



TORNEO DE SELECCIÓN NACIONAL POR EQUIPOS:

**CONDICIONES ESTABLECIDAS PARA EL
TORNEO DE REPRESENTACIÓN A CHILE**

Contenido

I. GENERALIDADES	3
II. PARTICIPANTES	3
III. FORMATO SEGÚN CANTIDAD DE EQUIPOS INSCRITOS EN UNA MODALIDAD	4
IV. SUSTITUCIONES	4
V. EMPATES	5
VI. TARJETAS DE CONVENCIONES	6
VII. TERCERA PAREJA DEL EQUIPO Y CAPITÁN	6
VIII. VIGENCIA DEL EQUIPO	7
IX. APELACIONES	8
X. PUNTOS DE RANKING	8
XI. PENALIDADES	8
XII. PANTALLA	10
XIII. DESCALIFICACIÓN.....	10
XIV. ANOTACIONES.....	10
XV. COSTO DE INSCRIPCIÓN	11
XVI. FINANCIAMIENTO PARA PARTICIPAR EN EL SUDAMERICANO	11
XVII. USO DE TELÉFONOS CELULARES Y OTROS MEDIOS ELECTRÓNICOS DE COMUNICACIÓN	11
XVIII. ESCALAS DE CONVERSIÓN DE IMPs A VPs	11
XIX. CARRY OVER.	11

I. GENERALIDADES

El propósito único de esta competencia es seleccionar los 2 Equipos Nacionales, en las modalidades Libre, Femenino, Mixto, que representen a Chile en los Campeonatos Suramericanos 2019.

El equipo que resulte ganador, además del derecho de representación contara con el apoyo económico de la Federación para costear sus gastos de inscripción, así como las gestiones para la presentación del proyecto de donaciones para cubrir los gastos de boletos aéreos y hospedaje durante el torneo.

A efectos de este documento, denominamos FCB a la Junta Directiva de la Federación Chilena de Bridge.

II. PARTICIPANTES

Equipos conformados por 4, 5 o 6 jugadores. En Libre y Mixto pueden participar mujeres. En Femenino no pueden participar hombres.

A pesar de lo anterior, la FCB podrá autorizar o no la participación de cualquier equipo.

Cada uno de los participantes debe:

- a) Cumplir con los requisitos de elegibilidad establecidos por la World Bridge Federation.
- b) Estar inscrito y solvente con la Federación Chilena de Bridge.
- c) En caso de ser extranjero, cumplir con alguno de los requisitos de "Residente Bonafide" establecidos por la World Bridge Federation los cuales dictan:
 - *) Residir en el país por un periodo de medio año antes del torneo internacional y, no haber residido en otro país por lo menos 2 años antes.
 - *) Ser un miembro registrado de la organización nacional de bridge del país
 - *) Ser un votante registrado
 - *) Tener una licencia de conducir válida o algún documento de identidad del país
 - *) Tener o arrendar una propiedad en el país. La WBF se reserva el derecho de solicitar evidencia de esto, tal como un contrato de arriendo o de propiedad
 - *) Ningún jugador podría haber representado a otro país en un campeonato de la WBF, cualquier regional o campeonato nacional reconocido por la WBF, o ganar puntos de la WBF, en al menos dos años calendarios.
 - *) Un competidor que haya representado un país en algún campeonato mundial, regional o reconocido por la WBF y haya cambiado su nacionalidad o adquirido una nueva, puede participar en el campeonato mundial o en cualquier evento descrito anteriormente, si ha transcurrido al menos dos años calendario desde su última representación. Este periodo puede ser reducido o incluso cancelado, con el aval dos miembros directivos de la organización nacional de bridge y el comité de credenciales de la WBF.
- d) Cancelar la cuota de inscripción del Torneo de Selección establecida por la FCB.

Al momento de inscribirse, cada participante adquiere el compromiso de representar a Chile en el torneo internacional descrito en I.

III. FORMATO SEGÚN CANTIDAD DE EQUIPOS INSCRITOS EN UNA MODALIDAD

- a) Si hay un sólo equipo formalmente inscrito: tal equipo es designado Equipo Nacional CHILE 1 y contará con los beneficios descritos en el punto I. Si el Equipo es de 4 jugadores. la tercera pareja es propuesta por el equipo y la FCB podrá aceptarla o no. No hay Puntos de Ranking.
- b) Si hay 2 equipos inscritos se juega un encuentro a 96 manos, 48 diarias, en segmentos de a 16. El ganador obtendrá los beneficios descritos en I mientras que el perdedor podrá representar a Chile como segundo equipo. No hay conversión a VPs. Hay Puntos de Ranking para el primer lugar, ver cláusula XI.
- c) Si hay 3 o 4 equipos inscritos: se juega un Round Robin triple de 126 manos así: 3 sesiones de 42 manos repartidas en segmentos de a 14. No hay final. Hay conversión a VPs. Hay Puntos de Ranking para el primer lugar, pero ver cláusula XI.
- d) Si hay 5 o 6 equipos inscritos: se juega un Round Robin doble en rondas de 14 manos. Dependiendo de la diferencia en VP al finalizar el Round Robin (10 VP o mas de ventaja entre 1er y 2do lugar. Se juega match por el 2do lugar entre 2do y 3er lugar del Round Robin a 42 manos en 3 segmentos de 14 tablillas). De lo contrario se juega final entre 1er y 2do clasificado a 42 manos en 3 segmentos de 14 tablillas.
- e) Si hay 7 o mas equipos inscritos: se juega un Round Robin simple de 16 manos. Los primeros 4 equipos juegan en una semifinal a 48 manos en 3 segmentos de 16 manos en la que el ganador del Round Robin elije contra quien jugar y posteriormente se juega la final a 42 manos en 3 segmentos de 16 manos en la que el ganador obtendrá los beneficios descritos en I y el segundo lugar tendrá derecho de representación como segundo equipo nacional.
- f) Fechas: Diciembre del 2018 a definir.
- g) Hora de inicio cada día será anunciada cuando se conozcan la cantidad de equipos.
- h) El tiempo de juego asignado es:
- para cada segmento de 12 manos: 1 horas 35 minutos y se calcula desde que el Director da inicio a la sesión.
- para cada segmento de 14 manos: 1 horas 50 minutos y se calcula desde que el Director da inicio a la sesión.
- para cada segmento de 16 manos: 2 horas 10 minutos y se calcula desde que el Director da inicio a la sesión.
- para cada segmento de 24 manos: 3 horas 10 minutos y se calcula desde que el Director da inicio a la sesión.

IV. SUSTITUCIONES

Un equipo de 4 ó 5 jugadores puede en cualquier momento inscribir jugadores adicionales respetando el máximo de 6.

Si, por cualquier motivo, un equipo de 4 o 5 jugadores sólo cuenta con 3 jugadores al momento de comenzar un partido, puede tomar un jugador cualquiera como reemplazante (siempre que esa persona no sea miembro de otro equipo), a la espera de que llegue un jugador propio. Esto no tiene penalidad, pero si esa persona nueva juega más de 4 manos de un partido, queda automáticamente incorporado al equipo. Si no se desea incorporarla, por cada mano adicional a esas 4 el equipo incurre en una penalidad de ½ IMP. El Director del Torneo no podrá modificar ni levantar esta penalidad, ni siquiera con el consentimiento del equipo rival.

Un equipo de 6 jugadores también tiene derecho a un reemplazante por las primeras 4 manos sin penalidad. Si supera ese límite, paga la mencionada multa por mano adicional y le cabe la misma limitación en cuanto a que el séptimo jugador no puede haber jugado por otro equipo.

Todo aspecto no contemplado por este Reglamento será materia de consulta y decisión por parte de la Junta Directiva de la Federación Chilena de Bridge apoyada en el Reglamento de la WBF vigente a la fecha del torneo. El sustituto puede ser cualquier jugador que cumpla los requisitos indicados en II.

V. EMPATES

a) Con sólo 2 equipos participantes, en caso de empate al terminar el encuentro se decide el ganador entre ellos:

- Por el número de manos ganadas (IMPs).
- Si el empate persiste, se jugarán 4 manos adicionales.
- Si el empate persiste se repite lo anterior. hasta tener un ganador.

— b) Con 3 equipos participantes, si 2 equipos empatan al terminar el Round Robin, se decide el ganador entre ellos 2:

- Por los VPs ganados en los encuentros directos.
- Si el empate persiste, por los IMPs ganados en los encuentros directos.
- Si el empate persiste, por el número de manos ganadas en los encuentros directos.
- Si el empate persiste, se jugarán 4 manos adicionales y se comparará el total en IMPs de dichas manos.
- Si el empate persiste se repite 4. hasta tener un ganador.

— c) Con 3 equipos participantes, si los 3 equipos empatan al terminar el Round Robin, se decide entre ellos 3:

- . Por los IMPs ganados por cada equipo.
- . Si el empate persiste, se recurre al número de manos ganadas.
- . Si el empate persiste, se jugarán 4 manos adicionales y se comparará el total en IMPs de dichas manos.
- . Si el empate persiste se repite 3. hasta tener un ganador.

Tan pronto el método de desempate elimine a uno de los equipos, el procedimiento prosigue con tan sólo los dos restantes. d) Con 4 o más equipos participantes, si 2 equipos empatan el segundo lugar se juega un match de 42 manos entre ellos.e) Con 4 o más equipos participantes, si 3 o más equipos empatan el primer lugar, se prosigue según lo descrito en c) hasta tener los 2 equipos que jugarán por el derecho a ser nominado CHILE 2.

f) Con 4 o más equipos participantes, si 2 o más equipos empatan el tercer lugar a 7.99 VPs o menos del segundo, se desempatan según lo descrito en c).

g) Con 4 o más equipos participantes, si hay necesidad de jugar por el cupo de CHILE 2 y el empate ocurre al terminar la misma, se decide:

Por los VPs ganados en los encuentros directos.

Si el empate persiste, por los IMPs ganados en los encuentros directos.

Si el empate persiste, por el número de manos ganadas en los encuentros directos.

Si el empate persiste, por el número de manos ganadas en la final.

Si el empate persiste, se jugarán 4 manos adicionales y se comparará el total en IMPs de dichas manos.

Si el empate persiste se repite 5. hasta tener un ganador.

En todos los casos descritos, de ser necesario jugar manos adicionales para lograr un desempate, se hará el mismo día después de un descanso cuya duración fijará el Director.

VI. TARJETAS DE CONVENCIONES

. La Tarjeta de Convenciones debidamente procesada según los parámetros indicados por la WBF en su documento "Guide to Completion of the WBF Convention Card and Supplementary Sheets", es obligatoria. Cada vez que este documento se refiera a la tarjeta de convenciones se refiere a una debidamente procesada y aprobada por el Director del torneo.

. Cada pareja participante debe proporcionar al Director del torneo una copia de su Tarjeta de Convenciones, a más tardar 5 minutos antes del inicio del Torneo. El Director podrá rechazar una tarjeta que, a su juicio, haya sido escrita trivialmente y, para efectos de penalidades, se considerará que no fue oportunamente entregada.

. Si jugará un sustituto, la tarjeta deberá ser entregada al Director antes de iniciar el segmento que jugará el sustituto.

. Cada participante debe disponer de la propia en su lado de la pantalla en la mesa de juego. Esto sigue siendo válido cuando juega un sustituto.

VII. TERCERA PAREJA DEL EQUIPO Y CAPITÁN

Los 2 jugadores que completarán los Equipos Nacionales (en caso de ganar un equipo de 4 jugadores) serán escogidos de común acuerdo entre los equipos ganadores y con la aprobación de la FCB. Para ser elegible un jugador debe cumplir con los requisitos para participar en el Torneo de Selección.

Los equipos ganadores deben elegir 2 jugadores e informar a la FCB en un plazo no mayor a 10 días una vez concluido el torneo. De no hacerlo así, la elección de estos jugadores será totalmente potestad de la FCB.

Los Capitanes serán elegidos de común acuerdo por los equipos y en caso de no llegar a un acuerdo se requerirá la mediación de la FCB.

Un miembro de la Junta de la FCB que pertenezca a algún equipo ganador no podrá decidir como miembro de la junta la aceptación o no de la pareja adicional.

VIII. VIGENCIA DE LOS EQUIPOS

a) Si 1 de los 4 jugadores originales no puede representarnos en la competencia internacional, la FCB, de común acuerdo con los restantes 3 jugadores, designará un nuevo jugador. El equipo conserva sus derechos. Si el motivo del retiro es fuerza mayor, el jugador retirado no recibe los Puntos de Ranking asignados al ganador del torneo pero no está sujeto a otra penalidad. Si el motivo del retiro no es fuerza mayor, el jugador retirado si está sujeto a penalidad.

b) Si 2 de los jugadores originales no pueden participar, la FCB escogerá a 2 entre los jugadores considerados elegibles según parámetros establecidos por este documento (ver VII) para completar el equipo. Los jugadores retirados quedan sujetos a penalidad si el motivo del retiro no es de fuerza mayor.

c) Si 3 de los jugadores originales se desvinculan del equipo dicho equipo pierde totalmente su vigencia y la FCB conformará un nuevo equipo. Los 3 jugadores que se desvincularon del equipo quedan sujetos a penalidad.

d) Si 1 o 2 de los jugadores no originales se desvinculan del equipo, el equipo no pierde sus derechos. La FCB, de común acuerdo con los restantes jugadores, designará un nuevo jugador (o pareja) de entre los considerados elegibles según parámetros establecidos por este documento (ver VII). Si el jugador se retira por motivo de fuerza mayor: no tendrá penalidad. Por otro motivo: se penaliza con los Puntos de Ranking asignados al torneo.

e) Se considera "fuerza mayor" cualquier evento totalmente imprevisto y no trivial que impida la participación de un jugador. De ser un causal controvertido, la decisión de la FCB será definitiva.

f) En toda ocasión en que la FCB tenga que escoger 1 o más jugadores para formar parte del equipo seleccionado lo hará

- en primer lugar, y siempre que sea posible, de entre los jugadores elegibles según parámetros establecidos por este documento (ver VII)
- en segundo lugar de entre los jugadores que participaron en la selección
- por último de entre los jugadores que considere adecuados.

g) La FCB tratará en todo momento de hacer la escogencia en consenso con los jugadores restantes del equipo seleccionado pero de no ser posible, la decisión de la FCB será unilateral. Si los jugadores seleccionados no están de acuerdo con la decisión de la FCB y se retiran quedan sujetos a las penalidades establecidas.

IX. APELACIONES

El Director del Torneo de Selección es nombrado por la FCB, entre los no participantes en el mismo. Sus decisiones no pueden ser discutidas, pero sí apeladas. Las apelaciones serán resueltas por un Reviewer de forma remota.

Para formalizar la apelación se llena la Planilla de Apelaciones, en forma clara, sin omitir campo alguno. Junto con la apelación por escrito hay que efectuar un depósito de \$ 25.000. Dicho depósito será devuelto si el Reviewer determina que la apelación tenía fundamento, independientemente del fallo de la apelación; en caso contrario, el dinero ingresará a las arcas de la FCB.

El Reviewer será contactado lo más prontamente posible para escuchar y deliberar el caso.

Las decisiones tomadas por el Reviewer son definitivas.

X. PUNTOS DE RANKING

Se aplicara la tabla de ranking vigente conforme a la cantidad de equipos. Dicha tabla es de conocimiento publico en la pagina web de la Federacion.

XI. PENALIDADES

a) A los integrantes de un equipo que no complete el torneo: se deduce de su acumulado los Puntos de Ranking asignados al ganador del torneo. Se excluye de este castigo a un jugador que se retire por fuerza mayor.

b) Por sobrepasar sustituciones, el equipo queda descalificado y cada uno de sus integrantes tendrá una deducción en sus Puntos de Ranking equivalente a los puntos asignados al ganador del torneo. Si la ausencia que causa sobrepasar las sustituciones permitidas es motivada por fuerza mayor, el equipo queda descalificado pero sin otra penalidad.

c) Por no estar sentado y listo para iniciar el juego a la hora pautada:

1. Retraso en minutos durante el Round Robin: 0-5 Advertencia al equipo y al capitán (capitanes y jugadores). A partir de la tercera advertencia (inclusive) a un mismo equipo, se aplica lo estipulado para 5+ minutos. 5-10 1 VP 10-15 2 VP. 15-20 3 VP A partir de 20 minutos y a discreción del Comité de Apelaciones. Puede incluir pérdida del match por W.O. o una acción más severa.
2. Retraso en minutos durante la final o si sólo hay 2 equipos participando:
 - . 0-5 Advertencia al capitán y al jugador (capitanes y jugadores). A partir de la tercera advertencia (inclusive) a un mismo equipo, se aplica lo estipulado para 5+ minutos.
 - . 5 o + 1 IMP más 1 IMP por cada minuto
 - . 25+ A discreción del Comité de Apelaciones. Puede incluir pérdida del match por W.O. o una acción más severa.

3. Quien decide si hubo tardanza y la extensión de la misma es el Director. Su decisión es definitiva y por tanto no apelable.

- . d) Por juego lento: el tiempo de juego empieza a contar cuando el Director indica iniciar el juego. Si el juego continúa una vez completado el tiempo designado para el segmento una o ambas parejas involucradas quedan sujetas a penalidad según la responsabilidad de cada pareja en el total de la demora.
 - . 1. Responsabilidad de una pareja, en minutos, durante el Round Robin:
 - . 0-5 1 VP
 - . 6-10 1½ VPs
 - . 11-15 2 VPs
 - . 16-20 2½ VPs
 - . 20-25 3 VPs
 - . 25 o + A discreción del Comité de Apelaciones. Puede incluir pérdida del match por forfait o una acción más severa. 2. Responsabilidad de una pareja, en minutos, en final o si hay sólo 2 equipos participando: 0+ - 25 1 IMP por cada minuto adicional o parte de 25+ A discreción del Comité de Apelaciones. Puede incluir pérdida del match por forfait o una acción más severa. El Director del torneo debe determinar la responsabilidad por el juego lento. Si una pareja considera que sus oponentes están jugando lento deben informar al Director quien podrá monitorear la mesa, o designar a alguien para que lo haga. Una pareja sólo queda protegida desde el momento en que notifica al Director.
- e) Por no entregar la tarjeta de convenciones al Director en la fecha pautada el equipo tiene una penalidad de 2 VPs por tarjeta faltante. Si son sólo 2 equipos participando la penalidad es de 5 IMPs por tarjeta faltante.
- f) Por no tener, ambos integrantes de la pareja, su tarjeta de convenciones durante el juego según indica este documento:
 - Durante el Round Robin: ½ IMP por cada tablilla jugada en falta en el segmento. Estos IMPs se agregan al total de IMPs del otro equipo antes de realizar la conversión a VPs.
 - Durante la final o si hay sólo 2 equipos participando: ½ IMP por cada tablilla jugada en falta en el segmento.
 - El Director verificará la existencia de las 4 tarjetas en cada mesa antes de empezar el segmento. Deben ser copia fiel de las previamente entregadas al Director.
- g) Por tener encendido un celular o cualquier otro electrónico que permita comunicación o información:
 - En Round Robin: 2 VPs en tabla general de resultados del Round Robin. No afecta el resultado del match en curso.
 - En final o si hay sólo 2 equipos participando: 6 IMPs.
- h) Por alertar verbalmente, dar la explicación de un alert verbalmente o preguntar verbalmente por el significado de un canto o subasta:
 - En Round Robin: se resta 1 VP al resultado del match en curso.
 - En final o si hay sólo 2 equipos participando: se restan 3 IMPs.
- i) Las 2 parejas en la mesa son responsables de jugar la totalidad de las tablillas. La primera tablilla no jugada por descuido de los jugadores acarrea una penalidad de ½ VP a los 2

equipos. La penalidad será de 1 VP por tablilla no jugada para cualquier equipo que incurra más de una vez en dicha falta a lo largo del torneo.

j) Si alguna tablilla es fouleada la penalidad es de 1 VP para los 2 equipos ubicados en la mesa donde ocurrió la irregularidad.

k) Por incumplir el compromiso adquirido en el momento de inscripción de representar a Chile en el Sudamericano:

Si es integrante original del equipo no sólo deja de recibir los Puntos de Ranking asignados sino que además se le descuenta la misma cantidad.

Si no es integrante original del equipo tendrá un descuento en sus Puntos de Ranking equivalente a los asignados al ganador del torneo.

Sea o no integrante original del equipo, no podrá participar en el siguiente Torneo de Selección. Esta penalidad caduca el 31 de Diciembre de 2018.

l) La FCB considerará casos de fuerza mayor antes de aplicar las sanciones.

XII. PANTALLA

El torneo se juega con pantalla divisoria y sus respectivas reglas definidas por la WBF en el documento "General Conditions of Contest".

XIII. DESCALIFICACIÓN

Si un equipo queda con menos de 4 jugadores en una sesión, será automáticamente descalificado. Al ser descalificado, el equipo no podrá seguir jugando las sesiones restantes, no podrá pretender al reembolso de la INSCRIPCIÓN y no recibirá Puntos de Ranking por ningún concepto.

En el caso de que un equipo sea descalificado por falta de la asistencia requerida:

a) Después de haberse jugado el 50% de las rondas del Round Robin: Se mantendrán los resultados para los demás participantes hasta el momento de la descalificación. Al final del Round Robin, a los equipos que no habían jugado contra el equipo descalificado, les serán otorgados los puntos que les sean más favorables, escogiendo entre:

- 12 VP

- El complemento del promedio obtenido hasta la descalificación por el equipo descalificado

- El promedio obtenido por ellos en el Round Robin

b) Antes de haberse jugado el 50% de las rondas del Round Robin: Se anularán los resultados de los matches jugados por el equipo descalificado, para todos los participantes.

XIV. ANOTACIONES

El Director deberá recibir el score de cada segmento firmado por los capitanes de los dos equipos opositores, así: las 2 planillas de las parejas ubicadas en N/S, con los nombres de los jugadores sentados en cada mesa y los resultados. En caso de que ambos capitanes estén de acuerdo en cambiar algún resultado sólo podrán hacerlo antes de comenzar el primer segmento de la siguiente fecha. En caso de que la corrección deba hacerse a un segmento jugado en la última sesión, el plazo es de 1 hora después de aparecer los resultados en cartelera.

XV. COSTO DE INSCRIPCIÓN

El valor de la inscripción en el Torneo de Selección será colocado en cartelera.

Cada equipo cancelará al momento de formalizar su inscripción el valor pautado para el Round Robin. Los equipos que clasifiquen para la Final cancelarán, antes de su inicio, el valor correspondiente a dicha etapa del torneo. Un equipo que no cancele el valor pautado para la etapa respectiva no se considera inscrito para la misma. Si sólo un equipo se inscribe deberá cancelar la inscripción para concretar su elección.

XVI. FINANCIAMIENTO PARA PARTICIPAR EN EL SUDAMERICANO

La FCB cubrirá el costo de la inscripción del equipo ganador para participar en el torneo por equipos del Campeonato Zonal Sudamericano. Los otros gastos como el boleto aéreo en clase económica, gastos de alojamiento, comida estarán a cargo de cada jugador. La FCB hará los trámites pertinentes para obtener financiamiento a través de proyectos de donaciones ante las autoridades gubernamentales respectivas, y les hará saber con anticipación lo obtenido.

XVII. USO DE TELÉFONOS CELULARES Y OTROS MEDIOS ELECTRÓNICOS DE COMUNICACIÓN

. Está prohibido el uso de teléfonos celulares o cualquier otro medio de información electrónica. Esta prohibición es válida tanto para los jugadores como para cualquier persona presente en la sala de juego.

. Si quien comete la falta no es parte de una de las parejas que juegan en la sala, será expulsado de la misma por el resto del segmento.

. Para los jugadores. Las penalidades correrán de la siguiente forma:

- La primera vez será una amonestación verbal
- La segunda se aplicara 0.25 VP de castigo al equipo. (1 IMP en KO)
- La tercera y subsiguientes se penalizara con 1 VP al equipo. (3 imp en KO)

. Bajo circunstancias especiales un jugador puede solicitar al Director ser exceptuado de esta restricción por un período de tiempo a determinar entre ambos. En tales casos el dispositivo permanece en poder del Director.

XVIII. ESCALAS DE CONVERSIÓN DE IMPs A VPs.

Se utilizarán las tablas emitidas por la WBF vigentes a la fecha del torneo y que estarán colocadas en cartelera.

Todo aspecto no contemplado por este Reglamento será materia de consulta y decisión por parte de la Junta Directiva de la Federación Chilena de Bridge apoyada en el Reglamento de la WBF vigente a la fecha del torneo.

XIX. CARRY OVER.

En enfrentamientos K.O. (Fases Octavos, Cuartos, Semifinales y Finales). Se aplicara el carry over de la siguiente manera:

- 50% de los IMPs de diferencia a favor acumulando los encuentros directos de los 2 equipos si el equipo quedó mejor posicionado en el Round Robin, 33.33% en caso contrario (incluye empate).
- El Carry Over máximo es de 0.5 IMP por mano a jugar.