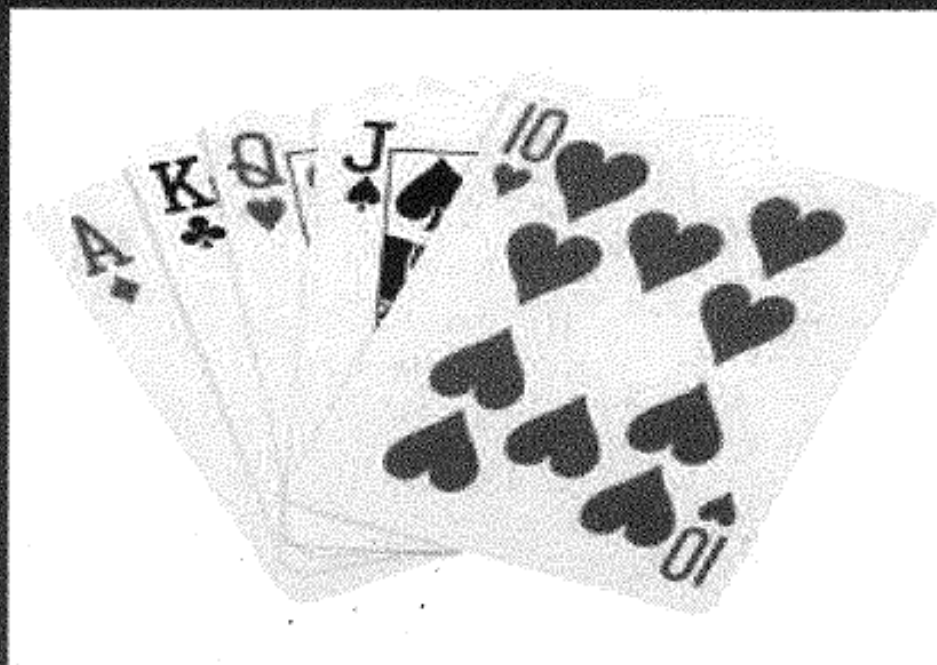


# GUIA DE BRIDGE

Derechos y obligaciones en la mesa de bridge, para asegurar un ambiente agradable



# 1 • EL ARTE DE LA CORTESÍA

En la mesa de bridge una actitud cortés es obligatoria. Esto quiere decir que un jugador comete una infracción si su actitud provoca un sentimiento desagradable en sus compañeros de mesa.

Esto suena muy lógico y simple. Sin embargo esta regla, artículo 74, es la que más se infringe de todas las reglas.

## CITA DEL ARTÍCULO 74 DEL REGLAMENTO

Un jugador debería evitar cualquier observación o acción que pueda molestar o alterar a otro jugador, o que perturbe el disfrute del juego.

Aparentemente a menudo ocurren situaciones en las cuales es muy fácil olvidarse de las normas de la cortesía. Admitimos que el bridge es un juego emocionante y movido, donde hay un intenso contacto interhumano.

Y como consecuencia se forman sentimientos, tanto de satisfacción, triunfo, comprensión, aprecio y confianza, como de horror, susto, estupor, desencanto e irritación. Si usted es capaz de retener estos sentimientos, demuestra su clase. Será un compañero y un adversario apreciado y estimado.

No solamente usted vigila su medida de cortesía, sino también lo hacen sus compañeros de mesa. Y como todos somos humanos, en algún momento se escapará una expresión de descortesía. Naturalmente no siempre debemos ser quisquillosos. Pero en cuanto pase alguna cosa que genere en usted un desagradable sentimiento crónico, es su tarea ayudar a la otra persona con su actitud cortés.

No importa que el causante sea su compañero o un oponente, usted quiere que pare. En general esto sucederá cuando usted indique claramente la conducta que le molesta, sin juicio, pidiendo cortésmente que se pare.

Le doy unas frases como ejemplo:

- "Me gustaría que no comente mi juego."
- "Sospecho que usted sobreestima mi afán de mejora; prefiero no oír lo que según usted podría haber hecho mejor."
- "Compañero, al final del último juego de hoy, me gustaría saber lo que estás a punto de decir ahora."
- "Al final de la sesión me gustaría hablar un momento contigo."
- "Le ruego pare de criticar inmediatamente."

Dese cuenta que pueda comunicar su deseo sin juicio o sin explicación específica. Puede limitarse a decir:

- Su (descripción de la conducta) me da un sentimiento desagradable, me gustaría que parase.

Si usted no dice nada, y como consecuencia deja continuar el sentimiento desagradable, se está auto castigando. Además, no hace un favor a la persona que – no intencionadamente – muestra esa conducta.

Si su solicitud no funciona, debe de haber un malentendido demasiado grande como para solucionarlo entre sí. En ese caso el árbitro está dispuesto a ayudar a reestablecer una actitud cortés.

### **Cortesía en Internet**

También durante el bridge en Internet es obligatoria la cortesía. Y con razón; aunque usted no les ve, está jugando con seres humanos (a no ser que juegue con robots). Y esto significa que no puede criticar sin que se lo hayan pedido, sentarse sin pedir permiso en una silla (electrónica) o salir de la mesa sin anunciarlo.

Admitimos que este tipo de conducta se observa más a menudo en Internet que en la mesa, pero no debería de ocurrir.

Usted puede dirigirse de una manera tranquila a un jugador que no se comporta cortés. Y si esto no tiene efecto, le aconsejamos que salga de la mesa electrónica. Una discusión sobre conducta no deseada casi nunca resulta en una solución. En algunas páginas de Internet usted puede notificar malos comportamientos a los responsables de la página web. En BBO puede mandar un correo electrónico a [abuse@bridgebase.com](mailto:abuse@bridgebase.com). ¡No deje de hacerlo cuando ocurra, ya que a veces tiene efecto!

## 2. TRATAR IRREGULARIDADES

La mayoría de los jugadores está muy familiarizada con la dificultad de subastar y cartear perfectamente. Pero no subestime el arte de llamar correctamente al árbitro. Aparte de la vergüenza que muchos jugadores sienten y las dudas que puedan tener sobre si hay o no una infracción, ¡no siempre está permitido llamar inmediatamente al árbitro!

### CITA DE LA INTENCIÓN DEL REGLAMENTO

La intención más importante del Reglamento no es otorgar castigos en caso de irregularidades, sino más bien la compensación del perjuicio.

¿EN QUÉ MOMENTO LLAMAR AL ÁRBITRO?	
DESPUÉS ...	LLAMAR AL ÁRBITRO
... de una explicación errónea del compañero durante la subasta.	No se puede ahora. Debe llamarlo más tarde. En el momento de la explicación errónea no debe mostrar ni decir nada. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si usted llega a ser el declarante o el muerto: llame al árbitro después del último paso.</li> <li>• Si usted llega a ser defensor: después de la 13ª baza.</li> </ul>
... de una explicación errónea de usted sobre una voz de su compañero durante la subasta.	¡Llamar inmediatamente al árbitro cuando descubre su equivocación!
... de cualquier supuesta irregularidad. También después de (supuesta) información no autorizada por ejemplo por una pausa de un oponente, si se disputa aquella pausa.	¡Llamar inmediatamente al árbitro!
	<b>Atención</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¡No hacer nada hasta que llegue el árbitro</li> <li>• ¡No sustituir una voz!</li> <li>• ¡No mirar cartas de bazas ya terminadas!</li> <li>• Y sobre todo ¡no hacer de propio árbitro!</li> </ul>
... de posible información no autorizada por una pausa para pensar. Si no excluye que esto pueda influenciar el juego, inmediatamente intente llegar a un acuerdo con los oponentes de que había una pausa (extra larga) para pensar.	Usted puede decir que se reserva el derecho de llamar al árbitro más tarde. Solamente en caso de que los oponentes no están de acuerdo con la (extra larga) pausa para pensar, llamar inmediatamente al árbitro

¿EN QUÉ MOMENTO LLAMAR AL ÁRBITRO?	
DESPUÉS ...	LLAMAR AL ÁRBITRO
... de una infracción de usted o de su compañero, como por ejemplo un renuncio.	No tiene obligación de mencionarlo, pero sí puede decirlo. Solamente en caso de que usted dio una explicación errónea y se dé cuenta, está obligado a mencionarlo directamente.
... del último juego, sentado al bar ...	Normalmente es demasiado tarde para una corrección.

#### Después de una infracción "sensible"

En cuanto haya una infracción clara, como por ejemplo un renuncio, una declaración o jugada fuera de turno, normalmente se llama al árbitro.

Pero cuando haya una cuestión ética, como una declaración después de una pausa para pensar del compañero, es más difícil llamar al árbitro. Si la integridad de un jugador está en juego en vez de su acción, se crea una extra zona de tensión.

Si Norte quiere apuntar 4 ♣ =, cuando EO están convencidos de que 3 ♣ era la contrato y que, por tanto, se tendría que apuntar 3 ♣+1, llamar al árbitro puede convertirse fácilmente en una acusación de deshonestidad.

¿Y qué pensar de dos oponentes que se riñen o se comportan de una manera incorrecta hacia usted?

Muchos jugadores esquivan la confrontación en esas situaciones e intentan disfrazar ese sentimiento de malestar bajo pretexto de "estoy aquí para pasármelo bien". Pero con esa actitud sobre todo son injustos con ellos mismos, es decir con su inalienable derecho de jugar a bridge de una manera agradable.

Si se limita a nombrar lo que observa, sin ningún juicio, la probabilidad de que reciba una reacción negativa es la más baja.

ACTITUD DESCORTES	ACTITUD CORTÉS
No es correcto declarar después de una pausa para pensar de su compañero.	¿Está usted de acuerdo conmigo en que su compañero tomó una pausa para pensar antes de pasar? Parto de la idea de que usted no lo utilizó; si no lo puedo juzgar claramente <u>después del juego</u> , pido la visión del árbitro.
¡Esto es un error, el contrato NO era 4 ♠, sino 3 ♠!	¡Qué divertido! Aparentemente dos de nosotros vieron algo diferente que los otros dos. ¡Un trabajo interesante para el árbitro!
¿Podría por favor parar esa conducta tan incivilizada?	Me gustaría que usted inmediatamente pare esta conversación.  Si esto no funciona, llame al árbitro.

ACTITUD DESCORTÉS	ACTITUD CORTÉS
	<p>También puede llamar al árbitro de la siguiente manera. Usted no dice nada, devuelve sus cartas no jugadas al estuche, se levanta y busca el árbitro. Sobre todo hágalo con mucha tranquilidad para que el jugador en cuestión tenga todo el tiempo para ver y aceptar que usted no tolera su actitud.</p> <p>De esa manera subraya sin palabras la seriedad de la situación y le da una (última) oportunidad de adaptar su actitud sin intervención del árbitro. Este ritual sólo es una manera diferente de llamar al árbitro.</p>

### Saber manejar el derecho de aceptar o no una irregularidad


En varias irregularidades, como la subasta fuera de turno, una declaración insuficiente, jugar fuera de turno, etc. el oponente de la izquierda del infractor tiene el derecho de aceptarla o no. Si su oponente de la derecha comete un error similar, usted tiene el derecho de aceptarlo o no.

*El árbitro no puede dar consejos*

El árbitro solamente puede indicarle el derecho de aceptar y, además, tiene que indicarle las posibles consecuencias de aceptar o no para usted y sus oponentes. El árbitro no puede mirar sus cartas y decirle qué es lo mejor que pueda hacer en la situación actual. Por tanto usted tiene que elegir por sus propios medios.


*La elección más atractiva para usted es perfectamente legal*

Según el Reglamento es correcto elegir lo que le es más beneficioso. Es como un futbolista que toma un saque libre de la manera más beneficiosa para su equipo. A veces aceptar una equivocación de los oponentes puede ser más beneficioso que no aceptarlo. ¡Atención! ¡Su compañero no le puede dar consejos!

Ejemplo	Oeste	Norte	Este	Sur
	--	1♠	1♥	??
<p>Usted es Sur. Si el árbitro le dice que pueda elegir entre aceptar y no aceptar la declaración insuficiente, aceptar puede ser beneficioso para su bando.</p>				
<p>Es decir, usted puede declarar 1♠ y así indicar a su compañero que tiene soporte en ♠. También podría declarar 2♠ indicando sus ♠. Incluso puede indicar buenas cartas con 2♥, el palo de los oponentes. Si no acepta 1♥ y Este cambia su declaración en 2♥, tendrá menos espacio en la subasta y, por ejemplo, tendrá que declarar 3♠ para indicar este palo.</p>				

Inmediatamente indicar su preferencia

Existen situaciones donde ambos jugadores del bando inocente tienen el derecho de aceptar o no una irregularidad. En este caso la deliberación entre estos jugadores NO está permitida. Esto significa que cuando uno de estos jugadores menciona su preferencia, normalmente el otro ya no puede cambiarla.


<b>Ejemplo</b> 	Muerto ♦ K 3 2	Declarante ??
	Usted ♦ A Q	

El declarante tiene que jugar, pero se equivoca e indica que el muerto tiene que jugar el ♦ 2. Usted tiene el derecho de aceptar esa salida fuera de turno. Y lo hará con gusto, ya que es probable que hará dos bazas en ♦. Si el declarante jugara ♦ desde su mano, no sería tan agradable para su ♦ Q.  
En este caso usted dice inmediatamente que acepta la salida fuera de turno para evitar que su compañero indique lo contrario.

#### Después de una irregularidad en Internet

El problema de Internet es que no tiene un árbitro a mano. Esto significa que una ventaja causada por una irregularidad, no se puede rectificar. Si partimos de la idea de que nadie juegue sucio, es importante reportar la irregularidad a los responsables de la página web.

Si a usted le parece que ha ocurrido una irregularidad, lo comunica a los jugadores de su mesa. Lo mejor es limitarse a lo que ha observado y lo que siente, sin ningún juicio.

<b>Ejemplo</b> 	"Antes de jugar el ♠ 3, tomaste una pausa para pensar. Por eso hice el impasse sobre el ♠ Q a través de usted. Ahora veo que usted solamente tenía ♠ 2 y ♠ 3. Y esto me produce un sentimiento desagradable." Intente evitar un juego de "¡que sí! ¡que no!". Si la reacción es "no pensaba" usted concluye la conversación con algo parecido a: "En este caso lo sentimos de una manera diferente, lo cual demuestra que cada ser humano es único."
---	---

Piense que cada interrupción pueda parecer una pausa para pensar. La pausa podría ser que usted está tomando un café, que contesta a una persona en casa, está mandando un correo, su gato le ayuda con el ordenador, usted tiene un ordenador muy viejo, o lo que sea. Como no hay un árbitro en Internet, los problemas con una pausa son mucho más difíciles de resolver. Si los dos bandos lo quieren, pueden informar a BBO del caso para aprender de ello. Se registran las entradas de casos para poder ayudar de una manera más eficaz.

# 3. LA SESIÓN DE BRIDGE

## **El reloj**

Para el bridge en un club normalmente hay media hora disponible para cuatro juegos. Un club donde juega un grupo de principiantes normalmente no aplica con tanta rigidez ese tiempo, como por ejemplo las penalizaciones por haber sobrepasado el tiempo disponible. Cada club determina como son las normas con respecto al tiempo jugado.

### *Tratar con el tiempo en internet*

Si un jugador toma mucho tiempo para la subasta y el carteo, hay que estar extra atento. Para algunos jugadores, en Internet es el único sitio donde se puede jugar al bridge de una manera más o menos seria. La causa puede ser que el club más cercano esté a muchos kilómetros, edad avanzada y/o un hándicap. Por ejemplo, en un club de bridge de Internet en Holanda hay un señor ciego que juega con un ayudante que le cuenta sus cartas, la subasta y las cartas jugadas en cada baza. Obviamente no juega tan rápido como usted o yo.

Si por cualquier razón su reacción se ha retrasado, informe a los otros jugadores, para evitar malentendidos.

## **El asiento en la mesa**

El esquema de juego determina a mesa y si una pareja juega N-S o E-O. Durante una sesión un jugador tiene un asiento fijo en N-S y E-O. Si usted empieza como Norte, no debe tomar asiento en Sur la próxima ronda.

## **Responsabilidad del procedimiento correcto en la mesa**

A menudo se piensa que el jugador que está en el asiento Norte en la mesa es (extra) responsable de seguir el procedimiento correcto. Esto es un malentendido. Todos los jugadores tienen la misma responsabilidad del juego, el asiento, los estuches y la presencia de los oponentes correctos en la mesa.

## **Si hay que barajar**

Al barajar y repartir las cartas, tiene que estar presente un miembro de cada bando. Se tienen que repartir las cartas 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. Las cartas deberían repartirse en el sentido de las agujas del reloj.

## **Coger las cartas del estuche**

Usted solamente puede coger sus cartas del estuche. Antes de mirar sus cartas, las tiene que contar cara abajo. Si no tiene exactamente trece cartas, llame al árbitro. Él lo corregirá. Deben estar los 4 jugadores presentes. Por cortesía se espera a que saquen todas sus cartas antes de mirarlas.



### **Todos pasan**

Si después de barajar las cartas y el reparto, todos los jugadores pasan y no hay ninguna declaración, no se puede volver a barajar y repartir las cartas ya que puede haber jugadores que abran con una de las manos.

### **Devolver las cartas al estuche**

Hasta que no haya un acuerdo entre los bandos sobre las bazas ganadas, tiene que mantener el orden de sus cartas jugadas. En caso de desacuerdo sobre las bazas ganadas, usted pierde una prueba importante para su bando. Una vez que haya un acuerdo entre los dos bandos, baraja sus cartas y devuélvalas al estuche. Barajar es obligatorio. Sobre todo si los cuatro jugadores han pasado. Cuente sus cartas antes de devolverlas. Especialmente cuando los jugadores después del juego lo han analizado.

No se pueden tocar las cartas de otro jugador. Tampoco después del juego. Sin embargo, si esto fuera necesario, el árbitro tendrá que dar su permiso para hacerlo.

### **Cada ronda**

Controle al principio de cada ronda que usted está sentado en la mesa correcta (N-S o E-O) contra los oponentes correctos y con los estuches correctos. Es una buena costumbre, después de saludar, intercambiar las hojas de convenciones y mencionar las peculiaridades y especialidades de su sistema de subasta.

### **Final de la ronda**

Usted no puede salir de la mesa hasta que se ha dado la señal para cambiar. Si hay una mesa que intercambie los estuches con otra mesa, la mesa con el número más alto tiene la responsabilidad de devolver los estuches a la mesa correcta. Los cuatro jugadores son responsables del procedimiento correcto en la mesa, también de que se devuelvan los estuches a la mesa correspondiente.

### **Parar con una sesión de bridge en Internet**

Si usted quiere parar, lo anuncia antes del último juego. Esto es lo más agradable para sus compañeros de mesa. No lo haga justo antes de la última baza. También en una situación desagradable se tendría que terminar el juego, a no ser que todos estén de acuerdo en eliminar este juego.

### **El funcionamiento del Bridgemate**

Existen clubs donde los resultados se introducen en un aparato que se llama Bridgemate. Este aparato solo permite la correcta introducción del número de la pareja y del estuche. También controla si las parejas están bien sentadas en la mesa y calcula los puntos del resultado introducido (=, +2, -1, etc.).

- Norte maneja el Bridgemate y Este controla después de cada juego el número de la pareja, el contrato, (re)doblado o no y el resultado.
- Antes de empezar el primer juego en la mesa, controla a través del Bridgemate si las parejas correctas están en la mesa y en la correcta posición (N-S y O-E) y si los estuches correctos están en la mesa.
- Norte introduce el número del estuche antes del comienzo de la subasta. Si los estuches erróneos están en la mesa, el Bridgemate lo indica antes de que los jugadores han mirado sus cartas, porque ¡todavía están contando sus cartas!
- Norte introduce el contrato, justo después de que la subasta haya terminado. Explique a los oponentes lo que introduce. Esto evita malentendidos.
- Sintonicé con los oponentes el resultado después del juego. Norte lo introduce y le da el Bridgemate a Este.
- Este controla los datos introducidos. Después del último juego de la ronda en la pantalla tendría que aparecer "Final de la Ronda" o "Final de la Sesión". Si esto no aparece, no todos los resultados de los estuches jugados se han introducido. Es necesario una corrección. Llame en este caso al árbitro.

# 4 ● DERECHOS Y OBLIGACIONES DURANTE LA SUBASTA

## Solicitar las voces hechas y su significado.

Usted puede mirar la hoja de convenciones de los oponentes antes y entre los juegos, y durante la subasta, solamente cuando es su turno.

### Sugerencia



Si usted quiere saber algo sobre una voz en concreto, lo mejor es pedir una repetición de toda la subasta con el significado de cada declaración. Sobre todo cuando en cierto palo usted tiene buenas cartas, es probable que dé información no autorizada a su compañero si pregunta por el significado de la declaración en ese palo. Intente prevenir eso.

- Cuando es su turno, cada jugador puede pedir una revisión de la subasta y requerir explicaciones de las declaraciones hechas.
- ¡No puede pedir información con el único fin de beneficiar a su compañero!
- Cuando la subasta se ha terminado (después de tres pasos), el declarante y los oponentes solamente pueden pedir una revisión de la subasta y el significado de las declaraciones, cuando es su turno de jugar una carta en la primera baza.
  - El jugador que sale, puede pedirlo hasta que haya determinado su salida.
  - El compañero del jugador que sale, tiene dos oportunidades: entre el momento que su compañero ha determinado la salida y se vea la carta de salida y cuando es su turno de jugar en la primera baza.
  - El declarante puede pedirlo hasta que indique una carta del muerto.
  - Todos los jugadores pueden pedir que se dejen los cartones de la subasta abiertos en la mesa hasta que se enseñe la carta de salida.

## Claridad total sobre entendimientos

Bridge se juega a banderas desplegadas; entendimientos secretos están prohibidos. Los oponentes tienen derecho a toda la información disponible: claridad total. Para ello conocemos tres instrumentos:

### Hoja de convenciones

Antes de que empiece una ronda, se entrega la hoja de convenciones a los oponentes. Esto es obligatorio en muchos clubs. Pero, desafortunadamente, existen muchos jugadores que no lo cumplen. En caso de duda, sin hoja de convenciones, es más probable que un árbitro se ve obligado de interpretar la explicación de una voz como "explicación errónea". Una hoja de convenciones nunca elimina la obligación de alertar.

### Pre alerta

Antes de que empiece una ronda, usted menciona a sus oponentes los entendimientos especiales, sobre todo los poco conocidos. Puede pensar en convenciones como las aperturas transfer-barrage, otras aperturas no usuales, sobre todo a nivel 2, una apertura de 1ST con menos de 13 puntos o las aperturas ST que no necesariamente indican una distribución ST. Además, antes de empezar el primer estuche, se debe entregar a los oponentes una defensa. Los oponentes pueden consultar y utilizarla o pueden acordar otra defensa. La pre alerta nunca elimina la obligación de alertar.

### Alertar correctamente

- El jugador que alerta la voz de su compañero, tiene que cerciorarse de que los dos oponentes lo vean.
- Se puede alertar de varias maneras. Con el cartón "alerta" del biddingbox o decir en voz alta: "alerta", tocando en la mesa. Se ha de alertar siempre de la misma manera para evitar información no autorizada.
- Puede pedir a los oponentes no alertar ninguna voz. Utilizando ese derecho, no le releva de la obligación de alertar las voces de su propio bando.

### La regla general para alertar


Usted tiene que alertar cada voz de su compañero de la cual pueda sospechar que sus oponentes esperan otro significado.

### Lo que se tiene que alertar

Cualquier voz que indica más o algo diferente que la denominación indicada. La única excepción es Stayman 2♣ sobre una apertura de 1ST cuando promete como mínimo un palo mayor cuarto. Otras variaciones de Stayman se han de alertar, como también sus respuestas artificiales, transfers después de una apertura de 1ST o 2ST o una apertura de 2♣, y cualquier otra voz artificial. También se ha de alertar un doblo que no sea una proposición de castigo.


### No alertar

- Voces naturales que solamente indican la denominación indicada.
- Apertura de 1♣/♦ si indica como mínimo 3 cartas en ♣/♦.
- Aperturas de 1ST con una ligera desviación: 14 hasta 18 puntos y/o un palo quinto mayor o palo sexto menor.
- Todas las voces superiores a 3ST si no son naturales, menos cuando sea la apertura o una respuesta directa a una apertura.

Ejemplo	Oeste	Norte	Este	Sur
	Paso	paso	paso	1♥
	paso	4♣	paso	4♦
	Sur tiene que alertar 4♣ ya que es la respuesta directa de la apertura. Norte no ha de alertar 4♦. Naturalmente Este y Oeste siempre pueden pedir explicaciones del significado de cada voz si es su turno.			

### Responsabilidad compartida

Todos los jugadores en la mesa son responsables de una buena comunicación. Si no se alerta una voz extraña, se puede esperar de los oponentes, si es su turno, que pidan explicaciones.


Ejemplo	Oeste	Norte	Este	Sur
	1♥	2♥	3ST	
	Sur no alertaba 2♥ de Norte. Al final del juego resulta que Norte solamente tenía una carta de corazones y Este llama al árbitro.			
	El árbitro explicará a Este que la declaración en el palo del oponente normalmente no indica cartas ni valores en ese palo. Este podría haber pedido explicaciones a Sur, sobre todo por la responsabilidad compartida.			
	Sur y Este no se responsabilizaron de una buena comunicación.			
<b>Dicho danés: Alertar no es para jugadores perezosos.</b>				

### Y si un jugador no sabe lo que significa la voz de su compañero

Si un jugador no puede explicar una voz de su compañero, usted puede preguntar al árbitro qué se ha de hacer.

### Alertar en Internet

También en Internet se ha de alertar. La única diferencia es que se ha de alertar su propia voz. La alerta y su explicación solamente lo pueden ver los oponentes y son invisibles para su compañero.

Sugerencia	
	En BBO existe una regla especialmente reservada para la explicación de su voz. Allí puede teclear su explicación y después dar la voz. El sistema informa automáticamente a los oponentes y los espectadores.

Es importante que una solicitud de aclaración y la respuesta no sean visibles para el compañero del jugador que alertó. Esto lo puede hacer a través de una conversación privada con el oponente.

### **El aviso STOP**

Cada salto en la subasta tiene que ser precedido por el cartón "STOP" o decir en voz alta "STOP", ¡asimismo una apertura a nivel 2 o más alto! Después de unos diez segundos se ha de sacar el cartón "STOP" de la mesa. El oponente de la izquierda tiene una pausa obligatoria de 10 segundos o más. Después se procederá a retirarlo y a pedir a su oponente de izquierda que continúe subastando.

Naturalmente no puede mostrar que no tenga nada que pensar, por ejemplo a través de contar visiblemente los segundos. Esa pausa obligatoria tiene una ventaja muy grande. Imagínese, usted ya tiene pensado una declaración y de pronto su oponente de la derecha hace un salto. Por la pausa obligatoria su compañero no sabe (sin querer) si usted está pensando porque tiene una buena mano o no.

Por tanto, el aviso "STOP" sirve de protección al jugador que está a la izquierda del jugador que hizo un salto en la subasta.

Otra ventaja es que por el cartón "STOP" se minimiza la probabilidad de una declaración insuficiente.

En caso de que un jugador salte sin poner el cartón "STOP" en la mesa y sin decir "STOP", el oponente de la izquierda igualmente tiene que respetar la pausa de diez segundos. Asimismo, cuando un jugador ha mostrado el cartón "STOP" solamente por un instante.

Mientras el cartón "STOP" está encima de la mesa, el oponente de la izquierda no puede dar una voz. Si el cartón "STOP" sigue estando en la mesa más de diez segundos, puede pedirle amablemente de quitar esa carta, ya que usted no puede dar voz mientras esté en la mesa.

*Bridge en Internet no conoce el aviso "STOP"*

Ya que el Bridge en Internet no conoce el aviso "STOP", se recomienda tomar una pausa para pensar de unos diez segundos después de un salto en la subasta.

### **Recoger los cartones de la subasta**

Se han de recoger los cartones de la subasta entre el último paso y el descubrimiento de la salida inicial. Así que no se pueden sacar los cartones de la subasta después de la supuesta última declaración... Todavía puede haber otra declaración o un doblo...

El reglamento no indica claramente el momento en que se tienen que recoger los cartones de la subasta. Si un jugador pide que se queden un momento más en la mesa, se respeta esa solicitud, como máximo hasta que se destapa la salida.

# 5. IRREGULARIDADES DURANTE LA SUBASTA

## Información no autorizada (INA)

### Explicación



Información no autorizada durante la subasta es cualquier información que se transmita de una manera distinta que las voces reglamentariamente correctas.

Existen numerosas formas de información no autorizada. Si usted coge las cartas equivocadas de un estuche y las mira, o si oye en la pausa una historia sobre un juego que todavía tiene que jugar, es información que no puede utilizar. También es información no autorizada si su compañero piensa mucho rato y después pasa. La pausa indica que tiene cartas en la mano que le han hecho pensar. En casos de información no autorizada ha de llamar al árbitro. Pero a veces lo tiene que posponer. Por ejemplo cuando su compañero dé una explicación errónea de su voz. Si en ese momento llama al árbitro, ¡puede ser que despierte su compañero!

Utilice como guía que si hay una irregularidad que todos jugadores en la mesa pueden ver, siempre se puede llamar inmediatamente al árbitro.

Una irregularidad que (todavía) no puedan ver los otros jugadores, como por ejemplo la explicación errónea de su compañero, pide una selección perfecta del momento oportuno. En el momento de la explicación errónea, usted no puede mostrar nada. Tiene que actuar como si no hubiera pasado nada y esperar hasta que será declarante o muerto. Si usted será defensor, tendrá que esperar hasta después de la última baza.

Un ejemplo conocido de información no autorizada: un jugador requiere una explicación de la apertura de 1♣ mientras él tenga más de 4 tréboles.

También es muy usual transmitir información no autorizada de una manera no verbal. Ejemplos son: un gesto de indignación, una reacción de susto o una mirada asombrada.

*Pensar visiblemente...*

Indudablemente lo ha visto alguna vez, la mano encima de los cartones de subasta... primero parece que va pasar y finalmente elige una declaración, o al revés. Una forma de información no autorizada que sucede frecuentemente. ¡El compañero no puede utilizar esa información!

**Sugerencia**

No muestre lo que está pensando. ¡Mantenga su mano lejos del biddingbox hasta que sepa el cartón que va a coger! En cuanto coja un cartón de subasta, ya no puede cambiarlo.

**Carta expuesta durante o antes de la subasta**

Si accidentalmente usted deja caer una carta suya cara abierta en la mesa, tiene que llamar al árbitro. Él sabe exactamente cómo se puede limitar al máximo posible el perjuicio para usted.

**Voces fuera de turno**

Después de una voz fuera de turno, ¡no haga nada! ¡Llame directamente al árbitro! Sobre todo esta parte del Reglamento es muy compleja. Es importante saber si ya se ha dado una voz, lo que ha sido la voz, a qué jugador le toca el turno, etc.

**Declaración insuficiente****Ejemplo**

Por ejemplo: 1♥ después de 1♠.



¡Llame directamente al árbitro!

**El oponente de la izquierda da una voz después de una declaración insuficiente**

Si el oponente de la izquierda da una voz después de una declaración insuficiente, esto se ve como una aceptación de la declaración insuficiente y la subasta continúa sin rectificación. Si en el ejemplo el oponente de la izquierda pasa y los siguientes dos jugadores también, el contrato final es 1♥. También cabe dentro de las posibilidades que el oponente de la izquierda acepte 1♥ y dé una declaración de 1♠.

**A veces una corrección sin rectificación**

Desde los cambios del Reglamento en 2007, sobre todo la declaración insuficiente incorpora unas rectificaciones bonitas. Antes de todo el árbitro preguntará al oponente de la izquierda si acepta o no la declaración insuficiente, naturalmente explicando todas las consecuencias de aceptar o no.


Si el oponente de la izquierda NO acepta la declaración insuficiente y el árbitro está convencido de que la declaración insuficiente no añade ninguna información a la declaración suficiente que la reemplaza, la subasta sigue y no habrá ninguna rectificación. En algunos casos, ¡el Reglamento del 2007 incluso permite reemplazar la declaración insuficiente por un doble!



Si la declaración insuficiente se corrige por la declaración suficiente más baja y las dos declaraciones no son convencionales, tampoco habrá ninguna rectificación.

Es de suma importancia que tanto el jugador que hizo la declaración insuficiente como su oponente de la izquierda no hagan nada hasta que el árbitro haya explicado todas las posibilidades. Con cada acción antes de que llegue el árbitro, se pueden perder derechos e incluso puede haber rectificaciones no deseadas.


### Voces inadmisibles

	<b>Explicación</b>	Un doblo que no está precedido por una declaración de los oponentes, un redoblo que no sigue un doblo de un oponente y un contrato imposible como 8♣, son voces inadmisibles.
		Una declaración insuficiente y una voz fuera de turno son voces no reglamentarias, pero son admisibles. Una voz no reglamentaria puede ser aceptada por el oponente de la izquierda. Una voz inadmisibles nunca puede ser aceptada. ¡Siempre se tiene que anular!
		Una declaración - desde 1♣ a 7ST Una voz = cualquier declaración, paso, doblo o redoblo

Llame directamente al árbitro después de una voz inadmisibles. Doblos y redoblos inadmisibles se han de cambiar por cualquier voz legal.

También en este caso se pueden perder derechos por una acción después de la infracción y antes de que llegue el árbitro. Esto también se aplica al oponente de la izquierda del infractor.

### Voz involuntaria y voz intencionada

	<b>Explicación</b>	Una <b>voz involuntaria</b> es una voz que en ningún momento ha sido su intención. Su mano cogió otra carta de subasta que usted pensó. O dijo una voz que nunca pensó.
		Una <b>voz intencionada</b> es una voz que en algún momento (aunque sea por una fracción de un segundo) ha sido su intención
		Una voz que ha dado porque tenía mal clasificada una carta, es una voz intencionada y no involuntaria.

A pesar de que las diferencias entre una voz involuntaria e intencionada puedan parecer mínimas, ¡las diferencias en la rectificación son abismales!

#### Una voz involuntaria

Una voz involuntaria se puede sustituir por otra sin ninguna rectificación si el árbitro juzga que la voz involuntaria en ningún momento era intencionada y mientras su compañero después de su error, no ha dado ninguna voz. Tendrá permiso del árbitro de sustituir su voz involuntaria aunque su oponente de la izquierda ya haya dado una voz. Pero no diga nada hasta que llegue el árbitro.

Si su compañero ya no tiene derecho a dar voz porque usted o su oponente de la izquierda ha dado el tercer paso consecutivo, todavía puede sustituir su voz involuntaria, hasta que la salida esté cara arriba en la mesa.

Si ya no puede sustituir su voz involuntaria, no debería mostrar nada de su error, no puede llamar al árbitro y tiene que continuar la subasta. Sin embargo, si menciona su error, puede causar información no autorizada que a su vez podría acabar en una penalización.

#### Una voz involuntaria en Internet

Si en BBO (o en otro sitio) usted cliquea una voz involuntariamente, puede preguntar a su oponente de la izquierda si puede corregirla con el mensaje "clic equivocado". Ya que en Internet no hay un árbitro disponible para determinar si la voz realmente era involuntaria. Esto lo tiene que determinar usted mismo. Como buen criterio puede aplicar que una voz involuntaria es una voz que nunca ha pasado por su mente y que no tiene ningún significado. Si usted ha dado una voz porque ha apreciado mal su mano o porque estaba mirando las voces anteriores, entonces no es una voz involuntaria tanto no era un "clic equivocado".

#### Una voz equivocada e intencionada

Una voz que en algún momento ha sido intencionada, no se puede cambiar. Si es porque usted tenía una carta mal clasificada o porque no vio que tenía 16 puntos y quisiera haber abierto 1ST en vez de 1♦, no importa. Sin embargo, si usted decide sustituir su primera voz antes de que su oponente haya dado voz, se ha de llamar al árbitro.

#### ¿Por qué esa diferencia entre una voz involuntaria y una voz intencionada?

Es que en ambos casos uno se ha equivocado. La gran diferencia está en que una voz involuntaria nunca era una opción seria. Por tanto una voz involuntaria no da ninguna información sobre la fuerza o distribución de la mano. En cambio una voz intencionada aunque sea una equivocación, sí da información sobre la fuerza y/o distribución ya que, aunque sea corta, ha sido una opción real.

#### Explicación errónea

##### Explicación



Como explicación errónea se define aquella explicación que no está de acuerdo con los entendimientos entre compañeros, ni con lo que está indicado en la hoja de convenciones. No alertar una voz que tendría que haber sido alertada, es "explicación errónea", ya que los oponentes entenderán el significado corriente y no el significado actual.

#### Explicación correcta y completa

Si un oponente le pide que aclare una voz de su compañero, usted está obligado de explicarlo de una manera rigurosa y completa: palo(s), puntos y cuantas cartas en el/los palo(s) indicado(s). Y no solamente se ha de explicar lo que son los entendimientos explícitos, sino también la experiencia mutua. Si la aclaración dada no es completa, el árbitro decidirá que hay un caso de "explicación errónea".

Si usted dio una explicación errónea...

... (o no alertó donde tendría que haberlo hecho), llame directamente al árbitro y cuéntele lo sucedido. Él decidirá lo que se podrá hacer.

Si su compañero dio una explicación errónea...

... no debe señalarlo ni hacer nada al respecto. Cada reacción de sorpresa o desconcierto es una forma de "información no autorizada".

Tampoco puede utilizar de ninguna manera el malentendido de su compañero. Si su voz prometía corazones, y su compañero explica a los oponentes que su voz implica otro palo, usted no puede declarar otra vez corazones con el fin de despertar a su compañero. Usted tiene que actuar como si la voz de su compañero fuera una reacción correcta a la suya y ¡de ninguna manera pueda utilizar la explicación errónea!

- En el momento que su compañero da una explicación errónea, ¡no puede llamar al árbitro y no debería mostrar nada del error de su compañero! ¡Hay que poner cara de póquer!
- En cuanto la subasta haya terminado, y usted sea el declarante o el muerto, ¡tendrá que rectificar la explicación errónea! Llame directamente al árbitro, porque puede ser que la subasta se reanude.
- En cuanto usted sea defensor, no puede decir nada hasta después de la última baza del juego. Incluso si los oponentes no se dan cuenta de la explicación errónea, ¡está obligado a llamar al árbitro!

#### Voz equivocada

Usted se equivocó en la voz, su compañero alerta y lo explica correctamente a los oponentes, por lo cual usted se da cuenta de que cometió un error. El Reglamento no lo considera una infracción... pero, en cuanto de alguna manera enseñe su equivocación o utilice la explicación de su compañero, sí que comete una infracción.

Incluso cuando su compañero alerta su voz y los oponentes no piden explicaciones, la alerta es información prohibida para usted. Tiene que actuar como si no hubiera visto las "alarmas".

Contrariamente a la explicación errónea, no es necesario mencionar una voz equivocada a los oponentes.

## Como tratar una pausa para pensar

### Explicación



Si un jugador hace una pausa obviamente larga para pensar, PUEDE que dé información no autorizada a su compañero. La información que transmite es que tiene algo para pensar y que en su mente había como mínimo una voz alternativa.

Atención, a menudo se transmite información no autorizada si la pausa para pensar está seguida por una voz negativa, casi siempre "paso". Sin embargo, si un jugador piensa mucho después de una apertura de 1♠ de su compañero y después pide ases con 4ST, la pausa no transmite información muy concreta. En este caso y en casos similares no hay información no autorizada.

*Se puede declarar (o (re)doblar) después de una pausa para pensar...*

... bajo la condición de que su mano totalmente justifica la acción sin tener en cuenta la información que podría haber dado la pausa para pensar.

*Si un oponente actúa después de una pausa para pensar del otro oponente...*

... y usted no descarta que la pausa para pensar le haya influenciado, entonces puede hacer lo siguiente.

1. Usted determina cual jugador pensó, y dice que reserva sus derechos hasta después de la última baza.
2. Si los oponentes niegan que había una pausa para pensar, es suficiente razón para llamar directamente al árbitro.
3. Si usted no está seguro si la pausa para pensar haya influenciado la subasta o el carteo y sospecha que su bando a causa de esto ha sufrido perjuicio, pida al árbitro su juicio, ya que él está preparado para resolver estos casos.

# 6. DERECHOS Y OBLIGACIONES DURANTE EL CARTEO

## **Solamente solicitar el contrato y aclaraciones de voces**

Después de la primera baza, el declarante y los defensores, cuando es su turno, pueden preguntar cuál es el contrato y pueden pedir aclaraciones sobre voces. Pero ya no pueden solicitar una revisión de la subasta. También se puede preguntar si el contrato ha sido doblado o redoblado, pero no por quién.

## **La salida inicial correcta**

Aunque sepa con certeza que usted tiene que salir, es obligatoria la salida inicial con la cara de la carta boca abajo. Después usted pregunta a su compañero: "¿Salgo?" Si responde: "Si, adelante", usted puede destapar la salida inicial. Si responde: "Mantén la carta tapada", se puede seguir pidiendo aclaraciones hasta que su compañero le diga que pueda destapar la salida inicial. La salida tapada es una medida de prevención. Si usted no tenía que salir, entonces se puede retirar la carta sin ninguna rectificación. En caso de una salida destapada fuera de turno, llame directamente al árbitro.

## **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 rango, con las cartas más pequeñas hacia el declarante. Si hay triunfos, estos se sitúan a la derecha del muerto.

## **Jugar las cartas del muerto**

El muerto no puede jugar una carta hasta que haya sido nombrada por el declarante. Incluso cuando solo hay una carta en el palo, el muerto no puede mover un dedo hasta que el declarante lo diga. Esto tiene una ventaja muy grande: ¡de esa manera el declarante tiene tiempo para hacer el plan de carteo!

## **Jugar cada carta de la misma manera**

Todas las cartas deberían ser jugadas según un procedimiento uniforme y correcto. No puede haber ninguna diferencia entre "solamente" asistir al palo y la carta con la cual quiere dar una señal a su compañero.

Tampoco está permitido mirar intencionadamente a su compañero cuando juega una carta para suplicarle que le devuelva ese palo.

#### Internet

Jugando en Internet no vemos movimientos de los otros jugadores. Tampoco es posible ver una mirada intensa. Solamente la rapidez de la subasta y el carteo podría ser una fuente de información no autorizada. Por ello es importante variar la velocidad de la subasta y el carteo lo menos posible. Si hay una pequeña distracción en casa porque alguien llama a la puerta o le llaman por teléfono, siempre se ha de explicar a los compañeros de mesa. De esa manera se evitan malentendidos.

Si sospecha de una pausa para pensar de un jugador de la mesa, se puede preguntar el por qué. Normalmente se soluciona de esta manera. Si no funciona, puede informar a BBO.

#### **Coja una carta de su mano cuando es su turno**

Cuando es el turno de un jugador, ¡y no antes! puede coger una carta de su mano para jugarla. No está permitido preparar una carta antes de que sea su turno de jugar.

Si el declarante sale con una carta y probablemente quiere probar el impasse, y el defensor detrás del muerto ya coge una carta de su mano como si no importara la carta que juegue el muerto, tampoco es correcto. Cuando ese jugador cambie de carta después de la carta jugada en el muerto, es un caso de jugar sucio.

#### **No pensar si no hay nada para pensar**

Pensar antes de jugar con un semifallo en el palo que se ha de jugar, o si solamente tiene cartas pequeñas en ese palo, es una forma de engaño no reglamentario. Si ocurre, llame al árbitro.

#### **Solamente explicar los entendimientos, no contar qué cartas tiene en la mano**

Suponga que su compañero sale con ♣K, lo cual en su sistema promete ♣Q, ¿qué responde cuando el declarante le pide lo que promete ♣K si usted tiene ♣Q en la mano? Es correctísimo contestar sin pestañear lo que son sus entendimientos. Por ejemplo: "mi compañero promete ♣Q, menos cuando tiene ♣K semifallo, ♣AK o ♣Kx".

Piense que cualquier otra explicación, insinuando que usted tenga ♣Q, genera información no autorizada... para su compañero. Él sabe muy bien que no tiene ♣Q, pero todavía no sabe donde sí se ubica.

Sobre todo lo último le sirve en caso de que el declarante, después de descubrir que usted tenía ♣Q, le dijera que es un mentiroso. Usted tiene que responder cada solicitud con una explicación de sus entendimientos con su compañero y no está obligado de contar qué cartas tiene en la mano.

#### **¿Cuándo se ha jugado una carta y ya no se puede retirar?**

##### La salida inicial tapada

Aunque sea una carta boca abajo, es una salida. No se puede retirarla sin el permiso del árbitro.

#### Carta del muerto

Si el declarante nombra una carta del muerto o la toca con la intención de jugar esa carta, entonces esa carta está jugada. Si el declarante toca una carta del muerto para ordenarlas, la carta tocada no está jugada.

Pero... si el declarante nombra una carta del muerto que nunca ha sido su intención de jugarla (una designación involuntaria), puede cambiarla, a condición de que el declarante todavía no haya jugado ninguna carta de su propia mano. Es cuando la boca dice una cosa y la mente piensa otra. Es parecido al decir "felicidades" cuando querría decir "mi más sincero pésame". El árbitro tendrá que decidir si la carta inicialmente designada realmente fue involuntaria o no.

#### Carta del declarante

Si el declarante mantiene una carta en posición tal que indica que ha sido jugada, entonces debe jugar esta carta. En caso de duda, el árbitro decidirá si la carta está jugada o no.

Cuando el declarante sostiene una carta cara arriba que (casi) toca la mesa, debe jugar esta carta.

#### Carta de un defensor

Si un defensor sostiene una carta de tal manera que su compañero podría haber visto la cara de esa carta, debe jugarla. No importa si su compañero realmente haya visto la carta. Y tampoco importa si el declarante (o el muerto) la haya visto.

#### Ver las cartas jugadas

Mientras un jugador tenga su carta cara arriba sobre la mesa, puede solicitar a los otros jugadores exponer todas las cartas jugadas en la baza en curso. Quién ya tiene su carta jugada boca abajo sobre la mesa, pierde ese derecho. El declarante y los defensores pueden, hasta que se haya salido en la baza siguiente, inspeccionar, pero no exponer su última carta jugada, por ejemplo para controlar si él tiene que salir en la baza siguiente.

#### Solamente inspeccionar con permiso del árbitro

Solamente se pueden inspeccionar cartas de bazas jugadas con el permiso del árbitro. ¡Esto también se aplica después de un supuesto renuncio!

#### El muerto, derechos y obligaciones

##### Lo que NO puede hacer el muerto

- De ninguna manera el muerto puede influenciar el carteo; tampoco con expresiones de aprobación, desaprobación, alegría o decepción o dirigir la mano hacia una carta antes de que el declarante lo indique.
- El muerto no puede llamar como primero la atención sobre una irregularidad.
- El muerto no puede mirar la mano del declarante.
- El muerto no puede, a iniciativa propia, mirar la mano de un defensor.

- El muerto no puede preguntar a un defensor que no asiste, si posiblemente renuncia, ya que esto se podría interpretar cómo un aviso al declarante...

Lo que Sí puede hacer el muerto

- Preguntar al declarante si renuncia, cuando no asiste.
- Prevenir que el declarante salga de la mano equivocada.

#### Ejemplo



Pero... si el declarante tiene que salir de su propia mano, y dice al muerto "juega ♣J", entonces esa carta ya está jugada. En este caso el muerto no puede decir nada. Solamente puede prevenir, no corregir.

- Cuando otro jugador haya llamado la atención sobre una irregularidad, el muerto puede llamar al árbitro.
- El muerto puede llamar la atención sobre una irregularidad después de la decimotercera baza. El árbitro puede asignar una rectificación.

#### Si el muerto ha mirado, a iniciativa propia, la mano de un defensor o del declarante

En este caso, el muerto pierde sus derechos ya limitados y esto puede tener consecuencias graves!

- Si el muerto intenta prevenir que el declarante salga de la mano equivocada, cada uno de los defensores puede decidir de qué mano el declarante tiene que salir. Y no importa si el declarante quería salir de la mano correcta.
- Si el muerto pregunta si la carta jugada de la mano del declarante constituye un renuncio y el último efectivamente renunció, el declarante tiene que corregir el renuncio y jugar una carta reglamentaria. Es probable que el árbitro disminuya el número de bazas hechas por el declarante.
- Si el muerto como primero llama la atención sobre una irregularidad, no habrá rectificación.

**Por supuesto, solamente el árbitro puede imponer rectificaciones**



# 7. DERECHOS Y OBLIGACIONES DESPUÉS DE UNA IRREGULARIDAD DURANTE EL CARTEO

**El defensor equivocado sale en la primera baza con una carta cara arriba (primera carta del juego)**

Esto es una de las irregularidades más frecuentes e innecesarias. Innecesaria ya que ¡una salida inicial con cara cubierta no conlleva ningún problema!

Llame directamente al árbitro, ya que hay un gran número de posibles rectificaciones. Y en algunos casos no hace falta ninguna rectificación.

**El declarante sale de la mano equivocada**

Si el declarante sale de la mano equivocada, cada uno de los defensores lo puede aceptar o rechazar. En cuanto uno de los defensores lo acepte o prohíba, la elección es definitiva. Los defensores no pueden consultarse mutuamente. Si cada defensor escoge una opción diferente, prevalece la del defensor que juega inmediatamente después de la salida fuera de turno.

**Aceptación automática de una salida fuera de turno**

Cualquier salida fuera de turno, del declarante, muerto o de un defensor, está aceptada automáticamente si se juega una carta desde la mano que sigue en turno.

**Accidentalmente se ha visto la cara de una carta durante el carteo**

Si durante el carteo accidentalmente cae una carta con la cara descubierta, hay varias opciones. Llame al árbitro. Él puede explicar exactamente como se puede prevenir más perjuicio. Una carta accidentalmente enseñada del declarante, puede volver a la mano sin perjuicio.

**Renuncio**

Si un jugador no asiste al palo, mientras sí tiene una o más cartas en el palo de la salida, hablamos de un renuncio.

Llame directamente al árbitro ya que la rectificación correcta depende de varios factores. A veces el árbitro corrige el renuncio. El árbitro sabe cuándo se puede corregir. Si ya no se puede corregir, normalmente se termina el carteo y después el árbitro traslada un número de bazas, lo cual puede variar de cero hasta muchas.

**Atención**



Después de que un jugador ha anunciado que se ha cometido un renuncio, no se puede girar las cartas cerradas para ver la cara y controlar si realmente un jugador ha renunciado. ¡Solamente el árbitro puede controlarlo!

Sobre la rectificación de un renuncio existen muchos malentendidos

Por tanto damos los puntos de partida

1. En muchos casos, el bando que ha renunciado tendrá que trasladar una o dos bazas al bando inocente, también si el renuncio no ha dado bazas extras al bando infractor. Esta regla previene en general que el bando inocente esté perjudicado. Una ventaja de este procedimiento es que el árbitro no ha de analizar cada juego con un renuncio para determinar el perjuicio del bando inocente.
2. Si el número de bazas hechas después del traslado de una o dos bazas por el renuncio, es igual al número de bazas que se hubiera hecho sin renuncio, se ha presentado la mejor rectificación. Ya que en este caso los dos bandos no se ven perjudicados y, por tanto, tampoco se influencia la puntuación de los otros participantes en este estuche.
3. Si la rectificación que normalmente aplica el árbitro, no es suficiente para eliminar el perjuicio del bando inocente a causa del renuncio, el árbitro determinará un resultado ajustado al número de bazas que se hubiera hecho sin renuncio.

#### **Ejemplo**



El declarante renunció e hizo once bazas jugando 3ST. La rectificación estándar dice que ha de trasladar dos bazas al bando inocente, por lo cual el resultado será 3ST=. Según el árbitro, el declarante hubiera hecho ocho bazas sin renuncio. En este caso él determina que el resultado ajustado será 3ST-1.

4. Al determinar el número de bazas que se ha de trasladar, el árbitro nunca tiene en cuenta las bazas que se han hecho antes del renuncio. Solamente son importantes las bazas a partir del momento del renuncio.

Esto significa que cuando un declarante juegue 2♠, ya ha hecho ocho bazas y después renuncia, siempre tendrá como mínimo estas ocho bazas, nunca menos.

Si un defensor ya ha conseguido seis bazas cuando el declarante juegue 2♥ y después renuncia, el declarante nunca conseguirá más de siete bazas.

#### **Reclamación o concesión de bazas**

Si un jugador, tanto el declarante como un defensor, considera que ya no hace falta jugar más porque cree que tendrá el resto de las bazas, puede "reclamar".

Para poder reclamar (o conceder) bazas, no es necesario que sea su turno.

Una reclamación (o concesión) debe consistir en: explicar cuantas bazas cree que va hacer y cómo lo va hacer.

**Ejemplo**

Ejemplos de una reclamación (o concesión):

- Primero hago ♠A y ♠K, después me voy a la mesa con diamantes y hago todos los tréboles.
- Concedo solamente el as de triunfo y después hago todos los diamantes.
- Primero saco los últimos dos triunfos y después jugaré los corazones.

**Atención**

¡Después de una reclamación (o concesión) ya no continua el carteo!  
Si no se ha señalado, no se puede arrastrar.

Si usted no está de acuerdo con la reclamación, o si duda la corrección de la misma, diga que le gustaría que lo mirara el árbitro. Una invitación como: "por favor, continua el carteo", por ejemplo porque ese jugador todavía tiene un triunfo en la mano, no se puede aceptar. Y con razón, ya que habrá una razón para esa solicitud. Incluso cuando el jugador que reclama, tenía el plan de jugar un palo secundario, o pensó que el orden de carteo no importaba, ahora primero jugará triunfo, por si acaso queda un triunfo en mano de los oponentes. Solamente el árbitro puede determinar el resultado final de este juego.

Si su compañero está de acuerdo con una reclamación del declarante, mientras usted cree que él hará una baza, todavía no se ha perdido esa baza.

Si el jugador que reclama, concede una o más bazas y después de la reclamación de cualquier manera hubiera hecho más bazas, una rectificación no está excluida.

O sea, existen muchos motivos para llamar al árbitro si tiene alguna duda con respecto a la corrección de una reclamación.

**Reclamación en Internet**

En Internet también se puede reclamar. Solamente el declarante tiene ese derecho. Puede optar por reclamar todas las bazas restantes o una parte. Si los dos defensores están de acuerdo, se termina el juego con el resultado propuesto.

Si uno o ambos defensores rechazan la reclamación, entonces el declarante tiene que seguir jugando. A partir de ese momento los defensores ven todas las manos, o sea también la mano del declarante y de su compañero.

### **Acuerdo después del carteo**

Cuando se ha jugado la última carta, se establece el resultado del juego. Los dos bandos tienen que estar de acuerdo sobre el número de bazas ganadas y sobre el contrato. En cuanto haya un acuerdo, se podrá anotar o introducir el resultado en el Bridgemate. ¿Y si no hay acuerdo? Entonces llame al árbitro y no toque sus cartas. Si coge sus cartas, las baraja y las devuelve al estuche, puede perder sus derechos y el árbitro probablemente anotará un resultado que le perjudique a usted.

## 8. DEFINICIONES

**Alerta:** Notificación por si los adversarios pueden necesitar una aclaración. En España se hace enseñando la carta "Alerta" a los oponentes. También se puede decir en voz alta "alerta" siempre y cuando el jugador que alerta, averigüe que los oponentes noten la alerta.

**Árbitro:** La persona que es responsable de la dirección técnica de un torneo in situ y la aplicación correcta del Reglamento. Además, es responsable del desarrollo ordenado de la sesión de bridge. Tiene la autorización para suspender la participación de contendientes.

**Contrato:** Compromiso asumido por el bando declarante de ganar, en la denominación nombrada, por lo menos el número de bazas especificado en la declaración final, ya sea sin doblar, doblado o redoblado. Por ejemplo 3♥, 6ST, 2♦X, 4♠XX o 1ST (X= doblado y XX= redoblado).

**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 art. 54 A: salida inicial fuera de turno).

**Declaración:** Compromiso de ganar, como mínimo, seis más el número de bazas indicado en una denominación concreta: 1 a 7 más la denominación: de 1♣ a 7ST.

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

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

**Reclamar:** Una declaración sobre el hecho de que un participante va a ganar un número de bazas. Se para el juego y el reclamante directamente cuenta cómo va a conseguir el número de bazas indicadas.

**Salida:** La primera carta jugada en una baza.

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

**Voz:** Cualquier declaración, doblo, redoblo o paso.

**Voz artificial:** es una declaración, doblo, o redoblo que transmite una información diferente de la intención de jugar en la denominación nombrada o la última denominación nombrada (generalmente no es la información esperada por los jugadores). También un paso que promete

más que una fuerza determinada o que promete o niega valores diferentes a los del último palo nombrado. Por norma general una voz artificial tiene que ser alertado por el compañero.

**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). Esto está permitido mientras el compañero resulte tan engañado como los adversarios. Las voces psíquicas, o las jugadas falsas, son lícitas si no están basadas en acuerdos entre compañeros.

### **El porqué de esta publicación**

El objetivo de esta publicación es crear un ambiente agradable en la mesa de bridge. La publicación habla de derechos y obligaciones con la finalidad de ofrecer asidero a los jugadores de bridge en situaciones imprevistas.

¿Cuáles son entonces las reglas y cómo se soluciona problemas de una manera agradable?

Esta publicación se ha realizado con la dedicación de muchos jugadores entusiasmados bajo la dirección de Rob Stravers. Estos jugadores se preocupan del "ambiente en la mesa" en muchos clubs. Sobre todo en clubs que no son muy competitivos y donde se juega por "pasarle bien", las situaciones imprevistas muchas veces causan malestar en la mesa. Esperamos que esta publicación contribuya a la prevención de tal irritación.

La publicación se dirige a todos los jugadores de clubs, de principiantes hasta jugadores avanzados. Sobre todo personas que por primera vez van a jugar en un club, pueden encontrarlo muy interesante. Pueden considerar esta publicación como un tipo de libro de consulta.

