



Federação BRASILEIRA DE BRIDGE

BRASILEIRO 2018

Condomínio Porto Busca Vida Resort

1 a 11 de novembro de 2018

Federação Brasileira de Bridge
Regulamento do Campeonato Brasileiro de 2018

Página 2 de 36
maio, 2018

Introdução geral	6
Direção do Campeonato	6
Comitê Diretor.....	6
Revisor(a)	6
Diretor(a) Geral	6
Vigência	6
Condições para inscrição.....	6
Credenciamento.....	7
Torneios.....	7
Prazos de inscrição	8
Campeonato Brasileiro de Duplas.....	8
Condições de inscrição	8
Exceções de prazos de inscrição	8
Taxas de inscrição.....	8
Formas de disputa.....	8
Horários de jogo	8
Torneio paralelo	8
Torneios de duplas paralelos	9
Campeonato Brasileiro de Equipes (CBE).....	9
Integração de modalidades com número insuficiente de inscrições.....	9
Substitutos	10
Pontos de ranking.....	10
Padrão do brasileiro	10
Condições de inscrição	10
Taxas de inscrição 2018.....	10
Forma do torneio e integração das equipes	10
Regulamento do torneio classificatório	11
Entrega e verificação de resultados	12
Classificação e enfrentamentos nas etapas finais.....	12
Carregamento (Carry-over)	12
Antes de jogar	12
Escalação das equipes	12

Federação Brasileira de Bridge
Regulamento do Campeonato Brasileiro de 2018

Página 3 de 36
maio, 2018

Cartões de convenção	12
Durante o jogo.....	13
Cartões de convenção	13
Ações não permitidas.....	13
“Bidding Boxes” e cortinas	14
Uso dos “Bidding Boxes”	14
Jogo de cartas.....	14
Cortinas	14
Descrição da operação	14
Alterações de marcações feitas	15
Alertas e esclarecimentos	15
Quando Alertar.....	16
Uso do cartão de “stop”	16
Decisões do(a)Diretor(a) e apelações	17
Chamadas ao(à) Diretor(a).....	17
Códigos e procedimentos para as apelações	17
Designação de partidas e ordem de sentada.....	17
Padrão para a etapa classificatória	17
Procedimento para sentada de equipes	17
Anotação e verificação dos resultados	18
Ordem de sentada no classificatório.....	18
Ordem de sentada nas semifinais	18
Tempo de jogo, horários atrasos e penalidades	18
Tempo de jogo.....	18
Horário de início	18
Atrasos no jogo.....	19
Penalidades	19
Escalação	19
Atraso no início.....	19
Atrasos de término de sessões ou jogos	19
Penalidades por má informação	20
Atrasos na comunicação de resultados.....	20
Irregularidades nos papéis de resultado	20

Federação Brasileira de Bridge
Regulamento do Campeonato Brasileiro de 2018

Página 4 de 36
maio, 2018

Entrada com celular e/ou comunicação em salas de jogo.....	20
Outras informações relevantes.....	21
“Walk-Overs” e abandonos.....	21
Jogos anulados por responsabilidade da organização.....	21
Bolsa ilícita ou anulada.....	21
Acesso a salas de jogo.....	22
Restrições gerais.....	22
Capitães não jogadores.....	22
Ética e Desportividade.....	23
Anexos.....	24
I – Tabelas de jogo.....	24
Duplas.....	24
Quadras.....	24
Torneios de seleção (livres, femininos, “seniors”, juvenis, mistos).....	26
Torneios abertos.....	26
II – Regras de desempate para quadras.....	27
Ao final da classificatória.....	27
A. Entre duas equipes:.....	27
B. Entre três equipes:.....	27
C- Entre quatro ou mais equipes.....	28
Em partidas eliminatórias.....	28
III – Regras de desempate para duplas.....	28
IV - Termos e definições.....	28
Termos específicos usados neste documento geral.....	29
V - Direitos, deveres e regras gerais para a organização:.....	29
Logística.....	29
Mobiliário de jogo.....	29
Quadros com resultados.....	29
Disponibilização de bolsas.....	30
Cópia do regulamento.....	30
Prêmios.....	30
Cerimônias de abertura e encerramento.....	30
Festa de abertura.....	30

Federação Brasileira de Bridge
Regulamento do Campeonato Brasileiro de 2018

Página 5 de 36
maio, 2018

Cerimônia de encerramento	30
Brinde de chegada/inscrição	30
Boletim diário do campeonato.....	31
Direção de evento	31
Equipamentos	31
Computadores.....	31
Copiadoras.....	31
Duplicadoras.....	31
Impressoras	32
Baralhos.....	32
Bolsas.....	32
Bridge Mate.....	32
Televisores.....	32
Publicações.....	32
Horários.....	32
Hospitalidade	32
Inscrições.....	33
Pessoal.....	33
Prêmios.....	33
Programa do campeonato.....	33
Resultados: cálculos, publicação, quadros.....	33
Duplas.....	33
Quadras	34
Secretaria	34
Salas e locais.....	34
Administração	34
Sala(s) de jogo	35
“Web site” do campeonato.....	35
Vu-graph.....	35
V – Movimento Suíço para número ímpar de equipes sem ‘bye’	36

Federação Brasileira de Bridge

Regulamento do Campeonato Brasileiro de 2018

Página 6 de 36
maio, 2018

Introdução geral

Todos os casos não previstos neste regulamento serão decididos pela Comissão(a) Diretor(a) da Federação Brasileira de Bridge (FBB), que levará em conta também regulamentos e normas da World Bridge Federation (WBF).

A partir deste Regulamento, estamos alterando o formato de apresentação para que fique mais alinhado ao formato geral de torneios sul-americanos. Qualquer dúvida, reclamação ou contribuição deve ser encaminhada à Diretoria Técnica da FBB.

Direção do Campeonato

Comitê Diretor

O Comitê Diretor da FBB será a autoridade máxima e seus integrantes supervisionarão toda a organização e desenvolvimento do evento, a aplicação correta das normas e regulamentos vigentes e a normalidade das salas de jogo e de exibição das partidas.

Revisor(a)

Haverá um(a) Revisor(a) nomeado(a) diretamente pelo Comitê Diretor. Todas as apelações contra alguma decisão da Direção de Jogo ou pela organização do torneio serão encaminhadas para o(a) Revisor(a) pelo(a) Diretor(a) Geral, que é a única instância maior. Qualquer decisão do(a) Revisor(a) será inapelável.

Os procedimentos para as apelações seguirão as orientações pertinentes da World Bridge Federation (WBF). Apelações admissíveis são as que tratam de falhas de procedimento pela Direção de Jogo, desde aplicação equivocada de alguma regra, passando pela não-consulta a cinco jogadores de mesma qualificação no caso de julgamento bridgístico, até levantamento insuficiente de informações na mesa em que o problema ocorreu.

Diretor(a) Geral

O(A) diretor(a) Geral será nomeado pelo Comitê Diretor. Esta pessoa terá toda a liberdade de designar colaboradores, ajudantes, fiscais de jogo e outras pessoas em quaisquer outras funções auxiliares necessárias. Caberá a ele ou ela também a responsabilidade por todos os preparativos prévios para a realização dos jogos, assim como pela elaboração das bolsas pré dadas e sua documentação. O(A) Diretor(a) Geral deverá ater-se estritamente aos regulamentos vigentes conforme suas prerrogativas e deveres, determinados pelas leis do bridge duplicado e dos regulamentos da FBB e da WBF. Caberá a ele ou ela também controlar e responsabilizar-se pela atuação de seus ajudantes, além de vigiar estritamente o cumprimento de todos os horários de jogo, aplicando sanções devidas quando for o caso.

Vigência

Este regulamento e seus anexos entrarão em vigência plena no campeonato Brasileiro de 2018.

Condições para inscrição

A inscrição de um bridgista no Campeonato Brasileiro Aberto 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

Regulamento do Campeonato Brasileiro de 2018

Página 7 de 36
maio, 2018

Federação Brasileira de Bridge é apenas por convite. Nenhum jogador poderá ser convidado se não for filiado diretamente à Federação Brasileira de Bridge ou se não tiver seu nome oficialmente referendado pela entidade, filiada à Federação Brasileira de Bridge, à qual ele pertença.

Será permitida a participação de jogadores não residentes no Brasil no Campeonato Brasileiro Aberto, cobrando-se desses jogadores, além das taxas cobradas pelos organizadores, a quantia equivalente a US\$ 15,00 (quinze dólares), por jogador.

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 tenha sofrido. Os nomes dos jogadores, duplas e capitães não jogadores que desejarem ser convidados, deverão ser submetidos à diretoria da Federação Brasileira de Bridge ou a quem ela designar, por escrito na forma prevista neste regulamento.

b) Por decisão exclusivamente sua, recusar o convite a qualquer jogador, dupla ou capitão não jogador cujo nome tenha sido devidamente submetido para convite para uma competição oficial da Federação Brasileira de Bridge. Em todo e qualquer caso de recusa, a comissão de credenciamento ou a diretoria da Federação Brasileira de Bridge não têm nenhuma obrigação de dar, ou explicar, as razões de tal recusa.

Torneios

Os torneios sancionados pela FBB dentro do evento geral do Brasileiro 2018 serão jogados durante nove dias no Condomínio Porto Busca Vida Resort aproveitando o feriado de finados de 2018. O mapa geral de torneios está mostrado abaixo.

Brasileiro de 2018

1/11	2/11	3/11	4/11	5/11	6/11	7/11	8/11	9/11	10/11	11/11
quinta	sexta	sábado	domingo	segunda	terça	quarta	quinta	sexta	sábado	domingo
chegada no hotel	Duplas		festa de recepção	Torneio Único de Equipes - RR			Equipes Platina (qf, sf&f)		festa de despedida	saída do hotel
suporte logístico à chegada							Equipes Diamante (RR)			
							Equipes Ouro (RR)			
								suporte logístico à saída		

Conforme pode ser visto acima, o campeonato brasileiro de duplas será conduzido de 2 a 4 de novembro de 2018 enquanto que o campeonato brasileiro de equipes irá de 5/11/2018 a 10/11/2018.

Federação Brasileira de Bridge

Regulamento do Campeonato Brasileiro de 2018

Página 8 de 36
maio, 2018

Prazos de inscrição

As inscrições devem ser feitas eletronicamente pelo “site” do torneio. A data e hora de corte serão dia 26/10/2018 (uma sexta feira) às 18:00. A direção do torneio poderá eventualmente aceitar inscrições fora deste prazo se for de sua conveniência. Ambos torneios terão inscrições abertas no “site” da FBB, <http://www.bridge.esp.br>, mas inscrições podem ser efetuadas também através de contato com a comissão organizadora, por email diretamente à Fernanda (fernanda@bridgesaopaulo.com.br).

Campeonato Brasileiro de Duplas

Os torneios do Brasileiro são abertos e “transnacionais”. O número de sessões de um torneio de duplas dependerá do número de duplas inscritas, conforme tabela mostrada no anexo I

Condições de inscrição

As duplas devem indicar, no ato de inscrição, em que categoria pretendem disputar (livres, femininas, ou mistas)

Exceções de prazos de inscrição

As organizações locais poderão aceitar inscrições tardias de novas duplas sempre que for de sua conveniência.

Taxas de inscrição

Será de R\$ 440,00 por dupla. Jogadores sub-26 têm desconto de 50%. Jogadores não residentes no Brasil terão taxa adicional de US\$ 20,00 por jogador.

Formas de disputa

Em princípio todos os torneios de duplas constarão de até 3 sessões classificatórias e até duas finais, classificando até 26 duplas de qualquer categoria para as finais. Para efeito de classificação serão considerados os dois melhores resultados de cada dupla. Haverá finais separadas para todas as categorias que classifiquem pelo menos 12 duplas. Não há “carry-over” para as finais. Nas finais de todas as categorias cada dupla deverá enfrentar todas as demais.

A direção do torneio, após definição de quantas duplas integrarão as finais, poderá ajustar o número final de participantes para eliminação de “byes”, mediante convite a duplas que não foram classificadas para as finais, pela ordem de classificação.

Horários de jogo

- 1) Rodadas classificatórias: dia 2/11 das 11:00 às 14:15 e das 16:00 às 19:15 e dia 3/11 das 11:00 às 14:15.
- 2) Rodadas finais: dia 3/11 das 16:00 às 19:15 e dia 4/11 das 11:00 às 14:15

Torneio paralelo

Havendo interesse dos participantes cujas duplas não se classificaram, poderá ser realizado um torneio paralelo correspondente às duas sessões da final.

Torneios de duplas paralelos

No caso de haver torneios de duplas paralelos as taxas de inscrição serão de R\$ 50,00 por dupla por sessão.

Campeonato Brasileiro de Equipes (CBE)

Os torneios de equipes de qualquer categoria serão disputados sempre em três ou quatro fases, dependendo do número de equipes inscritas, conforme as tabelas de jogo mostradas no anexo I: haverá uma etapa classificatória, cuja modalidade pode ser completa (“Round Robin”) ou com emparelamento suíço. A partir dela as equipes classificadas disputarão as rodadas eliminatórias em quartas de final¹, semifinal e final.

As equipes poderão ser integradas por quatro, cinco ou seis jogadores além de eventuais capitães não jogadores.

Tabelas de conversão² aprovadas e em uso corrente pela World Bridge Federation (WBF) serão sempre utilizadas. As condições de desempate para definição da classificação ao final de um “Round Robin” estão no anexo II. Os “Round Robins” e as fases eliminatórias terão sempre um mínimo de 14 bolsas.

Cálculo e aplicação de “carry-over” (carregamento): haverá “carry-over” da etapa classificatória para as rodadas eliminatórias. Será usado o saldo em IMPs nos encontros dos dois adversários durante a fase classificatória. Quando a diferença for a favor da equipe melhor colocada ela auferirá metade do saldo calculado. Em caso de diferença a favor de equipe pior colocada, será computado um terço do saldo a seu favor. Em ambos os casos o “carry-over” não poderá ultrapassar 25% do número de mãos jogadas. O cálculo de saldo auferido conterà decimais. No caso do emparelamento nas rodadas classificatórias ter sido suíço e os adversários de uma partida eliminatória não terem se enfrentado durante a etapa eliminatória, então, para aquele “match” não haverá “carry over”.

As equipes vencedoras das diversas categorias e classificações do CBE (ver detalhes mais abaixo) serão consideradas campeãs brasileiras das categorias e classificações até a realização do próximo Brasileiro.

Integração de modalidades com número insuficiente de inscrições

Sempre que o número de equipes inscritas de uma determinada modalidade (livres, Femininas e/ou mistas) for menor ou igual a sete a organização do torneio poderá, caso não haja nenhum impedimento de alta relevância, integrar esta modalidade na etapa classificatória do mesmo torneio de uma modalidade com volume maior de inscritos (por exemplo, quadras mistas jogando integradas com quadras livres). As fases eliminatórias de cada modalidade só poderão ser jogadas entre jogadores da mesma modalidade. A comissão organizadora deve, porém, evitar situações ilógicas e/ou sem sentido, como, por exemplo, quatro equipes de Femininas sendo obrigadas a jogar uma longa etapa classificatória para classificar quatro equipes numa semifinal. O comitê organizador deverá definir, em conjunto com a direção geral do evento, como proceder caso a caso.

¹ Dependendo do número de equipes participantes, poderá não haver quartas de final

² Pontos totais para IMPs (International Match Points) e IMPs para PVs (pontos de vitória)

Substitutos

Se, por algum motivo, uma equipe não puder escalar quatro jogadores no início de uma sessão ou por ter perdido um jogador por algum tipo de emergência durante uma sessão, o(a) Diretor(a) Geral (DG), depois de ouvir o capitão envolvido, pode designar um substituto para completar a equipe. O substituto não pode ser membro de outro time. O(A)Revisor(a) deve ser informado pelo DG o mais breve possível da substituição, porque o(a)Revisor(a) pode declarar os resultados inválidos caso considere que o jogador substituto seja muito mais forte que o substituído. O(A)Revisor(a) pode também impor penalidades se considerar que a substituição configurou algum tipo de infração, mas pode também permitir que uma substituição se torne permanente.

Pontos de ranking

Para ter direito aos pontos de ranking, tanto da Brasileira quanto da Sul Americana, os jogadores devem ter jogado pelo menos um terço dos jogos das fases classificatórias e das fases eliminatórias. No caso do título brasileiro, basta que joguem 25% dessas fases.

Padrão do brasileiro

O CBE é um torneio “aberto”, ou seja, franqueado também a jogadores de outros países. Sendo torneio de cunho mais “social”, recomenda-se que sejam oferecidas alternativas para uso pessoal do tempo para turismo rápido ou desfrute do local de jogo conforme o caso na reunião dos capitães. Dessa forma, a organização do torneio deve sempre ter duas ou três tabelas alternativas a serem votadas.

Condições de inscrição

Terão condições de inscrição no torneio todos os jogadores que estejam com suas obrigações em dia a respeito das confederações das quais fazem parte. O comitê organizador de cada torneio específico tem liberdade e dever de verificar a situação de qualquer jogador inscrito nos transnacionais abertos.

Taxas de inscrição 2018

Cada equipe deverá pagar R\$ 2.400,00. Jogadores de 26 ou menos anos pagam 50% do equivalente de sua inscrição. Uma equipe seja formada exclusivamente por jogadores sub-26 é isenta de inscrição.

Forma do torneio e integração das equipes

O torneio será disputado em PVs, de acordo com a nova tabela padrão da WBF.

A fase classificatória da competição será realizada entre os dias 5 a 8 de novembro, em 14 rodadas de (pelo menos) 14 bolsas, ou 56 bolsas por dia. Havendo possibilidade de “Round Robin” completo simples ou duplo assim será feito, mas, se o número de equipes exceder 14, o formato de jogo será enfrentamento suíço para a fase, e a tabela de jogode acordo com o número de equipes inscritas e seguindo a lógica da tabela no anexo I. Caso se opte pelo suíço, o número de rodadas poderá variar para que se evite repetição de

Federação Brasileira de Bridge

Regulamento do Campeonato Brasileiro de 2018

Página 11 de 36
maio, 2018

enfrentamentos nas rodadas finais. Neste caso a direção do torneio poderá adequar o número de bolsas ou a quantidade de rodadas por dia, conforme seja mais adequado. Estes acertos poderão também sair de consenso durante a reunião de capitães.

Quando for conhecido o número de equipes, haverá uma reunião do Comitê Organizador com a Direção Técnica da FBB³ para decidir quantas rodadas e quantas bolsas por rodada serão disputadas e o “carry-over” de cada equipe a ser levado para a fase final. Esta informação será divulgada de imediato após a reunião através dos mecanismos de comunicação geral existentes (grupos de WhatsApp e página do evento no “website” da FBB).

Na fase final as oito equipes mais bem colocadas jogam as 4as de final da Série Platina.

Os perdedores das 4^{as} de final poderão entrar na disputa da série Diamante recebendo um total de PVs equivalente a 24 (terão perdido 2 rodadas), e enfrentarão as equipes classificadas entre 9º e 12º lugares da fase classificatória. Os PVs atribuídos poderão ser alterados ao final da disputa da série conforme for a média de resultados das equipes entrantes na série.

Os perdedores das semifinais da série Platina poderão também entrar na disputa da série Diamante recebendo 60 PVs (terão perdido 5 rodadas), mas seus resultados, diferentemente dos das equipes eliminadas nas quartas de final, não serão ajustados por média de desempenho ao final da série.

As equipes restantes jogarão a série Ouro (em um “Round Robin” ou Suíço).

A fase final dos campeonatos feminino e misto dependerá do número de equipes inscritas nesta modalidade. Com menos de quatro equipes, será declarada Campeã Brasileira da categoria (feminina e/ou mista) a equipe mais bem colocada da categoria ao final da classificatória, além de poder disputar também as séries Diamante e Ouro, dependendo de sua(s) colocação(ões) final(ais) geral(ais). Com quatro ou mais equipes, haverá uma final entre as duas mais bem colocadas na fase classificatória enquanto o restante das equipes femininas e/ou mistas disputará as séries Diamante e Ouro.

A fase final da série platina (somente) será disputada no esquema de mata-mata com 14 bolsas por tempo. Para as Quartas de Final serão 2 tempos, para as semifinais 3 tempos e para as finais serão 4 tempos de 14 bolsas todos eles.

As equipes desclassificadas

Todas as equipes deverão escolher um nome que as identifique claramente, sem vínculo político ou religioso

Regulamento do torneio classificatório

A rodada inicial será por sorteio dirigido de forma a impedir jogos entre si para as equipes de maior e menor ranking.

Após o início o torneio (“Round Robin” completo ou suíço) seguirá

³ Que poderá ser virtual

normalmente até a última rodada. Não deverá excesso de rodadas no caso de suíço para impedir repetição de confrontos.

Entrega e verificação de resultados

Equipes que não entregarem seus resultados dentro do prazo estabelecido pela Direção do Torneio estarão sujeitas às penalidades de procedimento anunciadas pelo(a) Diretor(a) Geral no início da competição.

Classificação e enfrentamentos nas etapas finais

Nos casos de empate são aplicados os critérios de desempate indicados anexo II.

Havendo quartas de final, as oito equipes classificadas de cada categoria seguirão o procedimento abaixo:

- o primeiro colocado de cada categoria elege seu adversário entre as equipes que ficaram entre o quinto e o oitavo lugares (no caso de quartas de final; no caso de semifinais diretas, entre o terceiro e o quarto). O próximo a escolher será o colocado em segundo lugar e assim por diante, até que não haja mais equipes a escolher. Para as semifinais enfrentam-se os ganhadores do jogo do primeiro e do quarto classificados originais e do segundo e terceiro originais.

As equipes classificadas

Carregamento (Carry-over)

Haverá carregamento de resultados para as equipes que se enfrentaram nos jogos ocorridos na fase classificatória. No caso de a fase classificatória ter sido um suíço, poderá ou não haver carregamento nas fases eliminatórias, dependendo se as equipes envolvidas jogaram ou não entre si na fase classificatória. Para aplicação de carregamento, quando houver, ver a regra para aplicação de carregamento, acima.

Antes de jogar

Escalação das equipes

Cada equipe especificará sua escalação, tanto quanto à sala (aberta ou fechada), quanto à posição de cada jogador. A que deve escalar em primeiro lugar deve fazê-lo em até 20 minutos antes de o jogo começar. A outra equipe tem prazo de até 15 minutos antes do início da sessão, prazos que poderão ser modificados pelo(a) Diretor(a) de Jogo. O não cumprimento dos prazos máximos dará lugar à aplicação de penalidades.

Cartões de convenção

Os cartões de convenção devem ser postados no 'site' do evento até duas semanas antes de seu início.

Ao receber os cartões o Administrador de Sistemas converterá, se necessário, seu formato para PDF⁴, que os tornará legíveis pelo Acrobat Reader⁵. Recomenda-se que a versão mais recente seja utilizada. A partir de seu registro, os sistemas para todas as duplas de uma equipe serão disponibilizados em uma página da internet criada para isso, e a URL⁶ (endereço na internet) será enviada ao capitão da equipe bem como a todos os demais membros, se e quando os respectivos e-mails forem informados.

As duplas são responsáveis por verificar seus próprios cartões de convenção “online” para garantir que o cartão mostrado está completo, correto e que inclui de todas as folhas complementares necessárias.

A FBB reserva-se o direito de mostrar o material submetido em área pública. Sistemas completos, se submetidos, não serão mostrados.

Durante o jogo

Cartões de convenção

Cada dupla deverá preencher um cartão de convenções emitido ou aprovado pela FBB. O cartão deve ser preenchido de forma clara e legível esclarecendo não só as aberturas como também os conceitos fundamentais do sistema empregado, assim como as sequências artificiais ou muito complexas. Não é suficiente indicar os nomes das convenções, mas sim esclarecê-las devidamente. O sistema completo deverá estar resumido na folha de convenções, sendo que informações adicionais como defesas sugeridas, sequências específicas, ou ainda informações implícitas podem ser postas em páginas suplementares. Jogadores que não cumpram este requisito somente poderão jogar um sistema natural determinado pela FBB, podendo também receber outras penalidades determinadas pela FBB ou pelo(a) Revisor(a) do Torneio. As penalidades poderão ser cumulativas.

Todas as duplas devem apresentar-se com seus cartões de convenções e folhas complementares às mesas (2 cópias, uma por jogador). A ausência deste material obrigará a dupla a jogar um sistema natural e simples, definido pelo Comitê Diretor.

Ações não permitidas

É terminantemente proibido fazer marcações psíquicas em aberturas artificiais. É também proibido o uso de sistemas altamente artificiais (HUM⁷), de acordo com a definição e as características determinadas pela World Bridge Federation (WBF).

⁴PortableDocumentFormat

⁵Disponível para uso gratuito em www.adobe.com

⁶UniformResourceLocator

⁷HighlyUnusualMethods; ver <http://db.worldbridge.org/Repository/departments/systems/policy.asp> para outras definições de sistemas pela WBF

“BiddingBoxes” e cortinas

“Bidding boxes” serão utilizados durante todos os eventos e campeonatos da FBB. Cortinas serão usadas obrigatoriamente em todos os confrontos dos Zonais, quartas de finais, semi finais e finais, além de em pelo menos oito dos confrontos por rodada do suíço nos Festivais.

Uso dos “Bidding Boxes”

A retirada dos cartões do “bidding box” e sua colocação na bandeja de leilão deve ser feita da forma mais silenciosa possível. É proibido encostar nos cartões de leilão reiteradamente antes de tirá-los das caixas, especialmente quando o jogo é sem cortina.

Começando pelo dador, os jogadores põem os cartões de leilão em sua frente, da esquerda para a direita, o seguinte sobrepondo-se ao anterior, de forma a que todas as declarações sejam visíveis a todos. Uma declaração é considerada feita quando o cartão de leilão é retirado da caixa com intenção aparente de fazê-la. No caso de distração do jogador que puxa um cartão erradamente, ele ou ela pode retificar esse erro desde que ocorra dentro de sua “pausa para pensar” e seu parceiro ainda não falou. Alertas devem ser feitos com o cartão de Alerta, e é responsabilidade do alertador estar seguro que seu adversário tomou conhecimento do Alerta.

Marcações em salto devem ser feitas após a colocação do cartão de Stop. Depois da marcação o jogador que saltou retirará o cartão de Stop, e só então o adversário à esquerda poderá falar. Se o cartão de Stop for retirado muito rapidamente ou ainda não for utilizado, o adversário da esquerda tem o direito de hesitar pelo tempo de colocação e retirada normal do cartão Stop.

Jogadores podem obter revisão do leilão olhando os cartões em exposição na mesa. Se não for possível um jogador pode pedir revisão do leilão antes de jogar em sua primeira vaza. Se um jogador cujo Passo termine o leilão retirar seus cartões da bandeja ou da mesa considera-se que ele ou ela tenha passado.

Os procedimentos anteriores são diferentes quando do uso de cortinas (ver [mais abaixo](#)).

Jogo de cartas

Cada carta deve ser jogada na frente do jogador de maneira consistente e posta na mesa sempre da mesma forma, de modo a ser vista por todos.

Cortinas

Descrição da operação

Os jogadores de Norte e Este sentam-se do mesmo lado da cortina o tempo todo. É responsabilidade de Norte pôr e tirar a bolsa da bandeja. É responsabilidade da dupla que ganhou o leilão abrir e fechar a parte móvel da cortina. A bandeja pode ser retirada da mesa durante o carteio, e é responsabilidade da dupla que ganhou o leilão recolocá-la para o leilão seguinte. A sequência de movimentos é: Norte posiciona a bolsa na bandeja. A parte móvel da cortina é fechada e assim permanece durante todo o leilão, em que somente a bandeja se move por baixo do vão da portinhola fechada. Os

jogadores tiram suas cartas da bolsa e fazem seus lances com os cartões de leilão disponíveis; cada jogador põe seu lance de forma a ser visível somente ao jogador de seu lado da cortina. Os lances devem começar da esquerda para a direita e se sobrepor ligeiramente ao lance anterior de forma que o leilão possa ser visualizado por todos. Os jogadores devem fazer esforço para não fazer ruídos durante o leilão. Uma voz de leilão é considerada “feita” quando posta e solta na bandeja. Depois de fazerem seus lances de um lado da cortina Norte ou Sul, conforme o caso, desliza a bandeja para o lado oposto para que os jogadores do outro lado tomem conhecimento da ação realizada. Este procedimento segue desta forma até o final do leilão. É desejável que os jogadores variem aleatoriamente o tempo de cada lance de leilão. Depois que todos os jogadores tiverem tido a oportunidade de revisar o leilão, recolocam os cartões de lances de volta nas caixas de leilão. Neste ponto, ou o carteador ou o morto⁸ retira a bandeja da mesa e posiciona a bolsa no centro da mesa. Depois de jogada a carta de saída abre-se a portinhola da cortina, também pelo carteador ou pelo morto de forma a permitir a todos jogadores a visão tanto do morto quanto das cartas jogadas. Caso um jogador não veja uma carta jogada por causa da cortina deve pedir que as cartas sejam jogadas na área visível da mesa. A forma de colocação das cartas na mesa devem também ser consistentes. Violação a estes procedimentos são sujeitas a penalidades.

Alterações de marcações feitas

Qualquer marcação posta sobre a mesa pode ser alterada por determinação do(a)Diretor(a) quando:

- a) for ilegal ou inadmissível (caso em que a alteração é obrigatória). Se cortinas forem utilizadas, assim que um dos jogadores do lado da cortina em que a marcação errada ocorreu se aperceba do fato;
- b) o(a)Diretor(a) decide que a marcação foi não intencional;
- c) a atenção de um jogador foi desviada e isso causou uma marcação errada, a “pausa para pensar”⁹ deve ser considerada desde o instante em que ele reconhece seu erro.

Alertas e esclarecimentos

Um jogador que faz uma marcação que deve ser alertada (como está definido [abaixo](#)) deve alertar seu adversário do mesmo lado da cortina, assim como seu parceiro deve fazê-lo ao seu adversário de seu lado, quando a bandeja for passada. **O alerta é feito colocando-se o cartão de alerta sobre a última marcação do adversário de seu lado da cortina**¹⁰. O jogador alertado reconhece que foi alertado devolvendo o cartão de

⁸ Ou seja, um dos membros da dupla ganhadora do leilão

⁹ Intervalo de tempo entre a marcação de um jogador e a de seu parceiro (ver anexo IV)

¹⁰ Este procedimento faz com que o adversário seja **obrigado** a retirar o cartão de alerta da bandeja para poder efetuar sua própria marcação. O ato de retirar e devolver o cartão ao alertador demonstra que o jogador teve ciência do alerta.

alerta ao adversário. Um jogador pode pedir uma explicação por escrito. Esta deve ser dada também por escrito. Perguntas feitas durante o carteio também devem ser por escrito com a portinhola da cortina fechada. Ela será reaberta após a resposta ter sido dada.

Quando Alertar

Situações de alerta são:

- 1) Marcação artificial de uso generalizado
- 2) Qualquer voz que seja tão inesperada que possa ser mal compreendida pelos adversários

Os procedimentos gerais de Alerta quando se usam cortinas estão mostradas no parágrafo anterior. Alertas devem sempre ser dados, a não ser que os adversários declarem explicitamente que não querem ser alertados (não é permitido solicitar alertas apenas parciais, como, por exemplo, “só das aberturas”). Nenhuma explicação deve ser dada se não solicitada. Os pedidos podem ser solicitados posteriormente, ao invés de imediatamente. A falta de Alerta, ainda que involuntária, é uma infração sujeita a penalidade se o(a) Diretor(a) julgar que causou prejuízo aos adversários. É proibido pedir esclarecimento de **uma** determinada voz não alertada no meio de um leilão. É permitida, porém, a solicitação de esclarecimento de todo o leilão até um determinado ponto¹¹.

Não devem ser alertadas as seguintes marcações:

- 1) Aberturas de 1ST com mãos equilibradas de qualquer força
- 2) Dois paus como “Stayman” normal
- 3) Todos os dobres
- 4) Marcações que não forem aberturas¹² em nível quatro e acima
- 5) 4ST como pergunta de ases
- 6) Aberturas e intervenções normais em níveis dois e três fracas (barragens)

Uso do cartão de “stop”

Se um jogador fizer qualquer marcação mais alta que o mínimo necessário para que a voz seja legal, na denominação escolhida, deve anunciar “STOP”, e após o “STOP”, a marcação do adversário imediatamente seguinte só poderá ser feita depois de decorridos cerca de 10 (dez) segundos. Antes da marcação em salto, o cartão de “STOP” deve ser posto sobre a mesa. Guarda-se o cartão entre 5 (cinco) e 10 (dez) segundos após, tempo mínimo dado ao adversário da esquerda para declarar. *Em jogos com cortina não é necessário o uso de “STOP”.*

¹¹ A lógica é que o pedido de uma voz específica pode chamar a atenção do parceiro para aquela voz individual.

¹² Por exemplo, uma abertura de 4♣ deve ser alertada (Namyats), mas 4♣ NÃO DEVE SER ALERTADO na sequência 1♥ - p - 1♠ - p - 4♣.

Decisões do(a)Diretor(a) e apelações

Chamadas ao(à)Diretor(a)

Os jogadores devem chamar o(a)Diretor(a) o mais cedo possível depois de uma irregularidade, mas todas as disposições das leis do Bridge Duplicado – versão vigente da WBF – devem ser observadas. Qualquer decisão do(a) Diretor(a) pode ser apelada. Apelações devem seguir os procedimentos a seguir.

Códigos e procedimentos para as apelações

Os regulamentos vigentes na WBF são adotados na íntegra para os torneios da FBB, incluindo aí o “Código de Ética”, o “Código de Disciplina” e as “Leis do Bridge Duplicado”.

Adicionalmente às normas acima as regras abaixo são adotadas no Campeonatos Sul-Americanos para apelações:

- 1) apelações devem ser comunicadas pelo capitão ou seu representante até 10 minutos após o encontro ou a sessão em que a situação ocorreu, e ele ou ela tem um prazo de até 60 minutos para submetê-la por escrito. O(A) Diretor(a) entregará o documento ao(à)Revisor(a) ou seu representante.
- 2) o(a) Revisor(a) analisará apelações relacionadas a falhas de procedimento, como aplicação inadequada de uma lei, falta de informação à mesa ou não consulta a cinco jogadores qualificados nos casos de necessidade de juízo bridgístico. Outros tipos de apelação serão rechaçadas automaticamente.
- 3) toda apelação virá acompanhada de um depósito de ou equivalente a US\$ 100,00, que será devolvido sempre que a apelação, independente de seu julgamento final, for procedente. Caso o(a) Revisor(a) a considere “sem mérito” ou “frívola”, o depósito não será devolvido, mas encaminhado ao Tesoureiro do evento ou seu representante

Designação de partidas e ordem de sentada

Padrão para a etapa classificatória

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

Em rodadas ulteriores de classificação, se existirem, as equipes serão numeradas de acordo com suas classificação na rodada anterior.

As equipes se enfrentarão de acordo com a tabela apropriada (ver anexo I, para jogos de quadra)

Procedimento para sentada de equipes

Ver “Escalação de Equipes”, mais acima.

Anotação e verificação dos resultados

Um dos jogadores da dupla NS de cada mesa deve levar um cartão oficial de resultados para cada partida ou sessão de uma partida. Os capitães dos times devem determinar e concordar com o resultado de cada partida ou sessão de partida. Ao final de cada partida ou sessão o(a) Diretor(a) de Torneio porá o resultado acordado no quadro oficial de resultados. O prazo de correção previsto na Lei termina uma hora antes do início da rodada seguinte, com exceção da última rodada do classificatório e das últimas rodadas de quartas de final e semi final. Nestes casos o prazo é de uma hora após o final do último jogo e antes do início da fase seguinte. Após estes prazos os resultados são considerados finais, com as seguintes exceções:

- 1) aguardo de decisão do(a) Revisor(a) para uma apelação pendente e
- 2) término de mãos sendo jogadas ou sendo jogadas novamente por decisão do(a) Revisor(a)

Ordem de sentada no classificatório

Havendo apenas um classificatório a equipe nomeada em primeiro lugar senta-se em NS na sala aberta, e ambas equipes entregam suas formações simultaneamente.

Havendo dois classificatórios a equipe nomeada em primeiro lugar é o time “local” e senta-se em NS na sala aberta. Seu adversário será denominado “visitante” e define sua sentada em primeiro lugar. No segundo classificatório a situação se inverte. Havendo um terceiro classificatório o procedimento de sentada nele é o mesmo de quando há um classificatório apenas e no caso de quatro classificatórios repete-se o procedimento de dois classificatórios duas vezes.

Ordem de sentada nas semifinais

Quando houver 4 sessões (56 mãos), haverá sorteio entre os adversários. O vencedor elegerá (ou passará o direito ao adversário) se deseja ser local ou visitante da primeira ou da segunda sessão. O perdedor do sorteio elege se quer ser local ou visitante da terceira ou da quarta sessão. A equipe local senta-se em NS na sala aberta e tem o direito de informar sua formação após o adversário. Na sessão seguinte tocará à equipe visitante ter estes direitos

Tempo de jogo, horários atrasos e penalidades

Tempo de jogo

Toma-se como base aproximada uma duração de 8 minutos por mão, mas a duração total para 14 mãos é de 1 hora e 55 minutos

Horário de início

O horário de início das sessões é determinado pela organização do torneio, e ratificado em reunião de capitães. Os jogadores devem estar sentados e prontos para começar com pelo menos 5 minutos de antecedência.

Atrasos no jogo

A Direção de Torneio comunicará aos jogadores o tempo restante para terminar a sessão durante o jogo. A comunicação será feita pelo menos duas vezes em cada sessão, sendo a primeira vez depois de passada a metade do tempo e a segunda quando faltarem 30 minutos. Em geral a Direção de Torneio avisará a uma mesa se está atrasada ou levando muito tempo para jogar. Mesmo quando e se os avisos não forem dados eventuais penalidades permanecem valendo. Se uma dupla percebe que há atraso em sua mesa podendo levar a imposição de penalidades, pode chamar a atenção do(a) Diretor(a) para o fato. Este determinará se há ou não necessidade de haver um fiscal ou outro tipo de controle para a mesa. Atrasos no final de uma rodada não implicam em adiamento do início da próxima, salvo por decisão e expressa comunicação da Direção a este respeito.

A organização do evento deve instalar relógios na sala de jogo grandes o suficiente para que todos os jogadores os vejam.

Penalidades

As penalidades (descritas abaixo) serão comunicadas aos infratores. PVs de multas serão deduzidos das equipes ao final do classificatório. Elas não afetam os confrontos individuais para efeito de decisões de empates, mas afetam sim a classificação da equipe penalizada na tabela geral, indiretamente afetando seu "carry-over". As advertências serão anotadas no quadro geral em forma de cruces.

Escalação

Atrasos ou ainda erros na escalação: ¼ de PV por erro.

Atraso no início

Equipes não sentadas ao início de cada partida na hora determinada serão penalizadas nas fases classificatórias com ¼ de PV nos primeiros 5 minutos e 1 PV adicional a cada 5 minutos seguintes, até 25 minutos de atraso. Depois deste prazo a equipe será considerada ausente e perderá por WO. Em jogos eliminatórios a penalidade por atraso é de 3 PVs para cada 5 minutos de atraso até o mesmo limite de 25 minutos, após o que configurará abandono de jogo. A FBB poderá impor punições adicionais aos infratores sempre que considerar haver condições agravantes.

Atrasos de término de sessões ou jogos

Transcorridos 5 minutos do prazo de término estabelecido as equipes infratoras receberão multas de ¼ de PV. Para cada minuto adicional haverá multa adicional de ¼ de PV até o limite de 10 minutos. Após 10 minutos de atraso a multa sobe para 1 PV por minuto. Caso o(a)

Diretor(a) determine que o atraso foi causado por uma das equipes a outra poderá ser isentada de multa. O(A) Diretor(a) pode também determinar proporção de culpa entre as duas equipes e multá-las ambas de acordo. (as multas são somadas e redistribuídas proporcionalmente). Atrasos de mais de 5 minutos em jogos eliminatórios, onde se verifica que ambas as duplas foram responsáveis, as duplas envolvidas não poderão participar da rodada seguinte. No caso de equipes de quatro jogadores, as duplas deverão ser misturadas. Caso o atraso se dê na rodada final a FBB poderá tomar as medidas disciplinares que julgar adequadas. As decisões do(a) Diretor(a) ou de seu delegado sobre imputação de culpa são inapeláveis.

Penalidades por má informação

As penalidades por má informação ou por informação diferente de cada lado da cortina são de 1 PV ou de 3 PVs conforme o tipo de confronto. São consideradas penalidades de procedimento e serão aplicadas automaticamente pelo(a) Diretor(a), podendo ser modificadas pelo(a) Revisor(a), que pode também agregar outras ou ainda tomar outras decisões que julgue adequadas.

Atrasos na comunicação de resultados

Quando uma equipe deixa de entregar o resultado de jogo ou de sessão depois de 10 minutos do horário de término do confronto a multa é de $\frac{1}{4}$ de PV por minuto de atraso. No caso de atraso em jogo no emparelamento suíço o Diretor(a) aplicará um resultado estimado baseado no desempenho passado de ambas equipes com objetivo único de não atrasar o andamento da competição, e as equipes incorrerão em penalidades mesmo assim. Estas condições podem ser alteradas em casos de campeonatos com horários e estrutura que justifiquem as mudanças

Irregularidades nos papéis de resultado

Irregularidades nos papéis de resultado entregues, como falta de nomes e resultados entrados de forma incorreta podem sofrer penalidades de $\frac{1}{4}$ de PV ou de 1 IMP, conforme seja a apuração da contenda.

Entrada com celular e/ou comunicação em salas de jogo

Caso o infrator seja espectador, multa de R\$ 1.000,00.

Para o infrator espectador e “acompanhante” (CNJ, jogador não atuante na rodada ou técnico), 8 IMPs para sua equipe além das penalidades referentes ao espectador comum.

Para o infrator jogador atuante na rodada em curso, eliminação do infrator do torneio em curso sem ressarcimento de quaisquer taxas já pagas, além das penalidades acima descritas¹³.

Em qualquer dos casos acima, a pessoa será retirada da sala de jogo imediatamente, sendo proibido seu retorno em caso da ofensa ter sido reincidente.

Outras informações relevantes

“Walk-Overs” e abandonos

Quando houver um “walk over” ou um abandono de um jogo antes de seu término haverá o procedimento a seguir:

- 1) Provisoriamente a equipe que deu o WO receberá zero PVs e seu adversário, 12.
- 2) Ao final da etapa classificatória a equipe ganhadora terá seu resultado ajustado para o maior dos valores entre: a média de PVs reais que acumulou durante todos seus jogos, a média positiva inversa da equipe ausente em seus confrontos reais e 12 PVs.

Em caso de abandono, se a equipe desistente jogou menos que a metade dos confrontos programados, todos os resultados serão eliminados. Se jogou a metade ou mais dos jogos programados então será aplicado o procedimento de WO para os jogos não jogados. Quando do ajuste de resultado, a equipe receberá também os IMPs correspondentes à média entre os limites que correspondam aos PVs auferidos pela tabela de conversão. Dois WOs configuram abandono do campeonato.

Jogos anulados por responsabilidade da organização

Se, durante etapa classificatória, algum jogo for anulado por culpa de erro de direção ou de organização, sem caber qualquer responsabilidade a jogadores e capitães, e não for possível jogar de novo, ambas equipes serão consideradas vencedoras por WO. No caso da anulação se dar em partida eliminatória a sessão deve ser remarcada em horário definido pelo Comitê Diretor. Em qualquer caso em que a anulação seja responsabilidade dos jogadores o mesmo critério será usado para a definição do resultado do jogo, e será aplicada multa de 5 PVs ou 20 IMPs à equipe culpada, dependendo do tipo de disputa.

Bolsa ilícita ou anulada

Uma bolsa é considerada "ilícita" ou "irregular" se o(a) Diretor(a) do Torneio determina que uma ou mais cartas estavam mal colocadas nela fazendo com que uma comparação direta torne-se impossível, já que os contendores não jogaram mãos idênticas. Uma bolsa não é considerada irregular se for jogada de forma idêntica nas duas mesas da mesma equipe, ainda que seja jogada de maneira diferente pelas outras equipes (quando há mãos duplicadas). Em geral uma bolsa ilícita ou irregular deve ser jogada novamente, sendo substituída por nova bolsa. Ainda assim cabem penalidades se houver constatação clara que uma equipe tenha tido

¹³ Sua equipe perderá 8 IMPs e ele ou ela deverá pagar a multa de R\$ 100,00

culpa de situação. As multas são de 3 PVs ou de 12 IMPs conforme o tipo de disputa, além de outras sanções que podem ser estabelecidas pelo(a) Revisor(a). É proibido jogar bolsa substituta após o resultado do jogo ou da sessão ter sido conhecido; neste caso o resultado é calculado como se a bolsa não tivesse existido (mas usando a mesma tabela de conversão) e a sessão é considerada completada ainda que com menor número de bolsas. Quando o(a) Diretor(a) de Torneio tiver razões para crer que o(a) Revisor(a) possa querer que haja uma bolsa substituta deve determinar que uma bolsa adicional seja jogada, e ele ou ela agregará então 8 minutos adicionais ao tempo geral de jogo. O(a) Diretor(a) de Torneio pode também tomar esta decisão por conta própria.

Acesso a salas de jogo

O acesso às salas de jogo ficará limitado às regras definidas pelo Comitê Diretor em conjunto com a organização local. O público pode entrar somente antes do início dos jogos e permanecer sentado e em silêncio. Não é permitido trocar de mesa dentro da sala e, se alguém sair da sala por qualquer motivo não poderá mais nela entrar. Nas semifinais e finais dos Zonais o acesso não será permitido e nas etapas eliminatórias dos Transnacionais o Comitê Diretor poderá permitir entrada de público quando a partida não for transmitida por “vugraph”. Nas salas fechadas o acesso será restrito ao(a) Diretor(a) de Torneio e seus ajudantes, membros do Comitê Diretor e o(a) Revisor(a) quando chamados pelo(a) Diretor(a) de Torneio por motivo específico. Jogadores não podem ver jogos de seu próprio time. Nenhum espectador poderá sentar-se de modo que possa ver ambos lados da cortina. O Comitê Diretor e o(a) Diretor(a) de Torneio podem pôr em efeito outras medidas por questões de segurança.

Restrições gerais

Não é permitido fumar nem beber bebidas alcoólicas nas salas de jogo e outras restrições podem ser aplicadas pela organização local. Tampouco é permitido o porte de telefones celulares ou outros equipamentos eletrônicos. Espectadores que descumpram com esta norma serão convidados a se retirar da sala e não lhes será permitido voltar.

Jogadores e capitães também são proibidos de levar eletrônicos de comunicação para a sala de jogos.

Capitães não jogadores

O capitão não jogador (CNJ) pode presenciar jogo em qualquer das salas, desde com prévia autorização do(a) Diretor(a) de Torneio e sujeito às seguintes regras:

- 1) Entrar na sala de jogo antes do início da rodada
- 2) Sentar-se do mesmo lado da cortina que o CNJ adversário, caso ele ou ela também esteja observando o mesmo jogo. O lado será eleito pelo CNJ cuja equipe está em NS.
- 3) Não voltar mais à sala de jogo se dela sair.
- 4) Desde que o primeiro jogador tire as cartas da bolsa e até que todos os jogadores ponham de volta suas cartas na bolsa o CNJ é obrigado a seguir as mesmas restrições aplicadas aos jogadores, com exceção de interveniência para impedir mau comportamento ou intervir em discussões inúteis de seus jogadores. Ele pode falar sobre questões de lei quando o(a) Diretor(a) for chamado à mesa, mas não pode ele

Federação Brasileira de Bridge Regulamento do Campeonato Brasileiro de 2018

Página 23 de 36
maio, 2018

chamar o(a) Diretor(a) por iniciativa própria, apenas se solicitado por um dos jogadores.

- 5) O CNJ só poderá dirigir-se a seus jogadores em espanhol, português, ou outra língua que todos à mesa compreendam perfeitamente.

Todos os jornalistas acreditados perante a FBB, incluindo aí os editores do boletim oficial, terão os mesmos direitos e obrigações dos CNJs, podendo observar o jogo tanto na sala aberta quanto na fechada.

Ética e Desportividade

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

Espera-se de todas as duplas participantes joguem para ganhar em todos os momentos e sob qualquer circunstância. É indicado também que todos os jogadores e capitães aceitem qualquer decisão do Revisor de maneira esportiva.

Anexos

I – Tabelas de jogo

As tabelas abaixo servem de guia para orientar decisões da administração dos eventos quanto aos formatos a serem utilizados nos diversos torneios. Elas são divididas em tabelas de empareiramento e tabelas de horário. As de empareiramento podem ser usadas para definir número de rodadas classificatórias e número de grupos no caso de torneios de quadras e número de sessões e também necessidade ou não de grupamentos em torneios de duplas.

Duplas

Os organizadores locais devem esforçar-se para nunca exceder o limite de 13 mesas por sessão. Jogos com duas ou mais sessões paralelas devem ter o mesmo conjunto de bolsas duplicadas para que os resultados possam ser comparados. Em geral teremos duas sessões classificatórias e uma sessão final. As duas sessões classificatórias terão movimento “Mitchell”, trocando os jogadores NS e EW de forma a misturar os grupos, enquanto que a sessão final será em formato “Howell”, permitindo assim que todos se enfrentem.

Quadras

Consideraremos dois tipos básicos de torneios de quadras, os *de seleção*, que terão por característica principal selecionar representantes brasileiros em torneios internacionais, e os *abertos* que são essencialmente torneios tipo festival, e que aceitam todos os bridgistas em situação regularizada perante suas respectivas federações nacionais.

Em geral os de seleção são conduzidos em torneios com um ou dois “Round Robins” completos dependendo do número de equipes participantes, seguidos de uma fase eliminatória em três ou duas etapas, também dependendo do número de participantes. Os abertos são em geral conduzidos em sistema suíço e também têm duas ou três etapas com competições eliminatórias.

Federação Brasileira de Bridge
Regulamento do Campeonato Brasileiro de 2018

Página 25 de 36
maio, 2018

As tabelas de confronto, rodada a rodada, devem seguir o modelo abaixo.

Equipes	Formato das rodadas											
3 ou 4	1x4 2x3	3x1 4x2	1x2 3x4									
5 ou 6	1x6 2x5 3x4	5x1 4x2 6x3	1x4 2x3 5x6	3x1 6x2 5x4	1x2 3x5 4x6							
7 ou 8	1x8 2x7 3x6 4x5	7x1 6x2 5x3 8x4	1x6 2x5 3x4 7x8	5x1 4x2 8x3 7x6	1x4 2x3 5x7 6x8	3x1 8x2 7x4 6x5	1x2 3x7 4x6 5x8					
9 ou 10	1x10 2x9 3x8 4x7 5x6	9x1 8x2 7x3 6x4 10x5	1x8 2x7 3x6 4x5 9x10	7x1 6x2 5x3 10x4 9x8	1x6 2x5 3x4 8x10 7x9	5x1 4x2 10x3 8x7 9x6	1x4 2x3 5x9 6x8 7x10	3x1 10x2 9x4 8x5 7x6	1x2 3x9 4x8 5x7 6x10			
11 ou 12	1x12 2x11 3x10 4x9 5x8 6x7	11x1 10x2 9x3 8x4 7x5 12x6	1x10 2x9 3x8 4x7 5x6 11x12	9x1 8x2 7x3 6x4 5x12 10x11	1x8 2x7 3x6 4x5 11x9 10x12	7x1 6x2 5x3 12x4 8x11 9x10	1x6 2x5 3x4 11x7 10x8 12x9	5x1 4x2 12x3 6x11 7x10 8x9	1x4 2x3 11x5 10x6 9x7 12x8	3x1 2x12 11x4 5x10 6x9 7x8	1x2 3x11 4x10 9x5 8x6 12x7	

O número de rodadas diárias, o de “Round Robins” completos, bem como o de bolsas sugeridas por rodada pode ser obtido da tabela abaixo. A coluna 1 mostra o número de equipes em disputa. A 2, quantos “Round Robins” serão disputados e quantos grupos devem ser formados. Nas colunas de três a oito são mostrados o número de rodadas diárias bem como o número de bolsas em jogo. Os dias de “Round Robins” mais longos são os de cinco rodadas de 10 bolsas, enquanto que as finais e semi-finais combinadas podem produzir até 60 bolsas num dia. A tabela também orienta quando haverá quartas de final (a partir de 13 equipes). Outra informação interessante é a divisão em grupos no caso de 13 ou 17 equipes.

Nº de equipes	Nº RR/Nº Grupos	Dia 1	Dia 2	Dia 3	Dia 4	Dia 5	Dia 6
2	0/0					F45	F45
3 ou 4	2/1				4xRR14	2xRR14+F30	F60
5 ou 6	2/1			4xRR14	4xRR14	2RR14+F30	F60
7 ou 8	2/1	5xRR10	5xRR10	4xRR10	SF60	SF15+F30	F60
9 ou 10	1/1	3xRR16	3xRR16	3xRR16	SF60	SF15+F30	F60
11 ou 12	1/1	5xRR10	5xRR10	1xRR10+QF45	QF15+SF45	SF30+F30	F60
13 – Grupo c/6	1/2	1xRR15	3xRR15	1xRR15+QF45	QF15+SF45	SF30+F30	F60
13 – Grupo c/7	1/2	3xRR15	3xRR15	1xRR15+QF45	QF15+SF45	SF30+F30	F60
14, 15 ou 16	1/2	3xRR15	3xRR15	1xRR15+QF45	QF15+SF45	SF30+F30	F60
17 – Grupo c/8	1/2	2xRR12	4xRR12	1xRR12+QF45	QF15+SF45	SF30+F30	F60
17 – Grupo c/9	1/2	4xRR12	4xRR12	1xRR12+QF45	QF15+SF45	SF30+F30	F60
18, 19 ou 20	1/2	4xRR12	4xRR12	1xRR12+QF45	QF15+SF45	SF30+F30	F60

Legenda: RR=“round robin”; RR_n, QF_n, SF_n, F_n=número de bolsas, nxRR=número de rodadas, QF=quarta de final; SF=semi final; F=final

Federação Brasileira de Bridge
Regulamento do Campeonato Brasileiro de 2018

Página 26 de 36
maio, 2018

Percebamos que, sempre que houver mais de 12 equipes, a tabela de “Round Robins” sugere a formação de mais de um grupo. Sendo assim, a tabela de confrontos não precisa mostrar mais que 12 equipes por vez.

Outra tabela é a de horários de jogos, mostrada a seguir.

Horários	10 bolsas	12 bolsas	14 bolsas	15 bolsas	16 bolsas
1º Tempo	13:00 - 14:25	13:00 - 14:45	13:00 - 15:00	13:00 - 15:10	13:00 - 15:20
2º Tempo	14:35 - 16:00	14:55 - 16:40	15:10 - 17:10	15:15 - 17:25	15:30 - 17:50
3º Tempo	16:10 - 17:35	16:50 - 18:35	17:20 - 19:20	17:30 - 19:40	18:00 - 20:20
4º Tempo	17:45 - 19:10	18:45 - 20:30	19:40 - 21:40	19:45 - 21:55	
5º Tempo	19:20 - 20:45				

Como podemos ver acima, nenhuma rodada começa antes das 13:00 e nenhuma de jogo chega até as 22:00.

Em caso de semifinais haverá sempre uma disputa de terceiro lugar paralela à final. Se um dos times desiste do direito de disputar o terceiro lugar será automaticamente posto em quarto lugar, recebendo um terço dos pontos de ranking para aquela colocação, e seus adversários serão declarados vencedores da medalha de bronze, ou o que for o prêmio equivalente do terceiro lugar.

Caso ambos times decidirem, de acordo mútuo, não disputarem o terceiro lugar, não haverá medalhista de bronze e cada time receberá um terço dos pontos de ranking da quarta colocação. Equipes não participantes das semifinais serão enfileirados da quinta colocação em diante de acordo com o total de PVs do “Round Robin”. Empates serão resolvidos pelas regras normais de quebra de empate.

Torneios de seleção (livres, femininos, "seniors", juvenis, mistos)

Os zonais terão a figura do ‘bye’ sempre que o número de equipes for ímpar.

Torneios abertos

A não ser que haja algum tipo de impedimento de força maior, os torneios abertos devem ser disputados no sistema suíço, e sugerimos que, no caso de número ímpar de equipes, sejam seguidas as regras de emparelamento das três equipes do fundo da tabela, conforme mostrado no ‘GuidetoRunningSwissTeams’, da ACBL¹⁴. Além disso, deverá haver regras de entrada para as equipes emergentes dos torneios zonais. Adotaremos as regras em vigor na WBF, que são:

Jogadores de equipes eliminadas nos “Round Robins” dos Zonais podem entrar no torneio Transnacional com um total de 12PVs por rodada em que não participaram. O mesmo ocorre para jogadores de equipes eliminadas em

¹⁴ Texto relevante no anexo VII

eventuais quartas de final dos mesmos Zonais. Novos times podem ser formados com estes jogadores, seguindo as condições abaixo¹⁵:

- 1) Times compostos por jogadores que atuaram pelo menos por um quarto das bolsas jogadas terão taxa de inscrição nominal no Transnacional, definida pela organização de torneio. A mesma regra se aplica a CNJs e treinadores (“Coaches”) de equipes não classificadas¹⁶.
- 2) Novas equipes formadas neste estágio não poderão ter quatro ou mais participantes “novos”, isto é, que não jogaram em outros torneios do mesmo evento nem participaram deles como CNJs ou Treinadores.
- 3) Jogadores “novos” terão taxa de inscrição de definida a cada evento (tipicamente 1/6 da taxa referente à de equipes).
- 4) Além de receberem 12PVs pelas rodadas em que não participaram os novos entrantes no Transnacional não poderão jogar entre si na primeira rodada de sua atuação.
- 5) Equipes com quatro ou cinco jogadores originais participantes do Transnacional poderão “hospedar” jogadores emergentes de outros torneios mediante o pagamento da taxa individual já descrita acima.
- 6) O bônus de 12 PVs para entrantes não originais pode ser revisado para baixo ou para cima após o término da fase classificatória conforme o desempenho médio da equipe após ter entrado no torneio.

II – Regras de desempate para quadras

Ao final da classificatória

Para definir posições empatadas durante a etapa classificatória estabelecem-se os critérios abaixo, por ordem de prioridade (o termo “geral” significa durante toda a etapa classificatória, - todos os “Round Robins” disputados):

A. *Entre duas equipes:*

- 1) Maior número de PVs em enfrentamento diretos.
- 2) Melhor quociente geral entre IMPs ganhos e perdidos no geral.
- 3) Maior diferença geral entre IMPs ganhos e perdidos pelas duas equipes.
- 4) Maior número de Pontos Totais ganhos das duas equipes, no geral.
- 5) Maior número de mãos ganhas nos encontros diretos.
- 6) Sorteio

B. *Entre três equipes:*

Depois de cada critério aplicado, persistindo-se o empate triplo passa-se ao critério seguinte. Caso uma das equipes se destaque, para cima ou para baixo, ela fica com a posição definida e as outras duas seguem então a lista de desempate para duas equipes.

¹⁵ As regras descritas a seguir estão em vigor na WBF (últimos dois “Bermuda Bowls”)

¹⁶ Tanto num caso quanto no outro a boa-fé da declaração de cargo deve ser aceita pelo(a) Revisor(a)

- 1) Maior número de PVs em enfrentamento direto.
- 2) Melhor quociente de IMPs ganhos e perdidos no geral.
- 3) Maior diferença geral de IMPs ganhos e perdidos.
- 4) Maior número geral de Pontos Totais.
- 5) Maior número de mãos ganhas nos encontros diretos.
- 6) Sorteio

C- Entre quatro ou mais equipes

Aplicam-se os mesmos critérios já listados. A todo critério em que uma das equipes se destaque, ela manterá a posição e os critérios seguem sendo aplicados até que as posições de todos esteja definida.

Em partidas eliminatórias

Se, ao final das partidas eliminatórias, e depois de aplicados os carregamentos de pontos um empate permanecer, aplicam-se as ações abaixo:

- 1) Joga-se um confronto de 8 mãos, sorteando quem é o time “local”. Persistindo o empate,
- 2) Jogam-se tantas partidas de uma mão (“SuddenDeath”) forem necessárias até decidir o vencedor. Não poderá haver alterações de jogadores ou posições para estas mãos em relação aos participantes da partida de oito mãos.

III – Regras de desempate para duplas

Haverá empates apenas para resultados idênticos. Os critérios são:

1. Comparação entre o melhor resultado das duplas empatadas durante sessões já jogadas
2. Soma de MPs ganhos contra as duplas melhor colocadas contra quem todas as duplas empatadas jogaram.
3. Persistindo o empate, amplia-se a posição das duplas melhor colocadas até o empate ser resolvido

IV - Termos e definições

Expressões utilizadas neste documento devem ser entendidas como de costume na terminologia bridgística, que eventualmente pode incluir expressões e termos definidos no Código Internacional. Sempre que houver dúvidas sobre terminologia contida neste documento o Comitê Diretor deve dar sua melhor interpretação, e esta então passará a fazer parte do léxico apresentado a seguir. Em geral termos no singular podem ser ampliados para o plural e em qualquer ponto do documento em que se utilizou um dos sexos a frase valerá para ambos a não ser que o contexto não o permita de forma clara.

Termos específicos usados neste documento geral¹⁷

Termo	Significado
Evento ou campeonato	Usamos os termos “evento” ou “campeonato” para significar um conjunto de torneios, ou seja, o campeonato sul-americano é um “evento”, enquanto que a competição de duplas juvenis é um “torneio”
Torneio	Cada competição individual e específica dentro de um evento geral
Torneio paralelo ou torneio de consolação	São todos os torneios que fazem parte de um evento, mas que não são nem transnacionais nem “oficiais” (Zonais). Tipicamente recebem jogadores e equipes que foram desclassificados em outros torneios do evento, mas que pretendem permanecer no local de jogo e aproveitar a companhia e a atmosfera do evento em geral. Eles em geral receberão outros nomes escolhidos pela organização local do evento. Suas regras de condições de inscrição serão mais flexíveis, bem como suas taxas de inscrição mais amenas.
Jogo, partida ou confronto	Partida individual ou conjunto de mãos jogadas em “Round Robin”
Sessão	Conjunto de mãos jogadas em rodada eliminatória
Carregamento	“carry over” ou arrasto
Pausa para pensar	Intervalo de tempo entre a marcação de um jogador e a de seu parceiro
“Round Robin”	Designa rodada integral, onde todos jogam contra todos
Rodada classificatória	Designa rodada não eliminatória. Pode ser tipo “round Robin” ou suíço.

V - Direitos, deveres e regras gerais para a organização:

Logística

Os Torneios Oficiais (tipo “seleção”) da FBB devem ser realizados de preferência em cidades com fácil acesso logístico. Caso isto não seja possível o transporte entre o aeroporto e o local de jogo deverá ser amplo, fácil e administrado pelos organizadores.

Mobiliário de jogo

As mesas, cortinas, bandejas e “bidding-boxes” devem seguir os padrões da WBF. Todas as mesas nos torneios de quadras devem ter cortinas com possível exceção dos classificatórios dos festivais, nos quais deverá haver pelo menos dez mesas com cortinas.

Quadros com resultados

Deverá haver quadros para resultados, classificações, formações de equipes e outras informações. Também devem ser disponibilizados formulários para “line-up” das equipes de jogo no início de cada sessão.

¹⁷ Definiremos este como nosso léxico inicial. Ele deverá ser adicionado, complementado e melhorado ao longo da vida útil deste documento.

Disponibilização de bolsas

As bolsas devem ser preparadas com antecedência e guardadas de forma segura, tudo debaixo do controle do(a) Diretor(a) Geral, para que se possa contar com mãos pré-dadas para todos os jogos do Campeonato. Também é necessário haver registro público das mãos disponível para os jogadores ao final de cada rodada. A equipe de duplicação deve ser profissional e aprovada pelo Comitê Diretor da FBB. O programa utilizado para distribuição de cartas deve ser sancionado pela WBF ou organização equivalente, reconhecida pelo Presidente da FBB. O número ideal de duplicações de bolsas para torneios de dupla é um por sessão de jogo e um por mesa no caso de quadras, mas aceita-se metade disso (duas mesas jogando o mesmo conjunto de bolsas). No caso de transmissões em “vu-graph”, porém, deve-se obrigatoriamente ter um conjunto completo de bolsas por mesa.

Cópia do regulamento

Deve haver cópias do Regulamento Geral do Evento disponíveis e de fácil acesso a jogadores e capitães.

Prêmios

Deverá haver prêmios identificáveis claramente para os três primeiros colocados, sob forma de troféus ou medalhas.

Cerimônias de abertura e encerramento

É de responsabilidade da organização local oferecer aos participantes uma cerimônia de abertura com coquetel e uma ceia/festa de encerramento que inclua a entrega de prêmios.

Festa de abertura

A festa de abertura incluirá como mínimo: bebidas em geral e salgadinhos frios e quentes. Toda a cerimônia deve ser cercada da solenidade adequada.

Cerimônia de encerramento

A cerimônia de encerramento poderá ou não incluir um jantar, que pode ser substituído por um coquetel de 45 minutos, com bebidas e salgadinhos. A entrega de prêmios será feita antes do jantar ou do coquetel. Todos os participantes hospedados no hotel de jogo devem ser convidados.

Brinde de chegada/inscrição

A federação organizadora deverá fornecer, como brinde, uma bolsa ou mochila de boa qualidade a todos os participantes do evento (jogadores, capitães, treinadores e elementos da imprensa). O conteúdo mínimo da bolsa deve ser a

revista do torneio¹⁸, informações turísticas e outras informações úteis sobre a cidade junto com algum brinde para os participantes.

Boletim diário do campeonato

Os organizadores devem viabilizar um boletim diário do campeonato a todos os participantes, pelo menos eletronicamente. Caso seja impresso ele deve ser distribuído diretamente aos quartos, na sala de desjejum e no lobby do hotel todas as manhãs. O boletim deve ter, como informação mínima, os resultados do dia anterior, a tabela de posições, o programa do dia corrente e outras informações relevantes aos competidores, como reportagens de mãos interessantes que foram jogadas, entrevistas com jogadores e artigos de bridge em geral.

Direção de evento

A organização do torneio deve contratar um(a) Diretor(a) Geral aprovado(a) pelo Comitê Diretor da FBB. Este(a) Diretor(a) indicará aos organizadores o número de ajudantes que precisará para os serviços de preparação, operação, administração de sala de jogo e finalização.

Equipamentos

Computadores

São necessários computadores de “bastidores” para as máquinas de duplicação de bolsas, para a secretaria do evento, para a sala de imprensa e para agirem como servidores para a condução do(s) torneio(s). Neste último caso recomenda-se fortemente um computador de reserva no caso de qualquer problema com o principal. Os diretores de torneio em geral usam seus próprios computadores pessoais. Do lado visível dos equipamentos, há necessidade de um em cada sala de jogo, um mínimo de três com pelo menos uma impressora¹⁹ (online) para que os jogadores possam imprimir seus resultados (estes com instruções claras de como proceder para isso) e um mínimo de quatro para acompanhamento de “vu-graph”.

Copiadoras

É necessária uma para a secretaria.

Duplicadoras

Pelo menos duas máquinas duplicadoras de bolsas com operadores qualificados.

¹⁸Esta revista só deve existir no formato tradicional (em papel) se for fonte de patrocínio. Caso contrário, pode perfeitamente ser substituída por informações “online” e cartazes espalhados pela área de convivência dos participantes.

¹⁹ Caso os crachás dos jogadores tenham código de barras, uma leitora de código de barras por computador

Impressoras

Impressoras são necessárias para: secretaria, área de jogadores (para impressão de resultados), sala de imprensa e uso dos diretores de jogo.

Baralhos

São necessários com qualidade, quantidade e características adequadas para funcionar com as duplicadoras e bolsas utilizadas.

Bolsas

São necessárias de acordo com o número de mesas esperado e de duplicações determinadas.

Bridge Mate

São necessários Bridgematesou equipamentos equivalentes sancionados pela FBB para todas as mesas de jogo. Conforme já especificado acima, é altamente recomendado um servidor adicional como “back-up”.

Televisores

Devem ser considerados seis televisores grandes, de telas com fácil visualização: quatro para projeção de resultados em rede com o computador que tem os dados do torneio e dois para a sala de “vu-graph”.

Publicações

Publicar toda a informação referente ao torneio (antes, durante e depois) no “site” da FBB

Horários

Os horários devem ser cumpridos estritamente. Os que estão neste documento são orientativos e podem ser alterados localmente com anuência do presidente da FBB, mas, assim que as tabelas de jogo forem publicadas, os horários passam a ser definitivos.

Hospitalidade

As funções de hospitalidade abaixo devem ser cumpridas pela organização local e serem conduzidas por pessoa ou pessoas claramente identificadas, localizadas no lobby do hotel ou das salas de jogo:

1. Auxílio com problemas com o hotel
2. Orientação em assuntos de viagem
3. Aconselhamento sobre passeios, restaurantes, compras, etc
4. Ajuda em outras necessidades dos participantes

Inscrições

As inscrições poderão ser feitas diretamente com a federação organizadora ou no “website” do campeonato. Ela especificará as informações necessárias nas inscrições de duplas e quadras. O pagamento das inscrições poderá ser feito “in situ” no início do campeonato. Os preços de inscrição são redefinidos ano a ano, mas devem estar disponíveis com antecedência.

Pessoal

As necessidades de pessoas existem nas seguintes funções: secretaria, duplicação e duplicação de bolsas, hospitalidade, tesouraria, e serviços gerais. O número de pessoas dependerá sempre do tamanho do evento.

Prêmios

Os organizadores deverão prover prêmios (taças ou medalhas²⁰) pelo menos para os três primeiros lugares das competições disputadas.

Programa do campeonato

A federação organizadora editará uma revista-programa do campeonato, que poderá ser eletrônica. Ela pode receber anúncios que não seja de cigarros ou relacionados. Os itens abaixo podem formar o conteúdo da revista:

1. Mensagens: presidentes da federação organizadora, do comitê organizador, da FBB, de autoridades locais e outras a critério dos organizadores
2. Composição dos diretórios da federação organizadora e da sul-americana
3. Comitê Organizador
4. Programa de jogos e de outras atividades com seus respectivos horários
5. História do bridge sul-americano e seus campeonatos
6. Quadros para anotação de resultados
7. Informações técnicas e regulamentos do evento
8. Artigos de bridge, mãos, etc

Resultados: cálculos, publicação, quadros

Os resultados das sessões, quer de duplas quer de quadras, devem ser revisados e publicados nos prazos e formatos especificados a seguir.

Duplas

A publicação de resultados deve ser feita até meia hora depois de a sessão terminada. Nos casos de fim de uma fase (classificatória ou final) haverá quinze minutos a mais para a publicação dos classificados ou dos vencedores. Dentro de uma hora depois do horário oficial de término as “frequências” (resultados das mãos com suas respectivas notas) deverão ser publicadas.

²⁰Sugestão: apenas medalhas ou taças mais compactas, que, além de mais baratas, cabem mais facilmente na bagagem.

Quadras

Os resultados de cada sessão e a classificação atualizada devem ser publicados em até meia hora depois do término estabelecido para a sessão. Em torneios suíços o novo empareiramento deve também ser publicado junto com os resultados. Ao final de fases classificatórias a eleição de adversários e o alinhamento devem também estar definidos em até quinze minutos antes dos prazos decretados pela organização para o início de rodada seguinte. No caso de a rodada seguinte ser no dia seguinte, as publicações descritas anteriormente devem estar prontas ao final da fase classificatória, ou seja, no dia anterior da próxima rodada.

Tudo o que está especificado acima é de responsabilidade do(a) Diretor(a) Geral, que é também responsável por preencher os quadros de resultados dentro dos prazos estabelecidos. Eles podem ser preenchidos a mão ou projetados a partir de mídia eletrônica. Cópias das mãos em número adequado devem estar disponíveis para os participantes ao final de cada sessão.

Secretaria

A secretaria do campeonato será dedicada aos serviços necessários à organização e os solicitados pelos participantes. Estes serviços incluem, mas não são limitados a:

1. Atender às necessidades burocráticas do evento.
2. Instalar e operar um centro de cópias, inclusive para atender às edições do boletim, se este não for eletrônico.
3. Colaborar com os serviços de tesouraria; preparar recibos e planilhas de controle.
4. Controlar e distribuir as bolsas ou mochilas dos jogadores
5. Supervisionar a limpeza das salas de jogo e das áreas comuns
6. Controlar e divulgar agendas das reuniões diversas que ocorrem durante estes eventos.
7. Preparar as salas de reuniões, inclusive com disponibilização de água e café.
8. Supervisionar serviço de água (obrigatório) e de café (opcional) nas salas de jogo.
9. Coordenar os serviços de hospitalidade.

Salas e locais

Administração

Os seguintes locais são necessários para o evento. Alguns deles podem ser combinados num ambiente só:

1. Salão(a)Revisor(a)
2. secretaria

3. sala de duplicação
4. sala para o encarregado técnico, imprensa e boletim
5. sala de reuniões (capitães, FBB, etc)

Sala(s) de jogo

Os locais para salas de jogo devem considerar um entorno de dez metros quadrados por mesa em torneios de quadras e nove em torneios de duplas. É recomendável agregar de quinze a vinte por cento a mais para circulação, mesas de diretores etc.

Todas as mesas devem estar equipadas com cortinas, bandejas e “bidding boxes”. Cortinas são obrigatórias e indispensáveis nos Zonais de quadras de todas as categorias, nas finais dos torneios de duplas e nas fases eliminatórias dos torneios transnacionais.

As salas de jogo devem estar próximas a um lobby amplo e bem organizado, com os quadros de resultados e informações, um bar para lanches rápidos, refrigerantes, água e café e mesas e cadeiras para que os jogadores possam comparar resultados com relativo conforto, além de poderem relaxar entre as rodadas.

É proibida a entrada de garçons, comida e bebidas alcoólicas nas salas de jogo.

Os diretores de jogo devem controlar o tráfego dos jogadores aos toaletes durante o jogo.

“Web site” do campeonato

A FBB proverá uma aba em seu “website” para inscrições e posterior acompanhamento do evento antecedência adequada. Todas as informações e detalhes do campeonato estarão neste “site” que servirá também de comunicação entre participantes e federações e a federação organizadora.

Vu-graph

A organização do torneio tem o dever de prover uma sala de para transmissão de “vu-graph” dos jogos, pelo menos durante as fases eliminatórias. É ela também que define quem jogará no “vu-graph”. Os capitães das equipes envolvidas serão comunicados com a devida antecedência, e nenhuma equipe pode recusar-se a jogar nas mesas com “vu-graph”. As partidas com “vu-graph” não podem sofrer atrasos por problemas de transmissão. A velocidade do “vu-graph” deve refletir a velocidade do jogo.

A organização pode dispor a gravação em vídeo dos jogos transmitidos por “vu-graph”, assim como sua posterior publicação no “site” oficial, não cabendo nenhuma objeção, quer de jogadores, quer do CNJ²¹.

²¹Seria talvez interessante que os participantes assinassem um “waiver” a respeito disso ao fazerem inscrição

V – Movimento Suíço para número ímpar de equipes sem ‘bye’

A ACBL chama o movimento das três equipes a serem emparelhadas de ‘round robin’, mas para não causar confusão chamaremos de “triângulo”.

Para nove ou mais mesas ímpares o programa ACBL Score tem lógica igual, de emparelhar os três times de numeração mais alta (os três últimos da tabela) para o “triângulo”²².

Um triângulo é essencialmente um Mitchell de três mesas. Monte os identificadores de mesa desta forma – você pode usar algo como C1, C2 e C3 ou A11, B11 e C11.

Num triângulo, cada mesa terá um jogo completo de bolsas. Por exemplo, num jogo de seis bolsas por mesa, enquanto que as mesas “normais” terão três bolsas cada, as do triângulo terão seis. C1 ficaria com 1-6, C2 7-12 e C3 13-18.

O movimento do triângulo é:

- 1) Cada equipe vai para sua mesa-base.
- 2) E-O vão para a próxima mesa mais alta.
- 3) N-S ficam fixos nas duas rodadas.
- 4) Embaralhe e jogue (ou use bolsas duplicadas, dependendo do “software” utilizado).
- 5) Terminando o primeiro confronto o(a) Diretor(a) passa as bolsas para a próxima mesa mais baixa.
- 6) Não pode mais embaralhar!
- 7) E-O vão para a próxima mesa mais alta.
- 8) O segundo confronto é jogado.
- 9) As equipes comparam depois de jogar os dois confrontos.

Mesa	C1	C2	C3
Partida 1 (times)	1N x 3E	2N x 1E	3N x 2E
Partida 2 (times)	1N x 2E	2N x 3E	3N x 1E

Ou seja, a equipe 1 joga as bolsas 1-6 contra a 3 e as bolsas 7-12 contra a 2. A equipe 2 joga as bolsas 7-12 contra a equipe 1 e as bolsas 13-18 contra a 3 e a equipe 3 joga as bolsas 13-18 contra a 2 e as bolsas 1-6 contra a 1.

²²O texto posto neste documento é só um extrato. Para ver o PDF todo, acesse <http://cdn.acbl.org/documentLibrary/clubs/SwissTeamsGuide2015.pdf>