

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	5
V.	EMPATES	5
VI.	TARJETAS DE CONVENCIONES	7
VII.	TERCERA PAREJA DEL EQUIPO Y CAPITÁN.....	7
VIII.	APELACIONES.....	7
IX.	PUNTOS DE RANKING	7
X.	PENALIDADES.....	8
XI.	DESCALIFICACIÓN	9
XII.	COSTO DE INSCRIPCIÓN.....	10
XIII.	FINANCIAMIENTO PARA PARTICIPAR EN EL SUDAMERICANO	10
XIV.	ESCALAS DE CONVERSIÓN DE IMPs A VPs.....	10
XV.	CARRY OVER.....	10

I. GENERALIDADES

El propósito único de esta competencia es seleccionar los Equipos Nacionales, en las modalidades Libre, Femenino, Mixto, y senior que representen a Chile en los Campeonatos Suramericanos 2023.

El equipo que resulte ganador, se compromete a:

- Pagar la inscripción del sudamericano que se realizara durante los días lunes 10 al jueves 13 de abril de 2023 en la ciudad de Buenos Aires, Argentina. Inscripción que asciende a USD 1.500 el equipo.
- Al menos un 75% de los participantes de los equipos que resulten ganadores de cada una de las categorías debe asistir al torneo sudamericano. De no cumplirse esta regla el equipo representante pasará al equipo que salió en segundo lugar. Si el equipo que obtuvo el segundo lugar no pudiese asistir, pasará al tercer lugar y así sucesivamente.

Sin perjuicio de lo detallado en el punto 1, la federación hará todas las gestiones para conseguir apoyo del IND en las inscripciones de los equipos. De recibir recursos de dicha institución, el monto total será repartido en forma igualitaria en los equipos que representen a Chile.

II. PARTICIPANTES

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

Si los integrantes de un equipo de libres o damas no resultara ganador, este(os) podrán participar en las categorías de mixtos o senior.

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 tener la tarjeta de hándicap full pagada 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 valida 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 de 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.

e) No estar sancionado por la Federación Chilena de Bridge ni en algún juicio pendiente con la misma.

III. FORMATO SEGÚN CANTIDAD DE EQUIPOS INSCRITOS EN UNA MODALIDAD

a) Si hay un sólo equipo formalmente inscrito: tal equipo es designado Equipo Nacional de Chile. 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. No hay conversión a VPs. Hay Puntos de Ranking para el primer lugar.

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.

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 más equipos inscritos: se juega un Round Robin simple de 16 manos. Los primeros 4 equipos juegan en una semifinal a 42 manos en 3 segmentos de 14 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 14 manos.

f) Fechas:

- 3 y 4 de diciembre para las categorías libres y damas
- 10 y 11 de diciembre para las categorías senior y mixtos

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 hora 35 minutos y se calcula desde que el director da inicio a la sesión.
- para cada segmento de 14 manos: 1 hora 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 2 días 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 no es modificada hasta 1 día anterior al inicio del campeonato.

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. 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.

IX. PUNTOS DE RANKING

Se aplicará la tabla de ranking vigente conforme a la cantidad de equipos.

X. 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: $\frac{1}{2}$ 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: $\frac{1}{2}$ 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 $\frac{1}{2}$ 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.

XI. 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.

XII. COSTO DE INSCRIPCIÓN

El valor de la inscripción en el Torneo de Selección es de \$100.000 por equipo.

XIII. FINANCIAMIENTO PARA PARTICIPAR EN EL SUDAMERICANO

La FCB realizará todas las gestiones para conseguir recursos del IND en la inscripción de los equipos para el campeonato sudamericano. De recibir recursos, estos serán distribuidos en forma igualitaria en cada uno de los equipos ganadores.

XIV. 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.

XV. CARRY OVER.

El carry over correrá en la etapa final del torneo aplicándose de la siguiente manera.

- El carry over saldrá del enfrentamiento entre ambos equipos durante la etapa clasificatoria.
- No podrá ser mayor a 0.25 IMP por tablilla a jugarse.
- Si el equipo que queda mejor clasificado obtiene una puntuación favorable en su enfrentamiento directo este puntaje se divide a la mitad.
- Si el equipo que queda mejor clasificado obtiene una puntuación desfavorable entonces este puntaje se divide entre tres.