

Conteúdo

I. INTRODUÇÃO	14
0.1 Considerações Gerais	14
0.2 Agradecimentos	14
0.3 Outras Entidades Organizadoras	15
0.4 Contatos	15
0.5 Sistema de numeração	16
0.6 Abreviações	16
0.7 Ação externa [WBFLC]	16
0.8 Ajuste de escore [WBFLC]	17
0.9 Denominação	17
0.10 Canapé [WBFLC]	17
0.11 Infração e Infringir [WBFLC]	17
0.12 Erros [WBFLC]	17
II. Preliminares	18
1.1 Baralho defeituoso	18
4.1 Substituição de um membro de uma equipe ou dupla	18
5.1 Torneios Suíços	18
5.2 Desempates em Partidas Eliminatórias	19
6.1 Lei 6D3: Reembaralhamento [WBFLC]	19
III. Preparação e Progressão	19
7.1 Contando as cartas	20
7.2 Embaralhamento no final da mão	20
7.3 Lei 7C: Embaralhamento no final da mão [Ton]	20
7.4 Responsabilidades na mesa: o papel de Norte	20
IV. Preparação e Progressão	21
9.1 Decisão posterior	21
9.2 ‘O Diretor deve ser chamado’	22
9.3 Explicar as opções	22
9.4 Lei 9A3: O morto chama a atenção para alguma irregularidade [WBFLC]	22
9.5 Lei 9A3: Impedindo irregularidades [Ton]	22
10.1 Indício de como um jogador foi prejudicado por uma infração	23
10.2 Diversas formas de dano	23
11.1 Quando aplicar a Lei 11A	23
12.1 Tipos de ajuste de escore	24
12.1.1 <i>Escore ajustado artificial</i>	24
12.1.2 <i>Escore ajustado atribuído</i>	26
12.1.3 <i>Escore assimétrico</i>	26
12.1.4 <i>Escore ponderado</i>	27
12.1.5 <i>Escore ponderado e assimétrico</i>	30
12.1.6 <i>Método para calcular escores assimétricos e/ou ponderados em torneios de Duplas</i>	31
12.1.7 <i>Método para calcular escores ponderados em apuração híbrida</i>	31
12.1.8 <i>Método para calcular escores ponderados em apuração de IMPs cruzados</i>	31
12.2 Ajustes de escore	32
12.3 Anúncios (Claims)	32
12.4 Ajustes padronizados para diversas formas de apuração	32

12.5 “Padrões” em diversos métodos de apuração	33
12.6 Escore ajustado em Equipes quando a bolsa não pode ser jogada na outra mesa	33
12.7 Deixando todos felizes	34
12.8 Quando a compensação não deve ser dada.....	34
12.8.1 <i>Introdução</i>	34
12.8.2 <i>“Ação arriscada ou temerária”</i>	34
12.8.3 <i>“Erro sério”</i>	35
12.8.4 <i>“Não provocado pela infração”</i>	35
12.8.5 <i>Considerações Gerais</i>	36
12.8.6 <i>Escore ajustado artificial</i>	36
12.9 Como recusar compensação sob a Lei 12C1B	37
12.9.1 <i>Considerações Gerais</i>	37
12.9.2 <i>Um artigo de Robin Barker</i>	38
12.9.2 <i>Alguns exemplos, por Robin Barker</i>	39
12.10 <i>Escore ajustado durante suspensão</i>	39
12.11 <i>Ajustar escores sempre que possível</i>	39
12.12 <i>Responsabilidade parcial ou Responsabilidade direta</i>	40
12.13 <i>‘Não jogada’</i>	41
12.14 <i>Lei 12C: Atribuindo um escore ajustado [WBFLC]</i>	41
12.15 <i>Lei 12C1: Atribuição de Ajuste - generalidades [WBFLC]</i>	41
12.16 <i>Lei 12C1B: Ação arriscada ou temerária [WBFLC]</i>	41
12.17 <i>Lei 12C1B: Erro sério [WBFLC]</i>	42
12.16 <i>Lei 12C1C: Atribuição de ajuste ponderado [WBFLC]</i>	42
12.19 <i>Lei 12C2: Ajuste Artificial [WBFLC]</i>	43
12.20 <i>Lei 12: Compensação por Dano [Ton]</i>	44
13.1 53 cartas no baralho.....	47
13.2 14 cartas em uma mão, 12 cartas em outra.....	48
13.3 Lei 13: 14 cartas [WBFLC].....	48
13.4 Lei 13F: Carta excedente [WBFLC]	48
13.5 Lei 13F: Carta excedente [Ton].....	48
14.1 Conhecimento não-autorizado da carta	49
15.1 Bolsa jogada na seção errada.....	49
15.2 Bolsa errada descoberta durante o leilão: tentativa de cancelamento	49
16.1 Informação não autorizada que não provém do parceiro	49
16.1.1 <i>Considerações gerais</i>	49
16.1.2 <i>Não informar o DT</i>	50
16.2 O que significa a hesitação?	50
16.3 Ponderação de escore quando uma marcação (ou jogada) foi desautorizada.....	50
16.4 Pergunta de Ases com hesitação.....	52
16.5 Breve hesitação depois de uma marcação inesperada	52
16.6 Alternativa lógica	53
16.6.1 <i>Uma dada ação é uma alternativa lógica (AL)?</i>	53
16.6.2 <i>Método</i>	53
16.6.3 <i>Considerações Gerais</i>	53
16.7 Pense antes de ajustar o escore!.....	54
16.8 Alguém hesitou?.....	54
16.9 Declaração ou pergunta	54
16.10 <i>Lei 16A1D: Informação permissível [WBFLC]</i>	54
16.11 <i>Lei 16B: Informação não-autorizada do parceiro [WBFLC]</i>	55

16.12 Lei 16: A informação não-autorizada é uma infração? [Ton]	55
V. O Leilão	55
17.1 Lei 17D: Cartas da bolsa errada [WBFLC]	55
17.2 Lei 17D2: Cartas da bolsa errada [Ton]	56
17.3 Lei 17E: Passe fora de vez que não retira do jogador sua vez de falar [WBFLC]	56
17.4 Lei 17E: Passe fora de vez que não retira do jogador sua vez de falar [Ton]	56
20.1 Perguntas sobre vozes específicas	57
20.2 Perguntas para o benefício do parceiro	57
20.3 Lei 20F: Respostas a perguntas [WBFLC]	57
20.3 Lei 20: Quando a explicação é diferente da realidade [Ton]	58
21.1 Quando é tarde demais para se mudar uma voz?	59
21.2 Desentendimentos	60
21.3. Lei 21: Informação errada [WBFLC]	60
22.1 Período de esclarecimentos	61
23.1 Marcação ou jogada vantajosa após infração inadvertida	61
23.2 Lei 23: Se aplica ao carteio [WBFLC]	61
24.1 Marcação ou jogada vantajosa após infração inadvertida	61
24.2 Lei 24: Carta exposta [WBFLC]	61
25.1 Quando a Lei 25B se aplica?	62
25.2 Como determinar quando a Lei 25A se aplica	62
25.3 Lei 25A: Correção de uma marcação inadvertida [WBFLC]	62
25.4 Leis 25A e 45C4B: O que significa inadvertida? [WBFLC]	63
25.5 Lei 25A: O que significa inadvertida? [Ton]	63
26.1 Referências de outras Leis à Lei 26	64
26.2 Interpretação de “naquela volta”	64
26.3 Lei 26: Restrições de jogada [WBFLC]	64
26.4 Lei 26: Restrições de jogada e vozes fora de vez [WBFLC]	64
26.5 Lei 26B: Proibição de naipe [WBFLC]	65
26.6 Lei 26: Restrições de jogada [Ton]	65
27.1 Corrigida antes do DT chegar à mesa	66
27.2 Corrigida para outra voz insuficiente	66
27.3 Como lidar com uma voz insuficiente	66
27.4 Enfoque liberal à Lei 27B1B	67
27.4.1 <i>Considerações gerais</i>	67
27.4.2 <i>Exemplos</i>	67
27.4.3 <i>Um exemplo complicado da vida real</i>	68
27.4.4 <i>Resumo</i>	69
27.5 Lei 27B: Voz insuficiente corrigida [WBFLC]	69
27.6 Lei 27B1: Corrigindo vozes insuficientes [Ton]	70
27.7 Lei 27D: Dano após a correção de uma voz insuficiente [Ton]	72
28.1 Lei 28B: Marcação pelo jogador certo [Ton]	73
29.1 Leis 29C e 31A: A marcação fora de vez na vez do ADD é convencional [WBFLC]	73
29.2 Lei 29C: Marcação artificial fora de vez [Ton]	73
30.1 Lei 30A: Segundo passe fora de vez [Ton]	74
31.1 Lei 31A: Voz fora de vez na vez do ADD é convencional [WBFLC]	74
31.2 Lei 31A2: Repetindo a denominação [Ton]	74
32.1 Dobre ou redobre na vez do ADE	75
40.1 Psíquicos no leilão	75

40.1.1	<i>Considerações Gerais</i>	75
40.1.2	<i>Desvios do entendimento da dupla não são necessariamente um psíquico</i>	75
40.1.3	<i>Ajuste após compensação pelo parceiro</i>	76
40.1.4	<i>Leilões que sugerem que um jogador não tem o que descreveu</i>	76
40.1.5	<i>Procedimentos do CL&E sobre psíquicos</i>	76
40.1.6	<i>Marcando erradamente após uma abertura artificial forte</i>	76
40.1.7	<i>Abertura de IST com uma seca</i>	77
40.1.8	<i>Opinião dos adversários sobre o psíquico</i>	77
40.1.9	<i>O que é frívolo?</i>	77
40.1.10	<i>Inclinações a psíquicos</i>	77
40.1.11	<i>Um psíquico ‘azul’</i>	78
40.2	<i>Anúncio de combinações</i>	78
40.2.1	<i>Considerações Gerais</i>	78
40.2.2	<i>Anúncio de questões de estilo e de combinações implícitas ao jogar</i>	78
40.2.3	<i>Sem combinação</i>	78
40.2.4	<i>Combinações muito inusitadas</i>	79
40.3	<i>Combinações ilegais</i>	79
40.4	<i>Jogando dois sistemas, ilegalmente</i>	79
40.5	<i>A responsabilidade do jogador de proteger a si mesmo</i>	79
40.6	<i>Leis 40A3 e 40C1: Vozes e jogadas psíquicas [WBFLC]</i>	80
40.7	<i>Lei 40B: Regulamentação de entendimentos da dupla [WBFLC]</i>	81
40.8	<i>Lei 40B2: Defesas escritas [WBFLC]</i>	81
40.9	<i>Lei 40B2: Consultas ao Cartão de Sistema [WBFLC]</i>	81
40.10	<i>Lei 40B: Controle dos entendimentos das duplas [Ton]</i>	82
VI.	<i>O Carteio</i>	83
41.1	<i>A saída fechada não é uma carta jogada</i>	83
41.2	<i>Retirada de uma saída fechada</i>	83
41.3	<i>Retirada de uma saída depois dela ter sido revelada</i>	83
41.4	<i>Período de Esclarecimentos</i>	83
41.5	<i>Lei 41: Revisão do leilão [Ton]</i>	84
41.6	<i>Lei 41C: Explicações erradas [Ton]</i>	84
41.7	<i>Lei 41D: Colocando o morto na mesa [Ton]</i>	84
42.1	<i>Lei 42B1: Direitos permanentes do morto [WBFLC]</i>	84
42.2	<i>Lei 42: Direitos do morto [Ton]</i>	84
43.1	<i>Lei 43B2B: Limitações do morto [WBFLC]</i>	84
43.2	<i>Lei 43B3: Ajustes após perda de direitos [WBFLC]</i>	85
43.3	<i>Lei 43B3: Ações do morto após a perda de seus direitos [Ton]</i>	85
45.1	<i>O carteador joga do morto “se necessário”</i>	85
45.2	<i>Correção de denominação inadvertida</i>	85
45.3	<i>Lei 45C4B: O que é inadvertido? [WBFLC]</i>	86
45.4	<i>Lei 45: Designação inadvertida [Ton]</i>	86
45.5	<i>Lei 45F: O morto indica a carta [WBFLC]</i>	86
45.6	<i>Lei 45D: Carta jogada erradamente pelo morto [Ton]</i>	86
45.7	<i>Lei 45F: O morto indica a carta [Ton]</i>	87
46.1	<i>“Corra os paus”</i>	87
46.2	<i>“Corra os paus” [WBFLC]</i>	87
46.3	<i>Lei 46: Incontroverso [Ton]</i>	87
47.1	<i>Retirada de carta jogada após retificação de informação errada</i>	88
50.1	<i>Lei 50: Efeito benéfico de uma carta penalizada [WBFLC]</i>	88
50.2	<i>Lei 50E: Conhecimento de uma carta penalizada maior [WBFLC]</i>	88

50.3 Lei 50E: Conhecimento de uma carta penalizada [Ton]	89
50.4 Lei 50D: Cartas penalizadas com os dois atacantes [Ton]	89
51.1 Lei 51: Duas cartas penalizadas [WBFLC]	89
53.1 Lei 53: Jogada fora de vez do carteador, aceita [Ton].....	90
53.2 Lei 53C: Jogada pelo jogador que tinha a vez [Ton].....	90
55.1 Lei 55A: Quem decide? [Ton].....	90
55.2 Lei 55B/C: Jogada fora de vez não aceita [Ton]	90
56.1 Lei 56: Jogada fora de vez pelo atacante [Ton].....	90
58.1 Visível.....	91
58.2 Carta penalizada menor se as duas cartas são visíveis?.....	91
58.3 Lei 58: Duas cartas visíveis [Ton].....	91
61.1 Um jogador acha que renunciou.....	91
61.2 O parceiro pode ter renunciado	92
61.3 Lei 61B3: Perguntar ao parceiro se ele não tem mais cartas no naipe [Ton]	92
62.1 Lei 62C2: Conseqüências de se retirar a carta [Ton].....	92
62.2 Lei 62D2: Renúncia na vaza 12 [Ton].....	93
63.1 Leis 63 e 69: Acordo [WBFLC]	93
63.2 Leis 63A3 e 69A: Estabelecimento da renúncia e do acordo [WBFLC].....	93
64.1 Guia simples para decisões após uma renúncia.....	94
64.2 Os dois lados renunciam.....	94
64.3 Duas renúncias pelo mesmo jogador	94
64.4 Duas renúncias [WBFLC]	94
64.5 Penalidades por renúncias estabelecidas [Ton]	95
65.1 Carta apontada para o lado errado [Ton]	95
67.1 O jogador ainda está pensando enquanto a vaza seguinte já começou.....	96
67.2 Lei 67: Houve uma renúncia? [Ton]	96
68.1 O jogo é interrompido após um anúncio ou concessão	96
68.2 O jogo continua após uma concessão, se o outro atacante levanta uma objeção imediate	96
68.3 Lei 68B: Objeção a uma concessão [WBFLC]	97
68.4 Lei 68: Concessão do atacante [Ton]	97
68.5 Lei 68: Vaza incompleta [Ton].....	97
69.1 A diferença entre uma concessão e um acordo.....	98
69.2 Lei 69: Acordo [WBFLC]	98
69.3 Lei 69A: Estabelecimento de renúncia e acordo [WBFLC].....	98
69.4 Lei 69B: Acordo retirado [WBFLC]	98
69.5 Lei 69: Acordo retirado [Ton]	99
70.1 Interpretação da Lei 70A	100
70.2 “Óbvio ululante”.....	100
70.3 Renúncia	100
70.4 Trunfo faltante	100
70.5 De cima para baixo?	101
70.6 Naipes diferentes	101
70.7 Lei 70: Anúncio contestado [WBFLC]	101
70.8 Lei 70E: Linha de jogo não mencionada no anúncio [WBFLC].....	102
70.9 Lei 70: Validade de anúncios [Ton]	102
VII. Propriedades.....	103
72.1 Ações para influenciar as posições de qualificação.....	103
73.1 Hesitando com duas cartas pequenas.....	104
73.2 Pausas na vaza 1	104

73.2.1 <i>Pausa pelo carteador antes de jogar do morto</i>	104
73.2.2 <i>Pausa do terceiro a jogar na vaza</i>	104
73.3 O que se espera de um jogador que recebeu informação não-autorizada.....	104
73.4 ‘Pânico não-autorizado’	104
75.1 Explicação errada	105
75.2 Decidindo entre voz errada e explicação errada.....	105
75.3 Corrigindo uma explicação errada.....	105
75.4 Lei 75B: Corrigindo erros de explicação [WBFLC]	105
75.5 Lei 75C: Voz errada [WBFLC]	106
76.1 Espectadores em eventos da EBU abertos ao público.....	106
76.2 Espectadores em eventos da EBU com cortinas.....	106
76.3 Regras básicas para espectadores	106
VIII. Pontuação.....	107
78.1 Como fornecer escores assimétricos e ponderados aos programas de apuração	107
78.1.1 <i>As duas possibilidades</i>	107
78.1.2 <i>A maneira correta</i>	108
78.1.3 <i>A maneira antiga</i>	109
78.2 O escore ajustado atribuído não ocorreu na bolsa	110
78.3 Apuração de uma bolsa com menos resultados do que as demais, em um torneio de duplas por MPs	111
78.4 Apuração de uma bolsa com menos resultados do que as demais, em outros casos	111
78.5 Cálculos e arredondamento	112
78.5.1 <i>Considerações Gerais</i>	112
78.5.1 <i>Apuração Butler</i>	113
78.5.2 <i>IMPs cruzados</i>	113
78.5.4 <i>Duplas suíças</i>	113
78.6 Comentários sobre apuração.....	113
78.7 Lei 78D: Disponibilidade dos regulamentos [WBFLC].....	113
79.1 Prazos – período de correção.....	113
79.2 Período de correção e divulgação do resultado oficial	114
79.3 Lei 79: Erro de apuração [Ton]	114
IX. Organização do Torneio	114
80.1 Regulamentação, Autoridades, e Organizadores do Torneio	114
80.2 Regulamentação da EBU.....	115
80.3 Diretrizes para se lidar com reclamações sobre conduta de membros	115
80.4 Desclassificação após o evento.....	117
80.5 Byes	117
80.6 Definição de sessão	117
80.6.1 <i>Definição legal de sessão</i>	117
80.6.1 <i>Definição normal de sessão</i>	117
80.7 Circunstâncias excepcionais	117
80.8 Lei 80E: Cortinas e ritmo [WBFLC].....	118
80.9 Lei 80B2F: Regulamentações suplementares [WBFLC]	118
80.10 Lei 80: Entidade Organizadora e Organizador do Torneio [Ton]	118
X. O Diretor do Torneio	118
81.1 O papel do DT ao ser chamado durante o curso de uma bolsa.....	118
81.2 Uma irregularidade que não foi percebida pelos jogadores	119
81.3 Os efeitos da experiência de um jogador.....	119

81.4	Jogo lento.....	120
81.4.1	<i>Todos os eventos</i>	120
81.4.2	<i>Torneios de duplas</i>	120
81.4.3	<i>Torneios de equipes</i>	120
81.5	Registro de bolsas.....	121
81.6	Varição de regulamentação com justificativa.....	121
81.7	Boas práticas de DT's.....	121
81.7.1	<i>Considerações Gerais</i>	121
81.7.2	<i>Parentesco</i>	122
81.8	Lei 81C2: Explicando aos jogadores seus direitos e responsabilidades [WBFLC]	122
81.9	Leis 81C7 e 93B3: Dificuldades dos Comitês de Apelação [WBFLC]	122
81.10	Lei 81C3: O objetivo é a equidade [Ton].....	122
82.1	Erro do Diretor – método.....	122
82.2	Erro do Diretor – quando aplicar essa Lei?	124
82.3	Lei 82C: Erro do Diretor [WBFLC].....	124
85.1	Examinar a mão.....	125
86.1	Resultado inusitado	126
86.2	Lei 86C: Bolsa substituta [WBFLC]	126
86.3	Lei 86D: Resultado inusitado na outra mesa [Ton].....	126
87.1	Bolsa na direção errada	127
90.1	Expressas no método final de apuração.....	127
90.2	Penalidade padrão.....	127
90.3	A diferença entre uma penalidade e um ajuste	128
90.4	Penalidades e ajustes em algumas infrações comuns	128
90.4.1	<i>Duplicação incorreta (despercebida)</i>	128
90.4.2	<i>Método ilegal, e compensação de psíquico, desvio, ou voz errada</i>	128
90.4.3	<i>Multa ou advertência por alterar a bolsa</i>	129
90.4.4	<i>Efeitos da experiência do jogador</i>	129
90.4.5	<i>Efeito de ação ‘arriscada ou temerária’</i>	130
90.5	Penalidades e ajustes em partidas eliminatórias.....	130
90.6	Apelação de penalidades	130
91.1	Expressas no método final de apuração.....	130
91.2	Penalidade padrão.....	131
91.3	Apelação de penalidades	131
91.4	A autoridade do DC de desclassificar em eventos da EBU.....	131
91.5	A autoridade do DC de desclassificar ou suspender jogadores individuais em eventos da EBU	132
91.6	A autoridade do DC de desclassificar em outros eventos	132
91.7	Estímulo para se usar os poderes disciplinares.....	132
91.8	O código do bom comportamento no bridge.....	132
91.9	O código do bom comportamento no bridge – Implementação	133
91.10	Lei 91B: Desclassificação [WBFLC].....	133
XI.	Apelações	134
92.1	Períodos de Correção.....	134
92.2	Aconselhamento de Apelação	134
92.3	Há algum caso em que os dois lados devem apelar?.....	135
92.4	Lei ou Regulamento.....	135
92.5	Formulários de Apelação e de Mão.....	135
92.5.1	<i>Comentários específicos do CL&E sobre DT's preenchendo formulários</i> 135	

92.5.2	<i>Comentários específicos do CL&E sobre Comitês de Apelação preenchendo formulários</i>	137
92.5.3	<i>Conselhos especiais em relação a psíquicos</i>	137
92.5.4	<i>Conselhos a qualquer Comitê de Apelações sobre o formulário</i>	138
92.6	Sem decisão antes da apelação	138
92.7	Apelação provocada pelo DT	138
92.8	Recebendo depósitos	138
92.9	Razões especiais para a apelação	139
92.10	Apelações fora de prazo	139
92.11	Lei 92: Apelações [WBFLC]	139
92.12	Lei 92B: Prazos [WBFLC]	139
92.13	Leis 92/3: Descrição padrão de apelação [Ton]	140
93.1	O direito de comparecer ao julgamento da apelação	140
93.2	O uso de Árbitros	140
93.3	Composição de Comitês de Apelações	140
93.4	Procedimentos de Comitês de Apelações e Árbitros no local	141
93.4.1	<i>Considerações Gerais</i>	141
93.4.2	<i>Disposição das cadeiras</i>	142
93.4.3	<i>Procedimentos</i>	142
93.4.4	<i>Diretrizes</i>	144
93.4.5	<i>Bom comportamento no bridge e o processo da apelação</i>	145
93.4.6	<i>Retendo depósitos</i>	145
93.4.7	<i>Gerenciamento técnico</i>	146
93.4.8	<i>O DT precisa ficar?</i>	147
93.4.9	<i>Comentários específicos pelo CL&E</i>	147
93.5	Procedimento para Árbitros por Telefone	148
93.6	Procedimento para outras apelações	148
93.7	Procedimento para apelações subseqüentes	148
93.8	Lei 93B: Comitês de Apelação [WBFLC]	148
93.9	Lei 93B3: Dificuldades de Comitês de Apelações [WBFLC]	149
93.10	Lei 93C: Modificação do processo das apelações [WBFLC]	149
93.11	Lei 93C3B: Apelação ao DC [Ton]	149
93.12	Lei 93: Descrição padrão de apelações [Ton]	149
XII.	Boa Prática do Diretor de Torneio	150
121.1	Chegada	150
121.2	Conferindo bolsas pré-duplicadas	151
121.3	Registro das mãos	152
121.4	Tarefas administrativas antes da sessão	152
121.4.1	<i>Saiba o que está havendo</i>	152
121.4.2	<i>Distribuição de cartões de posição</i>	152
121.4.3	<i>Duplas que não se movimentam</i>	153
121.4.4	<i>Se prepare para o início</i>	153
121.5	Tarefas administrativas durante a sessão	153
121.5.1	<i>Cartões com os nomes</i>	153
121.5.2	<i>Informe o apurador</i>	153
121.5.3	<i>Envelopes e Cartões de Pontos de Ranking</i>	154
121.5.4	<i>Folhas circulantes</i>	154
121.5.5	<i>Bolsas na direção geográfica errada</i>	155
121.5.6	<i>Relay e bolsas compartilhadas</i>	155
121.5.7	<i>Bolsas alteradas e Médias</i>	155

121.5.8	<i>Decisões de escores ponderados e assimétricos</i>	156
121.5.9	<i>Fazendo a ronda, tomando decisões, apelações</i>	156
121.5.10	<i>Formulários de registro de mãos/apelações</i>	157
121.5.11	<i>Formulários de Taxas e Despesas</i>	158
121.6	Organização após o término do torneio	158
121.7	Livros	159
122.1	Considerações Gerais	159
122.2	Chegada à mesa	160
122.3	Decidindo na mesa	160
122.4	O papel do DT	161
122.5	O Diretor Chefe (DC)	163
122.5.1	<i>Organização antes do torneio</i>	163
122.5.2	<i>Preparação antecipada</i>	163
122.5.3	<i>Se preparando para começar</i>	164
122.5.4	<i>Durante a sessão</i>	165
122.5.5	<i>Resumo</i>	166
XIII.	Conselhos do CL&E para Organizadores de Torneio	166
131.1	Introdução	166
131.2	Precisão – simplifique!	166
131.3	Dando tempo aos jogadores para conferir os resultados	167
131.4	Dando tempo para apelações e protestos	167
131.5	Quando o resultado se torna oficial?	168
131.6	Decidindo desavenças	169
131.7	Resumo das recomendações	169
132.1	Considerações Gerais	170
132.2	Resumo das Regras Disciplinares	170
132.2.1	<i>Jurisdição (Regra 2)</i>	170
132.2.2	<i>Infrações (Regra 3)</i>	170
132.2.3	<i>Responsabilidades Disciplinares (Regras 4-6)</i>	171
132.2.4	<i>Procedimentos (Regras 7-9)</i>	171
132.2.5	<i>Apelações (Regra 10)</i>	171
132.2.6	<i>Sanções (Regra 11)</i>	171
133.1	Histórico	171
133.2	Considerações Gerais	172
133.3	Declaração dos Direitos Humanos	172
133.4	Os dois painéis	172
133.5	Conflitos de interesse	172
133.6	Procedimento ao receber reclamações	173
133.7	Procedimento após a decisão de se convocar uma audiência formal	173
133.8	Procedimento em audiências	174
133.9	Notificação do resultado da audiência	174
133.10	Apelações	174
133.11	Relatórios de procedimentos disciplinares em Condados	174
133.12	Procedimento após uma decisão de não convocar uma audiência	175
133.13	Outras considerações	175
XIV.	Regulamentações da EBU em Uso Normal	175
141.1	Princípios	175
141.2	Considerações Gerais	175
141.2.1	<i>Autoridade do DT</i>	175
141.2.2	<i>Solicitações antecipadas</i>	175

141.2.3	<i>Autoridade</i>	176
141.2.4	<i>Partidas particulares</i>	176
141.3	Início da Bolsa	176
141.4	Leilão	176
141.4.1	<i>Uso de caixas de leilão</i>	176
141.4.2	<i>Sem caixas de leilão</i>	176
141.4.3	<i>Alternativas</i>	176
141.5	Carteio	176
141.5.1	<i>Sem dificuldades</i>	176
141.5.2	<i>Problemas de visão</i>	176
141.5.3	<i>Alternativas</i>	177
141.5.4	<i>Enunciando as cartas</i>	177
141.6	Explicações verbais	177
141.6.1	<i>Considerações Gerais</i>	177
141.6.2	<i>Sugestões para problemas de audição</i>	177
141.6.3	<i>Sugestões para problemas de fala</i>	177
142.1	Considerações Gerais	178
142.2	Observações	178
142.2.1	<i>Escores ponderados</i>	178
142.2.2	<i>Compensação aos não-infratores</i>	178
143.1	Considerações Gerais	179
143.2	Partidas eliminatórias	179
143.2.1	<i>Entre duas equipes</i>	179
143.2.2	<i>Entre três equipes</i>	179
143.3	Outros eventos que não partidas eliminatórias – em geral	180
143.4	Quando há um desempate	180
143.5	Definições	181
143.5.1	<i>Método de apuração</i>	181
143.5.2	<i>Pontos de desempate</i>	181
143.5.3	<i>Contagem por bolsa</i>	182
143.5.4	<i>Partidas e rodadas</i>	183
143.5.5	<i>Bolsa não jogada</i>	184
143.5.6	<i>Empates múltiplos</i>	184
143.5.6	<i>Penalidades de procedimento e multas</i>	184
143.6	Casos especiais	184
143.6.1	<i>Etapa anterior da competição</i>	184
143.6.2	<i>Comparação em bases iguais</i>	184
143.6.3	<i>Empates em etapas classificatórias</i>	185
143.5.1	<i>Métodos híbridos de apuração</i>	185
143.7	Como desempatar	186
143.7.1	<i>Entre dois competidores</i>	186
143.7.2	<i>Entre três ou mais competidores que se enfrentaram mutuamente</i>	187
143.7.3	<i>Entre três ou mais competidores que não se enfrentaram mutuamente</i>	187
144.1	Acréscimo de jogadores em torneios de equipes	188
144.2	Substituição de jogadores em eventos de duplas ou individuais	188
144.3	Jogadores de plantão	189
144.5	Eventos para os quais um competidor ausente se classificou	190
144.6	Reservas	190
145.1	Não comparecimento	191
145.2	Evento de todos contra todos -- desistência	191

145.3 Evento que não seja de todos contra todos – desistência no final de uma sessão	192
145.4 Evento que não seja de todos contra todos – desistência no meio de uma sessão	192
145.5 Resultado do competidor que desiste	192
145.6 Atrasos	192
145.7 Movimento a ser usado	193
145.8 Atraso notificado	193
145.9 Jogadores de plantão	193
145.10 Desistência em partidas eliminatórias	193
145.11 Desclassificação em partidas eliminatórias	193
145.11.1 <i>Reinserção de um competidor</i>	193
145.12 Pontos de Ranking	194
146.1 Número de períodos de correção	194
146.2 Sessões classificatórias	195
146.3 Eventos de equipes apurados em rodadas parciais	195
146.3.1 <i>Todas as rodadas, exceto a última</i>	195
146.3.2 <i>Última rodada</i>	195
146.4 Todos os eventos, exceto eventos de equipes apurados em rodadas parciais	195
146.4.1 <i>Todas as sessões, exceto as duas últimas de um evento</i>	195
146.4.3 <i>Última sessão</i>	196
147.1 Considerações Gerais	196
147.2 Duplas	196
147.3 Equipes	196
147.4 Eventos onde as equipes compartilham do mesmo conjunto de bolsas	197
147.4.1 <i>A bolsa não será substituída</i>	197
147.4.2 <i>A bolsa será substituída</i>	198
147.4.3 <i>Penalidades</i>	198
147.5 Eventos onde as equipes não compartilham do mesmo conjunto de bolsas... ..	199
147.6 Sentada incorreta em uma partida de equipes	199
147.7 Uma partida entre equipes não pode ser jogada em parte ou totalmente	200
147.8 Uma partida entre duplas não pode ser jogada em parte ou totalmente	201
147.9 Uma partida individual não pode ser jogada em parte ou totalmente	201
XV. Regulamentações Mecânicas da EBU	202
151.1 Descrição da Operação	202
151.1.1 <i>Básico</i>	202
151.1.2 <i>Ordem de eventos</i>	202
151.2 Alteração de vozes feitas	203
151.3 Alertas e Explicações	203
151.4 Modificações de Retificações	204
151.4.1 <i>Básico</i>	204
151.4.2 <i>Espectadores</i>	205
151.5 Tempo	205
151.5.1 <i>Variação no tempo</i>	205
151.5.2 <i>Chamando a atenção para uma variação no tempo</i>	205
151.5.3 <i>Ações sob pressão</i>	205
151.5.4 <i>Uso do Stop</i>	205
151.6 Regulamentação de Cortinas [WBFLC]	205
152.1 Leilão silencioso antigo	206
152.1.1 <i>Instruções de Uso</i>	206

152.1.2 <i>Vozes terminadas</i>	206
152.2 Leilão silencioso recente	206
152.2.1 <i>Instruções de Uso</i>	206
152.2.2 <i>Vozes terminadas</i>	206
152.3 Considerações Gerais	206
152.4 Alertas	206
XVI. Regulamentações da EBU em Uso Geral	207
161.1 Escalas de PVs para equipes de quatro jogadores	207
161.2 Escalas de PVs para partidas triangulares (equipes de quatro jogadores).....	208
161.3 Apuração Butler em eventos de duplas	208
161.4 Apuração em IMPs cruzados em eventos de duplas.....	208
161.5 Equipes de oito – sem IMPs cruzados	209
161.6 PVs para equipes de oito – IMPs cruzados (Taça Tollemache)	209
161.7 Apuração híbrida (estilo Pachabo) – eventos de equipes	209
161.7.1 <i>Partidas de duas bolsas</i>	210
161.7.2 <i>Partidas de três bolsas</i>	210
161.7.3 <i>Partidas de quatro bolsas</i>	210
161.9 Escalas de PVs da EBL/WBF para equipes	212
162.1 Sala Aberta e Sala Fechada	212
162.2 Regulamentações e Diretrizes	212
162.2.1 <i>‘Fim da rodada’ (Lei 8B)</i>	213
162.2.2 <i>‘Chamando o Diretor’ (Lei 9B)</i>	213
162.2.3 <i>Chamando atenção para uma possível irregularidade</i>	213
162.3 Decisões de primeira instância	213
162.3.1 <i>Chamar a atenção</i>	213
162.3.2 <i>Solicitação da decisão</i>	214
162.4 Quando se solicita uma decisão de primeira instância	214
162.4.1 <i>Básico</i>	214
162.4.2 <i>Modos de se obter uma decisão de primeira instância</i>	214
162.5 Contatos	214
162.6 Efeitos de uma decisão de primeira instância.....	215
162.7 Procedimento de apelações.....	215
162.7.1 <i>Telefonema para um membro do Painel de Árbitros da EBU</i>	215
162.7.2 <i>Correspondência por escrito para a EBU</i>	215
163.1 Diretrizes para Capitães Não-Jogadores.....	216
163.2 Diretrizes para Capitães em torneios da EBU e da Associação	217
164.1 Sentada	218
164.2 Número de bolsas	218
164.3 Apuração.....	218
164.4 Pontos de Ranking	219
165.1 Definição de Erro de emparceiramento	219
165.2 Escores em PV no caso de erro de emparceiramento	220
166.1 Empates	221
166.2 Triângulos.....	221
166.2.1 <i>Longo ou curto?</i>	221
166.2.2 <i>Repetições</i>	221
166.2.3 <i>Quais equipes jogam em um triângulo?</i>	222
166.3 Excesso de rodadas.....	222
XVII. Regulamentações da EBU em Uso Especial	223
171.1 Definições.....	223

171.2 Métodos Altamente Inusitados (Highly Unusual Methods, HUM).....	223
171.3 Convenções e Tratamentos ‘Marca Marrom’ (Brown Sticker).....	224
171.4 Sinais codificados	225
171.5 Aberturas aleatórias	225
171.6 Entendimentos EBU Nível 4	225
171.7 Cartões de Convenção	225

I. INTRODUÇÃO

0.1 Considerações Gerais

Este guia (o “Livro Branco”) consiste de regulamentos e interpretações da EBU (English Bridge Union). Ele se refere às Leis de 2007 e se aplica a Livros da Lei posteriores, até que a presente edição seja substituída.

Os Livros Branco e Laranja são acessórios às Leis e entre si. Os Livros Laranja e Tangerina contém assuntos que podem ser de interesse aos jogadores: questões mais técnicas estão presentes aqui, no Livro Branco.

Este guia tem quatro partes. A primeira parte contém comentários gerais, pertinentes a Leis específicas. A segunda parte contém digressões mais longas sobre assuntos específicos. A terceira parte contém regulamentos da EBU. A quarta parte contém o Código de Conduta e a Política de Alertas da WBF (World Bridge Federation).

As Leis do Bridge são elaboradas e promulgadas pelo Comitê de Leis da World Bridge Federation [WBFLC]. Atas de suas reuniões frequentemente incluem interpretações e explicações de diversas Leis, e as interpretações da EBU sobre estas atas estão incluídas em seções separadas, ao longo da primeira parte deste guia, com a citação da ata relevante da WBFLC. Estas seções são assinaladas [WBFLC]. Ocasionalmente, o Comitê de Leis e Ética da EBU diverge da WBF, e espera que suas próprias recomendações sejam adotadas. Algumas atas de reuniões da WBFLC anteriores às Leis de 2007 ainda se aplicam, e nestes casos elas são mencionadas, e as referências às Leis são atualizadas.

Na época da publicação das Leis de 2007, Ton Kooijman escreveu um Comentário. Apesar de não se tratar de uma publicação oficial da WBFLC, Ton é o Presidente da WBFLC. Parte de seu Comentário está incluída aqui, com a permissão de Ton; estas seções são assinaladas [Ton].

Assim, apresentamos o novo Livro Branco. Ele contém recomendações gerais para Diretores de Torneio e para Comitês de Apelação, que devem ser úteis em qualquer evento, seja a EBU a entidade organizadora do torneio, ou não. Boa parte deste livro se aplica a todas as competições.

0.2 Agradecimentos

Este Livro Branco foi elaborado pelo Comitê de Leis e Ética, seus membros, seu Presidente, seu Secretário, e pelo Editor, representando o Comitê. Entretanto, diversas outras pessoas abriram mão de seu tempo, sem qualquer compensação, para auxiliar em tarefas como a revisão, a busca de precisão, e sugestões.

Dignos de nota são Peter Eidt e Gareth Bartley, da Alemanha, Eitan Levy, de Israel, Liz Stevenson, Jeffrey Allerton e Robin Barker, da Inglaterra. O sucesso desta publicação depende em grande parte de sua participação, pela qual agradecemos.

0.3 Outras Entidades Organizadoras

Para eventos que não são organizados pela EBU, os regulamentos aqui presentes são apenas recomendações, e a Entidade Organizadora pode elaborar seus próprios regulamentos, se assim desejar. As Seções 131 até 173 são regulamentos da EBU. Uma ou duas seções na parte anterior do livro também são regulamentos da EBU, e são assim indicados.

0.4 Contatos

O Comitê de Leis e Ética gostaria que você considerasse as recomendações aqui contidas como tendo sido úteis. Se você tem algum comentário ou pergunta, por favor o envie para o Secretário do Comitê, que pode ser encontrado no seguinte endereço:

The Secretary
Laws and Ethics Committee
English Bridge Union
Broadfields
Bicester Road
AYLESBURY
Bucks HP19 8AZ
England UK

Tel:	01296 371218	Do exterior: substitua 0 por +44
Fax:	01296 371220	
Email:	lecsec@ebu.co.uk	
Página da EBU:	http://www.ebu.co.uk	
Página do CL&E	http://www.ebu.co.uk/lawsandethics/	

A EBU possui uma página na internet. Este Livro Branco, os Livros Laranja e Tangerina, e suas atualizações, os diversos regulamentos, números úteis de telefone, links para as Leis, para números de telefone de Diretores e Árbitros da EBU, e outros itens úteis para Diretores e Comitês de Apelação são encontrados na página da EBU, cujo endereço eletrônico está na tabela acima.

O editor do Livro Branco está sempre disposto a discutir assuntos pertinentes a seu conteúdo, e pode se encontrado em:

David Stevenson
Editor White Book
63 Slingsby Drive
WIRRAL CH49 0TY
England UK

Tel:	0151 677 7412	Do exterior: substitua 0 por +44
Fax:	0870 055 7697	
Celular:	07778 409955	
Email:	white@blakjak.org	
Página de Leis	http://blakjak.org/lws_menu.htm	
Página de Bridge:	http://blakjak.org/brg_menu.htm	
IBLF:	http://blakjak.org/iblf.htm	

IBLF é o Fórum Internacional de Leis de Bridge, onde perguntas sobre direção, de todo o mundo, são discutidas.

0.5 Sistema de numeração

Os Capítulos de Dois a Onze são numerados de modo a acompanhar a numeração dos Livros de Leis anteriores. Decidiu-se que estes capítulos deveriam ser mantidos, apesar de terem sido eliminados da versão corrente das Leis. Cada seção ali é numerada inicialmente pelo número da Lei pertinente. Os demais capítulos são ensaios mais longos, sobre questões específicas e regulamentos da EBU. Cada seção ali tem um número baseado em parte nos números dos capítulos.

0.6 Abreviações

As seguintes abreviações são usadas ao longo do texto.

DC	Diretor-Chefe
EBL	European Bridge League
EBU	English Bridge Union
CL&E	Comitê de Leis & Ética
MP	Matchpoint
DT	Diretor de Torneio
PV	Ponto de Vitória
WBF	World Bridge Federation
WBFLC	Comitê de Leis da World Bridge Federation

Escopo das Leis

0.7 Ação externa [WBFLC]

Uma ação que não é mencionada nas Leis é legal? Qualquer coisa não mencionada é “externa”. Ela pode ser considerada ilegal se alguma informação dela derivada for empregada.

Por exemplo, as Leis permitem que um jogador examine o cartão de convenções de seus adversários na sua vez de falar ou jogar. Algumas pessoas sugerem que, como

as Leis não falam nada sobre um jogador que examina o cartão de convenções durante a vez de outros jogadores, essa ação seria legal. Mas isso não é verdade.

[Ata WBFLC 1998-08-24#8]

0.8 Ajuste de escore [WBFLC]

O ajuste de escore é para compensar o dano feito a um lado, e para retirar uma vantagem indevida do outro lado, não para puni-lo.

[Ata WBFLC 2000-01-20#12]

Definições: Voz Artificial

0.9 Denominação

A referência “recém-nomeada” se refere a passes, dobres ou redobres.

0.10 Canapé [WBFLC]

Aberturas naturais normalmente negam um naipe mais longo do que o recém-nomeado. Caso isso não ocorra, a abertura não se torna artificial por esta razão.

[Ata WBFLC 1998-08-24#5]

Definições: Infração

0.11 Infração e Infringir [WBFLC]

Infração – violação (de uma lei, etc.), infringir

Infringir – violar (especialmente uma lei), deixar de obedecer.

[Ata WBFLC 2009-09-08#10]

Definições: Irregularidade

0.12 Erros [WBFLC]

Isto se refere a erros de jogadores, não de DTs. Enquanto DTs erram, estes erros não constituem irregularidades.

[Ata WBFLC 2001-10-30#5]

II. Preliminares

Lei 1: O Baralho – Posição das Cartas e Naipes

1.1 Baralho defeituoso

Se um baralho contém 52 cartas mas é defeituoso (por exemplo, dois ♣3 e nenhum ♣2), então o jogo não é bridge, e a bolsa é anulada. Um escore artificial é arbitrado, ou uma bolsa nova é jogada.

Se alguém pegou uma das mãos da bolsa errada, ver #17.1

Lei 4: Duplas

4.1 Substituição de um membro de uma equipe ou dupla

Durante uma sessão [ver #80.6], as duplas só podem ser alteradas com a autorização de um DT. Em geral, as duplas só são alteradas:

- (a) Se há uma emergência, por exemplo quando um jogador passa mal.
- (b) Durante o momento da apuração
- (c) Em Equipes Pivot, quando uma alteração na dupla é obrigatória em certos momentos.

Entretanto, a autoridade de interpretar o regulamento da Entidade Organizadora cabe ao DT, o que inclui qualquer decisão em casos quando não existe tal regulamento ou quando ele é omissivo.

Exemplo Por razões particulares (um encontro de negócios), uma equipe quer substituir um de seus jogadores por outro no decorrer de uma sessão. Se isso é autorizado pelo Regulamento do Torneio, então pode ocorrer, e se não é (p. ex. por uma regra que diz que cada equipe tem no máximo quatro jogadores), não pode ocorrer. Se não há menção disso no Regulamento, o DT decide se autoriza ou não esta alteração.

Entretanto, um jogador não pode decidir fazer isso sem obter permissão: Esta Lei deixa claro que o jogador não tem esse direito.

Lei 5: Sentada

5.1 Torneios Suíços

Em torneios suíços de equipes, os jogadores escolhem em que posição vão se sentar em cada rodada. Cada rodada é considerada uma sessão para a aplicação desta Lei, e portanto os jogadores não precisam ficar na mesma posição geográfica de uma

rodada, e nem mesmo manter a mesma dupla [ver #80.6]. Da mesma forma, em Duplas Suíças, um jogador pode trocar de Leste para Oeste [por exemplo] entre rodadas.

Se há uma divergência entre equipes, cada capitão deve fornecer sua sentada independentemente ao DT. Estas sentadas devem ser fornecidas simultaneamente e sem conhecimento da intenção do oponente. O DT então implementa a sentada fornecida pelos capitães.

5.2 Desempates em Partidas Eliminatórias

O procedimento de desempate em Partidas Eliminatórias de Equipes (ver #143.2) requer bolsas adicionais, sem direito a sentada prévia. Cada capitão fornece sua sentada independentemente ao DT. Estas sentadas devem ser fornecidas simultaneamente e sem conhecimento da intenção do oponente. O DT então implementa a sentada fornecida pelos capitães.

Lei 6: Embaralhamento e Distribuição das Cartas

6.1 Lei 6D3: Reembaralhamento [WBFLC]

Casos de reembaralhamento são, em geral, decididos pelo regulamento. Suponha que no final de uma rodada de oito bolsas se descobre que uma das bolsas foi jogada na mesma linha em ambas as mesas, e as duas equipes têm responsabilidade. Formas normais de se lidar com isso são:

Se é um Torneio Suíço, atribuir 40% (- 3 IMPs) para cada lado

Se é uma Partida Eliminatória, e não é a última rodada, substituir a bolsa acrescentando-se uma bolsa a mais na próxima rodada.

Se é uma Partida Eliminatória, e a última rodada, substituir a bolsa imediatamente, com a mesma sentada, a não ser que a Lei 86C se aplique (nesse caso a bolsa é anulada).

Entretanto, o melhor é que essa questão seja prevista no regulamento, e não relegada à decisão do Diretor em cada caso.

Observação: A Seção 147 contém os regulamentos da EBU sobre reembaralhamento.

[Ata WBFLC 1998-09-01#16]

III. Preparação e Progressão

Lei 7: Controle da Bolsa e das Cartas

7.1 Contando as cartas

As Leis atribuem a responsabilidade primária pela conferência de que treze cartas sejam passadas de uma mesa para a outra ao recipiente das cartas, que tem a obrigação de contar suas cartas, e é considerado responsável se olhar para elas antes de olhá-las. Por esta razão, a passagem de uma bolsa para outra mesa com um número de cartas diferente de treze não é penalizada automaticamente (ver #90.4.3). Entretanto, passar as treze cartas erradas deve ser penalizado, pois o recipiente não pode identificar que as cartas são erradas antes de olhar para elas, e, na ausência de certas cartas, nem mesmo neste momento.

7.2 Embaralhamento no final da mão

Agora é uma obrigação do jogador embaralhar as suas próprias cartas antes de colocá-las de volta na bolsa. Como na maioria dos erros de procedimento, o DT não fiscaliza esta questão, mas deve deixar clara que essa obrigação existe, caso a pergunta seja feita.

7.3 Lei 7C: Embaralhamento no final da mão [Ton]

Depois do jogo, as cartas de cada jogador devem ser embaralhadas antes de serem recolocadas na bolsa. Isso é para evitar a transmissão de informação não-autorizada sobre a ordem na qual as cartas foram jogadas.

7.4 Responsabilidades na mesa: o papel de Norte

Alguns jogadores, provavelmente por causa de Leis muito antigas e já em desuso, presumem que apenas Norte pode tomar diversas atitudes. Eles presumem que Norte deve anotar o escore, fiscalizar as bolsas, colocar a bolsa corretamente na mesa, mover as bolsas, e assim por diante. Algumas pessoas atribuem outras responsabilidades a Norte, como fiscalizar o ritmo de jogo, decidir se a bolsa deve ficar no centro da mesa durante o carteio, e assim por diante. O que é verdade em tudo isso?

Segundo as Leis, a única responsabilidade específica de Norte é trocar as bolsas de mesa [Lei 8]. Entretanto, o costume e a prática, assim como alguns regulamentos locais, levam a uma situação na qual a anotação do escore normalmente é feita por Norte ou Sul, e conferida por Leste ou Oeste.

O participante que se mantém na mesma mesa é o principal responsável pelas condições adequadas de jogo. Com um movimento Howell, isso pode ser Norte-Sul, Leste-Oeste, ou nenhum deles. De qualquer forma, a palavra ‘principal’ significa que o outro lado participa desta responsabilidade. Se a bolsa é colocada na mesa de tal modo que as cartas de Norte são retiradas pelo jogador em Leste, os dois lados são responsáveis.

IV. Preparação e Progressão

Lei 9: Procedimento após uma irregularidade

9.1 Decisão posterior

O DT deve ser chamado assim que surge a possibilidade de que uma irregularidade tenha ocorrido. Se um jogador percebe uma irregularidade em um dado momento mas não chama o DT imediatamente, a Lei 92B permite, superficialmente, que ele o faça em um momento posterior, mas ele está claramente quebrando o espírito da Lei 9B1A. Ele normalmente não receberá compensação ao solicitar uma decisão em um momento posterior, se a atenção foi chamada para a irregularidade no momento em que ela ocorreu. O DT deve tomar grandes precauções para evitar abrir uma exceção que favoreça o reclamante neste caso, e só deve fazê-lo se as Leis mencionarem a possibilidade de forma explícita.

O DT, em geral, só deve lidar com uma suposta irregularidade na presença dos dois lados, e normalmente só deve tomar uma decisão após permitir que o outro lado (normalmente, os quatro jogadores) tenha apresentado a sua versão do evento.

Exemplo de exceção

Ao apurar o torneio, o DT percebe um erro. Normalmente, ele confere o que foi anotado com os dois lados antes de corrigi-lo. Mas quando isso não é possível [talvez porque uma ou ambas as duplas tenham ido para casa], ele pode, assim mesmo, fazer o ajuste se ele tem plena confiança em sua leitura de qual deve ter sido o escore.

Se a bolsa foi anotada como 3ST fazendo 10 vazas, +460, ele não vai alterar o escore sem falar com os dois lados, pois ele não sabe exatamente o que aconteceu. Mas se ela foi anotada como +430, porém o lado declarante era vulnerável, ele altera o escore para +630, pois +430 não pode estar certo.

Considerando tudo isso, e contanto que um participante recorra ao DT antes do término do período de Correção [ver #92.1], não é permitido que o DT se recuse a tomar uma decisão, ou que seja recusado a ele o direito de apelar de uma decisão. Entretanto, quando, por causa do atraso na solicitação, não é possível determinar os fatos [por exemplo, se uma bolsa foi reembalhada e nenhum registro escrito foi feito das mãos], então nenhuma decisão é possível.

Quando um jogador solicita uma decisão depois do término da rodada, e exceto quando as Leis ou Regulamentos permitem isso explicitamente, o DT deve investigar a razão pela qual a solicitação não foi feita no momento correto, e deve estar convencido de que a irregularidade não foi observada no momento correto, ou que há informação que só foi disponibilizada em um momento posterior, que justifica o atraso na solicitação da decisão. Caso contrário, há uma infração da Lei 9B1A. O DT não deve ir além do que a Lei requer, no caso de um jogador que sabia perfeitamente bem que houve uma irregularidade e que considerou a possibilidade

de tirar vantagem ao não apontar a irregularidade ao DT, segundo o espírito da Lei 9.

Entretanto, quando uma decisão é solicitada, com os fatos tendo sido determinados satisfatoriamente, e com um atraso que não seja excessivo, o DT freqüentemente considera que não há razão para se recusar a decidir. Suponha que tenha havido uma hesitação, e que o jogador pede uma decisão três bolsas depois. Parece não haver uma possibilidade de que o atraso tenha visado a aquisição de alguma vantagem, e o escore final da rodada ainda não foi determinado. Seria normal, neste caso, tomar uma decisão de acordo com os fatos do caso.

Em alguns casos, a solicitação de decisão será atrasada porque algum fato novo transpareceu. Na ausência de tais circunstâncias, o ônus da prova, principalmente quando os fatos estão em desacordo, pode passar para o lado que solicita a decisão. Um corolário disso é que os DT's sempre devem anotar as razões dadas para a solicitação de uma decisão atrasada.

9.2 'O Diretor deve ser chamado'

Deve ser observado que as palavras acima foram alteradas nas Leis de 2007, de 'precisa' para 'deve' (must x should). Isto não significa que um jogador não precisa fazê-lo; apenas sugere que ele não está sujeito a penalidades imediatas se não o fizer. Como esta Lei particular é freqüentemente infringida, a alteração é razoável.

9.3 Explicar as opções

Em diversas Leis, o jogador imediatamente subsequente [ou qualquer atacante, em um caso] tem a opção de aceitar a infração, por exemplo uma marcação fora de vez pode ser aceita pelo jogador subsequente. Os DT's, às vezes, explicam isso e depois perguntam ao jogador se ele quer aceitar a infração ou não. Mas isso é errado: o DT tem a responsabilidade de explicar todas as opções antes de qualquer pessoa tomar qualquer decisão (ver Lei 9B2). Enquanto os DT's podem achar que estão poupando tempo, o jogador pode decidir não aceitar a infração depois de ouvir todas as opções disponíveis.

9.4 Lei 9A3: O morto chama a atenção para alguma irregularidade [WBFLC]

O morto pode chamar atenção para uma irregularidade depois que a mão foi terminada.

[Ata WBFLC 2009-09-08#8]

9.5 Lei 9A3: Impedindo irregularidades [Ton]

As leis, agora, permitem que qualquer jogador tente impedir outro jogador de cometer uma infração ou irregularidade. Mas, se a irregularidade já ocorreu e a mão ainda não foi terminada, o morto não tem o direito de chamar atenção a ela.

Lei 10: Avaliação de retificação

10.1 Indício de como um jogador foi prejudicado por uma infração

Em geral, um jogador sabe como ele foi prejudicado, será capaz de explicar isso ao DT, e não precisa ser estimulado por seu parceiro ou pelo DT. Entretanto, jogadores mais fracos ou menos experientes podem requerer um questionamento detalhado, da parte do DT, para estabelecer quais teriam sido suas ações na ausência da infração; muitos jogadores desta categoria precisam de ajuda para determinar qual teria sido sua ação em uma situação hipotética. Os comentários de seu parceiro, em geral, não ajudam em nada, e devem ser fortemente coibidos pelo DT, até que ele tenha terminado o seu questionamento.

Um caso especial é aquele no qual a descrição que um jogador faz da descrição da mão do parceiro não espelha as cartas. Isto pode levar a informação errada para os adversários, e informação não-autorizada para o parceiro. Os jogadores às vezes só reivindicam compensação para uma das duas, mas o DT precisa considerar ambas. Não é raro que um jogador se esqueça de uma delas ao solicitar uma decisão.

10.2 Diversas formas de dano

Suponha, como descrito na seção anterior, que tenha havido dano resultante de informação errada e de informação não-autorizada, e que o DT decida ajustar o escore. Sob qual lei ele deve fazê-lo? Se o lado não-infrator obtém um resultado melhor de um modo do que de outro, o DT deve escolher este lado, ou seja, o lado que dá aos não-infratores o melhor escore.

Assim, suponha que tenha havido um erro no leilão, que daria aos não-infratores 60% (+3 IMPs), e também dano resultante de informação não-autorizada. O DT deve calcular qual ajuste ele daria em função da informação não-autorizada, e ver qual é o maior ajuste.

Lei 11: Abrir mão do direito de retificação

11.1 Quando aplicar a Lei 11A

Em geral, a função desta Lei é impedir que os jogadores tirem vantagem das Leis em formas que são consideradas injustas. Por exemplo, é normal que um jogador chame o DT por causa de uma suposta renúncia apenas no final da mão, ou que uma voz ou jogada de um adversário seja baseada em informação não-autorizada de seu parceiro. Entretanto, existem alguns casos onde o direito de retificação pode ser retirado, e aqui seguem alguns exemplos:

Exemplos

- (a) Um atacante expõe uma carta durante o jogo. O DT não é chamado, mas o carteador diz aos atacantes que a carta ficou penalizada. Mais tarde, na mão, o parceiro do jogador com a carta exposta ganha a mão, e o DT é chamado para que as penalidades sejam implementadas. Os

jogadores infratores não tinham nenhuma informação sobre como a penalidade poderia ter sido minimizada.

A decisão normal neste caso é a aplicação da Lei 11A, segundo a qual o carteador abriu mão de seu direito de penalização. Além disso, o DT decidiria que a carta não é uma carta penalizada segundo a Lei 509, e ela seria devolvida para a mão do jogador.

(b) Suponha que um jogador corrige uma explicação equivocada sem que o DT seja chamado. Os adversários aceitam isso, o que não é permitido (ver Lei 20F4).

O jogo continua. Se ocorre uma posição vantajosa para o lado que ofereceu a explicação equivocada, o adversário pode chamar o DT para recuperar o que foi perdido. Dependendo em sua avaliação do conhecimento dos jogadores sobre a posição legal, o DT pode aplicar a Lei 11A e mandar o jogo prosseguir, sem qualquer ajuste. Ver #21.1.

Lei 12: Os poderes discricionários do Diretor

12.1 Tipos de ajuste de score

Ver #12.20 para a explicação de Ton sobre os diversos tipos de ajuste de score.

12.1.1 Scores ajustados artificiais

Se não é possível terminar uma bolsa, então um score ajustado artificial é dado, segundo a Lei 12C2, mas ver #12.11. Por exemplo, se um jogador ouviu um comentário da mesa adjacente, ou se ele viu a mão de outro jogador, e o DT decide que a bolsa não pode ser jogada (ver Lei 16C), então ele arbitra um score ajustado artificial para cada lado.

Tal score, é Média Mais se o lado em questão não tem culpa, Média se o lado tem culpa parcial, e Média Menos se o lado tem responsabilidade total pelo evento. Ver #12.12. para uma explicação do que significa culpa parcial. Isso normalmente significa 60% ou + 3 IMPs, 50% ou 0 IMPs, e 40% ou - 3 IMPs (ver #12.4 para outras formas de marcação). Entretanto, em um evento de duplas apurado por matchpoints, se a média de sessão de uma dupla é maior do que 60%, ela recebe a média de sua sessão como Média Mais. Do mesmo modo, se a média da sessão de uma dupla é inferior a 40%, então ela recebe a média de sua sessão como Média Menos. Um enfoque similar é usado em IMPs, ou seja, se uma dupla está fazendo em média +4 IMPs ela recebe +4 IMPs como Média Mais, e uma dupla com uma média de -4 IMPs recebe -4 IMPs como Média Menos.

A definição do fim de sessão é o momento em que há um movimento significativo de seções, ou quando há uma grande interrupção acompanhada de apuração de resultados.

Uma rodada de Duplas Suíças ou Individual é uma sessão em si mesma para este propósito. Portanto, um ajuste ‘Média Mais’ dentro da rodada é o que for maior entre 60% e a porcentagem média da dupla nas outras bolsas da rodada em questão [ver #80.6]. Um ajuste ‘Média Menos’ segue a mesma regra.

Observação *Em uma partida única entre duas equipes, Média Mais e Média Menos significam +3 IMPs, ou seja, uma equipe que venceu por 23 IMPs sem esta bolsa vence por 26 IMPs.*

Na folha circulante, é correto escrever 40/60 significando Média Menos para N/S, Média Mais para L/O. Com um bom programa de apuração, o computador ajusta automaticamente o placar para a média da sessão da dupla, se isso for indicado. Da mesma forma, 50/60, 50/40, 50/50 e assim por diante.

Se BridgeMates estão em uso, o DT inclui o escore ajustado com sua chave, apertando 1 para o menu [“Arbitral score”]. Ele coloca então o escore ajustado para cada dupla, separadamente.

Em princípio, o DT não deve dar um escore ajustado artificial que some mais de 100% a não ser que algum agente externo seja o responsável pelo ajuste.

Exemplos

- (a) Uma bolsa não pode ser jogada porque a mesa anterior a adulterou, conforme atestado no papel da bolsa. O DT confere 60/60, pois a responsabilidade pelo escore ajustado não cabe a nenhuma das duplas.
- (b) Uma bolsa não pode ser jogada porque não há tempo hábil. O DT pode decidir que os dois lados são responsáveis e dar 40/40. Entretanto, se ele decidir que há circunstâncias mitigatórias, ele pode dar 50/50, ou 60/40 se ele achar que apenas uma das duplas tem culpa. Ele não deve dar 60/50 a não ser que a mesa tenha sido atrasada por um agente externo, como outra mesa, ou o próprio DT.

Existem regulamentos especiais segundo os quais um escore ajustado artificial é atribuído mesmo quando a bolsa é jogada. Isso ocorre por ocasião de uma combinação ilegal entre dois parceiros, ou quando um psíquico, erro, ou desvio de sistema é compensado (sem fundamento) pelo outro parceiro. A bolsa é terminada, e um escore ajustado artificial é atribuído, exceto quando o lado não-infrator alcançou um resultado melhor do que Média Mais. O escore ajustado é 60/40, exceto no caso de um psíquico compensado. Neste caso, se acrescenta uma Penalidade de Procedimento, normalmente uma quantidade padronizada (10% em matchpoints, 0,5 PVs em jogos apurados com PVs, mas ver #90.2). Em matchpoints, isso é escrito como 60/30.

#12.19 e #12.20 contém mais comentários sobre este assunto.

12.1.2 *Escores ajustados atribuídos*

Quando um escore é alcançado em uma bolsa, e o DT decide que ele deve ser alterado por causa de uma infração, ele o ajusta segundo a Lei 12C1. Por exemplo, se a dupla N/S ataca um contrato de 3♥ por ter recebido informação errada, e o DT considera que, se tivessem acesso à informação correta, eles teriam marcado 3ST, vulnerável, e feito onze vazas, ele atribui o escore de +660 para N/S, válido para os dois lados. Ver #12.1.4 para escores ponderados; atualmente, não se espera que o DT atribua um único escore ajustado, e isso só deve ser feito quando o DT tem plena confiança de que ele sabe como o leilão e carteio teriam continuado na ausência da infração.

Em um evento de duplas, um escore único deste tipo substitui o escore obtido na mesa, e é usado na apuração do torneio.

12.1.3 *Escores assimétricos*

A Lei 12C1F se refere ao fato de que os escores não precisam ser equilibrados. Existem ocasiões especiais nas quais o DT deve dar escores ajustados diferentes para cada lado.

(a) Suponha que um jogador sabe que seus adversários cometeram um erro. Eles alcançam um contrato final, e ele decide que ele tem direito a um escore ajustado de qualquer maneira. Então, ele decide arriscar um dobre; se o resultado for bom, perfeito. Se não, ele acredita que terá direito a um ajuste de escore.

Isso é conhecido como “jogar com duas chances,” e é permitido em muitos esportes, mas não em bridge. O escore final do jogador em questão é aquele resultante da ação ‘arriscada ou temerária’ subsequente à infração dos adversários, e portanto não é plenamente ajustado. Entretanto, o escore do lado infrator é ajustado normalmente. Ver #12.8/9 para o escore do lado não-infrator.

Exemplo

Uma interferência em salto Ghestem, 3♣, sobre 1♣, é descrita como copas e ouros. O interferente demonstra surpresa ao ouvir a explicação de seu parceiro e marca 3♠ sobre 3♥ do parceiro, e 4♠ sobre 4♥ do parceiro. Não há dúvida de que esse escore é ajustado, pois ele parece ser baseado em informação não-autorizada. Mas um adversário faz um dobre ridículo de 4♠, que acaba ganhando.

Os infratores são ajustados para um contrato em copas. Se a ação do dobrador é considerada ‘arriscada ou temerária’, então a compensação dos não-infratores é reduzida pela diferença do custo do dobre, ou seja a diferença entre 4♠ feitas e 4♠ dobradas e feitas.

(b) É possível que um jogador dê uma voz ou faça uma jogada depois de uma infração dos adversários que é considerada como tão ruim que é arriscada ou

temerária, ou um erro sério (não provocado pela infração), mesmo quando não há qualquer suspeita de se jogar com duas chances. Como no caso (a), este jogador não recebe compensação integral, mas o escore é plenamente ajustado no caso dos infratores. Ver #12.8/9 para o escore do não-infrator.

Exemplo Uma dupla recebe informação errada sobre o significado da resposta de 2♠ à abertura de 1ST, mas não percebe isso até o momento em que o morto é revelado. O DT ajusta o escore contra o lado infrator se houve dano.

Entretanto, o lado não-infrator, tendo sido dobrado em 3♥, marcou 4♥ livremente e caiu 800! Não há qualquer suspeita de se jogar com duas chances, pois a infração ainda não tinha sido revelada. Mesmo assim, o lado não-infrator não recebe compensação integral, pois a marcação de 4♥ é considerada como ‘arriscada ou temerária’.

(c) Segundo a Lei 82C, quando um DT comete um erro e não é mais possível corrigi-lo, ele atribui um escore para cada lado. Como ele é obrigado a considerar os dois lados como não-infratores, é comum que os escores não sejam simétricos.

Exemplo Um jogador marca 3♥ e toma ciência do fato de que tinha recebido informação errada. O DT é chamado, mas não lhe oferece uma chance de mudar a marcação. Ele faz dez vazas, e argumenta que teriam marcado 4♥ se tivesse a informação correta à disposição. Se o DT considera que não é claro se ele teria ou não teria marcado 4♥, ele pode atribuir 4♥ feitas para este jogador e 3♥+1 para seus adversários. Entretanto, o normal é um escore ponderado – ver (f).

(d) Quando um escore ajustado artificial é atribuído – ver #12.1.1 – os escores dos dois lados não precisam ser simétricos.

(e) Um dos efeitos de escores assimétricos é que em um evento apurado por PVs, o placar final em PVs não precisa ser simétrico. Assim, se o DT ajusta segundo (c), acima, o placar final de uma partida em PVs com 30 pontos em disputa pode ser 21-11. O mesmo se dá com um escore ajustado artificial, como em (d).

(f) Na próxima seção, examinaremos escores “ponderados”; também é possível que um escore seja assimétrico e ponderado – ver #12.1.5.

12.1.4 Escores ponderados

A Lei 12C1C permite que um DT atribua um escore ponderado, para refletir as probabilidades de diversos resultados diferentes. Depois da introdução das Leis de 2007, esta é a norma, e um DT que atribui um único escore ajustado ao invés de um escore ponderado deve ter plena confiança de que sabe qual seria o resultado na ausência da irregularidade.

Segundo essa Lei, um DT que está ajustando um escore e considera que diversos resultados possíveis poderiam ter ocorrido deve atribuir um peso a cada possibilidade.

Observação *DT's e Comitês de Apelação possuem a capacidade de efetuar tais ajustes desde 2000, mas aparentemente esta capacidade não foi utilizada com frequência.*

Em muitas ocasiões, o CL&E fez comentários sobre o fato de que DT's e Comitês de Apelação não usam escores ponderados; embora seja a norma corrente, os dois grupos exibem uma certa relutância a fazê-lo.

As Leis permitem um enfoque alternativo, segundo a Lei 12C1E. A Autoridade Regulatória decidiu que, na EBU, a Lei 12C1C se aplica, e não a Lei 12C1E.

Exemplo Por causa de informação errada, uma dupla ataca 4♥ dobradas. Se tivessem a informação correta, eles teriam certamente marcado game em espadas, e possivelmente slam, e teriam feito onze ou doze vazas, sendo que 12 vazas é mais provável.

Segundo a Lei 12C1C, um escore ponderado seria atribuído, por exemplo:

	25% de +1430 (6♠=)
mais	40% de +680 (4♠+2)
mais	20% de +650 (4♠+1)
mais	15% de -100 (6♠-1)

Os jogadores frequentemente reagem bem a este método de atribuição de escores em busca da equidade. Os infratores não podem lucrar com isso, de modo que a ponderação deve se inclinar na direção de um favorecimento dos não-infratores. Isso é chamado de “ponderação assimétrica.”

Observação *Ao atribuir escores ponderados em casos de informação não-autorizada, devemos ter o cuidado de não gerar uma decisão “à La Reveley” – ver #16.3 para mais detalhes.*

Depois que tal decisão foi tomada, ela precisa ser calculada. Isso é feito pela conversão de cada escore para matchpoints ou IMPs, e pela ponderação posterior. Se existem frações, ver #78.5.1.

Em eventos de MP, é necessário um programa de computador para o ajuste ponderado. Tais programas são facilmente encontrados.

Exemplos

(a) Um jogo de duplas em MP. A atribuição é:

25% de +1430 (6♠=)
 mais 40% de +680 (4♠+2)
 mais 20% de +650 (4♠+1)
 mais 15% de -100 (6♠-1)

Se não há um bom programa de computador à mão, a média da bolsa é fornecida ao computador, e as frequências são calculadas. Então, os matchpoints são computados – ver #12.3. O cálculo procede da seguinte forma:

Escore	MPs	Peso	Ajuste
+1430	17.1	25%	4.275
+680	12.2	40%	4.88
+650	8.7	20%	1.74
-100	3.4	15%	0.51
	Total		11.405
	Arredondado		11.4

Se a média da bolsa é 10, um ajuste de 1.4 (11.4-10) é acrescentado ao escore de N/S, e subtraído do escore de L/O.

(b) Quadras. A atribuição é:

25% de +1430 (6♠=)
 mais 40% de +680 (4♠+2)
 mais 20% de +650 (4♠+1)
 mais 15% de -100 (6♠-1)

Suponha que na outra sala, N/S tenham anotado +650 em 4♠. O cálculo procede da seguinte forma:

Escore	MPs	Peso	Ajuste
+1430	+13	25%	+3.25
+680	+1	40%	+0.4
+650	0	20%	0
-100	-13	15%	-1.95
	Total		+1.7
	Arredondado		+2

Assim, a bolsa é anotada como +2 IMPs para o lado não infrator.

Para evitar confusão, os escores ponderados sempre devem ser apresentados da mesma forma. Em nosso exemplo:

25% de +1430 (6♠=)
mais 40% de +680 (4♠+2)
mais 20% de +650 (4♠+1)
mais 15% de -100 (6♠-1)

Os escores são sempre apresentados como escores de N/S, e tabulados em ordem decrescente. O cálculo é mais fácil se cada escore tem uma linha individual. Este modo de apresentação de escores ponderados é chamado de “protocolo de Maastricht”.

#12.18 e #12.20 contém outros comentários sobre este assunto.

12.1.5 Escores ponderados e assimétricos

- (a) Em #12.1.3 (a) e (b) vimos que se um não-infrator comete uma ação ‘arriscada ou temerária’, o ajuste no escore de seu lado é reduzido, e às vezes nem mesmo ocorre. Entretanto, o escore de seus adversários continua sendo ajustado. É evidente que esse ajuste ainda pode ser um escore ponderado.
- (b) Quando o DT cometeu um erro e a Lei 82C é aplicada, os escores ajustados serão freqüentemente assimétricos. Se ele atribui escores ponderados, estes escores serão, portanto, assimétricos e ajustados – ver

Exemplos O Editor participou de um Comitê de Apelações na Suécia, que decidiu que o DT tinha aplicado a lei incorretamente, e portanto seguiria a Lei 82C. Estava claro que, se a lei tivesse sido corretamente aplicada, um contrato em copas teria sido alcançado e dez vazas teriam sido feitas, mas que contrato? A decisão do Comitê foi:

Para N/S:
75% de 4♥ =, NS +420
+ 25% de 3♥+1, NS +170

Para L/O:
25% de 4♥ =, NS +420
+ 75% de 3♥+1, NS +170

- (c) Suponha que o DT não tenha sido chamado depois de uma infração e o resultado é uma confusão que poderia ter sido facilmente evitada. Como os dois lados têm culpa, o DT pode atribuir escores considerando os dois lados como infratores. A atribuição freqüentemente será ponderada, levando a um escore ponderado e assimétrico.
- (d) Não é normal que um escore ajustado seja simultaneamente assimétrico e ponderado, exceto nestas três situações, ou seja, quando os não-infratores recebem uma redução em parte de sua compensação, quando os dois lados são

considerados não-infratores, ou quando os dois lados são considerados infratores.

12.1.6 Método para calcular escores assimétricos e/ou ponderados em torneios de Duplas

Em um torneio de Duplas, é normal fornecer ao programa uma média e depois fazer ajustes manuais para casos de escores assimétricos e/ou ponderados. Já existem programas capazes de calcular estes casos. Ver #121.5.8 para como informar o apurador, e #78.1 e #78.2 sobre como apurar.

12.1.7 Método para calcular escores ponderados em apuração híbrida

Quando um escore ponderado é aplicado em apuração híbrida, os resultados de cada escore atribuído devem ser calculados segundo o método final de apuração [‘Pontos de Vitória’ – ver #161.7]. A ponderação é feita posteriormente.

Exemplo: A Copa Pachabo [equipes com apuração híbrida, com 10 PVs em disputa por rodada]. A atribuição é

25% de +1430 (6♠=)
mais 40% de +680 (4♠+2)
mais 20% de +650 (4♠+1)
mais 15% de -100 (6♠-1)

O resultado da rodada é calculado para cada escore atribuído, e a ponderação é depois realizada. Pode ocorrer, portanto, o seguinte:

Score	PVs	Peso	Ajuste
+1430	9	25%	2.25
+680	7	40%	2.8
+650	6.5	20%	1.3
-100	5	15%	0.75
	Total		7.1
	Arredondado		7.1

Como a escala de PVs é de 10 PVs, o escore final é 7.1 – 2.9 PVs.

12.1.8 Método para calcular escores ponderados em apuração de IMPs cruzados

Quando um escore ponderado é dado em uma apuração de IMPs cruzados, os cálculos devem ser feitos em cada comparação.

12.2 Ajustes de escore

Um escore é ajustado se uma infração prejudica os não-infratores. Um DT ou Comitê de Apelações dará o benefício da dúvida ao lado não-infrator, e ajustará o escore em seu favor se ele concluir que o prejuízo foi resultado das pressões criadas pela infração.

Entretanto, ao ajustar o escore, eles não devem levar em consideração nenhum dano subsequente que, segundo sua opinião, não tenha sido resultado da irregularidade original. Ver #12.8/9 para o procedimento.

12.3 Anúncios (Claims)

Quando um DT é obrigado a decidir sobre um anúncio contestado, sob a Lei 70, ele não está atribuindo um escore. Portanto, nada nesta seção se aplica: ele não pode dar um escore assimétrico ou ponderado, devendo antes determinar um número específico de vazas, igual para os dois lados. O mesmo se aplica a uma decisão sobre um acordo revogado, sob a Lei 69B2. Ver #69.4

12.4 Ajustes padronizados para diversas formas de apuração

A tabela em #12.5 inclui o equivalente para o ‘padrão’ de 10% de um top em diversas formas de apuração.

Exemplos Média Menos seria uma Média menos o ‘padrão’ da tabela.
Média Mais seria uma Média mais o ‘padrão’ da tabela.

Uma penalidade padrão por procedimento incorreto [‘multa’] seria o ‘padrão’ da tabela, e uma penalidade disciplinar padrão seria o dobro do ‘padrão’ da tabela.

12.5 “Padrões” em diversos métodos de apuração

Método de apuração	Ajuste padrão	Unidade mínima de apuração
Matchpoints	10% do top	0,0001 MP
Equipes-de-4	3 IMPs	1 IMP
Equipes-de-8	4 IMPs	1 IMP
Equipes-de-12 +	5 IMPs	1 IMP
Pontos totais	100 pontos	10 pontos
Ponto-por-bolsa	0,5 (assumindo 2 pontos por bolsa)	0,1 ponto
IMPs cruzados	2 IMPs por comparação	0,0001 IMP
Butler	2 IMPs	1 IMP
PVs	0,5 PV em partidas de 5 ou mais bolsas 1 PV em partidas de 4 ou menos bolsas	0,5 PV
Trincas curtas	Como em outras rodadas do evento	0,5 PV
Apuração Pachabo	0,5 PV	0,1 PV

12.6 Escore ajustado em Equipes quando a bolsa não pode ser jogada na outra mesa

Se a equipe A conseguiu um resultado bom ou afortunado contra a equipe B e, por causa de uma infração da equipe B, a bolsa não pode ser jogada na outra mesa, então os não-infratores têm o direito de receber um escore ajustado segundo a Lei 86D.

Se a equipe A conseguiu um resultado bom ou afortunado contra a equipe B e, por causa de um evento externo ou um evento infeliz não provocado pela equipe B, a bolsa não pode ser jogada na outra mesa, a equipe A tem o direito de receber um escore ajustado segundo a Lei 86D. Entretanto, quando foi o lado infrator quem gerou a irregularidade que impediu que a bolsa fosse jogada na outra mesa, eles não têm direito a qualquer ajuste de escore segundo esta Lei.

Exemplos

- Na primeira mesa, a equipe A marcou e fez um slam difícil. Quando a bolsa chega na outra mesa, o Ás de copas está voltado para cima, em uma das mãos dos atacantes, equipe B. Um escore ajustado pode ser atribuído para compensar o bom resultado perdido de A.
- Na primeira mesa, a equipe A marcou e fez um slam difícil. Quando a bolsa chega na outra mesa, um caddy expõe o Ás de copas ao colocar a bolsa na mesa. Um escore ajustado pode ser atribuído para compensar o bom resultado perdido de A.
- Na primeira mesa, a equipe A marcou e fez um slam difícil. Jogando com bolsas duplicadas, um membro da equipe B pega a mão errada na bolsa e olha para ela. Um escore ajustado pode ser atribuído para compensar o bom resultado perdido de A.

- (d) Na primeira mesa, a equipe A marcou e fez um slam difícil. Quando a bolsa chega na outra mesa, o Ás de copas está voltado para cima, em uma das mãos do lado carteador, equipe A. Nenhum escore ajustado é atribuído e a bolsa é anulada.
- (e) Na primeira mesa, a equipe A marcou e fez um slam difícil. Jogando com bolsas duplicadas, um membro da equipe A pega a mão errada na bolsa e olha para ela. Nenhum escore ajustado é atribuído e a bolsa é anulada.

Observação *Se uma bolsa não pode ser jogada na primeira mesa de um jogo de equipes e um escore artificial é atribuído, ela não pode ser jogada na segunda mesa, e qualquer escore de lá deve ser cancelado. O único caso no qual uma bolsa é jogada em apenas uma mesa e o escore ali é retido é quando um escore é atribuído para a outra mesa, como descrito acima.*

12.7 Deixando todos felizes

A experiência demonstra que escores ponderados dados segundo Lei 12C1C são populares. O CL&E alerta contra a possibilidade de que DT's atribuam escores ponderados com muita facilidade: é atraente atribuir um escore ponderado que deixa todos felizes, mesmo quando a decisão correta é não ajustar o escore.

Um DT precisa decidir se o ajuste é cabível, e apenas depois disso ele deve decidir como ajustar o escore. É evidente que o mesmo se aplica a Comitês de Apelação.

12.8 Quando a compensação não deve ser dada

Ver também #12.16, #12.17, e #12.20.

12.8.1 Introdução

Sob a Lei 12C1B, o lado não-infrator não recebe compensação pelo dano causado subsequente à infração se este dano é resultado de “um erro sério (não provocado pela infração)” ou por suas próprias ações “arriscadas ou temerárias.”

12.8.2 “Ação arriscada ou temerária”

Uma ação arriscada ou temerária é algo bem pior do que um bridge ruim. Observe-se o seguinte:

1. Uma ação arriscada ou temerária pode estar ligada à infração
2. Uma ação arriscada ou temerária é normalmente uma ação deliberada ou positiva da parte do lado não-infrator. Um erro sério, por sua própria natureza, é em geral uma ação pela qual o próprio jogador se arrepende imediatamente, ou seja, um “branco.”

3. O padrão para a não-concessão de compensação deve ser a ação arriscada ou temerária dos não-infratores, sem qualquer referência à possibilidade de se jogar com duas chances. Entretanto, se há um elemento de jogada com duas chances na ação do não-infrator, é normal concluir que a ação é arriscada ou temerária.
4. O padrão é ‘arriscada ou temerária,’ ou seja, basta uma delas. É comum ver o padrão sendo mencionado, incorretamente, como ‘arriscado e temerário’ (“*wild and gambling*”)
5. Um erro no carteio ou no ataque de um contrato que só foi alcançado em consequência da infração deve ser tratado com o máximo de tolerância.
6. Deixar de tirar vantagem de privilégios garantidos pelas Leis, como por exemplo não perguntar o significado de uma voz claramente alertada ou abrir mão de uma penalidade, pode, com frequência, ser considerado como uma ação ‘arriscada.’

12.8.3 “Erro sério”

Deve ser raro concluir que uma ação foi um ‘erro sério.’ Em geral, apenas os seguintes tipos de ação são candidatos:

- Negligência ao seguir o procedimento legal (p.ex., uma renúncia, uma carta penalizada, uma saída fora de vez, deixar de chamar o DT após uma irregularidade).
- Vozes ou jogadas evidentemente ridículas, como fiar a segunda vaza do ataque em um contrato no nível de 6, ou abrir um mão de 1ST fraco com 20 pontos na mão. Estes erros devem ser analisados segundo a capacidade de cada jogador; principiantes fazem erros de principiantes e não devem ser penalizados por isso.
- Um erro no carteio ou no ataque de um contrato que só foi alcançado em consequência da infração deve ser tratado com o máximo de tolerância.

Para maior clareza, as seguintes ações normalmente não seriam consideradas como um ‘erro sério’:

- Esquecer uma combinação da dupla, ou interpretar a voz do parceiro equivocadamente.
- Qualquer jogada que seria considerada ‘normal’, mesmo que desatenta ou inferior, ao decidir sobre um anúncio (claim) contestado.
- Qualquer jogada com uma chance razoável de sucesso, mesmo que não seja a melhor linha.
- Jogar por uma posição que, após análise detalhada, se revela como sendo impossível, por exemplo uma linha que requer que um adversário tenha 14 cartas.

12.8.4 “Não provocado pela infração”

Alguém poderia argumentar que se o contrato final foi alcançado em consequência da infração, então qualquer erro no carteio ou no ataque teria sido provocado por ela, e não poderia portanto ser penalizado. Esta opinião é considerada como

excessivamente radical, e um erro sério precisa estar ligado à infração de um modo mais direto para receber compensação. Observe-se que uma ação arriscada ou temerária não precisa ser provocada pela infração.

Em casos de informação errada, é possível, às vezes, perceber, após se ver o morto ou após o fim do leilão, que IE ou alguma voz errada aconteceu durante o leilão. Algumas pessoas podem deixar de perceber este fato, mesmo se jogadores mais experientes considerariam isso óbvio. Um evento desta natureza é ligado à infração e não deve ser penalizado como um “erro sério.”

12.8.5 Considerações Gerais

Se o DT foi chamado à mesa durante o leilão ou depois, pode haver uma discussão, e possivelmente uma animosidade. Apesar dos esforços do DT, é comum que jogadores menos experientes se sintam nervosos, desatentos, ou sob pressão para jogar rapidamente. Erros em tais circunstâncias só devem ser considerados como ‘sérios’ nos casos mais graves.

Se o DT está considerando decidir que uma ação é arriscada, temerária, ou um erro sério não provocado pela infração, vale a pena perguntar ao jogador por que ele fez aquilo. Eles podem ter uma razão bridgística válida, como por exemplo um sistema inusitado, ou métodos de sinalização que permitem inferências inesperadas.

12.8.6 Escore ajustado artificial

Quando um escore artificial é atribuído, ainda assim é possível negar a compensação quando o lado não-infrator cometeu um erro sério (não provocado pela infração), ou uma ação arriscada ou temerária.

Exemplo Um jogador fez um psíquico e o seu parceiro, supostamente, o protegeu ao longo do leilão. Segundo regras da EBU, isso normalmente resultaria em Média Mais para o lado não-infrator, e Média Menos para o lado infrator. Entretanto, se o DT considera que o dobre final do lado não-infrator foi arriscado, ele pode resultar o escore de modo proporcional [#ver 12.9] enquanto permite que os infratores mantenham sua Média Menos e sua penalidade.

12.9 Como recusar compensação sob a Lei 12C1B

Ver também #12.16, #12.17, e #12.20.

12.9.1 Considerações Gerais

Considere um caso (com apenas N/S vulneráveis) onde N/S permitem que 4♥ dobradas sejam jogadas por L/O em função de uma informação errada, e o DT decide que se eles não tivessem recebido a informação errada, eles teriam marcado 4♠ e feito duas vazas a mais. Suponha que 4♥ dobradas sempre cai 3, mas que N/S cometem um erro sério (p. ex. uma renúncia) e o resultado é apenas 2 quedas. Digamos que o resultado na outra sala foi NS +680. Como aplicar a Lei 12?

L/O, o lado infrator, recebe o escore de NS +680 (0 IMPs), sob a Lei 12C1C.

Aplicando a Lei 12C1B ao lado não infrator, temos que calcular a parte do dano que foi auto-infligida. O dano auto-infligido é a diferença no escore entre NS +500 e NS + 300 = $\text{imp}(500-680) - \text{imp}(300-680) = -5 - (-9) = 4$ IMPs. É o caso, então, de atribuir a N/S o ajuste para o lado infrator menos o dano auto-infligido = - 4 IMPs? Sim, pois isso é melhor do que o alcançado na mesa, $\text{imp}(500-680) = -5$ IMPs. Isto reflete assim o dano real e o dano auto-infligido.

Se o caso tivesse ocorrido em Duplas por matchpoints, e 4♠ feitas vale 15 MPs, enquanto + 500 vale 8 MPs e + 300 vale 5 MPs, então L/O recebem o complemento de 15 MPs, mas N/S recebem 15 MPs menos a diferença entre 8 e 5 MPs, ou seja, eles recebem $15-3 = 12$ MPs.

Agora, considere o seguinte. Digamos que o contrato sempre caia 4, exceto que N/S cometem um erro sério (p. ex. uma renúncia) e o resultado é apenas 3 quedas. Como isso afeta o caso? L/O, o lado infrator, recebem o placar de NS +680 (0 IMPs) sob a Lei 12C1C.

Se aplicarmos a Lei 12C1B para o lado não-infrator de modo literal, então precisamos calcular a parte do dano que foi auto-infligida. O dano auto-infligido é a diferença nos placares entre NS +800 e NS + 500 = $\text{imp}(800-680) - \text{imp}(500-680) = 3 - (-5) = 8$ IMPs. Então, N/S recebem o ajuste do lado infrator, subtraindo-se o dano auto-infligido = -8 IMPs? Claro que não, pois isso seria pior do que o resultado da mesa, $\text{imp}(500-680) = -5$ IMPs.

Isso se dá porque o dano foi auto-infligido, como ocorreu no primeiro caso. Não houve dano em consequência da infração, e a totalidade do dano é consequência do erro sério (da renúncia). O final da estória é que N/S mantém o resultado da mesa, que é -5 IMPs.

Esta é a conclusão final da aplicação da Lei 12C1B. Quando o dano é integralmente auto-infligido (ou seja, sem o erro sério, o lado não-infrator teria beneficiado da infração), o lado não-infrator retém o seu resultado de mesa.

Se o caso fosse em Duplas por matchpoints, e 4♠ feitas vale 15 MPs, + 500 vale 8 MPs, e + 800 vale 20 MPs, então L/O recebem o complemento de 15 MPs. Segundo o cálculo inicial, N/S recebem 15 MPs menos a diferença entre 8 MPs e 20 MPs, ou seja, eles receberiam $15 - 12 = 3$ MPs. Na verdade, eles retêm os 8 MPs, e considera-se que todo o dano (diferença entre 15 e 8 MPs) foi auto-infligido.

12.9.2 Um artigo de Robin Barker

Ainda há algumas formulações esquisitas na Lei 12, referentes ao que era anteriormente denominado dano “conseqüente” e “subseqüente”; o dano “subseqüente” podia ter sido resultado de ação arriscada ou temerária pelo lado não-infrator, por um erro sério, ou por “uma recusa de se jogar bridge” (“failure to play bridge”). Entretanto, acho que o final da estória é claro: no caso do lado infrator (LI), nós ajustamos o escore se o resultado obtido por eles é melhor do que o que eles teriam alcançado sem a infração; mas o lado não infrator (LNI) não recebe uma compensação por danos que sejam auto-infligidos, o que é definido como danos resultantes de um erro sério (não provocado pela infração) ou por uma ação arriscada ou temerária (AAoT).

Na prática, existem quatro casos: o dano é integralmente auto-infligido, parcialmente auto-infligido, nenhum dano foi auto-infligido, ou não houve qualquer dano. Os escores que precisam ser considerados são

- A. O escore da mesa (incluindo qualquer erro sério ou AAoT)
- B. O escore do resultado sem a infração (atribuído segundo a Lei 12C1C ou 12C1E)
- C. ($\geq A$) O escore do resultado que poderia ter sido alcançado, na presença da infração, mas na ausência do erro sério ou AAoT (isso pode ser um escore ponderado).

O dano total pode ser dividido como

- Dano real: $D[R] = B - C$
- Dano auto-infligido: $D[A] = C - A$

Partindo do fato de que $C \geq A$, há quatro casos

- $C \geq A > B$: Nenhuma vantagem, nenhum dano, nenhum ajuste;
- $C \geq B \geq A$: Todo o dano é auto-infligido, nenhum dano real, $D[R] \leq 0$ (dano virtual), LNI recebe A, LI recebe B.
- $B > C = A$: Nenhum dano foi auto-infligido, $D[S] = 0$, LNI recebe B, LI recebe B.
- $B > C > A$: houve dano real, e houve também dano auto-infligido.

No último caso, o LI recebe B, o LNI recebe $A + B - C$. O ajuste do lado não infrator pode ser considerado como

- Escore da mesa + dano real: $A + D[R] = A + (B - C)$; ou

- Escore ajustado – dano auto-infligido: $B - D[A] = B - (C - A) = A + B - C$.

12.9.2 Alguns exemplos, por Robin Barker

NS marcam 4♥ e L/O “usam Informação Não-Autorizada” para competir a 4♠, que é dobrado. Ao atacar 4♠x, NS podem fazer uma renúncia (um erro sério) e perder uma vaza que eles normalmente fariam. O resultado na outra sala é 4♥=, NS +420. Este é o resultado normal em 4♥, de modo que B (o resultado sem a infração) é 0 imp. O tipo de ajuste depende do resultado da mesa.

4♠X-1 NS Com ninguém vulnerável, + 100. Renúncia

$A = \text{imp} (100 - 420) = -8$ IMPs. Sem a renúncia: 4♠X-2 NS +300. $C = \text{imp} (300 - 420) = -3$ IMPs.

Dano real $D[R] = 3$ IMPs, dano auto-infligido $D[A] = 5$ IMPs.

O lado infrator (L/O) recebe 0 imp, o lado não infrator (N/S) recebe $0 + (-8) - (-3) = -5$ IMPs.

4♠X-2 NS + 300. Renúncia

$A = -3$ IMPs. Sem a renúncia: 4♠X-3 NS+500. $C = \text{imp} (500 - 420) = +2$ IMPs. Nenhum dano real.

O lado infrator recebe 0 imp, o lado não-infrator recebe -3 IMPs (resultado da mesa).

4♠X-2 NS + 300. Sem Renúncia

$A = C = -3$ IMPs. Nenhum dano auto-infligido. Os dois lados recebem 0 imp.

4♠X-2 NS + 500

$A = +2$ IMPs. Nenhum dano. Resultado da mesa mantido para os dois lados.

12.10 Escore ajustado durante suspensão

Um jogador foi suspenso pelo remanescente da sessão, mas readmitido no torneio pelas sessões subseqüentes. O lado deste jogador deve receber 40% para cada bolsa não jogada em Duplas por matchpoints. Além disso, há uma penalidade disciplinar, decidida pelo DC.

12.11 Ajustar escores sempre que possível

A Lei requer que os escores sejam ajustados sempre que possível. Isso significa que em situações raras, o DT pode atribuir um escore mesmo quando não houve um resultado da mesa.

Exemplo O carteador em 6♠ dobradas ia evidentemente cair quatro, e passou mal, pois a sala estava muito quente. Ele precisou pegar um ar por dez minutos. É uma atribuição legal do DT atribuir um escore de 6♠ dobradas, com quatro quedas.

É legal aplicar um escore ajustado artificial se as possibilidades são numerosas, ou se elas não são claras. Exceto quando a EBU elaborou regulamentos baseados nesta Lei para auxiliar os DT's [ver #90.4.2], o DT só deve usar esta Lei em último caso. A atribuição de escores é sempre a preferência.

12.12 Responsabilidade parcial ou Responsabilidade direta

Quando um escore artificial é atribuído, o que significa “diretamente responsável” e “parcialmente responsável”? Se as ações de um jogador resultam no cancelamento de uma bolsa, e, se ele não tivesse feito o que fez, a bolsa não teria sido cancelada, então ele tem ‘responsabilidade direta’. Entretanto, se, além das ações deste jogador, outras ações, de outras pessoas, foram necessárias para o cancelamento da bolsa, então ele tem ‘responsabilidade parcial.’

Quem tem “culpa” se há circunstâncias fora do controle dos jogadores, como por exemplo uma doença ou uma enchente? Tecnicamente, a resposta é, o jogador que não estava presente por qualquer razão causou o cancelamento da bolsa, e portanto tem responsabilidade direta.

Exemplos

- (a) Um jogador joga uma mão com 14 cartas, mas só percebe isso na vaza 10. O DT decide que a bolsa deve ser anulada. O jogador à esquerda tinha apenas 12 cartas. Os jogadores têm ‘responsabilidade direta’? Sim: se qualquer um deles tivesse contado suas cartas corretamente no início da rodada, a bolsa teria sido salva, de modo que cada jogador tem responsabilidade direta. A decisão normal é 40/40.
- (b) Uma mesa perde uma bolsa por causa de jogo lento. Eles acabam muito pouco tempo depois do término da rodada, e o DT decide que os dois lados têm responsabilidade igual. Se um lado tivesse jogado um pouco mais rápido, a lentidão de seus adversários não teria resultado na perda da bolsa, de modo que os dois lados são parcialmente responsáveis. A decisão normal é 50/50.
- (c) Um jogador passa mal e perde 3 bolsas. Como apurá-las? O outro lado não tem responsabilidade, claro, mas o jogador que passou mal é ‘diretamente responsável’ pelo cancelamento das bolsas, de modo que a decisão correta é 60/40. Na vida real, ninguém vai reclamar se o DT der 60/50.

12.13 ‘Não jogada’

Os programas de computador normalmente oferecem a possibilidade de atribuir ‘não jogada’ para uma mesa em uma bolsa específica. Alguns DT’s usam isso quando uma mesa perde uma bolsa por jogo lento, atraso na sentada, ou razões parecidas, mas isso é ilegal. Em tais ocasiões, o DT deve decidir entre Média Mais, Média, ou Média Menos, para cada lado, como disposto na Lei 12C2A.

‘Não jogada’ só deve ser utilizado quando uma bolsa não foi jogada em função do movimento geral do torneio. Suponha que o DT programa o torneio para nove rodadas de três bolsas, mas, como o jogo é lento, ele decide interromper o torneio depois de oito rodadas. Ele deve colocar ‘não jogada’ para todos os escores da nona rodada que o computador está esperando.

Suponha que o movimento preveja nove mesas, mas existem apenas oito e meia. Quando um par está esperando, seus resultados são ‘não jogada’, pois isso é parte do movimento.

12.14 Lei 12C: Atribuindo um escore ajustado [WBFLC]

Quando uma Lei se refere à atribuição de um escore ajustado, isto quer dizer um escore ajustado ou um escore artificial, conforme necessário. Se um escore ajustado é possível, ele deve sempre ser atribuído.

Observe-se que se uma bolsa incompleta alcança um estágio no qual o resultado pode ser decidido, então um escore ajustado é adequado, pois não se aplica a situação na qual um resultado não pode ser atribuído.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

12.15 Lei 12C1: Atribuição de Ajuste - generalidades [WBFLC]

Ao ajustar um placar depois de informação errada, a base do ajuste é o que poderia ter ocorrido com o lado não-infrator se ele tivesse a informação correta à disposição. Dependendo da situação, eles poderiam ou não estar cientes de que alguma confusão aconteceu, e o escore ajustado reflete a decisão do Diretor sobre isso.

[Ata WBFLC 2003-11-09#2]

12.16 Lei 12C1B: Ação arriscada ou temerária [WBFLC]

Ao atribuir um escore ajustado, o Diretor considera os dois lados independentemente. Se os infratores adquiriram uma vantagem após a irregularidade, o Diretor ajusta o escore de modo a remover esta vantagem.

Entretanto, ao considerar o lado não-infrator, ele não oferece compensação plena se eles foram prejudicados por sua própria ‘ação arriscada ou temerária’, para evitar uma tentativa de se jogar com duas chances. Entretanto, ele deve dar compensação para erros de avaliação ou enganos.

Vejamos alguns exemplos.

N/S usam informação não-autorizada para alcançar 4♠: se eles não tivessem tal informação, eles teriam alcançado apenas 2♠. L/O deixam de derrubar o contrato com o melhor ataque possível. O Diretor ajusta o escore para 2♠ fazendo nove ou dez vazas, conforme seu melhor julgamento, pois não encontrar o ataque perfeito não é uma ‘ação arriscada ou temerária.’

N/S usam informação não-autorizada para alcançar 4♠: se eles não tivessem tal informação, eles teriam alcançado apenas 2♠. Este contrato sempre ganha, mas L/O encontram uma defesa estúpida usando uma marcação ‘arriscada e temerária’, sem qualquer justificativa para tal. O DT avalia que eles esperavam ter seu escore ajustado se a defesa não fosse produtiva, e um escore excelente caso a defesa fosse produtiva. Isso é chamado de ‘jogar com duas chances.’ Os não-infratores não recebem compensação plena, e ficam com seu escore. Entretanto, os infratores recebem um ajuste para 2♠ fazendo dez vazas.

Observação *Esta é a interpretação da WBFLC, de 1998, modificada para as Leis atuais. Os princípios básicos permanecem, os detalhes foram alterados.*

[Ata WBFLC 1998-08-30#2]

12.17 Lei 12C1B: Erro sério [WBFLC]

Um “erro sério” depende do calibre do jogador.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

O que normalmente se chama de ‘jogar com duas chances’ é uma ação arriscada conforme a Lei 12C1B.

O padrão para se julgar um ‘erro sério’ deve ser extremamente tolerante, e o calibre do jogador também é relevante.

[Ata WBFLC 2009-09-08#6]

12.16 Lei 12C1C: Atribuição de ajuste ponderado [WBFLC]

Na Inglaterra, os DT’s têm utilizado esta Lei há algum tempo, e este exemplo é de lá. Uma voz Ghestem foi mal explicada como mostrando espadas e copas, enquanto a descrição correta era copas e paus. Os não-infratores (L/O) dobraram

4♥, que caiu uma. Entretanto, eles provavelmente teriam jogado em seu fit de espadas se não tivessem recebido a informação de que seus adversários tinham espadas. O problema é que eles teriam feito 12 vazas cerca de 60% das vezes, 11 vazas nas outras vezes, e eles poderiam marcar slam, mas parar em game seria mais razoável.

Sob a Lei 12C1E, um Diretor teria que decidir se 6♠ feitas seria razoável; caso positivo, ele atribuiria este escore, caso contrário, 4♠+2. Com a Lei 12C1C, o Diretor atribuiu:

10% de 6♠ -1, NS +100
+ 20% de 4♠+1, NS -650
+ 40% de 4♠+2, NS -680
+ 30% de 6♠=, NS -1430

O que se chama de um escore ponderado, diferente de um escore assimétrico [ver Lei 12C1F], no qual os dois lados recebem escores diferentes. É possível atribuir um escore assimétrico e ponderado: ver #82.1 para um exemplo.

É mais fácil para jogadores, apuradores e Diretores se os escores ponderados forem apresentados de um modo consistente, de modo que o exemplo usa o “protocolo de Maastricht”: os elementos do escore ajustado são enumerados em ordem descendente, do mais favorável para N/S até o menos favorável.

Suponha que no exemplo acima, a dupla em L/O da outra sala anotou 680, ou seja, N/S -680. O cálculo dos IMPs para N/S nesta sala seria:

10% de + 100 + 680 = 10% de 780 = 10% de + 13 IMPs = +1,3 IMPs
+ 20% de - 650 + 680 = 20% de 30 = 20% de + 1 IMPs = +0,2 IMPs
+ 40% de - 680 + 680 = 40% de 0 = 40% de 0 IMPs = +0 IMPs
+ 30% de - 1430 + 680 = 30% de -750 = 30% de - 13 IMPs = +3,9 IMPs

Total = -2,4 IMPs

Leste-Oeste receberiam + 2,4 IMPs. Cabe à Entidade Organizadora decidir o que fazer com frações – por exemplo, uma autoridade é da opinião de que elas devem ser arredondadas para o número inteiro mais próximo, com 0,5 sendo arredondado para zero.

[Ata WBFLC 2000-01-11#4]

12.19 Lei 12C2: Ajuste Artificial [WBFLC]

Em um torneio de matchpoints, Média Mais é definido como 60% ou a média da sessão, o que for maior [ver Lei 12C2]. Do mesmo modo, Média Menos é definido como 40% ou a média da sessão, o que for menor.

[Ata WBFLC 1998-08-30#1, revistas mas não alteradas 2000-01-12#9]

Um escore total de mais de 100% só pode ser atribuído se os dois lados forem completamente inocentes.

Observação *Apesar desta afirmação da WBFLC, observa-se que situações nas quais uma dupla é completamente inocente e a outra é parcialmente responsável normalmente resultam em um escore total de mais de 100%.*

[Ata WBFLC 1998-09-01#3]

Exceto quando a média da sessão é maior do que 60%, 60% é o máximo que pode ser atribuído segundo esta Lei. Se o lado não infrator é prejudicado por isso, então a Lei 12A1 ou 84D pode ser aplicada.

[Ata WBFLC 2000-08-30#9]

12.20 Lei 12: Compensação por Dano [Ton]

Uma infração pode criar prejuízos para o lado não infrator. A compensação só é dada se o dano foi provocado pela infração, e não em resultado de um erro sério subsequente. Isto inclui ações arriscadas ou temerárias e, por exemplo, a perda de uma vaza adicional como retificação por uma renúncia.

O DT separa o dano provocado pela infração (dano conseqüente) do dano subsequente e compensa pelo dano conseqüente apenas.

Exemplos:

A) Quadras; N/S vulneráveis

N/S (equipe A) jogam em 5♥ dobradas depois de um leilão competitivo, onde os adversários (equipe B) marcaram 4♠ (N/S tendo marcado 4♥) depois de uma hesitação significativa. Eles fazem 9 vazas. O DT decide que a marcação de 4♠ não é permissível e que 5♥ foi uma ação arriscada, não normal. Ele decide também que o carteio em 4♠ (sem dobre) resultaria em 8 vazas, e o carteio em 4♥ resultaria em 9 vazas. O resultado na outra mesa é 3♠ -1 para L/O.

- Com o jogo normal, a equipe A teria recebido 2 IMPs depois da infração (+100/-50).
- Sem a infração, ela teria recebido -4 IMPs (-100/-50).
- O DT decide que a equipe A não foi danificada pela infração, e portanto não ajusta o escore da equipe A. Assim, ela recebe -11 IMPs (-500/-50).
- A equipe B recebe um escore baseado no resultado esperado caso a irregularidade não tivesse ocorrido: + 4 IMPs (+100/+50).

B) Os fatos são semelhantes, mas 4♠ teriam sido cumpridas (o resultado na outra mesa é 3♠+1). O cálculo fica assim:

- Com o jogo normal, a equipe A teria recebido -6 IMPs depois da infração (-420/+170).
- Sem a infração, ela teria recebido +2 IMPs (-100/+170).
- O DT decide que o dano provocado pela infração é de 8 IMPs, de modo que o escore da equipe A é acrescido de 8 IMPs, resultando em -8 (-500/+170) + 8 = 0 IMPs.
- A equipe B recebe -2 IMPs (+100/-170).

Média Mais

Um escore ajustado artificial em uma bolsa disputada em um evento de Duplas só deve ser atribuído se uma dupla, no início do movimento, jogaria esta bolsa, mas foi impedida de fazê-lo por alguma razão. Se o movimento colocaria uma dupla descansando em uma rodada, ela não deve receber Média Mais; as duplas em questão jogam uma ou mais bolsas a menos do que as demais. Nossa recomendação é que se restrinja, no regulamento, o número de bolsas no qual uma Média Mais possa ser dada a qualquer dupla, por exemplo, duas bolsas por sessão. Se ocorrerem mais bolsas sem um resultado normal, estas bolsas não são apuradas.

Escores Ponderados

Em Equipes, se um participante recebe um escore em uma bolsa baseado em mais do que um resultado possível, o resultado da bolsa em IMPs é a soma dos diversos resultados ponderados, em IMPs.

Exemplo:

- O escore ajustado da equipe A em uma bolsa é dois terços de 4♠ feitas (+620) e um terço de 4♠-1 (-100). O resultado na outra mesa é 3♠ feitas (+140).
- A equipe A recebe dois terços de 10 (+620/=140) e um terço de -6 (-100/-140), ou seja, 4,7 IMPs.

Em Duplas, os pesos dos resultados envolvidos no escore ajustado devem ser acrescentados às frequências da bolsa, e considerados segundo a Lei 78A.

Exemplo:

- A dupla A recebe um escore ajustado em uma bolsa: um terço de 3ST feitos (+400), um terço de 3ST -1 (-50), um sexto de 4♠ feitas (+420), e um sexto de 4♠ -1 (-50).
- As frequências, sem incluir este resultado, são 4 vezes +420, 2 vezes +400, 1 vez +170, 1 vez +150 e 3 vezes -50.
- A decisão do DT altera estas frequências para +420, 4 vezes e um sexto; +400, 2 vezes e um terço; +170, uma vez; +150, uma vez; e -50, 3 vezes e meia. Os matchpoints são, portanto: 18 5/6, 12 1/3, 9, 7, 2 1/2. Para a dupla A, os matchpoints em questão devem ser multiplicados pelo peso do escore ponderado:

$$1/6 * 18 \frac{5}{6} + 1/3 * 12 \frac{1}{3} + 1/2 * 2 \frac{1}{2} = 8 \frac{1}{2} \text{ MPs.}$$

Exemplo 2:
Dador Norte, Todos Vulneráveis

	♠ K 7		
	♥ 5 3		
	♦ A 9 6 4		
	♣ A K J 10 2		
♠ 10 9 6	N	♠ J 5 3 2	
♥ A 8 4		♥ J 10 7 2	
♦ K Q J 7 5 2	O	♦ 10 3	L
♣ Q		♣ 9 4 2	
	S		
	♠ A Q 8 4		
	♥ K Q 9 6		
	♦ 8		
	♣ 8 7 6 5		

<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	<i>Leste</i>	<i>Sul</i>
	1ST	Passo	2♣
Passo	2♦	Passo	3♣
Passo	3♦	Passo	3♥
Passo	3♠	Passo	4♣
Passo	4♠	Passo	5♣
Passo	6♣	Todos passam	

- Sul perguntou por ricos e pobres, com interrupção de tempo antes de marcar 5♣.
- Oeste sai com o ♦K, ganho com o ♦A da mesa. Segue-se uma copas para o ♥K e ♥A, e outro ouros, cortado pelo carteador. Ele tira dois trunfos e joga outro ouros da mesa para fazer a 12ª vaza. Leste não percebe que pode cortar com o ♣9 e derrubar o contrato, e balda.
- Este erro deve ser considerado sério, o que significa que a diferença no resultado entre 6♣-1 (o resultado esperado depois da infração) e 6♣ feitos (resultado da mesa) é considerada como dano subsequente.
- Se o DT decide que Passo, ao invés de 6♣, é uma alternativa lógica para Norte, ele ajusta o score de N/S. Entretanto, ele também deve concluir que o dano a L/O não foi provocado pela infração de Norte, e sim pela distração de Leste, que poderia ter facilmente derrubado o contrato.

Lei 13: Número Incorreto de Cartas

13.1 53 cartas no baralho

Se um baralho contém 53 cartas, a Lei 53 se aplica. Em alguns casos, o DT pode permitir que a bolsa seja jogada normalmente. Mas se um baralho contém 52 cartas mas é defeituoso, ver #1.1.

13.2 14 cartas em uma mão, 12 cartas em outra

Se uma bolsa é começada com uma mão contendo 14 cartas e outra contendo 12 cartas, a Lei 13 se aplica. Observe que o efeito de qualquer carta transferida para o seu lugar correto é informação não autorizada para o parceiro de um parceiro com o número errado de cartas.

Às vezes, a mão pode ser jogada, ou é cancelada mas pode ser dada novamente. O DT pode permitir que a bolsa seja levada a termo e decidir, depois, se o resultado será mantido. Neste caso, o DT normalmente aplica a penalidade padrão (ver #90.2 e #12.5) para o lado infrator.

Às vezes, a mão tem de ser cancelada e não pode ser substituída. Neste caso, o DT atribui Média Menos ao lado infrator, e Média Mais ao lado não-infrator, mas não aplica a penalidade do caso anterior.

13.3 Lei 13: 14 cartas [WBFLC]

Na vaza dez, um jogador descobriu que tinha 14 cartas. Esta Lei precisa ser aplicada: a mão não pode ser substituída.

[Ata WBFLC 2009-09-08#3]

13.4 Lei 13F: Carta excedente [WBFLC]

Uma carta excedente é considerada nesta Lei, e não na Lei 67. É evidente que um jogador com 13 cartas, todas diferentes entre si, não tem qualquer responsabilidade na infração.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

13.5 Lei 13F: Carta excedente [Ton]

A solução genérica para o caso em que a carta excedente já foi jogada é um score ajustado. Se, no momento da descoberta, um dos jogadores ainda tem uma carta adicional, não é fácil resolver o problema. A WBFLC decidiu que a Lei 67 não se aplica em tal irregularidade. Mas quando o jogador com 14 cartas ainda tem uma carta idêntica à carta que já foi ilegalmente jogada por ele (o que é muito improvável), ela pode ser removida (estritamente falando, ela foi substituída pela carta ilegal). Em geral, porém, se o DT decide que a jogada da carta ilegal não interfere com a carta semelhante ainda na mão do jogador, ele pode decidir manter o resultado da mesa.

Lei 14: Faltando uma carta

14.1 Conhecimento não-autorizado da carta

Se uma carta ausente é recolocada na mão de um jogador, o conhecimento de que havia uma carta faltando na mão do jogador é informação não-autorizada para o parceiro do jogador que tinha uma carta a menos.

Lei 15: Jogando a bolsa errada

15.1 Bolsa jogada na seção errada

Quando uma dupla entra na seção errada, mas uma seção do mesmo evento, jogando as mesmas bolsas, e joga uma bolsa ali, o resultado da bolsa é mantido para os dois lados se nenhuma das duplas jogou a bolsa anteriormente.

15.2 Bolsa errada descoberta durante o leilão: tentativa de cancelamento

Considere a situação na qual uma dupla se senta na mesa errada e o leilão começa. Eles descobrem o erro, mudam de mesa, e a dupla correta se senta na mesa. Esta Lei diz que é necessário que a nova dupla dê as mesmas vozes, e o Diretor deve acompanhar o leilão para garantir que o leilão seja idêntico ao anterior.

Esta Lei também proíbe que um jogador faça algo para tentar cancelar a bolsa, por exemplo, caso um jogador decida abrir 7ST, imaginando que isso será um leilão diferente do anterior. Isso não é aceitável, e a Lei diz que um escore ajustado e uma penalidade de procedimento devem ser implementados.

Lei 16: Informação não-autorizada

16.1 Informação não autorizada que não provém do parceiro

16.1.1 Considerações gerais

Se um jogador recebe acidentalmente uma informação sobre uma bolsa a ser jogada, p. ex. ao escutar uma discussão sobre ela, e ele (corretamente) informa o DT, o DT pode permitir que a bolsa seja jogada, e decidir posteriormente se o resultado será mantido ou se um escore ajustado deve ser atribuído. A decisão do DT é passível de apelação.

Se a bolsa ocorre em uma partida de equipes e não foi jogada na outra mesa, o DT não tem razão para permitir que a bolsa seja jogada. Ele pode colocar uma nova bolsa em jogo, ou permitir que ela seja reembalhada.

Se um jogador tem conhecimento de uma mão, o DT pode ser capaz de permitir que ela seja jogada, se necessário alterando as posições na mesa.

Exemplo Uma bolsa é lançada de um lado a outro da sala em um torneio de Duplas, e o jogador em Leste (e ninguém mais) vê a mão de Sul, que cai da bolsa. O DT deve permitir que a bolsa seja jogada com alteração nas posições, de modo que o jogador em Leste jogue apenas esta bolsa com as cartas de Sul, contanto que os apuradores possam lidar com isso (ver #87.1).

16.1.2 Não informar o DT

O CL&E considerou uma situação na qual um jogador de posse de informação não-autorizada não chamou o DT antes do final da mão.

O Comitê confirmou que não chamar o DT é uma falha grave, e que, independentemente da decisão final do DT, uma penalidade padrão de procedimento seria adequada. Alguns membros do Comitê acharam que o dobro da penalidade padrão seria adequado.

16.2 O que significa a hesitação?

O CL&E considera que:

- (a) Uma hesitação seguida de um passe normalmente gostaria de ouvir alguma marcação do parceiro.
- (b) Uma hesitação seguida de uma marcação mínima depois do passe do adversário da direita normalmente mostra mais do que o mínimo.
- (c) Uma hesitação seguida de um dobre punitivo normalmente gostaria de ver o dobre ser tirado.

Entretanto, em casos tais como 1♠ - passo - 3♠ (lentas), o marcador de 3♠ pode estar contemplando diversas possibilidades de ação, i.e. a pausa pode sugerir uma marcação de 2,5♠ ou de 3,5♠.

16.3 Ponderação de escore quando uma marcação (ou jogada) foi desautorizada

Se uma marcação (ou jogada) é desautorizada porque o DT julga que uma alternativa ilegal foi escolhida na presença de informação não-autorizada, então esta marcação ou jogada não pode ser incluída em qualquer ponderação de escore. Observe que é possível que o resultado seja incluído quando ele poderia ter sido alcançado de outro modo.

Suponha que haja outras marcações (ou jogadas) possíveis que também teriam sido desautorizadas, se tivessem sido escolhidas. Elas também não devem ser incluídas na ponderação. Isso pode incluir ações posteriores.

Exemplos

- (a) Leste dobra 4♥ lentamente, e Oeste tira o dobre para 4♠, que é cumprido sem vazas a mais. O DT decide que a marcação de 4♠ é ilegal, mas decide atribuir um escore ponderado porque não está claro quantas vazas seriam feitas em 4♥ dobradas, e este contrato poderia ter sido tirado por Norte para 5♣, que talvez fosse dobrado e feito. Ele poderia decidir:

$$\begin{aligned} & 20\% \text{ de NS } +750 \text{ (5♣X=)} \\ + & 40\% \text{ de NS } -200 \text{ (4♥X-1)} \\ + & 40\% \text{ de NS } -500 \text{ (4♥X-2)} \end{aligned}$$

Entretanto, ele não pode decidir:

$$\begin{aligned} & 20\% \text{ de NS } +750 \text{ (5♣X=)} \\ + & 30\% \text{ de NS } -200 \text{ (4♥X-1)} \\ + & 30\% \text{ de NS } -500 \text{ (4♥X-2)} \\ + & 20\% \text{ de NS } -620 \text{ (4♠=)} \end{aligned}$$

Pois ele não pode incluir a marcação desautorizada de 4♠ como parte da ponderação. Isso, na Inglaterra, é chamado de uma decisão “à la Reveley”, por causa de uma decisão, alguns anos atrás, que chamou atenção para este problema. Algumas autoridades em outros países permitem decisões assim. Ver #16.12 para a opinião de Ton.

- (b) Em um leilão competitivo, Leste marca 3♥, que faz, mas a marcação é considerada ilegal e desautorizada. Entretanto, o DT julga que quando o leilão chegou a seu parceiro, ele poderia marcar 3♥ em muitas ocasiões. É legal incluir uma percentagem de 3♥ feitas na ponderação, como isso não ocorreu por meio da marcação desautorizada.
- (c) Leste pausa depois da abertura de 1ST e faz perguntas, depois passa. Oeste dobra com um naipe de espadas e apenas 12 pontos, e derruba 800. O DT considera que o dobre é ilegal, mas contempla um ajuste ponderado porque Oeste poderia ter marcado 2♠. Existem então duas possibilidades.

Se o DT considera que 2♠ seria uma ação legal, i.e., que ele não teria desautorizado a marcação se ela tivesse ocorrido nas mesmas circunstâncias, então ele pode atribuir um escore ponderado baseado em 1ST sem dobre e em 2♠ sendo marcadas.

Se o DT considera que 2♠ não seria uma ação legal, i.e. que ele teria desautorizado a marcação se ela tivesse ocorrido nas mesmas circunstâncias, então ele não pode atribuir um escore ponderado baseado na marcação de 2♠. Neste exemplo, ele deveria atribuir o escore de 1ST sem dobre, caindo três.

- (d) Leste marca 2ST, que mostra os dois pobres, mas ele se esqueceu e tem 21 pontos e uma mão balanceada. O seu parceiro alerta, o adversário da esquerda pergunta, e seu parceiro descreve o significado como os dois pobres. O leilão continua, com N/S passando: 3♦ de Oeste (sem alerta), 3ST de Leste, Passo de

Oeste, fazendo nove vazas em 3ST, mas com as mesmas nove vazas sendo disponíveis em 4♥.

A marcação de 3ST é desautorizada graças ao uso descarado de informação não-autorizada. O DT ajusta o escore como se o leilão tivesse continuado 2ST - 3♦ - 3♥ - 3ST, e decide então que o abridor teria marcado 4♥ mais de metade das vezes.

Agora, ele deve decidir se o passe sobre 3ST seria legal, i.e., se ele teria permitido um passe com a mesma informação não-autorizada caso ele tivesse que decidir sobre o leilão 2ST - 3♦ - 3♥ - 3ST (considerando aí a falta de alerta de 3♦). Se ele permitiria o passe neste leilão, ele pode, por exemplo, atribuir 33% de 3ST feitos, e 67% de 4♥-1.

Se ele julgar que um passe seria ilegal, ele não pode atribuir nenhum escore ajustado baseado em 3ST passado, de modo que sua decisão seria 4♥-1.

16.4 Pergunta de Ases com hesitação

O parceiro de quem pergunta por Ases normalmente aceita a decisão de seu parceiro, e quando esta decisão é acompanhada de uma pausa, ele não pode reabrir o leilão exceto quando o parceiro “não pode” ter uma mão na qual o slam vai cair.

Enquanto este é o caso normal, existem posições particulares nas quais pode ser considerado aceitável reabrir o leilão, que incluem:

- O respondedor de Ases possui uma chicana oculta porém útil
- Ele contou errado os Ases e possui mais do que o declarado
- Depois de uma resposta que mostra 0/3, 0/4, ou 1/4, e ele tem a quantidade mais alta.

16.5 Breve hesitação depois de uma marcação inesperada

Uma breve hesitação após uma marcação inesperada por um adversário não deve necessariamente ser considerada como uma ruptura no ritmo normal da dupla, ou como transmitindo informação não-autorizada.

Entretanto, um grande salto em resposta a uma barragem não deve ser considerado como uma marcação inesperada.

16.6 Alternativa lógica

16.6.1 Uma dada ação é uma alternativa lógica (AL)?

Ao decidir se uma dada ação constitui uma AL segundo as Leis de 2007, o DT deve considerar duas coisas.

1. Ele deve decidir se uma proporção significativa dos jogadores do mesmo nível daquele jogador, jogando o mesmo sistema, consideraria seriamente a possibilidade de agir daquela forma.

O que é uma “proporção significativa”? As Leis não mencionam um número, mas o DT deve presumir que significa pelo menos 20% dos jogadores.

Se menos do que 20% dos jogadores do mesmo nível daquele jogador considerariam aquela ação como razoável, ela não é uma AL.

2. Se uma proporção significativa consideraria tal ação, então o DT deve se perguntar, em seguida, se alguns efetivamente a escolheriam.

Novamente, as Leis não mencionam um número, mas o DT deve presumir que isso significa mais do que uma exceção isolada.

Se ninguém ou quase ninguém teria escolhido tal ação, a ação não é uma AL.

Consideração séria é mais do que uma breve reflexão.

16.6.2 Método

Pedir a opinião de outros jogadores ajuda a decidir se uma ação seria considerada e escolhida, mas as perguntas devem ser apresentadas de forma cuidadosa.

Por exemplo, em um caso de hesitação os jogadores devem ouvir o problema sem qualquer referência à hesitação. O DT deve perguntar a eles o que eles marcariam naquela situação, explicando os métodos empregados. Se sua ação não é a ação sob exame, ele deve então perguntar se existe alguma alternativa.

Tais enquetes auxiliam o DT a formar uma idéia sobre se uma ação é uma AL ou não. Se um DT faz tal enquete e sua decisão é apelada, ele deve relatar o resultado da enquete no formulário de apelação.

16.6.3 Considerações Gerais

Estas definições são um pouco modificadas se existem diversas alternativas possíveis. Por exemplo, se existem seis ou sete alternativas aparentes, e se seria de se esperar que cada uma delas poderia ser escolhida por pessoas naquela situação, então todas elas são alternativas lógicas.

Exemplo Oeste abriu de 1♠, Norte passou lentamente, e Leste passou. O DT pode considerar que Passo, 1ST, dobro, 2♣ e 2♦ poderiam ser considerados e escolhidos por alguns dos pares do jogador, e todos são portanto alternativas lógicas.

O conhecimento disponível sobre o jogador é utilizado ao se decidir o que jogadores de capacidade equivalente é utilizado. Se o jogador não é um conhecido do DT ou do Comitê de Apelação, é melhor assumir que sua capacidade está na média da competição.

16.7 Pense antes de ajustar o escore!

Há um problema comum quando um jogador recebeu informação não-autorizada de seu parceiro e escolhe a ação mais bem sucedida dentre as alternativas lógicas. É muito fácil, mas incorreto, ajustar o escore sem investigar plenamente se a informação não-autorizada sugere a ação escolhida, e não uma outra ação. Um ajuste segundo a Lei 16 só é permitido quando a ação bem sucedida pode ter sido sugerida, de modo demonstrável, pela informação não-autorizada.

16.8 Alguém hesitou?

Quando um DT é chamado em razão de uma suposta hesitação, ele deve imediatamente tentar determinar, como uma questão de fato, se houve uma hesitação ou não. Devemos sempre tentar evitar uma decisão que se baseie em uma estimativa do problema enfrentado pelo jogador, ou seja, sem que o DT esteja na mesa e verifique os fatos.

Quando há o uso do cartão do Stop, a pausa de dez segundos do adversário da esquerda é um tempo livre para pensamento. Qualquer suposta hesitação deve ser além deste tempo.

16.9 Declaração ou pergunta

Alguns DT's parecem acreditar em uma declaração ou pergunta de um jogador automaticamente transmite informação não-autorizada. Isso não é correto. É provável que isso tenha ocorrido, mas se ele decidir que o parceiro falou antes ver suas próprias cartas, e que o outro jogador da dupla percebeu isso, então a conclusão deve ser de que não houve informação não-autorizada transmitida.

16.10 Lei 16A1D: Informação permissível [WBFLC]

Um jogador tem o direito de usar seu conhecimento e memória das Leis e regulamentos, mas não de consultá-los durante o leilão e carteio. Portanto, ele não pode consultar regulamentos, livros de Lei, ou o papel de marcação de qualquer jogador (com a escala de IMPs), ou o verso dos cartões de leilão (com o valor dos contratos).

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

16.11 Lei 16B: Informação não-autorizada do parceiro [WBFLC]

Uma pergunta sobre o significado de uma voz (mesmo de uma voz alertada) pode fornecer informação não-autorizada ao parceiro. Por exemplo, suponha que uma resposta de 2♣, Stayman, a uma abertura de 1ST é alertada, em concordância com o regulamento do torneio, e um jogador pergunta sobre o seu significado. Se o parceiro de quem pergunta sai de paus contra o subsequente contrato de 3ST, ele pode ser solicitado a demonstrar que possui uma mão da qual muito poucos jogadores escolheriam uma saída em outro naipe. O cerne da questão é que não é seguro presumir que uma pergunta não fornece informação não-autorizada apenas por se referir a uma voz alertada.

[Ata WBFLC 2001-10-30#8]

16.12 Lei 16: A informação não-autorizada é uma infração? [Ton]

Normalmente, o DT não age quando um jogador fornece informação não-autorizada, por exemplo, por uma hesitação ou por uma resposta inesperada (segundo o ponto de vista do parceiro) a uma pergunta dos adversários. Estes casos, em geral, não são infrações (automáticas). A infração ocorre quando o parceiro escolhe, dentre alternativas lógicas, uma ação que pode ter sido sugerida pela hesitação ou pela resposta inesperada. A resposta inesperada só é uma infração se estiver em desacordo com o sistema praticado pela dupla.

Se o parceiro não escolhe uma ação que poderia ter sido sugerida pela irregularidade, nenhuma infração ocorreu e nenhuma decisão do DT sobre o score é necessária.

A Lei 16B usa as palavras: ‘...não pode escolher...’ Isso leva à conclusão de que quando o DT decide ajustar o score, ele não deve levar em consideração nenhuma porcentagem referente a este resultado, a não ser que ele considere que uma outra ação legal poderia ter levado a este contrato.

V. O Leilão

Lei 17: O Período do Leilão

17.1 Lei 17D: Cartas da bolsa errada [WBFLC]

Considere um caso no qual o ADD passa, o jogador passa, e o ADE abre de 1ST. Neste momento, o jogador percebe que tirou as cartas da bolsa errada. Agora o Diretor aplica a Lei 17D: o jogador descobre que ele tem uma boa mão. Parece que este jogador pode passar, ciente de que o ADE vai abrir de 1ST, que ele poderá dobrar depois.

O conhecimento da abertura de 1ST do ADE não é legal. Por isso, o Diretor pode aplicar as Leis 16D2 e 23, e ajustar o escore se necessário.

[Ata WBFLC 1998-09-09#7]

17.2 Lei 17D2: Cartas da bolsa errada [Ton]

O leilão só continua normalmente quando a voz da mão restaurada é a mesma da mão errada, e a mão se adéqua de forma razoável a esta voz. Além disso, apenas o ADE pode ter feito alguma marcação após a irregularidade. Por exemplo, se um jogador abre de 1ST (15-17) com a mão errada, ele pode abrir de 1ST com 14 ou 18 pontos sem inutilizar a bolsa; ele pode também repetir uma abertura de 1♥ mesmo se seu sistema exige 5 cartas e ele tem apenas 4 (e uma força próxima da requerida por seu sistema).

17.3 Lei 17E: Passe fora de vez que não retira do jogador sua vez de falar [WBFLC]

Passes subseqüentes a um passe fora de vez não são infrações.

Observação A Lei sugere algo diferente, dizendo que a Lei 16D se aplica, de modo que isso parece ser uma mudança na Lei, e não uma simples interpretação.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

17.4 Lei 17E: Passe fora de vez que não retira do jogador sua vez de falar [Ton]

<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	<i>Leste</i>	<i>Sul</i>
Passo	Passo		Passo

Se o DT for chamado, ele deve dar a Oeste a opção de aceitar o Passe Fora de Vez. Se ele fizer isso e passar de novo, o leilão volta para Leste (as marcações feitas por Sul e Oeste são removidas, pois o Passe Fora de Vez de Sul é uma infração). Isso deve ser explicado com cuidado para Oeste. Se Oeste não passar, e abrir (por exemplo) de 1♦, o leilão continua normalmente.

Se o leilão corre:

<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	<i>Leste</i>	<i>Sul</i>
Passo	1♥	Passo	Passo
	Passo	Passo	

esta Lei ainda se aplica, com o primeiro Passo de Leste sendo a marcação depois de qual três passes ocorreram (um deles, fora de vez). O fato de que Leste (neste

exemplo) passa depois do Passe Fora de Vez não faz dele um infrator, ele tem o direito de aceitar o Passe Fora de Vez.

Lei 20: Recapitulação e Explicação de Vozes

20.1 Perguntas sobre vozes específicas

Isto é permitido pela Lei 20F3, embora possa resultar em informação não-autorizada. Os riscos desta ação são explicados no Livro Laranja.

20.2 Perguntas para o benefício do parceiro

Não se pode fazer perguntas para o benefício do parceiro. A Lei 20G1 afirma que isso não é adequado.

20.3 Lei 20F: Respostas a perguntas [WBFLC]

Um jogador sabe que a marcação de seu parceiro é convencional, mas não se lembra da combinação da dupla: o que se pode fazer? O Diretor pode retirar o jogador da mesa e permitir que seu parceiro explique a voz.

É importante que fique claro para o parceiro que ele só deve explicar o significado da voz se houver uma combinação da dupla: ele não precisa dizer o que tem na mão! Além disso, a insegurança do outro jogador é informação não-autorizada para ele. Sugere-se que o Diretor permaneça ao lado até que a bolsa seja terminada.

[Ata WBFLC 1998-09-01#8]

Na ausência de cortinas, ninguém pode fazer uma pergunta ao jogador que deu uma determinada voz sem que o Diretor esteja presente. Isso só pode ser permitido depois que o outro parceiro tenha sido retirado da mesa, e apenas porque a informação não estava disponível com o parceiro, e nunca para verificar se os dois membros da dupla compartilham da mesma opinião sobre a voz.

É evidente que qualquer equívoco precisa ser corrigido segundo a Lei 20F5.

[Ata WBFLC 1998-09-01#4]

Quando um jogador pergunta o significado de vozes, ele só tem o direito de receber explicações sobre vozes efetivamente dadas, sobre vozes alternativas relevantes que não foram dadas, e sobre quaisquer combinações da dupla que contenham inferências sobre a escolha da ação dentre as possibilidades anteriores. (Uma marcação “alternativa” não é a mesma marcação com outro significado – por exemplo, se a resposta de uma pergunta foi “5♦ mostra preferência por ouros,” qualquer resposta a uma pergunta subsequente “o que

isso significaria se 4ST fosse pergunta de Ases?” é dada voluntariamente, e não como uma exigência desta Lei.)

Uma explicação correta pode revelar que a explicação anterior do parceiro estava errada, mas ainda assim é correto dar a explicação correta.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

Quando um jogador percebe que sua própria explicação estava errada, ele chama o DT, segundo a Lei 20F4. Os oponentes podem utilizar as duas explicações, a correta e a incorreta.

[Ata WBFLC 2009-09-08#12]

20.3 Lei 20: Quando a explicação é diferente da realidade [Ton]

Esta Lei nos diz que os jogadores têm a obrigação de explicar as combinações de sua dupla aos adversários. O fato de que a explicação não necessariamente coincide com a realidade pode gerar confusão. Por exemplo:

Oeste	Norte	Leste	Sul
1♥	3♣*	Passo	3♠**

Norte tem ♠Q6 ♥6 ♦953 ♣AQJ8652 e desejava descrever uma mão fraca com um naipe longo de paus. Mas a combinação de sua dupla é que esta voz mostra ouros e espadas, de modo que 3♣ foi um erro. Isso não é uma infração. Sul alerta 3♣ e marca 3♠. Sem ter visto o alerta, é provável que Norte interprete 3♠ de acordo com sua interpretação da marcação de 3♣: uma voz que mostra um naipe longo de espadas. Entretanto, tendo visto o alerta, ele percebe seu erro e sabe que 3♠ mostra uma preferência por espadas ao invés de ouros. Ele tem a obrigação de alertar a marcação de 3♠ e explicá-la como tal. Isso significa que ele está na posição delicada de ter recebido informação não-autorizada, o que limita suas opções no leilão, mas o que também lhe auxilia a dar a informação correta sobre a combinação da dupla. Segundo este aspecto, o seu conhecimento sobre seu erro não é considerado como não-autorizado.

Consideremos agora o mesmo início de leilão, mas Norte tem ♠KJ874 ♥94 ♦AQ1083 ♣6, e Sul não alerta a voz de 3♣. Isso é uma infração, mas Norte não pode chamar atenção para ela de forma direta: ou seja, dizendo aos adversários que seu parceiro deveria ter alertado a voz de 3♣. Talvez o curso do leilão torne inevitável que seu parceiro seja informado sobre seu erro, e neste caso é provável que os adversários também ficarão sabendo disso. (Se Sul marca 3♠, Norte deve alertar a voz e explicá-la como preferência por espadas; isso certamente acordará o parceiro, e constituirá informação não-autorizada).

Suponha que o leilão continua:

<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	<i>Leste</i>	<i>Sul</i>
1♥	3♣	3♥	4♣*

Dada a ausência de um alerta a 3♣, Norte pode presumir que Sul está apoiando um suposto naipe de paus, mas, segundo a combinação de sua dupla, 4♣ mostra uma mão forte com apoio para espadas ou ouros. Por isso, ele deve alertar a voz e, se perguntado, explicá-la deste modo. Esta obrigação é mais forte do que a descrita na Lei 20F5(a), de não indicar, de nenhum modo, que um erro foi cometido. Esta sentença se refere ao que é prescrito na Lei 73A1: ‘a comunicação entre os parceiros durante o leilão e carteio só deve ser realizada por vozes e jogadas’.

Isto significa que alertas e respostas a perguntas não são considerados formas de se comunicar com o parceiro, e sim apenas com os adversários.

Apesar disso, o parceiro ouve o que foi dito, e tem então a obrigação de chamar o DT e dizer que explicou erradamente o significado da voz de 3♣. Depois disso, ele deve esquecer o que foi dito: ele não pode escolher, dentre as alternativas lógicas, aquela que foi sugerida pela informação não-autorizada.

Lei 21: Marcação baseada em Informação Errada

21.1 Quando é tarde demais para se mudar uma voz?

Quando um jogador descobre que recebeu informação errada, ele deve chamar o DT (na verdade, os dois lados precisam chamar o DT). O DT permitirá que a última voz do lado não-infrator seja retirada, quando é provável que a voz teria sido resultado da informação errada, a não ser que a saída já tenha sido feita. Vozes anteriores a esta não podem ser retiradas, e o DT pode dar um score ajustado ao término da mão.

Se um jogador não chama o DT quando descobre que recebeu informação errada, mas pede um ajuste posterior, ele parece ter ganho uma vantagem: ao invés de ter de decidir se mudaria ou não a sua última voz do leilão, ele se fia em um ajuste que dará a ele o benefício da dúvida.

O DT pode ajustar o score se houve dano, independentemente do momento em que foi chamado. Mas o DT também pode julgar que um jogador que sabia, ou devia ter sabido, que tinha a responsabilidade de chamar o DT estava tentando ganhar uma vantagem ao adiar a chamada, e por isso deixar de lhe dar compensação.

Observação *O exemplo a seguir ocorreu antes de agosto de 2006, quando um dobre negativo de uma interferência em naipe exigia um alerta, e um dobre punitivo, não.*

Exemplo Oeste abriu de 1♠, Norte marcou 2♣, Leste dobrou, sem alerta, portanto supostamente punitivo, Sul passou e Oeste marcou 2♥. Agora, Norte perguntou o significado do dobre e a resposta foi “para tirar”: Oeste admitiu que tinha se esquecido de alertar.

Se o DT tivesse sido chamado neste momento, Sul teria o direito de retirar seu passe, e teria que decidir sobre a voz a ser dada com uma mão fraca, apoio de paus, distribuição, mas vulnerabilidade desfavorável. Na verdade, 5♣ seria a melhor voz, que impediria que L/O marcassem um slam batido.

Entretanto, o DT não foi chamado até o final da mão, e Norte disse então que Sul poderia ter marcado 5♣, e o slam não seria marcado. É claro que ele poderia, mas, com uma mão muito fraca e a vulnerabilidade desfavorável, ele também poderia ter deixado mais espaço para que o slam fosse marcado.

O DT, adequadamente, decidiu que não ajustaria o escore, pois a voz que pode ser retirada segundo a Lei 21B1 é tratada daquela forma, não por ajuste de escore, e ele decidiu que o jogador tinha experiência suficiente para saber disso. Se Norte fosse inexperiente, o DT poderia ter ajustado o escore.

21.2 Desentendimentos

Os jogadores freqüentemente têm desentendimentos de sistema, incluindo o fornecimento de informação errada aos adversários. Quando o DT ajusta fundamentado em informação errada, ele deve considerar o que os adversários fariam se tivessem a informação correta, mas em geral ele não assume que eles também saberiam que um desentendimento estava em curso.

21.3. Lei 21: Informação errada [WBFLC]

Por causa de informação errada, uma dupla deixa de marcar um contrato óbvio e chega a outro contrato. A qualidade do contrato alcançado é irrelevante: a dupla foi prejudicada se se considera que ela teria um resultado melhor no contrato que elas poderiam ter alcançado na ausência da informação errada.

Por exemplo, suponha que uma dupla provavelmente teria alcançado um 3ST com 50% de chances. Na verdade, por causa da informação errada, eles marcam um 5♣ com 85% de chances. Porém, os trunfos estão mal divididos, 5♣ cai, mas 3ST seriam feitos. A dupla foi prejudicada, pois o escore obtido por ela [5♣-1] é pior do que o resultado sem a informação errada [3ST feitos].

[Ata WBFLC 2000-01-12#5]

Correções segundo a Lei 21B1 e ajustes segundo a Lei 21B3 só são concedidos quando o DT decide que uma marcação teria sido diferente se o jogador tivesse acesso à informação correta. Tais correções e ajustes não são adequados no caso

em que a mudança na marcação só ocorreria se o jogador tivesse as duas informações à disposição (a correta e a incorreta).

[Ata WBFLC 2009-09-08#12]

Lei 22: Procedimento depois que o Leilão e o Período do Leilão se encerraram

22.1 Período de esclarecimentos

O leilão termina com o passe final: o período do leilão termina quando a saída foi revelada. O período entre estes dois eventos é chamado de período de esclarecimentos. O carteador ou o morto podem consultar seus Cartões de Sistema durante este período. Além disso, qualquer jogador pode consultar o Cartão de Sistema dos adversários durante este período.

Lei 23: Consciência de prejuízo potencial

23.1 Marcação ou jogada vantajosa após infração inadvertida

Se o DT acha que o infrator poderia, no momento da infração saber que a infração tinha chances de causar prejuízo ao lado não-infrator, ele deve ajustar o escore segundo a Lei 23 – ver #12.1.

23.2 Lei 23: Se aplica ao carteio [WBFLC]

Esta lei é uma lei genérica. Não se deve inferir, de seu posicionamento no Livro de Leis, que ela se aplica apenas ao período do leilão.

[Ata WBFLC 2009-09-04#6]

Lei 24: Carta exposta ou jogada antes do Período do Carteio

24.1 Marcação ou jogada vantajosa após infração inadvertida

Qualquer carta nesta categoria se torna uma carta penalizada se o jogador será um atacante, mas o DT precisa decidir que a carta penalizada será classificada como maior ou menor. A não ser que se trate de uma única carta, que não tenha sido jogada com a intenção de uma saída, e que seja inferior a uma honra, o parceiro do infrator tem de passar em sua próxima volta do leilão [o que significa que a Lei 23 se aplica].

24.2 Lei 24: Carta exposta [WBFLC]

Uma carta exposta durante o período do leilão, mas não antes do leilão começar, deve ser tratada segundo esta Lei, e não a Lei 16C1.

[Ata WBFLC 2009-09-08#2]

Lei 25: Alteração legal ou ilegal de voz

25.1 Quando a Lei 25B se aplica?

A Lei 25B só deve ser aplicada se um jogador retirou uma voz e o DT determina que a Lei 25A não se aplica. A opção de se alterar uma voz não deve ser oferecida em qualquer outro caso.

25.2 Como determinar quando a Lei 25A se aplica

Se um jogador tenta mudar a sua voz, o DT tem de determinar se houve uma mudança ou uma tentativa de mudança sem pausa para reflexão, embora ele raramente decida de outro modo. Normalmente, a chamada do DT, ou uma ação parecida, pode ser considerada como uma tentativa de alteração da voz.

O problema principal é determinar se a marcação feita acompanhava ou não a intenção do jogador naquele momento. Não se sugere que o DT olhe para a mão do jogador, exceto em último caso, pois isso dará informação sobre a mão. O melhor é fazer perguntas ao jogador. Se cartões de leilão são usados, a pergunta mais importante é “qual era a sua intenção no momento em que sua mão foi até a caixa de cartões?” Normalmente, esta pergunta esclarece se o jogador fez uma marcação inadvertida, que pode ser mudada, ou se ele puxou sua marcação voluntária e imediatamente após isso mudou de idéia, em cujo caso a marcação não pode ser mudada.

25.3 Lei 25A: Correção de uma marcação inadvertida [WBFLC]

A tentativa de corrigir a marcação deve ser imediatamente subsequente à percepção do erro, quando se usam cartões de leilão.

Por exemplo, um jogador coloca o cartão de leilão sobre a mesa, e olha para o horizonte. Eventualmente, ele olha para baixo e vê o cartão que está lá, que não é o cartão que ele queria usar. Se ele tentar mudar a voz agora, ele ainda está em tempo [se seu parceiro ainda não marcou nada], apesar de algum tempo já ter se passado depois que o cartão foi depositado na mesa.

Se o ADE marcou algo antes desta tentativa de alteração da voz, ele pode retirar sua voz sem penalidade [Lei 25A4]. A voz retirada é informação não-autorizada para o lado que colocou a voz errada na mesa, mas não para o outro lado [Lei 16D].

[Ata WBFLC 2000-08-30#6]

25.4 Leis 25A e 45C4B: O que significa inadvertida? [WBFLC]

O que significa inadvertida? Suponha que o jogador quer fazer uma coisa no momento em que sua mão vai para a caixa de cartões, ou para o papel e lápis se estão usando leilão escrito, ou começa a falar se estão usando leilão falado. Sua marcação é inadvertida se a sua atenção, naquele momento, é desviada para outro ponto, e ele percebe posteriormente que fez algo diferente do que queria fazer. A sua mente foi desviada do que estava fazendo.

[Ata WBFLC 2000-08-30#7]

25.5 Lei 25A: O que significa inadvertida? [Ton]

Marcações deliberadas não podem ser alteradas. A antiga Lei 25B foi retirada. Os detalhes em B1 só se aplicam quando um jogador substitui sua marcação deliberada; o DT não deve dar a um jogador a oportunidade de alterar uma marcação deliberada.

Isto nos deixa com marcações inadvertidas, um fenômeno comum quando se usam cartões de leilão, quando o cartão errado é retirado da caixa e colocado sobre a mesa. Se o parceiro ainda não fez alguma marcação depois desta irregularidade, o cartão errado pode ser substituído pela marcação deliberada. Esta ação, em si mesma, não cria informação não-autorizada, pois o cartão errado não transmite informação de leilão. Mas se o ADE já fez uma marcação, ele pode retirar seu cartão de leilão. A informação referente a esta voz é autorizada para o parceiro e não-autorizada para os adversários.

Em geral, quatro passes encerram o leilão, mas ele deve prosseguir se o terceiro ou quarto passe é inadvertido, e se o jogador que passou deseja retirar o passe. Esta possibilidade se encerra quando as quatro mãos são colocadas na bolsa (L 22 B2).

Não é fácil determinar se uma marcação é inadvertida ou não. O DT só deve decidir que ela é inadvertida se estiver convencido de que o jogador jamais, nem mesmo por uma fração de segundo, considerou a possibilidade daquela marcação. Um exemplo de uma marcação que é um erro gigantesco, mas que mesmo assim não é inadvertida, é o seguinte:

Norte abre 1♥, Leste passa e Sul marca 4♣, um splinter, mostrando interesse em slam em copas. Oeste passa e Norte pensa um pouco, decidindo, no final das contas, que não está interessado em slam, e não vai nem mesmo marcar um controle. Mas ele esquece que ainda não marcaram game, e passa; descobre seu erro imediatamente e chama o DT.

Norte vai dizer ao DT que ele jamais considerou passar em 4♣, mas o DT não deve aceitar esta afirmação. Por uma fração de segundo, Norte pensou que o passe encerraria o leilão em 4♥. É claro que ele não queria jogar 4♣, mas isso é irrelevante. Um outro argumento para sustentar a decisão é que o passe transmite informação – ele estava informando o parceiro que não tinha interesse em slam.

Além deste critério, ainda há um outro. Não deve haver uma pausa para reflexão. Isso significa que o jogador precisa saber o que queria fazer antes de cometer o erro. Isso não significa que ele precisa mudar sua marcação inadvertida imediatamente. Este critério entra em vigor no momento em que ele percebe o erro cometido.

Um jogador que puxa distraidamente um cartão de leilão, surpreendendo até a si mesmo, mas sem ter decidido o que efetivamente quer marcar, não pode alterar esta voz. Mas é quase impossível para o DT decidir que foi isso o que aconteceu. Também não é permitido mudar de idéia, mas o DT, que não lê mentes, nem sempre identifica essa situação. É parte do seu trabalho considerar os fatos e decidir o que realmente aconteceu.

Lei 26: *Marcação retirada, restrições de jogada*

26.1 Referências de outras Leis à Lei 26

Existem diversas referências à Lei 26, p. ex. na Lei 31B se diz que “restrições de jogada da Lei 26 podem ser aplicadas.” Estas referências são à totalidade da Lei 26, e não apenas às restrições de jogada. Assim, se uma voz é repetida com um significado semelhante, não há restrição de jogada. O mesmo ocorre se o naipe foi especificado no leilão legal.

Esta Lei é “independente”: Ela se aplica mesmo quando não houve referência em outra Lei.

26.2 Interpretação de “naquela volta”

“Naquela volta” significa que, se um jogador fala fora de sua vez, quando ele falar em sua vez, ainda será aquela volta.

26.3 Lei 26: Restrições de jogada [WBFLC]

Se uma marcação se refere a uma mistura de naipes especificados e não-especificados, então a Lei 26B se aplica. Por exemplo, se um jogador retira uma marcação de 3♣ Ghestem mostrando ouros e copas, então a Lei 26A se aplica, com os naipes especificados sendo ouros e copas. Se um jogador marca 2♥, Michaels, mostrando espadas e um pobre, a Lei 26A não se aplica, pois nem todos os naipes foram especificados, de modo que o Diretor precisa usar a Lei 26B.

[Ata WBFLC 2000-01-20#11]

26.4 Lei 26: Restrições de jogada e vozes fora de vez [WBFLC]

A Lei 26 se aplica quando uma outra Lei não levou o Diretor até ela? Isso é possível. Porém, o Comitê não conhece nenhum caso onde isso se aplique, com uma voz fora de vez.

[Ata WBFLC 2001-10-30#4]

26.5 Lei 26B: Proibição de naipe [WBFLC]

Quando o parceiro do infrator ganha a mão, o carteador escolhe um naipe para proibir: isso não depende de se o naipe foi marcado legalmente ou não.

[Ata WBFLC 2009-09-04#9]

26.6 Lei 26: Restrições de jogada [Ton]

Esta Lei lida com todos os casos de vozes retiradas que têm um significado (não com os casos da Lei 25A). Isto significa que, se uma Lei nos diz que a Lei 26 não se aplica, não há restrições de jogada. O fato de que uma referência nos diz que ela se aplica é útil, mas não estritamente necessário. Por exemplo, a Lei 25B. Não existe referência à Lei 26, mas tanto em B1 como em B2, a Lei 26 se aplica.

A Lei 26 não foi alterada, embora algumas palavras tenham sido. Quando uma voz retirada se refere apenas a um ou mais naipes conhecidos, a Lei 26A se aplica. Vozes que mostram mãos balanceadas, como por exemplo aberturas de ST, e dobres, sejam para tirar ou punitivos, não são considerados como se referindo a naipes. Um dobre negativo que promete o outro naipe rico se refere a este naipe, assim como outros tipos de dobres que se referem a naipes específicos.

Consideremos alguns exemplos.

Norte é o Dador, mas Leste abre de 2♦ Multi, que Sul não aceita. Norte então abre de 1♠ e Leste marca 2♥. Suponha que L/O se tornem atacantes, a Lei 26 se aplica? Para saber a resposta, temos de decidir se a voz de 2♥ é diferente da voz de 2♦. É claro que é: 2♦ mostra um rico desconhecido, e 2♥ mostra copas. Logo, sim: a Lei 26 se aplica, e como 2♦ não mostra um naipe específico, o DT usa a Lei 26B. Isso significa que, quando Oeste pegar a mão pela primeira vez, o carteador pode proibir a jogada de qualquer naipe, inclusive copas.

Norte é o Dador, mas Leste abre de 2♥, mostrando 5 copas e um pobre, sub-abertura. Sul não aceita a abertura e Norte abre de 1ST. Leste marca 2♥, com o mesmo significado que a voz retirada, mas podendo ser mais forte nesta nova situação. Caso se aceite que esta marcação não é muito diferente da anterior, não há restrições de jogada.

Mesma situação, mas agora o 2♥ legal mostra copas. Neste caso o significado é bem diferente. A voz retirada não se refere apenas a naipes conhecidos, de modo que a Lei 26B se aplica e novamente o carteador pode proibir a jogada de qualquer naipe quando Oeste se torna o atacante e pega a mão pela primeira vez. O fato de que as copas foram mostradas durante o leilão legal não é relevante quando se aplica a Lei 26B.

<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	<i>Leste</i>	<i>Sul</i>
	1♣	Passo	1♥
Passo	2♣	1ST	
		2♦	3♣
Passo	Passo	Passo	

1ST mostra os naipes não falados, $\diamond + \spadesuit$, e não é aceito. Leste substitui a marcação por 2♦ Leste sai com a $\diamond Q$, Sul cobre com o $\diamond K$, Oeste ganha com o $\diamond A$. A voz retirada se referia apenas a naipes específicos, de modo que se aplica a Lei 26A, pois Leste não mostrou espadas no leilão legal. Norte pode proibir ou exigir a jogada de espadas na vaza 2.

Lei 27: Voz insuficiente

27.1 Corrigida antes do DT chegar à mesa

Às vezes, os jogadores tentam corrigir uma voz insuficiente antes do DT chegar [ou mesmo depois que o DT chegou, mas antes de ele explicar todas as opções disponíveis]. Não raro, a correção é outra voz insuficiente.

Se a correção é para outra voz insuficiente, depois de o DT ter explicado tudo para os jogadores, o jogador seguinte pode aceitar qualquer uma das duas marcações. Caso contrário a Lei 27B3 se aplica, ou seja, o jogador que deu a voz insuficiente pode corrigi-la para uma voz suficiente ou para um passe, mas o parceiro deve passar pelo resto do leilão, e pode haver restrições de jogada.

Se a correção é para um passe, dobre, redobre, ou para uma voz suficiente, depois que o DT explicou tudo para os jogadores, o jogador seguinte pode aceitar a voz insuficiente. Caso contrário, a correção é considerada como sendo a escolha do infrator, e a Lei 27B se aplica, ou seja, as retificações pertinentes se aplicam à voz escolhida.

27.2 Corrigida para outra voz insuficiente

Se a voz insuficiente é corrigida para outra voz insuficiente depois que o DT explicou todas as opções, o jogador seguinte pode aceitar qualquer uma das vozes insuficientes. Caso contrário, se aplica a Lei 27B3, ou seja, o jogador que deu a voz insuficiente pode corrigi-la para uma voz suficiente ou para um passe, mas o parceiro não poderá mais falar no leilão e pode haver restrições de jogada.

27.3 Como lidar com uma voz insuficiente

Se o jogador seguinte não aceita a voz insuficiente [ou uma das vozes insuficientes, ver #27.1/2], e presumindo que o jogador que deu a voz insuficiente quer ouvir suas opções, existem três possibilidades:

- (a) Se nem a voz insuficiente, nem a voz suficiente mais econômica na mesma denominação, são artificiais, então a voz insuficiente pode ser corrigida para a

voz suficiente mais econômica sem qualquer penalidade e o leilão continua normalmente.

- (b) Se há uma voz [Passe, dobre, e redobre são possíveis] que mostra uma mão mais precisamente do que a voz insuficiente. Ou seja, qualquer voz mostrada pela voz suficiente também teria sido mostrada pela voz insuficiente, então a voz insuficiente pode ser corrigida para esta voz sem penalidade, e o leilão continua normalmente.
- (c) Se qualquer outra voz, ou Passe, são escolhidos, o parceiro é obrigado a passar e pode haver restrições de jogada.

A não ser que o leilão seja muito simples, o melhor é que o DT retire o jogador da mesa e verifique se (a) ou (b) se aplicam, voltando depois para a mesa e explicando as opções, sem explicar para os demais jogadores porque ele está permitindo uma voz específica sem retificação.

27.4 Enfoque liberal à Lei 27B1B

27.4.1 Considerações gerais

O WBFLC escreveu:

“O Comitê de Leis da WBF observa uma inclinação cada vez maior entre as Entidades Organizadoras para permitir a correção artificial de algumas vozes insuficientes, mesmo quando o conjunto de mãos possíveis não é um subconjunto estrito do conjunto de mãos consistente com a voz insuficiente. O Comitê é simpático a esta inclinação e recomenda às Entidades Organizadoras que, conforme esta tendência, interpretações atenuadas da Lei 27B sejam utilizadas. No final da mão, a Lei 27D pode ser usada se o Diretor decidir que o resultado poderia ter sido diferente sem o auxílio fornecido pela voz insuficiente (com um prejuízo conseqüente ao lado não-infrator).”

O CL&E da EBU decidiu adotar esta visão.

27.4.2 Exemplos

Seguem quatro exemplos da política mais tolerante em operação, que esperamos ajudar a esclarecer a questão. (a), (b) e (c) são PERMITIDOS, (d) NÃO É PERMITIDO.

- (a) O N E
 1♣ 1♠ 1♥ (não viu a interferência)

Sem a interferência, 1♥ mostra 5+ pontos e 4+ copas. Leste tem a voz substituta de ‘dobro’ à mão, que também mostra 5+ pontos e 4+copas, de modo que parece que está tudo bem. Porém, digamos que uma mão com 4♥ e 5♦ diria 1♦ sobre 1♣, mas dobraria depois da interferência. Neste caso, a leitura rigorosa da Lei 27 proibiria esta substituição, pois Oeste saberá que o parceiro não tem um naipe lateral de ouros mais longo do que copas. Com a leitura mais tolerante da Lei, isso

Em uma interpretação literal da lei, a resposta é não, pois as seguintes mãos interfeririam em 2♣ mas não abririam de 1♣:

♠ Kx ♡ KQx ♢ Jx ♣ AQ10xxx e similares abririam de 1ST
♠ x ♡ xx ♢ QJxxx ♣ AKQ10x abririam de 1♢
♠ Axxx ♡ x ♢ xx ♣ AJxxxx provavelmente passariam

Entretanto, se estamos sendo generosos, é razoável dizer que 1♣ mostra valores de abertura com paus longos ou uma mão balanceada. 2♣ mostra paus longos e valores de abertura. Portanto, a substituição é autorizada.

27.4.4 Resumo

Não há precedentes suficientes para determinar onde a linha deve ser demarcada entre a substituição ou a proibição, sob a Lei 27B1B. Um princípio norteador é que se existe apenas um pequeno número de mãos muito específicas que estão inclusas na voz substituta e não na original, a substituição deve ser autorizada sem penalidade (ver exemplos #27.4.2 (a), (b), (c), acima). Se, porém, a voz substituta fornece informação adicional sobre a força ou distribuição da mão, então uma correção sob a Lei 27B1B não deve ser autorizada.

O Diretor pode se concentrar apenas no significado básico de cada voz e permitir que a alteração seja realizada sem penalidade se a voz substituta tem o mesmo significado básico, ou um significado mais preciso, do que a voz original. Ele não precisa estudar a infinidade de inferências negativas disponíveis. Mas isso não deve alcançar mãos evidentemente diferentes, como por exemplo em comprimento de naipe ou força – essas possibilidades ainda caem sob a interpretação rígida da Lei 27, como escrita no Livro de Leis.

27.5 Lei 27B: Voz insuficiente corrigida [WBFLC]

Um escore ajustado é atribuído, segundo a Lei 27D, quando é provável que o resultado da bolsa não teria sido obtido se a voz insuficiente não tivesse ocorrido, e se o lado não-infrator foi prejudicado por isso.

[Ata WBFLC 2002-08-07#1, revista 2002-08-30#2]

Entidades Organizadoras podem permitir interpretações mais tolerantes da Lei 27B, para que o jogo prossiga, sujeito à Lei 27D.

Nas Leis 27B1A e 27B1B ‘o leilão prossegue sem retificação posterior’ deve ser interpretado como ‘o leilão e o carteio prosseguem sem retificação posterior.’

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

27.6 Lei 27B1: Corrigindo vozes insuficientes [Ton]

As leis autorizam um leilão normal na situação pré-2007: as duas vozes são naturais e na mesma denominação (mais econômica), e também (novo – de 2007 em diante) quando a voz substituta tem um significado mais preciso do que a voz insuficiente e está contida na voz insuficiente. (Uma marcação mostrando mão balanceada de 18-19 é mais precisa do que uma marcação que mostra mão balanceada de 15-17, mas não está contida ali).

A intenção da mudança é permitir que o leilão continue normalmente se a voz insuficiente não transmite informação não-autorizada que interfira com o andamento da mão. Essa situação surge quando todas as mãos possíveis no leilão legal estão incluídas no significado da voz insuficiente (segundo a intenção do jogador que a deu). Temos que encarar isso matematicamente: a amostra de mãos incluída na voz suficiente tem de ser um subconjunto das mãos descritas com a voz insuficiente. Isso se refere a naipes e também a força da mão.

- *Se esse for o caso, o leilão continua, com a informação decorrente da voz insuficiente ficando disponível para os dois lados. A Lei 16D não se aplica, seja em B1(a) ou em B1(b).*
- *Se essa informação parece ser determinante para que o lado infrator alcance o contrato final, ou para o resultado do contrato, a Lei 27D instrui o DT a ajustar o score.*

Tanto B1(a) e B1(b) usam: ‘o leilão prossegue sem retificação posterior’, o que deixa aberta a questão de se há restrições de jogada caso este lado se torne o lado atacante. O WBFLC decidiu que sempre que o DT decidir, aplicando a Lei 27, que o leilão deve prosseguir normalmente, a Lei 26 não se aplica. E se isso leva a uma vantagem indevida aos atacantes, a Lei 27D instrui o DT a ajustar o score.

Vejamos alguns exemplos (com Oeste abrindo o leilão).

1) 1♣ - 1♠ - 1♥ (mostrando 4 ou mais copas, 6+ pontos; não aceita). O DT aceita a substituição por dobre, que possui o mesmo significado ou, em outras duplas, mostra copas e ouros, estando contido na voz de 1♥, que mostraria apenas copas. Ele também aceita 2♥, sob B1(a).

Um dobre informativo, em geral, não mostra naipes específicos. Quando Oeste abre de 1♠ e Norte marca 1♥, não aceito, a substituição por dobre tira Sul do leilão, enquanto que a substituição por 2♥ permite que ele participe normalmente. (Se o cartão de convenções atesta que este dobre promete 4 cartas de copas, ele é aceitável caso a abertura de 1♥ – que Norte queria fazer – possa ser feita com um naipe quarto, e não é aceitável se a abertura promete naipe quinto).

2) Se Oeste abre de 1ST e Norte marca 1♣ (significando abertura forte, 16+ pontos), não aceito, a substituição por um dobre que mostre a mesma força ou 16-18 pontos é aceitável segundo B1(b).

3) 2ST – Passo - 2♣ (presumindo uma abertura de 1ST, e pedindo naipe rico; não aceito). Se, no leilão legal, 3♣ poderia ser marcado com, por exemplo, ♠xx ♡KJ87 ♦Q87 ♣xxxx, o DT tem que assumir que esta mão não está incluída no conjunto de mãos que marcariam 2♣ depois da abertura de 1ST. O leilão não pode continuar normalmente.

4) Em um leilão irrelevante, Sul pede Ases com 4ST, e Oeste interfere com 5♦. Norte não percebe e marca 5♣, mostrando 1 ou 4 cartas-chave, não aceito. Se N/S jogam a convenção de que o Passe mostra um Ás, o leilão prossegue sem restrições; as duas marcações de Norte se referem ao número de Ases, e o passe é mais preciso do que 5♣. (Se 5♣ mostra 0 ou 3 Ases, um dobre que mostrasse 0 Ases teria o mesmo efeito). Observe-se que um dobre ou redobre não é mais automaticamente proibido.

5) 1ST - 2♠ - 2♦ (transfer para copas, não aceito). Se Leste marca 3♡, o leilão prossegue normalmente. 3♡ é mais preciso do que 2♦, que mostra o mesmo naipe. Mas se a voz de 2♦ mostrava obrigatoriamente uma mão fraca, o parceiro é obrigado a passar agora, e a Lei 23 pode ser invocada.

6) 1ST - 2♠ - 2♦ (transfer para copas, não aceito). N/S jogam Lebensohl, o que permite que Leste marque 2ST, pedindo ao parceiro para marcar 3♣, para mostrar uma mão fraca com copas com a marcação de 3♡. Estas duas vozes (2ST seguido de 3♡) possuem um significado semelhante ao da voz insuficiente, 2♦, mas a marcação de 2ST, sozinha, não possui; por isso, a condição descrita em B1(b) não foi cumprida, e o leilão não pode prosseguir normalmente.

7) 2ST - 2♠ (Norte baseou sua voz em uma abertura de 1ST – ela mostra exatamente 5 espadas e um naipe pobre desconhecido com 4+ cartas). Se 3♠ mostra a mesma mão, o leilão prossegue normalmente, mas se 3♠ mostra apenas espadas, o parceiro é obrigado a passar a partir de então.

8) 1ST – Passo - 2♦ - 3♣ - 2♡ (completando o transfer, sem perceber a voz de 3♣). Se 2♡ é automático após o transfer de 2♦, isso não transmite nenhuma informação, e portanto pode ser substituído por qualquer voz legal, inclusive Passo. Mas se 3♡ mostra um máximo, que teria sido negado por 2♡, há um problema.

9) 1♣ – Passo - 1♡ – Passo - 1♠ - 2♦ - 2♦, com a intenção de marcar o ‘quarto naipe’, sem ter visto a interferência adversária. Marcar 3♦ agora deve permitir que o leilão continue normalmente. A voz transmite a mesma informação (falta de direção da mão, força de game) que a voz de 2♦. Ela pode ser mais forte, mas estas mãos também estão incluídas na voz de 2♦.

O WBFLC decidiu conceder às Entidades Reguladoras o direito de aplicar os critérios na Lei 27B1(b) com uma interpretação liberal, o que por exemplo poderia levar a uma aceitação da voz de 3♣ no exemplo 3, acima. (Se as duas vozes, 2♣ e 3♣, são consideradas como meras interrogativas, elas preenchem os quesitos dados.)

Existem outras mudanças: sendo mais tolerantes em 27B1, as leis se tornaram mais severas em B3 e C.

Uma tentativa de substituir a voz insuficiente com uma outra voz não pode mais ser ignorada. Ela é aceita se for legal (exceto quando o ADE prefere aceitar a voz insuficiente), e esta lei deve ser aplicada. Dobres e redobres que não estejam em acordo com B1(b) são cancelados e substituídos por uma voz legal; o parceiro é obrigado a passar pelo resto do leilão.

27.7 Lei 27D: Dano após a correção de uma voz insuficiente [Ton]

Se a infração demonstravelmente ajudou o lado infrator a alcançar um contrato vantajoso, o DT deve atribuir um escore ajustado. Mas, ao considerar estes casos, o DT precisa compreender que a informação transmitida pela voz insuficiente é autorizada, e pode ser usada.

Oeste tem ♠AJ1052 ♥AJ ♦Q87 ♣Q64, e o leilão prossegue assim:

<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	<i>Leste</i>	<i>Sul</i>
1♠	2♥	1ST	

- Leste não percebeu a interferência. Depois da intervenção do DT, Leste marca 2ST. Como 1ST teria mostrado 6-9 pontos, Oeste decide passar em 2ST, embora, se o parceiro tivesse marcado imediatamente 2ST sobre 2♥, ele teria marcado 3ST. Tomando esta decisão, ele não infringe as leis de modo algum.*
- Quando, por outro lado, ele decide marcar 3ST, ignorando a voz insuficiente de 1ST, e acaba ganhando o contrato, tampouco há razão para ajustar o escore. O resultado com sorte não foi influenciado pela infração – pelo contrário!*
- Mas o problema não acaba aí. O DT também precisa examinar a questão de se o lado infrator teria alcançado o contrato sem a voz insuficiente.*

Digamos que Leste tenha ♠87 ♥Q74 ♦K1073 ♣K852. Em um leilão normal, ele dobraria; Oeste marcaria 2ST, e o leilão terminaria aí. Aparentemente, o contrato é normal.

Se os dois Reis de Leste forem transformados em Damas, o dobre é menos claro. Leste poderia passar, e marcar 2♠ depois de um dobre de reabertura. Isso faria de 2ST um contrato impossível de ser alcançado na ausência da voz insuficiente.

Isso mostra que, às vezes, é necessária alguma análise em casos de vozes insuficientes. É importante compreender que, ao ajustar o escore segundo esta lei (27D), o lado que deu a voz insuficiente não deve ser tratado como um lado infrator. A pergunta a ser respondida é se, na ausência da voz insuficiente, em um leilão normal, o lado infrator teria alcançado o mesmo contrato. Se a resposta é ‘provavelmente sim’, o resultado deve ser mantido.

Lei 28: Vozes consideradas como na vez correta

28.1 Lei 28B: Marcação pelo jogador certo [Ton]

Sul é o dador. Oeste abre o leilão com 1♥, e Sul marca 1♦. É evidente que Sul não viu a abertura de 1♥, ou então não se interessa por ela e quer usar o seu direito de abrir o leilão. A voz de 1♥ é retirada, e agora é a vez de Oeste falar, em seguida à uma abertura de 1♦. A informação da voz retirada é não-autorizada para Leste. Mas, se uma informação parecida é transmitida pelo leilão legal, por exemplo, se Oeste faz uma intreferência em 1♥, isso remove ou reduz a informação não-autorizada.

Assuma que, com Sul sendo o dador, Leste abre o leilão com 1♥, e Sul depois marca 1♠. A situação não é tão clara neste caso. É possível que Sul tenha percebido a abertura fora de vez e tenha feito uma intreferência, mas também é possível que ele tenha ignorado a voz de 1♥ e quisesse abrir o leilão de 1♠. As duas situações são possibilidades legais, de modo que o DT tem de perguntar a Sul qual era a sua intenção. Se era interferir, o leilão prossegue, caso contrário, a voz de 1♥ é retirada e transmitiu informação não-autorizada para Oeste.

Se Sul é o dador e Leste abre o leilão com um Passe, sobre o qual Sul marca 1♦, a situação é semelhante. Se o DT é chamado, ele deve determinar se Sul queria dar início ao leilão ou não, o que leva a um cancelamento do Passe ou não.

O DT precisa entender que a Lei 29A não se sobrepõe à Lei 28B.

Lei 29: Procedimento depois de uma voz fora de vez

29.1 Leis 29C e 31A: A marcação fora de vez na vez do ADD é convencional [WBFLC]

Suponha que um jogador abre de 1♣, artificial e forte, fora de vez. Como isso não especifica nenhuma denominação, não há uma denominação para propósitos da Lei 31. Assim, se a marcação foi feita na vez do ADD, não foi aceita, e o ADD não passou, então a Lei 31A2A não pode ser aplicada, pois não há nenhuma denominação a ser repetida, e a Lei 31A2B deve ser aplicada.

[Ata WBFLC 2001-10-30#7]

29.2 Lei 29C: Marcação artificial fora de vez [Ton]

Como um lembrete, ver a Lei 31A2 para um exemplo.

Lei 30: Passe fora de vez

30.1 Lei 30A: Segundo passe fora de vez [Ton]

Com Norte sendo o dador, o leilão segue:

<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	<i>Leste</i>	<i>Sul</i>
	Passe		
Passe			

Oeste passa fora de vez. A Lei 29A determina que Norte deve ter a oportunidade de aceitar este Passe (e pode marcar 1♥ agora, para mostrar um máximo de passado). Se Norte não aceita este passe, Lei 30A se aplica (o Passe de Norte não é uma voz), e Oeste é obrigado a passar em sua primeira oportunidade legal. Se Norte tivesse aberto de 1♦, a Lei 30B2 se aplicaria: Oeste teria de passar pelo resto do leilão, e isto seria um caso potencial para a Lei 23.

Lei 31: Voz fora de vez

31.1 Lei 31A: Voz fora de vez na vez do ADD é convencional [WBFLC]

Ver referência à Lei 29C em #29.1

31.2 Lei 31A2: Repetindo a denominação [Ton]

No leilão

<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	<i>Leste</i>	
1ST		2♦	(Voz fora de vez, com a intenção de um transfer para copas, não aceita)
	2♦	2♥	(mostrando copas)

Oeste agora tem de passar uma vez (A2(a)), o que é uma informação importante para Leste. Com força de game, é melhor marcar game e não 2♥. Se ele marcar 4♥, A2(a) é aplicável; se ele marcar 3ST, aplica-se A2(b).

O enfoque é como o da Lei 26.

Oeste é o dador; Norte abre de 2♦ Multi, não aceito. O leilão continua:

<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	
1♠	2♥	[Norte não repete a denominação descrita com 2♦, de modo que a Lei A2(b) se aplica]

Mas se Oeste abre de 1ST:

<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	
1ST	2♦	[Multi-Landy, mostrando um rico longo desconhecido. A Lei 29C diz que o DT deve aplicar A2(a)]

Lei 32: Dobre ou redobre fora de vez

32.1 Dobre ou redobre na vez do ADE

Os legisladores parecem ter se esquecido da possibilidade de um dobre ou redobre na vez do ADE. Ver a Lei 31B para o procedimento quando se trata de uma voz. Comparando esta situação com aquela Lei, deduzimos que, se o infrator já deu alguma voz no leilão, então um dobre ou redobre fora de vez é considerado como uma alteração de voz, e a Lei 25 se aplica.

Um dobre ou redobre de abertura, na vez do ADE, é inadmissível, claro, e é tratado pela Lei 36. Ele é cancelado. Como o infrator não pode substituir sua marcação por uma voz legal, ele não o faz, seu parceiro é barrado, e pode haver restrições de jogada.

Lei 40: Entendimentos da dupla

40.1 Psíquicos no leilão

Ver também #40.6

40.1.1 Considerações Gerais

Os regulamentos para psíquicos no leilão estão descritos no Livro Laranja. Observe que isso inclui os regulamentos e as definições de voz errada e de desvio. Algumas questões adicionais são mencionadas a seguir.

40.1.2 Desvios do entendimento da dupla não são necessariamente um psíquico

Um jogador que mostra um naipe sétimo e tem apenas seis cartas não fez um psíquico, assim como um jogador que abriu de 1ST de 12-14 com 11 pontos não fez um psíquico. Estas ações são chamadas de desvios (ver Livro Laranja). Reincidências destas circunstâncias se tornam um entendimento da dupla se o parceiro sabe que elas podem ocorrer. Neste caso, elas precisam ser anunciadas, e, se não forem permitidas pela Entidade Organizadora, elas não podem ocorrer novamente.

Em agosto de 2000, o WBFLC disse que

“um entendimento da dupla existe quando a frequência de ocorrência é suficiente para que o parceiro de quem fez o psíquico leve em consideração a possibilidade de um psíquico, quer ele aja com isso em mente ou não.”

40.1.3 Ajuste após compensação pelo parceiro

Ver #90.4.2 para como ajustar um escore quando o DT determina que um psíquico, voz errada ou desvio é Vermelho.

40.1.4 Leilões que sugerem que um jogador não tem o que descreveu

Alguns exemplos de tipos de leilão que deixam claro que o último a falar pode ter uma mão substancialmente diferente do prometido pelo leilão até então incluem:

- (a) a maioria dos leilões nos quais um jogador passa quando o entendimento da dupla requer alguma marcação, ou fala quando o entendimento da dupla requer um redobre;
- (b) a maioria dos leilões nos quais um jogador marcou dois ou mais naipes, recebeu preferência do parceiro, foi dobrado punitivo, e marca um novo naipe.

É claro que um entendimento da dupla (que pode ser implícito, p. ex. após repetições de tais incidentes) referente a tal ação provavelmente não é autorizado, e pode dar vazão a um escore ajustado (ver Livro Laranja).

40.1.5 Procedimentos do CL&E sobre psíquicos

O CL&E analisa psíquicos, vozes erradas e desvios a ele relatados por DT's. Se a sua análise preliminar sugere uma passagem da classificação do psíquico de Verde ou Amarelo para Vermelho, então, antes de tal mudança ser executada, os jogadores são convidados a fornecer uma explicação para suas ações.

40.1.6 Marcando erradamente após uma abertura artificial forte

Um abertura psíquica de um 2♣ forte é permitida (ver Livro Laranja), mas um jogador que dá uma voz forte em uma mão inadequada, sem intenção de enganar o adversário, não cometeu um psíquico. Entretanto, se a mão não é “forte” pelas definições de entendimentos autorizados, segundo o Livro Laranja, mas o jogador a avalia como sendo uma abertura de 2♣, então o jogador corre o risco de ter usado um entendimento ilegal.

Exemplo Um jogador abre de 2♣ com oito espadas semi-sólidas e nenhuma outra honra, pois ele quer chegar a game. Se seu parceiro concorda com ele e considera que esta é a abertura correta, então ela não é uma mão Forte (ver as Definições do Livro Laranja). Ele não fez um psíquico, mas está jogando um sistema ilegal, e recebe Média Menos (a não ser que seu resultado seja pior do que isso na bolsa – ver #90.4.2)

Observação *Depois de 1 de agosto de 2006, a proibição de psíquicos em aberturas artificiais de 2♣ foi revogada (ver Livro Laranja corrente)*

40.1.7 Abertura de 1ST com uma seca

O CL&E espera que uma abertura de 1ST com uma seca, divergente dos métodos da dupla, seja registrada e classificada como um psíquico ou desvio, sempre que o DT determine que a abertura foi deliberada.

Isto não se aplica a uma dupla que abre de 1ST se isso se encaixa em seus entendimentos quanto à faixa de força e tipo de seca.

Exemplo Um jogador abre de 1ST com 11 pontos, uma mão 4441, e o 10 seco de paus. Isso será tratado como um psíquico se a dupla não admite uma seca, ou se a seca tem de ser uma honra maior, ou se a faixa é 12-14. Entretanto, se a faixa é 11-14 e permite uma seca de qualquer tamanho, então não é um psíquico.

Se a combinação da dupla é 11-14 e pelo menos a Dama seca ou melhor, isso seria considerado um desvio.

40.1.8 Opinião dos adversários sobre o psíquico

Quando um DT é solicitado a registrar um psíquico, ele tem de classificá-lo. Entretanto, ao classificá-lo ele deve levar em consideração a opinião de adversários experientes, se eles acreditarem que não houve qualquer compensação pelo parceiro de quem deu o psíquico. O DT pode fazer uma observação sobre a opinião dos adversários no formulário, como parte da justificativa de sua classificação.

40.1.9 O que é frívolo?

O CL&E concluiu que isso é uma decisão de cada DT, e não quer dar qualquer orientação além de observar que, em geral, um psíquico não deve ser considerado frívolo se o DT acreditar que o jogador estava genuinamente interessado em melhorar a sua própria nota (mesmo que de forma incompetente).

40.1.10 Inclinações a psíquicos

O CL&E determinou que é correto anunciar inclinações a psíquicos, mas um jogador não pode se aproveitar deste conhecimento para seu próprio proveito. A

inclinação também deve ser revelada se um adversário fez um psíquico e o outro não.

40.1.11 Um psíquico ‘azul’

Todos os psíquicos são oficialmente classificados como Vermelho, Amarelo, ou Verde [ver Livro Laranja], dependendo das ações do parceiro. Entretanto, há uma classificação não-oficial, o psíquico ‘Azul’, que se refere ao caso em que um jogador aparentemente tentou compensar pelo suposto psíquico de seu parceiro, quando na verdade nenhum psíquico tinha ocorrido.

Exemplo Um jogador passa com 12 pontos. Seu parceiro abre de 1♠ em terceira posição, não vulnerável contra vulnerável, o ADD marca 1ST, e este jogador passa. Se o seu parceiro tinha aberto psíquico, isso será considerado uma compensação de psíquico – um psíquico ‘Vermelho.’

Entretanto, se seu parceiro não tinha aberto psíquico [talvez o ADD tenha interferido com um psíquico!], então se trata de um psíquico ‘Azul’, e não há ajuste de score.

Isso não parece ser ilegal à primeira vista, mas é um indício de um Entendimento Não-Anunciado da dupla. Enquanto é difícil dizer que um único caso é suficiente para ajuste ou penalidade, ele deve ser registrado, caso mais casos ocorram no futuro.

40.2 Anúncio de combinações

40.2.1 Considerações Gerais

O regulamento de Cartões de Sistema [Cartões de Convenção], Alertas, e política geral de anúncio de combinações estão no Livro Laranja.

40.2.2 Anúncio de questões de estilo e de combinações implícitas ao jogar

Perguntas sobre o estilo de saídas devem ser respondidas se são uma questão de entendimento da dupla.

Os jogadores têm uma noção do quais são as preferências de saída do parceiro. Escolher uma saída raramente é uma ação espontânea; os jogadores tendem a ter linhas rotineiras de pensamento, e quando um jogador costuma jogar com um parceiro habitual por um tempo, ele tem algum conhecimento sobre os fatores que influenciam a escolha de seu parceiro.

40.2.3 Sem combinação

Embora seja verdade em alguns casos que não há nenhum entendimento da dupla sobre uma determinada questão, em diversos casos esta resposta não é adequada. Em tais casos, o jogador deve se esforçar ao máximo para fornecer informações

pertinentes ao adversário, p.ex. mencionando princípios gerais aplicados em situações semelhantes.

40.2.4 Combinações muito inusitadas

Os jogadores precisam ter consciência de suas responsabilidades ao jogarem combinações muito inusitadas (tais como sair de pequena com duas cartas, ou a carta do meio com uma honra terceira), e devem ter um cuidado especial para explicar plenamente seus métodos. Eles também devem tomar um cuidado especial para que os cartões de convenção sejam estudados pelos adversários no início de cada rodada. Frequentemente é melhor entregar o cartão de convenções ao adversário que pergunta, além de responder verbalmente à pergunta. A resposta pode começar com ‘Nós jogamos métodos inusitados e...’

40.3 Combinações ilegais

Se uma dupla usa uma combinação ilegal, a bolsa é ajustada segundo #90.4.2. Não há qualquer esforço para se levantar outros casos em que a combinação ilegal foi utilizada.

Se uma dupla usa uma combinação ilegal de modo deliberado, sabendo que ela é ilegal, isso é considerado uma infração muito séria, e a eliminação do torneio é uma possibilidade.

Suponha que uma dupla usa uma combinação ilegal e não a descreve adequadamente, e alcança um escore de pelo menos 40% na bolsa. O DT deve considerar as duas infrações, ou seja, a informação errada e a combinação ilegal. Se ele ajustaria o escore por causa da informação errada, concedendo ao lado não-infrator um escore superior a 60%, ele deve fazê-lo; caso contrário, ele lhes concede Média Mais, segundo #90.4.2.

40.4 Jogando dois sistemas, ilegalmente

Se uma dupla joga dois sistemas diferentes, em posições ou vulnerabilidades diferentes, em um evento no qual isso não é permitido, as bolsas já jogadas na rodada ou partida em que o problema veio à luz são canceladas, e se aplicam as mesmas penalidades previstas em §147.7 ou #147.8

Nenhum ajuste é feito em partidas ou rodadas anteriores, se elas não forem objeto de uma reclamação específica.

40.5 A responsabilidade do jogador de proteger a si mesmo

Apenas jogadores tarimbados têm a responsabilidade de proteger a si mesmos. Se tais jogadores recebem uma explicação que não é plausível, e são capazes de se protegerem buscando mais esclarecimentos sem expor sua dupla a riscos (por exemplo, ao transmitir informação não-autorizada ou ao alertar a dupla adversária

sobre um erro cometido), eles devem fazê-lo, caso contrário, eles podem ter sua compensação reduzida.

40.6 Leis 40A3 e 40C1: Vozes e jogadas psíquicas [WBFLC]

Os psíquicos são legais quando não são baseados em um entendimento da dupla. Eles ainda são legais quando são identificados apenas pelo leilão e conhecimento bridgístico geral.

Entretanto, se a experiência que a dupla tem de seus psíquicos é suficiente para que eles tenham uma consciência das situações em que eles costumam ocorrer, um entendimento pode ter sido criado. Neste caso, eles não são mais verdadeiros psíquicos, e devem ser anunciados segundo os regulamentos da Entidade Organizadora.

[Ata WBFLC 1998-08-30#5]

Qualquer que seja o nível do jogo, não é aceitável que um jogador, ao ouvir seu parceiro abrir em terceira posição no nível de um, e uma interferência natural e forte de IST por seu ADD, faça qualquer coisa diferente de dobrar com 11 pontos na mão.

Se os psíquicos em uma dupla são suficientemente comuns para que um jogador tenha consciência de que o parceiro pode ter aberto psíquico, então há um entendimento. Não interessa se o parceiro está, nesta bolsa, dando um psíquico ou não. O entendimento deve ser tratado como qualquer outro entendimento, no que diz respeito aos procedimentos para sua divulgação aos adversários.

Observação *Isso não se aplica a uma dupla com o entendimento explícito de abrir mãos muito fracas em terceira posição.*

[Ata WBFLC 2000-08-30#8]

Se um jogador, por engano, dá uma voz em desacordo com seu sistema combinado [p.ex., esquecendo o sistema que está jogando], isso é um erro, e não um psíquico.

[Ata WBFLC 2000-09-01#11]

Se os psíquicos em uma dupla são suficientemente comuns para que um jogador tenha consciência de que o parceiro pode ter aberto psíquico, então há um entendimento. Não interessa se o parceiro está, nesta bolsa, dando um psíquico ou não. O entendimento deve ser tratado como qualquer outro entendimento, no que diz respeito aos procedimentos para sua divulgação aos adversários.

Até uma próxima revisão da política em relação a este assunto, e uma nova declaração sobre ele, esta decisão do WBFLC foi revogada.

[Ata WBFLC 2000-08-30#8. revista 2002-08-27#4]

40.7 Lei 40B: Regulamentação de entendimentos da dupla [WBFLC]

O controle de 'sinais codificados' é um assunto a ser regulamentado por esta Lei.

[Ata WBFLC 2000-01-20#6]

'Erro no uso da convenção' não é considerado uma infração em si mesmo, seja pela WBF, seja pela ACBL. Por isso, não é adequado que uma dupla seja penalizada apenas por errar o seu sistema, embora isso possa ocorrer, por exemplo, se uma dupla repetidamente comete o mesmo erro.

Os jogadores devem descrever seus entendimentos da forma mais completa possível, incluindo quaisquer situações comparáveis.

Ao decidir sobre os entendimentos de uma dupla, o leilão subsequente pode ser considerado. É comum que o Diretor tenha de decidir quais são efetivamente os entendimentos da dupla, para determinar se houve um erro em sua descrição para os adversários.

[Ata WBFLC 2000-01-20#7]

Uma Entidade Organizadora tem poderes ilimitados para regulamentar entendimentos sob esta Lei. Por exemplo, algumas Entidades proíbem o psíquico de algumas vozes convencionais específicas: isto é legal.

Entretanto, aplicar uma penalidade automática a uma dupla que comete erros ao usar uma convenção específica, embora seja aparentemente legal segundo esta Lei, não é uma boa política. As penalidades só devem ser aplicadas em casos graves, como erros repetidos.

[Ata WBFLC 2001-11-01#7]

40.8 Lei 40B2: Defesas escritas [WBFLC]

O Organizador do Torneio tem poder ilimitado para determinar que qualquer método específico é 'inusitado' e para autorizar uma referência a defesas escritas na mesa ao se enfrentar tais métodos.

Por exemplo, em alguns locais, o Multi é permitido em eventos onde outras aberturas altamente artificiais não são permitidas. Cabe aos organizadores de tais eventos decidir se defesas escritas contra o Multi são autorizadas.

[Ata WBFLC 1998-08-24#2]

40.9 Lei 40B2: Consultas ao Cartão de Sistema [WBFLC]

Na ausência de outras regulamentações, um jogador tem o direito de consultar seu próprio cartão de sistema e outros auxílios à memória entre duas bolsas.

[Ata WBFLC 2009-09-08#8]

40.10 Lei 40B: Controle dos entendimentos das duplas [Ton]

A Entidade Reguladora tem agora mais oportunidades para controlar entendimentos das duplas; ela pode definir entendimentos especiais, e regulamentar (assim como proibir) o seu uso. Ela também pode restringir o uso de qualquer voz artificial psíquica.

Uma possibilidade interessante é descrita em B3: proibir antecipações no sistema (alteração dos entendimentos) em caso de perguntas feitas, respostas dadas, ou irregularidades que ocorram. Por exemplo, com a nova Lei 27 uma dupla poderia decidir usar um dobre como voz substituta em caso de qualquer voz insuficiente, dando a este dobre o mesmo significado da voz insuficiente! Isso resultaria na continuação normal do leilão. A Entidade Organizadora tem o poder de impedir tais 'soluções engenhosas.' É claro que a dupla sempre tem o direito de variar seus entendimentos em função do significado da voz do adversário. E se um jogador dá uma voz artificial fora de sua vez, obrigando seu parceiro a passar pelo resto do leilão, ele não é obrigado a repetir esta voz no leilão normal. Uma dupla não precisa de um entendimento para entender-se um ao outro.

Exemplo:

Com Oeste sendo o dador, Leste dá início ao leilão com uma barragem em 3♣, que mostra ouros longos. Se esta voz não é aceita, a Lei 31B determina que Oeste tem de passar pelo resto do leilão. Suponha que Norte também passe. É claro que Leste tem o direito de abrir de 3♦ agora, embora, no sistema de L/O, isso seja um transfer para copas.

O que se aproxima de trapaça é fazer uma pergunta apenas quando a mão de um jogador inspira uma surpresa. O seguinte caso é bem conhecido:

<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	<i>Leste</i>	<i>Sul</i>
<i>Passo</i>	<i>1♦</i>	<i>3♣</i>	

3♣ não foi alertado, mas Sul tem ♣KJ1073, sem naipe rico. Ele suspeita que Leste queria descrever uma mão com os dois ricos, e pergunta o significado da voz. Um jogador só precisa fazer isso duas vezes antes que o parceiro perceba o que aconteceu. Isso não é permitido. Um jogador não pode transmitir informação sobre sua mão por meio de uma pergunta para um adversário.

Em B5 se descreve o procedimento em relação a entendimentos não-permissíveis. Além da possível penalidade de procedimento, o score é ajustado de o DT considerar que os adversários foram prejudicados. Isso significa que o DT não deve dar um ajuste artificial automático, e sim ver o resultado final da mão e ajustá-lo se necessário.

VI. O Carteio

Lei 41: Início do Carteio

41.1 A saída fechada não é uma carta jogada

Uma saída fechada não é uma carta jogada enquanto ela não é revelada. Portanto, se uma saída **aberta** é feita pela mão errada antes que a carta fechada da saída correta tenha sido revelada, a carta fechada é devolvida ao jogador e a carta aberta é tratada como uma ‘saída aberta fora de vez.’

41.2 Retirada de uma saída fechada

Isso jamais pode ocorrer sem a permissão do DT. Se ela foi jogada fora de vez, ela pode ser devolvida para a mão do jogador sem penalidades, embora em casos excepcionais possa haver considerações de informação não-autorizada.

Exemplo Suponha que um jogador dobra um slam e sai fora de vez com a carta fechada. Fica claro que ele não dobrou o slam pedindo uma saída específica ao parceiro, e esta informação não é autorizada para o parceiro.

A razão mais comum para a retirada de uma carta fechada é quando alguma informação errada acabou de se esclarecida. Neste caso, é importante que o DT se lembre de que o leilão pode ser reaberto, segundo a Lei 21, e o último passe pelo lado não-infrator pode ser alterado se for plausível que ele pudesse ser diferente com a informação correta. Excepcionalmente, o lado que fez a saída fechada pode até se tornar o lado carteador.

41.3 Retirada de uma saída depois dela ter sido revelada

Depois que o morto foi exposto [mesmo uma única carta], uma saída não pode mais ser retirada, mesmo que tenha havido informação errada. Entretanto, é possível retirar uma saída fechada se isso pode ser feito antes do morto ser exposto.

41.4 Período de Esclarecimentos

Este é um termo novo, inaugurado nas Leis de 2007, e se refere ao período entre o último passe do leilão e antes da revelação da saída. Durante este período, o lado que vai cartear (e apenas ele) pode consultar seus Cartões de Sistema [Cartões de Convenção].

41.5 Lei 41: Revisão do leilão [Ton]

O último momento no qual o carteador pode pedir uma revisão do leilão é antes de jogar uma carta do morto na primeira vaza (após a saída do ADE). Ele pode pedir explicações sobre qualquer voz sempre que vai jogar uma carta, seja do morto, seja de sua própria mão.

41.6 Lei 41C: Explicações erradas [Ton]

A Lei 41C determina que, depois que a saída foi revelada, não é mais possível voltar para o leilão. Explicações erradas fornecidas pelo lado do carteador terão que ser examinadas no final do carteio.

41.7 Lei 41D: Colocando o morto na mesa [Ton]

A Lei 41D se tornou mais específica sobre a forma na qual o morto coloca suas cartas na mesa. Não é apenas na direção do carteador em colunas mais compridas do que largas, mas também em ordem descendente.

Lei 42: Direitos do morto

42.1 Lei 42B1: Direitos permanentes do morto [WBFLC]

Se o carteador tenta fazer uma renúncia ao servir uma carta do morto, o morto pode alertá-lo quanto a isso, mesmo que tenha 'perdido seus direitos'.

[Ata WBFLC 2001-10-28#7, e também 2001-10-30#1]

42.2 Lei 42: Direitos do morto [Ton]

Agora, as leis permitem de modo explícito que qualquer jogador tente impedir outro jogador de cometer uma infração ou irregularidade. Mas depois que a irregularidade ocorreu (durante o período do carteio), o morto não tem o direito de chamar a atenção para ela.

Lei 43: Limitações do morto

43.1 Lei 43B2B: Limitações do morto [WBFLC]

Se o morto perdeu seus direitos, e pergunta ao carteador se ele tem cartas do naipe jogado, e o carteador efetivamente tinha renunciado ao naipe, então o carteador tem de substituir a carta por uma carta legal. As penalidades da Lei 64 se aplicam, ou seja, o carteador pode ser penalizado em uma, duas ou mais vazas dependendo de se ele vence ou não essa vaza [com a carta correta], e de quantas vazas o lado do carteador vence a partir de então.

Exemplos:

O carteador joga uma copas, o morto [que já viu uma das mãos do ataque e portanto perdeu seus direitos] diz, “não tem paus, parceiro?”, e o carteador acha um paus em sua mão. O carteador joga o paus ao invés da copas.

(a) Ele vence esta vaza e nenhuma outra vaza: penalidade de uma vaza, pois vazas feitas antes da renúncia nunca são transferidas.

(b) Ele vence esta vaza e outras vazas subseqüentes: penalidade de duas vazas, pois ele venceu a vaza da renúncia.

[Ata WBFLC 2000-01-12#2, explicando uma decisão em Outubro de 1983, e uma referência na Ata WBFLC 1998-09-01#9]

Se, após perder seus direitos, o morto chama a atenção para a renúncia de um atacante durante o carteio, não há uma penalidade na forma de transferência de vazas. Entretanto, o DT restaura a equidade.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

43.2 Lei 43B3: Ajustes após perda de direitos [WBFLC]

Ao se referir à Lei 12B1, o Diretor considera os dois lados como infratores, e um escore ajustado assimétrico é atribuído.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

43.3 Lei 43B3: Ações do morto após a perda de seus direitos [Ton]

A descrição é um pouco obscura. A referência à Lei 12B1 significa que os atacantes não devem lucrar por sua irregularidade. Mas como não há lado inocente neste caso, o escore do carteador não deve ser incrementado, o que resulta em um escore assimétrico.

Lei 45: Carta jogada

45.1 O carteador joga do morto “se necessário”

Na Lei 45B se diz que o carteador pode, “se necessário,” jogar uma carta do morto com suas próprias mãos. A expressão “se necessário” se refere a momentos nos quais o morto não está presente, ou quando o carteador ou o morto, por alguma razão médica, tem uma dificuldade de jogar as cartas da maneira normal. Esta lei não deve ser usada como uma desculpa para que o carteador jogue as cartas do morto, apenas por estar habituado a isso pelos últimos trinta anos.

45.2 Correção de denominação inadvertida

Houve um caso no qual o carteador tinha a Dama seca na mão e o Rei segundo na mesa. O naipe foi jogado pelo ADE e ele disse “Rei.” Alguns segundos depois ele tentou mudar a jogada para a carta pequena. O DT e o Comitê de Apelações não autorizaram a mudança, pois a determinação dos fatos tinha estabelecido que houvera uma “pausa para reflexão”. Todos concordaram que estes poucos segundos tinham decorrido antes que o carteador percebesse o que tinha acontecido.

O CL&E disse que a Lei tinha sido mal interpretada. A pausa para reflexão começa a ser contada depois da percepção do erro [como no caso de cartões de leilão], e por isso a alteração tinha sido tempestiva.

Entretanto, nem o DT, nem o Comitê de Apelações aparentemente consideraram se a denominação tinha sido efetivamente inadvertida ou não. Como, aparentemente, o carteador só quis mudar a carta do morto depois de perceber que tinha a Dama seca na mão, isso foi uma mudança de idéia, e logo, mesmo que tenha sido tempestiva, ela não deve ser autorizada, pois a denominação original não tinha sido inadvertida.

45.3 Lei 45C4B: O que é inadvertido? [WBFLC]

Ver referência à Lei 25A, em #25.4.

45.4 Lei 45: Designação inadvertida [Ton]

As palavras ‘designa’ e ‘designação’ na Lei 45C4 são usadas para distinguir entre a jogada de uma carta como descrito em A e B (segunda frase) e a jogada da carta de outro modo. Uma carta jogada manualmente pelo carteador do morto, ou por um atacante, não pode ser substituída se for uma carta legal. É apenas no caso de uma carta jogada de outro modo, por exemplo ao designá-la, que é possível alterá-la. Esta lei determina que tal designação precisa ser inadvertida e que o jogador já tinha de saber qual carta ele queria jogar no momento em que designou erradamente a carta.

45.5 Lei 45F: O morto indica a carta [WBFLC]

O DT não deve ajustar o score se o jogador teria jogado a carta de qualquer maneira, embora o morto se exponha a uma penalidade de procedimento.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

45.6 Lei 45D: Carta jogada erradamente pelo morto [Ton]

Esta Lei determina que é possível que 5 cartas tenham de ser retiradas se o morto jogou uma carta que o carteador não queria que fosse jogada. Se o carteador joga do morto e uma carta errada é jogada, a vaza pode ser terminada e a primeira carta da vaza seguinte pode ser jogada. Se o carteador percebe o erro até este momento, ele tem o direito de jogar a carta que ele queria efetivamente jogar do morto na vaza anterior. O DT tem de explicar com cuidado ao ADD que,

se ele não mudar a carta servida, o carteador também não pode mudá-la. O ADE pode mudar a sua carta de qualquer maneira.

45.7 Lei 45F: O morto indica a carta [Ton]

Na última frase desta Lei, o DT não deve decidir que os atacantes foram prejudicados se a carta sugerida pelo morto teria sido jogada pelo carteador de qualquer jeito.

Lei 46: Pedido incompleto ou errôneo de carta do morto

46.1 “Corra os paus”

Os carteadores às vezes dizem isso ao fazer um naipe longo na mesa. Não é nada além de uma declaração de intenção, porém, e o carteador não é obrigado a fazê-lo. Por exemplo, se o carteador descobre, para sua surpresa, que nem todos os paus estão firmes, ele pode mudar o carteo para uma linha alternativa.

Se o DT julga que um adversário foi induzido ao erro, então um ajuste pela Lei 73F é adequado.

46.2 “Corra os paus” [WBFLC]

Suponha que o carteador instrui o morto para “correr os paus.” O carteador pode mudar essa instrução em uma vaza posterior, e uma carta do morto pode ser mudada até o momento em que o ADD serve. Depois deste momento, a carta foi jogada. Observe-se que o Comitê não aprova o procedimento de se nomear diversas cartas simultaneamente deste modo.

[Ata WBFLC 2000-01-12#6]

46.3 Lei 46: Incontroverso [Ton]

É importante observar e compreender a sentença entre colchetes no título de V: ‘exceto quando a intenção divergente do carteador é incontroversa’.

Um exemplo para esclarecer a questão:

♣KJ6

♠6

♣73

O carteador (Sul) está em 4♠ e já fez 8 vazas, a última das quais em sua mão. O ♣A e a ♣Q ainda não apareceram, e os atacantes têm 5 cartas de paus entre si. O carteador joga paus da mão e Oeste serve o 8. O carteador pensa por um momento, dá de ombros, e diz: “Não sei. Qualquer uma.” Os atacantes pedem

para que o DT aplique B5, dando a eles a escolha da carta a ser jogada da mesa, que seria evidentemente o ♣6. Isso não é uma decisão razoável. É completamente óbvio que Sul vai jogar o ♣J ou o ♣K, tentando fazer seu contrato. Por isso, essa é a escolha que o DT tem de oferecer aos atacantes. É evidente que mesmo assim a jogada de Sul é estúpida, pois reduz a chance de se fazer o contrato de 50% para 25%!

Lei 47: Retirada de carta jogada

47.1 Retirada de carta jogada após retificação de informação errada

A saída não pode ser retirada depois que o morto foi exposto. Assim, esta Lei permite apenas que a última carta seja retirada, e esta Lei não tem muita aplicabilidade.

Excepcionalmente, uma carta pode ser retirada segundo esta Lei quando o carteador ou o morto corrigem uma informação errada, depois da revelação da saída, mas antes do morto ser exposto.

Lei 50: Disposição de uma carta penalizada

50.1 Lei 50: Efeito benéfico de uma carta penalizada [WBFLC]

Às vezes, uma carta penalizada parece beneficiar o lado infrator: o Diretor deve então considerar a Lei 23. É evidente que isso não significa que o Diretor sempre deve ajustar se o jogador se beneficia da carta penalizada: é necessário que tenha havido alguma possibilidade de intenção culposa.

[Ata WBFLC 1998-08-24#4]

50.2 Lei 50E: Conhecimento de uma carta penalizada maior [WBFLC]

Quando um jogador possui uma carta penalizada, o fato de que ele é obrigado a jogar esta carta na primeira oportunidade legal é informação autorizada, mas o fato de que ele possui esta carta não é.

Suponha que um jogador tenha o Ás de copas penalizado, então seu parceiro, ao jogar o naipe com KQJx, pode jogar a pequena, pois ele tem a informação autorizada de que o Ás será jogado nesta vaza.

Entretanto, ele não deve agir como se soubesse que o parceiro tem esta carta. Se um Rei foi jogado fora de vez e se tornou uma carta penalizada, então o parceiro tem de agir como se não soubesse quem tem o Rei, ou a Dama, que seria uma dedução natural ao ver o parceiro jogar o Rei do naipe. Ele não pode jogar o naipe se o naipe foi sugerido pelo Rei e a jogada de outro naipe é uma alternativa lógica.

[Ata WBFLC 1998-08-24#3]

Deve ser feita uma distinção entre o requerimento de que o jogador precisa jogar esta carta e a informação de que o jogador tem esta carta. Inicialmente, a jogada de pequena com KQJx para o Ax do parceiro é permitida, mas o DT pode decidir posteriormente que a lei 50E3 é aplicável.

O jogador tem de convencer o DT de que ele não se beneficiou da informação de que o parceiro possuía esta carta.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

50.3 Lei 50E: Conhecimento de uma carta penalizada [Ton]

O conhecimento de que uma carta penalizada deve ser jogada na primeira oportunidade legal é admissível para os dois lados e tem uma consequência notável. O carteador está jogando 4♥. Se o ADE possui ♠KQJ5, e o ADD tem o ♠A penalizado (uma carta jogada na vez errada), e o carteador não proíbe a jogada de espadas, o ADE tem o direito de jogar o ♠5 – mas ele não pode usar a informação de que seu parceiro aparentemente tem ♠Ax (se ele teria jogado pequena ao invés do Ás com ♠Axx). Se isso resulta em uma vaza adicional para os atacantes, o DT deve usar seu julgamento, como descrito na Lei 12A1, para ajustar o escore.

50.4 Lei 50D: Cartas penalizadas com os dois atacantes [Ton]

Observe-se que em casos de cartas penalizadas com os dois atacantes, as possíveis restrições de jogada contra o parceiro têm precedência sobre aquelas provocadas pela sua própria carta penalizada.

Exemplo:

ADE tem a mão enquanto o ♠J é uma carta penalizada com ele; ao mesmo tempo, seu parceiro tem o ♠7 como uma carta penalizada maior. O carteador proíbe a jogada de espadas. Isso significa que o ♠7 deve ser colocado de volta na mão, enquanto o ADE não pode jogar sua carta penalizada enquanto estiver com a mão.

- *Se o carteador exige a jogada de espadas, o ♠7 é recolhido e o ADE tem de jogar o ♠J.*
- *Se o carteador não exerce suas opções com relação ao ♠7, o ADE tem de jogar o ♠J e o ADD, o ♠7. É obrigatório que o DT explique estas consequências.*

Lei 51: Duas ou mais cartas penalizadas

51.1 Lei 51: Duas cartas penalizadas [WBFLC]

Esta Lei define o que fazer com duas [ou mais] cartas penalizadas, mas as partes relevantes da Lei 50 ainda se aplicam.

[Ata WBFLC 2000-01-12#7]

Lei 53: Jogada fora de vez, aceita

53.1 Lei 53: Jogada fora de vez do carteador, aceita [Ton]

No caso de uma jogada pela mão errada do carteador, os dois atacantes podem aceitar a jogada, e eles o fazem por meio de uma declaração sobre isso. Mas se nenhuma declaração foi feita, o DT oferece ao jogador seguinte na vaza de onde a carta foi jogada da mão errada a oportunidade de aceitá-la.

53.2 Lei 53C: Jogada pelo jogador que tinha a vez [Ton]

Nesta Lei, o DT segue o mesmo procedimento da Lei 28B. Se Norte joga enquanto era a vez de Leste jogar, então, se Leste jogou uma carta, o DT tem de determinar se ele estava servindo a vaza ou dando início a uma vaza. O caso fica muito claro se Norte sai Fora de Vez e Oeste, que tinha a mão, joga uma carta depois. O DT pode aqui excluir a possibilidade de que Oeste estava servindo a vaza iniciada por Norte. E esta lei não se aplica no caso em que dois parceiros jogam uma carta, o primeiro deles fora de vez e o segundo na vez correta. Neste caso, o DT começa oferecendo ao ADE do jogador que jogou fora de vez a opção de aceitar a jogada. Se ele o fizer, a outra carta se torna uma carta penalizada maior. Se ele não o fizer, a primeira carta jogada se torna uma carta penalizada maior e a segunda carta é a carta inicial da vaza.

Lei 55: Jogada fora de vez pelo carteador

55.1 Lei 55A: Quem decide? [Ton]

Nesta Lei foi acrescentada uma frase, o que provavelmente leva a um novo enfoque. Enquanto se presumia anteriormente que o DT deveria seguir a opção do atacante que falou primeiro, agora a determinação é que a escolha do ADE deve ser seguida sempre que os atacantes divergirem.

55.2 Lei 55B/C: Jogada fora de vez não aceita [Ton]

A premissa destas Leis é que a aplicação da Lei 55A levou à conclusão de que a jogada fora de vez não foi aceita.

Lei 56: Jogada fora de vez pelo atacante

56.1 Lei 56: Jogada fora de vez pelo atacante [Ton]

A referência à Lei 54 é para indicar que qualquer jogada fora de vez por um atacante tem de ser tratada da mesma forma que uma saída fora de vez.

Observação *Talvez essa seja a razão. De qualquer forma, parece ser apenas uma referência confusa, e é melhor citar a Lei 53A.*

Lei 58: Saídas ou jogadas simultâneas

58.1 Visível

Se uma carta pôde ser identificada, ela é considerada visível, caso contrário, não.

58.2 Carta penalizada menor se as duas cartas são visíveis?

Quando duas cartas são simultaneamente visíveis, o jogador designa a carta que ele pretende jogar. Isso não precisa ser a carta que ele tinha originalmente desejado jogar. Se ele é um atacante, a outra carta é uma carta penalizada, mas apenas uma carta penalizada menor se não é a carta que ele originalmente queria jogar, e se não é uma honra.

58.3 Lei 58: Duas cartas visíveis [Ton]

Assuma que o ADE, tendo a mão, ‘apresenta’ duas cartas na mesa, ambas pequenas. O DT pergunta qual era sua intenção, e ele diz que:

- 1. Ao puxar uma terceira carta que ele queria jogar, estas duas cartas caíram na mesa. Estritamente falando, as duas cartas se tornam cartas penalizadas maiores, e o carteador escolhe qual das duas deve ser jogada.*
- 2. Ele queria jogar uma destas duas cartas, e a outra caiu na mesa. O DT permite que ele jogue a carta que ele queria jogar, e a outra carta se torna uma carta penalizada menor.*

Na prática, o DT não deve se colocar na posição (1), e deve presumir que o jogador queria jogar uma das duas cartas que caíram na mesa. Isso também impede que seja transmitida informação não-autorizada.

Assuma que o mesmo acontece, mas agora as cartas que caíram na mesa são uma honra e uma carta pequena. Agora, o DT informa ao ADE que, se ele jogar a honra, a outra carta se torna uma carta penalizada menor, enquanto que, se ele jogar a carta pequena, ele ficará com uma carta penalizada maior em sua mão.

Observação *O conselho dado aqui não é idêntico ao #58.2, que é a posição da EBU*

Lei 61: Deixar de servir o naipe – Perguntas sobre renúncias

61.1 Um jogador acha que renunciou

Um jogador acha que renunciou em uma vaza que acabou de ser fechada. Se o DT determina (sem expor carta alguma) que uma renúncia ocorreu, então a Lei 62A

determina que ela seja corrigida. A vaza que acabou de ser fechada está incompleta, e todas as suas cartas devem ser re-expostas, particularmente porque os jogadores que jogam depois do infrator podem mudar suas cartas.

61.2 O parceiro pode ter renunciado

Os atacantes podem perguntar um ao outro se eles renunciaram. O DT tem de ficar particularmente atento para a possibilidade de informação não-autorizada. Em especial, eles devem suspeitar de um atacante que só pergunta quando se surpreende: a pergunta diz ao parceiro que o carteador tem mais cartas no naipe do que o esperado. Parceiros que sempre perguntam ao outro provavelmente não incorrerão em informação não-autorizada.

Observação *Em partes do mundo ainda não é permitido que os atacantes façam perguntas deste tipo.*

61.3 Lei 61B3: Perguntar ao parceiro se ele não tem mais cartas no naipe [Ton]

A posição padrão atual é que é permitido ao atacante perguntar ao parceiro sobre uma possível renúncia. Mas a Entidade Organizadora pode proibir esta pergunta. Se o fizer, ela também tem de decidir o que acontece se um jogador fizer uma pergunta sobre uma possível renúncia. Diferentemente de edições anteriores das Leis, isso não é mais previsto ali. Parece razoável descrever uma penalidade de procedimento e não converter esta infração em uma renúncia estabelecida.

As leis mencionam a possibilidade de transmissão de informação não-autorizada por meio da pergunta ao parceiro. Em geral, isso não ocorre; pode ocorrer quando o objetivo da pergunta não é impedir uma possível renúncia, e sim chamar a atenção para uma situação inesperada, por exemplo.

Um dos problemas gerados por esta mudança é que uma mensagem de surpresa pode ser transmitida quando a pergunta só é feita de vez em quando.

<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	<i>Leste</i>	<i>Sul</i>
Passo	Passo	Passo	1ST
Passo	2♥	Passo	2♠
Passo	3ST	Passo	4♠
Passo	Passo	Passo	

Oeste sai com a ♠Q; o morto cai com ♠K9873 ♥K94 ♦632 ♣A9. Quando o ADD descarta um paus, Oeste pergunta, ‘não tem ouros, parceiro?’ Não se surpreenda se o carteador tiver algo como ♠A64 ♥A7 AK10854 ♣J6

Lei 62: *Correção de uma renúncia*

62.1 Lei 62C2: Conseqüências de se retirar a carta [Ton]

O DT tem de explicar as conseqüências de se retirar uma carta de um não-infrator: isso permite que o próximo jogador da vaza também retire sua carta e a substitua por outra carta. A carta retirada se torna uma carta penalizada.

62.2 Lei 62D2: Renúncia na vaza 12 [Ton]

Novamente, se utilizou a palavra ‘sugerida.’ Ela quer dizer que um jogador tem uma opção e seu parceiro o ajuda a fazer a opção certa. Se a jogada é óbvia, o fato de que o parceiro a sugeriu não retira daquele jogador o direito de escolhê-la.

Lei 63: Estabelecimento de uma renúncia

63.1 Leis 63 e 69: Acordo [WBFLC]

A Lei 63 define como se estabelece o acordo, e os limites de prazo para o acordo são definidos na Lei 69.

[Ata WBFLC 2000-01-12#4]

Observação Ver a próxima seção para o que se refere à renúncia.

63.2 Leis 63A3 e 69A: Estabelecimento da renúncia e do acordo [WBFLC]

Um atacante renuncia, o carteador faz um anúncio de vazas totais, mas o atacante ou seu parceiro não aceitam o anúncio. O acordo não ocorreu, e a renúncia não é estabelecida pelo anúncio. O DT determina que a renúncia ocorreu. Ele então determina o resultado do anúncio mas, ao contrário de um anúncio normal, questões duvidosas são decididas contra quem fez a renúncia, não contra quem fez o anúncio.

[Ata WBFLC 2000-01-12#3]

Um atacante renuncia, o carteador faz um anúncio, ninguém comenta, e a bolsa é anotada. A renúncia é descoberta antes da expiração do prazo da Lei 69A, talvez antes do início da rodada seguinte.

A Lei 63A3 sugere que a renúncia foi estabelecida pelo acordo; a Lei 69A sugere que o acordo não ocorreu se um atacante deseja levantar uma objeção. Neste caso, se assume que a renúncia foi estabelecida.

[Ata WBFLC 2001-10-30#9]

Lei 64: Procedimento após estabelecimento de uma renúncia

64.1 Guia simples para decisões após uma renúncia

A experiência demonstra que as dificuldades mencionadas por algumas autoridades não ocorrem no caso de um DT competente. Em geral, algumas perguntas simples levantam a informação necessária para a decisão. Por exemplo:

Para a mesa:

- (a) Quem renunciou?
- (b) Quem venceu a vaza da renúncia?

Para o autor da renúncia:

- (c) Você ou seu parceiro ganharam a vaza da renúncia?

Se a resposta de (b) é ‘o parceiro,’ (c) não é necessária.

Se o carteador renunciou e os jogadores respondem “o carteador” a (b), é aconselhável perguntar também “em que mão?” Os jogadores ignoram com frequência a distinção entre carteador e morto.

64.2 Os dois lados renunciam

Suponha que um atacante renuncia ao cortar, e o carteador também renuncia ao recortar. Os dois lados servem na vaza seguinte, o que estabelece as renúncias. Como julgar?

O Diretor deve agir segundo a Lei 64C para restaurar a equidade, como se não tivesse havido renúncia alguma. A Lei 64B7 deixa claro que não há transferência de vazas. Ver #64.4

64.3 Duas renúncias pelo mesmo jogador

Um jogador renuncia, e depois renuncia novamente ao mesmo naipe. Se a Lei 64C entre em ação, então o DT calcula a posição da equidade depois da primeira renúncia na ausência de qualquer renúncia, e depois transfere uma vaza pela segunda renúncia. Ver #64.4.

64.4 Duas renúncias [WBFLC]

Se há duas renúncias na mesma bolsa, pelo mesmo lado, a equidade no caso da segunda renúncia é determinada em referência à posição depois da primeira renúncia.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

Se os dois lados renunciaram na mesma bolsa, cada renúncia é examinada separadamente ao se avaliar a equidade no momento daquela renúncia. Na prática, o DT age como se não tivesse havido qualquer renúncia.

[Ata WBFLC 2009-09-08#7]

64.5 Penalidades por renúncias estabelecidas [Ton]

A penalidade por uma renúncia estabelecida foi alterada. Ela só é uma penalidade de duas vazas se o jogador, ao invés de servir o naipe, corta e ganha a vaza. Em todos os outros casos a penalidade é de uma vaza. Naturalmente, se presume sempre que o lado infrator venceu pelo menos o número de vazas a ser transferido pela lei da renúncia.

Esta mudança significa que a Lei 64C precisa ser usada com mais frequência do que antes. Deixar de servir o naipe às vezes dá uma vantagem maior do que uma vaza, pela qual a compensação deve ser dada pelo DT.

Há um caso no qual não há compensação: quando os dois lados renunciam na mesma bolsa. Como fica claro na Lei 64C, isso só ocorre quando as duas renúncias foram estabelecidas.

Há uma situação especial quando uma segunda renúncia pelo mesmo jogador ocorre no mesmo naipe. Aqui, deve ser aplicada a Lei 64C se o resultado da bolsa teria sido melhor para o lado não-infrator na ausência da segunda renúncia.

Exemplo:

♠ 10 7 4	♠ A K Q 5	♠ J 9
	♠ 8 6 3 2	

Sul é o carteador em um contrato em ST. Ele joga da mão para o ♠A, e Leste não serve; penalidade de uma vaza. Ele continua com o ♠K e Leste balda novamente. Depois, Leste vence uma vaza com o ♠J.

Se Leste não tivesse feito a segunda renúncia, o carteador teria feito quatro vazas em espadas e mais uma vaza como retificação pela renúncia. Graças à segunda renúncia, ele só faz três vazas de espadas. Aplicando a Lei 64C, o DT lhe confere as vazas que ele teria feito com apenas uma renúncia (4 mais 1).

Lei 65: Arrumação das vazas

65.1 Carta apontada para o lado errado [Ton]

Um jogador que não seja o carteador só pode chamar atenção para uma carta apontada para o lado errado antes do início da vaza seguinte. Depois deste momento, este ato cria informação não-autorizada. O carteador pode chamar atenção para uma carta apontada para o lado errado a qualquer momento.

Se, por exemplo, o carteador joga 3ST e já fez 7 vazas, com uma finesse ainda possível pela nona vaza, e o morto o avisa, tarde demais, que ele tem uma carta apontada para o lado errado (como se tivesse feito a vaza, ou seja, ele tem oito cartas apontadas para si), o DT tem de considerar a possibilidade de que o carteador poderia estar pensando que já tinha oito vazas e não faria a finesse. Em quadras, a decisão parece automática; em duplas, ela é mais complicada.

Lei 67: Vaza incompleta

67.1 O jogador ainda está pensando enquanto a vaza seguinte já começou

Se, enquanto um jogador (ADD ou carteador) ainda está pensando na jogada da vaza 12, o carteador dá início à vaza 13, e o ADE do carteador e o morto servem a vaza, então não se considera que o ADD deixou de servir a vaza 12. Por isso, a vaza 12 não é incompleta, e não há retificação no valor de uma vaza.

67.2 Lei 67: Houve uma renúncia? [Ton]

A criação de uma vaza anormal, com uma carta a menos, é tratada como uma renúncia estabelecida, custando uma vaza, se o erro é descoberto depois que os dois lados jogaram na vaza seguinte.

Se um jogador jogou cartas demais em uma única vaza, isso também pode gerar uma renúncia: por exemplo, quando a carta recuperada deveria ter sido servida depois da infração, ver B2(b).

Lei 68: Anúncio ou concessão de vazas

68.1 O jogo é interrompido após um anúncio ou concessão

Um jogador não deve pedir que seu adversário continue jogando, e tampouco deve aceitar a sugestão do adversário de fazê-lo. Um anúncio contestado é uma questão específica do DT – mas ver #68.2. Entretanto, se os jogadores continuaram a jogar depois do anúncio, enquanto estas jogadas não são validadas pelo DT, ele pode usá-las para determinar o curso provável do carteio após o anúncio.

68.2 O jogo continua após uma concessão, se o outro atacante levanta uma objeção imediata

Quando uma concessão de um número de vazas é feita por um atacante, o que constitui um anúncio da conquista das demais vazas, se o parceiro do atacante levanta uma objeção imediata à concessão, a Lei 68B determina que não houve uma concessão. O WBFLC determinou que isso significa que tampouco houve um

anúncio. Depois que o DT foi chamado, o carteio continua, com a possibilidade de um escore ajustado se um atacante poderia ter escolhido, dentre as alternativas lógicas, uma demonstravelmente sugerida pela informação não-autorizada oriunda da tentativa de concessão e de sua objeção.

As cartas expostas pelo jogador que tentou conceder não são cartas penalizadas, mas são informação não-autorizada ao parceiro. Para evitar a geração de informação não-autorizada, recomenda-se que um atacante fazendo uma concessão deve mostrar suas cartas apenas para o carteador, não permitindo que seu parceiro veja as cartas até que todos tenham aceito sua concessão/anúncio.

68.3 Lei 68B: Objeção a uma concessão [WBFLC]

Quando um atacante concede algumas das vazas remanescentes, e seu parceiro objeta imediatamente, não houve concessão ou anúncio. O jogo continua, mas a Lei 16 pode ser aplicada.

[Ata WBFLC 2001-10-28#10]

68.4 Lei 68: Concessão do atacante [Ton]

Um anúncio e/ou concessão é uma iniciativa para encurtar o carteio. Cabe aos adversários concordar ou não com esta iniciativa. O jogo é interrompido, com uma exceção: se um atacante concede uma ou mais vazas (reivindicando as demais, se houver alguma) e seu parceiro objeta imediatamente, o DT decide que o jogo continua. E ele vai avisar o jogador que queria conceder que ele não pode usar a informação de que seu parceiro espera fazer mais vazas do que ele pensava. A existência de qualquer jogada que seja uma alternativa lógica e leve a menos vazas do que seu parceiro espera pode gerar um escore ajustado. Este caso mostra uma outra exceção na criação de cartas penalizadas. As cartas expostas pelo atacantes para sustentar ou contradizer um anúncio/concessão não ficam penalizadas, e podem ser retiradas. A informação decorrente destas cartas expostas é autorizada para o carteador e não-autorizada para os atacantes.

68.5 Lei 68: Vaza incompleta [Ton]

A nota de rodapé desta lei se refere a casos como o seguinte:

Morto: ♠KJ8 (com outras cartas, talvez)

O carteador joga o ♠5 para o morto e para para pensar. Se o ADD expõe ♠AQ, ele só quer dizer ao carteador que vai jogar a carta adequada para ganhar a vaza economicamente. Estas cartas não ficam penalizadas, mas é indicado que o atacante jogue uma e logo depois a outra, pois a posse da outra carta é informação não-autorizada para o parceiro; se o carteador descobrir uma linha que evita perder uma segunda vaza no naipe (dando a mão para o ADE que possui uma alternativa lógica), o DT pode ter que alterar o escore.

Lei 69: Acordo sobre um anúncio ou concessão de vazas

69.1 A diferença entre uma concessão e um acordo

Quando um jogador anuncia que vai perder algumas vazas, ele concedeu estas vazas. Se o adversário de um jogador anuncia que vai fazer algumas vazas, ele fez um anúncio. Se o adversário de um jogador faz um anúncio e o jogador aceita o anúncio, houve um acordo implícito. Apesar deste acordo poder ser revogado posteriormente, qualquer dúvida deve ser resolvida em favor do anunciante.

69.2 Lei 69: Acordo [WBFLC]

Ver referência à Lei 63 em #63.1

69.3 Lei 69A: Estabelecimento de renúncia e acordo [WBFLC]

Ver referência à Lei 63A3 em #63.2

69.4 Lei 69B: Acordo retirado [WBFLC]

Se um DT determina que um jogador concordou em perder uma vaza que seu lado provavelmente teria ganho, então ele decide transferir esta vaza, ou não. Esta decisão não pode ser ponderada.

[Ata WBFLC 2009-09-04#9]

69.5 Lei 69: Acordo retirado [Ton]

As leis se tornaram mais tolerantes para com o lado que descobre posteriormente que concedeu uma vaza com muita facilidade (ou seja, que o lado anunciante fez uma vaza que talvez não fizesse). Se o DT decidir que é provável que o lado que fez o acordo teria vencido esta vaza se o carteio tivesse continuado, ele restaura a situação.

Exemplo 1:

	♠			
	♥ 8			
	♦ 6			
	♣			
♠ 8		N		♠ 7
♥ J				♥
♦	O		L	♦ 8
♣		S		♣
	♠ 9 6			
	♥			
	♦			
	♣			

Jogando um contrato em espadas, Sul joga o ♥8 da mesa e reivindica as duas últimas vazas (ele sabe que Oeste vai servir com o ♥J). Leste presume que o carteador tinha ♠98 de trunfos, de modo que todos ficam satisfeitos e passam para a rodada seguinte.

Muito depois, ao examinar as mãos, Leste percebe que Sul fez um anúncio inválido. O DT deve presumir que, se o carteio tivesse continuado, Leste teria cortado, promovendo o trunfo de Oeste; ele deve portanto dar uma vaza para L/O.

Exemplo 2:

	♠ K Q J 6			
	♥			
	♦			
	♣			
♠ 5 2		N		♠ A 3
♥ 3				♥ 8
♦ 7	O		L	♦
♣		S		♣ 2
	♠ 7			
	♥ A			
	♦ A			
	♣ A			

Sul cartea em ST. Ele puxa o ♠K da mesa e mostra seus três Ases, reclamando três vazas.

Caso 1: Os dois atacantes aceitam o anúncio. Mas um deles percebe, antes de seu lado dar alguma voz na bolsa seguinte, que se o ♠A for fiado, o carteador pode errar a balda. A Lei 70A se aplica, e o anúncio é cancelado pelo DT.

Caso 2: Depois do jogo, mas ainda no período de correção, L/O descobrem que o carteador pode perder uma vaza neste final, pois ele não é automático. O DT deve decidir que é tarde demais para cancelar o anúncio e mudar o resultado. Se o carteo tivesse continuado, é claro que L/O não fariam mais do que uma vaza, se eles não perceberam esta possibilidade na mesa.

Lei 70: Anúncio contestado

70.1 Interpretação da Lei 70A

O DT deve simplesmente usar sua avaliação de bridge, após consultas que julgar necessárias, para determinar o resultado da mão, com qualquer dúvida sendo resolvida contra o anunciante, sem oportunidade de escores assimétricos ou ponderados. Uma definição adequada de “dúvida” é “dentro dos limites da dúvida razoável”.

70.2 “Óbvio ululante”

Um Comitê de Apelações concluiu que a linha vencedora era “o óbvio ululante,” mas mesmo assim decidiu contra o anunciante. O CL&E acredita que se uma linha é o óbvio ululante, então as demais linhas seriam presumivelmente “irracionais,” ou seja, não normais como definidas pela nota de rodapé da Lei 70C3. Se este é o caso, o Comitê de Apelações deveria ter autorizado a linha em questão.

70.3 Renúncia

Se o lado que não fez o anúncio fez uma renúncia, o DT deve determinar o resultado da mão segundo seu julgamento bridgístico, mas qualquer dúvida deve ser decidida contra o lado que renunciou.

Observe-se que o anúncio não estabelece automaticamente a renúncia, como seria se o anúncio fosse feito pelo lado que renunciou. Se a renúncia foi feita na última vaza jogada, e o outro lado não concordou com o anúncio, a renúncia não foi estabelecida. O DT deve avaliar o anúncio sem levar em consideração uma renúncia estabelecida.

70.4 Trunfo faltante

Um carteador que não sabe que um trunfo está para fora é “descuidado,” e não “irracional”, ao deixar de tirar o último trunfo. Portanto, se uma vaza pode ser perdida ao se jogar as outras vencedoras primeiro, o DT deve conceder esta vaza aos não-anunciantes.

Exemplos

- (a) O carteador anuncia que fará todas as vazas com um trunfo bom [o $\diamond 9$], duas vencedoras em espadas e uma em copas. O ataque pode cortar a copas com seu trunfo pequeno.

Mesmo se o carteador jurar em cima de uma pilha de bíblias que ele sabia que havia um trunfo para fora, se ele foi suficientemente descuidado para não mencionar isso, ele pode facilmente ter se esquecido disso, e portanto o ataque faz uma vaza.

- (b) O carteador está em $7\spadesuit$, com 13 vazas se os trunfos não estiverem 5-0. Ele bate uma carta neste naipe e diz “tudo é meu” quando todos servem. É evidente que ele não se esqueceu de tirar trunfos, e o anúncio vale.

70.5 De cima para baixo?

Se um carteador afirma que vai bater um naipe, presume-se que ele baterá o naipe de cima para baixo, especialmente se houver alguma solidez. Entretanto, cada caso deve ser avaliado segundo seus próprios méritos.

Exemplo Suponha que o carteador diga que faz três vazas com AK5 e 42, se esquecendo de que o Valete está para fora. É normal lhe dar as três vazas, pois seria irracional jogar o 5 primeiro. Porém, se o naipe é 754 na chicana, é possível concluir que seria descuidado, e não irracional, perder uma vaza para o 6 seco.

70.6 Naipes diferentes

Se um carteador parece não estar ciente de uma vencedora para fora, e uma vaza poderia ser perdida ao se jogar ou baldar um naipe e não outro, então o DT deve conceder esta vaza aos não-anunciantes.

Exemplo O carteador tem três vencedoras no morto e precisa baldar três vezes. Ele parece ter se esquecido que o seu $\diamond J$ não é uma vencedora. É descuidado, não irracional, que ele descarte alguma outra vencedora ao invés do $\diamond J$.

70.7 Lei 70: Anúncio contestado [WBFLC]

Suponha que um jogador faz um anúncio, e parte de seu anúncio é descartar um paus em um ouros da mesa. Infelizmente, ele tem de servir ouros nessa vaza: como o Diretor deve decidir?

A renúncia não é aceita pelo Diretor, que segue a reivindicação anunciada até a renúncia, e continua a partir dali como se o anúncio se encerrasse nesse ponto. Entretanto, se uma parte posterior do anúncio ainda é válida, ele deve levar isso em consideração.

O mesmo se aplica a qualquer irregularidade incluída em um anúncio.

[Ata WBFLC 2001-11-01#3]

70.8 Lei 70E: Linha de jogo não mencionada no anúncio [WBFLC]

Às vezes, a linha de jogo ficaria clara se as cartas fossem jogadas. Nessas ocasiões, o Diretor não presume que um jogador seguiria uma linha que teria se tornado irracional depois de as cartas terem sido jogadas.

[Ata WBFLC 2001-10-30#3]

70.9 Lei 70: Validade de anúncios [Ton]

Ao julgar a validade de um anúncio, é importante acompanhar e compreender a razão pela qual o anúncio foi feito naquele momento.

♠ 10 9 6

♠ A K J 8 7

O único problema é achar a ♠Q. Ele joga o ♠10 da mesa, o ADD serve, ♠7 da mão, o ADE descarta. Puxar o ♠9 e anunciar mais quatro vazas no naipe sem qualquer explicação pode não ser o ideal segundo a Lei, mas não se deve penalizar o carteador concedendo uma vaza aos atacantes. Se o carteador não jogar o ♠9 agora e não tiver uma entrada na mesa, o anúncio é descuidado.

É comum que o carteio continue depois de um anúncio/concessão. As Leis dizem que o que ocorre depois deste ponto pode ser usado para decidir o resultado. Mas elas não dizem de que modo. Se o lado anunciante ‘consegue’ perder uma nova vaza, isso parece ser uma boa razão para não validar o anúncio. Mas se o carteador consegue vencer uma vaza adicional, isso não é razão para o DT conceder esta vaza. É comum que os adversários tentem encontrar uma forma de escapar a perda de uma vaza anunciada, e entreguem uma outra vaza. O lado anunciante não deve se beneficiar disso.

Esperamos que seja supérfluo, mas não atrapalha, D2 determina que o anúncio de um atacante que depende de seu parceiro jogar cartas certas e não óbvias não deve ser validado pelo DT.

VII. Propriedades

Lei 72: Princípios Gerais

72.1 Ações para influenciar as posições de qualificação

Na Inglaterra, não é impróprio, em si, tentar influenciar o resultado de um evento, ou de parte de um evento, com o objetivo de aumentar as suas chances totais de vencer o evento. Se uma Entidade Organizadora quiser impedir tais táticas, ela deve projetar seu torneio adequadamente.

Um exemplo pode ajudar a esclarecer estas afirmações:

Exemplo

Suponha:

- (a) torneio de seleção consistindo de uma etapa qualificatória levando a uma final entre as duas equipes mais bem colocadas;
- (b) a equipe A já está classificada, e vai jogar contra a equipe B na última rodada;
- (c) a equipe A prefere jogar contra B do que contra uma outra equipe com chances de se classificar.

Nestas circunstâncias, a equipe A tem o direito de jogar mal de propósito, com o objetivo de aumentar as chances de B se classificar.

Esta ação, chamada de “entregar o jogo,” é considerada como pouco esportiva por algumas pessoas. Uma solução é elaborar um Regulamento que sempre estimule os competidores a jogar bem. No exemplo acima, seria um carregamento de pontos para a final.

Em muitas competições fora da Inglaterra, jogar mal de propósito seria considerado um abuso crasso da atitude correta para com o jogo como requerida pela Lei 74A2, e os regulamentos são, às vezes, explícitos quanto a isso.

Exemplos

- (a) A Liga Americana de Bridge Contrato (ACBL) tem um regulamento que diz que um competidor precisa se esforçar ao máximo para vencer cada bolsa. Portanto, jogar mal de propósito seria uma quebra deste regulamento em um evento da ACBL.
- (b) A WBF tem um regulamento que requer os melhores esforços da parte dos jogadores. O Regulamento dos Campeonatos Mundiais de 2009 dizia:

“A WBF espera que todas as equipes e duplas joguem para vencer em todos os momentos e circunstâncias.”

Lei 73: Comunicação

73.1 Hesitando com duas cartas pequenas

Jogadores já argumentaram que estavam pensando em se deviam jogar alta-baixa ou não, mas a Lei 73D1 deixa claro que isso é uma infração. O jogador deixou de “ser particularmente cuidadoso em situações onde variações [no tempo] podem ser vantajosas para o seu lado”, e esta explicação não é normalmente considerada como “uma razão bridgística válida” para os propósitos da Lei 73F.

73.2 Pausas na vaza 1

73.2.1 Pausa pelo carteador antes de jogar do morto

Uma pausa do carteador antes de jogar do morto na vaza 1 não deve dar vazão à alegação de um atacante de que ele teria sido induzido ao erro; de fato, tal pausa é uma prática recomendada.

73.2.2 Pausa do terceiro a jogar na vaza

Se o carteador joga muito depressa do morto na vaza um, uma pausa pelo jogador seguinte não deve ser considerada como transmitindo informação não-autorizada ao parceiro, ou como possivelmente induzindo o carteador ao erro. Em tais circunstâncias, não é necessário anunciar para a mesa que a pausa não é ligada à vaza corrente.

A liberdade que o terceiro a jogar tem de pensar sobre a mão inteira na vaza um, quando o carteador não pausou antes de jogar da mesa, não depende da sua figuração no naipe. Assim, por exemplo, é perfeitamente legítimo pensar sobre a mão inteira na vaza um se o jogador tem uma seca no naipe da saída. Por essa razão, os DT's não devem admitir reclamações do carteador no sentido em que ele teria sido induzido ao erro por uma pausa do jogador após o morto na vaza um, se o próprio carteador não parou antes de jogar do morto.

73.3 O que se espera de um jogador que recebeu informação não-autorizada

É adequado reiterar a existência da Lei 73C. Em um caso específico, um jogador extremamente tarimbado pareceu estar buscando razões que justificassem a jogada que ele queria fazer, ao invés de se esforçar para não tirar proveito da informação.

O CL&E confirma que, embora sejam raras, penalidades de procedimento podem ser aplicadas em situações graves nas quais os jogadores negligenciaram suas obrigações legais.

73.4 'Pânico não-autorizado'

É comum observar que jogadores que fizeram uma marcação artificial que não foi compreendida pelo parceiro se esforçam para marcar seu naipe mais longo no nível mais baixo. Isto é ilegal, e racionalizações sobre por que isso seria ‘a marcação óbvia’ devem ser tratadas com ceticismo.

Do mesmo modo, quando um jogador interfere com um 2ST natural, descrito pelo parceiro como os pobres, e escuta o parceiro marcar 3♣ ou 3♦, que seriam presumivelmente Stayman ou um transfer, há um instinto infeliz e ilegal de se remarcar 3ST. Racionalizações sobre como isso é a ‘voz óbvia’ devem ser descartados.

Lei 75: Explicação errada ou Voz errada

75.1 Explicação errada

As Leis não obrigam o DT a decidir automaticamente que houve informação errada e não voz errada em casos onde não há provas documentais indicando qualquer decisão. A Lei 75C instrui o DT a “presumir explicação errada, e não voz errada, caso não haja provas em contrário”.

Exemplo 1ST 2♠ 3♥, com a intenção de jogar, mas interpretado como forçante, e o ataque entregou 4♥ pois não achou que o carteador tinha uma mão tão fraca. A sequência não está no cartão de convenções. Entretanto, quando o respondedor admitiu que tinha esquecido que estava jogando Lebensohl (que está no Cartão de Sistemas), e argumenta que isso implica em que 3♥ seria forçante no entendimento da dupla, ele produziu uma prova, e o DT pode decidir que esta prova é suficiente para concluir que se trata de uma voz errada.

75.2 Decidindo entre voz errada e explicação errada

Se um DT ou Comitê de Apelações não está seguro de se houve voz errada ou explicação errada, eles não podem dar um escore ponderado baseado na Lei 12C1C para refletir sua insegurança. Eles precisam decidir por uma das alternativas, lembrando sempre que a Lei 75C determina que eles devem presumir Explicação Errada e não Voz Errada se não houver provas claras em contrário.

75.3 Corrigindo uma explicação errada

Como questão de princípio, se o carteador ou o morto ouvirem seu parceiro dar uma explicação que não é consistente com o que eles entendem ser a combinação da dupla, eles precisam ter muita segurança de que o parceiro é quem está certo se decidirem não “corrigir a explicação” no final do leilão.

Em geral, se o parceiro deu informação errada aos adversários, há uma necessidade absoluta do carteador ou do morto retificarem a informação antes da saída. O jogador também deve ter chamado o DT neste momento. Isso não se aplica quando as cortinas são usadas.

75.4 Lei 75B: Corrigindo erros de explicação [WBFLC]

Quando o carteador ou o morto corrigem a explicação dada por seu parceiro, ele precisa explicar o entendimento da dupla, e tem de ter muito cuidado se a sua própria mão não se encaixa neste entendimento. Se ele não fez algum psíquico, informação adicional gratuita neste momento é aceitável, se for de boa fé.

Por exemplo, se o parceiro descreveu IST como balanceada de 12-14 e é na verdade 16-18, o carteador deve dizer isso. Cabe a ele decidir se faz outros comentários, como por exemplo que um máximo é pouco provável, pois ele não quebrou um transfer.

[Ata WBFLC 1998-09-01#13]

75.5 Lei 75C: Voz errada [WBFLC]

A frase “Eles não tem direito a uma descrição precisa das mãos de N/S” apareceu pela primeira vez nas Leis de 1975. Naquela época, como agora, ela era acompanhada de um aviso ao DT que ele não deveria alterar o score da mesa. O objetivo da frase é estabelecer além de qualquer dúvida que o entendimento da dupla precisa ser descrito com precisão em resposta a perguntas legais, e que a explicação dada não deve tentar fornecer uma descrição daquilo que o explicador acredita ser o conteúdo de qualquer das mãos. A formulação foi mantida nas Leis de 1987, enquanto em 2007 as Entidades Organizadoras foram convidadas a dizer se o exemplo ou a formulação deveriam ser atualizados. Dentre as respostas recebidas, houve um consenso geral para mantê-los como anteriormente, enquanto se transferiram as afirmações de uma nota de rodapé para o corpo da Lei.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

Lei 76: Espectadores

76.1 Espectadores em eventos da EBU abertos ao público

Em eventos da EBU abertos ao público (incluindo partes de competições, como a final da Crockford), todas as mesas são ‘abertas’ exceto quando o Regulamento do evento em questão determina de outra forma; portanto, um espectador pode assistir a qualquer mesa. Um jogador que não está participando de uma sessão pode assistir em qualquer mesa exceto a mesa na qual sua equipe está jogando, ou uma mesa adjacente a esta mesa.

76.2 Espectadores em eventos da EBU com cortinas

Os espectadores não podem se sentar de modo a assistir aos dois lados da cortina.

76.3 Regras básicas para espectadores

A Lei 76 inclui agora diversas regras básicas que se aplicam exceto onde regulamentos locais determinam de outro modo.

VIII. Pontuação

Lei 78: Métodos de Apuração

78.1 Como fornecer escores assimétricos e ponderados aos programas de apuração

78.1.1 As duas possibilidades

Como observado em outros pontos do livro, boa parte, mas nem todos os programas disponíveis para os DT's lidam com escores assimétricos ou ponderados de forma correta. Onde programas modernos não estão disponíveis, o método anterior é calcular o resultado manualmente e ajustar o resultado manualmente. Para ilustrar o método, teremos dois exemplos simples baseados em um torneio com seis mesas, com matchpoints dobrados. Antes de qualquer ajuste, as frequências eram:

Escore	Frequência	Freq Ajustada	MPs N/S	MPs L/O
+650	1	1	10	0
+620	1	1	8	2
-100	2	2	5	5
-200	1	1	2	8
-790	1	1	0	10

Vamos supor agora que houve um ajuste em uma mesa onde o escore era N/S +620. Vamos considerar dois casos:

(a) um ajuste para os dois lados de

$$\begin{aligned} & 30\% \text{ de NS } +650 \\ + & 70\% \text{ de NS } -100 \end{aligned}$$

(b) Um ajuste para N/S de

$$\text{NS } -100$$

E para L/O de

$$\text{NS } +650$$

Vejamos como fazer.

78.1.2 A maneira correta

Com um bom programa, há uma forma de se fornecer escores ponderados ou assimétricos, e então o cálculo será feito pelo programa e produzirá escores e frequências corretas.

- (a) O escore ponderado vai aparecer nas frequências com seu peso, de modo que a tabela correta de frequência será:

Escore	Frequência	Freq Ajustada	MPs N/S	MPs L/O
+650	1,3	1,3	9,7	0,3
-100	2,7	2,7	5,7	4,3
-200	1	1	2	8
-790	1	1	0	10

Observe como os ‘escores’ de 30% de NS +650 e 70% de NS -100 aparecem nas frequências.

O cálculo para N/S:

$$\begin{aligned} & 30\% \text{ de NS } +650 = 30\% \text{ de } 9,7 = 2,91 \\ + & 70\% \text{ de NS } -100 = 70\% \text{ de } 5,7 = 3,99 \end{aligned}$$

$$\text{Total N/S} \quad 6,90$$

Do mesmo modo, L/O recebem 3,10.

Na prática, o programa fará estas contas. Recomenda-se a possibilidade de se ponderar até 5 resultados diferentes, e 2 casas decimais para a ponderação (p. ex. 33%, que é tratado como 0,33).

- (b) para escores assimétricos, porém, haverá duas tabelas de frequência, uma para N/S, a outra para L/O. Elas ficarão assim:

Escore	Frequência	Freq Ajustada	MPs N/S	MPs L/O
+650	1	1	10	
-100	3	3	6	
-200	1	1	2	
-790	1	1	0	

Escore	Frequência	Freq Ajustada	MPs N/S	MPs L/O
+650	2	2		1
-100	2	2		5
-200	1	1		8
-790	1	1		10

N/S recebem NS -100 = 5,0

L/O recebem NS +650 = 1,0

Pode haver escores ponderados e assimétricos, e mais do que um escore assimétrico ou ponderado. Se houver pelo menos um escore assimétrico, haverá tabelas de frequência também assimétricas para N/S e L/O, com ou sem escores ponderados nelas.

78.1.3 A maneira antiga

Se não há um bom programa à disposição, então a maneira antiga tem que ser usada. Primeiro, o escore é substituído por uma Média, que então altera os outros escores. Depois, fazemos as contas manualmente, e ajustamos manualmente. Nos dois casos as frequências se tornam:

Escore	Frequência	Freq Ajustada	MPs N/S	MPs L/O
Média	1		5	5
+650	1	1,2	9,8	0,2
-100	2	2,4	6,2	3,8
-200	1	1,2	2,6	7,4
-790	1	1,2	0,2	9,8

Agora, o DT ou o apurador precisam calcular o ajuste.

(a) primeiro, o escore ponderado: calculando para N/S:

$$30\% \text{ de NS } +650 = 30\% \text{ de } 9,8 = 2,94$$

$$+ 70\% \text{ de NS } -100 = 70\% \text{ de } 6,2 = 4,34$$

$$\text{Total N/S} \quad 7,28$$

$$\text{Total L/O} \quad 2,72$$

Observação *O escore de L/O é obtido subtraindo-se o escore de N/S do dobro da média (i.e. de um top)*

(b) depois, o escore assimétrico

$$\text{N/S recebem NS } -100 = 6,2$$

$$\text{L/O recebem NS } +650 = 0,2$$

Como a média foi atribuída a estas duplas, o ajuste é acrescido a este valor:

$$\text{N/S} \quad +1,2 \text{ (6,2-5)}$$

$$\text{L/O} \quad -4,8 \text{ (0,2-5)}$$

Se a apuração é em PVs, o ajuste terá de ser feito em PVs se for tarde demais para ajustar o escore das duplas em MPs.

78.2 O escore ajustado atribuído não ocorreu na bolsa

Quando um escore é atribuído no lugar do escore original alcançado na bolsa, o novo escore deve ser fornecido, se possível. Se a seção já foi apurada, ela deve ser recalculada. Entretanto, pode acontecer de um ajuste ocorrer tarde demais, quando a sessão já foi finalizada, e o ajuste precisa ser feito manualmente, ou seja, o ajuste é calculado manualmente pelo DT, e o apurador recebe um ajuste em matchpoints ou PVs para ser acrescentado ou subtraído.

Se, em um torneio de duplas por matchpoints, um escore ajustado atribuído não ocorreu na bolsa, então os matchpoints dos demais competidores são ponderados (pelo recíproco da frequência) entre os escores do resultado imediatamente acima e abaixo.

Exemplo

Considere a seguinte tabela de frequência com oito resultados. Suponha que um Comitê de Apelações altere um destes oito escores, e N/S recebam o escore de +430.

Escore	Frequência	Freq Ajustada	MPs N/S	MPs L/O
+500	1	1	14	0
+450	2	2	11	3
+420	5	5	4	10

Os MPs atribuídos a um escore intermediário são os MPs atribuídos ao escore imediatamente inferior, mais sua frequência, de modo que 9 MPs devem ser atribuídos a +430, pois $5+4$ é 9.

Alternativamente, a mesma solução é obtida ao se atribuir os MPs do escore mais elevado, menos sua frequência, ou seja, +430 recebe $11-2$, que também dá 9.

Nenhum escore atribuído pode ser maior do que um top ou menor do que zero. Devemos observar que isso é apenas uma aproximação. A maneira ‘correta’ de se fazer isso seria reapurar completamente a bolsa. Entretanto, isso alteraria o escore de todas as duplas, e embora seja possível com 16 duplas, isso é pouco prático para grandes números.

No caso de escores ponderados (ver #12.1.4), isto se aplica aos escores individuais, antes da ponderação. Esse procedimento é mais comum, porque tais ajustes costumam ser feitos manualmente, onde os programas mais modernos não estão disponíveis. Escores assimétricos (ver #12.1.3) recebem um tratamento equivalente.

78.3 Apuração de uma bolsa com menos resultados do que as demais, em um torneio de duplas por MPs

Os escores de uma bolsa qualquer podem precisar deste tratamento por diversas razões, incluindo, mas não limitadas a:

- (a) a natureza do movimento, no qual algumas bolsas são menos jogadas do que outras;
- (b) um ou mais escores atribuídos;
- (c) uma bolsa anulada;
- (d) marcação incorreta (dador ou vulnerabilidade) na bolsa física.

Os matchpoints são determinados ao se multiplicar as frequências por E/R, de modo que o escore de cada competidor na bolsa é:

$$\frac{(M \times E) + E - R}{R}$$

Onde:

M = matchpoints conquistados na bolsa considerando os resultados ali contidos

E = número total de escores esperados na bolsa

R = número real de escores contidos na bolsa

Esta fórmula é chamada de fórmula de Neuberg. O escore é computado com uma precisão de 0,0001 de um matchpoint, com 0,00005 sendo arredondado para baixo.

Observação *Outras Entidades Organizadoras possuem regulamentos específicos para estes casos, e outras formas de apuração são possíveis. Quem quiser mais informações sobre as possibilidades disponíveis deve perguntar diretamente à EBU. Detalhes de contato estão em #0.4, no Capítulo I.*

Os melhores programas disponíveis fazem isso automaticamente para o apurador, que não precisa ter ouvido falar de Neuberg!

78.4 Apuração de uma bolsa com menos resultados do que as demais, em outros casos

78.3 se aplica a torneios de duplas por MPs. Um enfoque similar se usa em eventos individuais, ou em apuração Butler, ou imps cruzados. O exemplo a seguir se aplica a um Butler.

Considere um torneio de 8 mesas no qual se retiram o maior e o menor escore para determinar a média contra a qual os demais resultados são comparados. Entretanto, em algumas mesas a bolsa foi anulada, e ao invés dos 8 resultados esperados, há apenas 5 comparações.

Para apurar esta bolsa, devemos fatorar as frequências por 8/5, como faríamos em um torneio de MPs.

Escore	Frequência	Freq Ajustada
+630	1	1,6
+600	2	3,2
+150	1	1,6
-100	1	1,6

Para calcular a média, ignoramos o maior e o menor valor. Então, nossos 6 resultados centrais são:

0,6 de +630	=	378
3,2 de +600	=	1920
1,6 de +150	=	240
0,6 de -100	=	-60
Total	=	2478

Assim, a média é 2478 dividido por 6 = 413, que se torna 410.

Podemos então comparar cada resultado com a média, gerando escores de +6, +5, -6 e -11 IMPs para cada escore de N/S.

Os mesmos princípios se aplicam a qualquer outra forma de apuração. Fatore as frequências, e depois apure como você faria normalmente, baseando-se nas frequências fatoradas. Os programas modernos fazem isso automaticamente para o apurador.

78.5 Cálculos e arredondamento

78.5.1 Considerações Gerais

Em geral, todas as contas devem ser feitas até 4 casas decimais antes do arredondamento. O arredondamento no final das contas deve ser feito da forma necessária, até alcançar-se a unidade de apuração, com metades exatas sendo arredondadas para baixo.

Os resultados podem ser divulgados com menos casas decimais do que as contas efetivamente realizadas, como costuma acontecer, por exemplo, em duplas por MP.

As alterações de escore que forem descobertas muito tarde não devem ser implementadas se não é prático alterar o escore, ou se a mudança em questão não faz uma diferença significativa.

78.5.1 Apuração Butler

A média deve ser arredondada até os 10 pontos mais próximos, com 5s exatos sendo arredondados para baixo, de modo que não haja necessidade de se considerar os intervalos na escala de IMPs.

78.5.2 IMPs cruzados

Quando a apuração por IMPs cruzados deve ser convertida em PVs, os IMPs em cada rodada são calculados, somados, e divididos por uma figura tão detalhada quanto o descrito em #161.4. O total é então arredondado até o IMP mais próximo, com metades exatas sendo arredondadas para baixo, de modo que não haja necessidade de se considerar os intervalos na escala de PVs.

78.5.4 Duplas suíças

Rodadas de duplas suíças precisam ser recalculadas adequadamente se há uma mudança no score.

Também se recomenda que eventos de Duplas Suíças sejam organizados de modo a se evitar a divisão em diversas seções sempre que possível, se necessário recrutando-se diversos operadores, computadores, e impressoras para o mesmo campo.

78.6 Comentários sobre apuração

Os programas disponíveis para a apuração nem sempre acompanham as recomendações aqui contidas. Tudo o que foi dito aqui sobre métodos de apuração é apenas uma recomendação. Se o programa de apuração não segue o descrito aqui, isso não invalida o resultado. Os programas da EBU seguem o descrito aqui.

É recomendável que as Entidades Organizadoras sejam consistentes nos programas que utilizam.

78.7 Lei 78D: Disponibilidade dos regulamentos [WBFLC]

Enquanto o disposto em regulamentos referente a métodos alternativos de apuração deve estar disponível para os participantes, isso não significa que eles podem consultar o regulamento durante uma mão qualquer.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

Lei 79: Vazas feitas

79.1 Prazos – período de correção

O regulamento da EBU referente a períodos de correção é descrito na Seção #146. A Entidade Organizadora pode especificar um período diferente de correção, mas não pode, a não ser que a natureza específica do evento assim requeira, especificar

um período inferior a 20 minutos depois da divulgação da apuração oficial da rodada. Entretanto, é improvável que o DT seja capaz de estabelecer os fatos de qualquer questão que não seja ligada à apuração no dia seguinte; se os fatos não podem ser estabelecidos, nada pode ser alterado.

Exemplo Um clube pode determinar que o período da correção dure até o início do torneio semanal seguinte.

Foi sugerido que as autoridades permitissem um período mais longo do que o normal, provavelmente 48 horas, para alterar “erros grosseiros e manifestos” em qualquer evento com apuradores – ver #131.5.

Ver #92.1 para outros Períodos de Correção.

79.2 Período de correção e divulgação do resultado oficial

Se o final do período de correção foi alcançado, cada nova divulgação de um resultado oficial corrigido abre um novo período de 20 minutos para correções.

79.3 Lei 79: Erro de apuração [Ton]

Um erro de apuração é definido como um resultado registrado que não está de acordo com o resultado acordado na mesa (normalmente ligado ao número de vazas vencidas e perdidas, (re)dobradas ou não). Exemplos são: resultados anotados na linha errada, com a vulnerabilidade errada, com o contrato errado, ou uma correção errada de um escore ajustado.

O período de correção para um erro de apuração e um número de vazas contado erradamente é normalmente o mesmo: 30 minutos, a não ser que a Entidade Organizadora decida de outro modo. Mas a Lei 79 permite que haja uma distinção entre o período para a correção de um erro de apuração, e que este período seja ampliado. Os Regulamentos da Entidade Organizadora devem explicar como esta possibilidade é levada em consideração.

Observação Ver #92.1 para o enfoque da EBU referente a Períodos de Correção

IX. Organização do Torneio

Lei 80: Regulamentação e Organização

80.1 Regulamentação, Autoridades, e Organizadores do Torneio

A não ser que um evento da WBF ou da EBL seja disputado na Inglaterra, todos os eventos da Inglaterra são regulamentados pela EBU, que é sua Entidade Organizadora. Nos eventos da EBU, ela também é a Organizadora do Torneio. Ver também #80.10.

Quando um jogador se inscreve em um torneio, ele aceita o seu regulamento. Se ele é organizado pela EBU, ele concorda em se sujeitar às Leis do Bridge Contrato, aos Regulamentos e Diretrizes da EBU, e aos procedimentos que foram divulgados sobre sua aplicação. O Comitê de Torneios da EBU publica as regras de seus eventos em seu Jornal, na sua página na internet, em seu material de propaganda e na documentação entregue a cada capitão de equipe.

Qualquer negligência ao se seguir uma regulamentação autorizada pelas Leis do Bridge Contrato é uma negligência em seguir tais Leis, e pode constituir conduta inadequada.

Se um evento é licenciado pela EBU, então o Organizador do Torneio não é a EBU, e sim o recipiente da licença, que pode ter o seu próprio regulamento. Embora a EBU determine algumas regulamentações para tais competições licenciadas (p.ex. sobre a escolha do DC), há muitas áreas nas quais o licenciado possui liberdade de escolha (por exemplo, entendimentos autorizados e código de vestimenta). Ver #0.2.

Outros Organizadores de Torneios que podem ser representados por um DT inglês são BGB, WBU, SBU, EBU com o condado, WBU com a área, condado, área da WBU, distrito da SBU, distrito, clube, organizador de feriado, organizador de Duplas Simultâneas, e organizador comercial.

80.2 Regulamentação da EBU

Existem diversas regulamentações publicadas pelo CL&E. Cartões de Sistema [Cartões de Convenção], Divulgação de Sistema, Alertas, Leilão psíquico, Stop, Cartões de Leilão, Procedimentos de Apelação e Entendimentos Autorizados estão no Livro Laranja. Jogadores com deficiências, Aplicação do código de conduta da WBF, Desempates, Substituição de jogadores, Desistências e Não-comparecimentos, Períodos de Correção e Bolsas que não podem ser jogadas estão no Capítulo XIV. Cortinas e Leilão silencioso estão no Capítulo XV. Escalas de PV, Decisões em partidas privadas, Capitães, Triângulos, Partidas desencontradas e Emparceiramento em Equipes Suíças estão no Capítulo XVI. Sistemas Inusitados, Entendimentos Autorizados, e Fórmulas de carregamento de pontos estão no Capítulo XVII. Existem ainda outras Diretrizes e Regulamentações contidas no resto dos Livros Laranja e Branco.

80.3 Diretrizes para se lidar com reclamações sobre conduta de membros

Felizmente, acusações sérias de conduta inadequada são raras na EBU. Se uma acusação é feita durante um evento, com um DT no local, ele precisa ser informado. Ele tomará qualquer iniciativa que lhe pareça adequada fará um relatório confidencial ao Organizador do Torneio, por exemplo, a EBU.

Há dois objetivos principais: cumprir a obrigação de proteger os membros da EBU contra abusos, e evitar o risco de ação legal baseada em difamação entre os membros, assim como os prejuízos subsequentes à EBU. Para ajudar a alcançar estes objetivos:

- (a) a reclamação deve ser feita por escrito;
- (b) ela deve ser enviada ao Secretário do Comitê de Leis e Ética, assinalada como 'CONFIDENCIAL.' Detalhes de contato são encontrados em #0.4 no Capítulo I.

O acusador não deve discutir a questão com outros, mesmo que sejam membros da Diretoria, do CL&E, ou do Comitê Disciplinar, pois tal discussão pode impedir a participação deles na resolução da questão.

Indivíduos que tenham sido participantes de quaisquer discussões prévias sobre o assunto normalmente não participarão do julgamento da questão, se eles ouvirem informações que podem resultar em um pré-julgamento da questão.

Membros que apresentarem uma acusação honestamente e sem malícia ao CL&E estão protegidos pela confidencialidade de qualquer ação legal, assim como o CL&E e o Comitê Disciplinar e seus membros, quando estão cumprindo sua função segundo as Leis e os Regulamentos Disciplinares. Em outras situações, esta proteção não se aplica, nem para um indivíduo que diz ou escreve algo sobre as suas suspeitas, nem sobre um membro do CL&E quando ele não está atuando segundo os procedimentos do CL&E.

Além disso, enquanto a conduta inadequada não for provada de modo satisfatório perante o Comitê Disciplinar (e qualquer processo de apelação tenha sido exaurido), o membro acusado permanece um membro em boa reputação e deve ser assim considerado. Portanto, é uma infração segundo o Regulamento Disciplinar agir de qualquer modo que cause ofensa grave a ele, como por exemplo por meio da divulgação de uma declaração difamatória sobre seu comportamento, ou se recusar a jogar contra ele em uma competição em um evento de um clube, regional, ou nacional.

O CL&E precisa agir de acordo com a justiça natural. Por exemplo, quaisquer membros do Comitê Disciplinar que tiverem qualquer envolvimento ou interesse em um caso devem se declarar impedidos de considerar este caso. Desta forma, e em tudo o mais, não serão medidos esforços para assegurar que um protesto legal contra decisões disciplinares não seja bem sucedido em razão de um defeito de procedimento ou falta de justiça natural.

O Comitê Disciplinar tem que se convencer de que uma alegação foi provada além de qualquer dúvida razoável se houver qualquer alegação de desonestidade, segundo um cálculo de probabilidades.

É evidente que tais diretrizes exigem auto-disciplina. Entretanto, é responsabilidade do CL&E e do Comitê Disciplinar decidir tais questões de conduta, e seria inaceitável que um membro, agindo por sua própria conta, antecipasse o resultado do processo disciplinar.

Membros da EBU e participantes de suas competições podem obter uma cópia das Leis e Regulamentos Disciplinares da EBU. Detalhes de contato podem ser obtidos em #0.4, no Capítulo I.

80.4 Desclassificação após o evento

Um competidor desclassificado após o final do evento é retirado da lista final de resultados, e todos os demais competidores sobem uma posição. Todos os escores obtidos pelos adversários do competidor eliminado valem plenamente, ou seja, como se o competidor desclassificado tivesse competido. Pontos de Ranking e prêmios são redistribuídos de acordo com a lista revista de resultados.

80.5 Byes

Competidores que ficam ‘bye’ por um conjunto de bolsas recebem a sua própria média para toda aquela etapa do torneio, e não apenas para a seção em questão (este regulamento se aplica a torneios duplicados em mais de uma seção).

80.6 Definição de sessão

O termo ‘sessão’ é utilizado nas Leis e requer mais definição para usos específicos. Ele também é de uso geral, mas a definição em uso comum pode ser diferente. Existem duas definições de sessão.

80.6.1 Definição legal de sessão

Para os propósitos de:

- Períodos de Correção
- Quando jogadores podem substituir-se uns aos outros em Equipes [ver #4.1]
- Quando os jogadores podem mudar de posição geográfica [ver #5.1]
- Ajustar Média Mais e Média menos [ver #12.1.1]

Uma sessão se encerra

- (a) Em torneios suíços, no final de cada rodada.
- (b) Nos demais casos, quando há um movimento significativo de seções, ou quando há uma grande interrupção acompanhada da apuração correspondente.

80.6.1 Definição normal de sessão

Para outros propósitos que não os mencionados em #80.6.1, uma sessão termina quando há um movimento significativo de sessões ou quando há uma grande interrupção acompanhada da apuração correspondente.

80.7 Circunstâncias excepcionais

Em circunstâncias excepcionais, o DC de uma competição tem a permissão de variar ou expandir o regulamento publicado para aquela competição, com o objetivo de acomodar alguma circunstância imprevista e facilitar o andamento adequado da competição. Qualquer decisão feita pelo DC neste âmbito normalmente deverá ser ratificada subseqüentemente pelo Organizador do

Torneio. No caso de um evento da EBU, este será normalmente o Comitê de Torneio da EBU.

O regulamento publicado mencionado acima inclui tanto as condições específicas para aquele torneio em particular como os regulamentos gerais que podem ser relevantes.

80.8 Lei 802E: Cortinas e ritmo [WBFLC]

É permitida a uma Entidade Organizadora autorizar que um jogador adie a passagem da bandeja, de modo a criar a impressão de que o ritmo normal de jogo [não o ritmo normal daquela mesa específica] foi mantido. Entretanto, qualquer atraso adicional pode ser enganoso, e o DT deve lidar com isso segundo a Lei 73.

Observação *A Seção 151 contém as regulamentações da EBU sobre as cortinas, incluindo o controle do ritmo.*

[Ata WBFLC 1998-08-30#4]

80.9 Lei 80B2F: Regulamentações suplementares [WBFLC]

Regulamentos segundo esta Lei não podem conflitar com outras Leis. Esta restrição não se aplica a regulamentos feitos sob outras seções das Leis.

[Ata WBFLC 1998-09-01#10]

80.10 Lei 80: Entidade Organizadora e Organizador do Torneio [Ton]

Nestas Leis, a Entidade Organizadora precisa definir as circunstâncias sob as quais se joga bridge em seu território, caso as leis abram um leque de opções. Ela pode decidir delegar ou atribuir esta opção ao Organizador do Torneio.

X. O Diretor do Torneio

Lei 81: O Diretor

81.1 O papel do DT ao ser chamado durante o curso de uma bolsa

Quando um DT é chamado durante o curso de uma bolsa, o seu papel é determinar os fatos e tomar decisões sobre questões ‘mecânicas,’ como uma jogada fora de vez ou uma voz insuficiente, e não tomar uma decisão baseada em um julgamento bridgístico ou em um julgamento de valor. Se um jogador, mais tarde, se sente prejudicado por uma irregularidade ou impropriedade, ele deve esperar até o fim da bolsa antes de chamar novamente o DT e solicitar uma decisão.

81.2 Uma irregularidade que não foi percebida pelos jogadores

Quando o DT é chamado à mesa para esclarecer um determinado problema, ele pode identificar um problema completamente diferente. Embora ele seja obrigado (ver Lei 81C3) a lidar com qualquer irregularidade que possa surgir, um DT deve ser relutante quanto à compensar por dano que não foi observado. Entretanto, se o dano foi observado em função de informação errada, o DT sempre deve considerar plenamente se pode haver dano em função de informação não-autorizada, e vice versa.

81.3 Os efeitos da experiência de um jogador

Em diversas circunstâncias, o DT pode impor penalidades por uma negligência no cumprimento de Leis ou regulamentos. Estas circunstâncias variam, de administrativas (como se sentar na mesa errada), até causar dano aos adversários (por exemplo, deixando de alertar). Em geral, quanto mais ‘administrativa’ for a questão, mais uniforme deve ser a política de penalidades, pois a maioria esmagadora de jogadores tem a obrigação de saber, por exemplo, a hora do início do torneio. Para infrações que podem causar dano aos adversários, como deixar de alertar, ou deixar de esperar quando alguém usa o cartão de Stop, o DT deve, em geral, lidar com os jogadores menos experientes com mais tolerância. Tais jogadores freqüentemente são menos capazes de se lembrar com precisão que regra se aplica em que circunstância. É evidente que a Lei é a mesma para eles e para os demais, mas se o DT tiver discernimento, ele se lembrará que, para tais jogadores, o bridge é mais um evento social do que uma competição séria.

Jogadores menos experientes ou mais fracos, da mesma forma que os jogadores tarimbados ou mais fortes, não devem tirar inferências das hesitações de seus parceiros, mas os DT’s e os Comitês de Apelações devem ter em mente que uma hesitação ‘sugere de modo demonstrável’ ações diferentes para um jogador menos experiente ou habilidoso do que para um jogador mais tarimbado ou forte.

O DT deve usar o seu discernimento para identificar jogadores mais fracos ou menos experientes. O DT deve usar de paciência e cortesia especiais para com os jogadores mais fracos ou menos experientes. O DT também deve tomar cuidado para explicar cuidadosamente suas decisões – que podem lhe parecer rotineiras, mas que podem parecer confusas para estes jogadores. Mesmo se uma outra mesa o está chamando, ele não deve deixar a mesa se não tiver certeza de que foi compreendido.

Não é fácil explicar em poucas palavras quem é ou não é um jogador fraco ou inexperiente: a maioria dos jogadores é um bom juiz da capacidade de seus adversários; o mesmo se aplica para a maioria dos DTs.

81.4 Jogo lento

81.4.1 Todos os eventos

As competições de bridge só podem ter um curso agradável se os jogadores mantiverem uma velocidade consistente e razoável. Normalmente, 15 ou 16 minutos para cada conjunto de 2 bolsas é adequado, e para conjuntos maiores, o tempo deve ser diminuído proporcionalmente. Em muitos eventos o Organizador do Torneio determina a velocidade do jogo, e as ações que o DT deve tomar se os jogadores mantiverem um ritmo mais lento do que o previsto. O resto desta seção se aplica a outros eventos.

O DT deve intervir se os jogadores forem tão lentos que o movimento seja prejudicado, ou se os adversários sentirem uma pressão para jogar rápido demais. Normalmente, no primeiro caso, o DT dá uma advertência para a dupla lenta. Em cada caso posterior de jogo lento por aquela dupla, uma multa deve, em geral, ser imposta, crescendo a cada ocasião em que a lentidão interfere com o movimento. Se as duas duplas forem responsáveis pela lentidão da mesa, então as duas devem ser penalizadas de modo proporcional. Em geral, isso é mais comum em eventos de equipes. Um exemplo pode ajudar:

Exemplo Uma mesa termina atrasada, e a multa prevista é 6 IMPs se apenas uma dupla for responsável. Se uma dupla é considerada responsável por dois terços do atraso, e a outra por um terço, então a primeira deve receber uma multa de 4 IMPs, e a segunda, de 2 IMPs.

Em princípio, um DT não deve retirar uma bolsa da mesa em razão de um atraso depois que o leilão começou, a não ser que a mesa tenha recebido instruções para não iniciar a bolsa. Caso isso tenha ocorrido, a bolsa deve ser cancelada e os dois lados devem receber uma multa.

81.4.2 Torneios de duplas

Se o DT não conseguir estabelecer qual dupla é a culpada pelo atraso, ele deve conferir Média para cada bolsa não jogada. Uma dupla não-infratora deve receber Média Mais, e uma dupla infratora, Média Menos (ver #12.1.1).

O DT tem o direito de ser mais rigoroso com uma dupla que é notoriamente lenta. Os menos experientes, os doentes, e os idosos devem ser tratados com mais tolerância.

81.4.3 Torneios de equipes

Se o jogo em uma rodada está prosseguindo de forma excessivamente lenta, então o DT pode retirar uma ou mais bolsas da rodada. Elas podem ser recolocadas se o ritmo de jogo acelerar e voltar a acompanhar a média do evento. Uma bolsa que já foi jogada em uma das mesas deve necessariamente ser jogada na outra, de modo que esta providência, em geral, só pode ser tomada antes da metade da rodada. Tal

remoção de bolsas só deve ocorrer se for estritamente necessária para o andamento da rodada.

Se (por exemplo por causa de jogo lento na segunda metade de uma rodada) o ritmo em uma ou mais partidas se torna mais lento do que o previsto para o evento, então bolsas podem ser retiradas de uma outra rodada (que não seja a rodada final) antes de seu início.

Se uma dupla é repetidamente lenta em um evento de equipes, então, além das multas e da remoção das bolsas mencionada acima, o DT pode proibi-la de jogar como uma dupla na rodada seguinte, mesmo que isso signifique uma mudança de duplas em uma equipe com quatro integrantes. Esta medida deve ser um recurso extremo.

81.5 Registro de bolsas

O DT tem a obrigação de registrar qualquer bolsa onde tenha havido um psíquico, voz errada, ou desvio Vermelho ou Amarelo. Ele também registra psíquicos Verdes se decidir que há razão para isso, por exemplo, se um jogador conhecido por seus psíquicos está envolvido, ou se o psíquico não for evidentemente Verde, de modo que o Comitê de Apelações ou o CL&E discorde de sua avaliação. Ver #40.1.5.

O DT também registra outras bolsas onde pode ter havido algum evento de interesse do CL&E, por exemplo se uma seqüência de leilão absolutamente incrível tenha ocorrido ali, que pode ocultar algum problema, mesmo que ele não tenha certeza de qual foi o problema.

Em geral, o DT também registra qualquer bolsa quando um jogador solicita que ela seja registrada, embora isso não seja um direito do jogador, de modo que o DT não é forçado a fazê-lo se ele considerar o registro como algo inadequado.

Quando solicitado para registrar um psíquico, voz errada, ou desvio, o DT deve considerar a possibilidade de compensação pelo parceiro e classificar estes eventos, mesmo que ninguém solicite tal ação. Entretanto, as opiniões dos adversários sobre se houve ou não compensação devem ser levadas em consideração.

81.6 Variação de regulamentação com justificativa

Em um evento da EBU, o DC tem a autoridade de alterar o regulamento com justificativa. Outros Organizadores de Torneio podem considerar estender a mesma autoridade a seus DC's.

81.7 Boas práticas de DT's

81.7.1 Considerações Gerais

Dois artigos sobre o assunto, um recente, o outro, escrito há muitos anos, estão incluídos no Capítulo XII.

81.7.2 Parentesco

O CL&E examinou um caso no qual um DT foi chamado à mesa para decidir sobre uma questão envolvendo um parente próximo. Isso foi aceito, considerando que há ocasiões nas quais isso não pode ser evitado (p.ex. só há um DT presente). Um outro DT deve atender a mesa sempre que possível nestes casos.

81.8 Lei 81C2: Explicando aos jogadores seus direitos e responsabilidades [WBFLC]

Quando o DT explica aos jogadores seus direitos e responsabilidades segundo as Leis, ele se limita aos direitos e responsabilidades relevantes para a situação em questão.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

81.9 Leis 81C7 e 93B3: Dificuldades dos Comitês de Apelação [WBFLC]

Quando um Comitê de Apelações tem um problema, ele tem o direito de enviar a questão a um outro comitê pertinente, por exemplo, o Comitê de Leis da Entidade Organizadora. Entretanto, se o problema é que ele acredita que o Diretor se equivocou na aplicação de alguma Lei, então o recomendado é que ele consulte primeiramente o Diretor sobre a possibilidade de uma reconsideração em sua interpretação da Lei.

[Ata WBFLC 2001-11-01#6]

81.10 Lei 81C3: O objetivo é a equidade [Ton]

A intenção expressa aqui é buscar a equidade mesmo quando os jogadores não percebem uma irregularidade ou não se incomodam com ela. Quando uma renúncia passa despercebida mas o DT toma ciência dela [posteriormente] (por exemplo, ele escuta a estória contada por um espectador), ele precisa usar a Lei 64C se esta renúncia tem impacto sobre o resultado. Se ele tem alguma dúvida sobre um resultado entregue a ele, ele precisa investigar a questão.

Lei 82: Retificação de Erros de Procedimento

82.1 Erro do Diretor – método

A Lei 82C se refere a um erro do DT. Em muitos casos, o DT pode se recuperar. Se ele não puder, a Lei 82C o autoriza para atribuir um score ajustado, tratando cada lado como não-infrator. Muitos DT's parecem presumir que isso significa atribuir Média Mais para cada lado, mas a Lei não diz isso, e em muitos casos isso seria extremamente injusto para os jogadores. Vejamos alguns exemplos.

Exemplos

- (a) Suponha que o DT ajusta o resultado para 2♠ fazendo oito vazas para os dois lados. Mais tarde, ele se dá conta que 2♠ sempre faz nove vazas. Apesar de qualquer embaraço que isso possa lhe causar, ele precisa retroagir em sua decisão e informar os dois lados que a bolsa foi ajustada para 2♠+1, para os dois lados.
- (b) Um DT deixa de perceber que uma explicação específica foi uma informação errada, mas seu colega mais experiente explica a situação para ele. Agora, ele percebe que ele deveria ter ajustado o score, de 6♣ dobrados feitos para um lado para 6♦ dobrados feitos para o outro. Média Mais para os dois lados não é uma opção! Ele precisa engolir em seco e tomar a decisão correta.
- (c) Um DT cancela uma bolsa durante seu curso porque a dupla está usando um entendimento ilegal. Isso é errado, pois a bolsa sempre tem de ser terminada – ver #90.4.2. Entretanto, pior ainda é perceber, no final de tudo, que o entendimento nem era ilegal! Como a bolsa não foi terminada, a Lei 12C2 se aplica após a Lei 82C, e o melhor que ele pode fazer é dar Média Mais para os dois lados – e depois se esconder em um buraco!
- (d) Suponha que um DT se esquece de permitir que o jogador seguinte aceite uma voz insuficiente. Quando ele percebe isso, ele também percebe que não tem nenhuma idéia de se aquele jogador teria feito isso, se a opção tivesse sido oferecida. Suponha que o resultado da mesa tenha sido 2♠ feitas, e que, se a voz insuficiente tivesse sido aceita, então o resultado teria sido 3♠ com uma queda, ou 2ST feitos na outra linha.

O que ele deve fazer agora é atribuir um score, tratando os dois lados como não-infratores. Ele deve considerar as possibilidades com e sem a aceitação da voz insuficiente, e dar o melhor score que seria razoável para cada lado. É provável que esse score seja assimétrico, mas isso não interessa. Talvez ele atribua 2♠ feitas para um lado e 2ST feitos para o outro. É mais provável que ele use sua autoridade para ponderar os scores – ver a seção seguinte.

- (e) Se for ainda mais complicado, ele pode dar scores ponderados. Como ele está tratando os dois lados como não-infratores, ele pode dar uma ponderação favorável para cada lado, por exemplo

N/S recebem

25% de NS +1430 (6♠=)
 + 40% de NS +680 (4♠+2)
 + 20% de NS +650 (4♠+1)
 + 15% de NS -100 (6♠-1)

L/O recebem

10% de NS +1430 (6♠=)
 + 30% de NS +680 (4♠+2)
 + 40% de NS +650 (4♠+1)
 + 20% de NS -100 (6♠-1)

Resumindo, se o DT sabe o que teria ocorrido se ele tivesse decidido corretamente, ele deve simplesmente corrigir o escore, por pior que isso seja para seu ego. Se ele não sabe o que teria ocorrido, mas algum resultado foi atribuído à bolsa, ele deve ajustar o escore, tratando cada lado como não-infrator, o que freqüentemente resultará em um escore assimétrico. Ele freqüentemente usará seus poderes segundo a Lei 12C1C para ponderar estes escores. Ele só deve atribuir escores artificiais se ele tiver cancelado erradamente a bolsa.

82.2 Erro do Diretor – quando aplicar essa Lei?

Qualquer erro óbvio deve ser corrigido, mas uma decisão que foi essencialmente uma questão de discernimento bridgístico, ou uma na qual havia um forte argumento em favor da decisão original, não deve ser corrigida. Revisões de questões de discernimento ou resoluções de discussões sobre a propriedade de uma decisão que seria delicada são assuntos que devem ser tratados por via de uma apelação contra a decisão.

82.3 Lei 82C: Erro do Diretor [WBFLC]

Essa Lei não faz nenhuma sugestão no sentido de que um Diretor deva automaticamente cancelar uma bolsa quando ele errou. O jogo deve continuar: um resultado pode ser alcançado. Se é necessário ajustar o escore, isso normalmente significa um escore atribuído, embora evidentemente exista a possibilidade de um escore artificial quando um resultado não pôde ser alcançado.

Suponha que o ADD joga uma espadas fora de vez. O carteador proíbe o ADE de jogar espadas. Infelizmente, o Diretor informa ao ADE que ele não pode mais jogar espadas durante o curso da mão. Algumas vazas depois, o ADE pega a mão e não joga espadas, o que derrubaria o jogo. Se o Diretor não tivesse dado uma instrução errada, ele talvez voltasse espadas, e talvez não.

O Diretor discute a situação com um colega, e percebe que cometeu um erro: ele volta à mesa, e faltam três vazas para o fim. Alguns Diretores cancelariam a mão e dariam Média Mais para os dois lados, mas isso é errado, e pode ser injusto para um jogador que estava prestes a conseguir uma bolsa de 90%.

O melhor é deixar que eles terminem, e depois ajustar se necessário. Suponha que o resultado tenha sido 3ST feitos, mas a volta de espadas derrubaria a mão. Como os dois lados devem ser tratados como não-infratores, e como a volta de espadas era razoável, mas não automática, um resultado justo seria dar 3ST= para o carteador e 3ST-1 para o ataque, dando aos dois lados o benefício da dúvida.

Se a Lei 12C1 está em vigor, ele pode considerar

$$60\% \text{ de NS } +400 \text{ (3ST=)} \\ + 40\% \text{ de NS } -50 \text{ (3ST-1)}$$

Para o carteador [Sul], e

$$40\% \text{ de NS } +400 \text{ (3ST=)} \\ + 60\% \text{ de NS } -50 \text{ (3ST-1)}$$

Para os atacantes [Leste-Oeste], ainda dando o benefício da dúvida para os dois lados, pois ambos são tratados como não-infratores.

Suponha, no exemplo acima, que isso tenha ocorrido em um torneio de duplas por MPs. Os matchpoints da bolsa podem ser [em um top de 70]:

Escore N/S	MPs N/S	MPs L/O
+430	68	2
+420	60	10
+400	37,4	32,4
-50	11,4	58,4
-100	1	69

De modo que o carteador ganha

$$60\% \text{ de NS } +400 \text{ (3ST=)} = 60\% \text{ de } 37,4 \text{ MPs} = 22,44 \text{ MPs} \\ + 40\% \text{ de NS } -50 \text{ (3ST-1)} = 40\% \text{ de } 11,4 \text{ MPs} = 4,56 \text{ MPs} \\ \text{Total} = 27,00 \text{ MPs}$$

E os atacantes recebem

$$40\% \text{ de NS } +400 \text{ (3ST=)} = 40\% \text{ de } 32,4 \text{ MPs} = 12,96 \text{ MPs} \\ + 60\% \text{ de NS } -50 \text{ (3ST-1)} = 60\% \text{ de } 58,4 \text{ MPs} = 35,04 \text{ MPs} \\ \text{Total} = 48,00 \text{ MPs}$$

É evidente que estes escores são assimétricos, pois os pesos foram diferentes para cada lado.

[Ata WBFLC 2001-10-30#6]

Lei 85: Decisões com Fatos em Discussão

85.1 Examinar a mão

Quando um DT é chamado à mesa e tenta determinar os fatos, ele não deve tentar examinar a mão antes do final do carteo, e deve rechaçar qualquer tentativa de um jogador de lhe mostrar suas cartas. Se, por exemplo, ele olhasse as cartas de um

jogador que argumenta que sua marcação foi inadvertida, de modo que ele possa mudá-la segundo a Lei 25A, então qualquer comentário que ele [o DT] faça sobre a sua decisão pode transmitir informação sobre a mão daquele jogador para os demais jogadores.

Lei 86: Em Torneios de Equipes ou Similares

86.1 Resultado inusitado

Se uma bolsa é cancelada quando já tinha sido jogada na outra mesa em um torneio de equipes, o DT pode atribuir um escore ao invés de dar um escore artificial se o resultado da outra mesa foi inusitado, por exemplo, se um slam foi marcado e feito com valores muito esparsos, ou com dois Ases para fora. Normalmente, isso só será feito se o lado não-infrator conseguiu o bom resultado.

É claro que há situações nas quais não há lado infrator. Um tal escore ainda pode ser atribuído, embora ele possa ser assimétrico, pois os dois lados são tratados como não-infratores neste caso.

A Lei permite tal ajuste quando o bom resultado foi obtido por um lado que tem responsabilidade parcial ou total. Na época em que isso foi escrito, o método de se lidar com isso não era claro [ver o conselho em #86.3]. Um DT ou CA que só aplique esta Lei para beneficiar o lado não-infrator não pode ser repreendido.

86.2 Lei 86C: Bolsa substituta [WBFLC]

Suponha que uma bolsa tenha sido anulada na última rodada de uma partida de equipes. Se ela é descoberta a tempo, de modo que nenhum dos jogadores que tenha de jogar uma nova bolsa saiba qual é o placar, ela pode ser substituída. Mas se qualquer jogador sabe o placar [sem contar com esta bolsa], ela não pode ser substituída.

Não há nenhuma dificuldade prevista nesta Lei para uma substituição de uma bolsa jogada em uma rodada anterior, ou se duas ou mais bolsas precisam ser substituídas.

[Ata WBFLC 1998-09-01#6]

86.3 Lei 86D: Resultado inusitado na outra mesa [Ton]

Quando, em um torneio de equipes, uma bolsa não pode ser jogada em uma mesa por qualquer razão, já tendo sido jogada na outra mesa, é possível desviar da rotina do escore ajustado artificial. Para fazer isso, é necessário um resultado inusitado na bolsa jogada. O DT trabalha com uma amplitude de resultados normais em uma bolsa, que não demandam a aplicação desta lei. Dado que o lado inocente recebe alguns IMPs de qualquer maneira, umas overtricks dobradas não são suficientes para criar um resultado inusitado.

Quando o lado inocente recebeu um escore muito bom e a bolsa não se tornou inaproveitável nesta mesa (pela outra mesa), é obrigatório dar um escore ajustado com peso total para este resultado. Assuma que a equipe que recebeu um bom resultado em uma mesa tenha provocado o cancelamento da bolsa no outro lado; se o DT dá um escore ajustado, o peso do bom resultado pode ser pequeno; 30% parece razoável.

Se a bolsa tem de ser cancelada por causa de um erro na segunda mesa, e o lado inocente recebeu um resultado muito bom na primeira mesa, este resultado deve ser plenamente considerado. Se os infratores receberam um resultado muito bom, o peso pode ser menor (50% parece razoável). E se nenhum lado é responsável, o peso pode ser um pouco maior (digamos, 60%).

Observação *Não está claro que isso decorre das interpretações do WBFLC. Entretanto, as Atas da WBFLC foram alteradas, de modo que a posição não é clara.*

Lei 87: Bolsa anulada

87.1 Bolsa na direção errada

Em alguns movimentos, as posições geográficas são alteradas durante o curso de uma seção. Se uma bolsa não foi colocada em sua nova posição geográfica, ou se ela foi colocada na nova posição quando isso não deveria ocorrer, ou se um jogador acidentalmente retira as cartas do lugar errado de modo que a bolsa não pode mais ser jogada em sua orientação ‘correta,’ então a bolsa deve ser jogada na orientação ‘incorreta,’ contanto que os apuradores consigam lidar com isso. Se os programas usuais da EBU estão sendo utilizados, isso é sempre possível. Entretanto, o tipo de competição pode impossibilitar isso.

Lei 90: Penalidades de Procedimento

90.1 Expressas no método final de apuração

Penalidades de procedimento são expressas no método final de apuração, ou no método pelo qual os competidores são comparados. Elas não afetam outros competidores, exceto em partidas eliminatórias, ao reduzirem o escore do infrator, como expresso no método final de apuração.

90.2 Penalidade padrão

Enquanto um DT pode determinar qualquer valor que lhe pareça adequado para uma penalidade de procedimento, na prática ele ira advertir antes de multar na primeira instância da maioria das infrações. Entretanto, algumas infrações enumeradas a seguir e em outros pontos do Livro Branco normalmente recebem penalidades automáticas, mesmo na primeira instância.

No esforço de padronizar o valor das penalidades, o CL&E definiu um ‘valor padrão’ para ajustes e penalidades automáticas. O ‘valor padrão’ em diversos métodos de apuração é apresentado em #12.5.

Se um DT acredita que uma penalidade mais severa é adequada, seja porque a infração é pior do que o normal, seja porque houve reincidência, seja porque as circunstâncias foram agravadas, então é normal para ele multar o infrator no valor de duas vezes o ‘valor padrão,’ três vezes o ‘valor padrão,’ e assim por diante.

90.3 A diferença entre uma penalidade e um ajuste

Quando um ajuste é dado a uma dupla responsável por uma infração, segundo a Lei 12C2, o DT deve atribuir a esta dupla 40% (ou menos, como em #12.1.1, ou o equivalente em outras formas de apuração). Isso é Média Menos. Entretanto, uma penalidade de procedimento segundo a Lei 90 é, em geral (exceto em alguns casos específicos – ver #90.4) uma advertência em primeira instância, e não uma multa. Ver #81.3.

Exemplo Um competidor que não pode jogar uma bolsa por sua própria culpa (p.ex. chegou atrasado) recebe Média Menos.

90.4 Penalidades e ajustes em algumas infrações comuns

90.4.1 Duplicação incorreta (despercebida)

Um competidor que duplica uma bolsa incorretamente recebe uma multa no valor do dobro do ‘valor padrão.’ As duas duplas em uma mesa são responsáveis pela duplicação, de modo que esta multa se aplica a todos os competidores, mesmo se apenas as mãos de uma das duplas foi afetada. A multa também é aplicada a uma dupla que não esteja presente sem justificativa no momento da duplicação. Se uma bolsa é duplicada ‘corretamente’ e transposta (p.ex. as cartas da bolsa 24 foram colocadas na bolsa 23 e vice versa), a infração é tratada como uma única infração.

Competidores que não percebem ou relatam que sua mão não confere com o registro oficial quando a bolsa é jogada pela primeira vez são multados no valor padrão.

90.4.2 Método ilegal, e compensação de psíquico, desvio, ou voz errada

Se um competidor usa um método que não é permitido, ou se considera que ele compensou um psíquico, desvio, ou voz errada, a mão deve ser jogada até o fim. Se ele alcança um score de Média Menos ou pior, o resultado é mantido. Caso contrário, ele recebe Média Menos e seus adversários recebem Média Mais.

No caso de um psíquico compensado, há uma penalidade adicional para o lado infrator de no mínimo um valor padrão.

Exemplos

- (a) Uma dupla compensa por uma voz errada, mas faz 35% na bolsa. O escore não é ajustado.
- (b) Uma dupla usa um entendimento de Nível 4 em um evento de Nível 3, e alcança um escore de 65%. A bolsa é ajustada para Média Menos para eles, e Média Mais para seus adversários.
- (c) Em um torneio suíço de equipes com rodadas de 7 bolsas, uma dupla compensa por um psíquico e alcança um escore de +4 IMPs na bolsa. A bolsa é ajustada para Média Menos para eles e Média Mais para seus adversários, i.e., +3 IMPs para seus adversários. Além disso, eles recebem uma multa de 0,5 PVs, mas isso não influencia o resultado de seus adversários.
- (d) Em um evento de Nível 3, uma dupla dá um psíquico em uma abertura de 2◇ Multi, que não é permitida, e alcança 55% na bolsa. O psíquico não foi compensado. Isso é tratado como a utilização de um entendimento ilegal, de modo que eles recebem Média Menos, e seus adversários recebem Média Mais, mas não há qualquer outra penalidade.
- (e) Uma dupla compensa por uma voz errada, e alcança um escore de 50% na bolsa. A bolsa é ajustada como Média Menos para eles, e Média Mais para os adversários. Entretanto, os adversários apelam, pois houve uma hesitação, e o Comitê de Apelações decide que um escore ponderado é adequado. Se o escore ponderado dá aos não infratores 60% ou mais, ele é utilizado; caso contrário, o escore permanece como Média Menos/Média Mais.

Uma dupla que já foi alertada de que seus métodos são ilegais também deve ser multada pelo valor padrão.

Embora uma penalidade de procedimento no valor padrão seja normal no caso de um psíquico compensado, e nenhuma penalidade de procedimento seja usual em casos de método ilegal ou compensação por desvio ou voz errada, o DT tem a autoridade de penalizar com valores maiores em circunstâncias agravadas.

90.4.3 Multa ou advertência por alterar a bolsa

A primeira instância de uma bolsa passada com uma alteração que não inclua 13 cartas em cada mão recebe apenas uma advertência. Qualquer instância de um bolsa passada com alteração equivalente a 13 cartas (que não são as corretas) em cada mão é multada pelo valor padrão, assim como qualquer reincidência pelo mesmo competidor, de qualquer dos dois casos. Ver #7.1.

90.4.4 Efeitos da experiência do jogador

Ver #81.3 (efeitos da experiência do jogador) para possíveis mitigações das penalidades entre #90.4.1 e #90.4.3.

90.4.5 Efeito de ação ‘arriscada ou temerária’

Adversários não-infratores em #90.4.2, cujas ações na bolsa são consideradas como ‘arriscadas ou temerárias’, ou que constituem um erro sério (não ligado à infração), não recebem necessariamente uma compensação plena (ver #12.1.3 (b) e (c)). Isso é possível mesmo se o ajuste inicial é artificial, e não atribuído.

‘Ação arriscada ou temerária ou um erro sério’ é algo muito pior do que mau bridge, e raramente inclui erros de ataque em um contrato que os não-infratores não deveriam estar jogando, exceto quando eles são completamente óbvios. Ver #12.8 para uma discussão detalhada.

90.5 Penalidades e ajustes em partidas eliminatórias

Em partidas eliminatórias, há opiniões divergentes sobre como uma “penalidade de 3 IMPs” deve ser aplicada. O que segue deve esclarecer a questão.

- (a) Média Mais/Média Menos significa uma diferença de 3 IMPs no resultado da partida.
- (b) Uma penalidade no ‘valor padrão’ faz uma diferença de 3 IMPs no resultado da partida.
- (c) Média Mais/Média Menos com o acréscimo de uma penalidade no ‘valor padrão’ [a penalidade normal por um psíquico Vermelho] faz uma diferença de 5 IMPs no resultado da partida. É claro que o elemento da penalidade pode ser maior.
- (d) Média Mais/Média, ou Média/Média Menos, significa uma diferença de 2 IMPs no resultado da partida.
- (e) Média Mais/Média Mais, Média/Média, e Média Menos/Média Menos não fazem qualquer diferença no resultado de uma partida.

90.6 Apelação de penalidades

Penalidades de procedimento podem ser apeladas por qualquer jogador na mesa ou pelo capitão de uma das equipes presentes. Se o adversário apela, a penalidade só deve ser alterada nas circunstâncias mais extremas.

Lei 91: Penalizar ou Suspender

91.1 Expressas no método final de apuração

Penalidades disciplinares são expressas no método final de apuração, ou no método pelo qual os competidores são comparados. Elas não afetam outros competidores, exceto em partidas eliminatórias, ao reduzirem o escore do infrator, como expresso no método final de apuração.

91.2 Penalidade padrão

Um DT pode determinar qualquer valor que lhe pareça adequado para uma penalidade disciplinar. Entretanto, no esforço de padronizar o valor das penalidades, o CL&E definiu um ‘valor padrão’ para ajustes e penalidades automáticas. O ‘valor padrão’ em diversos métodos de apuração é apresentado em #12.5. Porém, o ‘valor padrão’ de uma penalidade disciplinar é o dobro do ‘valor padrão’ apresentado naquela seção.

Se um DT acredita que uma penalidade mais severa é adequada, seja porque a infração é pior do que o normal, seja porque houve reincidência, seja porque as circunstâncias foram agravadas, então é normal para ele multar o infrator no valor de duas vezes o ‘valor padrão,’ três vezes o ‘valor padrão,’ e assim por diante.

Exemplo O DT considera que uma infração foi tão grave que requer uma penalidade no dobro do valor normal. Se é um torneio de duplas em MPs, o valor padrão enumerado em #12.5 é 10% de um top, de modo que a penalidade disciplinar padrão é 20% de um top, e ele deve então multar a dupla em 40% de um top. Do mesmo modo, 2,0 PVs em um evento por PVs é o dobro da penalidade disciplinar padrão.

91.3 Apelação de penalidades

As penalidades disciplinares podem ser apeladas por qualquer jogador na mesa, ou pelo capitão de um dos times presentes. Se o adversário apela, a penalidade só deve ser alterada nas circunstâncias mais extremas.

Um Comitê de Apelações não pode desautorizar um DT no que diz respeito à uma penalidade disciplinar, mas ele pode recomendar que o DT a modifique.

A cláusula na Lei 91A que diz que a decisão do DT é final e não pode ser apelada só se aplica quando um DT suspende um jogador pela totalidade ou por parte da sessão corrente.

91.4 A autoridade do DC de desclassificar em eventos da EBU

A EBU conferiu ao DC de qualquer evento para o qual a EBU seja a Organizadora do Torneio, segundo a Lei 91B, a sua autoridade de desclassificar qualquer competidor com justificativas. As suspensões (segundo a Lei 91A) e desclassificações devem ser relatadas ao CL&E, que vai considerar se outras medidas são adequadas.

No caso de um torneio composto de diversos eventos para o qual uma inscrição de conjunto é disponível, o DC pode desclassificar um jogador de todo o torneio.

91.5 A autoridade do DC de desclassificar ou suspender jogadores individuais em eventos da EBU

A EBU conferiu ao DC a sua autoridade de suspender ou desclassificar qualquer jogador individual, permitindo que o resto da dupla ou equipe continue, sujeitas a qualquer substituição com o aval do DC. Isso é uma regulamentação segundo a Lei 80B2F.

Exemplo Um jogador diz algumas coisas inaceitáveis durante uma partida de Equipes Suíças, chocando seu parceiro além de seus adversários. Há um número par de equipes e esta equipe tem cinco jogadores. O DC pode decidir que atende aos interesses de todos permitir que os outros quatro jogadores continuem no evento enquanto desclassifica o jogador infrator.

91.6 A autoridade do DC de desclassificar em outros eventos

Outros Organizadores de Torneio podem seguir o exemplo da EBU e dar ao DT este direito. Caso contrário, um DT que queira desclassificar alguém precisa do aval do Organizador do Torneio: em geral, isso significa a concordância de seu representante presente no local.

91.7 Estímulo para se usar os poderes disciplinares

O CL&E estimula os DC's de eventos a exercerem seus poderes segundo a Lei 91 e #91.5, em casos apropriados, para suspender um competidor ou jogador do resto da sessão/evento, e para atribuir penalidades disciplinares mais severas.

91.8 O código do bom comportamento no bridge

O código do bom comportamento no bridge, “BB@B” segundo a EBU, diz:

O bridge é um jogo extremamente agradável. O bom comportamento é uma parte fundamental deste prazer.

Este guia serve como um lembrete sobre como se comportar na mesa de bridge. Sabemos que todos os jogadores tendem a seguir naturalmente este código de comportamento, mas há momentos nos quais a concentração e a pressão se fazem sentir, e é para estas situações que elaboramos este lembrete.

- *Cumprimente a todos os presentes na mesa de forma amistosa antes do início de cada rodada.*
- *Seja um bom ‘anfitrião’ ou ‘hóspede’ na mesa.*
- *Disponibilize seu cartão de convenções para seus adversários, e preencha-o por inteiro.*
- *Faça do bridge algo agradável para você, seu parceiro, e seus adversários.*

- *Aceite graciosamente quando seus adversários fazem uma boa jogada ou leilão.*
- *Cuide de sua aparência.*
- *Assegure-se de que seu telefone celular está no modo silencioso.*
- *Não aproveite apenas o jogo, aproveite também a companhia.*

Lembre-se de que é rude criticar seu parceiro ou seus adversários em público, ser menos do que absolutamente polido na mesa, se vangloriar de seus bons resultados, se ressentir de uma chamada ao Diretor do Torneio, e discordar ou discutir com o Diretor sobre uma decisão dele.

Como em todos os jogos que são governados por regras e regulamentos, o mau comportamento será penalizado.

Por favor, chame o Diretor se você acha que pode ter sido prejudicado por mau comportamento. Você estará ajudando os outros, além de si mesmo.

91.9 O código do bom comportamento no bridge – Implementação

Não-conformidades com o código do bom comportamento no bridge são tratadas assim:

Se um jogador se comporta à mesa de uma forma inaceitável, o Diretor deve ser chamado imediatamente. Comportamento irritante, comentários desagradáveis, ou qualquer outra conduta que possa prejudicar o prazer do jogo é especificamente proibido pela Lei 74A. A Lei 91A dá ao Diretor a autoridade de atribuir penalidades disciplinares. Isso inclui penalidades disciplinares imediatas no score da bolsa, e em caso de reincidência, desclassificação do resto da competição ou de sessões subsequentes do mesmo evento. Quaisquer violações adicionais podem resultar em uma sessão disciplinar na qual a participação do jogador em eventos futuros será julgada.

91.10 Lei 91B: Desclassificação [WBFLC]

Um Organizador de Torneio pode delegar antecipadamente para o Diretor a sua autoridade de desclassificar um jogador com justificativa.

[Ata WBFLC 2003-11-09#4]

Observação Este poder é usado em #91.5 e sugerido em #91.6.

XI. Apelações

Lei 92: O Direito de Apelação

92.1 Períodos de Correção

A solicitação de uma decisão ou de uma apelação contra uma decisão precisa ser feita durante o Período de Correção, como especificado na Lei 92B.

As Leis permitem que o período de correção para apuração segundo a Lei 79C seja diferente do de decisões e apelações, segundo a Lei 92A. A EBU implementou períodos diferentes de correção.

Exemplo A Merseyside Bridge League tem algumas partidas jogadas em casa, quando não há um DT disponível. Por isso, enquanto o período de correção para a apuração termina 30 minutos depois do acordo sobre o resultado entre os dois capitães, o período de correção para decisões termina 24 horas depois, e o período de correção para apelações, 24 horas depois disso.

É possível que haja dois períodos diferentes de correção de apurações, um deles para “erros grosseiros e manifestos de apuração” (ver #79.1). Assim, existem quatro possibilidades de Períodos de Correção. Todos os quatro se convertem em 30 minutos depois da divulgação do resultado final, na ausência de qualquer regulamentação específica, embora a EBU hoje um dia utilize um período padrão de 20 minutos.

Os períodos de correção nos eventos da EBU são apresentados na Seção #146.

92.2 Aconselhamento de Apelação

Em muitos torneios grandes, existem Conselheiros de Apelação. Eles são às vezes chamados de Consultores de Apelação. A sua função é oferecer conselhos amistosos a apelantes em potencial sobre se a apelação tem fundamento, e como fazê-la.

Se um jogador deseja apelar, é freqüentemente razoável que ele consulte o Conselheiro de Apelação em primeiro lugar. O Conselheiro de Apelação pode lhe alertar de que sua apelação tem chances de ser considerada frívola, ou pode lhe ajudar a formular a apelação. Em geral, se um jogador afirma que vai apelar, ou que não está satisfeito com uma decisão, o DT deve lembrar ao jogador sobre a possibilidade de uma consulta com o Conselheiro de Apelação, e fazer com que eles se encontrem. Isso é particularmente importante com jogadores menos experientes.

Conselheiros de Apelação, em geral, são escolhidos dentre o grupo de Árbitros da EBU e Presidentes de Comitês de Apelação, embora qualquer jogador experiente, bom e amistoso possa servir a esta função. Mesmo em eventos onde não há um

Conselheiro de Apelação oficial, o DT pode se oferecer para procurar alguém que exerça esta função de modo improvisado.

O Conselheiro de Apelação só escuta um lado da estória, e por isso o seu conselho jamais pode ser transmitido ao Comitê de Apelação. Por exemplo, ele pode determinar que uma apelação não é frívola, e depois ocorre que o Comitê de Apelação retém o depósito. Isso não significa que o Conselheiro é incompetente: ele pode ter ouvido uma estória bem diferente. Além disso, nenhum jogador tem a obrigação de seguir o conselho dado a ele por um Conselheiro de Apelação, e a decisão de apelar ou não cabe somente a ele.

92.3 Há algum caso em que os dois lados devem apelar?

Se um competidor acredita que tem razão para levar uma situação ao Comitê de Apelações, ele deve apelar, mesmo que o outro lado tenha feito o mesmo. Um segundo depósito será feito.

Se ele não o fizer, um Comitê de Apelações tem o direito de inferir que ele não acredita o suficiente em sua própria argumentação para arriscar o depósito, e pode usar este fato em suas deliberações.

92.4 Lei ou Regulamento

Apelações que se referem apenas à questões de Lei ou Regulamento devem ser levadas ao DC, e o Comitê de Apelações tem um papel meramente auxiliar nestes casos. Na prática, são raras as apelações que não envolvem nenhum aspecto de discernimento bridgístico.

92.5 Formulários de Apelação e de Mão

É importante que os DT's e os Comitês de Apelação preencham os formulários de forma cuidadosa e completa. Não apenas isso facilita a vida dos Comitês de Apelação, mas também facilita qualquer revisão pelo CL&E.

Algumas apelações estão sendo publicadas na página do CL&E. Isso também é mais fácil se os formulários estiverem completos e legíveis.

92.5.1 Comentários específicos do CL&E sobre DT's preenchendo formulários

- (a) O CL&E examinou uma mão na qual ele não se sentiu capaz de comentar, pois o formulário tinha sido mal preenchido pelo DT, de modo que os fatos não estavam disponíveis. O CL&E enfatiza a necessidade de que os DT's sejam cuidadosos ao preencher os formulários.
- (b) O CL&E foi incapaz de examinar em detalhes uma mão porque a mão tinha sido mal transcrita para o formulário de apelação pelo DT. O CL&E agradece se os DT's tomarem precauções para que os formulários sejam preenchidos de forma precisa e completa.

- (c) O CL&E examinou uma apelação na qual a razão pela apelação teria sido que “a dupla N/S achou que a decisão não foi correta.” O CL&E considerou esta explicação tautológica. Se os jogadores indicam a razão pela qual eles consideraram a decisão incorreta, então isso deve ser especificado no formulário de apelações. Caso contrário, o ideal é que esse campo seja deixado em branco.
- (d) O CL&E solicitou que os formulários sejam preenchidos em tinta preta, para facilitar a digitalização.
- (e) É difícil analisar uma apelação envolvendo o potencial de indução ao erro provocado por uma hesitação durante o carteio, sem ver a mão inteira e o carteio até aquele ponto (de modo que fique evidente o que cada jogador sabia sobre a mão quando a posição final foi alcançada). O mesmo se aplica a anúncios contestados. Portanto, os DT’s devem anotar a mão inteira na primeira página do formulário, e a posição final, assim como detalhes do carteio até aquele momento, na declaração dos fatos.
- (f) Hoje há programas, pelo menos nos maiores torneios, para imprimir as mãos diretamente do computador, e o CL&E recomenda que isso seja feito sempre que possível
- (g) Não pode haver nenhuma justificativa para não se registrar os nomes dos jogadores envolvidos, ou dos membros do Comitê de Apelações.
- (h) Os formulários incluem um campo para “forma de apuração”. Deve ser evidente que esta informação é necessária, pois a forma de apuração pode ter um impacto considerável sobre a avaliação das ações dos jogadores. É inadequado dizer que o torneio é um “Suíço” e a forma de apuração é “PVs”, sem especificar se era um torneio de duplas ou de equipes.
- (i) Não é correto que informações sobre o sistema sejam omitidas, o que acontece frequentemente, deixando o CL&E no escuro sobre informações pertinentes.
- (j) O CL&E considera importante indicar que ao analisar formulários preenchidos pelo DT, presume-se que qualquer caso de explicação dada na mesa e não corroborada pelo cartão de convenções (seja por omissão, seja por divergência com o contido no cartão) terá sido assinalada pelo DT. A ausência que qualquer menção do cartão de convenções no formulário significa portanto que o DT conferiu o cartão e que a informação foi corroborada pelo cartão. Entretanto, é bom que informações sobre o significado das vozes relevantes seja registrada na seção “Informações Relevantes do Cartão de Convenções.”
- (k) Quando um DT ou Comitê de Apelações decide incluir um elemento do resultado da mesa em um escore ponderado, o CL&E solicita que seja registrado o leilão legal hipotético pelo qual este resultado seria alcançado.
- (l) É útil que, no campo referente ao leilão, os dobres sejam explicados como punitivos, informativos, para tirar, ou o que quer que seja, e que vozes que possam ou não ser forçantes sejam esclarecidas quanto a este ponto.
- (m) O CL&E observou uma declaração de um DT que, em uma situação onde um desvio foi registrado, não seria necessário classificá-lo. O Comitê considerou que isso seria um erro – desvios e vozes erradas que são registrados devem ser classificados.
- (n) Em algumas mãos, a saída é importante: O CL&E nota com pesar que este campo é raramente preenchido.
- (o) O CL&E pede que os formulários sejam preenchidos de forma legível, tanto por DT’s como por Presidentes de Comitês de Apelação. Alguns formulários

são praticamente ilegíveis, enquanto aqueles que passam por um processador de texto são uma alegria para o Comitê.

- (p) O CL&E examinou um caso no qual o DT teria tirado uma conclusão sobre as ações de um jogador, mas não registrou nenhuma informação ou indício para sustentar suas conclusões. Os DT's precisam fornecer o máximo de informações possíveis ao preencher os formulários.
- (q) O CL&E considerou um formulário no Torneio de Duplas Suíças da Páscoa, no qual um dos lados alegou jamais ter visto o formulário preenchido. O DT deve sempre tentar mostrar o formulário para os dois lados, embora não seja mais necessário obter as assinaturas de todos os jogadores.
- (r) O CL&E considerou um formulário preenchido por um painel, no qual boa parte da informação necessária estava ausente ou incompleta. Ausentes: forma de apuração, número das duplas, resultado da mesa, escore de N/S; resultado atribuído e decisão final. Os DT's precisam sempre completar os formulários da forma mais completa possível.
- (s) O CL&E observou um número de 'registros de formulários de mãos' onde o tipo de infração não teria sido registrada – psíquico, voz errada, desvio, ou outra coisa. Além disso, alguns formulários não teriam sido classificados em caso de voz errada ou desvio. Além disso, alguns formulários não dizem qual foi a decisão tomada. Os DT's precisam sempre completar os formulários da forma mais completa possível, e mostrá-los aos jogadores depois de terminá-los.

92.5.2 Comentários específicos do CL&E sobre Comitês de Apelação preenchendo formulários

- (a) O CL&E espera que, quando uma decisão do DT é alterada, os Comitês de Apelações registrem as razões de sua decisão no formulário de apelação.
- (b) Quando um formulário preenchido pelo DT é deficiente ou confuso, o CL&E considera que seria adequado que os Comitês de Apelações descobrissem a informação faltante e a registrassem.
- (c) O CL&E confirma que espera que os Comitês de Apelações registrem as razões de suas decisões, inclusive porque se eles não têm nada a dizer, a decisão deve ter sido tão óbvia que a retenção do depósito deve ter sido considerada.

92.5.3 Conselhos especiais em relação a psíquicos

O CL&E se surpreendeu ao descobrir que em mais de um caso sob consideração, a seguinte combinação de eventos teria ocorrido:

- Um jogador deixou de apoiar uma marcação de naipe do parceiro, quando parece ser inteiramente normal fazê-lo;
- O parceiro tinha feito um psíquico, e não tinha o naipe em questão;
- O jogador que não apoiou simplesmente não justificou sua inação no formulário.

Deve estar claro que os jogadores precisam explicar suas ações em tais circunstâncias.

92.5.4 Conselhos a qualquer Comitê de Apelações sobre o formulário

O CA precisa:

1. Assegurar que um depósito foi feito (ou fornecer, no formulário, uma razão satisfatória para que isso não tenha sido feito).
2. Decidir, ao término da apelação, se o depósito deve ser retido ou não. Esta decisão se baseia na pergunta de se o Comitê considerou que a Apelação não tinha mérito, e leva em consideração:
 - (a) *Se o Comitê alcançou uma decisão rápida e unânime; e*
 - (b) *A experiência dos jogadores envolvidos*
3. Observe-se que as opiniões particulares dos membros do Comitê de Apelação sobre a prática de se exigir o depósito, ou outros fatores externos como o fato dos apelantes terem esperado muito tempo pelo julgamento da questão, não são razões aceitáveis para se devolver o depósito.
4. NÃO perguntar ou se preocupar sobre se o apelante pediu ou não conselhos antes de apelar.

92.6 Sem decisão antes da apelação

O CL&E considerou um caso no qual o DT organizou um Comitê de Apelação sem ter tomado uma decisão de primeira instância, ou retirado um depósito. O CL&E não considera este procedimento adequado.

92.7 Apelação provocada pelo DT

Embora seja perfeitamente legal que um DT apele de uma decisão, isso será um evento raro. Quando um DT apela de uma decisão, ele sempre deve registrar seus motivos no formulário.

92.8 Recebendo depósitos

Um depósito deve ser tomado antes do julgamento da apelação. Tal procedimento só pode ser quebrado em casos excepcionais, e nestes casos o DC precisa escrever no formulário a razão pela qual não se tomou um depósito. Os depósitos são exigidos em todas as apelações, inclusive as apelações de decisões do DC sobre questão de Lei, apelações contra penalidades de procedimento ou disciplinares, apelações feitas por escrito ou telefone, e assim por diante.

Exemplo

Houve um caso no qual se registrou que o DC, depois de uma longa discussão com um jogador extremamente “insultado,” o aconselhou a apelar. Por isso, nesta ocasião não se tomou um depósito. O CL&E não considera que esta razão é suficiente para se instigar uma apelação, ou para não se tomar o depósito.

92.9 Razões especiais para a apelação

O CL&E deplora as ações de um jogador que aparentemente usou o processo de apelação como uma forma de chamar atenção para suas críticas sobre a regulamentação.

92.10 Apelações fora de prazo

Duas apelações surgiram em situações nas quais seria muito difícil julgá-las. Em um caso, a apelação surgiu logo após o término da última rodada, quando uma das duplas já tinha ido para casa, sem saber da apelação. O segundo caso surgiu depois da sessão noturna de um evento, na qual a classificação para a final no dia seguinte estava em jogo. Uma dupla tinha saído, e o DT tinha que contar com a possibilidade de membros do Comitê de Apelações em quantidade suficiente aparecessem de manhã, antes do início da final, assim como as duplas envolvidas, sem qualquer meio de entrar em contato com eles.

Solicitações de apelações feitas dentro do prazo precisam ser julgadas. Em especial, duplas envolvidas em uma decisão na mesa devem esperar até o final do prazo para a solicitação de apelação antes de saírem do local do evento. Os DT's precisam alertar estas duplas sobre a possibilidade de uma apelação, e sobre os prazos correspondentes.

Quando o DT não é capaz de reunir um Comitê de Apelações com pelo menos três membros, então um comitê de um, um árbitro pelo telefone, ou mesmo o DC podem ouvir a apelação.

Se é necessário julgar uma apelação na qual uma das duplas envolvidas nem mesmo estava ciente do que se passava, é sempre uma opção do Comitê de Apelações interromper o julgamento, se a ausência de um dos lados pode prejudicar os procedimentos.

92.11 Lei 92: Apelações [WBFLC]

Uma apelação é uma apelação contra uma decisão de um Diretor, começa ao analisar esta decisão, e decide se vai mantê-la ou alterá-la.

[Ata WBFLC 2000-08-30#4]

92.12 Lei 92B: Prazos [WBFLC]

Um jogador pediu uma decisão ainda dentro do prazo. Por mais dificuldades que isso possa causar ao DT, uma decisão precisa ser tomada; não é adequado que a questão seja levada diretamente ao Comitê de Apelações.

[Ata WBFLC 2009-09-08#4]

92.13 Leis 92/3: Descrição padrão de apelação [Ton]

Há uma descrição padrão do procedimento da apelação. Com referência à Lei 80, este procedimento tem de ser seguido, caso a Entidade Organizadora não prescreva uma forma diferente.

Lei 93: Procedimento de Apelação

93.1 O direito de comparecer ao julgamento da apelação

Em geral, os jogadores têm o direito de comparecer a julgamentos em primeira instância de apelações, mas se o julgamento ocorre em circunstâncias que dificultam o seu comparecimento, isso não invalida o julgamento.

Exemplos

- (a) Os jogadores não têm o direito absoluto de escutar uma apelação ouvida por um Árbitro telefônico. Na prática, o Árbitro deve falar diretamente com os jogadores, se possível.
- (b) Em partidas particulares, as apelações podem ser julgadas por meio de submissões por escrito.
- (c) Se uma apelação é descartada por falha no procedimento, os jogadores não têm o direito de ouvir um segundo julgamento se ele decorre (como em geral acontece) de submissões por escrito.

93.2 O uso de Árbitros

Um Árbitro é um Comitê de Apelações de uma única pessoa.

No caso de uma competição com diversos locais de jogo, dois Árbitros telefônicos devem ser nomeados, com um Árbitro principal em cada local. É recomendado que os Árbitros discutam os casos entre si.

Quando um Árbitro telefônico não foi especificamente nomeado, o uso de um único Árbitro (no local ou por telefone) só deve ser feito quando é praticamente impossível reunir-se um Comitê de Apelações. Por exemplo, não é razoável usar um único Árbitro apenas para acelerar o julgamento de uma apelação.

Um Presidente de Apelações, nomeado pela Entidade Organizadora, pode instruir o DC a indicar um Árbitro, quando é impossível para o Presidente de Apelações formar um Comitê de Apelações de jogadores que não seriam influenciados pelo resultado da apelação.

93.3 Composição de Comitês de Apelações

Os Comitês de Apelações devem ser o mais ‘equilibrados’ possível, ou seja, não deve se constituir de jogadores selecionados do mesmo ‘grupo’ (p.ex. da mesma equipe ou clube). Entretanto, competência e possibilidade de pré-julgamento são

consideradas como fatores mais relevantes do que o equilíbrio ao se formar um Comitê de Apelações.

O Comitê de Apelações Ideal se constitui de três pessoas experientes, ou duas pessoas experientes e uma pessoa menos experiente mas adequada segundo outros quesitos.

Mesmo o uso de duas pessoas relativamente inexperientes, sob um Presidente experiente, é preferível ao uso de um único Árbitro (no local ou por telefone), pois isso dá aos jogadores mais confiança no processo de apelações.

Nenhum membro do Comitê de Apelações deve ter se envolvido com a questão em uma etapa anterior.

Em um grande torneio, um procedimento possível seria que o DC formasse uma lista de candidatos razoáveis a membros de Comitê de Apelações, e pedisse a eles que o procurassem no final de cada sessão. O Presidente de Apelações então selecionaria um Comitê 'equilibrado.' O Conselheiro de Apelações não deve ser um membro do Comitê de Apelações se o assunto já foi discutido com ele.

A política do CL&E determina que a maior parte dos DT's da EBU não são elegíveis para participar de Comitês de Apelações, e todos eles são impedidos de presidir tais Comitês, em todos os eventos da EBU.

O CL&E não considera que um jogador que tenha sido penalizado por uma infração que envolva um elemento de desonestidade seja uma pessoa adequada para um Comitê de Apelações.

93.4 Procedimentos de Comitês de Apelações e Árbitros no local

93.4.1 Considerações Gerais

As seguintes pessoas podem estar presentes:

- (a) Os membros do Comitê de Apelações
- (b) O DT, e o DC do evento
- (c) A dupla apelante, e seus adversários
- (d) Em eventos de equipes, os capitães das equipes das duplas apelante e adversária
- (e) Qualquer outro observador ou testemunha, segundo o discernimento do Presidente

Os jogadores precisam estar cientes de que, se não comparecerem ao julgamento da apelação, mesmo que sejam o lado não-infrator ou não-apelante, qualquer ponto em discussão corre o risco de ser decidido contra eles.

Observação *O Capitão da equipe é a pessoa que era o capitão no momento da irregularidade inicial. É normal autorizar um substituto quando o capitão não é capaz de comparecer, por doença ou qualquer outra razão aceitável.*

O Comitê deve se reunir em particular, com os dois lados presentes, e todos sentados.

93.4.2 Disposição das cadeiras

Tradicionalmente, Comitês de Apelação se sentam com os membros do Comitê em um lado da mesa, com o Presidente no meio. Os jogadores ficam do outro lado, e o DT em uma das cabeceiras.

Em eventos europeus e mundiais, uma disposição um pouco diferente é adotada, e pode ser considerada viável em eventos ingleses. O Comitê se senta de um dos lados da mesa, com o Presidente no meio. Do outro lado, os apelantes estão à esquerda do Comitê, os não-apelantes, à direita, e o DT fica entre eles. Se o DC está presente, ele senta em uma das cabeceiras.

93.4.3 Procedimentos

Deve haver um Presidente, caso contrário, o Comitê precisa indicar um de seus membros para presidir o julgamento. O formulário de apelação precisa estar presente, sem o qual, cópias da bolsa e do leilão devem ser disponibilizadas. O julgamento deve proceder do seguinte modo:

- (a) O Presidente deve apresentar os membros do Comitê de Apelações, e pedir ao DT que apresente as demais pessoas, especificando quem está apelando. Em alguns casos raros, o DT terá sido o provocador da apelação (segundo a Lei 81C7 e a Lei 83), e ele deve deixar isso claro, se for o caso.
- (b) O Presidente deve deixar claro que todas as pessoas terão uma oportunidade de falar, e deve pedir que não sejam feitas interrupções durante as narrativas (isso se aplica também aos membros do Comitê!)
- (c) O DT deve ser o primeiro a falar, do seguinte modo:
 - “Eu fui chamado à mesa no momento... (p.ex., no final da bolsa, no leilão)

 - “Eu fui chamado por...

 - “para considerar uma situação envolvendo...

 - “Os seguintes fatos foram relatados a mim...

 - “Eu decidi...”
- (d) O DT deve deixar claro qualquer inferência utilizada para determinar fatos que podem ter sido relevantes em sua decisão. Ele deve deixar claro para o Comitê de Apelações se ele ou o DC sugeriram a apelação, na crença de que sua decisão seria melhorada pelo julgamento de um Comitê de Apelações, e que a apelação portanto não deve ser considerada frívola.
- (e) O DT não deve mencionar se houve alguma consulta a um Conselheiro de Apelações, nem se alguém ofereceu qualquer conselho aos jogadores, por qualquer pessoa [exceto ele mesmo ou o DC]. O Comitê de Apelações não deve solicitar esta informação.

- (f) Todos os presentes podem solicitar esclarecimentos sobre a declaração de fatos do DT. O Presidente deve fazer todas as perguntas que sejam pertinentes ao DT. Outros membros do Comitê, então, fazem perguntas ao DT. Depois que os fatos foram determinados (na medida do possível), alguns Presidentes solicitam a retirada do DT, e outros não. O DT pode pedir a liberação se ele tiver outros assuntos para tratar, e normalmente essa solicitação será atendida.
- (g) O Presidente deve então perguntar aos apelantes por que a decisão deve ser alterada. O outro lado deve ser ouvido. Cada lado deve ter a permissão de responder aos argumentos do outro. Os capitães das equipes e o DC também podem ser ouvidos neste momento.
- (h) O Presidente ocasionalmente pede declarações de espectadores e de outras pessoas, ou testemunhos adicionais do DT ou dos jogadores. Declarações de espectadores não devem ser levadas em consideração, exceto quando é óbvio que ele não tem preferências pessoais entre os dois lados.
- (i) Quando todos os testemunhos foram ouvidos, o Presidente deve solicitar que todos os lados se retirem durante as deliberações (incluindo o DT, a não ser que o Presidente prefira que ele permaneça). O DT ou DC devem se fazer disponíveis para auxiliar e aconselhar o Comitê de Apelações durante suas deliberações, mas só deve participar se convidados a tal, ou em questões de Lei ou Regulamento. O Comitê de Apelações, então, delibera e chega a uma decisão.
- (j) Quando uma decisão foi alcançada, a seção do formulário de apelações referente ao Comitê de Apelações deve ser preenchida. O Presidente deve explicar a decisão em detalhes, incluindo decisões sobre os fatos. Se um jogador deu algum testemunho importante que não está contido no formulário, é desejável que o Presidente também inclua isso, na seção ‘comentários dos jogadores.’

Observação

Ao atribuir escores ponderados em casos de informação não-autorizada, deve ser tomado um cuidado para evitar decisões “à la Reveley” – ver #16.3 para detalhes.

- (k) Detalhes da votação interna do Comitê de Apelações não devem ser revelados aos jogadores. Excepcionalmente, uma opinião divergente pode ser descrita no formulário, se o membro divergente assim quiser.
- (l) O formulário é então entregue ao DT, que tem a responsabilidade de notificar os jogadores. Uma dupla (ou equipe) é considerada notificada se um de seus membros recebe os detalhes da decisão; de preferência, o capitão da equipe. O formulário, em geral, é mostrado para os jogadores, para que o fundamento da decisão e os comentários do Comitê se tornem conhecidos.
- (m) Depois que a decisão foi tomada, nenhuma discussão é permitida. Qualquer jogador insatisfeito que destrata ou ofenda um membro do Comitê de Apelações, o DT, ou o DC, deve ser alertado imediatamente de que este comportamento constitui mau comportamento, sujeito à penalidades na competição corrente ou a julgamento disciplinar pelo CL&E.
- (n) Qualquer penalidade de procedimento ou discernimento conferidas pelo Comitê de Apelações deve ser registrada como um ‘valor padrão’ multiplicado por um número, normalmente um, embora não necessariamente um. O DT tem a responsabilidade de traduzir isso em um escore equivalente.

Exemplo

Um Comitê de Apelações determina uma Penalidade de Procedimento em um torneio Suíço de equipes. Não raro, eles escrevem esta multa como 3 IMPs. Entretanto, o ‘valor padrão’ é 0,5 PVs, não 3 IMPs. Eles devem escrever sua decisão como uma multa no ‘valor padrão,’ e o DT a traduzirá corretamente como 0,5 PVs.

Se eles acharem que a equipe precisa ser punida mais severamente, eles podem multá-la em duas vezes o ‘valor padrão’, e o DT vai aplicá-la como 1 PV.

- (o) Todos os ajustes no escore devem ser informados ao apurador. Esta responsabilidade cabe ao DT.

93.4.4 Diretrizes

O Comitê de Apelações (ou o Árbitro) está sujeito às Leis do jogo (como interpretadas pela Autoridade Nacional) e pelas decisões, regulamentações e precedentes autorizados pela Autoridade Nacional. Na Inglaterra, é o CL&E da EBU. Questões de Lei e Regulamento devem ser decididas pelo DT, e o Comitê de Apelações deve pedir ao DT e ao DC que o aconselhem adequadamente.

Segundo o Código de Prática de Comitês de Apelações publicado pela WBF e recomendado pela Liga Européia de Bridge (EBL), um Comitê de Apelações deve, inicialmente, presumir que a decisão do DT é correta, e deve considerar se há alguma razão pela qual esta presunção estaria errada.

Exemplos

- (a) Um DT determina que houve informação errada e decide ajustar o escore para 80% de 4♠ feitas, e 20% de 4♠ menos um. Um Comitê de Apelações pode, adequadamente, decidir que não houve informação errada: alternativamente, eles podem decidir que não houve dano, de modo que nenhum ajuste é adequado: alternativamente, eles podem decidir que o DT errou completamente em seu julgamento bridgístico e (por exemplo) ajustar para 4♠ com uma vaza a mais. O que eles não devem fazer é ajustes menores na ponderação, como por exemplo ajustar o escore para 70% de 4♠ feitas e 30% de 4♠ menos um.
- (b) Um DT decide que houve uma hesitação, e decide com base nisso. Um Comitê de Apelações deve relutar em modificar esta decisão, e precisa de fortes indícios para fazê-lo. Além disso, eles devem explicar, no formulário, por que o fizeram.

Durante o julgamento de uma apelação, nenhum membro de um Comitê de Apelações deve expressar suas opiniões na frente dos jogadores, ou discutir com eles.

Enquanto o Comitê de Apelações interroga os jogadores, o DT deve permanecer impassível. Cria-se uma situação muito ruim quando uma pergunta é feita e o comportamento do DT deixa claro qual ele acha que deve ser a resposta.

Os DT's devem estar preparados para auxiliar os Comitês de Apelação, sejam ou não solicitados a fazê-lo, sobre questões técnicas das quais os membros de Comitês de Apelação não tenham conhecimento ou experiência relevante.

O tratamento cortês e amistoso dos participantes em julgamentos de apelações, tanto por oficiais como por jogadores, é crucial. Nenhum Comitê de Apelações ou Árbitro pode permitir que a audiência se torne agitada, ou que a própria apelação, os apelantes, os não-apelantes, e o DT's seja criticado em termos que possam causar ofensa aos indivíduos envolvidos.

O Comitê de Apelações não deve buscar informações sobre se houve uma consulta a um Conselheiro de Apelações, nem sobre qualquer outra forma de conselho que tenha sido oferecida aos jogadores. Ocasionalmente, é difícil impedir que os jogadores forneçam esta informação, mas ela deve ser ignorada nas deliberações do Comitê.

O Presidente pode permitir que um observador esteja presente, mas um observador não deve ter qualquer conexão com os apelantes ou com os não-apelantes.

Membros de um Comitê de Apelações da EBU tem um papel julgador. Membros de um Comitê de Apelações devem se abster de comentar ou discutir a decisão do Comitê em situações posteriores.

É recomendável que o Presidente do Comitê de Apelações registre no formulário os comentários feitos pelos jogadores durante a audiência. Isso auxilia na revisão do CL&E e na divulgação da apelação.

Um Comitê de Apelações tem todas as responsabilidades de um DT: Ele é responsável por qualquer coisa que seja trazida à sua atenção. Assim, um Comitê de Apelações está correto ao lidar com uma questão, mesmo que ela não tenha sido objeto de solicitação específica.

93.4.5 Bom comportamento no bridge e o processo da apelação

Durante o curso da própria apelação, o Comitê de Apelações tem todos os direitos de um DT, e pode portanto aplicar penalidades disciplinares se julgar apropriado. Depois que a apelação se encerra, mau comportamento volta a ser uma responsabilidade do DT.

Embora não seja adequado que jogadores e membros do Comitê de Apelações discutam sobre o resultado (ver #93.4.3 (m)), pode haver casos nos quais um jogador gostaria de mais esclarecimentos sobre uma decisão. Tal solicitação deve ser feita ao DT, que consultará o Presidente do Comitê de Apelações, que atenderá ou não à solicitação.

93.4.6 Retendo depósitos

Quando um depósito é tomado em função de uma apelação, o Comitê de Apelações deve devolvê-lo, exceto quando a apelação é evidentemente frívola. O

juízo desta questão cabe ao Comitê de Apelações, mas ele deve aplicar padrões diferentes, em função da experiência do apelante.

Como o objetivo do depósito é coibir apelações frívolas, a decisão do Comitê de Apelações de devolver ou não o depósito só deve se basear na determinação de que a apelação é frívola ou não, e nunca por outras razões. Entretanto, é normal que os depósitos só sejam retidos com uma decisão unânime do Comitê de Apelações.

Exemplos

- (a) Em um grande torneio, a dupla apelante recebeu uma informação errada sobre o prazo de apelações, e muito tempo foi perdido. O Comitê decidiu que a apelação era frívola, mas devolveu o depósito por causa das atribuições sofridas pela dupla. O CL&E considerou que isso é inadequado. O depósito deveria ter sido retido, e outra forma de compensação deveria ter sido oferecida.
- (b) Embora uma apelação tenha sido considerada frívola, o depósito foi devolvido, pois um dos membros do Comitê era contra a retenção de depósitos. Isto é inaceitável. Membros de Comitês devem respeitar as regulamentações sobre apelações frívolas.
- (c) Um Comitê de Apelações escreveu no formulário: “Concordamos com a decisão do DT.” O CL&E comentou que, se o Comitê de Apelações não tinha nada mais a dizer, parece claro que o depósito deveria ter sido retido. Caso contrário, eles precisavam ter explicado suas razões em mais detalhes.
- (d) Um Comitê de Apelações escreveu no formulário: “Depósito devolvido porque acreditamos que L/O contribuíram para seu mau resultado com o dobre de 3♦ -- não que ele seja arriscado ou temerário, mas por fazer N/S achar que L/O estavam jogando com duas chances.” O CL&E comentou que a razão para se devolver o depósito não é válida: a decisão sobre o depósito se baseia no mérito da apelação, e não nas ações do outro lado.

Em casos excepcionais, o DC pode recomendar que o Comitê de Apelações devolva o depósito. Todas as retenções de depósitos são examinadas pelo CL&E, que também pode devolver o depósito em casos adequados.

93.4.7 Gerenciamento técnico

Na ausência de regulamentação em contrário, nenhuma apelação pode ser feita contra uma decisão do DT referente a questões sobre o gerenciamento técnico do torneio.

Exemplo Uma apelação precisa ser ouvida sobre uma decisão do DT em um torneio suíço de equipes. O DC decide que o julgamento da apelação só deve ocorrer depois do emparelhamento da rodada seguinte. Essa decisão não pode ser apelada.

93.4.8 O DT precisa ficar?

Foi mencionado acima que o Presidente decide se o DT deve permanecer ou não após apresentar os fatos. As razões que devem ser levadas em conta são as seguintes.

Razões para ficar:

- (a) Novas perguntas ao DT se fizeram necessárias em razão dos testemunhos apresentados.
- (b) O DT deve ajudar sobre questões de Lei ou Regulamento, mesmo se isso não for solicitado – mas ele precisa estar presente para perceber esta necessidade.
- (c) Os DT's se sentem mais à vontade para explicar as decisões aos jogadores se eles escutam todos os testemunhos.
- (d) O DT pode reiterar um testemunho fornecido por um jogador que preferiu não comparecer ao julgamento da apelação.

Razões para não ficar:

- (a) Os DT's não devem indicar que um testemunho é novidade para eles, nem indicar que sabem qual é a resposta esperada a uma pergunta. É mais fácil para eles serem impassíveis se não estiverem lá!
- (b) Os DT's têm outras tarefas a cumprir.

93.4.9 Comentários específicos pelo CL&E

- (a) O CL&E se surpreendeu com uma decisão de um Comitê de Apelações que, dado que o Passe não era uma alternativa lógica, o dobre não teria sido sugerido por uma hesitação. O CL&E julga que o dobre é sugerido, pois se adapta a qualquer que seja a razão pela hesitação do parceiro (se força adicional, ele pode passar; se distribuição adicional, ele pode tirar).
- (b) Fatos adicionais foram disponibilizados a um Comitê de Apelações por um apelante que não tinha tomado parte na decisão original. O CL&E se surpreendeu com a atitude do Comitê de Apelações, que foi devolver a questão ao DT, pois o CL&E não entendeu por que razão o próprio Comitê de Apelações não investigou a questão e chegou a uma decisão.
- (c) Embora seja raro que um Comitê de Apelações se superponha a um DT sobre uma questão de fato, fatos posteriores podem vir à luz durante o julgamento de uma apelação. Cabe ao Comitê de Apelação usar de seu discernimento para decidir se os novos fatos levam a uma alteração significativa na decisão.
- (d) Em um caso no qual o Comitê de Apelações foi incapaz de decidir se tinha havido um desentendimento ou não, eles decidiram dar uma boa nota para os dois lados. Isso é ilegal: o seu papel é tomar decisões, não fugir delas.
- (e) O CL&E elogia o procedimento de um Comitê de Apelações que escreveu em seus comentários, “a dupla L/O é encorajada a tratar com mais respeito os DT's no futuro”. Isso foi escrito depois que o DT foi acossado por Oeste (entre rodadas), que disse achar que a decisão tomada era “nojenta.”

- (f) Embora uma decisão rápida e unânime seja com frequência uma razão para se reter o depósito, mesmo assim o Comitê deve decidir que a apelação é frívola antes de fazê-lo.

93.5 Procedimento para Árbitros por Telefone

Os nomes dos jogadores não são revelados ao Árbitro a não ser que ele pergunte, embora o nível das duplas em relação ao resto do evento seja relatado. O nome do Árbitro é revelado aos jogadores, se eles perguntarem, mas os jogadores não têm o direito de solicitar um Árbitro específico em uma apelação contra uma decisão do DT.

Não é automático que os jogadores falem em pessoa com o Árbitro, mas para que os jogadores tenham plena confiança no processo, os seguintes procedimentos devem ser adotados:

- (a) se possível, é melhor que os jogadores efetivamente falem com o Árbitro; e
- (b) deve ser normal que o formulário de apelação seja inteiramente preenchido antes que se ligue para o Árbitro; e
- (c) o DT deve ler diretamente do formulário de apelação ao falar com o Árbitro.
- (d) Os Árbitros devem consultar um ao outro na medida do que julgarem necessário antes de tomar uma decisão.

93.6 Procedimento para outras apelações

Se não é possível reunir um Comitê de Apelações em um dado lugar e momento (por exemplo, em uma partida privada), então um Comitê de Apelações 'equilibrado' ainda deve ser indicado, e seus membros devem interagir, p.ex. por telefone ou e-mail, para alcançar um veredito.

Em partidas privadas, os apelantes devem, antes de mais nada, fazer a apelação por escrito, e o outro lado deve ter o direito de elaborar uma resposta por escrito. O Comitê de Apelações então se 'reúne' para discutir o caso.

93.7 Procedimento para apelações subseqüentes

Depois que uma apelação foi julgada, uma apelação à Autoridade Nacional ainda é possível, embora apenas em alguns casos. Detalhes do que constitui uma apelação que será considerada, e como fazê-la, estão no Livro Laranja da EBU. Para obter ou baixar o Livro Laranja, ver os detalhes de contato, em #0.4, no Capítulo I.

93.8 Lei 93B: Comitês de Apelação [WBFLC]

Um Comitê não pode se sobrepor a um DT em uma questão de Lei [embora possa sugerir que ele reconsidere sua posição], mas pode se sobrepor a ele em sua decisão sobre os fatos, embora isso seja raro.

Suponha que um DT decida que a Lei 25A pode ser aplicada mesmo quando o parceiro já deu uma voz: isso é um ponto de Lei, de modo que, apesar do Diretor

estar errado, o Comitê não pode se sobrepor a ele. O Comitê pode ser enfático ao explicar isso a ele!

Mas se ele aplicou a Lei 25A porque acredita que a tentativa de mudar foi feita antes do parceiro dar a voz, e o Comitê decide que o parceiro deu a voz antes da tentativa de mudar, eles podem se sobrepor ao DT, pois isso é uma questão de fato.

[Ata WBFLC 2000-08-30#3]

93.9 Lei 93B3: Dificuldades de Comitês de Apelações [WBFLC]

Ver referência à Lei 81C7, em #81.9.

93.10 Lei 93C: Modificação do processo das apelações [WBFLC]

Esta Lei permite que o processo seja modificado, mas não removido: o direito de um jogador de apelar contra uma decisão de um DT é dado pela Lei 92A, e alguma forma de processo de apelação deve existir, nem que seja apenas uma apelação ao DC, segundo a Lei 93A.

[Ata WBFLC 2008-10-10#3]

93.11 Lei 93C3B: Apelação ao DC [Ton]

A Lei 93C3(b) afirma que as apelações podem ser tratadas de qualquer forma que a Entidade Organizadora determine. Mas a possibilidade de se apelar de uma decisão junto ao DT Chefe, descrita na Lei 93A, é obrigatória e precisa ser mantida.

93.12 Lei 93: Descrição padrão de apelações [Ton]

Ver a referência à Lei 93 em #92.13.

XII. Boa Prática do Diretor de Torneio

Seção 121 Procedimentos para que um evento EBU decorra sem percalços

Segue aqui uma lista de coisas que representam a ‘boa prática’. Pede-se que os DT’s observem estas recomendações da melhor forma possível. Muito do que está presente aqui se aplica a todos os eventos.

121.1 Chegada

Os DT’s devem chegar em tempo hábil para auxiliar com a arrumação do torneio.

A gratificação de arrumação não é um pagamento automático, e precisa ser merecida.

Para um evento que começa às 13h, os DT’s devem chegar entre 10h e 10:30h; para um começo às 14h, entre 10:30h e 11h. É muito melhor para todos os envolvidos chegar mais cedo e arrumar tudo antes do que ficar andando de um lado para o outro com os jogadores interferindo.

As tarefas incluem, mas não se limitam, a:

- Arrumar as mesas. É muito mais eficiente se um esqueleto de uma linha e uma coluna de mesas for arrumada primeiro, para dar uma noção do espaçamento. O resto decorre naturalmente.
- Toalhas das mesas. É tradicional que todas as toalhas exibam o logo da EBU no mesmo canto em cada mesa. O DC lhe dirá se há algum requerimento especial para as cores das toalhas; é preferível que cores diferentes sejam usadas em seções diferentes.
- As Caixas de Leilão devem ser colocadas com esmero.
- A numeração das mesas e os papéis e canetas devem ser colocados com esmero.
- Se BridgeMates são usados, eles devem ser checados quanto a canal, seção e número, e desligados.

As mesas devem ser numeradas na ordem do relógio se possível. Duplas e Equipes no movimento suíço são normalmente numerados segundo uma tripa, e às vezes as toalhas são dispostas em “faixas”, facilitando a transferência das bolsas.

É recomendado que as mesas fiquem em ângulos retos entre si, para minimizar a possibilidade de se ver uma mão na mesa adjacente. Cabem mais mesas em um espaço se elas ficam em diagonais, com os cantos adjacentes entre si, e esta disposição pode ser adotada se as bolsas são dadas na mesa.

121.2 Conferindo bolsas pré-duplicadas

Em eventos com múltiplas sessões para os quais há bolsas pré-duplicadas, é MUITO importante conferir se a sessão correta está em uso – usar as bolsas da sessão 3 na sessão um atrapalha tudo.

Os responsáveis pela pré-duplicação tomam precauções razoáveis para garantir que as bolsas estão na ordem correta e que o conjunto correto de bolsas esteja na caixa correta, segundo seu rótulo. Entretanto, há duas conferências rápidas que o DT pode fazer para ficar mais seguro.

Compare um naipe de uma mão da bolsa 1 com o papel da bolsa. Se estiver tudo certo, o conjunto está provavelmente bom. A máquina de duplicação às vezes erra apenas a primeira bolsa (dando a primeira bolsa de outro conjunto), de modo que, se houver algum problema, confira a bolsa 2. Se ela também estiver errada, você tem um problema.

Não deve ser necessário conferir todas as bolsas do conjunto de bolsas, mas há ocasiões em que isso pode ser feito para se ter a segurança total.

Confira a ordem das bolsas. Embora a duplicação de bolsas seja uma tarefa tão excitante que é impossível perder o interesse no que se está fazendo, é possível que as bolsas não estejam na ordem. Se elas estão fora da ordem, talvez elas tenham sido duplicadas nesta ordem, é melhor conferi-las.

As bolsas são normalmente entregues em dois modos. Em conjuntos completos, ou em ‘rodadas’ suíças, e as mesmas conferências devem ser feitas em casos de bolsas para torneio suíços.

As bolsas são entregues com um elástico em torno delas. O objetivo disso é impedir que as cartas de Norte/Sul caiam das bolsas enquanto elas são movidas de um lugar para o outro. Por favor, guarde os elásticos até o final da rodada ou sessão.

No final da rodada/sessão, as bolsas devem ser conferidas, para assegurar que

- Estão todas ali.
- Elas estão na ordem correta. Isso é a principal causa de erros de duplicação – bolsas devolvidas fora da ordem.
- Seus elásticos estão no lugar.
- Elas estão guardadas na mesma caixa de onde vieram (se possível).

Se você encontrar uma carta avulsa, não perca seu tempo tentando achar de onde ela saiu. Tampouco a coloque em qualquer bolsa. Se você não tem certeza, coloque-a na caixa de onde você acha que ela caiu.

Em um grande evento, podem haver caddies para reunir e guardar as bolsas. Se esse é o caso, os DT's não devem interferir, a não ser que eles precisem de ajuda (como no caso de uma bolsa desaparecida). Eles tem um trabalho a fazer (e estão

recebendo por isso), e receberam instruções específicas sobre como fazê-lo (tais como guardá-las em conjuntos de 7 bolsas para a próxima duplicação), e os DT's que querem ajudar muitas vezes não sabem disso. Os caddies às vezes se sentem intimidados perante os DT's. Eles são parte da equipe – assim como os apuradores, duplicadores, e assim por diante.

121.3 Registro das mãos

O DT responsável por um evento ou uma seção de um grande evento deve adquirir uma cópia do registro das mãos para a sua equipe. Os DT's devem ser extremamente cuidadosos sobre aspectos de segurança em relação aos registros das mãos durante o curso da sessão.

121.4 Tarefas administrativas antes da sessão

121.4.1 Saiba o que está havendo

Leia o programa impresso. Uma boa quantidade de tempo e esforço é dedicada ao programa. Mesmo se os jogadores não o lêem, não há razão para que o DT não conheça a programação. Pode haver um regulamento específico peculiar a este torneio, como por exemplo 'as equipes precisam se inscrever neste evento mesmo se estiverem inscritas no campeonato geral.' Pode haver condições específicas para atrasos. Você deve estar ciente de se há algum Consultor do DT, Conselheiro de Apelação, ou similares.

Muitos eventos são organizados pelos mesmos DT's ano após ano, mas um DT que nunca participou de um evento será cumprimentado pelo DC e apresentado aos demais. Mesmo uma equipe experiente precisa conferir os detalhes. Os eventos às vezes são alterados de um ano para o outro.

Uma reunião dos DT's antes do início do evento só é necessária em situações inusitadas (tais como ausência de programa impresso ou de instruções por inscrito).

121.4.2 Distribuição de cartões de posição

Se você recebe esta tarefa, o DC lhe dará seu melhor palpite, baseado em inscrições antecipadas, tamanho do evento, e quais cartões devem ser distribuídos. Pode ser algo como Duplas Livres 13 mesas, Duplas Mistas 3x13 e 1x9. Em geral não é necessário acompanhar as pessoas que já receberam seus cartões, pois as pessoas responsáveis pela Secretaria o farão. Entretanto, você deve instruí-las a pagar se ainda não o fizeram. Os cartões de posição devem ser embaralhados e colocados com a face para baixo na mesa, para que os jogadores peguem um deles ao chegar à sua mesa. Todos os cartões designados devem estar juntos. Colocar apenas uma cor (digamos, a seção vermelha), e esperar esta cor acabar antes de colocar outra cor, não leva a uma sentada aleatória. Os jogadores não podem escolher seu cartão.

121.4.3 Duplas que não se movimentam

Guarde alguns cartões de Norte/Sul na manga para as duplas que não podem se movimentar – mas não se esqueça de recolocá-las na pilha de cartões se você não as utilizar e a hora do início do torneio estiver se aproximando. Em um evento de duplas com múltiplas sessões, verifique qual é a ‘linha estacionária’, para que estas duplas não se mexam em sessões subseqüentes.

121.4.4 Se prepare para o início

À medida em que o início se aproxima, o DC vai lhe instruir a aumentar ou encolher seções. Em casos extremos, isso pode significar a demolição de uma seção ou a criação de uma nova seção.

Ao distribuir as bolsas, você sempre precisa dizer à mesa para que mesa eles devem entregar as bolsas jogadas. Se a mesa está no final de uma fila, você também deve lhes dizer de onde eles recebem suas bolsas.

Observe que em quase todos os casos as bolsas são passadas na direção oposta àquela que os DT’s utilizam para distribuí-las. Os jogadores que aprendem isso raramente erram.

121.5 Tarefas administrativas durante a sessão

121.5.1 Cartões com os nomes

As primeiras coisas que devem ser recolhidas durante a sessão são os cartões com os nomes. Em muitos casos, cartões impressos anteriormente, com a cor da seção, a direção, e o número da mesa, são usados. Por via das dúvidas, recolha os cartões na ordem.

Se cartões separados são usados para cada dupla da mesa, a ordem correta é N/S 1, L/O 1, N/S 2, L/O 2 e assim por diante.

Esta informação deve ser levada ao apurador assim que possível.

121.5.2 Informe o apurador

Você também deve assegurar que o apurador compreenda a estrutura de sua seção. A forma mais fácil é escrever os detalhes no primeiro cartão de nomes, da seguinte maneira:

14M, 2MP, 13x2, S

O que significa 14 mesas, 2 mudanças de posição geográfica (Norte vira Leste), 13 rodadas de 2 bolsas, (S)im, a primeira rodada foi jogada/(N)ão, a primeira rodada – duplicada na mesa – não foi jogada.

Observação *Se as duplas duplicam uma rodada de três bolsas, e depois jogam nove rodadas sem mudança de posição geográfica, isso seria escrito como 10M, 0MP, 9x3, N.*

Se uma dupla perdeu o cartão de nomes, ou se você tem meia mesa, você deve colocar um cartão de nomes na posição correta. Para uma meia mesa, o cartão deve conter a informação sobre isso.

Embora o DC provavelmente informe os apuradores sobre a estrutura da seção, é melhor que duas pessoas façam isso do que nenhuma.

Com o BridgeMate, o apurador já conhece a estrutura da seção, mas conferir os detalhes é sempre bom. Já foram observadas discrepâncias, por exemplo, entre o número de rodadas que o DT prevê e que o apurador acha que serão jogadas. Alterar a configuração do BridgeMate depois dele ter sido enviado aos terminais é arriscado, e deve ser evitado.

121.5.3 Envelopes e Cartões de Pontos de Ranking

Na Inglaterra, estes cartões não são mais utilizados, pois os Pontos de Ranking são enviados diretamente ao escritório em Aylesbury. Entretanto, se eles forem usados, o envelope (que não deve ser lacrado!) deve ter a cor da seção e o número da dupla/equipe escritos claramente do lado de fora, e os cartões de Pontos de Ranking do lado de dentro.

121.5.4 Folhas circulantes

Com o uso dos BridgeMates, as folhas circulantes se tornaram raras. Entretanto, se elas forem usadas em eventos de duplas com múltiplas seções, os DT's precisam recolher as folhas circulantes para que os apuradores possam adiantar o ingresso de dados.

O apurador vai lhe informar quando ele quer um adiantamento dos escores. Hoje em dia, isso só ocorre por volta da nona rodada em rodadas de 2 bolsas, ou da sexta rodada em rodadas de 3 bolsas.

Quando você recolher as folhas circulantes, assegure-se de que, se 9 escores são previstos, haja APENAS 9 escores na folha. Se você demorar muito para recolher a folha circulante, pode haver 10 escores. Apague o escore adicional e o copie na segunda cópia, de modo que ele apareça escrito a caneta, e não como cópia carbono.

Assegure-se que a dupla que descansa tenha sido marcada como um 'X'. O programa de apuração não sabe onde está o bye, e precisa receber esta informação.

Nas raras ocasiões em que o BridgeMate foi usado para a apuração, pode ser necessário recorrer às folhas circulantes caso haja uma falha no sistema. É sempre bom ter folhas circulantes à mão de qualquer modo.

121.5.5 Bolsas na direção geográfica errada

Se uma mesa troca a direção geográfica na hora errada, ou não o faz na hora certa, a folha circulante precisa ser assinalada adequadamente. Os apuradores inserem estes resultados no programa como, digamos, T+430 ou T-110, de modo que é isso o que eles esperam ver. Coloque um T na frente do escore trocado, e circule-o. Você *precisa* rubricar a folha circulante para diferenciar uma alteração oficial de um jogador tentando ajudar. Uma anotação bem visível na linha de baixo também ajuda.

Ao usar BridgeMates, o DT precisa avisar o apurador sobre trocas de direção geográfica. O apurador vai fazer as alterações necessárias no computador.

Se as mesas trocam a posição geográfica na hora certa, você não precisa fazer nada.

121.5.6 Relay e bolsas compartilhadas

Embora isso ocorra raramente em competições da EBU, um seção com 8 ou 12 mesas e um relé cria uma outra armadilha para o apurador.

Na medida em que as duas mesas que compartilham as bolsas jogam, os escores são colocados na folha circulante – às vezes, na ordem correta, e outras vezes, não. O programa de apuração da EBU assume que a mesa de numeração inferior sempre é a primeira a jogar.

Facilita a vida dos apuradores se escores na ordem errada forem circulados como um par. Os números de N/S deveriam correr em ordem decrescente – ou seja 3, 2, 1, 12, 11, etc..... Na mesa compartilhada, eles podem ser 3, 2, 12, 1, 11. Esta é a ordem errada.

Observação *Não há problemas quando se usam BridgeMates, de modo que estes movimentos serão reabilitados a partir de agora.*

121.5.7 Bolsas alteradas e Médias

Bolsas alteradas durante uma sessão de duplas devem ser corrigidas fazendo referência ao registro impresso das mãos. As mãos devem ser corrigidas assim que a alteração foi detectada. Se você determinar que mesas anteriores jogaram a mão alterada, você deve escrever A na frente do escore (i.e. A+660), circular o resultado, e rubricar do lado direito. É raro que isso ocorra durante o curso da sessão.

É mais provável que os jogadores se dirijam a você depois da sessão, dizendo que a bolsa jogada na mesa não corresponde ao registro impresso. Isso é muito mais difícil de se resolver.

- Sua primeira prioridade é avisar os apuradores sobre um possível problema, para que listas incorretas não sejam divulgadas.

- Investigue o problema até o limite de sua capacidade, como descrito na Lei 87B. Se necessário, consulte outros jogadores da seção para obter confirmação.
- Cuidado com bolsas alteradas em 180°. Não raro os próprios jogadores colocaram a bolsa na orientação errada na mesa, e a bolsa não foi alterada de modo algum!
- Após resolver o problema, diga aos apuradores o que você fez, o que eles precisam fazer, e como proceder.
- Em equipes, bolsas alteradas são apuradas como Média Mais, Média Menos, ou Média, dependendo da responsabilidade das duplas.

As médias devem ser incluídas no papel de apuração pelo DT na forma de porcentagens, 60/40, 60/50, 50/50, etc. e rubricadas de algum modo; caso contrário os jogadores podem escrever as porcentagens sem autorização do DT.

Com BridgeMates, os escores são transmitidos pelo DT, usando a chave e o menu DT. Se for tarde demais para fazer isso, deve ser feito manualmente, por meio de um formulário de alteração de escore.

Qualquer mudança de escore deve ser feita oficialmente. Pedacos de papel são perdidos.

121.5.8 *Decisões de escores ponderados e assimétricos*

Escore ponderado segundo a Lei 12C1C devem ser registrados no formulário adequado. O escore na folha circulante deve ser alterado para Média, e os cálculos em detalhe ocorrem no formulário. Finalmente, você precisa dizer aos apuradores o que fez, para que os ajustes sejam incluídos no resultado. O apurador vai calcular e incluir o ajuste adequado depois de imprimir as frequências. Se o programa permitir, os escores e pesos serão fornecidos diretamente ao computador.

Do mesmo modo, um escore assimétrico deve ser assinalado como Média na folha circulante, e o formulário adequado deve ser usado para informar os apuradores.

121.5.9 *Fazendo a ronda, tomando decisões, apelações*

Cada DT terá uma área sob sua responsabilidade – uma seção, ou um conjunto de mesas. Em geral, você deve permanecer em sua seção. Não fique assistindo o jogo em uma mesa enquanto dirige: isso leva a problemas de justiça ao tomar decisões referentes a esta mesa, e desequilibra a sua atenção para com as demais mesas sob sua responsabilidade.

Se você começa uma decisão, você precisa terminá-la. Mesmo se você precisar do auxílio de um DT mais experiente, é você quem precisa tomar a decisão final. Você não deve tomar uma decisão que envolva discernimento sem consultar outro diretor.

Se você precisa deixar sua seção para ir até a sala de apuração ou para consultar um DT mais experiente no salão sobre uma decisão, então se assegure de que sua região está sob controle enquanto você a deixa.

Você só deve consultar um outro DT. Pega mal vermos quatro ou cinco DT's reunidos discutindo uma situação, e deixa o salão sem supervisão. Se há um Consultor de DT disponível, você deve usá-lo e talvez tenha que procurar por ele. No caso de decisões envolvendo julgamento bridgístico, há uma forte recomendação para que você consulte também pelo menos um bom jogador que não esteja envolvido, se possível.

Se uma decisão envolvendo julgamento bridgístico foi tomada e um jogador parece incomodado, ou diz que pode ou vai apelar, você deve sugerir que ele consulte o Conselheiro de Apelações, se houver algum. Não deixe isso para o jogador. Você deve também se oferecer para buscar o Conselheiro de Apelações para o jogador, e apresentá-lo a ele. Isso pode ser complicado – o Conselheiro de Apelações pode estar jogando em outro evento (como uma final), e o intervalo entre sessões pode ser diferente.

Quando você recebe uma apelação, assegure-se de que o DC saiba disso, para que um Comitê de Apelação seja organizado. Se há uma pessoa específica para organizar o Comitê de Apelação, procure ela, e não o DC. Observe que, quando um jogador diz que vai apelar, é comum que ele mude de idéia: não fale sobre a apelação enquanto não receber o depósito.

Se, no final de uma sessão, você precisa comparecer a uma apelação, notifique o DC ou seu líder de sessão para que suas 'tarefas de final de sessão' – coleta de folhas circulantes, organização de bolsas, troca de papéis – sejam supervisionadas. Cabe a você levar os jogadores até a apelação. Observe que freqüentemente você não saberá quem são os membros do Comitê de Apelação, e é sua responsabilidade acrescentar seus nomes ao formulário de apelação durante ou depois de seu julgamento.

121.5.10 *Formulários de registro de mãos/apelações*

O DC deve examinar todos os registros de mãos, para que eles sejam classificados antes do final do torneio.

Registros de mão e formulários de apelações devem ser preenchidos da forma mais completa possível, em caneta PRETA (caneta azul não é boa para digitalização). No caso de um registro de mão, é importante copiar quaisquer partes relevantes de seu cartão de convenções, e uma nota deve ser feita quando isso foi feito. Observe que registros de mão não são apenas para psíquicos, mas também são usados, com a observação adequada, para registrar diversos tipos de mãos, como vozes erradas, desvios, e leilões estranhos ou suspeitos.

Hoje em dia, os programas permitem que as mãos sejam impressas e afixadas ao formulário de apelações ou de registro de mãos, e o CL&E recomenda que isso seja feito sempre que possível.

Os formulários devem ser incluídos no relatório final do torneio.

121.5.11 *Formulários de Taxas e Despesas*

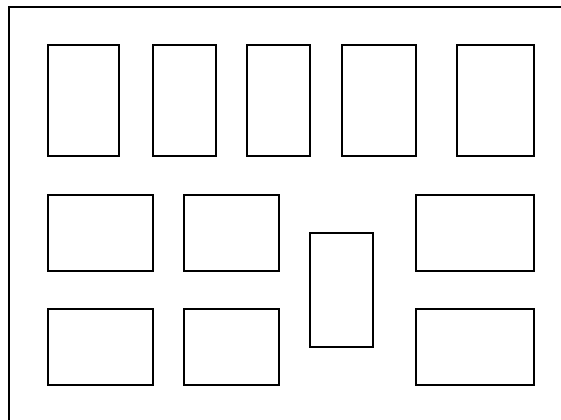
Formulários de despesas devem ser preenchidos antes do final do torneio e colocados no relatório final, ou entregues a alguém da equipe de Aylesbury. Formulários de despesas são repassados ao departamento de contabilidade para pagamento, que normalmente ocorre na segunda da semana seguinte, sendo efetivamente recebidos em meados da semana seguinte. Em atividades conjuntas com o Condado (onde o Condado é quem paga), você provavelmente vai receber no próprio dia, pelo Tesoureiro do Condado ou outro oficial.

121.6 *Organização após o término do torneio*

No pagamento do DT, está incluída uma quantia para ‘organização no final do torneio’. Não é uma quantia automática – é necessário trabalhar para recebê-la. Já houve casos em que o equipamento foi enviado a Aylesbury em uma grande confusão, pois os DT’s tinham pressa para ir embora.

As tarefas aí contidas incluem, mas não se limitam, a:

- Dobrar as toalhas de mesa e colocá-las em suas caixas.
- Organizar papéis e canetas.
- Empilhar as caixas de leilão em seus recipientes. Embora muitos jogadores arrumem suas caixas de leilão no final do torneio, nem todos fazem, de modo que o DT pode ter que fazê-lo. O DT tem de se assegurar de que os cartões de Alerta e Stop não foram deixados do lado de fora. Um recipiente normalmente contém 56 caixas (14 mesas) – 11 colunas de 5, e uma caixa extra.



- Há também um novo tipo de caixote em uso – 14 x 4 colunas no caixote.
- Se você precisa empilhar as mesas, elas devem ser empilhadas ‘pano-a-pano’, para preservar o topo.
- Organize os BridgeMates segundo as inscrições

121.7 Livros

Você deve possuir uma cópia corrente do Livro da Lei, e ser capaz de encontrar as Leis relevantes na mesa. Você também deve ter acesso ao Livro Laranja, e ter a folha chamada de “errata do Livro Laranja”, que é publicada na página e em English Bridge. Você também deve ter acesso ao Livro Branco, que contém diversas informações importantes como escalas de PVs, atrasos, desempates, etc. etc... Outras informações, p. ex. sobre movimentos, estão no manual de movimentos de Manning.

A página de Leis e Ética da página da EBU contém a Lei em forma acessível, os Livros Laranja, Tangerina e Branco no formato PDF, e atualizações pertinentes. Ela também contém livretos de Apelações, com diversos exemplos de decisões e outros itens de interesse. Ver #0.4 no Capítulo I para detalhes de como acessar esta página.

Seção 122 ***O Papel do DT***

Observação Enquanto isso foi escrito há muitos anos, a maior parte ainda se aplica. A seção #121 contém um documento mais moderno, escrito sobre o mesmo assunto, visto por outro ângulo.

122.1 Considerações Gerais

O DT é responsável pela realização técnica das intenções do Organizador do Torneio. Para este fim, ele é o gerente do torneio no local, com plenos poderes para alcançar estes objetivos.

Como o representante do Organizador do Torneio, ele deve apresentar uma imagem pessoal adequada, e o melhor DT mantém uma cortesia calma e firme em face das circunstâncias mais extremas. Ele deve visar sempre uma fria eficiência e um estado mental que não responda à provocações com ira.

O DT deve estar familiarizado e ser capaz de aplicar as condições relevantes, segundo as publicações mencionadas a seguir. Isso permitirá que o DT isole a situação e estabeleça o procedimento adequado de forma rápida. A principal capacidade é saber o que é aplicável e onde se encontra. Os competidores devem ter o acesso disponibilizado à publicação relevante, se assim o quiserem:

- As Leis do Bridge Contrato Duplicado;
- O Guia para DT’s publicado pela EBU (o “Livro Branco”)
- O Manual de Diretrizes e Entendimentos Permitidos pela EBU (o “Livro Laranja”) publicado pelo CL&E da EBU, e quaisquer adendos (disponíveis como suplemento).
- O Manual Simplificado de Diretrizes e Entendimentos Permitidos pela EBU (o “Livro Tangerina”), publicado pelo CL&E da EBU.
- Quaisquer Regulamentos publicados pelo Organizador do Torneio, por exemplo no Diário da EBU ou na página de um manual do condado.

- Todas as condições do evento, publicadas pelo Organizador do Torneio, freqüentemente na forma de uma brochura ou programa ingresso.

122.2 *Chegada à mesa*

Quando o DT se aproxima de uma mesa para tomar uma decisão, ele é um representante direto do Organizador do Torneio, e coloca em evidência suas próprias capacidades e conhecimento. É fundamental que ele faça isso bem.

O DT deve observar o nível de ruído e o conteúdo emocional da situação. Em muitas ocasiões, é possível escutar uma situação se desenvolver, e se aproximar da mesa antes mesmo de ser chamado. Se o DT estiver atento, ele vai manter o evento mais silencioso, menos tenso, e mais fluido. Todos lucrarão com isso. O DT não deve se distrair conversando com jogadores ou amigos, de modo que seja necessário chamar por ele duas ou três vezes antes que ele perceba o chamado. Se isso acontecer, os jogadores podem se irritar antes mesmo de ele chegar à mesa: a irritação pode ser culpa dele. Quanto mais rápido ele chegar à mesa, menos tempo haverá para que uma situação explosiva se desenvolva.

Assim que um chamado é ouvido, o DT deve localizar sua origem e sinalizar sua percepção. Isso vai interromper chamadas subseqüentes e a conseqüente irritação e ruído. Se ele não conseguir localizar a origem do chamado, ele deve perguntar, “Quem chamou?” Quando o jogador levantar sua mão, ele deve sinalizar que ouviu e se dirigir até lá.

O DT deve se aproximar da mesa da forma mais discreta possível, sem perturbar os demais jogadores. Isso pode requerer um desvio de rota, para evitar o contato com as costas de outros jogadores, ou qualquer perturbação semelhante. Considerações desta natureza ajudam a minimizar as irritações.

122.3 *Decidindo na mesa*

Quando o DT chega à mesa, seu comportamento deve ser amigável, cortês, imparcial e completamente profissional. Ele deve perguntar “Em que posso ser útil?” Lembre-se, os jogadores já estão um pouco perturbados por causa da irregularidade, e podem se sentir na defensiva. Tudo o que o DT puder fazer para relaxar e aliviar a tensão ajudará em seu trabalho. O DT será capaz de pensar e compreender com mais facilidade, e os jogadores serão capazes de explicar e escutar com mais facilidade, se a tensão for dissipada. Ele deve classificar o tipo de problema imediatamente, i.e. leilão, carteio, ou ética.

Quando os jogadores percebem que o DT está pronto para ouvir, eles podem começar a falar todos ao mesmo tempo. Neste tipo de situação, o DT deve dizer algo como “Um momento por favor, um de cada vez.” Ele deve identificar um jogador, normalmente quem o chamou, e perguntar “Qual é o problema?” Tendo recebido uma resposta, ele deve confirmar com os demais jogadores que a situação foi bem descrita. Se ele conseguir uma declaração dos jogadores, ou alguma palavra-chave, correlacionada com a situação como ele a percebe, ele será capaz de escutar melhor e encurtar o tempo de sua decisão de forma considerável.

O DT deve ouvir os fatos como narrados por todos, um de cada vez. No final destas declarações, ele deve confirmar que isso foi efetivamente o que aconteceu, repetindo a situação para os jogadores em seqüência e de forma lógica. Ele não deve tentar tomar uma decisão se não for capaz de fazer isso. Se ele não tomar cuidado, ele pode citar Leis, etc., que não se aplicam à situação.

Depois que o DT identificou o problema, assim como se há ou não acordo entre todas as pessoas sobre os fatos envolvidos, ele deve citar a Lei que se aplica à situação, de preferência lendo diretamente do livro da Lei. Ele deve mencionar as opções e/ou penalidades que se aplicam, e ficar ali para assegurar que as opções são selecionadas e as penalidades são cumpridas.

Em situações envolvendo discernimento e reivindicações de prejuízo, o DT deve se assegurar de que todos os jogadores narraram, em seqüência, como eles acham que o dano se deu, e que eles não têm mais nada a acrescentar. O DT normalmente não toma uma decisão imediatamente. Nestes casos, ele normalmente diz algo como “Eu prefiro pensar com calma no problema, e vou comunicar minha decisão a todos vocês assim que possível. Por enquanto, anotem o resultado da mesa.”

Ao decidir sobre um anúncio de vazas, o jogo é interrompido, e o uso do discernimento é comum. O DT deve tomar uma decisão provisória, para efeito do resultado a ser escrito no papel, geralmente no sentido de aceitar o anúncio, e não deve tomar uma decisão final imediatamente. Nestes casos, ele normalmente diz algo como “Eu prefiro pensar com calma no problema, e vou comunicar minha decisão a todos vocês assim que possível. Por enquanto, anotem o resultado como se o anúncio fosse válido.”

Ao decidir sobre uma questão que envolve discernimento, o DT deve informar os jogadores sobre o direito de apelação. Em alguns eventos, pode haver um Conselheiro de Apelação indicado pelo Organizador do Torneio. Se os jogadores quiserem o seu auxílio, o DT deve apresentá-los ao Conselheiro, para que eles discutam o caso com mais cuidado antes de fazer uma apelação formal.

Depois de tomar uma decisão, o DT deve se assegurar de que qualquer ajuste foi informado ao apurador.

122.4 O papel do DT

É instrutivo examinar o que é (e o que não é) esperado de um DT:

- (a) Não se espera que ele saiba as Leis de cor; espera-se que ele saiba onde procurar nas Leis, e que regulamentos consultar;
- (b) Não se espera que ele tenha o discernimento bridgístico de um jogador internacional de primeiro nível; se espera que ele tenha uma boa noção do jogo e seja capaz de fazer julgamentos genéricos com base nisso;
- (c) Não se espera que ele atue como um conselheiro junto a Comitês de Apelações sobre questões bridgísticas; espera-se que ele forneça declarações precisas sobre Leis e Regulamentos, e as amplifique com boas interpretações quando possível;

- (d) Espera-se que ele forneça aos Comitês de Apelações relatos precisos do que ocorreu quando ele estava presente, com reproduções fidedignas das palavras ditas pelos jogadores etc. em sua presença; para este fim, ele deve tomar nota por escrito enquanto o assunto ainda está fresco em sua mente.
- (e) Espera-se que ele informe o Comitê de Apelações sobre suas descobertas de fatos pertinentes a questões trazidas à sua atenção, e a base sobre a qual ele sustenta sua decisão; aqui, ele deve comunicar algo das nuances e inferências sobre as quais um excelente DT se baseia com frequência.
- (f) Espera-se que a sua decisão seja clara e não-ambígua, e que ele possa relatá-la ao Comitê de Apelações com uma declaração sucinta.
- (g) Ele tem a obrigação de manter a ordem e usar seus poderes segundo a Lei 91 para este fim, de forma imparcial; ele também deve controlar espectadores e outros visitantes nas áreas de jogo e no ambiente do torneio.

É importante que o DT reconheça as limitações colocadas a seu exercício de julgamento bridgístico. Ao longo dos anos, a política sobre esse assunto variou consideravelmente. Hoje em dia, espera-se que ele tome uma decisão tão precisa quanto possível, segundo o seu julgamento bridgístico. Ele não deve repassar a decisão para o Comitê de Apelações, para que eles tomem a decisão bridgística em seu lugar.

É fundamental que um DT peça outras opiniões ao decidir sobre questões de discernimento bridgístico, e não se baseie apenas em sua própria opinião. Mesmo nos casos mais óbvios, um DT pode ter deixado escapar algo que um colega perceberia.

Como o julgamento bridgístico é a única coisa sobre a qual um DT deve pedir opiniões de outras pessoas ao tomar uma decisão, é completamente adequado que ele discuta uma decisão com um jogador não envolvido ao invés de apenas com um outro Diretor. Na verdade, a opinião internacional corrente é que ele deve fazer as duas coisas, pedindo a opinião de um colega e de um ou mais excelentes jogadores.

Podemos identificar, em termos gerais, as áreas especiais de responsabilidade para a aplicação das Leis e Regulamentos:

- (a) o DT: aplica as Leis, toma as decisões em casos mecânicos, toma decisões com cuidado e após consultas em situações de julgamento bridgístico;
- (b) o Comitê de Apelações: verifica a determinação de fatos realizada pelo DT, e utiliza a perícia de seus membros ao examinar questões delicadas de julgamento bridgístico;
- (c) a Autoridade Nacional (na Inglaterra, o CL&E da EBU): se preocupa principalmente com questões de princípio e interpretação; estabelece as bases sobre as quais as decisões e julgamentos do DT e dos Comitês de Apelações devem ser feitas. Mantém o poder fiscalizador para assegurar que estes princípios e interpretações são compreendidos e implementados.

122.5 O Diretor Chefe (DC)

Isto é um resumo das responsabilidades e obrigações envolvidas.

122.5.1 *Organização antes do torneio*

Estime o total de jogadores na competição. São esperadas inscrições no dia do torneio, e, caso positivo, quem recebe estas inscrições?

Confirme que as mesas, bolsas, papel, caneta, e demais equipamentos sejam entregues. Pense em cada sessão da competição ao estimar a quantidade de equipamento necessária.

Estabeleça onde serão as salas de jogo, e planeje onde as mesas serão colocadas. Quem colocará as mesas? Quando isso ocorrerá? Você precisa levar as mesas de um lugar para outro entre as sessões, por qualquer razão? Se sim, quem fará isso, e quando?

Você tem pessoal suficiente? Considere DT's, operadores de computador (você tem BridgeMates, computadores e impressoras suficientes?), caddies/anotadores, Secretaria do Torneio. Todo o seu pessoal está ciente da organização, como por exemplo onde eles ficarão hospedados, onde eles devem ser apresentar para o serviço, qual as vestimentas adequadas, onde eles vão comer?

Quais são as preparações para apelações? Para a premiação?

Quais são as preparações para a comida e bebida? Quais são as preparações para o serviço das salas de jogo durante ou entre sessões?

122.5.2 *Preparação antecipada*

Sempre se prepare antecipadamente. Faça o máximo de trabalho razoavelmente possível antes do início do torneio. Por exemplo, você pode saber antecipadamente que você terá uma final de um certo tipo que vai exigir um movimento especial. Neste caso, você pode escrever o movimento e instalar o movimento no computador antecipadamente. Você certamente precisa de alguns cartazes ou (melhor ainda) um programa impresso. Esse é o tipo de coisa que precisa (e devia) ser feito com antecedência. De preferência, com uma boa antecedência.

Cada pessoa envolvida no bom andamento da competição deve fazê-lo como parte de uma equipe bem organizada e motivada. Sempre se assegure de que cada membro da equipe saiba exatamente o que vai fazer em cada sessão, como aquela função específica se encaixa no esquema geral de coisas e – igualmente importante – que eles saibam o que os seus colegas estão fazendo. Este último ponto não é importante apenas no caso de alguma emergência (p.ex. caso seja necessário transferir pessoal de uma função para outra), mas também ajuda a moral da equipe.

O Organizador do Torneio fez alguma solicitação especial? Se sim, é sua responsabilidade atender a esta solicitação, e isso provavelmente envolverá um planejamento antecipado. Por exemplo, podem haver prêmios especiais para jogadores ‘não-experts’, e neste caso você deve inventar algum sistema para identificar estes jogadores. Estas coisas são de fácil manejo se você se planejar, mas é muito fácil se esquecer delas se você não pensa antecipadamente.

Informações típicas que devem estar disponível para os jogadores inclui:

- (a) horário do jogo;
- (b) pontos de ranking (inclusive sua distribuição);
- (c) prêmios (incluindo o local e horário da premiação);
- (d) formato do evento (incluindo quem se classifica para a fase seguinte);
- (e) local de jogo;
- (f) instruções preliminares (incluindo formulários que precisem ser preenchidos);
- (g) quaisquer regulamentações especiais, como procedimentos de desempate, prazo de correção, fumo, sistemas e entendimentos autorizados, etc. (Uma declaração de que as regulamentações descritas no Livro Branco estão em vigor costuma ser suficiente).

Onde você vai colocar os resultados? Pense com cuidado – você pode fazer algo para melhorar os métodos de divulgação?

122.5.3 Se preparando para começar

As mesas estão arrumadas, seu plano de batalha está pronto. O que foi esquecido – o que pode dar errado? Por exemplo, assegure-se de que todas as mesas têm papel e caneta, que os cartões de cortina estão preparados e prontos para distribuição onde adequado, que a equipe está pronta para recolher as bolsas, que as posições de início foram publicadas (se este é o método em uso), ou que uma instrução clara para se sentar em qualquer lugar, ou para pegar um cartão de sentada, foi divulgada.

O que você vai fazer se o número de mesas presentes for menor do que o esperado? E se alguns jogadores inesperados aparecerem?

Se há um apurador de computador, elabore algum plano para garantir que os resultados cheguem até ele em intervalos decentes – e explique seu plano para a equipe.

Antecipe os anúncios que serão feitos (há um microfone, se for necessário, não há?). Se existem diversas áreas de jogo, resuma os anúncios principais e delegue a função para alguns de seus colegas.

Os anúncios devem ser reduzidos ao mínimo, e devem se ater a questões essenciais. (Os jogadores não querem saber qual o cardápio do jantar, ou mesmo como se dará o desempate, mas eles provavelmente querem saber quantas bolsas serão jogadas, e quantas duplas se classificam).

Os anúncios devem complementar o programa impresso, ou os cartazes – não repita informação periférica que está disponível em outros locais. Os jogadores de bridge

não ouvirão mais do que três informações diferentes (você está indo muito bem se conseguir fazê-los escutar três!). Uma boa regra, portanto, é se limitar a três anúncios.

Uma reunião final antes do torneio com toda a sua equipe provavelmente é uma boa idéia. Os colegas devem confirmar que não há nenhuma preocupação pela frente além das que já foram identificadas. Alguma coisa escapou da atenção de todos? Se tudo está bem, tente relaxar (e encorajar a equipe a relaxar também) – pode ser a sua última chance de fazer isso por um bom tempo. Evidentemente, o cérebro e os nervos de todos estarão trabalhando sem parar neste momento (se não estiverem, deviam estar!)

Observação *Como se vê em #121.4.1, as opiniões sobre reuniões com o pessoal da equipe antes do torneio mudaram.*

122.5.4 Durante a sessão

Você deve ter decidido se vai agir como um DT normal em uma das seções, ou agir como um supervisor geral em todas as áreas. O papel de supervisor geral só deve ser considerado adequado em um torneio muito grande ou complexo, onde diversos problemas podem acontecer ao mesmo tempo e requerer sua atenção detalhada.

É claro que, qualquer que seja o seu papel, você é responsável por assegurar que tudo aconteça conforme o planejado. Por exemplo, todas as áreas de jogo estão funcionando bem; todas as inscrições foram coletadas e pagas; a sala de computador sabe exatamente o que está acontecendo? A comida e a bebida serão entregues a tempo?

Você certamente quer participar de qualquer decisão envolvendo questões éticas. Em particular, você quer ser informado de qualquer incidente que possa acontecer. Se algo de natureza disciplinar acontecer, você provavelmente quer tomar a decisão final pessoalmente. Além disso, você precisa decidir se o assunto é suficientemente importante para requerer um relatório formal para o Organizador do Torneio – além de qualquer providência a ser tomada durante o torneio.

No final da sessão, você também é responsável por assegurar que os escores foram calculados e divulgados adequadamente. Você também é responsável por assegurar que todas as apelações sejam julgadas no momento e local adequado. Organizar apelações e assegurar que todas as partes interessadas conheçam os seus direitos é uma arte em si mesma.

Você deve estar pensando sobre a próxima sessão. Quais mudanças são necessárias? Quem deveria estar fazendo o quê? No meio tempo, você está preparado para receber perguntas sobre a apuração da sessão anterior. Quando o final do torneio se aproxima, você precisa antecipar a premiação e a arrumação de tudo.

122.5.5 *Resumo*

Planeje e trabalhe antecipadamente, sempre que possível.

Sempre antecipe a etapa seguinte.

Preste atenção aos detalhes.

Você é parte de uma equipe – a equipe precisa saber o que está acontecendo.

Reduza os anúncios ao mínimo necessário. Cartazes são o ideal para informações periféricas – um programa impresso, melhor ainda.

Sempre tenha conhecimento de tudo o que está acontecendo, em todos os departamentos.

Fique calmo, relaxado, e mantenha tudo sob controle. Divirta-se – há uma tremenda satisfação em se chefiar um torneio bem organizado.

XIII. Conselhos do CL&E para Organizadores de Torneio

Seção 131 Conselhos sobre a Apuração de Torneios

131.1 Introdução

Este artigo foi produzido pelo CL&E. Ele contém diretrizes para condados, clubes, e outros Organizadores de Torneios sobre como resolver problemas decorrentes da apuração de torneios importantes.

Quando você precisa anunciar os resultados, por exemplo, de um torneio de duplas do condado, há dois objetivos conflitantes. Os jogadores querem que os resultados sejam divulgados assim que possível – de preferência, imediatamente, para que os vencedores possam celebrar adequadamente! Mas os resultados também precisam estar certos, de modo que não haja nenhuma possibilidade de troféus e prêmios serem atribuídos aos jogadores errados.

Este artigo indica alguns passos que você pode tomar para garantir a precisão nos resultados, assim como diretrizes sobre períodos de contestação e correção.

- Cada seção a seguir termina com um resumo das recomendações, iniciada com um ponto [como esta frase].

131.2 Precisão – simplifique!

Em geral, não é seguro usar um método de apuração que seja dado a erros no final de uma competição. Quando os jogadores estão compreensivelmente ansiosos para saber o resultado da competição assim que possível após o final do jogo, e principalmente quando a competição tem uma certa importância, deve ser preferido um método simples de apuração sobre um método complicado.

- Evite seções de tamanhos diferentes, ou bolsas jogadas um número diferente de vezes em cada seção, ou qualquer outra organização que leve à fatoração de escores.
- Assegure-se de que pelo menos os jogadores em Norte saibam como anotar o resultado na folha circulante. É vital que os resultados sejam anotados corretamente, na linha adequada.

131.3 Dando tempo aos jogadores para conferir os resultados

É claro que, em um evento importante, os vencedores estarão ansiosos para receber seus prêmios e aplausos assim que possível – o que significa imediatamente após a divulgação dos resultados. Mas é importante que os jogadores tenham um período razoável de tempo para conferir os resultados publicados *antes* da distribuição de prêmios e troféus, para que erros de apuração possam ser detectados e corrigidos.

- Deve haver um período de tempo entre a divulgação dos resultados e a premiação. Você deve especificar a duração deste período antecipadamente, e explicar o seu significado aos competidores. Trinta minutos devem ser suficientes, mas qualquer coisa menor do que dez minutos é inadequada.
- A maior quantidade possível de informação deve ser disponibilizada aos jogadores. As folhas circulantes devem estar à disposição deles, assim como as tabelas de frequência. Um jogador deve ser capaz de verificar que seu resultado foi escrito corretamente na folha circulante, e que ele recebeu os matchpoints referentes a este resultado.

131.4 Dando tempo para apelações e protestos

Se um Diretor tomou alguma decisão durante a sessão, esta decisão pode estar sujeita a uma apelação. Em um mundo ideal, os jogadores deveriam informar o Diretor imediatamente se quisessem apelar – mas eles não precisam fazer isso. As Leis determinam que os jogadores podem apelar até o final do “período de correção” especificado na Lei 92B.

Além disso, pode ser que os jogadores percebam, revendo as mãos – talvez com as mãos impressas em sua frente – que seus adversários cometeram uma infração que não foi percebida naquele momento. Por exemplo, um anúncio de vazas incorreto pode ter sido acordado na mesa, mas os adversários podem descobrir que não há nenhuma forma razoável pela qual aquelas vazas seriam feitas. As Leis determinam que os jogadores têm o direito de um escore ajustado em tais casos, se eles protestarem dentro do período de correção.

O padrão para o período de correção é de vinte minutos depois da divulgação dos resultados, no final da sessão. A duração do período de correção pode ser modificada pelo Organizador do Torneio, se ele quiser. As Leis permitem que ele seja ampliado, e também, caso a natureza da competição o exija, reduzido. Vinte minutos é razoável, e recomendamos que este período só seja reduzido após uma

discussão ou correspondência com o DC da EBU ou com o Presidente do CL&E. Detalhes de contato podem ser encontrados em #0.4, no Capítulo I.

- O Organizador do Torneio deve estabelecer um período de correção de vinte minutos – claro que estes são os mesmos vinte minutos nos quais os jogadores estão conferindo os resultados!

131.5 Quando o resultado se torna oficial?

Quando o resultado se torna oficial? Aparentemente, a resposta está na Lei 79C:

“Um erro na computação ou na tabulação de um escore aceito pelos dois lados, tenha sido ele feito por um jogador ou um apurador, pode ser corrigido até o término do período especificado pelo Organizador do Torneio. A não ser que o Organizador do Torneio especifique um período mais longo, este período de correção expira 30 minutos depois do escore oficial ter sido divulgado. (Um período mais curto pode ser especificado quando necessário em função da natureza especial de uma competição).”

Como observado na seção anterior, hoje em dia a EBU recomenda um período de vinte minutos, e não trinta.

Mas a Lei 79C *não se aplica* à tabulação de resultados e à compilação de resultados em matchpoints. Ela se aplica apenas à computação de um resultado em termos de vazas feitas, e à tabulação deste resultado em uma folha circulante ou similar pelos jogadores ou por um apurador. Um apurador, mencionado na Lei 79C, é um oficial que se senta junto à mesa e completa o papel de apuração pelos jogadores. Isso normalmente só acontece em partidas internacionais, não em finais do condado! Observe que a tabulação de *resultados*, e não de escores, é uma tarefa sob a responsabilidade do DT segundo a Lei 81C8, e não há prazo associado a esta Lei. O DT pode delegar estes poderes, e normalmente o faz, segundo a Lei 81D – mas estas pessoas *não são* “apuradores” no sentido da Lei 79C.

Portanto, o período de correção de 20 minutos para erros de apuração só se aplica a casos nos quais o contrato final foi mal anotado ou seu resultado foi colocado na linha errada. Se um jogador fez dez vazas em três espadas na Bolsa 21 e seu resultado foi anotado como +140, ou -170, ou algum outro erro, ele pode corrigir isso em até 20 minutos após o final do jogo – se ele conseguir convencer o Diretor de que ele tem o direito a +170. Se este prazo já se expirou, ele está sem sorte.

Porém, se o Diretor, ou outras pessoas gerenciando o evento, lhe conferem o número errado de matchpoints pelo seu escore correto de +170, ele tem o direito a um período mais longo para determinar que isso ocorreu. As Leis permitem que os Organizadores de Torneio determinem seus próprios prazos sobre quando o resultado publicado se torna oficial e final.

Um condado tem um procedimento que concede aos jogadores 48 horas depois da divulgação dos resultados para conferência e registro de qualquer protesto. Depois que este período se expirou, o resultado se torna oficial e nenhum outro protesto pode ser ouvido. Isso nos parece uma regra excelente: ela dá um período amplo

para conferência e detecção de erros, enquanto não deixa margem para dúvidas sobre quando o resultado se torna inalterável. O período não precisa ser de 48 horas, mas deve ser proporcional à importância do evento e deve permitir aos competidores um tempo razoável para que eles se assegurem de que seus resultados foram calculados corretamente.

- O seu Organizador de Torneio deve estabelecer prazos desta natureza para cada competição organizada por ele. A EBU tem diretrizes para uma grande diversidade de períodos de correção em seus eventos, contidas no Livro Branco. Você deve enfatizar, perante os competidores, que eles têm uma obrigação para consigo mesmos e para com os demais jogadores, de conferir os resultados durante o período de correção.
- Também deve ser claro para todos que a premiação feita no local é provisória, até que o período de correção se expire.
- Alguém pode objetar que os “vencedores” de uma taça não poderão levar a taça com eles. É claro que podem, mas eles e todos os demais precisam entender que a sua vitória é provisória, até que o período de correção se encerre, quando (em 99% dos casos) ela se tornará definitiva. Se um erro *for* identificado que altere o resultado, os vencedores inicialmente proclamados poderão devolver a taça sem maiores problemas.

131.6 Decidindo desavenças

Se, apesar de todas as precauções acima, ainda houver desavenças, a nossa opinião e a do Conselho Honorário da EBU é que os condados devem determinar por si mesmos quem venceu suas competições. Isso significa que, se uma decisão foi alcançada, nenhuma apelação deve ser dirigida ao CL&E ou a qualquer outra organização sobre a decisão, a não ser que a constituição do condado ou o regulamento decida de outro modo. Os jogadores precisam saber disso, claro.

131.7 Resumo das recomendações

Recomendamos que o regulamento de seus eventos principais declare de forma clara:

- A duração do período de correção durante o qual erros na anotação do resultado podem ser corrigidos, apelações podem ser feitas, e decisões podem ser solicitadas em função de nova informação.
- O modo segundo o qual os resultados serão disponibilizados para conferência.
- A duração do período segundo o qual erros no cálculo dos resultados podem ser corrigidas.
- O fato de que depois que os períodos de correção se expiram, nenhum protesto pode ser aceito – o resultado é oficial e final.
- O fato de que a Associação do Condado é a Organizadora do Torneio como definido nas Leis do Bridge, e que suas decisões são finais no que diz respeito a premiações, troféus, etc.

132.1 Considerações Gerais

Os procedimentos da EBU estão registrados em detalhe nas Regras Disciplinares, vigentes a partir de janeiro de 2005. As Regras Disciplinares são um Apêndice às novas Regulamentações da EBU, adotadas em 7 de outubro de 2009. Cópias das Regulamentações e das Regras Disciplinares podem ser obtidas com o Secretário da CL&E, que também pode ser procurado em relação a qualquer questão referente a procedimentos disciplinares.

É provável que o CL&E continue a elaborar procedimentos que complementem o determinado pelas Regras Disciplinares, e que estes procedimentos serão baseados, na medida do possível, nos procedimentos adotados tradicionalmente pelo CL&E.

132.2 Resumo das Regras Disciplinares

O seguinte resumo breve do que está contido nas Regras Disciplinares é circulado como questão de rotina, como parte da versão padrão das Regulamentações que é distribuída aos membros da EBU. A versão completa das Regulamentações, incluindo a versão completa das Regras Disciplinares, só é entregue àqueles que as solicitam de forma explícita.

Observação Este resumo serve apenas para auxiliar os membros, ao fornecer um breve sumário das principais Regras Disciplinares. Ele não tem um caráter oficial perante as Regulamentações ou as próprias Regras Disciplinares, e não deve ser considerado um substituto das Regras, que devem ser consultadas em qualquer situação na qual surja uma questão disciplinar.

132.2.1 Jurisdição (Regra 2)

As Regras se aplicam a todos os membros individuais da EBU (“Membros Jogadores”), a Clubes e Associações filiadas, a oficiais de torneio e em outros cargos, e a jogadores que participarem de eventos da EBU, de Condados, e Licenciados.

132.2.2 Infrações (Regra 3)

Infrações Disciplinares incluem:

- (a) Infrações das Regulamentações ou de Artigos da EBU;
- (b) Infrações das Leis do Bridge Contrato Duplicado e de outras regulamentações e regulamentos;
- (c) Práticas injustas ou desonestas;
- (d) Outros comportamentos que deixam de alcançar padrões mínimos aceitos; e
- (e) Negligência a responder plena e sinceramente a perguntas feitas pelo CL&E.

132.2.3 Responsabilidades Disciplinares (Regras 4-6)

O Comitê de Leis e Ética é responsável pela investigação de questões disciplinares, pela decisão sobre se um procedimento disciplinar formal precisa ser aberto ou não, e pelo acompanhamento de tal procedimento perante o Comitê Disciplinar.

O Comitê Disciplinar é responsável por determinar se uma infração disciplinar foi cometida, e, caso tenha sido, por determinar sua sanção.

132.2.4 Procedimentos (Regras 7-9)

As Regras determinam procedimentos detalhados, com o objetivo de, entre outros, garantir que as pessoas julgadas em procedimentos disciplinares tenham o direito de se defender.

Um caso disciplinar formal levará a uma audiência presencial perante o Comitê Disciplinar. Há uma provisão para um procedimento menos formal, no qual a infração é admitida.

Pessoas sujeitas a procedimentos disciplinares têm o direito a aconselhamento.

132.2.5 Apelações (Regra 10)

Uma pessoa considerada culpada de uma infração disciplinar tem direito a apelar perante o Comitê de Apelações.

O Comitê de Leis e Ética tem o direito de apelar, confinado à questão das sanções impostas.

132.2.6 Sanções (Regra 11)

Sanções disciplinares que podem ser impostas incluem:

- (a) Expulsão, ou suspensão por um período especificado;
- (b) Suspensão por uma ou mais competições;
- (c) Advertência; e
- (d) Multa de até £500.

Seção 133 Procedimentos em Questões Disciplinares a Nível de Condado

133.1 Histórico

Anteriormente, se recomendava que os condados adaptassem os procedimentos da EBU conforme julgassem adequado. Após a adoção de novos procedimentos da EBU, e sujeitos a uma revisão das constituições dos condados, que incluirá a consideração de possíveis emendas a procedimentos disciplinares, recomenda-se que os condados sigam os procedimentos delineados no resto desta seção, que se baseiam nos procedimentos anteriormente adotados pela EBU.

133.2 Considerações Gerais

Quaisquer procedimentos adotados devem ser adequar aos princípios da justiça natural, ou seja, o membro alvo de uma reclamação deve ter a oportunidade de responder às alegações feitas contra ele, e deve ser mantido plenamente informado em todas as etapas [sujeito à #133.6(b)].

O procedimento delineado nos parágrafos a seguir pode ser considerado como muito complicado em alguns casos, e em certas ocasiões pode ser adequado simplificar o procedimento em alguns pontos, como por exemplo eliminar a necessidade de uma audiência presencial. Entretanto, é crucial que o alvo da reclamação seja mantido plenamente informado da natureza do procedimento a ser adotado.

133.3 Declaração dos Direitos Humanos

A Declaração dos Direitos Humanos requer que um tribunal seja independente e imparcial. As Constituições dos Condados podem sacramentar a prática anterior da EBU, de enviar reclamações para o Comitê de Conduta (ou de Leis e Ética) do Condado para uma investigação, quando o Comitê de Conduta é o próprio tribunal que decidirá a questão. A opinião dos advogados é que isso é aberto a críticas. A razão é que o Comitê de Conduta pode ser considerado como tendo o papel de acusador e juiz, e portanto, de não ser independente ou imparcial. Entretanto, a prática co CL&E era análoga a dos Condados, de modo que o CL&E teve que elaborar um procedimento temporário, que foi utilizado para lidar com as reclamações por um certo período.

133.4 Os dois painéis

O CL&E se dividiu em dois painéis para considerar reclamações que pudessem levar à ações disciplinares. Eles eram chamados de “Painel Investigador” e “Painel Judicial.” O primeiro era responsável pela investigação da reclamação, e o segundo por decidir sobre ela, caso o primeiro determinasse que o caso merecia uma audiência disciplinar formal. Em cada reclamação particular, não havia superposição entre os membros de cada painel, embora os painéis variassem de caso a caso. Os Condados podem imaginar uma organização semelhante.

133.5 Conflitos de interesse

Qualquer membro do comitê relevante que tenha qualquer envolvimento pessoal com as alegações deve se declarar impedido de participar do julgamento do caso (como um membro de qualquer painel). Qualquer membro do painel pode se declarar impedido por razões pessoais (e deve fazer isso se discutiu o assunto com qualquer parte interessada, ou se recebeu informação sobre o assunto que não foi formalmente apresentada ao comitê).

133.6 Procedimento ao receber reclamações

É recomendável que os Condados solicitem que as reclamações sejam feitas por escrito e entregues ao Secretário do Condado ou a algum outro oficial indicado. Deve haver algum procedimento divulgado para que o Secretário dê andamento à reclamação, encaminhando qualquer documentação necessária para o painel designado para a investigação.

O verdadeiro papel do Painel Investigador é decidir se uma reclamação merece uma audiência disciplinar formal. Antes que seja tomada uma decisão para se abrir uma audiência formal, o painel tem que se convencer de que há indícios suficientes sobre os quais o Painel Judicial possa determinar que uma infração das regras disciplinares ocorreu. Para este fim o Painel pode buscar quaisquer indícios que considere necessários, principalmente por meio de declarações adicionais, por exemplo, do Diretor do Torneio e de outras testemunhas nomeadas na reclamação.

Dependendo da seriedade das alegações, o painel decide se:

- (a) solicita comentários do acusado, imediatamente;
- (b) investiga o assunto em mais detalhes, antes de informar o acusado sobre a reclamação; ou
- (c) repassa a questão para o CL&E da EBU ao invés de lidar com ele no nível do Condado.

Quando o membro é avisado da reclamação (sejam solicitados comentários ou não), uma cópia da reclamação é normalmente enviada a ele. Entretanto, se a reclamação contém comentários possivelmente difamadores que não são diretamente relacionados à reclamação, então um resumo da parte relevante da reclamação é enviado ao acusado, contendo as principais alegações. Em algumas circunstâncias, é adequado delinear a substância da reclamação em uma carta separada, sem encaminhar cópias da mesma.

133.7 Procedimento após a decisão de se convocar uma audiência formal

Depois que foi tomada a decisão de se convocar uma audiência formal, o Painel Investigador continua sendo responsável pela apresentação dos indícios levantados perante o Painel Judicial, e por qualquer questão associada aos procedimentos até a data da própria audiência (p. ex., decidindo divergências sobre a data da audiência, e respondendo a qualquer comunicação feita pelo membro em questão ou seu representante legal). Entretanto, o Painel Investigador pode decidir que uma questão deve ser deixada para a própria audiência perante o Painel Judicial. Normalmente, um membro do Painel Investigador é responsável por apresentar o caso para o Painel Judicial.

Depois que foi tomada a decisão de se convocar a audiência formal, o membro em questão deve ser informado por escrito desta decisão. A carta ao membro em questão deve incluir os nomes dos indivíduos que o Painel Investigador pretende chamar como testemunhas. Cópias das declarações que serão examinadas na

audiência e uma cópia da Constituição do condado devem ser incluídas. O membro deve ser avisado de seu direito de convocar suas próprias testemunhas, a seu próprio custo.

Deve ser feito um esforço razoável para se marcar uma data para a audiência que seja conveniente para todos os interessados. Se isso for impossível, é adequado oferecer uma seleção final de datas, e a audiência pode proceder, se necessário, sem a presença do membro em questão. O local e data precisa ser confirmado por escrito para todos os interessados.

133.8 Procedimento em audiências

Na audiência, o membro em questão tem o direito de estar presente ao longo de toda a apresentação de fatos, e tem a oportunidade de interrogar as testemunhas e de convidar testemunhas em seu favor, a seu próprio custo. O membro pode ser convidado a se retirar quando questões de procedimento são discutidas, mas, à parte isso, ele fica presente ao longo de toda a audiência até o momento em que o Painel Judicial se retira para considerar sua decisão. O membro também tem a oportunidade de fazer representações em seu próprio favor, seja como uma defesa à alegação, seja como uma solicitação de acordo mitigatório.

133.9 Notificação do resultado da audiência

Depois da audiência, o membro é informado, por escrito, do seguinte:

- (a) Conclusões e decisões do Comitê;
- (b) Decisão do Comitê sobre a publicação de suas conclusões e decisões; e
- (c) Seu direito de apelação em até 21 dias, e a opção do Comitê de Apelações de aumentar ou diminuir a penalidade imposta.

133.10 Apelações

As apelações são feitas à EBU, embora as provisões nas Constituições dos Condados variem. Os procedimentos de uma apelação são semelhantes, ou seja, todos os envolvidos são sempre informados do andamento do procedimento, e uma seleção de datas é oferecida.

133.11 Relatórios de procedimentos disciplinares em Condados

Quando uma penalidade foi imposta, as conclusões e decisões do Comitê de Conduta do Condado devem ser relatadas ao CL&E da EBU, especificando, conforme necessário:

- (a) a data da audiência;
- (b) o nome, endereço, e número de inscrição do membro em questão;
- (c) a alegação que foi provada;
- (d) a penalidade que foi imposta.

133.12 Procedimento após uma decisão de não convocar uma audiência

Se o Painel Investigador decide que a reclamação não merece uma audiência disciplinar, então o membro em questão é prontamente informado deste fato. Embora o assunto acabe aqui no que diz respeito ao membro em questão, o assunto pode ser relatado ao Comitê do Condado considerado como um todo, caso haja lições a serem tiradas do caso.

133.13 Outras considerações

Quaisquer perguntas ou solicitações de apoio devem ser dirigidas ao Secretário da CL&E no Escritório da EBU. Detalhes de contato podem ser encontrados em #0.4, no Capítulo I.

XIV. Regulamentações da EBU em Uso Normal

Estas regulamentações se aplicam a todos os Torneios da EBU, exceto quando explicitamente dito de outra forma no Regulamento do torneio.

Seção 141 Acomodando Jogadores com Deficiências

141.1 Princípios

Jogadores com deficiências são bem-vindos em torneios da EBU. Ocasionalmente, eles terão dificuldades com aspectos mecânicos do jogo, como normalmente jogado. As seguintes regulamentações visam auxiliar quando surgirem dificuldades. Elas se aplicam a todos os torneios da EBU, e outros Organizadores de Torneio podem adotá-las em seus torneios.

141.2 Considerações Gerais

141.2.1 Autoridade do DT

Se, por alguma razão, não for praticável que estas regulamentações sejam seguidas no todo ou em parte, o DT tem autoridade para especificar a forma na qual o leilão e o carteio deverão prosseguir.

141.2.2 Solicitações antecipadas

Jogadores que requerem posições estacionárias, luz especial, cartas pré-arrumadas, ou quaisquer outros auxílios, devem notificar suas necessidades antecipadamente ao se inscrever em torneios, e os DT's, no local de jogo, se dedicarão aos preparativos práticos.

141.2.3 Autoridade

O CL&E delegou formalmente ao DC a autoridade de modificar qualquer regulamentação que ele julgue necessário para acomodar um jogador com deficiência. Sugere-se que os outros Organizadores de Torneio façam o mesmo.

141.2.4 Partidas particulares

No caso de uma partida disputada em um local particular, os mesmo princípios se aplicam. Por exemplo, se um jogador requer uma pausa maior entre rodadas por causa de uma condição médica, o CL&E acredita que o capitão adversário precisa ser notificado antecipadamente, segundo 141.2.2, e deve se preparar para tais pausas segundo 141.2.3.

141.3 Início da Bolsa

Qualquer jogador tem o direito de solicitar que o dador e a vulnerabilidade sejam declaradas no início de cada bolsa.

141.4 Leilão

141.4.1 Uso de caixas de leilão

As caixas de leilão devem ser usadas sempre que possível.

141.4.2 Sem caixas de leilão

Se o uso de caixas de leilão por um ou mais jogadores não é possível, então todos os jogadores devem enunciar suas vozes (se isso for possível).

141.4.3 Alternativas

Os adversários de qualquer jogador incapaz de usar caixas de leilão têm a opção de solicitar que as caixas de leilão sejam utilizadas além das vozes faladas, em cujo caso a caixa de leilão do jogador incapaz de utilizá-la deve ser operada por um de seus adversários.

141.5 Carteio

141.5.1 Sem dificuldades

Quando todos os jogadores exceto o morto vêem as cartas jogadas normalmente, o carteio continua normalmente.

141.5.2 Problemas de visão

Quando um jogador, que não o morto, é incapaz de ver as cartas jogadas normalmente, então (sujeito à opção em #141.5.3), todos os jogadores devem enunciar o nome da carta jogada.

141.5.3 Alternativas

Os adversários de um jogador incapaz de ver as cartas jogadas normalmente têm a opção de solicitar que todas as cartas (mas não apenas as de um ou mais jogadores, à exclusão de outros) sejam enunciadas pelo morto quando jogadas.

141.5.4 Enunciando as cartas

As cartas devem ser enunciadas de uma forma completa e consistente.

141.6 Explicações verbais

141.6.1 Considerações Gerais

Em geral, não se considera que é necessário algum procedimento especial para acomodar jogadores com deficiências no que diz respeito a explicações verbais. A maior parte dos jogadores com deficiências possui suas próprias soluções para receber e oferecer informações. Mesmo assim, é possível que se solicite o auxílio do DT. Seguem algumas possibilidades de ação.

141.6.2 Sugestões para problemas de audição

Como as explicações verbais costumam ocorrer em algumas posições típicas nas quais uma explicação verbal é esperada, p.ex. a abertura de 1ST, um jogador com problemas de audição pode:

- (a) determinar diversos detalhes tais como a faixa de ST, estilo de aberturas no nível de 2, etc., no início da rodada.
- (b) antecipar um anúncio depois de uma voz como 1ST olhando para o jogador, lendo seus lábios, ou ouvindo com atenção;
- (c) pedir que um anúncio seja repetido; esta ação nunca transmite informação não-autorizada;
- (d) pedir que um anúncio seja feito por escrito;
- (e) pedir que os jogadores usem um “cartão de Anúncio” para deixar claro que uma explicação verbal foi feita. O jogador com problemas deve oferecer este cartão para os adversários no início da rodada.

141.6.3 Sugestões para problemas de fala

Um jogador com problemas de fala pode:

- (a) carregar “cartões de Anúncio” que exhibe suas explicações verbais quando necessário;
- (b) escrever suas explicações verbais;

(c) permitir que o parceiro explique pelos dois.

Seção 142 Aplicação do Código de Práticas da WBF na Inglaterra

142.1 Considerações Gerais

A Primeira Edição do Código de Práticas (CoP) da WBF foi publicada em dezembro de 1999, e adotada pela EBL em janeiro de 2000. A WBF adotou os padrões delineados no CoP como regulamentações para a condução de apelações de decisões de DT's, e recomendou a sua adoção em todas as organizações afiliadas. O Código foi revisado em outubro de 2008. Ele é reproduzido integralmente no Apêndice I.

O CL&E da EBU é responsável por determinar a aplicação do CoP na Inglaterra. O CL&E adotou o CoP, e suas determinações são portanto vigentes na Inglaterra, a partir de 1 de agosto de 2000, com exceção da seguinte área, na qual as práticas da EBU diferem do CoP:

Psíquicos ('Vozes psíquicas').

Esta decisão foi tomada pelo CL&E em sua reunião de 27 de junho de 2000.

Anteriormente, a parte do CoP que lidava com Ajuste de Escore onde a compensação era negada aos não-infratores, total ou parcialmente, por causa de suas ações, não era aplicável, com base em uma decisão da CL&E em sua reunião de 23 de agosto de 2000. Entretanto, isso não é mais relevante, pois passou a ser uma questão de Lei, de modo que esta parte do CoP passa a ser aplicável na Inglaterra com a promulgação das Leis de 2007.

142.2 Observações

142.2.1 Escores ponderados

A principal provisão do CoP cuja adoção resultou em uma mudança significativa da posição anterior foi a extensão dos poderes segundo a Lei 12C1C (escores ponderados) aos DT's.

142.2.2 Compensação aos não-infratores

Isso é agora uma questão de Lei (12B1B), ver #12.8 e #12.9.

Observações

- (a) a expressão 'não-infratores' pode ser enganosa nestes casos. O lado infrator é o lado que gerou uma situação, e os seus adversários são os 'não-infratores.'*
- (b) A expressão 'ação arriscada ou temerária' significa uma ação que é considerada arriscada, uma ação que é considerada temerária, ou ambas. A*

expressão é às vezes interpretada como ‘ação arriscada e temerária,’ o que é um erro.

Seção 143 **Procedimentos de Desempate na EBU**

143.1 Considerações Gerais

Se diz que competidores estão empatados quando eles tem o mesmo escore percentual segundo o método final de apuração. O Organizador do Torneio precisa especificar em que circunstâncias haverá um procedimento de desempate, e qual o procedimento adotado. Exceto quando explicitamente determinado de outro modo, os procedimentos da EBU são determinados aqui. A responsabilidade pela interpretação destas regulamentações (caso seja necessário) cabe ao Comitê do Torneio da EVU, que pode delegar esta responsabilidade ao Comitê de Apelações ou ao Árbitro.

Observação *#143.2 se aplica apenas a partidas eliminatórias. As demais seções, #143.3 até #143.7, se aplicam a todos os demais eventos.*

143.2 Partidas eliminatórias

143.2.1 Entre duas equipes

Em uma partida eliminatória típica entre duas equipes, qualquer empate ao término da partida deve ser decidido por meio de bolsas adicionais. Estas bolsas devem ser jogadas em uma única rodada, sem direito de sentada – ver #5.2. O número de bolsas adicionais deve ser de um oitavo do total de bolsas da partida como um todo (mínimo de duas bolsas: qualquer fração deve ser arredondada para cima). Se as equipes ainda estão empatadas, o procedimento é repetido.

Exceção Na etapa de 30 ou 48 bolsas da Taça Hubert Phillips (Equipes Mistas em Pivot por Eliminação), seis bolsas adicionais devem ser jogadas em rodadas de duas bolsas, nas quais os parceiros devem revezar da maneira habitual (os capitães devem permanecer na mesma mesa). Na etapa de 60 bolsas do mesmo evento, nove bolsas adicionais devem ser jogadas em três rodadas de três bolsas cada.

143.2.2 Entre três equipes

Um evento eliminatório de equipes pode, ocasionalmente, incorporar uma etapa na qual três equipes competem entre si, com a eliminação de uma ou duas equipes. Um empate ocorre quando dois times têm a mesma quantidade de vitórias (um empate valendo como meia vitória), e deve ser decidido assim:

- (a) se cada time venceu uma partida e perdeu a outra, ou se todas as partidas foram empatadas, o saldo de IMPs ao longo da partida determina a ordem de chegada. Se, em resultado disso, uma equipe for retirada do empate (seja por vencer ou por perder), mas as outras duas equipes permanecem empatadas,

então a posição entre as duas equipes remanescentes (caso seja necessário desempatá-las) será determinada pelo resultado da partida entre elas.

Se as três equipes estão empatadas em IMPs líquidos, então bolsas adicionais devem ser jogadas. O número de bolsas adicionais deve ser de um oitavo do número previsto para a partida total (mínimo de 2 bolsas por rodada), p. ex. em uma partida de 48 bolsas (2 mini-partidas de 24 bolsas), uma nova rodada de 6 bolsas é jogada (2 mini-partidas de 3 bolsas), com o placar anterior perante cada adversário sendo integralmente carregado para a ‘prorrogação.’

- (b) se duas equipes empatam em uma partida, e estão empatadas no primeiro ou no último lugar, pode ser desnecessário desempatá-las (como quando duas equipes se classificam e estão empatadas em primeiro, ou quando apenas uma equipe se classifica e ela não está empatada com ninguém).

Caso seja necessário desempatá-las, bolsas adicionais devem ser jogadas entre as duas equipes envolvidas. O número de bolsas adicionais deve ser de um oitavo do número de bolsas previstas para aquela mini-partida (mínimo de 2 bolsas). Então, jogando 2 mini-partidas de 16 bolsas, o desempate de 2 equipes é jogar 2 bolsas adicionais. O procedimento é repetido se o empate perdurar.

Observação *Os IMPs vencidos ou perdidos contra a terceira equipe são completamente irrelevantes neste desempate.*

Se os adversários da rodada seguinte dependem da posição exata dentro do triângulo, isto é definido como sendo uma circunstância necessária para que haja um desempate.

143.3 Outros eventos que não partidas eliminatórias – em geral

Os procedimentos de desempate são algo complicados quando escritos, embora sua aplicação não seja tão complicada na prática.

Primeiro, mostramos as definições dos procedimentos utilizados.

Depois, mostramos a ordem na qual as definições são aplicadas, com exemplos para esclarecimento.

143.4 Quando há um desempate

Um desempate ocorre quando necessário, para determinar qualquer um dentre:

- (a) os vencedores de um torneio, exceto no caso de um evento para o qual não há troféu, caso em que o empate não é desfeito;
- (b) a última vaga na classificação para a próxima fase de um torneio;
- (c) os vencedores de um prêmio que não seja dinheiro ou voucher (i.e., um prêmio que não possa ser dividido).

Competidores empatados sempre compartilham pontos de ranking ou prêmios em dinheiro, mesmo se o empate é desfeito pelas razões acima.

143.5 Definições

143.5.1 Método de apuração

O método básico de apuração é o método utilizado imediatamente antes de qualquer conversão a PVs, p. ex. matchpoints ou IMPs.

O método final de apuração, em geral, é em PVs. Se o evento não é apurado em PVs, os métodos básico e final de apuração são os mesmos.

Se um método híbrido de viagem é utilizado (como na Taça Pachabo), ver #143.6.4.

143.5.2 Pontos de desempate

Estes pontos podem ser usados em qualquer torneio que não seja um ‘todos contra todos’ perfeito. Eles não são exclusivos para torneios suíços. É comum se referir a eles como ‘pontos suíços’.

Em um torneio de equipes ou de duplas, pontos de desempate são a soma dos escores finais obtidos por cada um dos adversários diretos do competidor em questão (i.e., adversários contra os quais o competidor jogou, em uma mesa).

Exemplo O competidor A jogou contra os competidores X, Y, Z. O competidor X tem um escore final de 50, Y tem 40, e Z tem 30: o ponto de desempate de A, neste exemplo, é 120. O competidor com o maior ponto de desempate ganha o desempate nesta base (se demais testes não são conclusivos).

Em um torneio individual, pontos de desempate são determinados pela aplicação da fórmula ‘A/P’, na qual ‘A’ é a soma dos escores finais obtidos por cada um dos adversários diretos do competidor em questão, e ‘P’ é a soma dos escores finais obtidos por cada um de seus parceiros.

Exemplo O competidor A jogou como parceiro de Z contra os competidores X e Y. Os competidores X, Y e Z têm escores finais de 50, 40, 30, respectivamente. O ponto de desempate de A, neste exemplo, é 3,0 (90 divididos por 30).

Observação *Em um torneio cujo movimento é perfeito, todos os jogadores terão um escore de exatamente 2,0, e este teste não ajuda.*

Se há mais pontos disponíveis contra alguns competidores (ou com alguns parceiros) do que com outros, então os escores finais obtidos contra tais adversários (ou parceiros) precisam ser fatorados. O mesmo se aplica se um dos competidores perdeu uma rodada (p.ex. um bye), ver #143.6.2.

Exemplo A equipe A enfrenta a equipe B 1,5 vezes em um evento suíço (uma partida normal e um triângulo curto). Para os efeitos dos

pontos de desempate de A, o escore final de B precisa ser multiplicado por 1,5.

Quando um adversário (ou, em um Individual, um parceiro) se retirou antes do final do evento, o escore deste adversário (ou parceiro) deve ser fatorado para se estabelecer o ponto de desempate daqueles que jogaram contra (ou com) eles.

Exemplo A equipe X se retira na metade de um torneio suíço, com 40 PVs. Para efeitos de pontos de desempates, o seu escore foi 80 PVs.

143.5.3 *Contagem por bolsa*

Isso pode ser usado em qualquer tipo de evento, independentemente do método de apuração.

A contagem por bolsa é uma forma de estabelecer qual competidor venceu mais bolsas. A determinação se uma bolsa foi vencida/empatada/perdida depende do método básico de apuração.

Exemplos

- (a) A equipe A alcançou +6 IMPs em uma determinada bolsa: a equipe B conseguiu +4 IMPs (contra um outro adversário): a equipe A venceu esta bolsa. Se esta bolsa só tivesse sido jogada pela equipe B, ela seria considerada vencedora da bolsa, pois seu resultado é acima da média.
- (b) A dupla A alcançou 37 MPs de 50 possíveis em uma determinada bolsa; a dupla B conseguiu 29 MPs (contra um outro adversário, e na outra direção): a dupla A venceu esta bolsa. Se esta bolsa só tivesse sido jogada pela dupla B, ela seria considerada vencedora da bolsa, pois seu resultado é acima da média.

Se apenas dois competidores estão empatados, todas as bolsas que ambos jogaram são levadas em consideração. Em cada bolsa jogada pelos dois competidores, 2 pontos são atribuídos ao vencedor, e 1 ponto em caso de empate.

Observação Em eventos de duplas ou individuais, os escores são comparados diretamente, mesmo que os competidores tenham se sentado em direções diferentes.

Em bolsas jogadas por apenas um competidor, presume-se que o competidor que não jogou a bolsa fez exatamente média. Logo, o único resultado ganha 2 pontos se é acima da média e 1 ponto se é exatamente média. O competidor que não jogou a bolsa recebe o complemento de 2 pontos (ou seja, 0, 1 ou 2 pontos, dependendo do resultado de seu rival na bolsa).

Quando há três competidores empatados, os procedimentos delineados acima ainda se aplicam, com um 'top' de 4, uma 'média' de 2 e um 'total por bolsa' de 6. Os mesmos princípios de aplicam com um empate entre mais competidores.

Exemplo Em uma dada bolsa em um empate entre quatro duplas, a dupla A obteve o melhor resultado (acima da média), enquanto as duplas B e C empataram

com o pior resultado (abaixo da média). A dupla D não jogou a bolsa. A contagem de pontos por bolsa é 6 para a dupla A, 1 para cada uma das duplas B e C e 4 para a dupla D.

143.5.4 Partidas e rodadas

Em geral, uma partida e uma rodada serão claramente idênticos, e não haverá ambigüidade. Entretanto, se não for assim, a definição de uma rodada é aquela contida nas Leis do jogo. A definição de uma partida é a combinação de duas ou mais rodadas pré-estabelecidas jogadas entre os mesmos competidores, na qual cada rodada foi jogada em circunstâncias semelhantes (embora não necessariamente idênticas).

Em situações nas quais os competidores jogaram uma partida como definido acima, então o termo 'partida' na expressão 'partidas/rodadas' deve ser utilizado. Caso contrário, se utiliza o termo 'rodada.' Do mesmo modo, para se determinar se um competidor derrotou ou não o outro, o teste deve ser aplicado em termos da 'partida', se houve tal evento; caso contrário o teste será aplicado à 'rodada.'

Exemplo Dois competidores se enfrentam duas vezes em um torneio suíço; isso não é 'pré-estabelecido', de modo que cada encontro é considerado como uma rodada independente. Do mesmo modo, um jogador em um evento individual encontra o mesmo adversário em duas ocasiões diferentes, mas seu parceiro não é o mesmo. Não são encontros em condições similares, de modo que cada encontro é uma rodada independente.

Por outro lado, um torneio em turno e retorno deve ser considerado como uma única partida entre os competidores em questão, mesmo se cada encontro foi apurado independentemente do outro. Para deixar este ponto bem claro, uma partida de equipes entre dois competidores disputada em diversas rodadas ainda é uma partida, e é o resultado da partida (e não de cada rodada individual) que é levado em consideração, se necessário, para determinar quem venceu a partida/rodada e quantas partidas/rodadas cada competidor venceu.

Para o propósito de se contar o número de partidas/rodadas vencidas, uma 'vitória' é definida como um escore superior à média na partida/rodada em questão. Portanto, é possível que, em algumas situações obscuras, os dois competidores sejam considerados vencedores ou perdedores da partida/rodada direta entre eles.

Por outro lado, para o propósito de se estabelecer se um competidor derrotou o outro, quando todos estes competidores estão diretamente envolvidos na situação de desempate, uma 'vitória' é definida como a conquista de mais pontos do que o adversário na partida/rodada em questão.

Uma partida/rodada não disputada é considerada como uma 'vitória' se o escore atribuído ao competidor em virtude de ele não ter participado da partida/rodada for maior do que a média (i.e. maior do que o escore que seria atribuído ao se jogar e empatar uma partida/rodada).

143.5.5 Bolsa não jogada

O escore de uma bolsa não jogada será o escore atribuído ao competidor naquele momento, que pode ser uma bolsa vencida, empatada, ou perdida quando comparada a um escore real obtido por algum outro competidor na mesma bolsa.

143.5.6 Empates múltiplos

Suponha que haja um empate entre mais de dois competidores, e um dos competidores é eliminado do empate em virtude de ter claramente vencido ou perdido em um dos critérios de desempate. Qualquer empate que permaneça, após a aplicação integral do teste utilizado nesta etapa, deve ser resolvido (se necessário) por meio da aplicação do procedimento completo de desempate, desde o início, entre os competidores remanescentes.

Exemplo A, B e C estão empatados em um torneio de equipes. A equipe A derrotou B e C, enquanto B e C empataram suas partidas. Assim a equipe A vence o desempate, enquanto B e C ainda estão empatados nesta etapa do processo. Agora, o procedimento é recomençar o processo de desempate desde o início, considerando-se apenas as equipes B e C.

143.5.6 Penalidades de procedimento e multas

Os procedimentos enumerados aqui utilizam todos os métodos de apuração, p. ex., se o empate se dá em PVs, ele é resolvido em IMPs, ou mesmo em pontos totais em algumas situações. Qualquer penalidade de procedimento ou multa que tenha sido imposta em uma etapa relevante deve ser convertida para aquelas unidades de apuração, segundo princípios tradicionais (p.ex. 3 IMPs = 100 pontos totais).

143.6 Casos especiais

143.6.1 Etapa anterior da competição

Os procedimentos enumerados aqui se referem apenas à etapa da competição na qual ocorreu um empate. Nenhuma referência é feita, em nenhum momento, a uma etapa anterior da competição na qual os competidores tenham se enfrentado, ou a qualquer carregamento de pontos que lhes tenha sido atribuído em função de uma etapa anterior.

143.6.2 Comparação em bases iguais

Estes procedimentos partem do princípio que todos os competidores envolvidos em um desempate estão sendo comparados em bases iguais. Assim, se alguma referência é feita ao ‘número de partidas vencidas’ (por exemplo), presume-se que todos os competidores jogaram o mesmo número de partidas, ou receberam um escore adequado para uma partida não jogada, como mencionado acima. Se este não for o caso, qualquer cálculo neste sentido deve ser expresso em percentagens.

Exemplos

- (a) A equipe A jogou 12 partidas de 2 bolsas, e venceu 8 delas; a equipe B jogou 8 partidas de 3 bolsas, e venceu 6 delas; a equipe B venceu mais partidas (em termos de porcentagem) do que a equipe A.
- (b) Em um evento suíço de quadras, a equipe A enfrentou a equipe B 1,5 vezes, uma vez em uma partida direta (com 20 PVs em disputa), e outra vez em uma partida triangular (10 PVs em disputa). A equipe A perdeu a partida direta por 8-12, mas venceu a partida triangular por 10-0. Se for relevante em um desempate, considera-se que A venceu B por 18-12; o equivalente a uma vitória de 12-8 em uma escala de 20 PVs.

143.6.3 Empates em etapas classificatórias

Suponha que as condições de classificação em uma rodada classificatória, jogada em diversas seções, incluem uma expressão como, por exemplo, ‘além dos três melhores quintos colocados’. Se há um empate entre os melhores quintos colocados, o primeiro teste é a porcentagem [Duplas] ou total de IMPs [Equipes] dentre os quintos colocados empatados, antes de se aplicarem os procedimentos em #143.7.

143.5.1 Métodos híbridos de apuração

Algumas competições incluem uma combinação de métodos de apuração, como por exemplo pontos totais/IMPs misturados com matchpoints/pontos por bolsa antes de uma conversão ao método final de apuração, Pontos de Vitória [PVs – ver #161.7].

Qualquer referência ao método básico de apuração significa:

- (a) se o peso maior no escore final é atribuído a matchpoints/pontos por bolsa, este método é testado primeiro.
- (b) Caso contrário, pontos totais/IMPs são testados primeiro. Observe que isso significa que pontos totais/IMPs são testados primeiro se os dois métodos contribuem igualmente para o escore em PVs.
- (c) Se isso não resolve o desempate, o outro método de apuração é testado.
- (d) Apenas se nenhum dos dois métodos resolve o desempate, o procedimento de desempate prossegue.

Exemplo Duas equipes empatam na Taça Pachabo. O Diretor tenta desempatar.

Primeiro, ele verifica o resultado entre as duas equipes (ver #143.7.1(a)). A apuração Pachabo inclui um elemento de ‘pontos-por-bolsa’ que leva a 6 PVs da partida, e um elemento de ‘pontos totais’ que leva a 4 PVs da partida: se a equipe A fez mais PVs do que a equipe B, ela venceu. Suponha que cada equipe fez 5 PVs na partida entre eles.

Como o elemento de pontos-por-bolsa tem o maior peso, ele verifica isso depois. Suponha que as duas equipes tenham o mesmo número de pontos. Ele verifica o elemento de pontos totais antes de partir para #143.7.1(b). Se a equipe A vence na soma de pontos totais por 10 pontos ou mais eles são os vencedores.

Se o empate permanece, ele passa para #143.7.1(b), usando PVs sempre que #143.7.1 se refira a PVs.

143.7 Como desempatar

143.7.1 Entre dois competidores

- (a) Um empate simples entre dois competidores deve ser resolvido pelo resultado do confronto direto (ver #143.5.4) entre os dois competidores (se houve algum). Se a partida/rodada foi decidida em termos de PVs, o método básico de apuração (ver #143.5.1) decide o empate.
- (b) Se isso não resolver, então o número de partidas/rodadas (ver #143.5.4) vencidas em termos do método final de apuração (ver #143.5.1) vai decidir (um empate vale meia vitória). Se são usados PV's em uma escala de 20 a 0 (por exemplo), 10 PVs são um empate, 10,5 ou mais, uma vitória.
- (c) Se isso não resolver, então os 'pontos de desempate' (ver #143.5.2) decidem. Observe que isso nunca se aplica em eventos onde todos jogam entre si.
- (d) Se isso não resolver, no caso de um torneio apurado em PVs, o método básico de apuração (ver #143.5.1) decide, levando em consideração todas as bolsas jogadas na etapa em questão da competição.
- (e) Finalmente, a contagem de pontos por bolsa (ver #143.5.3) decide. Este processo leva em consideração todas as bolsas jogadas na etapa em questão da competição. Observe que uma bolsa é vencida/perdida/empatada em referência ao método básico de apuração (ver #143.5.1)
- (f) Se nada disso resolver, o empate não é desfeito. Se o empate precisa ser desfeito, p.ex. onde há uma classificação para a etapa seguinte da competição ou um prêmio indivisível, ele será desfeito por sorteio.

Exemplo

Duas equipes empatam por um troféu, ou pela classificação para a etapa seguinte. O Diretor tenta desempatar.

Primeiro, ele verifica o resultado do confronto direto: se a equipe A fez mais PVs do que B, ela venceu. Suponha que cada equipe tenha feito 10 PVs.

Segundo, ele verifica o papel de apuração para ver se houve algum IMPs de diferença na partida. Infelizmente para o DT, foi um empate em IMPs.

Terceiro, ele verifica quantas vitórias e empates em PVs cada equipe teve: a equipe com o maior número de vitórias ganha o troféu. Suponha que a equipe A tenha vencido cinco partidas e empatado duas, e a equipe B venceu 4 partidas e empatou 4.

Como um empate vale meia vitória, cada equipe teve seis vitórias, e o empate persiste.

Quarto, ele computa os pontos de desempate de cada equipe, ou seja, ele soma separadamente os escores finais das equipes que enfrentaram A e B. Os sete adversários de A fizeram um total de 554 PVs, e os de B também!

Quinto, ele soma a diferença de IMPs para cada equipe, chegando ao resultado de +94 IMPs para cada.

Sexto, ele usa a contagem de pontos por bolsa. Isso envolve a comparação dos resultados de cada equipe nas mesmas bolsas, e portanto não pode ser usado se as equipes jogaram bolsas diferentes, p. ex. quando as bolsas são dadas na mesa. Entretanto, neste torneio as bolsas eram duplicadas, e portanto ele compara as bolsas – e descobre que as duas equipes têm a mesma soma!

Se um DT for suficientemente azarado para chegar a esta situação e precisar desempatar as equipes, ele deve pegar um baralho e pedir para que os capitães tirem uma carta, lembrando a eles que os Ases ganham e que a ordem dos naipes é espadas-copas-ouros-paus. Em geral, um troféu é compartilhado, mas a classificação para uma etapa posterior não pode ser compartilhada.

143.7.2 Entre três ou mais competidores que se enfrentaram mutuamente

- (a) um empate múltiplo será decidido em favor do competidor que derrotou todos os seus rivais em termos do método final de apuração (ver #143.5.1) em partidas/rodadas de confronto direto (ver #143.5.4).
- (b) Se isso não resolver, os competidores serão ordenados segundo os escores finais (ver #143.5.1) obtidos um contra o outro em todas as partidas disputadas entre eles.
- (c) Se isso não resolver, o empate será resolvido em favor do competidor que derrotou todos os seus rivais em termos do método básico de apuração (ver #143.5.1) em partidas/rodadas de confronto direto (ver #143.5.4).
- (d) Se isso não resolver, os competidores serão ordenados segundo os escores básica (ver #143.5.1) obtidos um contra o outro em todas as partidas disputadas entre eles.
- (e) Se isso não resolver, o empate é resolvido pela aplicação de #143.7.1(b) a (f), inclusive.

143.7.3 Entre três ou mais competidores que não se enfrentaram mutuamente

O empate é decidido pela aplicação de #143.7.1(b) a (f), inclusive.

Seção 144

Substituição de jogadores

144.1 Acréscimo de jogadores em torneios de equipes

Em torneios de equipes, cada equipe tem o direito de inscrever até seis membros. Se apenas quatro ou cinco jogadores foram inscritos originalmente, membros adicionais podem ser inscritos antes do início do jogo, sujeitos à aprovação pelo Organizador do Torneio.

Depois que o jogo começou, jogadores adicionais ainda podem ser inscritos até a metade da competição, sujeitos à aprovação pelo Organizador do Torneio, e contanto que eles não tenham sido inscritos em outra equipe que participe da competição.

Além do descrito acima, o DT pode autorizar um substituto para jogar durante menos que a metade de um evento, ou na fase classificatória de um evento, contanto que:

- (a) o DT considere a substituição como tendo uma razão válida;
- (b) a substituição não prejudique substancialmente os demais competidores;
- (c) o substituto não tenha sido inscrito anteriormente na competição (exceto como um substituto em outra equipe);
- (d) o substituto teria elegibilidade para disputar o torneio de qualquer forma.

Observação *Um jogador que jogue mais da metade de um evento ou da parte classificatória de um evento assume o lugar do jogador que está sendo substituído.*

Um substituto de emergência pode jogar por quatro ou menos bolsas em um evento, contanto que:

- (a) o DT considere a substituição como tendo uma razão válida;
- (b) a substituição não prejudique substancialmente os demais competidores.

O DT pode implementar substituições de emergência, quando necessário, para garantir o bom andamento do evento, sujeito à cláusula de que a substituição não deve prejudicar substancialmente os demais adversários. Neste caso, porém, a equipe está jogando sem competir, e deve ser informada disso na primeira oportunidade.

Um jogador também pode solicitar antecipadamente ao Organizador do Torneio a permissão por uma substituição, ou por uma consideração especial em um determinado caso.

144.2 Substituição de jogadores em eventos de duplas ou individuais

Se um jogador se inscreveu em um evento mas é incapaz de jogar por razão de doença, negócios urgentes, ou outras razões suficientes, ele ou seu parceiro podem

solicitar ao DT que autorize um substituto. O DT pode aprovar este substituto, sujeito às limitações da seção seguinte, se ele considerar que a razão é válida e que a substituição não vai prejudicar substancialmente os demais competidores.

O número de sessões nas quais um jogador pode ser substituído é limitado pelas seguintes condições:

- (a) em um evento de uma única sessão, um competidor que foi substituído por mais de 50% das bolsas é desclassificado.
- (b) Em qualquer evento de mais de duas sessões (mas sem eliminação) um jogador que é substituído por mais do que uma sessão completa é desclassificado.
- (c) Em qualquer evento com uma sessão classificatória, um jogador não pode jogar a fase seguinte a não ser que tenha jogado pelo menos metade da sessão classificatória.
- (d) Em qualquer evento com entre duas e quatro sessões classificatórias, um jogador não pode ser substituído por mais do que uma sessão classificatória inteira. Se há mais do que quatro sessões classificatórias, um jogador pode ser substituído por no máximo duas sessões classificatórias.
- (e) Um jogador plenamente classificado para a etapa seguinte (ou etapa final) de uma competição pode ser substituído por até quatro bolsas, contanto que o substituto não tenha sido inscrito na competição (exceto como substituto de um outro jogador).

O substituto pode assumir o lugar de um competidor desclassificado se, caso tivesse sido originalmente inscrito na competição, ele atendesse às condições requeridas de um competidor.

O DT pode organizar substituições de emergência, quando necessário, para garantir o bom andamento do evento, sujeito à cláusula de que a substituição não deve prejudicar substancialmente os demais adversários. Neste caso, porém, a dupla está jogando sem competir, e deve ser informada disso na primeira oportunidade.

Um jogador também pode solicitar antecipadamente ao Organizador do Torneio a permissão por uma substituição, ou por uma consideração especial em um determinado caso.

144.3 Jogadores de plantão

O DT pode, segundo seu próprio julgamento, introduzir um jogador que estava presente no local de jogo no local de um competidor que não esteja presente no momento do início do jogo.

Se o competidor atrasado não avisou que iria se atrasar, o competidor de plantão assume os direitos plenos de um competidor 45 minutos após o horário do início do jogo.

Se o competidor atrasado avisou que iria se atrasar, o competidor de plantão assume os direitos plenos de um competidor 90 minutos após o horário do início do jogo.

Depois que o competidor de plantão adquiriu direitos plenos, o competidor atrasado não pode mais recuperar sua posição. O competidor atrasado só pode ser incluído no torneio se for conveniente para o movimento e para os demais competidores.

Se o competidor atrasado chega a tempo de recuperar seu lugar, os resultados em qualquer bolsa jogada pelo jogador de plantão são cancelados, e ele recebe Média Menos. Entretanto, todos os resultados obtidos pelos adversários do jogador de plantão (e – em um individual – por seu parceiro) são mantidos.

144.5 Eventos para os quais um competidor ausente se classificou

Em eventos para os quais um competidor ausente se classificou, deve ser usado um reserva sempre que possível, e não um jogador de plantão, caso o jogador decida, segundo seu próprio julgamento, preencher a lacuna. O reserva adquire plenos direitos depois de 45 minutos.

Um ‘jogador de plantão’ (distinto de um reserva verdadeiro) não deve, em geral, ser introduzido, a não ser que isso beneficie claramente o movimento. Tal competidor joga ‘sem competir’, embora todos os resultados obtidos por seus adversários valham normalmente.

144.6 Reservas

Depois que o número anunciado de competidores classificados para uma etapa posterior de uma competição é anunciado, todos os demais competidores se tornam

Reservas. Quando os classificados são selecionados de um único campo, os reservas são ordenados segundo seus escores na etapa classificatória. Quando os competidores originais são divididos em diversos grupos, com um número pré-determinado a ser classificado de cada grupo, a primeira lacuna em qualquer grupo é preenchida pelo próximo competidor ordenado naquele grupo. Deste modo, cada grupo tem o seu próprio primeiro reserva, e eles assumem a posição do primeiro jogador que se retira daquele grupo.

Todos os primeiros reservas estão na frente de qualquer segundo reserva. Portanto, se há duas (ou mais) desistências em um grupo, o primeiro reserva de um outro grupo é chamado antes do segundo reserva daquele grupo. A ordem de preferência é:

- (a) o grupo que produziu a menor proporção de classificados; depois:
- (b) o competidor com menos pontos (em termos de percentagem) de distância do menor escore classificado daquele grupo; depois:
- (c) o competidor com o maior escore em termos de percentagem; depois
- (d) sorteio.

Exceto quando determinado de outro modo no regulamento do torneio, um reserva assume o lugar de um competidor que declarou sua intenção de desistir, exceto no caso de partidas eliminatórias (neste caso, o seu adversário descansa durante esta fase).

Se um competidor classificado não está presente no horário de início do jogo, um reserva pode se sentar como um jogador de plantão.

Seção 145 ***Desistências, Atrasos, Não comparecimento***

145.1 Não comparecimento

Um competidor que não comparece a um evento/sessão é considerado como um competidor desistente.

145.2 Evento de todos contra todos -- desistência

Se um competidor se retira antes da metade do torneio, todos os resultados obtidos contra aquele competidor são cancelados.

Se um competidor se retira depois da metade do torneio, todos os resultados obtidos contra aquele competidor são mantidos. Os adversários que não podem jogar contra aquele competidor recebem o melhor resultado dentre os seguintes (qualquer fração é arredondada para cima segundo a unidade mínima de apuração):

- (a) sua própria média na competição;
- (b) o complemento da média do adversário desistente na competição, até aquele momento;
- (c) Em um torneio apurado em PVs;
 - 12 PVs em uma escala de 20 a 0
 - 6 PVs em uma escala de 10 a 0
 - 7,5 PVs em uma escala de 12 a 0
 - 17,5 PVs em uma escala de 25 a 0
- (d) em qualquer outro método de apuração, as três primeiras bolsas são apuradas como Média Mais, e as demais, como Média;
- (e) em circunstâncias graves, uma pontuação mais generosa pode ser concedida.

Observação *Um evento de todos contra todos é um evento assim definido em seu Regulamento. Um evento que não seja assim definido não deve ser tratado como tal apenas porque o número de inscritos permite que todos joguem contra todos.*

145.3 Evento que não seja de todos contra todos – desistência no final de uma sessão

Todos os resultados obtidos contra o competidor que desistiu são mantidos. Qualquer competidor que seja obrigado a descansar por causa da desistência em sessões subseqüentes é tratado da mesma forma como se o movimento tivesse sido assim determinado desde o começo (ver #80.5).

145.4 Evento que não seja de todos contra todos – desistência no meio de uma sessão

Todos os resultados obtidos contra o competidor desistente são mantidos. Qualquer competidor que seja obrigado a descansar por causa da desistência recebe Média Mais.

145.5 Resultado do competidor que desiste

Quando um competidor desiste, é universalmente aceito que ele abandonou a competição, foi desclassificado dela, e não aparece em nenhuma posição final.

Existem circunstâncias, porém, nas quais o DT pode decidir que a desistência tem uma razão aceitável. A razão mais óbvia é uma desistência em razão de uma doença.

Às vezes, o DT pode decidir que, enquanto a desistência não foi completamente razoável, ela também não foi suficientemente ruim para desclassificar o competidor. Isso pode se aplicar, por exemplo, a um jogador que deixa o torneio três bolsas antes de seu final por razões urgentes de negócio.

Quando o DT decide que a desistência tem uma razão aceitável, o competidor recebe Média Menos para as demais bolsas após sua desistência, até um máximo de metade do evento. Ele também recebe uma multa por bolsa, dependendo das circunstâncias: a multa varia de 0% a 40%.

Ou seja, na prática, o DT, segundo seu discernimento, atribui ao competidor que desistiu um escore entre 0% e Média Menos em cada bolsa.

Uma política similar é usada em outras formas de apuração.

145.6 Atrasos

Observação *Uma sessão de duplas pode começar com meia mesa, quando uma das duplas competidoras ainda não chegou.*

Quaisquer bolsas que não possam ser jogadas são apuradas como 60/40. Entretanto, se a dupla não comparece, os escores 60/40 são cancelados e as duplas

que ficaram sem resultados na bolsa terão seus escores fatorados da maneira normal (ver #80.5).

145.7 Movimento a ser usado

Nem sempre é possível acomodar um competidor atrasado desta forma depois que a competição começou. O DT deve usar o melhor movimento possível, baseando-se nas duplas efetivamente presentes no início do jogo. Se o efeito deste movimento seria impedir que um competidor inscrito fosse inserido no torneio em até 10 minutos do horário divulgado do torneio, o DT deve, em geral, atrasar o torneio em até 10 minutos. Uma multa de procedimento seria normalmente o valor padrão (ver #90.2) por qualquer atraso superior a 5 minutos.

145.8 Atraso notificado

Se um competidor avisou que vai chegar atrasado, o DT deve começar o movimento segundo a premissa de que o competidor vai aparecer. Bolsas/partidas não jogadas são apuradas segundo #145.2 ou #145.4.

145.9 Jogadores de plantão

O DT pode, segundo seu discernimento, introduzir um competidor de plantão para ocupar o lugar de um competidor que não chegou na hora divulgada do jogo – ver #144.3.

145.10 Desistência em partidas eliminatórias

Uma vitória por W.O é criada na rodada pertinente, conforme apropriado.

145.11 Desclassificação em partidas eliminatórias

Uma vitória por W.O é criada na rodada pertinente, conforme apropriado, exceto nas circunstâncias específicas mencionadas a seguir, nas quais um competidor anteriormente eliminado pode ser reinserido na competição.

145.11.1 Reinserção de um competidor

Um único competidor será reinserido na competição quando todas as seguintes três circunstâncias se observarem:

- (a) o competidor infrator (desclassificado) não tenha sido eliminado da competição no momento em que a decisão de desclassificá-lo seja anunciada;
- (b) a irregularidade (sendo a causa da desclassificação) tenha ocorrido antes do final da última jogada pelo competidor infrator;
- (c) o competidor infrator não tenha dado início a sua próxima partida antes de ser avisado de sua desclassificação ou, se a partida já começou, se não alcançou um estado suficientemente avançado tal que sua interrupção não seja razoável. Uma partida é considerada suficientemente avançada se pelo menos um oitavo das bolsas já foram jogadas.

Quando estas circunstâncias são observadas, o competidor que tenha sido mais recentemente eliminado pelo competidor infrator será reinserido na competição, e tomará o lugar do competidor infrator nas chaves.

Se não há tempo suficiente para uma organização adequada do local e data da nova partida, o competidor reinserido pode ter que se conformar ao que já havia sido acertado para a partida na qual ele está sendo inserido.

Se o competidor reinserido já começou ou terminou alguma outra partida (por exemplo, em um torneio de consolação), esta partida é cancelada. Seus adversários ganham por W.O. Eles só recebem pontos de ranking se estavam na frente ou venceram a partida em questão.

145.12 Pontos de Ranking

Cabe ao Organizador do Torneio decidir se Pontos de Ranking serão atribuídos a um competidor desistente, dependendo das condições da desistência. O DT normalmente explica aos jogadores que o Organizador do Torneio os manterá informados. Em eventos da EBU, isso cabe ao Comitê de Torneios da EBU.

Seção 146 Prazos – Período de Correção

A não ser que o Regulamento do Torneio seja diferente, as regulamentações da EBU sobre o período de correção são as seguintes.

146.1 Número de períodos de correção

Existem quatro períodos de correção em eventos da EBU

{1} Decisões: Este é o período mencionado na Lei 92B, durante o qual um competidor pode solicitar uma decisão. Nenhuma solicitação de decisão de um DT será atendida após o término deste período.

{2} Apelações: Este é o período mencionado na Lei 92B, durante o qual um competidor que tenha recebido uma decisão pode apelar dela. Nenhuma apelação será acolhida pelo Comitê de Apelações após o término deste período.

{3} Verificação do score: Este é o período mencionado na Lei 79C1, durante o qual um competidor pode questionar algum aspecto da apuração. Nenhuma solicitação para um alteração do score será acolhida após o término deste período, exceto quando pertinente segundo o próximo item.

{4} Erros grosseiros e manifestos de apuração: Este é o período mencionado na Lei 79C2, durante o qual um competidor pode questionar algum erro grosseiro e manifesto na apuração, cometido por um oficial do torneio. Nenhuma solicitação de alteração de resultado será acolhida após o término deste

período, em nenhuma circunstância. Este período não cobre erros cometidos pelos próprios jogadores, que devem ser encontrados na verificação anterior.

146.2 Sessões classificatórias

Quando uma sessão ou evento classifica para uma outra sessão ou evento, o Período de Correção termina no máximo dez minutos antes do início daquela sessão ou evento, no que se refere a alterações que possam alterar a classificação. Isto se sobrepõe às seções seguintes, quando elas indicariam um prazo mais dilatado.

146.3 Eventos de equipes apurados em rodadas parciais

146.3.1 Todas as rodadas, exceto a última

Decisões	Início da rodada seguinte
Apelações	Início da rodada seguinte após a decisão
Verificação do score	Início da rodada seguinte
Erros grosseiros e manifestos	17:00 do segundo dia útil após o final do torneio

146.3.2 Última rodada

Decisões	20 minutos após o final da rodada
Apelações	20 minutos após o final da rodada ou após a comunicação da decisão [o que for mais longo]
Verificação do score	20 minutos após o final da rodada
Erros grosseiros e manifestos	17:00 do segundo dia útil após o final do torneio

Observação *Uma rodada é um grupo de bolsas jogadas, seguidas de pausa para apuração.*

146.4 Todos os eventos, exceto eventos de equipes apurados em rodadas parciais

Ver #80.6 para a definição de uma sessão.

146.4.1 Todas as sessões, exceto as duas últimas de um evento

Decisões	20 minutos após o final da sessão
Apelações	20 minutos após o final da sessão ou após a comunicação da decisão [o que for mais longo]
Verificação do score	Início da sessão seguinte
Erros grosseiros e manifestos	17:00 do segundo dia útil após o final do torneio

146.4.2 Penúltima sessão

Decisões	20 minutos após o final da sessão
Apelações	20 minutos após o final da sessão ou após a comunicação da decisão [o que for mais longo]
Verificação do escore	20 minutos após o final da última sessão do evento
Erros grosseiros e manifestos	17:00 do segundo dia útil após o final do torneio

146.4.3 Última sessão

Decisões	20 minutos após o final da sessão
Apelações	20 minutos após o final da sessão ou após a comunicação da decisão [o que for mais longo]
Verificação do escore	17:00 do segundo dia útil após o final do torneio
Erros grosseiros e manifestos	17:00 do segundo dia útil após o final do torneio

Seção 147 ***Bolsas anuladas ou que não podem ser jogadas***

147.1 Considerações Gerais

Deve ser prestada atenção especial para a Lei 87A, no que diz respeito à definição de uma bolsa anulada. Esta seção se ocupa tanto de bolsas anuladas como com qualquer outra situação na qual uma bolsa não pode ser jogada em uma mesa, ou foi jogada de modo incorreto (p.ex. na direção errada) em uma das mesas.

147.2 Duplas

Se uma bolsa só foi jogada uma vez de uma forma particular, então o escore é cancelado e um escore artificial é atribuído – ver #12.1.1. Se ela foi jogada mais de uma vez, então ela pode ser apurada como um sub-conjunto – ver #78.3 para o método de apuração.

Exemplo Se uma bolsa foi jogada 20 vezes de um modo e quatro vezes de outro, existem dois sub-conjuntos, um com vinte escores, o outro com quatro escores, ao invés do campo normal com vinte e quatro escores.

147.3 Equipes

A regulamentação a seguir se aplica a equipes de quatro jogadores, onde é absolutamente necessário que a bolsa seja jogada de modo idêntico nas duas mesas da partida, e que um escore válido (ou um escore ajustado atribuído) seja obtido em cada mesa.

Uma competição com equipes de oito (ou mais) jogadores pode ser apurada provisoriamente como duas (ou mais) equipes de quatro jogadores. Neste caso, é suficiente que cada equipe de quatro jogadores tenha jogado uma bolsa idêntica

em sua própria partida. A regulamentação a seguir se aplica apenas se uma das partidas não atendeu a este requisito.

Da mesma forma, uma competição de equipes de oito (ou mais) jogadores pode ser apurada por IMPs cruzados na equipe como um todo. Neste caso, quaisquer comparações que possam ser feitas (entre duplas que jogaram uma bolsa idêntica) devem ser mantidas. A regulamentação a seguir se aplica apenas se uma das partidas não atendeu a este requisito.

Organizadores de torneios que conduzem competições com equipes de oito (ou mais) jogadores em modalidades diferentes das descritas acima (p.ex. pontos totais) devem elaborar suas próprias regulamentações. Uma possibilidade é definir pares de mesas como ligados e tratados como duas equipes de quatro jogadores para o efeito destas regulamentações. Na ausência de tal regulamentação, uma bolsa anulada ou similar será cancelada e as regulamentações a seguir serão aplicadas.

Exemplo Para os efeitos de uma bolsa anulada, as mesas Vermelhas são uma equipe, as Azuis, outra (ou o 2º andar é uma equipe e o 3º andar é outra).

É feita a distinção entre jogos nos quais as equipes compartilham do mesmo conjunto de bolsas (ver #147.4) e outros jogos de equipes (#ver 147.5).

147.4 Eventos onde as equipes compartilham do mesmo conjunto de bolsas

147.4.1 A bolsa não será substituída

O DT não deve permitir que uma única bolsa seja substituída quando algum competidor pode saber qual seria o resultado final da partida, sem contar esta bolsa.

Do mesmo modo, o DT não deve permitir que uma bolsa seja substituída se o bom andamento da competição será significativamente interrompido pela substituição.

Exemplos Em um torneio suíço de equipes, uma bolsa foi jogada na direção errada. Não é razoável colocar uma bolsa a mais na rodada seguinte, pois os adversários não serão os mesmos, e tampouco seria adequado substituir a bolsa imediatamente, enquanto o resto do torneio aguarda.

Em uma partida eliminatória, uma bolsa foi jogada na direção errada na penúltima rodada. Acrescenta-se uma bolsa à rodada seguinte.

Em uma partida eliminatória, quatro bolsas são jogadas na direção errada na última rodada. Elas são substituídas por outras quatro bolsas, com a mesma sentada.

Em uma partida eliminatória, uma bolsa é jogada na direção errada na última rodada. Se isso for descoberto antes da apuração da rodada, ela pode ser substituída, mas não se a apuração já foi feita [ver Lei 86C].

Se a bolsa não será substituída, então as penalidades definidas em #147.4.3 se aplicam, e o DT não deve atribuir um escore ajustado (exceto quando #147.4.3(e)(ii) se aplica).

147.4.2 A bolsa será substituída

Quando #147.4.1 não se aplica, o DT deve exercer sua autoridade segundo a Lei 6, determinando a substituição da bolsa, a não ser que #147.4.3(e)(ii) se aplique. Em geral, isso significa que as bolsas são sempre substituídas em partidas eliminatórias [exceto quando apenas uma bolsa na última rodada deve ser substituída], mas não em outras situações, exceto se descobertas a tempo de serem imediatamente substituídas.

Qualquer substituição deve ocorrer na primeira oportunidade conveniente. Isso será durante a rodada atual, se o problema foi identificado durante o jogo, ou na rodada seguinte (qualquer que seja a sentada da rodada seguinte), se o problema foi identificado durante a apuração da rodada. Se todo um conjunto de bolsas foi anulado (p. ex. por causa de sentada incorreta), então a sentada do conjunto substituto deve ser a mesma do conjunto anulado.

147.4.3 Penalidades

Se, durante ou depois de uma bolsa ser jogada pela segunda vez, descobre-se que a bolsa não pode ser jogada, ela é cancelada/substituída, conforme #147.4.1 ou #147.4.2. Se ela é substituída, aplica-se uma penalidade padrão (ver #90.2) para a equipe responsável. Se ela é cancelada, a equipe responsável recebe Média Menos (ver #12.1.1). Esta penalidade ou ajuste se aplicam quando uma equipe é mencionada como tendo sido multada:

- (a) Um jogador descobre que tem o número incorreto de cartas em sua mão, e nem ele, nem algum outro jogador com mais de 13 cartas viu sua mão, então a bolsa é corrigida pelo DT antes do jogo e não há penalidade.
- (b) Algum jogador vê suas cartas antes de contá-las e tem 14 ou mais cartas, a bolsa pode ser anulada. Cada lado que tinha 14 ou mais cartas na mão e as viu antes de contá-las é multado.
- (c) As cartas foram colocadas em um ângulo de 90° na bolsa (mão de Norte em Leste ou Oeste). As duas equipes na primeira mesa são consideradas responsáveis, e são multadas.
- (d) Se uma bolsa foi colocada na posição errada, com um ângulo de 90°, se um ou dois lados olhou suas cartas, este lado ou ambos os lados são multados.
- (e) Uma ou mais cartas foram trocadas entre a mão de dois parceiros (sem alteração nas cartas dos adversários), ou uma ou mais cartas estão com a face para cima, ou qualquer outra situação na qual as ações de apenas um dos lados na primeira mesa tornaram a bolsa incapaz de ser jogada na segunda sala, então:

- (i) o time infrator, cujos jogadores tinham as mãos alteradas na segunda sala, é multado;
 - (ii) se, na opinião do DT, um resultado superior ao que ele considera como o esperado na bolsa foi obtido pelo lado não-infrator na primeira mesa, ele pode conceder um escore ajustado segundo a Lei 12A, dando aos não-infratores o benefício de seu resultado superior. Não há outra penalidade neste caso.
- (f) Uma ou mais cartas foram trocadas entre a mão de um jogador e seu adversário, os dois lados são multados.

147.5 Eventos onde as equipes não compartilham do mesmo conjunto de bolsas

O DT decide, usando critérios semelhantes a #147.4.1 e #147.4.2, se a bolsa deve ser cancelada ou substituída. Se uma bolsa é cancelada, o DT atribui 60/40, etc. Tal escore substitui uma penalidade de procedimento. Alternativamente, ele pode aplicar 147.4.3(e)(ii), embora isso seja muito raro, pois só deve ser escolhido quando um jogador, na segunda mesa, sabia que seria vantajoso anular a bolsa.

Observe que uma dupla que deixa de notar um erro de duplicação, como por exemplo em referência a um cartão de cortina, é considerada parcialmente responsável para efeitos de aplicação da Lei 12C2. Haveria uma penalidade de procedimento no valor padrão (ver #90.2) sobre o primeiro lado a jogar a bolsa se eles deixaram de notar um erro de duplicação em suas próprias cartas.

147.6 Sentada incorreta em uma partida de equipes

Suponha que as equipes se sentem incorretamente, de modo que uma rodada ou partida inteira sejam anuladas.

Observação *Se a sentada incorreta é identificada antes que os reflexos joguem as mesmas bolsas, o erro é corrigido facilmente, sem necessidade de se penalizar qualquer equipe, mudando-se a direção geográfica das bolsas depois da troca de bolsas entre mesas. Entretanto, em eventos com bolsas duplicadas por computador, isso pode ser mais difícil, pois as equipes nem sempre compartilham do mesmo conjunto de bolsas.*

Se houver tempo, a rodada ou partida deve ser jogada novamente assim que possível, e neste caso nenhuma equipe é penalizada. Isso é normal em um torneio de partidas eliminatórias. Se não há tempo hábil para a substituição da rodada/partida, então:

- (a) em partidas eliminatórias, o resultado é registrado como o equivalente a um empate, nos casos muito raros onde é impossível jogar um novo conjunto de bolsas;
- (b) em um torneio apurado por Pontos de Vitória, as duas equipes ganham:
 - 8 PVs em uma escala de 20 a 0

- 4 PVs em uma escala de 10 a 0
 - 5 PVs em uma escala de 12 a 0
 - 13 PVs em uma escala de 25 a 0;
- (c) em qualquer outro torneio, as duas equipes são penalizadas pelo dobro do valor padrão (ver #90.2), nos termos do método final de apuração;
- (d) Se o DT é o responsável pela sentada incorreta das equipes, então as equipes recebem o complemento do acima (isso não é excessivamente generoso e presume que as equipes são parcialmente responsáveis pelo erro); p. ex., 12 PVs ao invés de 8 se há 20 PVs em disputa.
- (e) Quando uma escala de 25 a 0 é usada, isso é equivalente a uma escala de 20 a 0 com um acréscimo de 5 PVs para os dois lados. Assim, a média é 10 mais 5, 13 como em (b) acima é 8 mais 5, e o complemento como em (d) seria 12 mais 5, ou seja, 17.
- (f) Em circunstâncias agravadas, o DT pode impor uma penalidade mais severa ou mais branda. Um exemplo desta circunstância seria quando um lado aparentemente garantiria sua classificação inviabilizando a última rodada de um Suíço – um score de 0 PVs seria normal.

147.7 Uma partida entre equipes não pode ser jogada em parte ou totalmente

Se, por causa de um atraso ou alguma outra razão (exceto erro de sentada, que foi examinado em #147.6), o DT determina que o tempo restante exige que uma ou mais bolsas sejam canceladas, então:

- (a) contanto que pelo menos metade da partida inteira ainda possa ser jogada, um score artificial ajustado é atribuído em cada bolsa a ser removida (p. ex. +3 ou -3 IMPs). Este score é expresso em termos do método básico de apuração, independentemente do efeito que isso possa ter em qualquer conversão subsequente a Pontos de Vitória.
- (b) Se menos que metade da partida pode ser jogada, então a partida é anulada e anotada como 1,5 IMPs por bolsa para o lado não infrator.

Exemplos

- (a) Em uma partida de 8 bolsas de um torneio suíço de equipes, o resultado é 8 x 1,5 IMPs. Isso representa uma vitória de 15-5 na escala padrão de PVs da EBU.
- (b) Em uma partida de 13 bolsas, o resultado é 19,5 IMPs, que é arredondado para 20 IMPs, que é 17-3 na escala padrão de PVs da EBU.
- (c) ao determinar quantas bolsas ainda devem ser jogadas em uma rodada, o DT deve atribuir 7 minutos completos para cada bolsa. Assim, ele precisa determinar o tempo final aceitável da presente rodada, e assim determinar o número máximo de bolsas que pode ser jogado no tempo restante.

Entretanto, o ‘tempo final aceitável’ não precisa ser o horário oficial. Especialmente em Equipes Suíças e em Duplas Suíças Emparceiradas pela

Rodada Corrente, há um certo atraso no final de cada rodada, e em todos os casos, o DT utiliza seu discernimento. Não é normal retirar uma bolsa nos primeiros oito minutos de uma partida em um suíço.

O DT pode deixar seu discernimento ser influenciado pelo desejo do lado não-infrator de jogar ao invés de receber escores atribuídos, especialmente se este desejo foi expresso antes da chegada dos atrasados.

Bolsas removidas em função disso não podem ser substituídas, mesmo se a mesa jogar suficientemente rápido para permitir isso, a não ser que os dois lados concordem (p. ex. o lado não-infrator prefere jogar ao invés de receber o escore de 60%).

O DT não deve permitir que uma rodada comece atrasada, sem explicar claramente quantas bolsas serão jogadas. ‘Vamos ver o que vai acontecer’ não é uma instrução aceitável, pois coloca pressão sobre o lado não-infrator de jogar rápido e tem o potencial de eliminar as penalidades dos infratores.

- (d) se as duas equipes são infratoras, o escore de cada equipe é calculado separadamente, segundo os princípios acima.
- (e) em circunstâncias agravadas, o DT pode impor uma penalidade mais severa ou branda.

147.8 Uma partida entre duplas não pode ser jogada em parte ou totalmente

Se, por causa de atraso ou alguma outra razão, o DT determina que o tempo restante exige que uma ou mais bolsas sejam canceladas, então:

- (a) contanto que pelo menos metade da partida inteira ainda possa ser jogada, um escore artificial ajustado é atribuído em cada bolsa a ser removida (p. ex. 60/40). Este escore é expresso em termos do método básico de apuração, independentemente do efeito que isso possa ter em qualquer conversão subsequente a Pontos de Vitória.
- (b) Se menos que metade da partida pode ser jogada, então a partida é anulada e anotada como 55% por bolsa para o lado não infrator, 45% por bolsa para o lado infrator.

Exemplo Em uma partida de duplas suíças de 8 bolsas, o efeito é 14-6.

Os princípios expostos em 147.7 (c), (d) e (e) também se aplicam a duplas suíças ou a uma competição eliminatória de duplas.

147.9 Uma partida individual não pode ser jogada em parte ou totalmente

Se, por causa de atraso ou alguma outra razão, o DT determina que o tempo restante exige que uma ou mais bolsas sejam canceladas, então:

- (c) contanto que pelo menos metade da partida inteira ainda possa ser jogada, um escore artificial ajustado é atribuído em cada bolsa a ser removida (p. ex. 60/60/60/40). Este escore é expresso em termos do método básico de apuração, independentemente do efeito que isso possa ter em qualquer conversão subsequente a Pontos de Vitória.
- (d) Se menos que metade da partida pode ser jogada, então a partida é anulada e anotada como 55% por bolsa para os jogadores não infratores, 45% por bolsa para o jogador infrator.

Exemplo Em uma partida individual suíça de 9 bolsas, o efeito é 14 PVs para cada jogador sem responsabilidade, e 6 PVs para o jogador responsável.

Os princípios expostos em 147.7 (c), (d) e (e) também se aplicam a uma competição individual suíça.

XV. Regulamentações Mecânicas da EBU

Embora estas regulamentações não se apliquem a todos os Torneios da EBU, elas estão em vigor sempre que parecem ser aplicáveis [p.ex. Regulamentações de Cortinas estão em vigor quando cortinas são usadas], exceto quando explicitamente dito de outra forma no Regulamento do torneio.

Seção 151 Regulamentações de Cortinas da EBU

151.1 Descrição da Operação

151.1.1 Básico

Os jogadores em Norte e Leste sempre ficam do mesmo lado da cortina. Norte tem a responsabilidade de colocar a bolsa na bandeja e de retirá-la. Oeste tem a responsabilidade de fechar e abrir a cortina.

151.1.2 Ordem de eventos

Norte coloca a bolsa na bandeja. A cortina é fechada (e permanece fechada enquanto durar o período do leilão), de modo que apenas a bandeja possa passar sob ela. Os jogadores retiram suas cartas da bolsa.

As vozes são feitas com cartões das caixas de leilão. O jogador coloca a voz selecionada na bandeja, que só estará visível neste lado da cortina. A primeira voz de um jogador deve encostar no extremo esquerdo de seu próprio segmento da bandeja, e as vozes subsequentes devem ser sobrepostas a ela, de forma organizada, no sentido da direita. Os jogadores devem se esforçar para realizar estas ações do modo mais silencioso possível. Quando se usam cortinas, uma voz é considerada ‘feita’ quando colocada na bandeja e largada.

Os jogadores devem tentar evitar tocar qualquer cartão de leilão enquanto não determinarem sua voz. Entretanto, qualquer voz selecionada e retirada da caixa de leilão pode ser substituída, contanto que não tenha sido colocada na bandeja e largada (mas a Lei 73F pode se aplicar).

Observe que quando se usam caixas de leilão para canhotos, as vozes são colocadas em uma fileira da direita para a esquerda.

Depois que dois jogadores do mesmo lado da cortina deram suas vozes, Norte ou Sul (dependendo da situação) empurra a bandeja sob o centro da mesa, de modo que ela se torne visível apenas para os jogadores do outro lado. Estes jogadores fazem suas vozes do mesmo modo, e a bandeja é empurrada de volta. Este procedimento continua até o final do leilão.

Depois que todos os quatro jogadores tiveram a oportunidade de rever o leilão (equivalente ao direito de se ouvir o leilão inteiro novamente), os jogadores recolhem seus cartões de leilão em suas respectivas caixas de leilão.

Depois que uma saída legal é revelada, a cortina é aberta até o mínimo necessário para que todos os jogadores vejam o morto e as cartas em cada vaza. Se um atacante expõe uma carta e, por causa da cortina, o carteador não vê isso, o morto pode apontar a irregularidade.

151.2 Alteração de vozes feitas

Uma voz colocada e largada pode ser alterada sob a supervisão do Diretor:

- (a) se ela é ilegal ou inadmissível (em cujo caso a alteração é obrigatória, assim que qualquer jogador se dá conta disso); ou
- (b) o Diretor determina que ela foi colocada inadvertidamente; ou
- (c) Segundo a Lei 25. Segundo a Lei 25A, deve se observar que, se a atenção de um jogador foi desviada no momento em que ele faz a voz inadvertida, a ‘pausa para reflexão’ deve ser contada a partir do momento em que ele percebe o erro.

151.3 Alertas e Explicações

- (a) Um jogador que dá uma voz alertável como definida no Apêndice 2 deve alertar seu companheiro de cortina, e o parceiro deve alertar do outro lado, quando a bandeja chega lá. O alerta deve ser feito colocando-se o Cartão de Alerta sobre a última voz do companheiro de cortina, em seu segmento da bandeja; o jogador alertado reconhece que viu o alerta ao devolver o Cartão de Alerta para seu adversário. Um jogador pode, por meio de uma pergunta escrita, pedir a explicação de uma voz do adversário; o seu companheiro de cortina responde por escrito.

A Política de Alertas da WBF (ver Apêndice 2) deve ser usada em relação a quais vozes requerem um Alerta. Não há explicações faladas quando se usam cortinas.

- (b) Em qualquer momento durante o Leilão um jogador pode pedir a seu companheiro de cortina, por escrito, uma explicação completa da voz de um adversário. A resposta também é feita por escrito.
- (c) Em qualquer momento, desde o início do Leilão até o final da bolsa, cada jogador só recebe informações de seu companheiro de cortina sobre os significados das vozes e explicações. Perguntas durante o carteio devem ser feitas por escrito e com a cortina fechada. A cortina é levantada depois que a resposta foi dada.

151.4 Modificações de Retificações

151.4.1 Básico

As Leis do Bridge Duplicado de 2007 estão em vigor, exceto como especificado a seguir.

- (a) Uma irregularidade passada para o outro lado da cortina está sujeita às leis normais, com as seguintes condições:
 - (i) uma voz inadmissível – ver Lei 35 – precisa ser corrigida
 - (ii) se um jogador infringe a lei e inadvertidamente (caso contrário se aplica a Lei 23), a irregularidade é passada para o outro lado da cortina por seu companheiro de cortina, este jogador aceitou a ação em nome de seu lado, em situações nas quais a lei permite que o ADD aceite a irregularidade.
- (b) Antes de uma irregularidade ser passada pela cortina, o infrator ou seu companheiro de cortina deve chamar a atenção do Diretor para ela. Vozes infringentes não devem ser aceitas, e devem ser corrigidas sem outra retificação (ver, porém, (a)(ii), acima); qualquer outra irregularidade deve ser retificada, e o Diretor deve garantir que apenas o leilão legal passe para o outro lado da cortina.

Nenhum jogador do outro lado da cortina deve ser informado da ocorrência, exceto quando a aplicação de uma lei assim exige.
- (c) O companheiro de cortina deve tentar impedir uma saída fora de vez. Qualquer saída fora de vez deve ser retirada sem qualquer outra retificação se a cortina não foi aberta. Caso contrário:
 - (i) se a cortina foi aberta sem responsabilidade do lado que vai cartear (e o outro atacante não saiu aberto), a Lei 54 se aplica.
 - (ii) se o lado que vai cartear abriu a cortina, a saída foi aceita. O carteador presumido se torna o carteador real. A Lei 23 pode ser aplicável.
 - (iii) Quando duas saídas foram feitas pelo lado atacante, a saída incorreta é uma carta penalizada maior.
 - (iv) se uma carta foi exposta pelo lado carteador, ver Lei 48.
- (d) Quando uma voz alertável é feita, ver #151.3, acima.

151.4.2 Espectadores

Os espectadores não podem se sentar de modo a assistir aos dois lados da cortina.

151.5 Tempo

151.5.1 Variação no tempo

Durante o período do leilão, se algum adversário agiu rapidamente, é apropriado ajustar o tempo de volta ao normal, seja atrasando a sua própria voz (colocando o cartão de leilão em frente à bandeja, mas não sobre ela), ou esperando antes de empurrar a bandeja.

151.5.2 Chamando a atenção para uma variação no tempo

Se um jogador leva mais do que o seu tempo normal para fazer uma voz, isso não é uma infração se ele chama atenção para sua variação de tempo. O seu companheiro de cortina, por outro lado, não pode fazer isso.

Se um jogador no lado da cortina que recebe a bandeja acredita que houve uma quebra no tempo, e portanto pode haver informação não-autorizada, ele deve, segundo a Lei 16B2, chamar o Diretor. Ele pode fazer isso a qualquer momento antes da saída e da abertura da cortina.

Deixar de chamar o Diretor neste momento pode persuadir o Diretor de que foi o parceiro quem chamou a atenção para a variação no tempo. Se ele concluir isso, ele pode decidir que não houve variação no tempo, e portanto, não houve informação não-autorizada. Um atraso de até 20 segundos na passagem da bandeja não é considerado como significativo.

151.5.3 Ações sob pressão

Quando um jogador é confrontado com uma situação completamente inesperada, ou uma barragem em alto nível, uma hesitação pode ser considerada como não sugerindo qualquer ação se o tempo extra pode ter sido gerado pela necessidade do jogador considerar as opções ao seu dispor, além do tempo necessário para escolher entre elas.

151.5.4 Uso do Stop

O Stop não é usado com cortinas.

151.6 Regulamentação de Cortinas [WBFLC]

O WBFLC sugere que as Regulamentações de Cortinas devam incluir que um jogador que retira seus cartões de leilão da bandeja 'pode ser considerado como tendo passado'.

[Ata WBFLC 2008-10-10#4]

Seção 152

Leilão Silencioso

152.1 Leilão silencioso antigo

Os apetrechos mais antigos e comuns para leilão silencioso possuem uma única seção para cada naipe e para cada número.

152.1.1 Instruções de Uso

Uma voz é selecionada ao se tocar a parte relevante do cartão com uma caneta, lápis, moeda, ou dedo. No caso de um passe, dobre, ou redobre, a palavra adequada é tocada. No caso de uma voz, o número adequado seguido do símbolo adequado é tocado. No caso de um salto, a palavra ‘stop’ é tocada antes.

152.1.2 Vozes terminadas

No caso de um passe, dobre, ou redobre, a voz é considerada terminada quando a palavra apropriada foi tocada.

Uma voz é considerada feita quando tanto o número como o símbolo foram tocados.

152.2 Leilão silencioso recente

Os apetrechos mais recentes e raros para leilão silencioso possuem uma seção para cada voz.

152.2.1 Instruções de Uso

Uma voz é selecionada ao se tocar a parte relevante do cartão com uma caneta, lápis, moeda, ou dedo. No caso de um salto, a palavra ‘stop’ é tocada antes.

152.2.2 Vozes terminadas

Uma voz é considerada feita quando a seção apropriada foi tocada.

152.3 Considerações Gerais

Uma voz deve ser deliberada antes de qualquer movimento na direção do apetrecho.

Passar o dedo sobre o apetrecho é uma violação, e pode ser tratado como informação não-autorizada segundo a Lei 16.

152.4 Alertas

Se houve uma voz alertável, o parceiro deve tocar a palavra ‘alerta’ no apetrecho.

XVI. Regulamentações da EBU em Uso Geral

Embora estas regulamentações não se apliquem a todos os Torneios da EBU, elas estão em vigor sempre que parecem ser aplicáveis [p.ex. Regulamentações de Pontos de Vitória estão em vigor quando Pontos de Vitória são usados], exceto quando explicitamente dito de outra forma no Regulamento do torneio.

Seção 161 Apuração em Pontos de Vitória

161.1 Escalas de PVs para equipes de quatro jogadores

PVs	Partidas de							
	4 bolsas ou menos	5-6 bolsas	7-9 bolsas	10-13 bolsas	14-19 bolsas	20-27 bolsas	28-39 bolsas	40-55 bolsas
	Diferença em IMPs							
10-10	0	0	0	0	0-1	0-1	0-1	0-2
11-9	1	1-2	1-2	1-3	2-4	2-4	2-5	3-7
12-8	2	3-4	3-4	4-6	5-7	5-8	6-10	8-12
13-7	3-4	5-6	5-6	7-9	8-10	9-12	11-15	13-18
14-6	5-6	7-8	7-9	10-12	11-14	13-16	16-20	19-24
15-5	7-8	9-10	10-12	13-15	15-18	17-21	21-25	25-30
16-4	9-10	11-12	13-15	16-18	19-22	22-26	26-31	31-37
17-3	11-13	13-15	16-18	19-22	23-27	27-32	32-38	38-46
18-2	14-16	16-19	19-23	23-27	28-33	33-39	39-47	47-56
19-1	17-20	20-24	24-29	28-35	34-42	40-50	48-60	57-72
20-0	21 ou mais	25 ou mais	30 ou mais	36 ou mais	43 ou mais	51 ou mais	61 ou mais	73 ou mais

Observação *Não se recomenda o uso de PVs em partidas com menos de 5 bolsas. Nas competições da EBU, eventos desta natureza costumam ser apurados como IMPs diretos, sem limite inferior ou superior.*

Outros Organizadores de Torneio podem preferir impor um limite máximo ao número de IMPs que podem ser vencidos ou perdidos em uma dada partida. Se for o caso, se recomenda um limite máximo de 20 IMPs em uma partida de 1 ou 2 bolsas, e 25 IMPs em uma partida de 3 ou 4 bolsas.

161.2 Escalas de PVs para partidas triangulares (equipes de quatro jogadores)

PVs	Partidas de						
	3 bolsas	4 bolsas	5-6 bolsas	7-9 bolsas	10-13 bolsas	14-19 bolsas	20-27 bolsas
	Diferença em IMPs						
5-5	0	0	0	0-1	0-1	0-1	0-2
6-4	1-2	1-2	1-2	2-4	2-4	2-5	3-7
7-3	3-4	3-4	3-5	5-7	5-8	6-10	8-13
8-2	5-6	5-7	6-9	8-11	9-13	11-16	14-20
9-1	7-9	8-11	10-13	12-15	14-19	17-23	21-27
10-0	10 ou mais	12 ou mais	14 ou mais	16 ou mais	20 ou mais	24 ou mais	28 ou mais

161.3 Apuração Butler em eventos de duplas

Não existem escalas específicas de PVs. Um método sugerido é usar a escala padrão para equipes de quatro jogadores apresentada em #161.1, para o grupo imediatamente inferior de bolsas: p.ex, para um Butler de 16 bolsas, usar a escala padrão de 10 a 13 bolsas; para um Butler de 9 bolsas, usar a escala de 5 a 6 bolsas.

Esta recomendação é apenas uma aproximação. Mais conselhos podem ser obtidos no Escritório da EBU; ver #0.4 no Capítulo I para detalhes de contato.

Para partidas de até 6 bolsas, o uso da escala padrão par 4 bolsas ou menos não é recomendado. Em competições da EBU, eventos desta natureza costumam ser apurados como IMPs diretos, sem limite inferior ou superior.

Outros Organizadores de Torneio podem preferir impor um limite máximo ao número de IMPs que podem ser vencidos ou perdidos em uma dada partida. Se for o caso, se recomenda um limite máximo de 20 IMPs em uma partida de 1 a 4 bolsas, e 25 IMPs em uma partida de 5 a 8 bolsas.

Ver #78.5.2 para detalhes de arredondamento em eventos com apuração Butler.

161.4 Apuração em IMPs cruzados em eventos de duplas

Não existem escalas específicas de PVs. Um método sugerido é calcular os IMPs cruzados totais, e depois dividir por 70% do total de escores, usando a escala padrão para equipes de quatro jogadores apresentada em #161.1: por exemplo, para 20 mesas e partidas de 8 bolsas, calcule os IMPs cruzados totais, divida por 14 (70% do número de escores), e use a escala padrão de 7 a 9 bolsas.

Esta recomendação é apenas uma aproximação. Mais conselhos podem ser obtidos no Escritório da EBU; ver #0.4 no Capítulo I para detalhes de contato.

Ver #78.5.3 para detalhes de arredondamento em eventos com apuração de IMPs cruzados.

161.5 Equipes de oito – sem IMPs cruzados

- (a) **‘Apuração em equipes de quatro’**: apurado inicialmente como dois jogos de equipes de quatro, e depois os IMPs líquidos de cada equipe são somados antes de conversão final a PVs.
- (b) **‘Apuração em equipes de oito’**: apurado agregando-se todos os escores antes de se converter a IMPs.

Multiplique o número de bolsas jogadas em cada partida por dois, e use a escala padrão para equipes de quatro jogadores referente a este número, p. ex., se duas equipes de oito se enfrentam em 12 bolsas, use a tabela padrão de 24 bolsas.

161.6 PVs para equipes de oito – IMPs cruzados (Taça Tollemache)

‘Apuração em IMPs cruzados’: IMP’s cruzados dentro da equipe, de tal modo que cada dupla compara seus resultados com dois reflexos separados.

PVs	Partidas de						
	10 bolsas	11 bolsas	12 bolsas	13 bolsas	14 bolsas	15 bolsas	16 bolsas
	Diferença em IMPs						
10-10	0-3	0-3	0-3	0-4	0-4	0-4	0-4
11-9	4-10	4-11	4-11	5-12	5-12	5-13	5-13
12-8	11-18	12-18	12-19	13-20	13-21	14-22	14-22
13-7	19-26	19-26	20-28	21-29	22-30	23-31	23-32
14-6	27-34	27-35	29-37	30-39	31-40	32-41	33-43
15-5	35-43	36-45	38-47	40-49	41-50	42-52	44-54
16-4	44-52	46-55	48-57	50-60	51-62	53-64	55-66
17-3	53-63	56-66	58-69	61-72	63-75	65-77	67-80
18-2	64-77	67-81	70-85	73-88	76-92	78-95	81-98
19-1	78-99	82-104	86-108	89-113	93-117	96-121	99-125
20-0	100 ou mais	105 ou mais	109 ou mais	114 ou mais	118 ou mais	122 ou mais	126 ou mais

161.7 Apuração híbrida (estilo Pachabo) – eventos de equipes

Uma equipe recebe, em cada bolsa, dois PVs (“Pontos de Vitória”) se a soma de seus escores em Norte-Sul e Leste-Oeste é positiva por mais de 10 pontos totais; um PV se o total é exatamente zero ou se a margem é de 10 pontos totais; e nenhum PV se o total é negativo por mais de 10 pontos totais. Outros PVs são atribuídos de acordo com a divisão entre os pontos totais anotados na partida pelas duas equipes somadas e a diferença em pontos totais pelas quais uma equipe venceu a outra, arredondada para o inteiro mais próximo.

161.7.1 *Partidas de duas bolsas*

Existem 7 PVs em disputa: 4 PVs nas bolsas vencidas, e 3 PVs de acordo com a proporção dos pontos totais, como segue:

Proporção dos PVs remanescentes	Pontos totais somados / diferença
1,5 – 1,5	8 ou mais
2 – 1	5 ou mais, menos que 8
2,5 – 0,5	3 ou mais, menos que 5
3 – 0	Menos que 3

161.7.2 *Partidas de três bolsas*

Existem 10 PVs em disputa: 6 PVs nas bolsas vencidas, e 4 PVs de acordo com a proporção dos pontos totais, como segue:

Proporção dos PVs remanescentes	Pontos totais somados / diferença
2 – 2	12 ou mais
2,5 – 1,5	8 ou mais, menos que 12
3 – 1	5 ou mais, menos que 8
3,5 – 0,5	3 ou mais, menos que 5
4 – 0	Menos que 3

161.7.3 *Partidas de quatro bolsas*

Existem 13 PVs em disputa: 8 PVs nas bolsas vencidas, e 5 PVs de acordo com a proporção dos pontos totais, como segue:

Proporção dos PVs remanescentes	Pontos totais somados / diferença
2,5 – 2,5	17 ou mais
3 – 2	12 ou mais, menos que 17
3,5 – 1,5	8 ou mais, menos que 12
4 – 1	5 ou mais, menos que 8
4,5 – 0,5	3 ou mais, menos que 5
5 – 0	Menos que 3

161.8 Escalas de PVs para partidas de duplas: normalmente usados apenas em Duplas Suíças

PVs	Partidas de							
	4 bolsas ou menos	5-6 bolsas	7-9 bolsas	10-13 bolsas	14-19 bolsas	20-27 bolsas	28-39 bolsas	40-55 bolsas
	% de match-points disponíveis, sem exceder							
10-10	50,92	50,78	50,65	50,54	50,45	50,38	50,32	50,27
11-9	52,80	52,39	51,98	51,65	51,38	51,16	50,97	50,81
12-8	54,71	54,02	53,33	52,78	52,32	51,94	51,63	51,37
13-7	56,70	55,72	54,74	53,95	53,30	52,77	52,32	51,95
14-6	58,80	57,51	56,23	55,19	54,34	53,63	53,04	52,56
15-5	61,08	59,45	57,83	56,53	55,45	54,57	53,83	53,21
16-4	63,63	61,62	59,64	58,04	56,71	55,62	54,71	53,95
17-3	66,61	64,17	61,75	59,80	58,18	56,85	55,74	54,82
18-2	70,36	67,37	64,40	62,01	60,03	58,40	57,04	55,91
19-1	75,95	72,13	68,35	65,30	62,78	60,71	58,97	57,53
20-0	Mais que 75,95	Mais que 72,13	Mais que 68,35	Mais que 65,30	Mais que 62,78	Mais que 60,71	Mais que 58,97	Mais que 57,53

Observações

- (a) O uso de PVs em partidas com menos que cinco bolsas não é recomendado.
- (b) Quando a porcentagem está no limite da faixa, o PV mais próximo da média é escolhido. Por exemplo, em uma partida de 8 bolsas, um escore de exatamente 56,23% é transformado em 14-6 em PVs.

161.9 Escalas de PVs da EBL/WBF para equipes

Observação *Estas escalas são usadas na Final da Taça Crockfords, em eventos internacionais como o Troféu Camrose, e, às vezes, no torneio de seleção da EBU.*

PVs	Partidas de								
	8 bolsas	10 bolsas	12 bolsas	14 bolsas	16 bolsas	20 bolsas	24 bolsas	28 bolsas	32 bolsas
	Diferença em IMPs								
15-15	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2	0-3	0-3	0-3
16-14	2-5	2-6	2-6	3-7	3-7	3-8	4-9	4-10	4-10
17-13	6-8	7-9	7-9	8-10	8-11	9-12	10-14	11-15	11-16
18-12	9-11	10-12	10-12	11-14	12-15	13-16	15-19	16-20	17-22
19-11	12-14	13-15	13-16	15-18	16-19	17-21	20-24	21-25	23-28
20-10	15-17	16-18	17-20	19-22	20-23	22-26	25-29	26-31	29-34
21-9	18-20	19-21	21-24	23-26	24-27	27-31	30-34	32-37	35-40
22-8	21-23	22-25	25-28	27-30	28-31	32-36	35-39	38-43	41-46
23-7	24-26	26-29	29-32	31-34	32-36	37-41	40-45	44-49	47-52
24-6	27-29	30-33	33-36	35-38	37-41	42-47	46-51	50-55	53-58
25-5	30-33	34-37	37-40	39-43	42-46	48-53	52-57	56-61	59-65
25-4	34-37	38-41	41-45	44-48	47-52	54-59	58-64	62-68	66-73
25-3	38-41	42-45	46-50	49-54	53-58	60-65	65-71	69-76	74-82
25-2	42-45	46-50	51-55	55-60	59-64	66-72	72-79	77-85	83-91
25-1	46-50	51-55	56-61	61-66	65-71	73-79	80-87	86-94	92-100
25-0	51 ou mais	56 ou mais	62 ou mais	67 ou mais	72 ou mais	80 ou mais	88 ou mais	95 ou mais	101 ou mais

Observação *Rodadas de 30 bolsas da Camrose são apuradas segundo a escala de 28 bolsas. Se uma escala é necessária para um número entre os números acima, se recomenda que se utilize o número mais próximo, ou o número menor se houver duas possibilidades equidistantes.*

Seção 162 *Partidas Particulares*

162.1 Sala Aberta e Sala Fechada

Quando uma partida é jogada em um recinto particular, seja em um clube, seja em uma residência, qualquer dos capitães pode decidir, antes do início da partida, que uma das mesas ou salas é 'fechada', na qual não pode haver espectadores, e a outra é 'aberta', onde se pode assistir ao jogo.

162.2 Regulamentações e Diretrizes

Se uma partida é jogada em um recinto particular, as regulamentações e diretrizes do CL&E da EBU continuam em vigor, como descritas nos Livros Laranja e

Branco, sujeito ao contido na presente seção. Os esclarecimentos a seguir sobre os fatores que afetam a aplicação das leis e regulamentações se baseiam nas Leis do Bridge Duplicado, Leis 9B1A e 92B, no que diz respeito a partidas em recintos privados.

162.2.1 ‘Fim da rodada’ (Lei 8B)

Uma ‘rodada’ em uma partida particular envolve um número de bolsas jogadas sem qualquer intervalo no qual se possa haver uma comparação. Uma dupla que encontra seus companheiros e apura o jogo já terminou a rodada da qual participava.

162.2.2 ‘Chamando o Diretor’ (Lei 9B)

O equivalente à chamada do Diretor, segundo a Lei 9B1, é a comunicação aos adversários que uma decisão será solicitada. A solicitação de uma decisão precisa ser específica e deve ser feita antes que o lado reclamante dê uma voz na próxima bolsa, ou antes do fim da rodada, o que ocorrer primeiro.

162.2.3 Chamando atenção para uma possível irregularidade

Qualquer comentário feito à mesa que aponte para a possibilidade de uma irregularidade chama atenção para esta irregularidade, segundo o espírito da Lei 9B1A. Se nenhuma solicitação de decisão ocorre neste momento, os jogadores se encontram em uma posição análoga a de jogadores cuja atenção foi chamada para uma irregularidade mas não chamaram o Diretor imediatamente.

Uma declaração para proteção de direitos segundo a Lei 16B2 não sobrepuja esta condição se a solicitação de uma decisão não for feita dentro do limite prescrito na seção anterior.

162.3 Decisões de primeira instância

Pode ser extraordinariamente difícil decidir satisfatoriamente uma questão que requeira a decisão de um Diretor – além de uma simples leitura e aplicação da Lei – em uma partida particular. Em geral, deve haver duas condições distintas antes que qualquer questão deste tipo possa ter alguma base sobre a qual se tome uma decisão:

162.3.1 Chamar a atenção

O jogador que sugere que uma irregularidade que possa ter prejudicado seu lado ocorreu normalmente deve chamar a atenção para isso (por exemplo, declarando que deseja ter seus direitos protegidos) antes do fim da bolsa. Para evitar quaisquer dúvidas, o período adequado para fazer isso termina quando ele retira suas cartas da bolsa, no início da bolsa seguinte (a não ser que a informação significativa só seja revelada posteriormente; e ver também #162.2.3, acima).

162.3.2 Solicitação da decisão

O jogador deve confirmar sua solicitação de decisão antes que os jogadores apurem a rodada. Se, depois da apuração, ele retirar sua solicitação de decisão, ela não pode ser reafirmada posteriormente).

162.4 Quando se solicita uma decisão de primeira instância

162.4.1 Básico

Se uma decisão de primeira instância é necessária, um dos procedimentos delineados a seguir devem ser seguidos:

- (a) os capitães concordam com o resultado da partida;
- (b) os capitães entram em contato com um dos membros do painel de Diretores de Torneio da EBU (ver #162.5 sobre detalhes de contato).
- (c) os capitães concordam com o nome de um árbitro adequado.
- (d) os capitães entram em contato com algum outro DT da EBU, ou com um membro do Painel de Árbitros, ou com um membro do CL&E (ver #162.5 sobre detalhes de contato). Se o contato é feito com um membro do Painel de Árbitros ou um membro do CL&E, deve ficar claro para este membro que isso é uma solicitação de decisão de primeira instância, e não uma apelação contra uma decisão deste tipo.
- (e) os capitães submetem a questão, por escrito, para a EBU, segundo #162.4.2.

162.4.2 Modos de se obter uma decisão de primeira instância

Segundo o descrito acima, os capitães podem decidir encaminhar os detalhes do problema, junto com o resultado da partida, para arbitragem. Neste caso, ou quando uma decisão não foi alcançada, o máximo de detalhes deve ser incluído (assim como qualquer declaração que os jogadores ou capitães desejem fazer).

A folha de resultado deve ser endossada com a observação ‘Sujeito à decisão na bolsa...’ e os dois capitães precisam assinar a documentação encaminhada.

As equipes devem estar cientes, se solicitarem uma decisão desta forma, que uma decisão baseada na Lei 12C1C pode resultar em um empate. Eles devem jogar bolsas adicionais naquele momento para se precaver contra esta eventualidade.

162.5 Contatos

Os nomes e telefones dos membros do Painel de Diretores de Torneio da EBU, assim como os membros do Painel de Árbitros da EBU, estão disponibilizados na página do CL&E, no Jornal dos membros da EBU, e no Regulamento encaminhado aos capitães. Os detalhes de contato podem ser encontrados em #0.4, no Capítulo I. Você pode entrar em contato com qualquer DT – não precisa ser alguém da sua própria área.

162.6 Efeitos de uma decisão de primeira instância

Qualquer decisão alcançada pelo procedimento descrito acima é uma decisão dotada de autoridade e que deve ser acatada (mas ver também #162.7 sobre apelações). Se um score ajustado foi atribuído na bolsa, nenhuma bolsa substituta deve ser jogada.

Se a decisão é que a bolsa deve ser cancelada, e esta decisão chega ao conhecimento dos capitães antes do início da última rodada, a bolsa substituta deve ser incluída nesta rodada (com dador e vulnerabilidade idênticos); se a decisão só chega ao conhecimento dos capitães depois deste momento, a bolsa não é substituída.

Em todos os casos, uma bolsa substituta não é afetada por uma penalidade de procedimento (normalmente 3 IMPs, ou 100 pontos totais na taça Hubert Phillips) se o indivíduo a quem a decisão foi solicitada considerar apropriado. Uma infração da Lei 74 pode levar a uma penalidade aumentada, e Comitês já aprovaram penalidades de 5 IMPs (ou o equivalente) em dois casos deste tipo.

162.7 Procedimento de apelações

Uma decisão feita segundo o descrito em 162.4(b), (c), (d), ou (e) pode ser apelada por qualquer capitão. As apelações podem ser encaradas de dois modos. Elas devem ser encaminhadas por escrito (ver #162.7.2) se qualquer capitão quiser fazê-lo ou se os dois capitães não concordarem com o nome de um Árbitro.

162.7.1 Telefonema para um membro do Painel de Árbitros da EBU

Para entrar em contato com um membro do Painel de Árbitros da EBU, ver #162.5

Os dois capitães devem estar presentes durante o telefonema, e o Árbitro não pode ter participado da decisão de primeira instância. Deve ficar claro para o Árbitro que se trata de uma apelação contra uma decisão de primeira instância. Ver #162.7.2, a seguir, sobre o tipo de informação que deve ser fornecida ao Árbitro. A decisão do Árbitro pode incluir a retenção do depósito (ver abaixo), e neste caso o depósito deve acompanhar a folha com o resultado da partida, quando ela for encaminhada à EBU.

162.7.2 Correspondência por escrito para a EBU

Neste caso, um depósito no valor padrão de uma apelação em uma partida entre equipes (£30 na época da publicação deste livro) deve ser recebido antes que a apelação seja considerada. Para submeter uma apelação, escreva:

- (a) todos os detalhes da bolsa, com o leilão e o carteio, se for relevante; inclua dador e vulnerabilidade;
- (b) o resultado da bolsa (nas duas salas), e o tamanho da diferença na bolsa substituta, caso alguma bolsa substituta tenha sido jogada;

- (c) detalhes da questão sendo protestada, com quaisquer declarações dos jogadores envolvidos;
- (d) a decisão de primeira instância, e quem a tomou;
- (e) uma declaração em nome de cada lado, assinada por seu capitão.

Esta documentação deve acompanhar o resultado da partida, quando ela for encaminhada. É inadequado alterar ou acrescentar qualquer coisa à documentação de uma apelação depois que ela foi aceita pelos dois capitães. A Entidade Organizadora é responsável por determinar o resultado da apelação, e por alterar o resultado, se necessário.

As equipes devem estar cientes, se decidirem apelar uma decisão deste modo, que uma decisão baseada na Lei 12C1C pode resultar em uma partida empatada. Eles devem jogar bolsas adicionais naquele momento para se precaver contra esta possibilidade.

Seção 163 ***Direitos e Deveres do Capitão***

163.1 Diretrizes para Capitães Não-Jogadores

Um capitão não-jogador (CNJ) pode assistir o jogo em uma mesa designada pelo DT, mas ele não pode assistir em nenhuma mesa onde o jogo é apresentado publicamente por meio de Vu-graph ou técnicas parecidas.

Um CNJ que assistiu a uma de suas duplas e deixou a mesa não pode voltar para ela, nem se aproximar de nenhuma outra mesa, até o próximo intervalo de apuração.

Um CNJ precisa conhecer os seus direitos em questões de protestos e apelações.

Um CNJ não conversa com qualquer jogador na mesa depois que algum jogador tenha retirado suas cartas da bolsa, até que todas as mãos tenham sido devolvidas à bolsa, exceto que ele pode intervir pelas seguintes razões:

- (a) para proteger os direitos de sua equipe se ele acredita que eles estão sendo lesados de qualquer forma;
- (b) para encerrar discussões desnecessárias;
- (c) para proibir um membro de sua equipe de fazer um protesto;
- (d) para controlar o comportamento de qualquer membro de sua equipe;
- (e) para solicitar a presença de um DT à mesa;
- (f) para declarar sua própria intenção de fazer um protesto ou apelação;
- (g) para assegurar que uma dupla que não esteja jogando não possa assistir a seus reflexos em jogo.

Ao se referir ao direito de um CNJ que assiste ao jogo de sua equipe de chamar o DT, deve ficar claro que o CNJ não deve anunciar seu desejo de fazê-lo até que a bolsa seja encerrada, e não deve fazer nada antes deste momento para chamar a atenção para o assunto. Ele pode chamar o DT quando o carteio da mão se encerra. O CNJ também tem o direito de proibir que os seus jogadores chamem o DT.

Qualquer conversa entre os jogadores ou entre o CNJ e seus jogadores durante uma sessão de jogo deve ser no idioma do Organizador do Torneio. O CNJ não tem o direito de sugerir táticas no decorrer de uma sessão de jogo, nem de chamar atenção para o estado da partida (quem está na frente, quantos pontos, etc.).

Para qualquer infração destas recomendações, deve haver uma multa no valor de quatro vezes o valor padrão, exceto que em uma primeira ocasião o DT pode se contentar com uma advertência se ele considerar que os adversários não foram materialmente prejudicados. Em circunstâncias agravadas, o DT deve encaminhar a questão para o Comitê de Apelações, que tem plenos poderes para tomar decisões relevantes e impor penalidades mais elevadas.

O descrito acima é um suplemento às regras e regulamentações de competições.

163.2 Diretrizes para Capitães em torneios da EBU e da Associação

Espera-se que o Capitão da equipe assegure que sua equipe obedeça às regulamentações do torneio em que participam.

Ele é responsável por fornecer ao DT detalhes precisos da pontuação de sua equipe e por fornecer esta informação segundo os caminhos e prazos determinados pelo regulamento.

O seu consentimento é necessário em qualquer apelação por sua equipe contra uma decisão de um DT. Ele deve estar familiarizado com os procedimentos adotados pelos DT's nesta situação.

Na medida do possível, um Capitão Jogador está sujeito às condições que regram as atividades de CNJs (ver #163.1).

Os Capitães devem ter conhecimento das regulamentações da EBU referentes a salas abertas e fechadas em competições nacionais.

Em partidas particulares, o Capitão Jogador tem os mesmos direitos de assistir ao jogo que qualquer outro jogador, e é governado pelas mesmas diretrizes que se aplicam a todos os outros jogadores neste aspecto.

O requerimento de que um capitão não converse com qualquer jogador na mesa depois que algum jogador tenha retirado suas cartas da bolsa, até que todas as mãos tenham sido devolvidas à bolsa, deve ser observado por todas as pessoas que assistem ao jogo em uma mesa. Um capitão deve intervir se qualquer membro de sua equipe demonstrar uma ignorância das regras de etiqueta.

Em geral, é responsabilidade do capitão garantir que sua equipe se conforme com os padrões de cortesia e comportamento exigidos pelas Leis, Regulamentações, e Regras da EBU.

Seção 164

Partidas Triangulares

Às vezes, partidas triangulares são disputadas durante um evento que é basicamente face-a-face. Alguns exemplos são Equipes Suíças e as Quadras de Primavera. Princípios parecidos se aplicam em qualquer evento da mesma natureza.

164.1 Sentada

Não há direitos de sentada. Nas Quadras de Primavera, os capitães precisam escrever as sentadas propostas para cada rodada. Cada rodada consiste de duas ‘mini-partidas’, com o movimento de cada mini-partida sendo controlado pelo DT. Equipes com mais de quatro jogadores podem especificar antecipadamente que desejam substituir uma dupla com outra entre as duas mini-partidas. Todas as equipes devem ser informadas da ordem na qual as mini-partidas devem ser jogadas antes de submeter a sentada, e a mesma ordem deve ser mantida em cada rodada.

Os mesmos procedimentos se aplicam em Equipes Suíças caso haja qualquer discussão sobre sentada (ver #5.1).

164.2 Número de bolsas

Nas Quadras de Primavera, uma rodada normalmente consiste de 16 bolsas, ou seja, 8 bolsas contra cada adversário.

Em um evento de Equipes Suíças, uma mini-partida normalmente consiste de metade das bolsas jogadas em uma rodada qualquer do evento. Se rodadas de 9 bolsas são disputadas no evento, a partida triangular será de 8 bolsas, ou seja, 2 x 4 bolsas.

Entretanto, segundo o discernimento do DT, é possível que haja um ‘triângulo longo’, que dure por duas rodadas do evento. Neste caso, cada equipe joga duas partidas inteiras, mas só consegue apurar depois do equivalente a duas rodadas.

164.3 Apuração

Nas Quadras de Primavera (sendo um evento eliminatório), a apuração é em partidas vencidas em virtude do saldo de IMPs vencidos/perdidos em cada partida. Um empate vale meia vitória (ver também procedimentos de desempate em #143.2.2).

Em Equipes Suíças, cada mini-partida é apurada em IMPs e convertida a PVs em uma escala de 10-0. Então, há 20 PVs em disputa para cada equipe naquela rodada.

Quando um ‘triângulo longo’ é disputado, cada partida é apurada segundo a escala padrão de PVs.

164.4 Pontos de Ranking

Pontos de Ranking são atribuídos em respeito a cada mini-partida vencida. A premiação por cada mini-partida é de metade da premiação correspondente por uma partida inteira (exceto no caso de um triângulo longo em um evento de Equipes Suíças).

Entretanto, quando apenas 0,25 ponto verde por rodada está sendo disputado, qualquer equipe que consiga 10 PVs (em 20) na série recebe 0,25 ponto verde.

Seção 165 Erros de empareiramento em Eventos Suíços

165.1 Definição de Erro de empareiramento

O DT compara a lista correta de empareiramento com a lista real de empareiramento, e observa, para cada competidor em questão, o escore corrente de seus adversários reais e o escore corrente dos adversários corretos. Se a diferença entre estes dois escores é maior do que 5 PVs (em uma escala de 20 a 0), então este competidor é considerado como estando envolvido em um erro de empareiramento. Se a diferença entre os dois escores é de 5 PVs ou menos, então isso não é considerado um erro de empareiramento.

Exemplo As equipes A, B, C e D lideram um torneio suíço com escores de 60, 54, 52 e 50, respectivamente. Elas são empareiradas incorretamente, de modo que A joga com D e B joga com C:

A devia jogar com B que tem 54; está jogando com D, 50
B devia jogar com A que tem 60; está jogando com C, 52
C devia jogar com D que tem 50; está jogando com B, 54
D devia jogar com C que tem 52; está jogando com A, 60

Assim, as equipes B e D estão envolvidas em erros de empareiramento (beneficiando a equipe B, e prejudicando a equipe D).

Observe que em cada partida (A x D; B x C), uma equipe está envolvida em um erro, e a outra, não. Isso não é raro.

Ajustes de escore baseados em decisões ou apelações não são razões para a declaração de um erro de empareiramento.

No caso especial onde um competidor poderia ser corretamente empareirado contra dois ou mais adversários, e a diferença entre dois deles é maior do que 5 PVs, isso não é considerado um erro de empareiramento.

Exemplo No empareiramento correto, a equipe A poderia ter sido empareirada com B ou C, aleatoriamente. Se o empareiramento com a equipe B levaria a uma diferença de 6 PVs em comparação

com o emparelamento real e o emparelamento com a equipe C levaria a uma diferença de 5 PVs, isso não é considerado um erro de emparelamento.

165.2 Escores em PV no caso de erro de emparelamento

Uma equipe/dupla jogando contra uma equipe/dupla com mais pontos do que seus adversários 'corretos' recebe, com base em uma escala de 20 a 0:

- (a) se o erro no emparelamento é de sua responsabilidade: o resultado da mesa;
- (b) se o erro no emparelamento não é de sua responsabilidade: 5 PVs mais $\frac{3}{4}$ do resultado da mesa.

Exemplo Se uma equipe vence por 12-8 e joga contra uma equipe com mais pontos do que deviam, se o erro não é de sua responsabilidade, eles ganham 5 mais $12 \times \frac{3}{4}$, ou seja, 9, ganhando no total 14 PVs.

Uma equipe/dupla jogando contra uma equipe/dupla com menos pontos do que seus adversários 'corretos' recebe, com base em uma escala de 20 a 0:

- (c) se o erro no emparelamento é de sua responsabilidade: o resultado da mesa, menos $\frac{1}{4}$ de quaisquer PVs obtidos acima de 5;
- (d) se o erro no emparelamento não é de sua responsabilidade: o resultado da mesa.

Exemplo Se uma equipe vence por 13-7 e joga contra uma equipe com mais pontos do que deviam, se o erro não é de sua responsabilidade, eles ganham 12 menos $(13-5) \times \frac{1}{4}$, ou seja, , ganhando no total 11 PVs.

Todas as frações são arredondadas em favor do competidor, até a unidade mínima de apuração imediatamente superior (ver #12.5), que é 0,5 PV em um evento padrão de 20-0 PVs.

Em circunstâncias agravadas, o DT pode impor uma penalidade mais severa.

Observação A aplicação destas fórmulas frequentemente leva a um escore assimétrico. Para todos os efeitos, qualquer escore maior de 10 PVs (em 20) é considerado uma vitória – é portanto possível que as duas equipes vençam a mesma partida. Do mesmo modo, um escore de 10 PVs (em 20) é considerado um empate, e um escore inferior a 10 PVs (em 20) é uma derrota.

Seção 166

Emparceiramento em Eventos Suíços

166.1 Empates

Ao emparceirar por computador, o programa coloca todas as equipes ordenadas pela pontuação, utilizando Pontos de Desempate (também chamados de Pontos Suíços), e depois emparceira 1x2, 3x4, na medida do possível, evitando repetições. Alguns programas usam outros métodos de desempate, p. ex. IMPs.

Ao emparceirar manualmente, é normal desempatar por sorteio se há um empate. Nas situações em que isso pode ser considerado crucial – por exemplo, a última rodada, entre os primeiros colocados – ainda deve ser feito aleatoriamente, mas é bom que o sorteio seja público, por exemplo puxando cartas entre os capitães.

Por razões práticas, é considerado aceitável emparceirar duas equipes com o mesmo resultado sem esperar que todos os resultados sejam entregues, desde que haja pelo menos três ou mais equipes com aquele resultado.

166.2 Triângulos

166.2.1 Longo ou curto?

Como os jogadores gostam de triângulos longos – ou melhor, não gostam de triângulos curtos – é uma boa idéia adotar a primeira opção. Entretanto, é normal que a primeira partida seja curta, para acomodar os atrasados. Além disso, boas equipes costumam chegar atrasadas, ou pelo menos sortear a posição atrasados, e é uma má idéia dar a uma boa equipe um triângulo longo no início do torneio, que pode significar 40 PVs relativamente fáceis.

Pode ser uma boa idéia fazer a última partida curta, para permitir desistências. Há divergência de opiniões, porém, pois os triângulos longos acabam um pouco antes, o que agrada aos jogadores. Não se jogam triângulos longos se há um intervalo entre as duas rodadas.

Logo, se há sete rodadas, com um intervalo depois da quarta rodada, uma organização razoável seria Curto, Curto, Longo, Longo, Curto.

166.2.2 Repetições

Embora seja sempre recomendado evitar repetições em um Suíço, é considerado aceitável que duas equipes se enfrentem uma vez e meia, ou seja, em uma partida normal ou triângulo longo e em um triângulo curto. Eles também podem se enfrentar duas vezes em dois triângulos curtos, mas nada além disso. Observe que as equipes não gostam de repetições, por nenhuma razão, e se o campo for grande o suficiente, isso deve ser evitado. Ver #166.3.

166.2.3 *Quais equipes jogam em um triângulo?*

Tradicionalmente, são as equipes nas piores colocações. Entretanto, o DT deve evitar colocar as equipes em um triângulo mais do que uma vez, se possível.

Na verdade, é provavelmente melhor que o triângulo fique próximo e um pouco abaixo da média.

166.3 *Excesso de rodadas*

Quando há muito poucas equipes ou muitas rodadas, há um problema com o emparelamento nas rodadas finais, e as equipes nas primeiras posições podem jogar contra equipes em posições bem inferiores.

Exemplo O Editor jogou um Torneio Suíço de equipes na Ilha de Man, há mais de vinte anos, com cerca de 25 equipes, em três sessões. A sua equipe deu a sorte de liderar depois de oito rodadas; na última rodada, todas as equipes nas oito primeiras colocações venceram tranquilamente contra equipes no mínimo oito posições abaixo, e a ordem final foi a mesma da penúltima rodada.

Possíveis soluções são:

- (a) Um torneio “Dinamarquês,” onde as equipes são empareladas 1x2, 3x4, 5x6, etc., mesmo se isso implicar em repetições;
- (b) Partidas mais longas, e portanto, menos rodadas;
- (c) Permitir a repetição por uma única vez, e não mais;
- (d) Permitir repetições em sessões diferentes;
- (e) Permitir repetições a partir de um certo número de rodadas anteriores.

No torneio da Ilha de Man, em anos posteriores, se usou (d); na terceira sessão, as equipes podiam enfrentar equipes que já tinham enfrentado nas duas primeiras sessões.

(b) é geralmente mal recebido. As equipes não gostam de repetições no início do torneio, de modo que (a) e (c) são impopulares. Assim, o recomendado é (d) ou (e).

Exemplo Um torneio suíço em um clube tem 12 equipes jogando sete rodadas, quatro antes da interrupção. Se recomenda uma de duas opções:

- (a) permitir que as equipes se enfrentem nas últimas três rodadas, mesmo que tenham se enfrentado nas quatro primeiras; ou
- (b) permitir que as equipes se enfrentem novamente, se elas já se enfrentaram há pelo menos três rodadas.

XVII. Regulamentações da EBU em Uso Especial

Estas regulamentações só se aplicam em alguns Torneios da EBU, quando especificamente mencionado no Regulamento do torneio.

Seção 171 Entendimentos Permitidos sobre Sistemas Inusitados [C3+L4]

Este é um exemplo de entendimentos permitidos sobre Sistemas Inusitados, que foi usado nas Quadras de Primavera.

Observações

- (a) *C3 + L4 significa que este evento é WBF/EBL Categoria 3, e EBU Nível 4.*
- (b) *Sistemas Inusitados eram chamados de Nível 5 até julho de 2006.*

171.1 Definições

Mão Média	Uma mão contendo 10 pontos de honra (4-3-2-1), sem valores distribucionais.
Fraco	Força em pontos de honra inferior à de uma mão média
Forte	Força em pontos de honra pelo menos um Rei acima à de uma mão média
Natural	Uma voz ou jogada que não é uma convenção ('entendimento especial da dupla', como definido na Lei 40B1(a))
Comprimento	Três ou mais cartas
Curto	Duas ou menos cartas
Partida longa	Uma partida de pelo menos 17 bolsas
Partida curta	Uma partida de até 16 bolsas

171.2 Métodos Altamente Inusitados (*Highly Unusual Methods, HUM*)

HUM não podem ser jogados, exceto quando permitidos, no Nível 4 da EBU. Um HUM é qualquer sistema que inclua uma ou mais das seguintes características como entendimento da dupla:

- (a) um Passe na posição da abertura que mostre pelo menos os valores geralmente indicados por uma abertura no nível de um, mesmo se há outras alternativas fracas.
- (b) Uma abertura no nível de um que, por entendimento da dupla, pode ser mais fraca que um Passe.
- (c) Uma abertura no nível de um que, por entendimento da dupla, pode ser feita com um Rei ou mais abaixo da força média.
- (d) Uma abertura no nível de um que, por entendimento da dupla, mostre comprimento ou curto em um naipe especificado.
- (e) Uma abertura no nível de um que, por entendimento da dupla, mostre comprimento em um naipe ou comprimento em outro.

EXCEÇÃO: Um em naipe pobre em um sistema de paus forte ou ouros forte.

171.3 Convenções e Tratamentos 'Marca Marrom' (Brown Sticker)

Convenções e Tratamentos BS não podem ser jogadas, exceto quando permitidas, em eventos EBU Nível 4. As seguintes convenções e tratamentos são classificadas como BS:

(a) Qualquer abertura de 2 paus até 3 espadas que:

(1) possa ser fraca (por entendimento, possa ser usada com valores abaixo da força média)

E

(2) não prometa pelo menos quatro cartas em um naipe conhecido.

EXCEÇÕES:

(1) A voz sempre mostra pelo menos quatro cartas em um naipe conhecido quando é fraca. Se a voz não mostra um naipe quarto conhecido, ela mostra uma mão com pelo menos um Rei acima da força média.

(**Explicação:** Quando todos os significados fracos mostram pelo menos quatro cartas de um naipe conhecido, e os significados fortes mostram uma mão com pelo menos um Rei acima da força média, a convenção não é BS).

(2) Uma abertura no nível de dois em um naipe pobre mostrando uma abertura de '2 fraco' em qualquer rico, com ou sem a opção de tipos fortes de mão, como descrito no Livro de Convenções da WBF, não é uma convenção BS.

(3) AKQxxx(x) não é uma mão abaixo da força média.

(b) Uma interferência sobre uma abertura natural de um em naipe que não prometa pelo menos quatro cartas em um naipe conhecido.

EXCEÇÕES:

(1) Uma interferência natural em ST.

(2) Qualquer interferência no mesmo naipe da abertura mostrando uma mão forte.

(3) Uma interferência em salto no mesmo naipe da abertura solicitando ao parceiro que marque 3ST com uma pega neste naipe.

(c) Qualquer abertura 'fraca' de bicolor no nível de dois ou de três que possa, por entendimento da dupla, ser feita com três ou menos cartas em um dos naipes.

(d) Vozes psíquicas protegidas pelo sistema ou requeridas pelo sistema.

- (e) Nenhuma das restrições acima se aplica a defesas convencionais contra aberturas artificiais fortes ou contra convenções BS ou HUM.

171.4 Sinais codificados

Além das restrições em métodos de leilão e convenções enumerados acima, os jogadores não podem utilizar métodos de sinalização pelos quais a mensagem ou mensagens transmitidas pelo sinal são escondidas do carteador por causa de alguma informação que só está disponível para os atacantes (ou seja, sinais codificados não são permitidos).

171.5 Aberturas aleatórias

Não é permitida uma abertura na qual, por entendimento, a posse de menos do que 8 pontos de honra e nenhuma outra informação é transmitida.

171.6 Entendimentos EBU Nível 4

Todos os métodos permitidos no Nível 4 da EBU podem ser usados, sejam BS ou não.

171.7 Cartões de Convenção

Cartões de Convenção no estilo da WBF podem ser usados.

Seção 172 Fórmula de Carregamento de Pontos da EBU

Competidores que se classifiquem para a próxima etapa de uma competição podem fazer jus a um carregamento de pontos em função de seu resultado na fase de classificação, contanto que todos os competidores tenham sido ordenados em um único grupo. Isto não é comum em eventos da EBU.

A fórmula é

$$C = \frac{R \times FT}{2 \times QT}$$

Onde

C = pontos carregados, em MPs, a serem atribuídos ao competidor
R = Resultado da fase classificatória, em MPs, obtidos pelo competidor
FT = Top na bolsa, em MPs, na final
QT = Top na bolsa, em MPs, na fase classificatória

Observação *O efeito desta fórmula é que, se as duas sessões têm o mesmo tamanho, o peso da final é o dobro do peso da classificação. A proporção varia de acordo com os respectivos tamanhos de cada fase.*

As frações são arredondadas a favor dos competidores, até a unidade mínima de apuração da final.

Regulamentos especiais são elaborados pelo Comitê de Torneios para acomodar competidores eliminados do evento principal em etapas diferentes, por exemplo, ingressando em um evento suíço. Os detalhes podem ser solicitados no Escritório da EBU. Detalhes de contato podem ser encontrados em #0.4, no Capítulo I.