

## **CLUB DE BRIDGE DE SANTO DOMINGO**

### **1. REGLAS GENERALES PARA LOS JUEGOS DE DUPLICATE BRIDGE**

#### **1.1. GENERAL**

Los Reglamentos que gobernarán los juegos de Duplicate Bridge bajo el auspicio del club, serán los promulgados por la Liga Americana del Bridge Contrato (*American Contract Bridge League*), y el manual oficial será el de Reglas de Duplicate Bridge (*Laws of Duplicate Bridge*).

#### **1.2. IDIOMA OFICIAL DEL CLUB**

El idioma de uso general en el club será el español.

##### **1.2.1. IDIOMA ALTERNATIVO**

Para la conveniencia de algunos miembros y/o visitantes, la lengua alterna será el inglés. Si es necesario, las instrucciones y subastas se realizarán en ambos idiomas.

### **2. TIPOS DE JUEGOS**

#### **2.1. GENERAL**

El club reconoce dos (2) tipos de juegos: regulares y especiales. En todos los juegos, ya sean regulares o especiales, debe haber un Director, que puede ser un jugador o una persona independiente contratada por el club.

##### **2.1.1. JUEGOS REGULARES**

Los juegos regulares son aquellas competencias de Duplicate Bridge programadas con una frecuencia, día y hora fijos, al menos una vez al mes.

El Club de Bridge de Santo Domingo celebrará sus juegos regulares en la ubicación del territorio nacional que defina la Directiva

##### **2.1.2 TARIFA PARA JUEGO REGULAR**

La Directiva determinará la tarifa de participación en los juegos regulares, en base a los costos. Esta tarifa será diferenciada para socios y no socios.

## **1. JUEGOS ESPECIALES**

Los juegos especiales son aquellos que, por su naturaleza o propósito son programados individualmente. Deberán informarse por lo menos una semana antes y ser aprobados por la Directiva.  
por ejemplo:

- a) Campeonatos del club
- b) Juegos de Caridad
- c) Campeonatos de Selección del país

Los juegos de caridad tienen el propósito de recaudar fondos para una institución sin fines de lucro.

### **Campeonatos del Club**

El club celebrará varias veces al año torneos especiales. Estos torneos se realizarán generalmente en fines de semana. Su costo y fecha se anunciarán con un mínimo de una semana de antelación

### **Campeonato de Selección del país**

Para escoger representantes del país para juegos en el exterior, el club tendrá el derecho, según sea necesario, de celebrar un campeonato especial de selección, a tenor del tipo de juego que se vaya a participar en el exterior.

## **3.4 TIPOS DE JUEGOS (PRESENCIALES U ONLINE)**

### **3.4.1 Juegos de Parejas pueden ser:**

- Parejas sin restricción
- Parejas del mismo sexo solamente
- Parejas mixtas, solamente
- Parejas de categoría específica, como novatos, nivel intermedio, junior masters, expertos, etc.
- Parejas de categorías mixtas (expertos con novatos)

### **3.4.2 Juegos Individuales:**

- Jugadores sin restricción de sexo o categoría
- Del mismo sexo, solamente
- Jugadores de una misma categoría

### **3.4.3 Juegos de Equipos:**

- Equipos de cuatro o más jugadores, sin restricción
- Equipos por sexo solamente
- Equipos mixtos (sexo y/o categoría)

## **3.5 PROCEDIMIENTO DE LOS JUEGOS**

Para ser válidos, los juegos deben limitarse a movimientos reconocidos y aceptados. Estos incluirán, pero no se limitarán a las normas siguientes:

### Mínimo de Mesas

Para que un juego califique para la obtención de puntos de clasificación el mínimo de mesas es cinco.

### Uso de Secciones

Los duplicados con más de 14 mesas pueden ser subdivididos en dos o más secciones, ninguna menor de siete (7) mesas. De preferencia las tablillas deberán ser duplicadas

### Movimientos.

El movimiento de las parejas será determinado por el Director al momento de saber la cantidad de parejas y deberá ser uno de los reconocidos internacionalmente. Este movimiento será explicado antes del inicio del juego.

### Anotación

El tipo de anotación para determinar los resultados en juegos de parejas, o individuales, será MATCH POINT.

Según el movimiento escogido para un campeonato entre equipos, se permite usar "Match Points", "International Match Points" o "Victory Points".

### 3.6 Reglas y Cortesía durante el juego

- . Ser puntual
- . Apagar celulares durante el juego
- . Hablar en voz baja durante el juego para evitar que demás jugadores pierdan la concentración
- . Antes de iniciar el juego, las cartas se deben contar y verificar que sean 13
- . No se debe criticar ni dar consejos, ni al compañero ni a los adversarios
- . No sacar carta que piensa descartar hasta que llegue su turno
- . Durante el proceso de subasta, no cambiar el ritmo del canto ni hacer gesticulaciones que puedan influenciar el canto del compañero ni desconcentrar los adversarios
- . El *Dummy* debe estar siempre callado y nunca señalar o sugerir carta a jugar ni gesticular para mostrar desacuerdo con la carta pedida
- . Una vez la baza esté completada, la carta colocada boca abajo no se puede revisar
- . El jugador en posición Norte debe anotar la puntuación y enseñarla a los oponentes para su verificación y aceptación. En caso de haber discrepancia llamar al director
- . Al terminar el juego, se debe mantener las cartas jugadas en la misma posición, hasta tanto se verifique la puntuación.
- . Volver a contar las cartas antes de introducirlas en la tablilla, en la posición inicial.
- . Las cartas deben ser guardadas en la tablilla tan pronto concluya la anotación de la puntuación y la mano no debe ser discutida para evitar que otras mesas escuchen lo que se jugó y que las cartas sean colocadas indebidamente en las tablillas
- . No debe haber cambio de orientación de los jugadores, siempre un jugador será Norte/Este o Sur/Oeste.
- . No cambiarse de mesa hasta que el Director anuncie cambio
- . Ser amigable, amable y cortés, evitando discusiones con compañeros de juego. En el caso de haber alguna duda o controversia, se debe de llamar al Director para mediación y pronta solución

. En caso de revoke, la penalización será de dos bazas si con el revoke se ganó la baza, o de una baza si a pesar del revoke no se ganó la baza. Cualquier duda será definida por el Director

### **3.7 Reglas relacionadas con el tiempo de juego**

- Se establece que al jugar dos tablillas por ronda el tiempo es de 15 minutos (7.5 cada una)
- Se establece 7.0 minutos, por tablilla, al jugar más de dos tablillas por ronda
  - En caso de no poder completar la anotación, por haberse acabado el tiempo, Norte pondrá una **X** en las casillas de “score” de N/S
  - Al efectuar el computo, las parejas en esas mesas donde no se alcanzó a completar las anotaciones obtendrán un promedio y se les penalizará.
- Las mesas que atrasen el juego, por llegar tarde o por ponerse a discutir/ conversar las manos jugadas serán penalizadas