una decisión contraria.
 - (d) A menos que la Autoridad Reguladora decida lo contrario, un jugador no puede utilizar más ayuda que su memoria, cálculo o técnica durante la subasta y el carteo. Nota AEB: La AEB no permite ayudas de memoria excepto para entornos explícitos de aprendizaje.
3. (a) Si un bando resulta perjudicado porque sus oponentes no han revelado el significado de una voz o jugada, tal y como lo exige este Reglamento, dicho bando tiene derecho a una rectificación mediante la asignación de una puntuación ajustada.
 - (b) Repetidas infracciones en las peticiones de explicar los acuerdos de la pareja pueden llevar a una penalización.

4. Si un bando resulta perjudicado porque su oponente ha utilizado un entendimiento especial entre compañeros que no cumple con la normativa que establece las regulaciones aplicables al torneo, la puntuación será ajustada. El bando que incumple estas regulaciones puede estar sujeto a una penalidad de procedimiento.
5. (a) Cuando a requerimiento de un oponente (ver Artículo 20), un jugador explique el significado de una voz o jugada de su compañero, dicho jugador revelará toda la información que ha obtenido a través de los acuerdos de la pareja o de la experiencia de los compañeros. Pero no está obligado a explicar las inferencias obtenidas a través de su conocimiento y experiencia sobre cuestiones generalmente conocidas por los jugadores de bridge.
(b) Si la falta de información en una explicación es fundamental para que un oponente escoja la acción correcta y, como consecuencia de ello, dicho oponente resulta perjudicado, el Árbitro ajustará la puntuación.

C. Desviaciones del sistema y acciones psíquicas.

1. Un jugador puede no seguir los entendimientos anunciados para su bando, siempre y cuando su compañero no tenga más motivos que los oponentes, para ser consciente de dicha desviación (pero ver B2a(v) arriba). Las desviaciones repetidas llevan a entendimientos implícitos, que entonces forman parte de los métodos de la pareja y, conforme a la normativa que regula la publicación del sistema, tienen que ser descritos. Si el Árbitro considera que ha existido algún conocimiento no explicado que ha perjudicado a los oponentes, ajustará la puntuación y podrá aplicar una penalidad de procedimiento.
2. Excepto en el caso citado anteriormente, un jugador no tiene ninguna obligación de explicar a los oponentes que se ha desviado de los métodos anunciados.

Capítulo 4

Carteo

Artículo 41.- Inicio de carteo

A. Salida inicial con la cara tapada.

Después de que una declaración, doblo o redoblo haya sido seguido de tres pasos en turno, el defensor de la izquierda del presunto declarante efectúa la salida inicial con la cara de la carta boca abajo. La salida con la carta tapada puede ser retirada sólo por indicación del Árbitro después de una irregularidad (ver Artículo 47E y Artículo 54); la carta retirada retornará en este caso a la mano del defensor.

Nota AEB: La Autoridad Reguladora puede ordenar que la salida inicial se efectúe con la carta cara arriba, pero la AEB mantiene que se salga con la carta tapada.

B. Revisión de la subasta y preguntas.

Antes de que se descubra la salida inicial, el compañero del defensor que sale y el supuesto declarante (pero no el presunto muerto) pueden solicitar una revisión de la subasta, o pedir la explicación de una voz del oponente (ver Artículo 20F2 y Artículo 20F3). El declarante o cualquier defensor pueden, en su primer turno de carteo, solicitar la revisión de la subasta. Este derecho expira cuando el jugador juega la carta. (El primer turno de juego del declarante es del muerto, salvo que haya sido aceptada una salida inicial fuera de turno). Los defensores (sujetos al Artículo 16) y el declarante retienen el derecho a la petición de las explicaciones durante el periodo de carteo, cada uno en su turno de juego. (El declarante puede solicitar la explicación en el turno de juego del muerto o desde su mano).

C. Salida inicial descubierta.

A continuación de este Periodo de Clarificación, se descubre la salida inicial, comienza irrevocablemente el periodo de carteo y el muerto extiende sus cartas (pero ver Artículo 54A para la salida inicial cara arriba fuera de turno). Después de que sea demasiado tarde para que sea revisada la subasta (ver B), el declarante o cualquier defensor, en su turno de juego, tienen derecho a ser informados sobre cuál es el contrato y si ha sido doblado o redoblado, pero no por quién.

D. La mano del muerto.

Una vez que haya sido descubierta la salida inicial, el muerto extiende su mano ante sí, sobre la mesa, con las cartas cara arriba, agrupadas por palos, ordenadas según su rango, con las cartas más pequeñas hacia el declarante y en columnas separadas orientadas hacia el declarante. Los triunfos se sitúan a la derecha del muerto. El declarante juega de su mano y de la del muerto.

Nota AEB: Cuando se produzca la salida inicial, sea de carta blanca o de honor, el declarante puede preguntar qué salidas se juegan incluso si por su tenencia en el palo dedujera cuales son.

Artículo 42.- Derechos del muerto

A. Derechos absolutos.

1. El muerto, en presencia del Árbitro, tiene derecho a dar información acerca de hechos o normas.
2. Puede llevar la cuenta de las bazas ganadas y perdidas.
3. Juega las cartas del muerto como delegado del declarante de la manera que se le indique y se asegura que el muerto no hace renunciaciones (ver Artículo 45F si el muerto sugiere una jugada).

B. Derechos condicionados.

El muerto tiene otros derechos, sujetos a las limitaciones establecidas en el Artículo 43.

1. El muerto puede preguntar al declarante (pero no a un defensor), cuando no asiste a un palo en una baza, si tiene cartas de ese palo.
2. El muerto puede intentar prevenir cualquier irregularidad.
3. El muerto puede llamar la atención sobre cualquier irregularidad, pero sólo cuando el carteo de la mano ha terminado.

Artículo 43.- Limitaciones del muerto

Salvo que esté permitido por el Artículo 42:

A. Limitaciones del muerto.

1.
 - (a) El muerto no puede iniciar la llamada al Árbitro durante el carteo, salvo que otro jugador haya llamado la atención sobre una irregularidad.
 - (b) El muerto no puede llamar la atención sobre una irregularidad durante el carteo.
 - (c) El muerto no debe participar en el carteo, ni puede comunicar al declarante nada relacionado con el carteo.
2.
 - (a) El muerto no puede intercambiar las cartas con el declarante.
 - (b) El muerto no puede abandonar su sitio para mirar el carteo del declarante.
 - (c) El muerto no puede mirar la cara de una carta de ninguna de las manos de los oponentes.
3. Un defensor no puede enseñar su mano al muerto.

B. Penalizaciones por incumplimiento de las limitaciones.

1. El muerto está sujeto a la penalidad según el Artículo 90 por cualquier incumplimiento de las limitaciones especificadas en A1 y A2.
2. Si el muerto, después de haber violado las limitaciones especificadas en A2:
 - (a) Advierte al declarante para que no salga de la mano equivocada, cualquier defensor puede elegir la mano de la que tendrá que salir el declarante.
 - (b) Es el primero en preguntar al declarante si la carta jugada de la mano del declarante constituye un renuncio, el declarante jugará la carta correcta si la jugada ha sido ilegal, y se aplicará lo previsto en el Artículo 64 como si el renuncio hubiese sido establecido.
3. Si el muerto, después de haber violado las limitaciones especificadas en A2, es el primero en llamar la atención sobre una irregularidad de un defensor, no hay rectificación inmediata. El carteo continúa como si la irregularidad no hubiera existido. **Al final del carteo, si el bando defensor ha ganado gracias a esa irregularidad, el Árbitro ajustará sólo el resultado de su bando quitándoles la ventaja. El bando declarante se queda con el resultado conseguido en la mesa.**

Artículo 44.- Secuencia y procedimiento del carteo

A. Salida para iniciar una baza.

El jugador que sale para iniciar una baza puede jugar cualquier carta de su mano (salvo que esté sujeto a una restricción después de una irregularidad efectuada por su bando).

B. Jugadas posteriores para la baza.

Después de la salida, cada jugador en su turno juega una carta, y las cuatro cartas jugadas de esta manera forman una baza. (Para el procedimiento de cómo jugar las cartas y colocar las bazas, ver Artículo 45 y Artículo 65 respectivamente.)

C. Obligación de servir el palo.

En cada baza los jugadores asistirán al palo, siempre que les sea posible. Esta obligación tiene prioridad ante todas las demás de este Reglamento.

D. Imposibilidad de asistir el palo.

Si no puede asistir el palo, un jugador puede jugar cualquier carta (salvo que esté sujeto a una restricción después de una irregularidad efectuada por su bando).

E. Bazas que contienen triunfos.

Una baza que contiene triunfo será ganada por el jugador que ha asistido con el triunfo más alto.

F. Las bazas que no contienen triunfos.

Una baza que no contiene triunfos será ganada por el jugador que ha asistido con la carta más alta del palo de salida.

G. Salidas posteriores a la primera baza.

Para la baza siguiente se sale de la mano que ha ganado la última baza.

Artículo 45.- Carta jugada

A. Juego de la carta desde una mano.

Cada jugador, excepto el muerto, juega una carta separándola de su mano y colocándola cara arriba sobre la mesa, delante de él. Si la Autoridad Reguladora no lo especifica de otra forma, la salida inicial se efectúa con la carta tapada.

Nota AEB: La AEB tiene acordado que la salida inicial se efectúe con la carta tapada.

B. Juego de la carta desde el muerto.

El declarante juega una carta del muerto nombrándola, tras lo cual el muerto la toma y la coloca descubierta sobre la mesa. Cuando juega una carta del muerto, el propio declarante puede, si es necesario, tomar la carta deseada por sí mismo.

C. Carta considerada como carta jugada.

1. Una carta de un defensor, sostenida de manera que sea posible que su compañero haya visto la cara de la misma, se considera como una carta jugada en la baza en curso (si el defensor había jugado previamente una carta legal en la baza en curso, ver Artículo 45E)
2. El declarante debe jugar una carta de su mano si está:
 - (a) sostenida cara arriba tocando o casi tocando la mesa o
 - (b) mantenida en posición tal que indica que ha sido jugada.
3. Una carta del muerto está jugada si ha sido tocada deliberadamente por el declarante excepto si ha sido tocada para colocar las cartas del muerto o para tomar una carta situada encima o debajo de la carta o cartas tocadas.
4.
 - (a) Una carta está jugada si el jugador la nombra o la designa de otra forma como la carta que se propone jugar (pero ver Artículo 47).
 - (b) El declarante puede corregir la designación no intencionada de una carta del muerto hasta que él juegue la próxima carta de su mano o del muerto. El cambio de designación puede ser permitido después de un lapsus linguae, pero no después de una pérdida de concentración o una reconsideración de la acción. Si un oponente, en su turno, ha jugado una carta legal antes del cambio de designación, este oponente puede retirar su carta, devolverla a su mano y jugar otra (ver Artículos 47D y 16C1).
5. Puede llegar a ser obligatorio jugar una carta penalizada, mayor o menor (ver Art. 50).

D. El muerto juega una carta no designada.

1. Si el muerto coloca como carta jugada una carta que no fue nombrada por el declarante, dicha carta será retirada si se llama la atención sobre ello antes de que cada bando juegue para la baza siguiente. Los defensores pueden retirar y devolver a su mano las cartas jugadas después del error pero antes de que se haya producido la llamada de atención. Si el OD del declarante cambia la carta, el declarante podrá retirar la carta que había jugado a continuación en esta baza. (Ver Artículo 16C)
2. Cuando es demasiado tarde para cambiar la carta que el muerto ha colocado erróneamente como jugada (ver arriba), el carteo continúa normalmente sin alteración de las cartas jugadas en esa baza y en cualquiera de las siguientes bazas. Si la carta errónea fue la primera de la baza, el fallo de no servir palo puede constituir un renuncio (ver Artículos 64A, 64B7 y 64C). Si la carta errónea no era la primera de la baza y el muerto ha hecho un renuncio, véase los Artículos 64B3 y 64C.

E. Quinta carta jugada en una baza.

1. La quinta carta en una baza, jugada por un defensor, se convierte en carta penalizada, sujeta a lo estipulado en el Artículo 50, salvo en el caso que el Árbitro considere que se trataba de una salida. En este caso se aplicará el Artículo 53 o el 56.
2. La quinta carta en una baza aportada por el declarante, de su mano o del muerto, se devuelve a la mano sin rectificación, salvo en el caso que el Árbitro considere que se trataba de una salida. En este caso se aplica el Artículo 55.

F. El muerto indica una carta.

Después de extender su mano, el muerto no debe tocar ni indicar ninguna de sus cartas (excepto para ordenarlas) sin instrucciones del declarante. Si lo hace se debería llamar enseguida al Árbitro e informarle sobre lo ocurrido. El carteo continúa. Al final del carteo el árbitro otorgará una puntuación ajustada si considera que el muerto sugirió una jugada al declarante y que ésta ha perjudicado a los defensores.

G. Giro de las cartas en la baza.

Ningún jugador debe girar boca abajo su carta hasta que los cuatro jugadores hayan jugado en esta baza.

Artículo 46.- Designación incompleta o errónea de la carta del muerto

A. Forma correcta de indicar la carta del muerto.

Al designar la carta que desea jugar del muerto el declarante debería indicar claramente tanto el rango como el palo de esa carta.

B.- Designación incompleta o errónea.

En caso de una designación incompleta o errónea de la carta del muerto por parte del declarante,

se aplican las siguientes restricciones (excepto cuando es indudable una intención diferente del declarante):

1. (a) Si al jugar una carta del muerto el declarante indica “alta”, u otra expresión con este significado, se considera que ha indicado la carta más alta del palo salido.
(b) Si indica que “gane” la baza, se considera que ha designado la más pequeña que se sabe que va a ganar la baza.
(c) Si indica “pequeña”, u otra expresión con este significado, se considera que ha indicado la carta más baja del palo salido.
2. Si el declarante indica un palo pero no el rango se considera que ha indicado la carta más pequeña del palo escogido.
3. Si el declarante designa el rango pero no el palo:
 - (a) Se considera que sigue con el palo con el que se ganó en el muerto la baza anterior, siempre y cuando exista en ese palo una carta del rango indicado.
 - (b) En todos los demás casos el declarante debe jugar una carta del muerto del rango indicado si es una jugada legal. Si dos o más cartas de este rango pueden ser jugadas legalmente, el declarante especificará cual de ellas quiere jugar.
4. Si el declarante indica una carta que no está en el muerto, la designación no es válida y el declarante puede indicar cualquier carta legal.
5. Si el declarante indica una jugada sin especificar ni el rango ni el palo (por ejemplo diciendo “la que quieras”, u otra expresión con este significado) cualquier defensor puede indicar la carta a jugar del muerto.

Artículo 47.- Retirar la carta jugada

A. En aplicación de una rectificación.

Una carta jugada puede ser retirada si así lo requiere la rectificación de una irregularidad (pero la carta retirada de un defensor se puede convertir en una carta penalizada, ver Artículo 49).

B. Para corregir una jugada ilegal.

Una carta jugada se puede retirar para corregir una jugada ilegal (para defensores, excepto lo previsto en este artículo, ver Artículo 49 sobre carta penalizada). Para las jugadas simultáneas ver Artículo 58.

C. Para cambiar una designación involuntaria.

Una carta jugada puede ser retirada y devuelta a la mano sin ninguna rectificación después de un cambio de designación permitido por el Artículo 45C4b.

D. Después del cambio de carta de un oponente.

Tras un cambio de la carta jugada por un oponente, se puede retirar la carta jugada, devolverla a la mano sin ninguna rectificación, y sustituirla por otra carta. (Se pueden aplicar los Artículos 16C y 62C2)

E. Cambio de jugada debido a una información errónea.

1. Una salida fuera de turno (o una carta jugada) pueden ser retiradas sin ninguna rectificación si el jugador había sido informado erróneamente por un oponente de que era su turno de salir o jugar (ver Artículo 16C). En este caso la salida o jugada no puede ser aceptada por su OI y el Artículo 63A1 no se aplica.
2. (a) Una carta que ha sido jugada basándose en la explicación errónea de una voz o jugada del oponente, se puede cambiar sin ninguna rectificación pero sólo si no se ha jugado posteriormente en esta baza ninguna carta (ver Artículo 16C). La salida inicial no se puede retirar una vez que el muerto haya descubierto cualquiera de sus cartas.

(b) Si es demasiado tarde para corregir la jugada según lo indicado en (a) el Árbitro puede asignar una puntuación ajustada.

F. Otras cartas retiradas.

1. Una carta puede ser retirada tal y como lo facilita el Artículo 53B.
2. Excepto lo especificado este artículo, una vez jugada una carta no puede ser retirada.

Artículo 48.- Exposición de cartas por el declarante

A. El declarante muestra una carta.

El declarante no está sujeto a restricciones por exponer una carta (pero ver Artículo 45C2), y ninguna carta de la mano del declarante o muerto puede ser penalizada. El declarante no está obligado a jugar una carta caída accidentalmente.

B. El declarante extiende sus cartas.

1. Si el declarante extiende sus cartas después de la salida inicial fuera de turno se aplica el Artículo 54.
2. Si el declarante descubre sus cartas en cualquier momento que no sea inmediatamente después de la salida inicial fuera de turno, se puede considerar que está reclamando o concediendo bazas (excepto que sea evidente que esa no es su intención), y se aplica el Artículo 68.

Artículo 49.- Exposición de cartas de un defensor

Excepto que se trate del curso normal de carteo o por aplicación del Reglamento (ver por ejemplo el Artículo 47E), si la carta de un defensor está en posición tal que fuese posible que su compañero pudiese llegar a ver su anverso, o si un defensor nombra una carta de su mano, cada una de ellas se convierte en carta penalizada (Artículo 50); pero ver el Artículo 68 cuando un defensor formula un comentario relativo a la baza en curso, no terminada, y ver el Artículo 68B2 cuando el compañero no está de acuerdo con la concesión de un defensor.

Artículo 50.- Normas sobre cartas penalizadas

Una carta expuesta prematuramente por un defensor (pero no una salida, ver Artículo 57) es una carta penalizada, salvo disposición diferente del Árbitro (ver Artículo 49 y se puede aplicar el Artículo 72C).

A. La carta penalizada permanece descubierta.

Una carta penalizada permanecerá cara arriba sobre la mesa, delante del jugador al que pertenece, hasta que sea elegida una rectificación.

B. Carta penalizada mayor o menor.

Una sola carta de rango inferior a honor expuesta involuntariamente (como jugando dos cartas en un baza, o si una carta cae accidentalmente) se convierte en una carta penalizada menor. Cualquier carta con rango de honor, o cualquier carta expuesta intencionadamente durante el carteo (por ejemplo saliendo fuera de turno, o renunciando y luego corrigiendo), se convierte en una carta penalizada mayor; si un defensor tiene dos o más cartas penalizadas, todas ellas se convierten en cartas penalizadas mayores.

C. Normas sobre la carta penalizada menor.

Si un jugador tiene una carta penalizada menor, no puede jugar otra carta de ese palo de rango inferior a un honor antes de jugar la carta penalizada. Sin embargo, está autorizado a jugar un honor. El compañero del infractor no está sujeto a las salidas restringidas, pero la información que obtiene viendo la carta penalizada no es autorizada (pero ver E más adelante).

D. Normas sobre la carta penalizada mayor.

Si un defensor tiene una carta penalizada mayor, ambos, el infractor y su compañero pueden estar sujetos a restricciones. El infractor, en su turno de juego, el compañero, cuando tenga que salir.

1. (a) Excepto en lo descrito en (b) a continuación, una carta penalizada mayor debe ser jugada en la primera oportunidad legal, bien sea saliendo, asistiendo al palo, descartando o fallando. Si el defensor tiene dos o más cartas penalizadas que se pueden jugar legalmente, el declarante designará la que tiene que ser jugada.
(b) La obligación de asistir al palo, o de cumplir con una restricción de salida o jugada, tiene prioridad sobre la obligación de jugar la carta penalizada mayor; pero la carta penalizada permanecerá descubierta sobre la mesa y tendrá que ser jugada en la siguiente oportunidad legal.
2. Cuando un defensor tiene el turno de salida mientras su compañero tiene una carta penalizada mayor, no puede salir hasta que el declarante haya escogido una de las opciones que se indican a continuación (si el defensor sale prematuramente, está sujeto a la rectificación del Artículo 49). El declarante puede:
 - (a) Obligar al defensor a que salga en el palo de la carta penalizada, o bien, prohibirle la salida en dicho palo mientras retenga la salida (para dos o más cartas penalizada

ver el Artículo 51). Si el declarante elige cualquiera de estas dos opciones, la carta deja de estar penalizada y se recoge. (Si el jugador no puede salir tal y como es requerido el declarante ver Artículo 59)

(b) No exigir ni prohibir la una salida. En este caso, el defensor puede salir de cualquier carta y la carta penalizada permanece como tal. Si se escoge esta opción el Artículo 50D continúa siendo de aplicación mientras la carta permanezca penalizada. (Si el compañero del defensor que tiene la carta penalizada mantiene la salida, y la carta penalizada no se ha jugado todavía, entonces, se aplicará de nuevo para la baza siguiente todo lo estipulado en el Artículo 50D2)

E. Información obtenida de la carta penalizada.

1. El conocimiento de la obligación de jugar una carta penalizada y los requerimientos de jugar esa carta penalizada es información autorizada para todos los jugadores mientras la carta penalizada permanezca en la mesa.
2. Otra información obtenida por haber sido vista la carta penalizada (y luego retornada a la mano por el Artículo 50D2a) es no autorizada para el compañero del jugador que tenía la carta penalizada (ver el Artículo 16C), pero es autorizada para el declarante.
3. Una vez la carta penalizada ha sido jugada, la información derivada de las circunstancias bajo las que fue creada es no autorizada para el compañero que tenía esa carta (para la carta penalizada aún no jugada, ver E1 arriba).
4. Si, siguiendo la aplicación de E1, el árbitro considera al final del carteo que la información transmitida por la carta expuesta ha perjudicado al bando inocente asignará una puntuación ajustada (ver el Artículo 12B1). En su ajuste, él debe buscar la recuperación más cercana posible al probable resultado de la mano sin el efecto de la(s) carta(s) penalizada(s).

Artículo 51.- Dos o más cartas penalizadas

A. Turno del infractor.

Si es el turno de juego de un defensor que tiene dos o más cartas penalizadas que pueden ser jugadas legalmente, el declarante decide cuál tiene que ser jugada.

B. Turno del compañero del infractor.

1. (a) Si un defensor tiene dos o más cartas penalizadas de un palo, y el declarante obliga (si el jugador no puede salir tal y como lo requiere el declarante ver Artículo 59) a su compañero a que salga de él, las cartas penalizadas de dicho palo dejan de serlo y se recogen. El defensor puede jugar cualquier carta legal en esta baza.
(b) Si un defensor tiene dos o más cartas penalizadas en un palo, y el declarante prohíbe (si el jugador no puede salir tal y como lo requiere el declarante ver Artículo 59) a su compañero que salga de él, las cartas penalizadas de dicho palo dejan de serlo y se recogen. El defensor puede jugar cualquier carta legal en esta baza. La prohibición continúa hasta que el jugador pierda la salida.
2. (a) Si un defensor tiene cartas penalizadas en más de un palo (ver el Artículo 50D2a) y es el turno de salida de su compañero, el declarante puede obligar (si el jugador

no puede salir tal y como lo requiere el declarante ver Artículo 59) al compañero del defensor a que salga de un palo especificado en los que el defensor tiene una carta penalizada (pero se aplica entonces el apartado B1(a) anterior).

(b) Si un defensor tiene cartas penalizadas en más de un palo y es el turno de salida de su compañero, el declarante puede prohibir al compañero del defensor que salga de uno o más de dichos palos (si el jugador no puede salir tal y como lo requiere el declarante ver Artículo 59). En este caso el defensor recoge las cartas penalizadas en cada uno de los palos prohibidos y hace una jugada legal en esta baza. La prohibición continúa hasta que el jugador pierda la salida.

(c) Cuando un defensor tiene cartas penalizadas en más de un palo y su compañero debe salir en la siguiente baza, el declarante puede elegir no imponer ni prohibir una salida, y en ese caso el compañero del defensor puede salir de cualquier carta y las cartas penalizadas continúan en la mesa como cartas penalizadas (si retiene la salida, todos los requerimientos y opciones del Artículo 51B2 aplican de nuevo en la siguiente baza). Si se escoge esta opción, se continúa aplicando los Artículos 50 y 51 mientras estén las cartas penalizadas.

Artículo 52.- Omisión de salir o jugar la carta penalizada

A. El defensor omite jugar la carta penalizada.

Si un defensor no sale o juega una carta penalizada, tal y como se especifica en el Artículo 50 o en el Artículo 51, él no podrá, a iniciativa propia, retirar ninguna otra carta que hubiese jugado.

B. El defensor juega otra carta.

1.
 - (a) Si un defensor juega o sale de otra carta, cuando según el Reglamento estaba obligado a jugar la carta penalizada, el declarante puede aceptar dicha jugada o salida.
 - (b) El declarante tendrá que aceptar esta salida o jugada, si después de ella ha jugado de su mano o del muerto.
 - (c) Si la carta jugada ha sido aceptada según (a) o (b), cualquier carta penalizada que no haya sido jugada permanece como tal.
2. Si el declarante no acepta la salida o carta jugada ilegalmente, el defensor tendrá que sustituirla por la carta penalizada. Toda salida o carta jugada ilegalmente por el defensor se convertirá en carta penalizada mayor.

Artículo 53.- Salida fuera de turno aceptada

A. Salida fuera de turno tratada como correcta.

Antes de la 13a baza, cualquier salida cara arriba fuera de turno puede ser tratada como una salida correcta (pero ver el Artículo 47E1). Se convierte en salida correcta si el declarante o cualquier defensor (según el caso) manifiestan que la aceptan o si se juega una carta desde la mano que sigue en turno a la que ha efectuado la salida irregular (pero ver B). Si no existe tal aceptación expresa o continuación de la jugada, al Árbitro ordenará que se salga de la mano correcta (y ver Artículo 47B).

B. Salida correcta efectuada después de una salida irregular.

Sujeto al Artículo 53A, si el turno le corresponde a un oponente del jugador que salió fuera de turno, este oponente puede efectuar la salida correcta en la baza de la infracción. Su carta no se considera como jugada a continuación de la salida irregular. Cuando esto ocurre, la salida correcta (la del jugador que tenía el turno) permanece, y todas las cartas de esta baza jugadas erróneamente para seguir la salida fuera de turno, se pueden retirar, pero es de aplicación el Artículo 16C.

C. El defensor incorrecto juega después de una salida irregular del declarante.

Si el defensor situado a la derecha de la mano de la cual ha sido realizada una salida fuera de turno por el declarante, juega después de la salida irregular (pero ver B), la salida se mantiene y se aplica el Artículo 57.

Artículo 54.- Salida inicial descubierta y fuera de turno

Cuando se efectúa una salida inicial fuera de turno con la carta destapada, y el compañero del infractor sale con la carta tapada, el Árbitro ordenará que se retire la salida con la carta tapada. Además:

A. El declarante extiende su mano.

Después de una salida inicial descubierta, fuera de turno, el declarante puede extender su mano; él se convierte en muerto. Si el declarante empieza a extender su mano y expone una o más de sus cartas, debe extender toda la mano. El muerto se convierte en declarante.

B. El declarante acepta la salida.

Cuando un defensor destapa la salida inicial fuera de turno el declarante la puede aceptar según lo regulado en el Artículo 53. El muerto extiende sus cartas de acuerdo con el Artículo 41.

1. La segunda carta de la baza se juega de la mano del declarante.
2. Si el declarante juega la segunda carta de la baza, desde el muerto dicha carta no se puede retirar excepto para corregir un renuncio.

C. El declarante tiene que aceptar la salida.

Si el declarante pudo haber visto cualquier carta del muerto (excepto las que el muerto podría haber expuesto durante la subasta y que están sujetas al Artículo 24), debe aceptar la salida y el presunto declarante se convierte en declarante.

D. El declarante no acepta la salida inicial.

El declarante puede exigir que se retire la salida inicial descubierta fuera de turno. La carta retirada se convierte en una carta penalizada mayor y se aplica el Artículo 50D.

E. Salida inicial del bando equivocado.

Si un jugador del bando declarante intenta efectuar la salida inicial se aplica el Artículo 24.

Artículo 55.- Salida fuera de turno del declarante

A. Salida aceptada.

Si el declarante sale fuera de turno de su mano o de la del muerto, cualquier defensor puede aceptarla según el Artículo 53, o exigir que se retire (después de una información errónea ver al Artículo 47E1). Si entonces cada defensor escoge una opción diferente, prevalece la del que juega inmediatamente después de la salida fuera de turno.

B. Salida rechazada: Cuando se requiere que el declarante retire la salida.

1. Si el declarante sale de su mano o de la del muerto cuando es el turno de un defensor, y cualquiera de los defensores requiere que se retire dicha salida por el Artículo 55A, el declarante retirará la carta jugada por error y la devolverá a la mano que pertenece. No se aplica otra rectificación.
2. Si el declarante sale de la mano equivocada cuando estaba en turno de salir de su mano o de la del muerto, y cualquiera de los defensores requiere que se retire esta salida por el Artículo 55A, el declarante retirará la carta jugada por error. Tendrá que salir de la mano correcta.

C. El declarante podría haber obtenido alguna información.

Si el declarante adopta una línea de carteo que podría haber sido basada en la información obtenida de su infracción, se aplica el Artículo 16.

Artículo 56.- Salida fuera de turno de un defensor

Cuando un defensor sale fuera de turno con una carta descubierta, el declarante puede:

- (A) Aceptar la salida irregular como establece el Artículo 53, o
- (B) Requerir al defensor que retire su salida. La carta retirada pasa a ser una carta penalizada mayor y se aplica el Artículo 50D.

Artículo 57.- Salida o jugada prematura

A. Jugada o salida prematura para la baza siguiente.

Si un defensor sale para la baza siguiente antes de que su compañero haya jugado para la baza en curso, o juega fuera de turno antes de que su compañero haya jugado, la carta del infractor se convierte en carta penalizada mayor. El declarante elige una de las siguientes opciones. Puede:

1. Exigir que el compañero del infractor juegue la carta más alta (de las que tiene) del palo de salida, o
2. Exigir que el compañero del infractor juegue la carta más pequeña (de las que tiene) del palo de salida, o
3. Exigir que el compañero del infractor juegue una carta de otro palo especificado por el declarante, o
4. Prohibir que el compañero del infractor juegue una carta de otro palo especificado por el declarante

B. El compañero del infractor no puede cumplir con la obligación.

Si el compañero del infractor no puede cumplir con la rectificación elegida por el declarante (ver A arriba) puede jugar cualquier carta, según lo previene el Artículo 59.

C. El declarante o el muerto ha jugado.

1. Un defensor no está sujeto a rectificación por jugar antes que su compañero si el declarante ha jugado de las dos manos. Sin embargo una carta no está considerada jugada del muerto hasta que el declarante ha indicado su juego.
2. Un defensor no está sujeto a rectificación por jugar antes que su compañero si el muerto, bajo su propia voluntad, ha seleccionado prematuramente una carta antes que su OD o si ha sugerido ilegalmente una carta para ser jugada.
3. Una jugada prematura (que no sea una salida) del declarante desde cualquier mano es una carta jugada y, si es legal, no se puede retirar.

D. Jugada prematura en el turno del OD.

Cuando un defensor intenta jugar (no salir) en una baza en el turno de su OD, se puede aplicar el Artículo 16. Si su carta puede ser legalmente jugada en la baza, debe ser jugada en su propio turno; en caso contrario, pasa a ser carta penalizada mayor.

Artículo 58.- Salidas o jugadas simultáneas

A. Jugadas simultáneas de dos jugadores.

Una salida o jugada efectuada simultáneamente con la salida o jugada legal de otro jugador se considera posterior a ella.

B. Cartas jugadas simultáneamente de una mano.

Si un jugador juega dos o más cartas de manera simultánea:

1. Si sólo la cara de una carta es visible, ésta es la jugada. Todas las demás se recogen y no hay más rectificaciones (ver el Artículo 47F)

2. Si las caras de más de una carta son visibles, el jugador infractor indica la que propone jugar. Si se trata de un defensor todas las demás cartas se convierten en cartas penalizadas (ver el Artículo 50).
3. Cuando un jugador infractor retira una carta visible, el oponente que jugó a continuación en esa baza puede retirar la suya y jugar otra sin más rectificación (pero ver al Artículo 16C).
4. Si la jugada simultánea no se descubre antes de que ambos bandos hayan jugado para la baza siguiente, se aplica el Artículo 67.

Artículo 59.- Imposibilidad de poder cumplir con la salida o jugada obligada

Cuando un jugador no pueda cumplir con la obligación de salida o jugada impuesta por una rectificación, sea porque no tiene cartas en el palo exigido, o porque sólo tiene cartas del palo en que le ha sido prohibido salir, o porque está obligado a asistir al palo, podrá jugar cualquier otra carta legal.

Artículo 60.- Carteo que sigue a una jugada ilegal

A. Juego de una carta tras de una irregularidad.

1. Si un miembro del bando inocente juega después de que el oponente de su derecha (OD) haya salido o jugado fuera de turno o prematuramente, y antes de que se aplique la rectificación, se pierde el derecho a la rectificación de esta irregularidad.
2. Una vez perdido el derecho a la rectificación, la jugada ilegal se trata como si hubiese sido hecha en su turno correcto (excepto cuando es aplicable el Artículo 53B).
3. Si el bando infractor tenía una obligación anterior de jugar una carta penalizada, o de cumplir con una restricción de salida o de jugada, esta obligación sigue en pie para los próximos turnos.

B. Juego de un defensor anterior a una salida obligada del declarante.

Si un defensor juega después de que se haya obligado al declarante a retirar su salida fuera de turno (de cualquiera de las dos manos), pero antes de que el declarante salga de la mano correcta, la carta del defensor se convierte en carta penalizada mayor (Artículo 50)

C. Juego del bando infractor anterior al establecimiento de una rectificación.

Una jugada del bando infractor efectuada antes de que haya sido establecida la rectificación correspondiente, no afecta a los derechos de sus oponentes, y puede quedar a su vez sujeta a otra rectificación.

El renuncio

Artículo 61.- No asistir al palo. Preguntas sobre el renuncio

A. Definición del renuncio.

No asistir al palo, según establece el Artículo 44, o bien, no salir o jugar, siendo factible hacerlo, de una carta o palo cuando lo requiere la aplicación del Reglamento, o bien, no salir o jugar, siendo factible hacerlo, de una carta o palo especificados por un oponente como consecuencia de la rectificación de una irregularidad. (Si no es posible cumplir con la obligación ver el Artículo 59)

B. Derecho a preguntar sobre un posible renuncio.

1. El declarante puede preguntar al defensor que no ha asistido al palo si tiene cartas de ese palo.
2. (a) El muerto puede preguntar al declarante (pero ver el Artículo 43B2b
(b) El muerto no puede preguntar a un defensor y puede ser aplicado el Artículo 16B.
3. Los defensores pueden preguntar al declarante y, con el riesgo de generar información no autorizada, un defensor puede preguntar a otro.

C. Derecho a inspeccionar bazas.

La reclamación de un renuncio no garantiza automáticamente la inspección de las bazas jugadas (ver Artículo 66C).

Artículo 62.- Corrección de un renuncio

A. El renuncio tiene que ser corregido.

Un jugador corregirá el renuncio si se da cuenta de la irregularidad antes de que dicho renuncio haya sido establecido.

B. Corrección del renuncio.

Para corregir un renuncio el infractor retira la carta jugada y la sustituye por una carta legal.

1. Una carta retirada de esta manera se convierte en carta penalizada mayor (Artículo 50) si se ha jugado de la mano (no extendida) de un defensor.

2. La carta puede ser sustituida sin rectificación adicional si ha sido jugada de la mano del declarante (sujeto al Artículo 43B2b), del muerto, o si se trata de una carta descubierta de un defensor.

C. Cartas jugadas a continuación del renuncio.

1. Cada miembro del bando inocente puede retirar y devolver a su mano cualquier carta que haya jugado después del renuncio, pero antes de que se haya llamado la atención sobre el mismo (ver Artículo 16C).
2. Después de que un jugador inocente haya retirado una carta, su OI (que es del bando infractor) puede retirar la carta que había jugado a continuación. Esta carta se convierte en una carta penalizada **si es de un defensor, y ver el Artículo 16C.**
3. **Si ambos bandos hacen un renuncio en la misma baza y sólo un bando ha jugado en la siguiente baza, entonces ambos renuncios deben ser corregidos (ver Artículo 16C2). Cada carta retirada por el bando defensor se convierte en carta penalizada.**

D. Renuncio en la duodécima baza.

1. Un renuncio en la duodécima baza tiene que ser corregido aun cuando haya sido establecido, si se descubre antes de que las cuatro manos se hayan devuelto al estuche.
2. **Si el renuncio de un defensor en la duodécima baza, tiene lugar antes de que su compañero haya jugado en esta baza, se aplica el Artículo 16C.**

Artículo 63.- Renuncio consumado (o establecido)

A. Renuncio establecido.

Un renuncio se establece si:

1. El infractor o su compañero sale o juega para la baza siguiente (esta jugada, legal o ilegal, convierte el renuncio en establecido).
2. El infractor o su compañero nombra o de otra manera indica una carta a jugar para la siguiente baza.
3. Un jugador del bando infractor reclama o concede bazas verbalmente o enseñando sus cartas o de cualquier otra manera.
4. **Cuando se produce un acuerdo (según el Artículo 69A) en una concesión o reclamo de un oponente y el bando infractor no ha objetado hasta el final de la ronda, o antes de dar voz en el siguiente estuche.**

B. El renuncio no se puede corregir.

Una vez establecido, el renuncio no se puede corregir (excepto en el caso Artículo 62D del renuncio en la duodécima baza y en el Artículo 62C3). La baza en la que ocurrió el renuncio se mantiene tal y como se jugó.

Artículo 64.- Procedimiento tras un renuncio establecido

A. Ajuste automático de bazas.

Cuando un renuncio ha sido establecido:

- Si la baza del renuncio fue ganada por el jugador infractor, al final del carteo esta baza se traslada al bando inocente, y si después del renuncio el bando infractor ganó al menos una baza, se traslada al bando inocente una baza más.
- Si la baza del renuncio no fue ganada por el jugador infractor, entonces si el bando infractor ganó ésta o cualquier baza posterior, al final del carteo se traslada al bando inocente una baza.

(A efectos de este artículo una baza ganada en el muerto no se considera ganada por el declarante)

B. Cuando no hay ajuste automático de bazas.

No se aplica un ajuste automático de bazas después de un renuncio establecido (pero ver Artículo 64C) si:

1. el bando infractor no gana la baza del renuncio ni ninguna baza posterior.
2. se trata de un renuncio posterior en el mismo palo, efectuado por el mismo jugador, **siendo el primer renuncio ya establecido.**
3. el renuncio consiste en no haber jugado **una carta penalizada o una carta del muerto.**
4. se ha llamado la atención sobre el renuncio después de que un miembro del bando inocente haya dado una voz en la mano siguiente.
5. se ha llamado la atención sobre el renuncio después del final de la ronda.
6. es un renuncio en la duodécima baza.
7. los dos bandos han cometido un renuncio en el mismo estuche **y ambos renuncios son establecidos.**
8. **el renuncio ha sido corregido por el Artículo 62C3.**

C. Compensación del perjuicio.

1. El Árbitro asignará una puntuación ajustada si considera que los perjuicios causados al bando inocente por un renuncio establecido, incluso si no está sujeto a rectificación, no compensan suficientemente aplicando este artículo.
2. (a) **Después de varios renuncios hechos por el mismo jugador en el mismo palo (ver B2 arriba), el Árbitro ajustará el resultado si el bando inocente habría hecho probablemente más bazas en el caso que uno o más renuncios no hubieran ocurrido.**
(b) **Cuando ambos bandos han hecho un renuncio en el mismo estuche (ver B7 arriba) y el Árbitro considera que un jugador ha sido perjudicado, debe dar un resultado ajustado basado en el resultado probable si no hubieran ocurrido los renuncios.**

Capítulo 6

Bazas

Artículo 65.- Colocación de bazas

A. Baza completada.

Cuando cuatro cartas hayan sido jugadas para una baza, cada jugador dejará su carta con la cara hacia abajo sobre la mesa, cerca de él.

B. Seguimiento de quién ha ganado las bazas.

1. La carta de la baza ganada por el propio bando se orienta verticalmente, apuntando hacia el compañero.
2. La carta de la baza ganada por el bando contrario se orienta horizontalmente, dirigida hacia los oponentes.
3. Un jugador puede requerir que una carta orientada incorrectamente sea colocada de la manera descrita anteriormente, pero el derecho expira cuando su bando sale o juega en la baza siguiente. Si lo hace más tarde, puede ser aplicado el Artículo 16B.

C. Orden.

Cada jugador colocará sus cartas en fila, poniéndolas una encima de otra, solapadas, en el orden en el que se jugaron. Esto permite que el carteo, una vez finalizado, pueda ser revisado si se necesita determinar el número de bazas ganadas por cada bando, o el orden en el que se jugaron las cartas.

D. Acuerdo sobre el resultado del carteo.

Un jugador no debería alterar el orden de sus cartas jugadas hasta que se haya llegado a un acuerdo sobre el número de bazas ganadas. Un jugador que incumpla las medidas de este artículo pone en peligro su derecho de reclamar la propiedad de bazas dudosas o de reclamar (o negar) un renuncio.

Artículo 66.- Inspección de bazas

A. La baza en juego.

Mientras su bando no haya salido o jugado para la baza siguiente, y hasta que su carta no haya sido vuelta sobre la mesa con la cara hacia abajo, el declarante y ambos defensores pueden solicitar que se expongan todas las cartas que se acaban de jugar en la baza en curso.

B. La última carta de un jugador.

Hasta que su bando haya salido o jugado en la baza siguiente, el declarante y cualquier defensor puede inspeccionar, pero no exponer, su última carta jugada.

C. Bazas terminadas.

Después y hasta el final del carteo, las cartas de las bazas jugadas no se pueden inspeccionar (salvo por indicación específica del Árbitro; por ejemplo cuando se necesita verificar un renuncio).

D. Después del final del carteo.

Después del final del carteo, las cartas jugadas y no jugadas pueden ser inspeccionadas para decidir sobre la reclamación de un renuncio o del número de bazas ganadas o perdidas, pero ningún jugador debería tocar las cartas de otro jugador. **Si después de una reclamación del tipo mencionado, sólo un bando ha mezclado sus cartas de manera que el Árbitro no puede establecer los hechos, éste decide a favor del bando contrario.**

Artículo 67.- Baza defectuosa

A. Antes de que los dos bandos jueguen en la baza siguiente.

Si un jugador no ha jugado carta en una baza, o ha jugado más de una carta en una baza, el error se debe corregir si se ha señalado la irregularidad antes de que un miembro de cada bando haya jugado para la baza siguiente.

1. Para rectificar la omisión de jugar una carta, el infractor aporta una que puede jugar legalmente.
2. Para rectificar el juego de demasiadas cartas en una baza se aplica el Artículo 45E (Quinta carta jugada en una baza) o el Artículo 58B (Cartas jugadas simultáneamente de una mano).

B. Después de que los dos bandos hayan jugado en la baza siguiente.

Si el Árbitro descubre que ha habido una baza defectuosa (porque un jugador tiene cartas de más o de menos en su mano, y un número incorrecto de cartas jugadas correspondientemente), y ambos bandos han jugado en la siguiente baza, él procederá de la siguiente manera:

1. Si el infractor no jugó la carta en la baza defectuosa, el Árbitro le ordenará que exponga una de sus cartas frente a él, cara arriba, sobre la mesa y la coloque apropiadamente entre las cartas jugadas (esta carta no afecta la propiedad de la baza).

- (a) Si el infractor tiene cartas en el palo de salida de la baza defectuosa, elegirá cualquier carta para colocarla entre las jugadas. Se considera que cometió un renuncio en la baza defectuosa y está sujeto a la pérdida de una baza según el Artículo 64A2.
 - (b) Si el infractor no tiene cartas del palo de salida de la baza defectuosa, escoge cualquier carta para colocarla entre las jugadas. Se considera que cometió un renuncio en la baza defectuosa y está sujeto a la pérdida de una baza según el Artículo 64A2.
- 2.
 - (a) Si el infractor jugó más de una carta en la baza defectuosa, el Árbitro inspeccionará las cartas jugadas y ordenará que el infractor devuelva a su mano todas las cartas de más, dejando entre las cartas jugadas la que se expuso en la baza defectuosa (si el Árbitro no puede determinar cuál fue la carta que se expuso, el infractor dejará la más alta que podía haber jugado legalmente en esta baza). La propiedad de la baza defectuosa no varía.
 - (b) Se considera que la carta devuelta estuvo permanentemente en la mano del infractor, y la omisión de jugarla en una baza anterior puede constituir un renuncio.
- 3. Cuando el Árbitro determina que el infractor jugó una carta en la baza, pero esa carta no estaba entre las bazas jugadas, el Árbitro debe encontrar la carta y colocarla correctamente entre las cartas jugadas del infractor. El Árbitro debe ajustar la puntuación si esa misma carta fue jugada en una baza posterior y es demasiado tarde para corregir la jugada ilegal.

Reclamaciones y concesiones

Artículo 68.- Reclamación o concesión de bazas

Para que una acción o declaración se considere una reclamación o concesión de bazas, según este Reglamento, se debe referir a las bazas posteriores a la baza en curso. Si la acción o declaración se refiere únicamente a la ganancia o pérdida de la baza en curso, el carteo continúa con regularidad; las cartas expuestas o reveladas por un defensor no se convierten en cartas penalizadas, pero se puede aplicar los Artículos 16 y 57A.

A. Definición de una reclamación de bazas.

Cualquier declaración, del declarante o de un defensor, sobre el hecho de que un bando va ganar un número determinado de bazas es una reclamación de éstas. Un participante también hace una reclamación cuando sugiere que el carteo puede abreviarse, o cuando enseña sus cartas (salvo si de forma evidente su intención no fue la de reclamar bazas, por ejemplo, cuando el declarante descubre sus cartas después de una salida inicial fuera de turno, se aplica el Artículo 54, y no éste).

B. Definición de una concesión de bazas.

1. Cualquier declaración, por el declarante o un defensor, sobre el hecho que indica que un bando va perder un número determinado de bazas es una concesión de éstas. Una reclamación de un número de bazas es la concesión del resto, si las hay. Un jugador concede todas las bazas restantes cuando abandona su mano.
2. Independientemente del punto B1 anterior, si un defensor intenta conceder una o más bazas y su compañero se opone a ello inmediatamente, ni concesión ni reclamación han tenido lugar. Puede existir información no autorizada, y por ello se debería llamar al Árbitro inmediatamente. El carteo continúa. En estas condiciones, cualquier carta expuesta por un defensor no es carta penalizada, pero se aplica el Artículo 16C respecto a la información obtenida por la exposición de la carta y dicha información no puede ser utilizada por el compañero del defensor que expuso la carta.

C. Aclaración requerida para la reclamación de bazas.

Una reclamación de bazas debería ir acompañada a la vez de una explicación clara de la línea de juego o defensa por el que el que reclama propone ganar las bazas reclamadas, incluyendo el orden en el que se jugarán las cartas. El jugador que hace la reclamación o concesión de bazas enseña su mano.

D. El carteo se detiene.

Después de cualquier reclamación o concesión el carteo se detiene.

1. Si la reclamación/concesión es aceptada, se aplica el Artículo 69.
2. Si cualquier jugador expresa dudas respecto a la reclamación/concesión (incluido el muerto), entonces:
 - (a) Se podrá llamar al Árbitro inmediatamente y no se debería tomar ninguna acción hasta su llegada, se aplica el Artículo 70, o
 - (b) A petición del bando que no ha reclamado o concedido, el carteo puede continuar sujeto a lo siguiente:
 - (i) Los 4 jugadores están de acuerdo; en caso contrario, se llama al Árbitro que actuará como en el apartado (a) arriba.
 - (ii) La reclamación o concesión es inválida y no está sujeta a adjudicación. No se aplican los Artículos 16 y 50, y el resultado obtenido posteriormente será válido.

Artículo 69.- Reclamación o concesión aceptada

A. Conformidad establecida.

Una reclamación o concesión se considera aceptada cuando el bando da su conformidad a la reclamación o concesión de un oponente y no manifiesta ninguna objeción antes de que su bando dé voz en el siguiente estuche o antes del final de la ronda, lo que ocurra antes. La mano se puntúa como si el número de bazas reclamadas o concedidas hubiese sido ganado o perdido en el carteo.

B. Retirada de la conformidad establecida.

La aceptación de una reclamación o concesión (ver A) puede ser retirada durante el Período de Corrección establecido según el Artículo 79C:

1. Si un jugador aceptó como perdida una baza que su bando, de hecho, había ganado; o
2. Si un jugador aceptó como perdida una baza que su bando probablemente hubiera ganado de haber continuado el carteo.

El estuche volverá a ser puntuado, anotándose como ganada para su bando la baza en cuestión.

Artículo 70.- Reclamación o concesión cuestionada

A. Objetivo general.

Cuando deba dirimir una reclamación o concesión no aceptada, el Árbitro adjudicará la puntuación del estuche de la manera más equitativa posible para ambos bandos, pero resolviendo cualquier punto dudoso en la reclamación, en contra del reclamante. El Árbitro procederá de la siguiente manera:

B. Repetición de la explicación aclaratoria.

1. El Árbitro requerirá al reclamante que repita la aclaración que dio en el momento de reclamar o conceder bazas.
2. Después, el Árbitro escuchará las objeciones de los oponentes (pero su examen no se limitará solamente a estas objeciones).
3. El Árbitro podrá exigir a los jugadores que expongan el resto de sus cartas sobre la mesa.

C. Queda un triunfo.

Si queda un triunfo en la mano de un oponente, el Árbitro atribuirá una o más bazas a los oponentes si:

1. El reclamante no hizo ninguna mención de ese triunfo, y
2. Es posible que en el momento de la reclamación el reclamante no recordase la existencia de ese triunfo en la mano de su oponente, y
3. Siguiendo una línea de juego normal* se podría perder una baza a causa de ese triunfo.

D. Consideraciones del Árbitro.

1. El Árbitro no aceptará del reclamante ninguna línea de carteo ganadora no incluida en la aclaración original, si existe otra línea de carteo normal*, menos favorable.
2. El Árbitro no aceptará ningún aspecto de la reclamación de un defensor que dependa de que su compañero escoja una jugada particular entre otras alternativas normales*.

E. Nueva línea de juego.

1. El Árbitro no aceptará ninguna línea no explicada cuyo éxito dependa de encontrar una carta determinada en la mano de un oponente particular, salvo en el caso de que un oponente no hubiese asistido al palo de esta carta antes de la reclamación, o bien, si no hubiera podido asistir después al palo, siguiendo una línea normal* de carteo, o salvo que hubiese sido irracional si no adoptara dicha línea de juego.
2. La Autoridad Reguladora puede especificar la manera (por ejemplo “de arriba abajo”) en la que el Árbitro considerará que se ha jugado un palo, si esto no ha sido aclarado en la explicación de la reclamación (pero siempre sujeto a cualquier otro condicionamiento de este artículo).**Nota AEB: La AEB mantiene este criterio “de arriba abajo”**

* A efectos del Artículo 70 y del Artículo 71, “normal” incluye jugadas descuidadas o inferiores al nivel del jugador en cuestión.

Artículo 71.- Concesión anulada

Una vez hecha, una concesión de bazas queda en pie, salvo en el caso de que el Árbitro la anule, dentro del Periodo de Corrección establecido en el Artículo 79C, si:

- (A) Un jugador concedió una baza ganada de hecho por su bando, o bien,
- (B) Un jugador concedió una baza que no se podía perder jugando de una manera normal* el resto de las cartas.

El estuche volverá a ser puntuado, anotándose como ganada para su bando la baza en cuestión.

Capítulo 8

Normas éticas

Artículo 72.- Principios generales

A. Observancia del Reglamento.

Los torneos del bridge duplicado deberían ser jugados en estricta conformidad con el Reglamento. El objetivo principal es obtener una puntuación superior a la de los demás participantes cumpliendo al mismo tiempo con los procedimientos y estándares éticos establecidos en este Reglamento.

Nota AEB: En todos los torneos homologados por la AEB le serán de aplicación todas sus normas.

B. Infracciones del Reglamento.

1. Un jugador no debe infringir intencionadamente una norma del Reglamento, aunque esté dispuesto a aceptar la rectificación correspondiente.
2. En general, no existe obligación de llamar la atención sobre una infracción de la normativa cometida por el propio bando (pero ver el Artículo 20F sobre errores de explicación, y ver los Artículos 62A y 79A2).
3. Un jugador no debe intentar ocultar una infracción, por ejemplo, repitiendo un renuncio, ocultando una carta que interviene en un renuncio o mezclando las cartas prematuramente.

C. Conciencia de perjuicio potencial.

Si el Árbitro determina que un infractor pudo haber sido consciente en el momento de su irregularidad que pudo haber causado perjuicio al bando inocente, él pedirá que la subasta y el carteo continúen (si no habían concluido). Al finalizar el carteo, el Árbitro dará una puntuación ajustada si él considera que el bando infractor ha ganado una ventaja gracias a la irregularidad.

Artículo 73.- Comunicación, tempo y engaño

A. Comunicación correcta entre los compañeros.

1. La comunicación entre los compañeros durante la subasta y el carteo se efectuará sólo a través de voces y jugadas, **excepto si es autorizado expresamente por este Reglamento.**
2. Las voces y jugadas se deberían efectuar sin énfasis, matiz o inflexiones de voz indebidas y sin titubeos o rapidez indebida. Pero la Autoridad Reguladora puede imponer pausas

obligatorias, como en la primera ronda de la subasta, o después del aviso de una declaración con salto, o en la primera baza. **Nota AEB: La AEB obliga a utilizar el "Stop" antes de una voz en salto. También pide al declarante que se tome siempre una ligera pausa antes de jugar la primera carta del muerto. Si el declarante no se toma esa pausa, el OD puede romarse una pausa similar sin proporcionar información no autorizada.**

B. Comunicación inapropiada entre los compañeros.

1. Los compañeros no pueden comunicarse mediante medios tales como la forma en que efectúan sus voces o jugadas, observaciones o gestos improcedentes, preguntas formuladas o no formuladas a los oponentes, o alertas y explicaciones dadas o no dadas a ellos.
2. La infracción más grave que puede cometer una pareja es el intercambio de información a través de métodos de comunicación acordados diferentes a los permitidos por este Reglamento.

C. Un jugador recibe del compañero información no autorizada.

1. Si un jugador dispone de una información no autorizada proporcionada por su compañero, - por ejemplo a través de: un comentario, pregunta, explicación, gesto, conducta, énfasis indebido, tono, titubeo o rapidez, una alerta no esperada, es decir, no esperada en relación con la justificación para hacerla, u omisión de alertar -, evitará cuidadosamente obtener cualquier ventaja que le pueda proporcionar dicha información no autorizada (ver Artículo 16B1a).
2. **Se podrá imponer una penalidad al jugador que viole C1, pero si los oponentes han sido perjudicados, ver también el Artículo 16B3.**

D. Variaciones del ritmo y de la forma.

1. Es aconsejable, aunque no siempre obligatorio, que los jugadores mantengan un ritmo y forma constantes. Sin embargo, los jugadores deben ser especialmente cuidadosos si las variaciones del ritmo o conducta pueden beneficiar a su bando. Por otra parte, variar sin intención el ritmo o la manera en que se efectúa una voz o jugada no es en sí una infracción. **Las inferencias derivadas de estas variaciones sólo son información autorizada para los oponentes, quienes podrán actuar basándose en esa información a su propio riesgo.**
2. Un jugador no puede intentar confundir a un oponente mediante medios tales como un pregunta, comentario o gesto, lentitud o rapidez de una voz o jugada (como "pensando" antes de jugar con una sola carta del palo), el modo en que se efectúa una voz o jugada, o por cualquier alteración intencional del procedimiento correcto (ver también el Artículo 73E2).

E. Engaño.

1. **Es correcto que un jugador intente engañar a un oponente a través de sus voces o jugadas (siempre y cuando este engaño no haya sido enfatizado por una especial lentitud o rapidez, ni que esté protegido por entendimientos ocultos o basados en la experiencia de los compañeros).**

2. Si el Árbitro determina que un jugador inocente ha sacado una deducción falsa de una pregunta, comentario, gesto, tempo o similar, de un oponente que no tiene una razón bridgística para su acción y que pudo ser consciente, en el momento de la acción, que podía favorecerle, el Árbitro dará un resultado ajustado.

Artículo 74.- Comportamiento y etiqueta

A. Actitud correcta.

1. Los jugadores deberían mantener en todo momento, una actitud cortés.
2. Los jugadores deberían evitar cualquier observación o acción impropia que pueda molestar o alterar a otro jugador, o que perturbe el disfrute del juego.
3. Todos los jugadores deberían seguir un procedimiento uniforme y correcto cuando subastan y cartean.

B. Etiqueta.

Por principios de cortesía los jugadores deberían abstenerse de:

1. No prestar atención al juego.
2. Hacer comentarios innecesarios durante la subasta y carteo.
3. Preparar una carta antes de que sea su turno de jugar.
4. Prolongar el carteo innecesariamente (como siguiendo con el carteo aun sabiendo que todas las bazas son suyas) con el objetivo de desconcertar al oponente.
5. Llamar al Árbitro dirigiéndose a él o a otros participantes, de una manera descortés.

C. Infracciones de forma o procedimiento.

Estos son algunos ejemplos de infracción al procedimiento:

1. Utilizar diferentes denominaciones para la misma voz.
2. Indicar aprobación o repulsa de una voz o jugada.
3. Indicar la expectativa o la intención de ganar o perder una baza, que no se ha completado.
4. Hacer comentarios o actuaciones durante la subasta o carteo para llamar la atención sobre circunstancias significativas, o sobre el número de bazas necesarias para ganar.
5. Mirar intencionadamente a otro jugador durante la subasta o el carteo, o la mano de otro jugador para ver sus cartas o para ver de dónde saca la carta, pero es correcto actuar basándose en la información obtenida si involuntariamente ve la carta de un oponente. (Ver el Artículo 73D2 cuando un jugador puede haber enseñado sus cartas intencionadamente).
6. Mostrar una ausencia evidente del interés en la partida (como plegando las cartas).
7. Variar el ritmo normal de la subasta o carteo con el objetivo de desconcertar a los oponentes.

8. Abandonar la mesa innecesariamente antes del final de la ronda.

Artículo 75.- Explicación errónea o voz equivocada

Cuando los oponentes han recibido una explicación equivocada que les lleva a conclusiones erróneas, la responsabilidad de los jugadores (y del Árbitro) es como sigue:

A. Error que genera la información no autorizada.

Independientemente de que la explicación de su compañero sea o no una descripción correcta de lo acordado por la pareja, un jugador, habiendo oído la explicación de su compañero, sabe que su voz ha sido malinterpretada. Este conocimiento es una “información no autorizada” (ver el Artículo 16A) y por tanto, el jugador debe evitar cualquier ventaja que le puede proporcionar esta información no autorizada (ver el Artículo 73C); en caso contrario, el Árbitro ajustará la puntuación.

B.- Explicación errónea.

1. Cuando el acuerdo de la pareja es distinto de la explicación dada, la explicación es una infracción del Reglamento. Cuando esta infracción resulta en perjuicio al bando inocente, el Árbitro debe ajustar el resultado.
2. Si un jugador se da cuenta de su propio error, él debe llamar al Árbitro antes de que produzca la salida inicial con una carta descubierta (o durante el carteo, si se da cuenta después), y entonces dar una corrección. El jugador también está permitido a llamar al Árbitro antes de que acabe la subasta, pero no está obligado a ello (ver Artículo 20F4).
3. El compañero del jugador no debe hacer nada para corregir la explicación mientras la subasta continúa y si él acaba siendo defensor, debe llamar al Árbitro y corregir la explicación sólo cuando acabe el carteo. Si el compañero del jugador acaba siendo declarante o muerto, él debe llamar al Árbitro después del paso final y entonces dar una corrección.

C. Voz equivocada.

Cuando el acuerdo de la pareja ha sido explicado correctamente, siendo el error en la voz dada y no en la explicación, no hay infracción. La explicación no debe ser corregida inmediatamente (ni debe notificarse al Árbitro) y no hay obligación de hacerlo posteriormente. Sin importar el perjuicio, se mantiene el resultado (pero ver el Artículo 21B1b).

D. Determinación del Árbitro.

1. Se espera que los jugadores expliquen con detalle los acuerdos de la pareja (ver Artículo 20F1); el hecho de no hacerlo constituye desinformación.
2. Es condición de cualquier acuerdo de una pareja que ambos jugadores tengan el mismo mutuo entendimiento, y es una infracción describir un acuerdo donde no exista el mismo entendimiento. Si el Árbitro determina que la explicación errónea no fue basada en un acuerdo de la pareja, se aplica el Artículo 21B.

3. Cuando ha habido una infracción (según B1 o D2) y existe suficiente evidencia sobre el significado acordado de la voz, el Árbitro ajustará el resultado al resultado probable si los jugadores hubieran recibido la explicación correcta en el momento adecuado. Si el Árbitro determina que la voz no tiene un significado acordado, ajustará el resultado al resultado probable si ellos hubieran sido informados.

Artículo 76.- Espectadores

A. Control.

1. Los espectadores dentro del área de juego están sujetos al control del Árbitro, según se regule en las normas del torneo. (El área de juego incluye todas las zonas de las instalaciones en las que se puede mover un jugador durante la sesión en la que él juega. Esto puede ser más detallado en la normativa)
2. Las Autoridades Reguladoras y los Organizadores del torneo que faciliten la transmisión electrónica del juego en directo, pueden especificar las condiciones en las que se pueden ver estas transmisiones y definir el comportamiento adecuado de los espectadores. (Un espectador no puede comunicarse con el jugador durante la sesión en la que éste está jugando)

B. Conducta en la mesa.

1. Un espectador no puede mirar la mano de más de un jugador, salvo que esté permitido por la normativa.
2. Un espectador no puede mostrar reacción alguna ante la subasta o el carteo de la mano que se está jugando.
3. Un espectador durante una ronda debe abstenerse de hacer gestos o comentarios de ningún tipo y no podrá conversar con ningún jugador.
4. Un espectador no puede perturbar a los jugadores.
5. Un espectador no puede llamar la atención sobre ningún aspecto del juego.

C. Participación.

1. Dentro del área de juego un espectador podrá hablar sobre hechos o normas, sólo cuando lo requiera el Árbitro. (El área de juego incluye todas las zonas de las instalaciones en las que se puede mover un jugador durante la sesión en la que él juega. Esto puede ser más detallado en la normativa)
2. La Autoridad Reguladora y el Organizador del torneo pueden especificar cómo tratar las irregularidades causadas por los espectadores.

D. Estatus.

Salvo que esté especificado por el Árbitro de otro modo, cualquier persona dentro del área de juego, que no sea un jugador o un agente de la Organización del torneo, tiene el estatus del espectador.

Capítulo 9

Puntuación

Artículo 77.- Tabla de puntuación del bridge duplicado

Puntuación de bazas.

Puntuación del bando del declarante si el contrato se cumple:

CONTRATO A TRIUNFO				
Cada baza subastada y hecha	♣	♦	♥	♠
Contrato sin doblar	20	20	30	30
Contrato doblado	40	40	60	60
Contrato redoblado	80	80	120	120

CONTRATO A SIN TRIUNFO	
Primera baza subastada y hecha	ST
Contrato sin doblar	40
Contrato doblado	80
Contrato redoblado	160

CONTRATO A SIN TRIUNFO	
Cada baza extra hecha	ST
Contrato sin doblar	30
Contrato doblado	60
Contrato redoblado	120

- Una puntuación de bazas de 100 puntos o más, hecha en un estuche, es MANGA
- Una puntuación de bazas de menos de 100 puntos, es una PARCIAL

Puntuación de premio.

Puntuación del bando del declarante:

CONTRATO DE SLAM		
Premio por cumplir un slam	No vulnerable	Vulnerable
Slam (12 bazas) subastado y cumplidor	500	750
Gran slam (13 bazas) subastado y cumplidor	1000	1500

CONTRATO CUALQUIERA		
Premio por bazas de más	No vulnerable	Vulnerable
Contrato sin doblar	Valor de baza	Valor de baza
Contrato doblado	100	200
Contrato redoblado	200	400

CONTRATO CUALQUIERA	
Premio por manga, parcial y cumplimiento	
Por cumplir MANGA vulnerable	500
Por cumplir MANGA no vulnerable	300
Por cumplir cualquier PARCIAL	50
Por cumplir cualquier contrato doblado (pero no redoblado)	50
Por cumplir cualquier contrato redoblado	100

Puntuación por bazas de menos.

Puntuación del bando defensor en caso que el contrato no sea cumplido:

BAZAS DE MENOS		
Primera baza de menos	No vulnerable	Vulnerable
Contrato sin doblar	50	100
Contrato doblado	100	200
Contrato redoblado	200	400

BAZAS DE MENOS		
Cada baza de menos adicional	No vulnerable	Vulnerable
Contrato sin doblar	50	100
Contrato doblado	200	300
Contrato redoblado	400	600

BAZAS DE MENOS		
Bonus por la cuarta baza (y siguientes) de menos	No vulnerable	Vulnerable
Contrato sin doblar	0	0
Contrato doblado	100	0
Contrato redoblado	200	0

- Si los 4 jugadores pasan (ver Artículo 22), cada bando obtiene una puntuación de 0 puntos.

Artículo 78.- Métodos de puntuación y condiciones de competición

A. Puntuación por Puntos Match (MP).

Puntuando por Puntos Match, cada jugador es puntuado, para resultados obtenidos por los diferentes participantes que jugaron el mismo estuche y cuyos resultados son comparados con el suyo, con dos unidades (puntos match o mitades de puntos match) por cada resultado inferior al suyo, una unidad por cada resultado igual al suyo y cero unidades por cada resultado superior al suyo.

B. Puntuación por Puntos Match Internacionales(IMP).

Puntuando por IMP, en cada estuche la diferencia entre los dos resultados comparados se convierte en IMP según la siguiente escala.

TABLA DE IMPS					
Dif. en puntos	IMPS	Dif. en puntos	IMPS	Dif. en puntos	IMPS
0-10	0	370-420	9	1500-1740	17
20-40	1	430-490	10	1750-1990	18
50-80	2	500-590	11	2000-2240	19
90-120	3	600-740	12	2250-2490	20
130-160	4	750-890	13	2500-2990	21
170-210	5	900-1090	14	3000-3490	22
220-260	6	1100-1290	15	3500-3990	23
270-310	7	1300-1490	16	4000+	24
320-360	8				

C. Puntuando por puntos totales.

Puntuando por puntos totales, la suma de los puntos totales de todos los estuches de cada participante es su puntuación.

D. Condiciones del Torneo.

Si lo aprueba la Autoridad Reguladora se pueden utilizar otros métodos de puntuación (por ejemplo la conversión a Puntos Victoria). El Organizador del Torneo debería publicar las Condiciones de la Competición con antelación al evento o torneo. Estas deberían especificar las condiciones para inscribirse, método de puntuación, determinación del ganador, desempates, y otra información similar. Las Condiciones no podrán entrar en conflicto con el Reglamento o la normativa y deberán incluir toda la información especificada por la Autoridad Reguladora. Dichas Condiciones deberían estar a disposición de todos los participantes.

Nota AEB: La AEB autoriza al Organizador del Torneo el uso de distintos métodos de puntuación, hasta que haya una próxima notificación. Para todos los eventos bajo sus auspicios, la escala

de Puntos Victoria (VP) será la vigente en la Federación Mundial (WBF). Otros métodos de puntuación aprobados son los IMP cruzados y los puntos de match instantáneos. Se ha establecido puntuaciones ajustadas artificiales dadas por el Árbitro en Butler o IMPS cruzados de -2, 0 y +2 IMPS.

Normas de la AEB sobre puntuación de las manos y sesiones no jugadas

Las Bases de la Convocatoria o el Reglamento del Torneo podrán regular estos extremos. De no haberlo hecho, como norma general se siguen estos criterios:

- **Puntuación de manos no jugadas**
 1. Por causa justificada: se puntúan por el promedio de la sesión, siempre que las manos no jugadas no superen al 20% de las de la sesión.
 2. Por alguna causa imputable al jugador (incluye ausencia por fumar): Puntuación máxima del 40%
 3. Por alguna causa relacionada con la organización del torneo (comité): Puntuación mínima del 60%
- **Puntuación de las sesiones no jugadas**
 1. Se asigna el menor promedio entre a) Su promedio sin contar la sesión jugada; b) Su promedio contando que en la sesión no jugada habría hecho un 50%; c) El 53%.
 2. Si la sesión no jugada es la última sesión se asigna el peor promedio de sesión.

Artículo 79.- Bazas ganadas

A. Acuerdo sobre el número de bazas ganadas.

1. Los jugadores se pondrán de acuerdo sobre el número de bazas ganadas antes de que sean devueltas las cuatro manos al estuche.
2. Un jugador no debe aceptar conscientemente ni los puntos por una baza que su bando no ha ganado, ni la concesión de una baza que sus oponentes no podían perder.

B. Discrepancia en el número de bazas ganadas.

Si surge un desacuerdo sobre el número de bazas ganadas, se debe llamar al Árbitro, y:

1. El Árbitro determinará si existió una reclamación o concesión de bazas y, en este caso, aplicará los Artículos 69B o 71.
2. Si B1 no es aplicable, el Árbitro decidirá qué resultado anotar.
3. Si no se llama al Árbitro antes del final de la ronda, el resultado puede ser cambiado para ambos bandos solo si él está claramente convencido del resultado obtenido en la mesa. En caso contrario él puede o bien dejar el resultado como está o bien disminuir el de un bando sin aumentar el del otro.

C. Error en la puntuación.

1. Un error en el cálculo o en la introducción del resultado acordado, bien haya sido realizado por un jugador o por un oficial, puede ser corregido antes de que finalice los periodos establecidos por el Organizador del torneo. Salvo que el Organizador del torneo lo prorrogue, este periodo de corrección expira 30 minutos después de que el resultado oficial haya sido hecho público para comprobación. (Se puede especificar un periodo de corrección más corto, si lo requiere alguna característica especial del evento)
2. Sujeto a la aprobación del Organizador del Torneo, un error en la puntuación puede ser corregido después de que haya expirado el periodo de corrección si el Árbitro no tiene ninguna duda de que el resultado anotado es incorrecto.

Normas de la AEB sobre corrección y reclamación de anotaciones

- **Incongruencia en las anotaciones.** Ante una anotación incongruente, (4♠, dobladas, una multa, 50), el árbitro, si ello es posible, consultará a las dos parejas durante la sesión o al final de ella y si ambas están de acuerdo, se corrige. Si no lo están, o si no ha sido posible la consulta, prevalecerá el resultado numérico (en el ejemplo, 50).
- **Reclamación de las anotaciones.** Ante una anotación congruente, (2♠, iguales, 110), reclamada por una pareja el árbitro, si ello es posible, consultará a ambas y, si no hay acuerdo, no se cambia el resultado. Caso de haberlo se cambia la marca solo para la pareja que va a ser perjudicada por el cambio, siguiendo el criterio de asignar lo peor para cada pareja.

Organización y dirección de torneos

Artículo 80.- Normativa y organización

A. La Autoridad Reguladora.

1. Según este Reglamento la Autoridad Reguladora es:
 - (a) la Federación Mundial de Bridge, para sus propios torneos y eventos mundiales.
 - (b) la Autoridad Zonal respectiva, para torneos y eventos organizados bajo sus auspicios.
 - (c) Para el resto de torneos y eventos, la Organización Nacional de Bridge bajo cuyos auspicios se desarrolla el torneo. **Nota AEB: En los torneos celebrados en España, la AEB es la Autoridad Reguladora.**
2. La Autoridad Reguladora tiene las responsabilidades y potestades que se especifican en este Reglamento.
3. La Autoridad Reguladora puede delegar sus poderes (conservando la responsabilidad final de su ejercicio) o puede asignarlos (en cuyo caso deja de ser responsable de su ejercicio).

B. El Organizador del torneo.

1. La Autoridad Reguladora puede reconocer a una entidad, denominada “Organizador del torneo”, OT, que, sujeta a las condiciones de la Autoridad Reguladora y de este Reglamento, sea la responsable de la organización y preparación de un torneo o evento. El Organizador del torneo puede delegar sus poderes y obligaciones pero reteniendo la responsabilidad por su realización. La Autoridad Reguladora y el OT pueden ser el mismo ente. **Nota AEB: La AEB ha reconocido, entre otros, a las siguientes entidades como posibles Organizadores de Torneos: la propia AEB, las distintas Territoriales y los clubes reconocidos.**
2. Las atribuciones y obligaciones del Organizador del torneo incluyen:
 - (a) Designar al Árbitro. Si no hay un Árbitro designado los jugadores deberían elegir a una persona que asuma su función.
 - (b) Preparar con antelación todo lo necesario para el torneo, incluyendo las salas de juego, equipamiento y todos los demás requisitos logísticos.
 - (c) Establecer la fecha y el horario de cada sesión.
 - (d) Establecer las condiciones para la inscripción.
 - (e) Determinar las condiciones para subasta y carteo, acordes con este Reglamento, junto con otras condiciones especiales (como, por ejemplo, juego con pantallas ya

que las normas para la rectificación de una acción no transmitida al otro lado de la pantalla pueden variar).

(f) Anunciar una normativa suplementaria, pero no en conflicto, con este Reglamento.

(g) Gestionar el nombramiento de los asistentes que el Árbitro necesite y el nombramiento de otro personal que se precise y definir sus obligaciones y responsabilidades.

(h) Organizar las inscripciones, aceptarlas y registrarlas y publicarlas.

(i) Establecer condiciones adecuadas para el juego y anunciarlas a los participantes.

(j) Organizar la recogida de los resultados, el cálculo de puntuaciones, y un acta oficial del registro de las mismas.

(k) Disponer la organización adecuada, para llevar a cabo las apelaciones, según establece el Artículo 93.

(l) Cualesquiera otras potestades y obligaciones otorgadas por este Reglamento.

Nota AEB: La AEB reconoce y regula la figura del “Organizador del Torneo”, OT. En virtud del punto anterior le delega unas facultades y le exige el cumplimiento de unas obligaciones, todo lo cual se refleja en las notas que se añaden a los siguientes artículos.

El Reglamento de Árbitros y Delegados de Torneo crea también la figura intermedia de “Delegado del Torneo”, DT, que suele coincidir con el OT, pero que lo complementa en los casos en que el OT cumple solo una función de patrocinio. Es nombrado por el OT con la aceptación de la AEB y tendrá, entre otras, la específica función de vigilar que se cumplan las Normas de la AEB y queden reflejadas en las Bases de la Convocatoria y en el folleto de propaganda que se edite. En general debe asesorar al organizador tanto en aspectos técnicos como de organización en sus relaciones con la AEB, así como aceptar una posible delegación del cumplimiento de las mismas por parte de los Organizadores.

En algunos casos es normal que el Árbitro asuma la responsabilidad de unas o todas las tareas del Organizador del torneo, aquí exigidas.

Todo lo establecido en este artículo y en el siguiente está regulado en los Reglamentos, Normativas y Circulares de la AEB, que pueden consultarse en la página Web oficial, en la sección Información Institucional.

Artículo 81.- El Árbitro

A. Estatus oficial.

El Árbitro es el representante oficial del Organizador del torneo. **(Pero ver Normas AEB más adelante)**

B. Restricciones y responsabilidades.

1. El Árbitro es responsable para la dirección técnica del torneo in situ. Tiene poderes para solucionar cualquier omisión del Organizador del torneo. **(Pero ver Normas AEB más adelante)**

2. El Árbitro aplica, y está limitado por, este Reglamento y la normativa suplementaria anunciada bajo la potestad conferida por en este Reglamento.

C. Obligaciones y poderes del Árbitro.

El Árbitro (no los jugadores) tiene la responsabilidad de rectificar las irregularidades y compensar los perjuicios. Las obligaciones y potestades del Árbitro generalmente incluyen lo siguiente:

1. Mantener la disciplina y asegurar un desarrollo ordenado del juego.
2. Interpretar y aplicar este Reglamento e informar a los jugadores sobre sus derechos y responsabilidades al respecto.
3. Rectificar errores o irregularidades de las que obtiene conocimiento de cualquier manera, dentro de los períodos establecido en los Artículos 79C y 92C.
4. Establecer rectificaciones cuando sean aplicables y ejercer los poderes que le otorgan el Artículo 90 y el Artículo 91.
5. Discrecionalmente, y a solicitud del bando inocente, cancelar, cuando hay razón para ello, una rectificación.
6. Solucionar discrepancias.
7. Elevar cualquier cuestión al comité que en su caso corresponda.
8. Redactar el informe de los resultados para el acta oficial, si lo solicita el Organizador del torneo y tramitar cualquier otro asunto que le haya sido delegado por el Organizador del torneo.

D. Delegación de las obligaciones.

El Árbitro puede delegar cualquiera de sus tareas en los asistentes, pero esto no le libera de la responsabilidad de que sean realizadas correctamente.

Normas AEB sobre derechos y obligaciones de los árbitros

■ Autoridad del árbitro y sus derechos

1. Durante la competición el árbitro es la persona que posee la autoridad máxima sobre los jugadores, sin perjuicio de los derechos que éstos poseen de recurrir al Comité de Apelación.
2. Los árbitros tienen derecho recibir un trato correcto por parte de los participantes de las pruebas, quienes deben respetar sus decisiones aunque les sean contrarias, pero
 - Los árbitros deberán mantener hacia los jugadores actitudes correctas y explicar con claridad y fundamento sus decisiones.
 - Ante actitudes incorrectas de jugadores los árbitros podrán solicitar amparo al Comité de Árbitros.
 - Las incorrecciones de jugadores con los árbitros serán reflejadas en el Acta de la Prueba, al igual que las incorrecciones de los árbitros con los jugadores.

3. Junto con el Comité de Apelación de la prueba actuarán en ciertos casos como delegados del Comité Nacional de Competición, y deben hacer cumplir a los jugadores las normas que establezca la AEB y el Organizador del Torneo.
 4. En concreto los árbitros deben conocer y aplicar lo establecido en los capítulos III y IV del Reglamento de las Pruebas y Competiciones referente a Apelaciones y Recursos.
 5. Los árbitros tienen la obligación genérica de conocer, cumplir y hacer cumplir el Reglamento del Bridge Duplicado y los Estatutos, Reglamentos y Normativas que elabore la AEB.
 6. La función del árbitro no termina con la confección de la clasificación, sino con el cumplimiento íntegro de las normas aprobadas por la AEB, como es el envío y subida a la Web de las clasificaciones.
 7. Tienen la específica función de informar y asesorar al Organizador de los Reglamentos y Normas vigentes y vigilar que éstas se cumplan.
 8. Los árbitros deberán anunciar a los jugadores los derechos que les asisten de recurrir sus decisiones al Comité de Apelación si consideran que no son adecuadas.
 9. Igualmente de su derecho de poner en conocimiento del Comité de Árbitros los comportamientos arbitrales que consideren inadecuados.
- **Obligaciones en la preparación y en el inicio de la competición**
1. Confeccionar, por delegación en su caso del Comité de Competición, las normas específicas de la prueba que pueda fijar el Organizador del Torneo dentro de los márgenes establecidos por los Reglamentos y Normas de la AEB.
 2. Vigilar que las Bases de la Convocatoria del Torneo plasmadas en el folleto de propaganda que edite el Organizador cumplen las Normas de la AEB y, en concreto, deberán cerciorarse que en dicho folleto se tratan, entre otros, los siguientes puntos, que podrán ser actualizados por posteriores circulares del Comité de Árbitros:
 - La cuantía de los premios, expresando con claridad si estos se mantendrán independientemente del número de participantes o si podrá existir reducción de los mismos, en qué casos y en qué cuantía.
 - Los criterios sobre el reparto de premios y si estos son o no acumulables.
 - Si la participación está abierta a cualquier jugador o si posee alguna limitación.
 - El sobre precio que deberán satisfacer por su inscripción los jugadores sin licencia de la AEB, en el caso de que esto se autorice, que supondrá al menos el 40% de la inscripción.
 - La necesidad de inscribirse previamente y el sobreprecio por inscribirse al comienzo del torneo o la bonificación por inscribirse con antelación, caso de que se establezca.
 3. Aconsejar a los Organizadores sobre los criterios para la asignación de premios, tratando de fomentar la participación de jugadores locales y de jugadores de base.
 4. Confeccionar la Hoja Informativa y otros documentos que establezcan en las Circulares enviadas a los árbitros y subidas a la Web.
 5. Procurarse el censo actualizado de jugadores federados con todos sus datos federativos.
 6. Al inicio de la competición los Directores de Torneo deberán hacer, en forma verbal o escrita, las oportunas advertencias a los jugadores sobre los temas relacionados con su participación en la competición, deberán dar a conocer la composición del Comité de Apelación de la Prueba, que será nombrado de acuerdo con lo dispuesto en

los Reglamentos de la AEB y deberán hacer, en forma verbal o escrita, las oportunas advertencias a los jugadores sobre los temas técnicos relacionados con el Desarrollo del Juego.

7. Los Delegados de Torneo podrán expedir en el momento, a las personas que lo soliciten, la licencia de jugador. Solo los que antes del inicio del torneo estén en posesión de la licencia podrán optar a los premios federativos.
- Obligaciones al final de la competición
 1. Establecer la Clasificación final del torneo.
 2. Proceder a la asignación de premios de acuerdo con las normas establecidas en la Convocatoria de la Prueba y las fijadas por el Organizador.
 3. Remitir a la AEB por procedimientos informáticos, en formato oficial y dentro del plazo marcado la clasificación de la competición.
 4. Redactar en modelo oficial el Acta de la Prueba y la remitirán a la AEB en la forma y plazos establecidos.
 5. Cumplimentar los requisitos informáticos de información de subida a la Web de las Clasificaciones y Hojas de Ruta y otros datos en la forma establecida por las normas de la AEB. Estos datos deben subirse a la Web desde el mismo local de juego en cuanto la clasificación sea definitiva.
 6. Los Delegados de Torneo procederán por delegación del Organizador de la prueba a la liquidación económica y de cánones de la misma.

Normas AEB sobre derechos y obligaciones de los jugadores

- Los jugadores tienen derecho a:
 1. Conocer las Convenciones de Subasta y el Sistema de Salidas y Señales que utilizan sus adversarios. (Ver Artículo 40 sobre “Los entendimientos entre compañeros” y las Normas AEB sobre Voces y Alertas)
 2. Recurrir ante el Comité de Apelación de la prueba, en la forma reglamentariamente establecida, -en modelo oficial, a través del Director y depositando una fianza-, las decisiones arbitrales con las que no estén de acuerdo, pero tienen la obligación de aceptar sus decisiones tanto en lo referente a la resolución de la incidencia como a la devolución o no de la fianza. (Ésta podrá no ser devuelta en todo o en parte si el Comité considera infundada, abusiva o malintencionada la reclamación presentada, si bien a la hora de decidir la retención de la fianza se tendrá en consideración el nivel del jugador reclamante, siendo más exigente con los jugadores de categorías superiores)
 3. Solicitar que su queja conste en el Acta de la prueba, si piensa fundamentadamente que el árbitro ha actuado de forma incorrecta o arbitraria, y a reclamar del árbitro que haga constar en el acta las incidencias producidas y sus circunstancias y desenlace, pero el uso abusivo o malintencionado de los derechos anteriores podrá ser penalizado por la AEB.
 4. Poner en conocimiento de la AEB si se han incumplido algunas de las normas establecidas por la AEB o por las Bases del Torneo, (categoría del torneo, asignación de premios, modificación de su cuantía sin previo aviso, uso del tabaco, etc.)
 5. Exigir del arbitro que razone su resolución sobre las incidencias presentadas, pero

- Respetar sin discusión las decisiones arbitrales, aunque sean contrarias, y si discrepan de su decisión tienen el recurso de acudir al Comité de Apelación.
- Mantener hacia los árbitros actitudes respetuosas y correctas. Las incorrecciones de jugadores con los árbitros serán reflejadas en el Acta de la Prueba, al igual que las incorrecciones de los árbitros con los jugadores.
- En lo referente a la participación de jugadores sin licencia AEB
 1. Para participar en cualquier torneo homologado por la AEB es necesario estar en posesión de la licencia federativa expedida por la AEB o por cualquier otra NBO, Organización Nacional de Bridge reconocida por la WBF, aunque en este caso estos jugadores no podrán optar a los premios basados en datos federativos.
 2. Transitoriamente, y hasta que la Junta Directiva de la AEB no lo resuelva, se admitirán inscripciones a jugadores sin posesión de la licencia con un sobrepago en la inscripción de al menos el 40 %.
 3. Solo podrán aspirar a los premios por categorías, caso de que existan, los jugadores que posean licencia federativa en vigor antes del comienzo del torneo. Los Delegados de Torneo podrán expedir en el momento, a las personas que lo soliciten, la licencia de jugador siempre que se cumplan en la solicitud en modelo oficial.
- En lo referente al tabaco Esta absolutamente prohibido fumar en la sala de juego. Los jugadores tienen la obligación de estar sentados en la mesa. Si un jugador tiene la necesidad de ausentarse de la sala por cualquier causa justificada:
 - Debe ser siempre el declarante, y no los adversarios, los que manejen las cartas del muerto.
 - No deben hablar con otros jugadores que no sean su pareja. Si se inicia una ronda y un jugador no está sentado los adversarios deberían llamar al árbitro y comunicarlo y se les pide que cumplan con esta obligación en beneficio de todos

Artículo 82.- Rectificación de errores del procedimiento

A. Obligaciones del Árbitro.

Es responsabilidad del Árbitro rectificar errores de procedimiento y mantener el desarrollo del juego de acuerdo con lo que establece este Reglamento.

B. Rectificación de los errores.

Para rectificar un error del procedimiento el Árbitro puede:

1. Ajustar la puntuación tal y como lo permite el Reglamento.
2. Requerir, posponer o cancelar el juego de un estuche.
3. Ejercer cualquier otro poder que le otorgue este Reglamento.

C. Errores del Árbitro.

Si después de adoptar una decisión el Árbitro se da cuenta de que su arbitraje no fue correcto, y si ninguna rectificación permite que el estuche se puntúe de una manera normal, el Árbitro ajustará la puntuación considerando a los efectos a los dos bandos como inocentes.

Artículo 83.- Notificación del derecho a apelar

Si el Árbitro considera susceptible de revisión alguna decisión adoptada sobre cuestiones normativas o en el ejercicio de sus poderes discrecionales debe informar a los participantes de su derecho a apelar o puede remitir el asunto al comité apropiado.

Nota AEB sobre Apelaciones y Recursos: Se tramitarán de acuerdo con lo establecido en los capítulos III y IV del Reglamento de las Pruebas y Competiciones, normas que los árbitros deben conocer y aplicar.

Artículo 84.- Resoluciones ante hechos no cuestionados

Cuando se haya llamado al Árbitro para que tome una decisión sobre una cuestión del Reglamento o de sus normas complementarias, si los dos bandos están de acuerdo sobre los hechos, actuará de la siguiente manera:

A. No hay rectificación.

Si la reglamentación no previene ninguna rectificación, y el Árbitro no considera oportuno hacer uso de sus poderes discrecionales, el Árbitro ordenará que los jugadores continúen con la subasta y carteo.

B. El Reglamento establece una rectificación.

Si se trata de un caso claramente incluido en un artículo, que establece una rectificación por la irregularidad, el Árbitro determina la rectificación y asegura su cumplimiento.

C. Opciones de los jugadores.

Si el Reglamento ofrece alternativas al jugador para elegir la rectificación, el Árbitro explicará las opciones y verificará que se elige y lleva a cabo una de ellas.

D. Opciones del Árbitro.

El Árbitro buscará la manera de restablecer la equidad debiendo resolver en caso de duda, a favor del bando no infractor. Si considera que es probable que el bando inocente ha sido perjudicado debido a una irregularidad para la cual este Reglamento no provee rectificación, ajustará la puntuación (ver el Artículo 12).

Artículo 85.- Resoluciones ante hechos cuestionados

Cuando se ha llamado al Árbitro para que tome una decisión sobre una cuestión del Reglamento o normativa, en la que los dos bandos no están de acuerdo sobre los hechos, procederá de la siguiente manera:

A. Evaluación del Árbitro.

1. Para determinar los hechos el Árbitro basará su criterio en el equilibrio de las probabilidades, es decir, ponderando las evidencias que pueda reunir.
2. Si el Árbitro considera que ha establecido satisfactoriamente los hechos, procederá según el Artículo 84.

B. Hechos no establecidos.

Si el Árbitro no puede determinar los hechos de una manera convincente, adoptará una resolución que permita la continuación del juego.

Artículo 86.- Juego por equipos

A. Estuche sustituido.

El Árbitro no debe ejercer la autoridad que le da el Artículo 6 para volver a dar un estuche cuando el resultado final del partido sin esa mano puede ser conocido por algún jugador, sino que ajustará el resultado.

B. Resultado obtenido en la otra mesa.

1. Un sólo resultado obtenido. En juego por equipos, cuando el Árbitro da un resultado ajustado y el resultado entre los mismos equipos en la otra mesa es claramente favorable a un bando, el Árbitro dará un resultado ajustado asignado (ver Artículo 12C1c, pero para múltiples resultados ajustados ver B2 a continuación).
2. Múltiples resultados obtenidos en una o más mesas (incluyendo resultados de un estuche alterado). En juego por equipos, cuando se obtienen dos o más resultados no comparables entre los mismos participantes o cuando este Reglamento, en caso contrario, requiere al Árbitro que dé más de un resultado ajustado:
 - (a) Si ningún jugador es infractor, el Árbitro debe cancelar la(s) mano(s) y dar uno o más resultados ajustados (ver Artículo 12C2) o, si el tiempo lo permite, jugar uno o más estuches sustitutos (pero ver A arriba).
 - (b) Si sólo un bando es infractor, el Árbitro debe dar al bando inocente, para cada estuche en consideración, una puntuación ajustada artificial máxima (ver Artículo 12C2b) o una puntuación ajustada asignada, la que sea más favorable. El bando infractor debe recibir el complemento del resultado dado a sus oponentes.
 - (c) Si ambos bandos son infractores, el Árbitro debe cancelar la(s) mano(s) y dar una o más puntuaciones ajustadas artificiales (ver Artículo 12C2).
3. La Autoridad Reguladora puede estipular de manera distinta para circunstancias en las que estuches han sido jugados sólo en una mesa entre los mismos o múltiples equipos. El resultado dado para cada una de esas manos puede ser variada por reglamento respecto a lo prescrito en B2; sin embargo, en ausencia de reglamento, el Árbitro actuará como lo indicado arriba. **Nota AEB: Si en un partido entre equipos un estuche ha sido jugado en ambas mesas pero de manera errónea y ningún participante es culpable de ello, el Árbitro debe anular ese estuche. Además, si hay tiempo suficiente, puede sustituir los**

estuches incorrectamente jugados por otros. Si no se juegan estuches de sustitución, el partido consistirá en el número de estuches jugados.

Artículo 87.- Estuche alterado

A. Definición.

Un estuche se considera “alterado” si el Árbitro descubre que una carta (o más de una) estaban mal colocadas dentro del estuche, o si determina que el dador o la vulnerabilidad son diferentes entre las copias del mismo estuche. De esta forma los participantes que deberían comparar sus resultados no jugarán por lo tanto el estuche en condiciones idénticas.

B. Puntuación en torneos individuales o de parejas.

Para puntuar un estuche alterado el Árbitro determinará, lo más aproximadamente posible, qué resultados se obtuvieron de forma correcta, y cuáles de forma(s) cambiada(s). En base a esto dividirá los resultados en grupos y puntuará cada grupo por separado, conforme a lo establecido en la normativa del torneo. (En ausencia de la normativa correspondiente el Árbitro elegirá y anunciará su propio método)

C. Puntuación en torneos de equipos.

Ver Artículo 86B2.

Artículo 88.- Puntos por compensación

Ver Artículo 12C2

Artículo 89.- Rectificación en eventos individuales

Ver Artículo 12C3

Artículo 90.- Penalizaciones por infracciones de forma

A. Facultades del Árbitro.

El Árbitro, además de aplicar las rectificaciones establecidas en este Reglamento, puede imponer penalidades de procedimiento por cualquier incorrección que, indebidamente, obstruya o demore el juego, provoque molestias a otros competidores, vulnere el procedimiento correcto o dé lugar a que haya que imponer una puntuación ajustada.

B. Infracciones sujetas a penalidad de procedimiento.

Las siguientes son ejemplos de infracciones sujetas a penalidad de procedimiento (pero no están limitadas a éstas):

1. Llegada de un participante después de la hora establecida para el comienzo.
2. Juego indebidamente lento de un participante.
3. Discusión sobre la subasta, el juego o el resultado de una mano, de modo que se pueda oír en otra mesa.
4. Comparación no autorizada de puntuaciones con otros participantes.
5. Tocar o manipular cartas pertenecientes a otro jugador (ver Artículo 7)
6. Colocación de una o más cartas en un bolsillo equivocado del estuche.
7. Incurrir en errores de procedimiento que hagan preciso imponer una puntuación ajustada a cualquier participante, tales como no contar las cartas en una mano, jugar un estuche equivocado, etc.
8. Omisión de cumplir con diligencia los reglamentos del torneo o las instrucciones del Director.

Artículo 91.- Penalización o suspensión

A. Poderes del Árbitro.

Para cumplir con su obligación de mantener el orden y la disciplina, el Árbitro está expresamente autorizado a imponer sanciones disciplinarias en puntos, o a suspender la participación de un jugador o contendiente durante la totalidad o parte de la sesión en curso. Bajo lo aquí establecido, esta decisión será final (ver Artículo 93B3)

Nota AEB: Que no pueda ser revocada a efectos de la clasificación en la prueba no implica que no pueda ser denunciada por la vía administrativa o disciplinaria

B. Derecho a descalificar.

Sujeto a la aprobación del Organizador del Torneo, el Árbitro está expresamente facultado para descalificar por causa justificada a cualquier jugador participante.

Capítulo 11

Apelaciones y recursos

Artículo 92.- Derecho a apelar

A. Derecho de los participantes.

Los jugadores o su capitán pueden solicitar una revisión de la resolución adoptada en su mesa por el Árbitro. Si una apelación de este tipo se considera infundada puede estar sujeta a sanción regulada por una normativa.

B. Plazo para apelar.

El derecho a la apelación o al requerimiento de una decisión del Árbitro expira 30 minutos después de que el resultado oficial haya sido publicado para su comprobación, salvo que se haya especificado un intervalo de tiempo diferente por el Organizador del Torneo.

C. Forma de apelar.

Toda petición de revisión de una decisión se interpondrá a través del Árbitro.

D. Conformidad de los reclamantes.

No se tratará una reclamación salvo que:

1. En eventos por parejas ambos miembros del bando apelen conjuntamente. (en un evento individual un reclamante no necesita la conformidad de su compañero).
2. En un evento por equipos el capitán del equipo está de acuerdo con la apelación.

Artículo 93.- Procedimiento de apelación

A. Caso de no existir Comité de Apelación.

El Árbitro Director responsable oír y resolverá todas las apelaciones cuando no haya Comité de Apelaciones, (o si no hay ningún otro procedimiento alternativo según el Artículo 80B2k), o cuando éste no pueda funcionar sin perturbar el desarrollo normal del torneo.

B. Caso de existir Comité de Apelación.

Si existe un Comité o una alternativa autorizada:

1. El Árbitro Director escuchará y resolverá sobre aquellos aspectos de la apelación relacionados solamente con el Reglamento y las normativas. Su decisión puede ser apelable ante el Comité.
2. El Árbitro Director remitirá todas las demás apelaciones al Comité para su oportuna resolución.
3. Para proceder a su resolución, el Comité (o una alternativa autorizada) puede ejercer todos los poderes que este Reglamento atribuye al Árbitro, con la excepción de que el Comité no puede anular la decisión del Árbitro Director en cuestiones de reglamentación y normativa ni en el ejercicio de sus poderes disciplinarios del Artículo 91. (El Comité puede recomendar al Árbitro Director que modifique su decisión)

C. Posibilidades adicionales de apelación.

1. La Autoridad Reguladora puede establecer procedimientos para apelaciones adicionales, una vez agotados los recursos antes expuestos. Si una apelación de este tipo se considera infundada puede estar sujeta a sanción regulada por una normativa.
2. El Árbitro Director o la entidad de revisión pueden remitir el asunto para que lo examine la Autoridad Reguladora, que tiene potestad para resolver finalmente cualquier asunto.
3.
 - (a) No obstante lo dispuesto en 1 y 2, si la Autoridad Reguladora lo considera necesario para el desarrollo del Torneo, puede asignar la responsabilidad definitiva sobre las reclamaciones al Comité de Apelaciones del torneo. En este caso su resolución es definitiva y vincula a todas las partes.
 - (b) Avisando anteriormente a los participantes, la Autoridad Reguladora puede autorizar la omisión o modificación de estas etapas si desea que el proceso de la apelación salga de este Reglamento. **Nota AEB: La AEB es responsable del cumplimiento, en todas sus acciones, de las regulaciones nacionales.**

Notas de la AEB:

- El Capítulo IX del Reglamento de Disciplina que trata sobre el procedimiento disciplinario de urgencia por el cual el Director del Torneo y el Comité de Apelación de la prueba ejercen la potestad disciplinaria durante el desarrollo de las pruebas o competiciones, de forma inmediata, previene una forma diferente para el proceso de apelación. En ausencia de esta circunstancia el proceso de apelación se regirá por lo dispuesto en el Código de Prácticas de los Comités de Apelación aprobado por la AEB.
- Sobre los Procesos de Apelación, ver el Reglamento de las Pruebas y Competiciones, capítulo III, que trata sobre las Apelaciones y Recursos.
- Sobre la intervención arbitral en los Procesos de Apelación: Los árbitros tienen que conocer el contenido de las anteriores normas y, en su caso, explicarlas a los jugadores y/o a los miembros de los Comités de Apelación.

Normas AEB sobre voces falsas, extremadamente artificiales o que requieran una defensa especial

- **Voz falsa.-** Una voz falsa, o psíquica, es “una declaración significativa y deliberadamente errónea en relación con la fuerza en honores o longitud del palo”. (Ejemplo: Si un jugador, en cuyo sistema las aperturas de 1 a palo mayor prometen cinco cartas, decide en un momento dado abrir de 1♠ con semifallo a este palo, habrá dado una voz falsa, pero si este jugador decide en tercera posición abrir de 3 con un palo simplemente sexto, no séptimo, esto es no es una falsa, pues esa voz no es significativamente diferente a la realidad de la mano).
- **Uso de voces o jugadas falsas.-** Está permitido en todas las Pruebas de Competición con la condición de que el compañero resulte tan engañado como los adversarios y siempre que no están basadas en acuerdos entre compañeros.

Existe un acuerdo entre compañeros si así lo han convenido de forma explícita los dos miembros de la pareja, pero también puede existir como consecuencia implícita de una serie de circunstancias que hagan que el compañero del jugador que dio la voz falsa puede presumir que en esa situación la voz podría ser falsa. (Ejemplo. La repetición de una voz falsa concreta en una situación concreta puede crear un acuerdo implícito entre los compañeros)

El Árbitro, o el Comité de Competición, deben llegar a la conclusión de que existe acuerdo implícito si puede establecerse que se dio una de las siguientes circunstancias:

1. La pareja ha efectuado voces falsas similares en el pasado, pero no ha transcurrido el tiempo suficiente para que el recuerdo haya desaparecido de la mente del jugador.
 2. En el pasado reciente la pareja ha efectuado una voz falsa similar y se determina que el compañero no podía haberse olvidado de ello.
 3. La pareja ha efectuado voces falsas con tanta frecuencia y lo suficientemente recientes para que el compañero sea consciente de la tendencia a dar voces falsas.
 4. Los miembros de la pareja son conscientes de la existencia de una circunstancia exterior a ellos que puede ayudar a reconocer que se trata de una voz falsa.
 5. Solo en el caso de que en función de lo anterior se determine que se trata de un acuerdo entre compañeros se podrá imponer una puntuación ajustada artificial además de una penalidad de procedimiento al bando infractor.
- **Voces falsas no permitidas por la AEB.-** La AEB prohíbe las falsas en las voces artificiales fuertes. (Con mano débil no se puede abrir de 2♣ Albarán ni de 2♦ multicolor, en este caso porque esta apertura admite la tenencia de una posibilidad fuerte)
 - **Actitud del adversario frente a una falsa.-** La AEB recomienda que siempre que se de una voz falsa los adversarios llamen por principio al Árbitro para que éste juzgue si el comportamiento del compañero del que dio la voz falsa ha sido el previsto por su Sistema de Subasta y para que compruebe que la pareja no suele repetir la voz falsa en la misma situación o en situaciones similares, a efectos de lo dicho en los puntos anteriores.
 - **Voz Extremadamente Artificial, VEA.-** La AEB considera VEA a todas las voces de los sistemas HUM y a las convenciones “Brown Sticker” definidas por la WBF. (Por ejemplo, el “strong pass”)

El uso de voces VEA está prohibido en todas las Pruebas y Competiciones homologadas por la AEB excepto en aquellas que autorice el Comité de Competición y así conste en las Bases de la Convocatoria. (Por ejemplo en las Pruebas de Selección para los Equipos Nacionales)

- Voces que requieran una especial defensa.- Son voces que aun siendo muy artificiales su uso está permitido (por ejemplo, apertura de 2♦ multicolor), o voces naturales que por su infrecuente uso en España podrían tener esta consideración (por ejemplo, apertura de 1ST con 8-11 H).
 1. Los jugadores que jueguen voces artificiales, o que aun siendo naturales requieran una especial defensa, deberán pre-alertarlo a los adversarios antes de empezar a subastar la primera mano de la ronda
 2. En la Hoja de Sistema de estos jugadores debe figurar no solo esta voz, sino también su defensa, y ambas cosas deberán mostrarse a los adversarios.
 3. También se debe explicar los aspectos más destacados del desarrollo posterior de la subasta. (Por ejemplo se tiene que explicar que tras un doblo a la apertura de 1ST de 8/11 H se juega la “defensa sueca” y que se está en forcing intentando encontrar un fit 4/4)
 4. Cuando se jueguen estas voces los adversarios podrán acordar la defensa contra ellas antes del inicio de la subasta y el tiempo que empleen en ello no se considerará como retraso imputable.
 5. Caso de incumplirse la obligación de pre-alertar al adversario debería llamar al árbitro, quien podrá imponer una puntuación ajustada y una penalidad de procedimiento o permitir que se acuerde la defensa y que la subasta continúe.
 6. El Director del Torneo deberá dar instrucciones a los participantes, verbales y por escrito, sobre toda esta normativa.

Normas AEB sobre el procedimiento de alerta

- Normas generales:
 1. Cualquier voz que no sea natural de acuerdo con las anteriores definiciones debe ser alertada, con las excepciones expuestas en las normas 2ª y 3ª.
 2. Una voz no natural no debería ser alertada si previamente ha sido definida como voz estándar de la Prueba de Competición en cuestión.
 3. Ninguna voz superior a 3ST debe ser alertada, sea o no natural, salvo las dos excepciones especificadas en la Norma 4ª y sin perjuicio del derecho del adversario a preguntar por el significado de las mismas. (La razón de esta norma es evitar “alertar” a un despistado compañero).
 4. Pese a lo especificado en la norma anterior sí deben de alertarse:
 - Las aperturas por encima del nivel de 3ST que no sean naturales y
 - Las respuestas directas, por encima de este nivel, si no son voces naturales.

Ejemplo 1: Si se abre de 4♦ mostrando una sólida apertura de 4♦, convención Namyats, se debe alertar, pero si se abre de 4♦ mostrando un largo diamante en obstrucción no se debe de alertar.

Ejemplo 2: Si a la apertura de 1♠ el compañero responde directamente 4♣ mostrando buen apoyo, fuerza de apertura y semifallo, también se debe de alertar. Sin embargo si la subasta es 1♣-1♥-4♣ mostrando apoyo a corazón, fuerza para manga y semifallo

a diamantes, esta voz ya no se debe de alertar pese a ser claramente antinatural, porque es una voz que excede del nivel de 3ST pero que no es una respuesta directa a la apertura.

5. Una voz natural debe ser alertada cuando transmita un mensaje concreto de fuerza o largura que pueda no ser conocido por el adversario.

Ejemplo 1: La respuesta de 1♠ tras la secuencia 1♣-(1♥)-1♠ debe de alertarse si se sabe que este palo es al menos 5° por haberse acordado previamente que si se poseen cuarto picos se dobla en vez de marcarse 1♠.

Ejemplo 2: La secuencia 1♥-(1♠)-2♣, debe alertarse si por acuerdo de compañeros puede hacerse con menos de 10 H).

6. Una voz natural debe ser alertada cuando transmita un mensaje concreto consecuencia de una convención jugada.

Ejemplo: La voz de Paso tras la secuencia 1♣-(Paso)-1♥-(1♠)-Paso debe de alertarse cuando se juegue el doblo de apoyo y esta voz de Paso niegue tres cartas de apoyo a corazón.

7. Una voz natural debe ser alertada si como consecuencia de la práctica de la pareja se ha creado un acuerdo implícito que modifica el sentido habitual de la voz.

Ejemplo: Tras una secuencia de Paso-(Paso)-2♠, la voz de 2♠ es correctamente alertada y al ser inquirido por la razón de esta "alerta" responde: "Jugamos el 2♠ débil, pero en 3ª posición mi compañero con frecuencia abre de 2♠ con palo 5° o con una fuerza muy inferior a la prometida". En este caso el estilo del jugador que ha abierto ha creado un acuerdo implícito en la pareja y su compañero tiene un conocimiento adicional el cual también tienen derecho a tener los adversarios, por lo que se debe de alertar y dar esa explicación. Cuando se produzcan situaciones como la descrita, sin que se haya alertado, AEB recomienda que los adversarios llamen, por principio, al Arbitro para que juzgue si el comportamiento del compañero del que dio dicha voz ha sido el previsto por su Sistema de Subasta y para que compruebe que la pareja no suele repetir la misma voz concreta en la misma situación concreta, a efectos de lo dicho anteriormente.

8. Las voces de Doblo que no sean una proposición de castigo deben ser alertadas con las únicas dos siguientes excepciones: 1º) El doblo de petición inmediato a una apertura natural a palo a cualquier nivel, y 2º) El doblo de reapertura inmediato a una apertura natural a palo a cualquier nivel.

Ejemplo: Las subastas 1♣-(Doblo) ó 1♣-(Paso)-Paso-(Doblo) no deben alertarse si el doblo no es penal y se juega el típico doblo informativo o de petición. Si en esta posición el doblo fuera penal debería de alertarse. Si en vez de abrirse de 1♣ se hubiera abierto de 4♠ las voces de doblo, si por acuerdo se juegan penales, también deben de alertarse.

9. Las voces que en función de estas normas deban ser alertadas lo deberán ser incluso si su significado está debidamente reflejado en la Hoja de Sistema.

Ejemplo 1: Aunque claramente se especifique en la Hoja de Sistema que se juegan los bicolores daneses si sobre la apertura de 1♦ se marca 3♣ se debe de alertar.

Ejemplo 2: Aunque claramente se especifique en la Hoja de Sistema que la respuesta

de 3♣ a la apertura de 1ST es transfer a diamantes, si se produce esta secuencia se debe alertar.

10. La explicación de una voz alertada nunca puede incluir la explicación de la voz de respuesta.

Ejemplo: Si se alerta la secuencia 1♠-2ST como Jacoby no se puede decir “voz relé para que yo le marque mi semifallo si es que lo tengo” porque en este caso se está alertando al compañero sobre el desarrollo de la convención. Se debe decir: “voz relé forcing a manga que promete una mano regular con fuerza de apertura y apoyo 4º o muy buen 3º”.

11. La explicación de una voz alertada debe de ser rigurosa y completa, a no ser que el adversario conozca la convención y le baste saber que se trata de ella. El no cumplimiento de esta exigencia podrá ser asimilado por el Árbitro como no haber alertado una voz no natural.

Ejemplo 1: En el caso anterior, 1♠-2ST, no basta decir “voz relé”, sino que hay que dar la explicación que se ha entrecomillado, salvo que al decir “Convención Jacoby” el adversario se de por satisfecho diciendo “De acuerdo, la conozco”.

Ejemplo 2: Si se juega la Convención Roudi, tras la secuencia 1♦-1♠-1ST-2♣, la voz de 2♣ se debe alertar diciendo: “Convención Roudi, ¿la conoce?”. Si responden “sí” se acaba el tema, pero si responden “no” se debe dar la siguiente explicación: “Voz relé que interroga sobre la fuerza y el apoyo a picos, y que promete al menos 10 H”. Observe que lo importante es decir que promete al menos 10 H.

12. La voz de “Alerta” nunca puede utilizarse para aclarar al compañero el sistema que se juega.

Ejemplo 1: La apertura de 2ST no debe ser alertada aduciendo que puede encubrir un buen mayor quinto porque se está alertando al compañero sobre cómo debe explicar su mano tras la posible respuesta de 3♣. En una subasta de este tipo, donde previsiblemente el adversario permanecerá mudo, lo correcto es no alertar y al acabar la subasta advertir sobre el significado de las voces. Si en la Hoja de Sistema no se especifica nada sobre esta apertura y el compañero la alerta se debe llamar al árbitro quien decidirá sobre esta incidencia.

Ejemplo 2: Un caso distinto es si a la apertura de 1♣ se responde 2♠ en semibarrage donde sí se debe de alertar porque previsiblemente la subasta se puede volver competitiva.

13. Terminada la subasta el jugador que posee la salida puede inquirir sobre el significado de las voces de los adversarios y sobre si las voces dadas han sido naturales o no. Si descubre, ahora o durante el carteo, no haberse alertado una voz que sí debía haberlo sido y se siente perjudicado por ello podrá llamar al árbitro para que decida sobre esta incidencia.
14. Si el jugador que posee la salida no desea pedir ninguna aclaración procederá a salir poniendo siempre y obligatoriamente sobre la mesa la carta de salida boca abajo y preguntará al compañero: “¿Salgo?”. Si responde “Sí, adelante” se extenderá el muerto. Si responde “Mantén la carta tapada” podrá éste seguir el procedimiento establecido en la Norma anterior. Si se sale con la carta boca arriba se podrá incurrir en penalidad si esta precipitación en la salida puede interpretarse como transmisión de información no autorizada.

- Normas sobre las Alertas cuando se juega con pantallas. Todo lo establecido anteriormente será de aplicación, con los siguientes matices diferenciales:
 1. Alertas.- Cualquier voz que no sea natural debe ser alertada, incluso las que estén por encima del nivel de 3ST.
 2. Preguntas de los jugadores.- Deben, sin excepción, hacerse por escrito, y con la ventanita bajada si se está en periodo de carteo.
 3. Revisión de la subasta.- Cuando un jugador esté autorizado a revisar la subasta y los cartones ya estén retirados, deberá ésta ser escrita por el adversario que se siente en el mismo lado de la pantalla.
 4. Información no autorizada.- Cuando un jugador rectifique una voz, o piensa mucho, no se considera, en principio, información no autorizada ni se incurre en penalidad. Sin embargo en algunas de estas ocasiones se debe llamar al árbitro para que determine si existe o no información no autorizada. (Hay pensadas que claramente se sabe de qué jugador provienen)
 5. Información contradictoria.- Cuando un bando descubra que se dieron explicaciones diferentes sobre una voz artificial deberá ponerlo en conocimiento del árbitro.
- Normas sobre las Alertas de los Sistemas de Señales
 - Sistema de Señales Estándar.- El estándar de la AEB es:
 1. La señal de interés, (apel), se muestra jugando las cartas en secuencia alta-baja.
 2. La señal de cuenta muestra una tenencia par de cartas jugando las cartas en secuencia alta-baja.
 3. La señal de preferencia se hace con carta alta/baja para solicitar el palo de mayor/menor rango.
 4. Sobre la salida inicial, si el compañero no puede ganar la baza, se da señal de interés.
 5. Cuando el compañero abre un palo se da señal de interés.
 6. Cuando el adversario abre un palo se da señal de cuenta.
 7. En el juego de la defensa los descartes son señales directas de interés.
 8. Todo lo anterior se aplica tanto el juego a palo como en el juego a sin triunfo.
 - Necesidad de alertar otros sistemas.- Las parejas que lo jueguen de diferente forma o de forma más compleja, tienen la obligación de preavisarlo a los adversarios antes de empezar a subastar la mano aunque estos no lo pregunten y aunque este sistema esté plasmado en la Hoja de Sistema.
 - Alertas y preguntas.- Durante el carteo:
 1. Ningún defensor puede, por propia iniciativa, alertar a mitad carteo sobre su Sistema de Salidas y Señales si el declarante no se lo pide.
 2. El declarante sí puede inquirir a mitad carteo sobre sistema acordado por los oponentes.
 - Utilización de un Sistema de Señales propio.- Cumpliendo escrupulosamente la anterior obligación están permitidos todos los Sistemas de Señales con la única excepción de las llamadas “señales encriptadas”, (Aquellas donde el mensaje está basado en información conocida por el otro defensor pero no por el declarante)