



FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BRIDGE –

FBB

TORNEIO DE SELEÇÃO 01/Fevereiro-08/Fevereiro/2026 - REGULAMENTO

INTRODUÇÃO	2
Eventos.....	2
Condições para Inscrição	2
Credenciamento	2
INSCRIÇÃO	3
FORMA DE DISPUTA.....	4
Restrição Importante.....	4
ESQUEMA E HORÁRIO DE JOGOS	4
Formação das equipes brasileiras.....	5
OUTRAS INFORMAÇÕES RELEVANTES.....	6
Critérios de Desempate	6
Posição à mesa e escalações	6
Substituições	7
Duração de rodada	8
Oficialização de resultados	8
Multas e Penalidades.....	8
Walk-Over e Abandonos	10
Sistemas e Cartões de Convenções	10
Alertas e explicações.....	11
Restrições.....	11
Aparatos de comunicação e eletrônicos	11
Fumo e consumo de bebida alcoólica.....	11
Arbitragem e Apelações.....	12
Comitê Consultivo	12
Recursos.....	12
Ética e Esportividade	12
VuGraph.....	12
Espectadores	12
Casos Omissos	12

INTRODUÇÃO

O Torneio de Seleção de 2026 tem como objetivo essencial selecionar as equipes oficiais que representarão o país no Torneio Zonal da Confederação Sul-americana de Bridge em Buenos Aires, Argentina, de 18 de abril a 20 de abril de 2026. Caso a equipe se classifique no ZONAL (a Zona 3 tem direito a duas vagas em cada categoria), estas equipes disputarão o Mundial de 2027 nos Barbados (em data a ser definida).

O presente Regulamento será aplicado em conjunto com as Condições Gerais de Disputa e políticas da FBB, seguindo as Leis do Bridge Contrato Duplicado (Última versão da WBF, 2017) e o Código de Ética da WBF (Última versão novembro de 2020).

Eventos

Os eventos serão todos realizados no Bridge Clube Paulistano, localizado na Rua Fernandes Borges 120, Jardim Paulista, São Paulo – São Paulo.

O torneio será realizado entre os dias 01 de fevereiro a 08 de fevereiro de 2026 para as seguintes categorias:

- 1) Livres
- 2) Feminino
- 3) “Seniors” (os jogadores precisam ter 65 anos completados em 2026)
- 4) Mista

Condições para Inscrição

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

A participação em qualquer competição oficial da Federação Brasileira de Bridge se dá apenas por convite. Nenhum jogador poderá ser convidado se não for filiado à Federação Brasileira de Bridge, seja diretamente ou por meio de algum clube filiado, ou se não estiver em dia com suas obrigações financeiras com a Federação.

Credenciamento

A Diretoria da Federação Brasileira de Bridge nomeará uma Comissão de Credenciamento cuja função será resolver todas as questões relativas aos direitos e credenciamento de jogadores, duplas e capitães não-jogadores que solicitaram convite para participação nesta 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, quer nacional, quer internacionalmente. Os jogadores, duplas e capitães não-jogadores que desejarem ser convidados deverão submeter por escrito, na forma prevista neste regulamento, sua intenção de participar da competição. Caberá à Diretoria da Federação Brasileira de Bridge, ou Comissão de Credenciamento formada por representantes por ela indicados, aceitar ou não o pedido formulado pelos proponentes;

INSCRIÇÃO

No momento da inscrição, uma equipe deverá indicar qual, ou quais, modalidades pretende disputar: Livre, Feminino Misto ou Sênior.

IMPORTANTE: As equipes femininas TÊM que optar entre jogar o livre (e ao fazer esta opção, desistem de disputar o feminino) ou o feminino, já que estas duas seleções são concomitantes. O mesmo raciocínio vale para Seleção Sênior e Misto – as quadras elegíveis para estas categorias têm que escolher uma delas.

Se houver apenas uma ou duas equipes femininas inscritas no Torneio de Seleção Feminino, e ambas (ou uma) quadra aceitarem, podem jogar o round-robin do livre, porém sem estar disputando a vaga do livre. Os resultados das quadras livres contra as femininas, neste caso, serão desconsiderados para a classificação do Round-Robin Livre. Após o round-robin, a única quadra feminina é considerada campeã, ou as duas quadras femininas disputam a final em data e horários a serem acordados dentro da semana de competição.

As inscrições deverão ser feitas através do sítio da FBB (<http://www.bridge.esp.br>) até as 23:59 do dia 28/01/2026. Poderá ser aceita uma inscrição extra, para qualquer categoria, após o encerramento do prazo, caso haja número ímpar de equipes inscritas. Para as categorias Mista e Sênior, poderão ser aceitas inscrições de equipes incompletas. O propósito é absorver jogadores não classificados nos torneios Livre e Feminino, que apenas serão conhecidos em 05/02/2026. As inscrições poderão ser concluídas na ocasião, mas recomenda-se a pré-inscrição de pelo menos dois jogadores da equipe até 28/01/2026 (referida providência tem o intuito de colaborar com os organizadores do torneio, os quais devem ter ciência antecipada do número possível de equipes em cada competição).

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. **Taxas de inscrição**

A taxa de inscrição em todas as modalidades será de R\$ 3.000,00 por equipe.

As equipes das categorias Senior/Misto, que apresentem jogadores que já competiram no Livre/Feminino terão desconto de acordo com a tabela abaixo:

VALOR DE INSCRIÇÃO PARA EQUIPES COM JOGADORES QUE PARTICIPARAM DO LIVRE/FEMININO		
R\$	3.000,00	Caso nenhum jogador tenha participado do Livre/Feminino
R\$	2.600,00	Caso 1 jogador tenha participado do Livre/Feminino
R\$	2.200,00	Caso 2 jogadores tenham participado do Livre/Feminino
R\$	1.800,00	Caso 3 jogadores tenham participado do Livre/Feminino
R\$	1.400,00	Caso 4 jogadores tenham participado do Livre/Feminino
R\$	1.000,00	Caso 5 jogadores tenham participado do Livre/Feminino
R\$	600,00	Caso 6 jogadores tenham participado do Livre/Feminino

FORMA DE DISPUTA

A disputa de todas as categorias será dividida em duas fases, sendo a primeira classificatória e a segunda eliminatória.

- Caso haja apenas duas equipes inscritas numa dada categoria, elas automaticamente deverão jogar uma final.

É importante salientar que, no caso das categorias mista e sênior, só se saberá realmente quantas equipes estarão em disputa após o término das livres e femininas.

Na fase classificatória, todas as equipes jogarão entre si, em “Round Robin” simples ou duplo, conforme decisão da direção do torneio, com rodadas de pelo menos 14 bolsas.

Na fase final, os jogos são eliminatórios e, dependendo do número de equipes, haverá ou não semifinais.

Restrição Importante

Os Torneios das categorias sênior e mista terão início no dia 06 de fevereiro de 2026. É vedada a inscrição de jogadores classificados (ganhadores) nas modalidades livre e feminina.

ESQUEMA E HORÁRIO DE JOGOS

As condições de horário podem eventualmente ser alteradas na reunião de capitães.

Antes do “Round Robin” dos dois conjuntos de competições, estão previstas duas reuniões de capitães para as 10:00 do dia 01/02 e 06/02

Veja a seguir o esquema detalhado das diversas situações possíveis desse regulamento. As reais condições de disputa serão definidas assim que se encerrarem as inscrições e o número de equipes de cada categoria for conhecido.

Prazo de Inscrições: 28/01/2026										
Seleção 2026										
Número de Equipes	Horários	Livre 5 a 6 times	Livre 7 a 8 times	Livre 9 a 10 times	Feminino 1 ou 2 times	Feminino 3 ou 4 times	Sênior 1 ou 2 times	Sênior 3 ou 4 times	Misto 1 ou 2 times	Misto 3 ou 4 times
Dom, 01/02/2026	11:00 - 13:00 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30	RR1 14 RR1 14 RR1 14 RR1 14	RR1 14 RR1 14 RR1 14 RR1 14	RR1 14 RR1 14 RR1 14 RR1 14	F1 14 F2 14 RR1 14 F3 14	RR1 14 RR1 14 RR1 14 RR1 14				
Seg, 02/02/2026	11:00 - 13:00 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30	RR1 14 RR1 14 RR2 14 RR2 14	RR1 14 RR1 14 RR1 14 RR1 14	RR1 14 RR1 14 RR1 14 RR1 14	F4 14 F5 14 F6 14 F6 14	RR1 14 RR1 14 RR1 14 RR1 14				
Ter, 03/02/2026	11:00 - 13:00 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30	RR2 14 RR2 14 RR2 14 RR2 14	RR1 14 SF1 14 SF2 14 SF2 14	RR1 14 SF1 14 SF2 14 SF2 14		F1 14 F2 14 F3 14 F3 14				
Qua, 04/02/2026	11:00 - 13:00 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30	F1 14 F2 14 F3 14 F3 14	SF3 14 SF4 14 F1 14 F2 14	SF3 14 SF4 14 F1 14 F2 14		F4 14 F5 14 F6 14 F6 14				
Qui, 05/02/2026	11:00 - 13:00 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30	F4 14 F5 14 F6 14 F6 14	F4 14 F5 14 F6 14 F6 14	F4 14 F5 14 F6 14 F6 14						
Sex, 06/02/2026	11:00 - 13:00 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30						F1 14 F2 14 F3 14 F3 14	RR1 14 RR1 14 RR1 14 RR2 14	F1 14 F2 14 F3 14 F3 14	RR1 14 RR1 14 RR1 14 RR2 14
Sab, 07/02/2026	11:00 - 13:00 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30						F4 14 F5 14 F6 14 F6 14	RR2 14 RR2 14 F1 14 F2 14	F4 14 F5 14 F6 14 F6 14	RR2 14 RR2 14 F1 14 F2 14
Dom, 07/02/2026	11:00 - 13:00 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30							F3 14 F4 14 F5 14 F6 14		F3 14 F4 14 F5 14 F6 14

Formação das equipes brasileiras

Somente serão considerados elegíveis a representar o Brasil nos torneios internacionais, os jogadores que disputaram ao menos 25% (vinte e cinco por cento), arredondados para cima qualquer que seja a fração decimal, dos tempos de cada fase, classificatória, eliminatória ou única, conforme o caso.

As equipes campeãs das respectivas categorias do Torneio de Seleção de 2026 irão representar o Brasil no Zonal de Equipes em Buenos Aires, Argentina. Para tanto, cada equipe campeã deverá apresentar, até o dia 31/03/2026, o nome de ao menos 4 de seus integrantes que tenham, efetivamente, participado do Torneio de Seleção, qualquer que seja o número de jogadores inicialmente inscritos. Excepcionalmente, uma equipe formada originalmente por apenas 4 integrantes e que tenha disputado o Torneio de Seleção sem qualquer acréscimo ou substituição poderá apresentar-se com ao menos 3 jogadores de sua formação original e indicar os demais para completar a equipe. Neste caso, a escolha dos jogadores remanescentes ficará também sujeita à aprovação da Diretoria da Federação.

Cabe ressaltar aqui que a Federação Brasileira de Bridge não arcará com as despesas de inscrição, deslocamento e estadia nos campeonatos oficiais internacionais, sendo elas de responsabilidade das equipes classificadas para representar o Brasil.

Aplicam-se os mesmos critérios para a definição da representação oficial brasileira em quaisquer outros eventos internacionais que ocorrerem até que seja realizado novo Torneio de Seleção, cabendo à Federação, conforme o caso, a fixação dos prazos para apresentação dos nomes pelas equipes campeãs.

Caberá à Federação, após ouvidos os integrantes da equipe indicados a participar de qualquer evento internacional, a eventual indicação do Capitão Não-Jogador.

Escolhas de capitães não jogadores e/ou jogadores adicionais feitas pela FBB não poderão, em hipótese alguma, onerar os demais jogadores de nenhuma forma. Isso significa que, caso a FBB selecione elementos adicionais, isto será feito com cobertura financeira pela própria FBB.

OUTRAS INFORMAÇÕES RELEVANTES

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

Empate entre três ou mais equipes (Se em algum momento sobrarem 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) Quociente entre os Pontos Totais ganhos e perdidos em todas as partidas disputadas naquela fase da competição;
- 3) Morte súbita em partidas de uma bolsa;

Em Jogos Eliminatórios

Não haverá carry-over em nenhum evento de equipes. Os empates serão resolvidos a favor da equipe que venceu o confronto direto na fase classificatória. Se ainda assim houver o empate a equipe melhor colocada na fase classificatória será a vencedora do confronto. Não resolvido o empate com esses critérios a decisão será em morte súbita em partidas de uma bolsa.

Posição à mesa e escalações

Fase classificatória

Será Home-Team em cada rodada do primeiro “Round Robin” a equipe de menor número, conforme numeração determinada (vide acima). Havendo um único “Round Robin”, a escalação de ambas as equipes será secreta e deverá ser entregue ao Diretor antes do início de cada rodada.

Havendo dois “Round Robin”, no segundo inverte-se a equipe “home-team” (o “home-team” do primeiro “Round Robin” passa a ser “visiting-team”). O “visiting team”, então, tem o direito de conhecer a escalação do adversário antes de fornecer a própria.

Fase eliminatória

Em caso de semifinal, o primeiro colocado escolherá o adversário entre o terceiro e o quarto colocado.

Para a ordem de sentada nas partidas da fase eliminatória serão seguidos os critérios abaixo:

O melhor colocado deverá escolher:

- 1) uma rodada de cada grupo de 28 bolsas (1 ou 2 e 3 ou 4) para jogos de 56 bolsas;
- 2) 2 ou 3, para jogos de 42 bolsas – (neste caso, na 1ª rodada a escalação de ambas as equipes é secreta) para escalar após o adversário. Como, para efeito de sentada, as rodadas de 14 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-se depois na rodada 4, o perdedor do sorteio sentará depois na rodada 3. Da mesma forma, se o vencedor do sorteio escolher sentar-se 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.

Na fase classificatória só serão permitidas substituições por 2 (duas) rodadas.

O Árbitro poderá aplicar penalidade à equipe que usou o substituto se julgar faltosas as circunstâncias que determinaram a substituição. Ele tem a autoridade para determinar se o substituto pode ou não se tornar 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, desde que esses jogadores não tenham jogado ou substituído em outra equipe da mesma categoria, e que obedeçam às normas da FBB. O jogador inscrito por uma quadra, que

não tenha disputado nenhum jogo, poderá transferir-se para outra quadra, ainda que da mesma categoria, 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. Utilizamos o padrão de duas horas de jogo por rodada de 14 bolsas.

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 pode ser alterada até o início da rodada seguinte, exceto na última rodada de uma fase, onde a marcação errada só poderá ser alterada até 20 (vinte) minutos após o término do tempo de jogo. Depois disso os resultados serão finais exceto quando:

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

Multas e Penalidades

Atraso na sentada

Até 5 minutos Advertência verbal na primeira ocorrência

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 .

Caso alguma equipe seja 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.

O diretor deve dividir a multa entre as equipes de acordo com a sua avaliação sobre a culpa do atraso. Por exemplo: Se houve 12 minutos de atraso e, se ele julgar que ambas as equipes são igualmente culpadas, a multa deverá ser de 1 PV para cada equipe. Se ele julgar que a equipe A tem 70% de culpa e a equipe B tem 30% de culpa, a multa deverá ser de 1,4 PV para equipe A e 0,6 PV para a equipe B

Atraso na escalação

Se uma equipe deixar de cumprir os prazos de escalação estipulados pela Direção do Torneio, estará sujeita às seguintes penalidades: primeira vez – advertência; segunda vez – multa de 1PV ou 3 imps); terceira vez em diante, 2PV ou 6 imps

Falta de cartão de convenções na mesa

Advertência na primeira vez, R\$ 80,00 (oitenta reais) na segunda vez e, a partir desta ocasião, proibição da dupla flagrada na utilização de qualquer convenção exceto Stayman e Blackwood simples, R\$ 160,00 (cento e sessenta reais) na terceira vez, e, a partir da quarta vez, penalidades mais severas, inclusive eventual desqualificação.

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

Quando o árbitro tiver razões para crer que o “Comitê” 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 12PVs 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 levou 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 eliminação automática 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) Se a equipe não tiver completado 50% ou mais de jogos previstos para a fase classificatória, seus resultados serão considerados nulos.
- b) Caso a equipe tiver jogado 50% ou mais de seus jogos na fase classificatória, as equipes que ainda não a tenham enfrentado receberão 12PVs, que ao final da fase serão corrigidos conforme os critérios acima.

Sistemas e Cartões de Convenções

Consultar a política de sistemas da

FBB(<http://www.bridge.esp.br/docs/politicaDeSistemas.doc>).

Cada dupla é responsável pelo correto preenchimento e apresentação do cartão de convenções (modelo oficial da WBF) que deverá conter a maior quantidade possível de informações combinadas entre os parceiros. 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 que o ônus do esclarecimento completo recai sobre a dupla que utiliza o sistema, estando tanto o árbitro quanto o Tribunal 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 consequentes 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 só serão permitidos no caso de o torneio de seleção vir a ter matches de 28 ou mais bolsas (e apenas em tais matches). Mesmo quando permitido seu uso, as duplas que os empreguem deverão submeter-se aos seguintes procedimentos:

- a) Entregar ao árbitro, antes do início do torneio, um arquivo por email do sistema completo, indicando o desejo de jogá-lo, se vierem a se classificar 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/docs/politicaDeAlertas.doc>).

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, 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 poderão ser utilizados na sala de jogo. Devem permanecer desligados sobre a mesa. 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 e imediata retirada da sala de jogo. A segunda violação desta regra poderá implicar 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 2PVs (ou 6 IMPs em caso de partidas eliminatórias).

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

Arbitragem e Apelações

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.

Comitê Consultivo

O Árbitro poderá levar a apelação ao Comitê Consultivo para revisão da decisão tomada. O Comitê será formado, conforme a disponibilidade do momento, por diretores e/ou jogadores de alto nível técnico que serão contactados pessoalmente ou por telefone/mensagem para analisar os recursos.

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 ou após a decisão do árbitro, caso esta seja anunciada somente após o encerramento da rodada. 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).

Ética e Esportividade

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

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 organização do Campeonato. Não haverá tempo adicional para rodadas no vugraph.

Espectadores

Apenas poderão entrar na sala fechada: o Árbitro e seus auxiliares oficiais, os Presidentes da FBB, o Diretor Técnico da FBB, 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.

Casos Omissos

Os casos omissos do presente regulamento serão dirimidos pela Diretoria da Federação Brasileira de Bridge que o elaborou.

Validade: Este regulamento entrará em vigor no Torneio de Seleção de Fevereiro de 2026