



## FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BRIDGE - FBB

### TORNEIO DE SELEÇÃO 2013

## REGULAMENTO

### Introdução

Este documento em conjunto com as políticas de alerta e de sistemas (<http://www.bridge.esp.br/politicas.php>) da FBB (Federação Brasileira de Bridge) e as Leis do Bridge Contrato Duplicado (última versão 2007) formam a base de regulamentações a serem aplicadas.

### Eventos

Os eventos serão todos realizados na Associação Paulistana de Bridge, localizado na Rua Gabriel Monteiro da Silva 2013, Jardim Paulista, São Paulo - SP.

As datas previstas são:

Torneio de seleção livre e feminino: 23 a 30 de março de 2013;

Torneio de seleção senior: 11 a 14 de abril de 2013;

### Condições para Inscrição

A inscrição de um bridgista no Torneio de Seleção 2013 implica em plena e total aceitação deste regulamento, que a partir do momento da inscrição é considerado de completo conhecimento do bridgista.

A participação em qualquer competição oficial da Federação Brasileira de Bridge é apenas por convite. Nenhum jogador poderá ser convidado se não for filiado à Federação Brasileira de Bridge, seja diretamente ou através de algum clube filiado.

Qualquer bridgista, se participante dos seleções livre ou feminino, ao inscrever-se para o seleção senior, desqualificará a equipe pela qual participou no seleção livre ou feminino do direito de representar o Brasil nos campeonatos internacionais de 2013.

### Credenciamento

A diretoria da Federação Brasileira de Bridge nomeará uma comissão de credenciamento cuja função será:

a) resolver todas as questões relativas aos direitos e credenciamento de jogadores, duplas e capitães não-jogadores que solicitaram convite para participação numa competição oficial da Federação Brasileira de Bridge, levando em consideração o histórico nacional e regional dos jogadores inclusive qualquer punição disciplinar que porventura tenham sofrido. Os jogadores, duplas e capitães não-jogadores que desejarem ser convidados, deverão submeter por escrito,

na forma prevista neste regulamento, a sua intenção de participar da competição. Caberá à Diretoria da Federação Brasileira de Bridge, ou à Comissão de Credenciamento formada por representantes por aquela indicados, aceitar ou não o pedido formulado pelos proponentes;

b) nos casos de rejeição, a Comissão de Credenciamento e/ou a Diretoria da Federação Brasileira de Bridge poderão abster-se de justificar, mesmo instados para tal fim, os motivos da recusa, salvo decisão judicial em contrário;

## Inscrição

Deverá ser feita através do site da FBB (<http://www.bridge.esp.br/selecao2013.php>) até as 23:59 h do dia 17/03/2013 para livre/feminino e até as 23:59h do dia 07/04/2013 para senior. Poderão ser aceitas inscrições extras caso o número de participantes seja ímpar. No caso de haver menos do que quatro equipes inscritas, novas inscrições serão abertas para o seleção por duplas, com prazo de três dias a partir do término do prazo de inscrição original.

## Taxas de inscrição individual

Campeonato	Taxa Normal	Taxa para não-residentes <sup>1</sup>
Seleção por Quadras Livre/Feminino	R\$ 410,00	R\$ 270,00
Seleção por Quadras Senior	R\$ 310,00 <sup>2</sup>	R\$ 200,00 <sup>2</sup>
Seleção por duplas fase 1	R\$ 170,00 <sup>2</sup>	R\$ 110,00 <sup>2</sup>
Seleção por duplas fase 2	R\$ 240,00 <sup>2</sup>	R\$ 160,00 <sup>2</sup>

(1) A taxa para não-residentes se aplica àqueles que não tem residência no município de São Paulo.

(2) Haverá um desconto de 50% no valor da inscrição senior para quem participou do seleção livre/feminino e no valor da inscrição feminina para quem participou do seleção livre.

Obs. Jogadores nascidos a partir de 01/01/1988 (inclusive) pagam 50% do valor de inscrição correspondente a sua parte. Uma quadra formada apenas por jogadores desta categoria está isenta de inscrição.

## Horário de Jogo

Será divulgado após o término das inscrições. Estima-se que serão jogadas entre 50 e 60 bolsas por dia, com início por volta das 13:00h e término por volta das 21:00h

## Sistemas e Cartões de Convenções

Consultar a política de sistemas da FBB (<http://www.bridge.esp.br/politicas.php>)

Cada dupla é responsável pelo correto preenchimento e apresentação do cartão de convenções (modelo oficial da WBF) que deverá conter a maior quantidade de informações combinadas possíveis. Deve haver duas vias de modo que ele seja sempre levado à mesa e entregue aos jogadores adversários. É aconselhável o uso de Folhas Suplementares - tamanho A4 - que deverão ser anexadas aos cartões de convenções.

Chama-se a atenção especificamente para o fato de o ônus do esclarecimento completo recair sobre a dupla que utiliza o sistema, estando tanto o árbitro quanto o Comitê de Apelação instruídos para dar aos adversários o benefício da dúvida. É proibido cada parceiro jogar um sistema diferente, seja de leilão seja de jogo das cartas. Erros na aplicação do sistema e conseqüentes explicações erradas que possam ocasionar distúrbios no jogo poderão resultar em punição para a dupla infratora, além das que resultarem da decisão legal do árbitro.

Sistemas altamente artificiais, sem direito a objeções dos seus praticantes, só serão permitidos no caso do torneio de seleção vier a ter matches de 28 ou mais bolsas (e apenas em tais matches). Contudo, as duplas que empreguem tais Sistemas Altamente Artificiais deverão submeter-se aos seguintes procedimentos:

a) Entregar ao árbitro, antes do início do torneio, três cópias do sistema completo, indicando o desejo de jogá-lo, se vier a classificar-se para matches longos (o sistema deverá contemplar, inclusive, sugestões de defesa para os adversários)..

b) No início de cada rodada, as duplas que empreguem Sistemas Altamente Artificiais devem “pré-alertar” seus adversários acerca das convenções empregadas, bem como lembrar as sugestões de defesa que passam a fazer parte do sistema dos adversários os quais, portanto, poderão consultá-las no curso do match.

c) Equipes que tenham duplas que joguem sistemas altamente artificiais perdem os “direitos de sentada” sempre que essa(s) dupla(s) esteja(m) escalada(s) para jogar.

## Alertas e explicações

Consultar a política de alertas da FBB (<http://www.bridge.esp.br/politicas.php>).

O parceiro do jogador que fizer uma marcação convencional deve alertar imediatamente os adversários (jogo sem cortinas), a menos que estes, antes de jogar a primeira bolsa, tenham anunciado aos adversários e ao Árbitro que não querem ser alertados. O alerta é feito colocando-se o cartão apropriado sobre a mesa, antes do adversário da direita declarar ou pronunciando a palavra “Alerta” (jogo sem bidding-box), de modo que se tenha certeza de Ter sido notado pelos adversários. Não é permitido, sob nenhuma hipótese, “bater na mesa” ou outra atitude qualquer, diferente das acima descritas, com a intenção de alertar os adversários.

Nenhuma explicação de uma marcação alertável deve ser dada, a não ser se solicitada pelo adversário. Essa solicitação pode ser postergada para o final do leilão, de acordo com a Lei 20. Em jogo sem cortina um jogador só poderá pedir explicações na sua vez de declarar. Com cortina, um jogador que faça uma declaração alertável, deve alertar seu adversário do mesmo lado da cortina, o mesmo fazendo seu parceiro. O alerta é feito pondo-se o cartão de Alerta sobre a última declaração convencional. Perguntas e respostas têm que ser feitas por escrito.

## Restrições

### Aparatos de comunicação e eletrônicos

---

Telefones celulares, pagers ou qualquer outro equipamento eletrônico não deverão ser utilizados na sala de jogo. O árbitro tem o direito de proibir também o acesso de qualquer outro equipamento, caso considere sua presença inoportuna. Caso haja qualquer toque ou som produzido por esses equipamentos ou caso o equipamento esteja sendo utilizado, a equipe de seu portador (inclusive capitão não-jogador) será multada em 2 PVs (ou 6 IMPs). No caso de espectadores a multa será de R\$ 100,00. A segunda violação desta regra poderá implicar em proibição de acesso à área de jogo.

### Fumo e consumo de bebida alcoólica

---

O Fumo e o consumo de bebida alcoólica dentro da área de jogo são proibidos. Nenhum jogador pode deixar a área de jogo antes de terminar o seu jogo. A penalidade será de 2 PVs (ou 6 IMPs em caso de partidas eliminatórias).

Reincidência pode causar proibição de acesso a área de jogo ao jogador ou capitão faltoso.

## Apelos

### Arbitragem e Apelos

---

O Árbitro deve ser chamado à mesa assim que uma irregularidade for constatada e apenas ele – ou seus auxiliares – poderá arbitrar e o fará, cabendo recurso conforme itens a seguir.

### Tribunal de Apelações

---

Todos os recursos deverão ser encaminhados ao Tribunal de Apelações que decidirá em instância final e definitiva. A diretoria da Federação Brasileira de Bridge nomeará este Tribunal, inclusive seu presidente.

O Tribunal de Apelações será composto por nove membros e três perfarão o quorum mínimo para julgamento, embora seja sempre desejável que dele participem o maior número de juízes. Nos casos em que haja número par de membros, o Presidente deverá abster-se de votar, embora possa participar das discussões, tecer considerações de toda a ordem e, inclusive, recomendar a decisão a ser adotada. Fica vedado aos membros do Tribunal de Apelações, em casos de decisões adotadas por maioria, declinar os nomes dos que votaram de uma forma ou de outra.

### Encaminhamento de Recursos

---

Um recurso contra uma decisão do Árbitro deverá ser encaminhado a este até 30 (trinta) minutos após o encerramento da rodada em que se deu a arbitragem. Todos os recursos deverão ser interpostos por escrito e subscritos pelo capitão ou por qualquer jogador da equipe com a concordância do primeiro.

Ao encaminhar um apelo, o Capitão da equipe apelante deverá depositar R\$ 150,00 (cento e cinquenta Reais) que serão devolvidos mesmo que o recurso seja rejeitado, mas serão retidos sempre que for considerado sem mérito (frívolo).

### **Processamento dos Recursos**

---

Ao receber um recurso, o Árbitro informará ao Presidente do Tribunal de Apelações, que determinará dia e hora do julgamento, o que deverá ser comunicado aos interessados. Ambas as duplas envolvidas têm que comparecer perante o Tribunal de Apelações, admitindo-se a presença do Capitão das equipes envolvidas; a ausência de uma das duplas interessadas resultará em julgamento à revelia.

### **Ética e Desportividade**

Todos os bridgistas têm obrigação de comportarem-se dentro das mais estritas regras de desportividade, cortesia e, sobretudo, de ética irrepreensível.

Recomenda-se com a veemência necessária que os jogadores de todas as equipes persigam a vitória em todos os momentos e em qualquer circunstância, até mesmo quando eventual derrota possa favorecê-los por questões de tabela. As decisões do Comitê de Apelações devem ser acatadas pelos jogadores e capitães, mesmo que esses a desaprovem com respeito e espírito esportivo.

### **VuGraph**

Se houver vugraph, nenhuma equipe poderá negar-se a se apresentar se para tanto for designada. A designação das equipes é de responsabilidade da organizadora do Campeonato. Não haverá tempo adicional para rodadas no vugraph.

### **Espectadores**

Apenas poderá entrar na sala fechada: o Árbitro e seus auxiliares oficiais, os Presidentes da FBB e do Tribunal de Apelações, monitores e fiscais e, se necessário, caddies. Na sala aberta, se não houver vu-graph, será admitida a presença de espectadores, que não poderão mudar de mesa e, se houver cortina, em hipótese nenhuma, poderão se colocar nos ângulos dos painéis.

### **Forma de disputa**

Será disputado por equipes, desde que haja pelo menos 4(quatro) equipes inscritas na categoria em questão. Se houver 3(três) ou menos equipes o torneio será disputado por duplas. As inscrições serão abertas imediatamente e os jogadores tem até 3 dias após o término das inscrições para os torneios de equipe para se inscreverem.

### **Torneio de seleção por equipes**

---

#### **Composição das Equipes**

Deverão ser compostas por 4, 5 ou 6 jogadores e, no ato da inscrição, cada equipe deverá indicar seu capitão, que pode ser ou não jogador da equipe.

## Forma de disputa

Será dividido em duas fases, sendo a primeira classificatória e a segunda eliminatória. Ver anexo II para quantidade de bolsas e rodadas por dia.

Na primeira, todas as equipes jogarão entre si pelo menos uma vez, durante no máximo quatro dias. Se não houver datas disponíveis para isso, poderão haver equipes pré-classificadas diretamente para a segunda fase.

A segunda fase será eliminatória e disputada por 4, 6 ou 8 equipes, dependendo do número original de equipes e, o emparelhamento se dará da seguinte forma:

- Oito classificados (15 ou mais equipes) – O primeiro colocado da fase classificatória escolhe livremente seu adversário das quartas de final entre os 5º, 6º, 7º e 8º colocados; depois dessa escolha ter sido feita, o segundo colocado escolhe seu adversário das quartas de final entre as três equipes remanescentes (não escolhidas pelo primeiro); o mesmo processo se repete para a equipe terceira colocada; o quarto colocado jogará contra a equipe não escolhida por nenhuma das outras três. A equipe primeira colocada deve escolher, também, o vencedor de um dos matches, envolvendo os 2º, 3º e 4º colocados, que enfrentará – se vencedor de seu match de quarta de final – na semifinal, ficando assim organizada a chave da fase eliminatória. Os vencedores das semifinais enfrentam-se na final. O número de bolsas das quartas de final e semifinal depende do número de equipes inscritas, veja o Anexo II.
- Seis classificados (de 11 a 14 equipes) - Os dois primeiros colocados na fase classificatória ficarão "bye" nas quartas-de-final. O terceiro colocado escolhe livremente seu adversário das semifinais entre as equipes 5º ou 6º colocadas, as duas equipes remanescentes jogam o outro jogo. Posteriormente, a equipe primeira colocada deve escolher, o vencedor de um dos matches, envolvendo os 3º e 4º colocados, que enfrentará na semifinal, ficando assim organizada a chave da fase eliminatória. Os vencedores das semifinais enfrentam-se na final. O número de bolsas das quartas de final e semifinal depende do número de equipes inscritas, veja o Anexo II.
- Quatro classificados (de 7 a 10 equipes) – O primeiro colocado da fase classificatória escolhe livremente seu adversário das semifinais entre as equipes 2º, 3º ou 4º colocadas; as duas equipes remanescentes jogam a segunda semifinal. Os vencedores das semifinais jogam a final em 90 mãos.
- Dois classificados (de 4 a 6 equipes) – Haverá uma final de 120 mãos.

Todos os *matches* eliminatórios terão *carry-over* em IMPs, referente ao(s) respectivo(s) *match(es)* da fase classificatória; o *carry-over* será no máximo igual a  $\frac{1}{4}$  do número de bolsas do match em questão, sendo calculado da seguinte forma:  $\frac{1}{2}$ (metade) ou  $\frac{1}{3}$  (um terço) da diferença líquida em IMPs de todos os *matches* disputados entre as equipes na fase classificatória conforme a equipe com vantagem tenha terminado a fase classificatória à frente ou atrás de sua adversária. Caso as equipes não tenham se encontrado na fase classificatória, o *carry-over* do match em questão será 0 (zero)

## **Pré-Classificação**

Caso haja mais de 16 equipes inscritas, haverá pré-classificação de algumas diretamente para a fase eliminatória, mais precisamente para as quartas-de-final. As regras para a ocupação destas vagas são as seguintes:

- 1) Ao se inscreverem, as equipes serão ordenadas pela soma dos pontos de ranking se seus quatro jogadores com mais pontos. As equipes serão selecionadas por esta ordem para ocupar as vagas necessárias de acordo com a tabela do anexo II.
- 2) O número de equipes restantes para a disputa do round-robin nunca será ímpar.

Caso haja equipes pré-classificadas, o emparelamento da fase eliminatória será feito por sorteio, colocando de um lado quatro cabeças-de-chave e de outro as quatro equipes restantes. Cada jogo será disputado por um cabeça de chave e por uma equipe do outro grupo.

Serão cabeças de chave:

- 1) Com uma equipe pré-classificada: As três primeiras equipes no round-robin mais a equipe pré-classificada.
- 2) Com duas equipes pré-classificadas: As duas primeiras equipes no round-robin mais as duas pré-classificadas.
- 3) Com três equipes pré-classificadas: A primeira equipes no round-robin mais as três pré-classificadas.
- 4) Com quatro equipes pré-classificadas: As quatro equipes pré-classificadas.

## **Critérios de Desempate**

### ***Em Round-Robin***

Em caso de empate, o diretor aplicará as seguintes regras até que haja o desempate:

Empate entre duas equipes:

- 1) Quociente entre os IMPs ganhos e perdidos em todas as partidas disputadas naquela fase da competição;
- 2) Resultado em IMPs do Confronto Direto entre as equipes;
- 3) Quociente entre os Pontos Totais ganhos e perdidos em todas as partidas disputadas naquela fase da competição;
- 4) Resultado em Pontos Totais do Confronto Direto entre as equipes;
- 5) Partidas de uma bolsa;

Empate entre três ou mais equipes (Se em algum momento sobraem apenas duas equipes, reverter para os critérios de desempate de duas equipes):

- 1) Quociente entre os IMPs ganhos e perdidos em todas as partidas disputadas naquela fase da competição;
- 2) Maior número de IMPs ganhos nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
- 3) Quociente entre os Pontos Totais ganhos e perdidos em todas as partidas disputadas naquela fase da competição;
- 4) Partidas de uma bolsa;



### ***Em Jogos Eliminatórios***

Serão jogados segmentos de 8 bolsas até que haja desempate.

### **Numeração das Equipes**

As quadras serão numeradas por sorteio, ao início do campeonato, na presença de 2 (duas) testemunhas.

### **Posição a mesa e escalações**

#### ***Fase classificatória***

Será Home-Team em cada rodada do primeiro (ou único) round-robin a equipe nomeada em primeiro lugar na tabela de jogos. A escalação será secreta e deve ser entregue ao Diretor antes do início de cada rodada. Se houver dois round-robins, no segundo inverte-se a equipe home-team (o home-team do primeiro round-robin passa a ser visiting); neste caso o "visiting team" tem o direito de conhecer a escalação do adversário antes de fornecer a própria. Se houver três round-robins, no terceiro volta-se ao esquema de um único.

#### ***Fase eliminatória***

Para as partidas da fase eliminatória, haverá um sorteio para determinar a ordem de sentada.

O vencedor deverá escolher uma rodada (1, 2, 3 ou 4 para jogos de 60 bolsas; 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 para jogos de 90 bolsas; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ou 8 para jogos de 120 bolsas) para escalar após o adversário. Como, para efeito de sentada, as rodadas de 15 bolsas serão agrupadas duas a duas, após a escolha do vencedor do sorteio, o perdedor herdará automaticamente o direito de sentada na rodada que faz parte do mesmo grupo. Por exemplo, se o vencedor escolher sentar depois na rodada 4, o perdedor do sorteio sentará depois na rodada 3. Da mesma forma, se o vencedor do sorteio escolher sentar depois na rodada 1, o perdedor do sorteio sentará depois na rodada 2. Em seguida, o direito de escolha vai para o perdedor do sorteio e, assim que a escolha for feita, o vencedor do sorteio herdará automaticamente o direito de sentada na rodada que faz parte do grupo escolhido pelo perdedor. Segue-se o procedimento acima até que a preferência de sentada de todas as rodadas estejam definidas.

Para efeitos de posicionamento à mesa, será HOME TEAM em cada grupo de 30 bolsas a equipe que tiver o privilégio de sentada na primeira das duas rodadas de cada grupo.

Observe-se as exceções para as equipes com duplas(s) que empregar(em) sistemas altamente artificiais (item XI, abaixo). Se houver empate em um match eliminatório que exija um prolongamento de 8 (oito) bolsas, haverá sorteio para determinar o direito de sentada.

### **Substituições**

Se, por alguma razão, uma equipe não puder apresentar 4 jogadores no início de uma rodada, ou por ter ocorrido uma emergência durante uma sessão, o Árbitro poderá aceitar um substituto para completar a equipe, e deverá informar ao Presidente do Tribunal de Apelações, ou quem o substitua, o mais cedo possível. Na fase classificatória só serão permitidas substituições por 2 (duas) rodadas. Alterações e/ou substituições em qualquer fase do Campeonato estarão sujeitas a aprovação do Tribunal de Apelações. Os resultados obtidos



pela equipe (com o substituto) devem valer, a menos que o Tribunal de Apelações decida que tal substituto tem bridge de nível muito superior ao substituído

Mesmo que o resultado permaneça, o Tribunal de Apelações poderá aplicar penalidade à equipe que usou o substituto se julgar faltosas as circunstâncias que determinaram a substituição. O tribunal de Apelações tem a autoridade para determinar se o substituto pode ou não tornar-se jogador permanente da equipe. O substituto não pode ter jogado ou sido substituto em outra equipe. O Capitão da equipe deverá ainda informar ao Árbitro qual jogador foi substituído naquela rodada. A nova dupla formada pelo jogador remanescente e pelo substituto é obrigada a jogar o mesmo sistema que jogaria com sua formação normal ou um sistema natural de amplo conhecimento e aprovação dos adversários. Equipes formadas por 4/5 jogadores podem incluir 2/1 novos jogadores a qualquer momento de competição, até terem sido jogados a metade dos matches previstos para a fase classificatória, desde que esses jogadores não tenham jogado ou substituídos em outra equipe, e que obedeçam as normas da FBB. O jogador inscrito por uma quadra que não tenha disputado nenhum jogo, poderá transferir-se para outra quadra e também poderá substituir qualquer jogador, mantidas as restrições acima.

### **Duração de rodada**

O tempo de duração de cada rodada é calculado a partir da duração de cada bolsa, que deverá ser de 7½ minutos para cada bolsa, sem uso de cortinas, ou 8½ minutos por bolsa quando há uso de cortinas.

### **Oficialização de resultados**

Bridgemates (ou sistemas de apuração eletrônica similares) serão usados. A entrada das informações é de responsabilidade da dupla sentada em N/S. A dupla sentada em E/O é responsável por confirmar as informações digitadas pelos adversários. O resultado oficial será aquele digitado por N/S e confirmado por E/O.

Convém lembrar a jogadores e capitães que eles são responsáveis pela veracidade das informações digitadas.

Qualquer marcação errada, desde que ambas as duplas concordem, pode ser alterada até o início da rodada seguinte. Depois disso os resultados serão finais exceto quando:

- 1) Estiver aguardando decisão do comitê de apelações;
- 2) Quando o diretor ou comitê de apelações estabelecerem que bolsas deverão ser jogadas novamente.

### **Multas e Penalidades**

#### ***Atraso na sentada***

Até 5 minutos	Advertência Verbal
De 5 a 10 minutos	1 PV
De 10 a 15 minutos	2 PVs
Acima de 15 minutos	A critério do diretor, a equipe faltosa poderá ser considerada perdedora por W.O. e pode sofrer sanções mais severas pelo Comitê de Apelações.

Caso alguma equipe for reincidente no atraso até cinco minutos, ela deverá ser multada em ½ PV a partir da segunda ocorrência.

***Jogo Lento***

Até 5 minutos	1 PV
De 5 a 10 minutos	1½ PV
De 10 a 15 minutos	2 PV
De 15 a 20 minutos	2½ PV
De 20 a 25 minutos	3 PV
Acima de 25 minutos	A critério do diretor, a equipe faltosa poderá ser considerada perdedora por W.O. e pode sofrer sanções mais severas pelo Comitê de Apelações.

***Atraso na escalação***

Se uma equipe deixar de cumprir os prazos de escalação previstos neste regulamento, estará sujeita às seguintes penalidades: primeira vez – advertência; segunda vez – multa de R\$ 50,00 (cinquenta reais); terceira vez em diante – R\$ 100,00 (cem reais), cada vez.

***Falta de cartão de convenções na mesa***

Advertência na primeira vez, R\$ 80,00 (oitenta reais) na segunda vez, R\$ 160,00 (cento e sessenta reais) na terceira vez, e, a partir da quarta vez, penalidades mais severas, inclusive eventual desqualificação, impostas pelo Comitê de Apelação; adicionalmente, sempre que uma dupla não apresentar à mesa duas vias do cartão de convenções, a dupla infratora será obrigada a jogar, nessa rodada, o cartão oficial de convenções da WBF.

***Bolsa Ilícita***

No caso de bolsa ilícita e sendo determinado que uma equipe foi claramente responsável, o árbitro deverá punir a equipe infratora com 2 (dois) PVS que serão deduzidos do total de PVS da equipe infratora ao final da fase em questão.

Uma bolsa é considerada ilícita se o árbitro determinar que uma ou mais cartas foram mal colocadas na bolsa, de tal forma que os contendores que deveriam fazer uma comparação direta, não jogaram a bolsa identicamente. No caso de bolsas duplicadas, uma bolsa não será considerada ilícita se, em um match, foi jogada identicamente em ambas as mesas mesmo que bolsa de mesmo número, ou essa mesma bolsa seja diferente em qualquer outro match jogado simultaneamente.

Em geral, uma bolsa ilícita deve ser jogada novamente pela substituição por bolsa nova, mas neste caso, nunca após o resultado do match ser conhecido pelos contendores; o match, então, terá seu resultado computado como se aquela bolsa nunca tivesse sido jogada. As mesmas regras aplicam-se sempre que uma bolsa substituta seja jogada normalmente; por exemplo, quando uma bolsa é anulada pelo Tribunal de Apelações.

Quando o árbitro tiver razões para crer que o Tribunal de Apelações possa vir a determinar o jogo de uma bolsa substituta, ele deve fazer os contendores jogarem uma bolsa provisória, alongando a rodada em oito minutos. O árbitro pode, também, por sua própria iniciativa, mandar jogar uma bolsa provisória, pendente de decisão posterior.

***Walk-Over e Abandonos***

Caso uma equipe não se apresente para uma rodada até 25 minutos depois do seu início, ou se for incapaz de terminar uma rodada, será considerado walk-over. A equipe

responsável pelo W.O. receberá 0 (zero) PV e 0 (zero) IMP para este match; a outra equipe – sendo declarada vencedora – receberá 12 PVs que, ao final da classificação, serão corrigidos para o maior dos seguintes valores:

- a) 12 PVs
- b) média dos seus PVs conseguidos durante a competição, excluídos os que ganhou por W.O.
- c) média dos PVs conseguidos pelos adversários da equipe que deu o W. O. em todos os seus matches, excluídos os que perdeu por W.O.

A equipe vencedora receberá um número de IMPs equivalente à média da tabela de conversão de IMP em PV, referente aos PVs atribuídos (meio ponto aproxima-se para o inteiro superior).

Dois W.O. resultam em automática eliminação da equipe da competição, caso em que serão adotados os seguintes procedimentos: (válidos também para casos de abandono da competição comunicado ao Árbitro antes de qualquer W.O.)

- a) O Árbitro deverá comunicar o fato ao Tribunal de Apelações para as sanções cabíveis, e os jogadores ausentes serão julgados em qualquer dos jogos em que ocorreram os W.O.
- b) Se a equipe não tiver completado 50% ou mais de jogos previstos para a fase classificatória, seus resultados serão considerados nulos.
- c) Caso a equipe tiver jogado 50% ou mais de seus jogos na fase classificatória, as equipes que ainda não a tenham enfrentado receberão 12 PVs, que ao final da fase serão corrigidos conforme os critérios acima.

## **Torneio de seleção por duplas**

---

### **Forma de disputa**

Será dividido em duas fases.

A primeira será disputada em três torneios com movimento scrambled mitchell ou howell (dependendo do número de duplas) e apurado em IMPs contra todas as outras duplas. Se classificarão para a segunda fase as 8(oito) duplas com maior saldo de IMPs se houver até 18 duplas ou as 12(doze) duplas com maior saldo de IMPs se houver mais de 18 duplas. Caso haja exatamente 8, 12 ou 16 duplas inscritas o torneio começará diretamente na segunda fase.

A segunda fase será disputada em movimento howell barômetro com apuração em IMPs convertidos para PVs contra cada uma das outras mesas. Serão dois round-robins, sendo que o segundo será disputado apenas pelas oito melhores classificadas no primeiro round-robin, as outras duplas serão eliminadas.

### **Critérios de Desempate**

#### ***Na primeira fase***

Em caso de empate, o diretor aplicará as seguintes regras até que haja um vencedor:

- 1) Maior Resultado em um torneio isoladamente;
- 2) Maior saldo de IMPs em bolsas jogadas contra a dupla melhor classificada que ambos os empatados jogaram contra; Maior saldo de IMPs em bolsas jogadas contra a segunda dupla melhor classificada que ambos os empatados jogaram contra e assim sucessivamente até que haja um desempate.

***Na fase final***

- 1) Maior saldo dos IMPs de todos os confrontos diretos acontecidos na segunda fase.
- 2) Maior saldo de IMPs em bolsas jogadas contra a dupla melhor classificada que ambos os empatados jogaram contra; Maior saldo de IMPs em bolsas jogadas contra a segunda dupla melhor classificada que ambos os empatados jogaram contra e assim sucessivamente até que haja um desempate

**Numeração das Duplas*****Balanceamento***

As duplas inscritas serão classificadas pela soma de pontos de ranking de seus participantes e a sentada na fase classificatória será baseada nesta classificação.

***Na fase final***

As duplas serão numeradas por sorteio, ao início da segunda fase, na presença de 2 (duas) testemunhas. No segundo round-robin haverá renumeração das duplas, de modo que as primeiras se enfrentem nas rodadas finais.

**Duração de rodada**

O tempo de duração de cada rodada é calculado a partir da duração de cada bolsa, que deverá ser de 7½ minutos para cada bolsa, sem uso de cortinas, ou 8½ minutos por bolsa quando há uso de cortinas. Uma dupla que está retardando o fluxo do torneio poderá ser multada a critério do Diretor de torneio.

**Multas por atraso na sentada na primeira fase**

Os jogadores deverão estar nas suas posições de sentada pelo menos cinco minutos antes do início de cada sessão.

Qualquer dupla que esteja incompleta no início da sessão receberá uma advertência verbal nos primeiros cinco minutos e posteriormente multa equivalente 3 IMPs por mesa do campeonato para cada período de cinco minutos que passar.

O diretor pode, ao seu critério e, a ser julgado posteriormente pelo Comitê de Apelações, pedir que um substituto jogue, de forma a não prejudicar o andamento do torneio.

***Atraso na sentada na fase final***

Até 5 minutos	Advertência Verbal
De 5 a 10 minutos	1 PV
De 10 a 15 minutos	2 PV
Acima de 15 minutos	A critério do diretor, a equipe faltosa poderá ser considerada perdedora por W.O. e pode sofrer sanções mais severas pelo Comitê de Apelações.

Caso alguma equipe for reincidente no atraso até cinco minutos, ela deverá ser multada em ½ PV a partir da segunda ocorrência.

**Jogo Lento**

Até 5 minutos	1 PV
De 5 a 10 minutos	1½ PV
De 10 a 15 minutos	2 PV
De 15 a 20 minutos	2½ PV
De 20 a 25 minutos	3 PV
Acima de 25 minutos	A critério do diretor, a equipe faltosa poderá ser considerada perdedora por W.O. e pode sofrer sanções mais severas pelo Comitê de Apelações.

**Falta de cartão de convenções na mesa**

Advertência na primeira vez, R\$ 80,00 (oitenta reais) na segunda vez, R\$ 160,00 (cento e sessenta reais) na terceira vez, e, a partir da quarta vez, penalidades mais severas, inclusive eventual desqualificação, impostas pelo Comitê de Apelação; adicionalmente, sempre que uma dupla não apresentar à mesa duas vias do cartão de convenções, a dupla infratora será obrigada a jogar, nessa rodada, o cartão oficial de convenções da WBF.

**Comparação de resultados**

Qualquer comparação ou conversa sobre qualquer bolsa com outros competidores durante a sessão poderá ser punida ao critério do Diretor e/ou Comitê de Apelações.

**Formação das equipes brasileiras****Seleção por equipes**

A equipe campeã será a escolhida. A equipe pode se completar livremente se ela tiver menos de seis jogadores. Pode haver substituições na equipe, desde que a equipe mantenha mais de 65% da sua formação original, ou seja, 3 jogadores se a equipe for de 4 jogadores ou 4 jogadores se a equipe for de 5 ou 6 jogadores.

Caso haja desistência ou desqualificação, a vaga passa para a segunda colocada. Se a segunda colocada também desistir ou for desqualificada, a FBB vai nomear a equipe a seu critério.

**Seleção por duplas**

As duas duplas melhores colocadas estarão na equipe. Elas então devem nomear um capitão para a equipe e, este capitão, em conjunto com a diretoria técnica da FBB, escolherá a terceira dupla entre as que se classificaram em 3º, 4º ou 5º lugar no campeonato.

A substituições de jogadores será proibida, logo a desistência de um jogador automaticamente elimina seu parceiro, dando vaga para a seguinte. Caso não se consiga formar uma equipe usando quaisquer três duplas das seis duplas mais bem classificadas, a FBB vai nomear a equipe a seu critério.

**Casos Omissos**

Os casos omissos e os recursos contra este regulamento serão decididos pela Diretoria da Federação Brasileira de Bridge.

**Validade**

Este regulamento entrará em vigor no Torneio de Seleção de 2013.