

REGULAMENTO DE ORGANIZAÇÃO DE PROVAS

As competições desportivas são organizadas pela Direcção da FPB.

O planeamento técnico dessas provas, a elaboração do respectivo calendário e a redacção de todos os regulamentos da actividade desportiva são competências do Conselho Técnico.

Glossário

CD	Conselho de Disciplina
CIB	Código Internacional de Bridge
CJ	Conselho Jurisdicional
CR	Comissão de Recurso
CReg	Comissão Regional
CT	Conselho Técnico
DT	Director de Torneio
EO	Entidade Organizadora; Este-Oeste
FPB	Federação Portuguesa de Bridge
IMP	International Match Points (Pontos de Encontro)
NS	Norte-Sul
PM	Match Points (Pontos de Match, em Pares)
PV	Pontos de Vitória
ST	Secretário Técnico

Índice

1. DA ORGANIZAÇÃO DAS PROVAS	4
1.1. Torneios de pares	4
1.2. Torneios de equipas	5
1.3. Outros torneios.....	5
2. DA PARTICIPAÇÃO DOS JOGADORES.....	5
3. CALENDÁRIO DAS PROVAS	6
4. REGRAS COMUNS A TODAS AS COMPETIÇÕES	6
4.1. Generalidades	6
4.2. Falta de árbitro	7
4.3. Substituição de jogadores. Suplências	7
4.4. Preenchimento de vagas em torneios de mais de uma fase.....	8
4.5. Desistências e faltas de comparência	8
4.6. Folha de Convenções	9
4.7. Psíquicos	9
4.8. Procedimentos de "ALERTA" e de "STOP"	9
4.9. Utilização de "Bidding-boxes"	10
4.10. Utilização de cortinas.....	10
Generalidades.....	10
Modificação das penalidades quando se usam cortinas	11
4.11. Passe Geral na 1ª Posição	12
4.12. Carta de saída.....	12
4.13. Infracções.....	12
4.14. Recursos.....	12
4.15. Pedido de rectificação de resultados finais	13
4.16. Pedido de rectificação do registo de resultados	14
4.17. Carácter público das competições.....	14
4.18. Registo de ocorrências do jogador.....	14
5. REGRAS COMUNS AOS TORNEIOS DE PARES	14
5.1. Normas de conduta	14
5.2. Colocação dos jogadores	15
5.3. Princípios gerais relativos á atribuição de penalidades.....	15
5.4. Atrasos	15
5.5. Cadência de jogo (jogo lento).....	15
5.6. Provas com duas ou mais fases.....	15
5.7. Sessões com número de mãos diferente.....	15
5.8. Linhas múltiplas de classificação.....	16
5.9. Classificação única nos torneios em uma sessão	16
5.10. Ex-aequos	17
5.11. Substituições	17
5.12. Folha de registo de resultados (ficha ambulante)	17
5.13. Irregularidades nos jogos e nas carteiras	18
5.14. Folhas individuais de previsão.....	19
6. REGRAS COMUNS AOS TORNEIOS DE EQUIPAS	19
6.1. Prazo limite para inscrições	19
6.2. Índices de valor das equipas	19
6.3. Reunião de capitães	19
6.4. Escalonamento dos encontros numa poule	20
6.5. Equipas isentas.....	20
6.6. Formação das equipas.....	20
6.7. Sala fechada.....	21
6.8. Ocupação de lugares	21

6.9.	Interrupção de um encontro	22
6.10.	Princípios gerais relativos á marcação e ás penalidades	22
	Marcação.....	22
	Penalidades	22
6.11.	Atrasos	22
6.12.	Folhas de registo	22
6.13.	Erro na ocupação dos lugares	23
6.14.	Cadência de jogo (jogo lento).....	23
6.15.	Irregularidades nos jogos e nas carteiras	23
6.16.	Classificação. Desempates.....	24
6.17.	"Byes", desistências e faltas de comparência.....	24
6.18.	Classificação de uma poule em caso de desistência ou eliminação	25
6.19.	Adiamento ou antecipação de encontros.....	25
6.20.	Sistemas artificiais	26
7.	OBRIGAÇÕES E AUTORIDADE DOS ÁRBITROS	26
8.	ORGANIZAÇÃO DOS TORNEIOS.....	26
8.1.	Torneios de pares.....	26
8.1.1.	Requisitos mínimos	26
8.1.2.	Normas gerais.....	26
8.1.3.	Torneios organizados pela FPB.....	27
8.2.	Torneios de equipas	28
8.2.1.	Torneios de equipas mistas.....	28
8.2.2.	Requisitos mínimos	28
8.2.3.	Torneios em rotação "patton"	28
8.2.4.	Torneios organizados pela FPB.....	28
9.	TABELA DE PENALIZAÇÕES AUTOMÁTICAS.....	30
9.1.	TORNEIOS DE PARES.....	30
9.2.	TORNEIOS DE EQUIPAS	31
10.	SISTEMA BASE DE MARCAÇÃO.....	32
11.	TABELA DE PONTOS DE VITÓRIA	32

1. DA ORGANIZAÇÃO DAS PROVAS

As competições oficiais serão sempre organizadas pela FPB e incluem torneios de pares e de equipas.

As competições organizadas por outras entidades estarão sujeitas a autorização prévia da FPB e ao cumprimento dos regulamentos em vigor.

O Bridge de competição está regulamentado pelo Código Internacional de Bridge (designado no restante texto do presente regulamento por "CIB"), publicado pela Federação Mundial de Bridge (WBF).

A época federativa inicia-se com o Torneio de Abertura em pares e termina com o Torneio de Encerramento na mesma modalidade. Os participantes nos Campeonatos Nacionais e Regionais, Torneio de Selecção e Torneios de Abertura e Encerramento deverão estar **obrigatoriamente filiados** na FPB.

1.1. Torneios de pares

Torneio de Abertura

Aberto a todos os jogadores

Campeonato Nacional de Pares de 3^{as} Categorias

Reservado aos jogadores não classificados em 1^{as} ou 2^{as} categorias na última lista de classificação promulgada pela FPB.

Campeonato Nacional de Pares de 2^{as} Categorias

Reservado aos jogadores não classificados em 1^{as} categorias na última lista promulgada pela FPB.

Campeonato Nacional de Pares "Open"

Aberto a todos os jogadores.

Campeonato Nacional de Pares Mistos

Aberto a todos os jogadores. Os pares serão obrigatoriamente constituídos por uma jogadora e um jogador.

Campeonato Nacional de Pares Senhoras

Aberto a todas as jogadoras.

Campeonato Nacional de Pares Juniores

Aberto a todos os jogadores com menos de 26 anos de idade.

Torneio de Encerramento

Aberto a todos os jogadores

Campeonatos Regionais

(Grande Lisboa, Norte, Centro, Centro-Sul, Algarve, Madeira, Açores)

Organizados pelas Comissões Regionais com base nas regras definidas pela FPB e abertos a todos os jogadores. Os pares concorrentes terão de ser compostos exclusivamente por elementos filiados na Região organizadora. **Excepção:** As provas das Regiões Grande Lisboa, Norte, Madeira e Açores são abertas a todos os jogadores filiados e que satisfaçam os requisitos genéricos impostos pela organização (idade, categoria, sexo e/ou outros). A participação de um jogador nestas provas não impede a sua participação em provas equivalentes na sua própria Região.

1.2. Torneios de equipas

Campeonato Nacional de Equipas de 2^{as} Categorias

Reservado a todos os jogadores não classificados em 1^{as} categorias na última lista de classificação promulgada pela FPB.

Campeonato Nacional de Equipas Mistas

Aberto a todos os jogadores. Cada par deverá ser obrigatoriamente constituído por uma jogadora e por um jogador.

Campeonato Nacional de Equipas "Open"

Aberto a todos os jogadores.

Taça de Portugal

Torneio de promoção aberto a todos os jogadores (filiados ou não) e com regulamento próprio, a divulgar no início de cada época.

Campeonatos Regionais

(Grande Lisboa, Norte, Centro, Centro-Sul, Algarve, Madeira, Açores)

Organizados pelas Comissões Regionais com base nas regras definidas pela FPB e abertos a todos os jogadores. Os pares concorrentes terão de ser compostos exclusivamente por elementos filiados na Região organizadora. **Excepção:** As provas das Regiões Grande Lisboa, Norte, Madeira e Açores são abertas a todos os jogadores filiados e que satisfaçam os requisitos genéricos impostos pela organização (idade, categoria, sexo e/ou outros). A participação de um jogador nestas provas não impede a sua participação em provas equivalentes na sua própria Região.

1.3. Outros torneios

Para além das provas descritas acima, a FPB poderá ainda organizar ou patrocinar outras provas com regulamentos próprios, como por exemplo:

- Torneio de Selecção
- Ela e Eles
- Jogue com os Mestres
- Simultâneos nacionais e internacionais
- Festivais, em geral.

Nas Provas Oficiais Nacionais ou Festivais organizados pela FPB e que possuam classificação por regiões, os pares deverão indicar no início da prova a Região pela qual concorrem. Caso o par seja formado por jogadores pertencentes a duas Regiões diferentes será inscrito como pertencente à Região do jogador melhor posicionado na última lista de classificação promulgada pela FPB.

2. DA PARTICIPAÇÃO DOS JOGADORES

Para participarem em torneios organizados pela FPB (com excepção dos torneios abertos a todos os praticantes), os jogadores terão de ser filiados na FPB. No acto da filiação cada jogador é colocado obrigatoriamente numa Região (Norte, Centro, Grande Lisboa, Centro-Sul, Algarve, Madeira e Açores). Para poder integrar-se numa determinada Região o jogador deverá possuir um vínculo residencial ou laboral com essa Região.

As Direcções das CReg podem aceitar novas filiações na sua própria Região, desde que se certifiquem de que os novos filiados satisfazem as condições necessárias para pertencerem á mesma.

Nenhum jogador pode estar inscrito simultaneamente em mais de uma Região. Quando um jogador quiser mudar de Região, deverá apresentar à FPB um pedido escrito, devidamente fundamentado.

Todos os filiados pagarão as suas quotas directamente na CReg a que pertencem, com excepção dos filiados na Região da Grande Lisboa (que o farão directamente nos Serviços Administrativos da FPB). No acto do pagamento ser-lhes-á entregue um cartão da FPB, válido durante uma época e cuja apresentação é exigível em todas as competições oficiais. A falta de apresentação do cartão, quando exigido pela Entidade Organizadora, obrigará ao pagamento de uma taxa adicional, a fixar pela Direcção da FPB.

A falta de regularização das quotas implica a perda de todos os pontos de homologação conquistados na época pelo jogador em falta.

Antes do início oficial de cada época, o Secretariado da FPB enviará a cada Comissão Regional um extracto da última lista de classificação promulgada e incluindo apenas os jogadores inscritos nessa Região.

Nas provas regionais do Centro, Centro-Sul e Algarve, que qualificam para fases ulteriores (nacionais) -- p.e., Campeonato Nacional das Regiões -- só são aceites inscrições de jogadores pertencentes à CReg respectiva. Esses jogadores podem disputar igualmente as provas qualificativas equivalentes nas CReg da Grande Lisboa, Norte, Madeira e Açores, não se podendo no entanto qualificar.

No acto da inscrição em qualquer torneio homologável, cada filiado deverá indicar o seu número de federado (vitalício) e a sua presente categoria. A falta destes dados obriga ao pagamento de uma taxa adicional a fixar pela Direcção da FPB e pode implicar a não-homologação dos pontos obtidos nesse torneio.

Pressupõe-se que todos os jogadores que participem numa prova nacional ou num torneio homologável conhecem o CIB, as presentes Normas Técnicas e os regulamentos específicos da competição que disputam, comprometendo-se a respeitar as decisões do Árbitro e da Organização, e a usar de perfeita cortesia para com o parceiro e os adversários. O desconhecimento de um regulamento por parte de um jogador não constituirá em caso algum motivo para a sua não-aplicação por parte do DT.

3. CALENDÁRIO DAS PROVAS

No início de cada época a Direcção da FPB elabora e divulga o calendário de provas oficiais que abrange as provas de âmbito nacional e regional e, se possível, as internacionais.

4. REGRAS COMUNS A TODAS AS COMPETIÇÕES

4.1. Generalidades

Às provas oficiais e aos torneios homologáveis serão aplicadas todas as regras do CIB em vigor. As presentes Normas Técnicas servem de base para complementar e interpretar as regras do referido código nos pontos em que as mesmas deixam aos Organismos Nacionais quer o direito de opção ou decisão, quer o preenchimento de casos omissos.

A Entidade Organizadora de cada torneio designará um ou mais Árbitros habilitados para tal pela FPB ou por organização análoga de outro país, que não deverão jogar nesse torneio, e a quem competirá, com a autoridade conferida pelo CIB, julgar os casos litigiosos e determinar as penalizações **não-**

automáticas a aplicar a todas as faltas técnicas ou de disciplina¹. Estas competências não negam o direito do jogador ao recurso para a CR, quando constituída, ou/e para o CJ, em última instância.

Quando nada for determinado em contrário, a designação "DT" significará o Director do Torneio, ou o Árbitro Principal quando existirem vários em funções. A Entidade Organizadora pode, a título excepcional, designar um DT diferente do Árbitro nomeado, com funções de supervisão e coordenação geral do torneio e actuando como elemento de ligação entre os jogadores, o Árbitro e a Entidade Organizadora, patrocinadores, etc., quando tais funções se revelem necessárias. Não são por este facto diminuídos os poderes e as responsabilidades do Árbitro, os quais se mantêm integralmente, quer no aspecto técnico, quer no disciplinar.

Nos Regulamentos e folhas de inscrição de cada prova deverá vir expresso se a utilização de "bidding-boxes" e/ou de cortinas é ou não obrigatória. Nos torneios de organização directa da FPB, a decisão, dependente da existência de meios materiais, compete ao CT. Em qualquer dos casos será aplicado regulamento específico (vd. pontos 3.9 e 3.10).

Poderão ser impostas pela FPB, ou pela Entidade Organizadora, restrições ao uso do tabaco.

4.2. Falta de árbitro

Quando, por qualquer motivo, não estiver presente um Árbitro, proceder-se-á do seguinte modo :

Nos torneios de pares designar-se-á obrigatoriamente um não-jogador para efectuar a transferência de carteiras, a correcção evidente das mãos em função dos registos existentes nas fichas ambulantes e a recolha de todas as reclamações. As reclamações deverão ser obrigatoriamente apresentadas por escrito, contendo a descrição sucinta dos factos e a assinatura dos interessados. No final da sessão as reclamações deverão ser apreciadas por uma comissão de arbitragem constituída entre os participantes. Esta comissão decidirá em primeira instância sobre todas as reclamações. Assiste aos jogadores o direito de recurso para a CJ.

Nos torneios de equipas, qualquer reclamação ou incidente deverá ser objecto de relatório escrito, assinado pelos dois capitães e dirigido ao DT ou à comissão de arbitragem competente. Este relatório deverá conter uma descrição detalhada dos factos (mãos, leilão, hesitações, desenvolvimento completo do jogo, etc.). Se a reclamação for susceptível de alterar o resultado do encontro, deverá ser anexada uma fotocópia das duas folhas de marcação para permitir uma eventual rectificação.

O mencionado nos dois parágrafos anteriores não dispensa a Organização das suas responsabilidades no sentido de designar um Árbitro.

4.3. Substituição de jogadores. Suplências

Não poderá haver suplências para pares ou equipas isentos de uma ou mais fases de um torneio, salvo quando existir indicação em contrário do regulamento específico da prova.

Qualquer par ou equipa que esteja isenta de disputar qualquer fase de um torneio poderá optar pela participação voluntária nessa fase, desde que manifeste essa intenção até ao encerramento das inscrições (o acto da inscrição do par ou equipa é prova suficiente de intenção). Em qualquer dos casos, os referidos pares ou equipas deixam de beneficiar da isenção, podendo vir a ser eliminados nessa fase.

Se um jogador de um par qualificado participar numa fase da qual estava isento, o par perde a isenção.

¹No caso extremo de ocorrência de faltas disciplinares graves competirá ao Árbitro encaminhar o assunto para as instâncias disciplinares competentes da FPB, para além da aplicação eventual de sanções imediatas.

Para os efeitos deste artigo, uma equipa considera-se "a mesma" desde que mantenha pelo menos quatro jogadores na sua formação.

4.4. Preenchimento de vagas em torneios de mais de uma fase

Após o número de concorrentes (previamente anunciado) ter sido seleccionado para uma fase subsequente, todos os outros serão suplentes e ficarão ordenados em função dos resultados obtidos na fase eliminatória. O preenchimento das vagas será feito segundo esse ordenamento.

Se os concorrentes forem divididos em vários grupos, o primeiro lugar vago é ocupado pelo concorrente seguinte pertencente a esse mesmo grupo. Os restantes lugares vagos serão ocupados por elementos desse ou dos outros grupos conforme o regulamento específico da prova ou decisão da Entidade Organizadora.

Caso um concorrente não possa jogar uma sessão para a qual esteja apurado, ou se encontre ausente quando o jogo for iniciado, o DT chamará o primeiro suplente. O suplente ocupará o lugar do concorrente apurado até ser dado o sinal para o início da segunda posição. Se, até essa altura, o concorrente apurado não estiver presente, já não poderá reivindicar o seu lugar. O suplente jogará de pleno direito.

4.5. Desistências e faltas de comparência

Será aplicável o artigo correspondente do Regulamento de Disciplina e de Ética Desportiva :

As faltas não justificadas a qualquer sessão de provas oficiais serão punidas com repreensão a primeira, suspensão até um mês a segunda, e suspensão por mais de um mês as seguintes, sem prejuízo de sanções técnicas.

A desistência não justificada em qualquer prova oficial implica para os faltosos interdição de concorrer em idêntica prova do calendário na época seguinte, sem prejuízo da aplicação das penas previstas na alínea anterior.

As sanções agravadas, em qualquer das suas modalidades previstas no primeiro parágrafo deste Artigo, não serão aplicadas se, entre uma infracção e a seguinte, tiverem decorrido mais de dois anos.

Para os efeitos deste artigo, as penalidades serão aplicadas sobre o(s) jogador(es) faltoso(s), no caso de torneio de pares e, no caso de equipas, sobre todos os jogadores ausentes.

Cabe ao CD a avaliação da validade dos motivos alegados para as faltas de comparência e/ou desistências.

A falta mais grave que pode ser cometida é o abandono de uma prova **no decurso** de uma sessão. O CD estabelecerá a sanção a aplicar ao(s) jogador(es) faltoso(s), após apreciação do relatório do DT.

4.6. Folha de Convenções

Nas provas oficiais, todos os pares deverão obrigatoriamente ter em cima da mesa uma folha de convenções conforme ao modelo oficial da FPB, correctamente preenchida no idioma oficial do torneio.

Nos torneios disputados com cortinas cada jogador deve possuir a sua própria folha de convenções.

Ambos os jogadores de um par têm de jogar o mesmo sistema e convenções.

Nos torneios de regularidade dos clubes, a Entidade Organizadora pode dispensar o uso de folha de convenções.

Na decisão de problemas de arbitragem, a falta ou preenchimento incompleto da folha de convenções constitui um factor de decisão desfavorável para o campo negligente. Para além disso, qualquer par que não possua folha de convenções fica obrigado a jogar um sistema natural.

4.7. Psíquicos

São permitidos em qualquer posição, desde que efectuados dentro do espírito construtivo de tentar conseguir um melhor resultado e *sem qualquer acordo, expresso ou tácito*, com o parceiro.

São proibidos os psíquicos de carácter frívolo, desinteressado ou repetitivo, com a finalidade expressa ou aparente de diversão; este comportamento é considerado anti-desportivo, prejudica e pode alterar aleatoriamente as classificações dos torneios, devendo ser reprimido pelo Árbitro logo que dele tenha conhecimento.

São proibidos psíquicos em aberturas artificiais.

Sem prejuízo da aplicação de penalidades imediatas, sempre que um árbitro é chamado por ter sido dada uma voz psíquica tal facto deve constar do relatório do árbitro, com a descrição da ocorrência e a identificação dos intervenientes.

4.8. Procedimentos de "ALERTA" e de "STOP"

Imediatamente após uma marcação, **do parceiro**, que não seja conforme ao SBM (Sistema Base de Marcação), o jogador tem que chamar a atenção dos adversários (mostrando **obrigatoriamente** o cartão de "ALERTA"), salvo se os adversários tiverem previamente declarado dispensar esse direito. Nomeadamente as vozes em Texas, as vozes de ensaio e a 4ª côm forcing devem ser alertadas, tal como todas as vozes que no quadro do SBM sejam convencionais e o par jogue como naturais (p.e., 2♣ de abertura = ♣, 11-15H). As vozes conformes ao SBM não têm de ser alertadas.

Na ausência de "bidding-boxes" a chamada de atenção será efectuada batendo na mesa.

Só podem ser dadas explicações sobre a marcação convencional / artificial do parceiro, quando os adversários as solicitarem. O não cumprimento desta norma deverá obrigar à intervenção do Árbitro que, analisada a situação, procederá em conformidade com o Artigo 16º do CIB (informação não-autorizada).

Qualquer abertura acima do nível de 1, ou qualquer marcação em salto, deve ser precedida da voz de "STOP". O jogador seguinte deve observar uma pausa de 5 a 10 segundos antes de continuar o leilão. Esta pausa não está submetida a nenhum sinal ou autorização por parte do jogador que fez o "STOP". O não-uso da voz de STOP pode fazer perder o direito de reclamação contra uma voz demasiado rápida ou uma hesitação de alguns segundos por parte do adversário.

Quando se utilizarem cortinas, será aplicado o previsto em 3.10.

4.9. Utilização de "Bidding-boxes"

Nas provas oficiais e nas provas homologáveis, o árbitro ou a Entidade Organizadora pode impôr o uso de "bidding-boxes". Os jogadores não poderão recusar-se a usá-las, salvo impedimento físico evidente.

O regulamento seguinte é aplicável ao seu uso:

1. O jogador coloca à sua frente, na mesa, a declaração escolhida, orientada na direcção do centro desta. As declarações são colocadas por ordem, da esquerda para a direita, de modo a que os cartões se sobreponham parcialmente mas mantendo visíveis todas as declarações efectuadas. Os cartões que não correspondam a declarações efectuadas devem permanecer invisíveis. Um conjunto de declarações desordenado deve ser imediatamente corrigido pelo jogador responsável.
2. Uma declaração incorrectamente exposta pode ser sujeita a uma penalidade se o árbitro considerar que o campo não-infractor foi prejudicado.
3. Terminado o leilão, as declarações devem permanecer todas na mesa até que os pedidos de explicação da defesa e do declarante tenham tido lugar. Serão recolocadas no lugar próprio depois que o jogador a quem compete sair tiver sido autorizado a virar a carta de saída e antes que as cartas do morto tenham sido expostas.
4. Uma declaração considera-se dada a partir do momento em que é retirada intencionalmente do seu lugar. O jogador deve decidir-se antes de tocar em qualquer cartão. Uma hesitação traduzida pelo toque em mais de um cartão é susceptível de transmitir informação ilícita, podendo por isso ser penalizada.
5. Uma declaração pode ser alterada de acordo com a lei 25 do CIB quando as duas condições seguintes se verificarem:
 - O jogador, inadvertidamente, pegou na declaração errada;
 - O jogador corrige ou tenta corrigir a declaração sem pausa para reflexão.

4.10. Utilização de cortinas

Generalidades

Quando se usam cortinas, os jogadores sentados em Norte e Este devem ficar sentados do mesmo lado.

É da responsabilidade de Norte a colocação e remoção do tabuleiro de suporte e de cada carteira na posição correcta. É da responsabilidade de Oeste o controle da porta da cortina. Norte coloca o jogo no tabuleiro e a porta é fechada (permanecendo fechada durante todo o período do leilão). Os jogadores retiram as suas cartas da carteira. As declarações são efectuadas com os cartões das "bidding-boxes". O jogador coloca a declaração seleccionada no tabuleiro, de modo a que apenas possa ser vista do seu lado da cortina. A primeira declaração de cada jogador deverá tocar a extremidade esquerda do seu lado do tabuleiro. As declarações seguintes deverão sobrepôr-se parcialmente e de uma maneira regular na direcção da direita do tabuleiro.

Após os dois jogadores do mesmo lado da cortina terem colocado as suas declarações, Norte (ou Sul) faz deslizar o tabuleiro sob a porta de modo a que fique visível apenas para os jogadores do outro lado. Estes procederão de modo análogo para efectuar as suas declarações. Este procedimento repete-se até o leilão ficar concluído. Após o final do leilão, os jogadores de ambos os lados da cortina têm o direito de reexaminar toda a sequência de vozes (direito equivalente ao que existe sem cortinas). A seguir, os jogadores retiram do tabuleiro as suas declarações e colocam-nas no lugar apropriado.

A explicação de uma determinada declaração é pedida apontando para a mesma e será fornecida por escrito pelo adversário do mesmo lado da cortina.

Depois de uma saída **legal** ter sido efectuada, a porta é aberta de modo a que todos os jogadores possam ver as cartas do morto e as cartas jogadas para cada vaza.

A carteira correspondente ao jogo tem de permanecer na mesa até á conclusão do mesmo. O tabuleiro de suporte pode ser retirado se todos os jogadores estiverem de acordo.

Quando um jogador efectua uma declaração convencional, ou uma declaração (mesmo natural) cujo significado pode não ser compreendido pelos seus adversários, deverá alertar o seu adversário sentado do mesmo lado da cortina. O procedimento de alerta consistirá em apontar para o cartão de alerta ou para a folha de convenções, ou tocando com o cartão de Alerta na declaração. O parceiro deverá evidentemente alertar também quando o tabuleiro passar para o outro lado da cortina.

Os pedidos de explicação devem ser efectuados por escrito, pelo adversário que se encontra do mesmo lado da cortina em relação ao jogador que alertou e independentemente de qual dos jogadores deu a voz artificial. Tais pedidos não terão de ser necessariamente efectuados "na vez do jogador falar".

Não existem penalidades automáticas por explicações diferentes dos dois lados da cortina. Caso se verifique ter existido prejuízo para os adversários, cada caso será decidido individualmente (subtendendo-se que diferentes explicações serão um factor desfavorável para o par infractor).

Modificação das penalidades quando se usam cortinas

Uma declaração só é considerada como efectuada a partir do momento em que passou, sobre o tabuleiro, para o outro lado da cortina. Vozes ilegais ou inadmissíveis para as quais seja chamada a atenção devem ser corrigidas (sem penalidade), desde que ainda não tenham passado para o outro lado. Qualquer declaração inadvertente pode ser mudada até o tabuleiro ser transferido, mas um jogador não pode mudar de ideias acerca de uma declaração deliberadamente escolhida, depois de a ter colocado no tabuleiro. Quando um jogador muda a sua declaração (legalmente), o seu adversário da esquerda, caso se encontre do mesmo lado da cortina, pode também mudar qualquer declaração posterior (sem penalidade).

As penalidades contidas nas leis seguintes não se aplicam quando a porta se encontra fechada e o tabuleiro não passou ainda para o outro lado da cortina.

Lei 11	Perda do direito de penalizar
Lei 20	Revisão e explicação do leilão
Leis 23 a 27	Irregularidades
Leis 28 a 35	Declarações fora de vez
Leis 36 a 39	Declarações inadmissíveis
Lei 40	(durante o leilão qualquer jogador pode consultar a folha de convenções dos adversários em qualquer altura).
Lei 49	Carta exposta por um defensor. Quando um defensor expõe prematuramente uma carta e antes da porta da cortina ser aberta, pode recolhê-la sem penalidade.
Leis 53 e 54	Uma carta de saída fora de vez exposta pode ser retirada sem penalidade, salvo se a porta se abrir antes da irregularidade ser descoberta. Nesse caso aplica-se a Lei 49.

4.11. Passe Geral na 1ª Posição

Caso se verifique um passe geral na primeira posição as cartas devem ser registadas na folha apropriada (caso esta exista) e colocadas nas carteiras. Em caso algum as cartas podem ser dadas de novo.

4.12. Carta de saída

Na sua primeira vez de jogar, o declarante ou qualquer jogador da defesa (nomeadamente o jogador que tem de efectuar a saída) pode consultar a folha de convenções dos adversários e solicitar a repetição e explicação de **todas as vozes** (incluindo as vozes de "alerta"). A carta de saída deve ser colocada, de face para baixo, em cima da mesa. Após ter sido colocada a carta só pode ser substituída mediante autorização do árbitro. A carta só se considera jogada a partir do momento em que é exposta.

4.13. Infracções

O facto de se chamar o Árbitro deve ser considerado como um acontecimento normal, obrigatório quando ocorre uma irregularidade, já que é completamente interdita a sua resolução à mesa de jogo pelos jogadores. O procedimento contrário, afectando as boas bases da disciplina de jogo, leva ao agravamento da irregularidade, podendo inclusivamente originar faltas disciplinares. Não se deve assumir que algum jogador, par ou Árbitro foi desconsiderado pelo facto de uma decisão do Árbitro ter sido revogada por decisões diferentes da CR ou do CJ.

Quando, no decorrer de uma prova, ocorrer qualquer falta ou incidente, é expressamente proibido aos jogadores resolverem-no de comum acordo, sendo obrigatório chamar o DT que determinará a solução a dar ao caso.

As situações de carácter disciplinar deverão ser tratadas de modo diferente das de carácter técnico. No CIB estão definidas com clareza as competências do Árbitro sobre o assunto (Art.º 90º). Estão fora do seu âmbito as situações de carácter disciplinar, excepto as necessárias para manter a boa ordem e disciplina da sessão, devendo aquelas transitar obrigatoria e imediatamente para as instâncias competentes da FPB.

4.14. Recursos

Nas provas oficiais e, sempre que possível, nos torneios homologáveis, será constituída uma CR, composta por três elementos escolhidos² entre os mais qualificados e disponíveis. A CR pode incluir elementos participantes na prova. A constituição da CR será comunicada aos participantes no início do torneio ou logo que possível. A CR julgará, em primeira instância, os recursos apresentados.

Os recursos têm de ser formulados ao árbitro num prazo máximo de 30 minutos após o final da sessão a que digam respeito, conforme o artº 92 do CIB, mediante o pagamento de uma caução, que será devolvida caso o recurso não seja considerado frívolo ou injustificado.

Caso os participantes desejem recorrer da decisão da CR, em segunda e última instância, para o CJ, deverão fazê-lo num prazo máximo de 48 horas após a decisão da CR, mediante caução, que será devolvida apenas caso o recurso seja considerado procedente. Esta possibilidade também se aplica á parte envolvida e que não recorreu para a CR, caso tenha sido prejudicada pela decisão desta e queira recorrer para o CJ.

²O Árbitro (ou o DT) convidará, com a possível antecedência, os elementos que pretende façam parte da CR. Os elementos indigitados deverão, em princípio, aceitar as funções, não sendo todavia compulsiva tal aceitação, desde que, para tal, tenham motivo justificado.

Não havendo CR nomeada, o recurso será interposto directamente para o CJ, no prazo máximo de 48 horas após o fim de cada sessão, mediante caução e nas mesmas condições. A parte recorrente tem, de qualquer modo, obrigação de manifestar ao árbitro a intenção de recorrer até 30 minutos após o final da sessão. Se tal não for efectuado o direito ao recurso deixa de existir.

O valor da caução será fixado pela Direcção da FPB no início de cada época.

A apresentação de um recurso sobre uma decisão do árbitro não tem efeito suspensivo sobre a aplicação imediata dessa decisão. Todavia, se estiver envolvida a qualificação ou eliminação de um par/equipa para uma fase subsequente da mesma prova, e houver recurso, as instâncias competentes deverão reunir-se o mais rápido possível. De qualquer modo, o jogo seguinte do par/equipa apurada em consequência da decisão só se realizará após o respectivo recurso ter sido decidido.

No caso de decisões evidentes (explícitas no CIB), para além da perda do depósito pode ser aplicada ao par/equipa recorrente uma penalidade adicional por procedimento abusivo.

Em caso de erro material imputável à organização do torneio (erro de cotação ou de cálculo dos pontos), esta deverá rectificá-lo logo que possível. Os resultados são considerados definitivos:

- No início da sessão seguinte quando esta decorre no mesmo dia ou no dia seguinte;
- Na véspera da sessão seguinte, em todos os outros casos.

4.15. Pedido de rectificação de resultados finais

Os pedidos de rectificação de erros materiais devem ser apresentados num prazo máximo de 48 horas sobre a primeira afixação, com as seguintes excepções:

- Nos torneios em mais de uma sessão, se a sessão seguinte áquela em que possa existir o erro se disputar no mesmo dia ou no dia seguinte, o prazo limite é de 30 minutos antes do início da sessão seguinte.
- Na sessão final de torneios com prémios, o prazo para entrega de reclamações que envolvam a atribuição destes será de 30 minutos após a afixação dos resultados finais. Outras reclamações poderão ser entregues no prazo de 48 horas, mas não terão efeito sobre os prémios atribuídos.

Qualquer reclamação sobre resultados finais deverá ser acompanhada de uma caução a fixar pela Direcção da FPB e que apenas será devolvida se se verificar a existência de facto de um erro, ou caso o recorrente não pudesse concluir, face aos elementos afixados, da sua não-existência. A Entidade Organizadora deverá envidar todos os esforços para afixar elementos suficientes que permitam aos jogadores verificar a correcção dos resultados.

4.16. Pedido de rectificação do registo de resultados

Os pedidos de rectificação do registo de um resultado obtido á mesa têm que ser apresentados por ambos os pares intervenientes. Não são permitidas rectificações sem a autorização do árbitro. Caso um par verifique a existência de um resultado possivelmente mal marcado por outro(s) par(es), deverá de imediato chamar o árbitro, que procederá no sentido de esclarecer e se necessário rectificar o resultado.

Qualquer pedido apresentado depois de decorridos 30 minutos sobre a afixação dos resultados da sessão, não deverá ser considerado. Este prazo poderá ser alterado pela Organização do torneio.

4.17. Carácter público das competições

Com excepção da sala fechada nos torneios de equipas, os locais onde se desenrolam as competições devem ser abertos ao público, a menos que exista uma sala especialmente preparada para o efeito (vugraph, bridgerama, etc.)

Nenhum participante pode recusar um espectador, com a condição de que este se comporte convenientemente (ausência de reacção ou maneirismo durante o leilão e o carteio, ausência de comentários no intervalo das mãos).

É interdito aos espectadores deslocarem-se durante a sessão. Nos jogos com cortina os espectadores têm de se colocar de modo a verem apenas um dos lados da cortina.

4.18. Registo de ocorrências do jogador

A FPB manterá, para cada jogador, um registo de todas as ocorrências em que este tenha estado envolvido e que venham a ser objecto de relatório do DT.

5. REGRAS COMUNS AOS TORNEIOS DE PARES

5.1. Normas de conduta

Sendo o torneio de pares uma forma de jogo por comparação, não é permitido aos jogadores comportarem-se de modo a que possam receber (voluntaria ou involuntariamente) informação ilícita acerca dos resultados ou do conteúdo dos jogos. É estritamente proibido, em particular:

- Discutir os jogos em voz alta (nomeadamente de forma audível noutras mesas);
- Levantar-se da mesa antes do árbitro dar o sinal de mudar, e sem a autorização deste;
- Passear desnecessariamente pela sala;
- Comentar jogos passados noutras mesas (com o parceiro ou com os adversários e isto mesmo que estes já tenham disputado esses jogos);
- Olhar intencionalmente para as folhas de previsões dos adversários;
- Olhar intencionalmente para qualquer mesa onde esteja a ser disputado um jogo (nomeadamente nos intervalos para mudança de posição);
- Transmitir informação através das folhas de previsão;
- Usar informação ilícita recebida por qualquer meio (incluindo os descritos acima).

Qualquer jogador que infrinja qualquer dos pontos acima poderá ficar sujeito a uma penalidade automática e a eventuais procedimentos disciplinares (nomeadamente em caso de reincidência ou de infracção ostensiva).

5.2. Colocação dos jogadores

Com excepção das provas de pares mistos (vd. ponto 7), os jogadores sentam-se como entenderem na mesa e na linha que lhes fôr atribuída pela organização, que poderá impôr uma direcção específica como Norte. A atribuição de lugares poderá ser condicionada pela organização (p.e. através da designação de cabeças-de-série). A partir do momento em que um jogador retire as suas cartas da carteira na primeira mão do torneio não poderá mais mudar de orientação (quem começa em Este, por exemplo, fica sempre em Este). No caso de torneios em rotação Howell, cada jogador só pode ser Norte e Oeste, ou Sul e Este.

5.3. Princípios gerais relativos á atribuição de penalidades

As penalidades são expressas em % do Top da mão e devem ser convertidas em pontos. Em todo o texto que se segue 10% deve ser entendido como 10% do Top, 20% como 20% do Top, etc.

5.4. Atrasos

Os jogadores deverão estar sentados nos lugares que lhes competem cinco minutos antes da hora marcada para o início da sessão. Os atrasos em relação á hora prevista serão penalizados de acordo com a tabela constante no ponto 8.

Para atrasos de mais de 20 minutos, os pares em falta poderão ser eliminados e a prova reorganizada com os pares restantes. O Árbitro pode decidir, como limite, esperar por um par em falta até ao final da 1ª posição. Caso esteja previsto um par suplente, este par ocupará a posição do par retardatário. Se o par retardatário se apresentar até ao final da 1ª posição, reintegrará o torneio (aplicando-se de qualquer modo as penalidades devidas ao atraso). O(s) resultado(s) eventualmente conseguido(s) pelo par substituto permanecem válidos.

5.5. Cadência de jogo (jogo lento)

Os jogadores devem respeitar a cadência de jogo imposta pela Entidade organizadora ou pelo árbitro (em geral 7 minutos por mão). Não é permitido disputar qualquer jogo atrasado no final da sessão. Se o sinal de mudança de posição fôr dado e alguma mesa se encontrar ainda no leilão do último jogo da posição, o árbitro deve anular o jogo.

Todo e qualquer par que retarde o desenvolvimento normal de uma sessão não respeitando o ritmo de jogo imposto receberá uma advertência. Caso a lentidão persista o par será penalizado de acordo com o ponto 8.

5.6. Provas com duas ou mais fases

Nos torneios com mais de uma fase, quando os pontos conquistados numa fase sejam transportados (carry-over) para fase(s) subsequente(s), a fórmula para conversão dos pontos a transitar para a fase seguinte será determinada pela Entidade Organizadora e tornada pública antes do início do torneio.

Nos editais para inscrição para torneios com mais de uma fase, a Organização deverá indicar, além dos elementos usuais, a data/hora limite para confirmação dos pares apurados para a 2ª fase, nomeadamente de modo a dar tempo útil para convocação de pares suplentes.

5.7. Sessões com número de mãos diferente

Nos torneios em mais de uma sessão, quando o número de mãos por sessão é diferente, a percentagem final de cada par é igual á média das percentagens obtidas nas diversas sessões, ponderada de acordo com o número de mãos jogadas em cada. Esta ponderação não se aplicará aos casos em que o número de mãos foi diferente apenas por razões técnicas (por exemplo, no caso de mãos anuladas pelo árbitro ou no caso da existência de um "fantasma").

5.8. Linhas múltiplas de classificação

Quando os resultados obtidos numa determinada mão constituem dois ou mais grupos diferentes, cada grupo é "topado" (i.e., calculam-se os pontos) normalmente. Os pontos x assim obtidos são convertidos segundo a fórmula abaixo (válida para o "top" de dois em dois pontos):

$$X = (x + 1) \frac{N}{n - 1}$$

N é o número máximo de resultados nessa mão e n o número de resultados do grupo considerado (que não deve ser inferior a 4).

Para um grupo composto por três resultados serão atribuídos pontos na base de 70, 60 e 50% do top, com igualdades calculadas do modo habitual (por exemplo, 450, 420 e 420 recebem respectivamente 70%, 55% e 55% do top). Se o grupo for composto por dois resultados, os pontos serão atribuídos na base de 65 e 55% do top (dois resultados iguais correspondem a 60% do top para os quatro pares). No caso de um grupo apenas conter um resultado, serão atribuídos 60% a ambos os pares.

A topagem dupla aplica-se às mãos "alteradas", com omissão de resultados, não-jogadas por parte dos jogadores, mal duplicadas, ou em sequência de uma irregularidade para a qual o árbitro considere não poder manter um ou mais resultados no mesmo grupo dos restantes.

O procedimento de topagem dupla não impede a aplicação de:

- um resultado ajustado (Lei 12 do CIB)
- uma penalidade
- a Lei 88 do CIB, que estipula que se um jogador tem de aceitar uma marca **artificial** devido a uma irregularidade de que não é culpado, essa marca será igual à média do torneio ou a 60% se a média for inferior a 60%.

5.9. Classificação única nos torneios em uma sessão

Nos torneios disputados em uma só sessão, se for decidido estabelecer uma classificação única (nomeadamente para efeitos de atribuição de prémios e de pontos de registo), esta deverá efectuar-se do seguinte modo:

- Menos de 70 pares:
Consoante a melhor percentagem:
Os dois primeiros lugares: 1º NS e 1º EO
Os 3º e 4º lugares: 2º NS e 2º EO
Os 5º e 6º lugares: 3º NS e 3º EO
- 70 ou mais pares:
Tal como acima, acrescentando 2 pares suplementares por cada grupo de 20 (um NS e um EO). Por exemplo 8 pares para um torneio de 70 a 89 pares, 10 pares para um torneio de 90 a 109 pares, etc.

Em qualquer caso os pares seguintes são ordenados consoante a percentagem obtida, indistintamente da linha a que pertencerem.

5.10. Ex-aequos

Consideram-se ex-aequo (para efeitos de apuramento/eliminação, atribuição de títulos ou de prémios) os pares cuja diferença em percentagem seja inferior ao equivalente a um ponto (com a "topagem" usual de 2 em 2 pontos). Caso seja necessário efectuar um desempate, considerar-se-ão todas as mãos jogadas durante o torneio (ou fase, nos torneios em mais de uma fase). Para os jogos disputados por dois ou mais pares ex-aequo, atribuem-se dois pontos ao par por cada jogo onde o seu resultado é superior ao dos adversários ex-aequo e 1 ponto por cada jogo em que é igual (como se fosse um mini-torneio de pares). Para cada jogo disputado por apenas um dos pares ex-aequo, esse par receberá 2 pontos se o seu resultado for superior a 55% e 1 ponto se for compreendido entre 45 e 55%.

Exemplo: Três pares ex-aequo obtiveram respectivamente 420, -50 e -50 num determinado jogo. O primeiro recebe 4 pontos e os outros dois 1 ponto cada.

Caso o empate persista, o desempate será efectuado contando o número de "tops" de cada um. Se ainda assim persistir, será contado o número de "zeros" (vence quem tiver menos zeros).

5.11. Substituições

Caso seja impossível a um jogador, regularmente inscrito, jogar numa competição por qualquer razão considerada válida pelo DT, poderá ser substituído após autorização do DT. O jogador substituído não poderá, de acordo com a última lista de classificação promulgada pela FPB, ter maior categoria que o substituído (salvo quando tal fôr expresso no regulamento próprio da prova).

Nas provas das Regiões Centro, Centro-Sul e Algarve, em caso algum será permitida a substituição por um jogador que não pertença à respectiva Região.

Num torneio de uma sessão não são permitidas substituições (salvo por motivos de força maior e com a autorização do DT ou da Entidade Organizadora). Para um torneio de duas ou mais sessões, apenas é permitida a substituição em uma sessão. O jogador substituído adquirirá os direitos do concorrente inicial se disputar todas as sessões excepto uma.

Nos torneios com mais de uma fase, não é permitida a alteração da composição dos pares entre as fases.

Nenhum jogador poderá desempenhar funções de substituído caso tenha participado no torneio em curso, salvo em caso de força maior e com a autorização do DT ou da Entidade Organizadora. As substituições que violem as condições acima descritas e que não tenham sido explicitamente aprovadas desclassificam o par.

O DT pode proceder a uma substituição de emergência quando o regular desenvolvimento do torneio assim o exigir. Se esta substituição acarretar a desclassificação de um concorrente, qualquer que ele seja, essa decisão deverá ser-lhe indicada no momento em que se proceder à substituição.

5.12. Folha de registo de resultados (ficha ambulante)

A responsabilidade pelas carteiras e pelo correcto preenchimento dos resultados nas fichas ambulantes pertence aos pares N/S, sob o controle dos pares N/S e E/O em conjunto. A indicação exacta da carta de saída é **obrigatória** (não é permitida a indicação na forma de X♠. A forma correcta é, por exemplo, 5♠). Cada omissão ou imprecisão acarreta ao par NS responsável uma penalização (ponto 8).

Não é permitido aos jogadores proceder a qualquer rectificação dos resultados inscritos nas fichas ambulantes, mesmo quando as carteiras ainda se encontrem nas mesas onde os jogos foram jogados.

No caso de ter havido erro de registo, os jogadores deverão chamar o Árbitro, a quem compete **exclusivamente** eventuais alterações. Para cálculo dos resultados apenas serão tidos em conta os pontos efectivamente inscritos. Todavia, o árbitro pode e deve corrigir erros flagrantes.

Em caso de omissão de um resultado na ficha ambulante, detectada após a recolha das fichas e numa altura em que pelo menos um dos pares já não pode ser contactado, o jogo é anulado e ambos os pares recebem a "média do torneio" e uma penalidade adicional (ponto 8).

Todo e qualquer jogador que no final do torneio retire uma ou mais fichas ambulantes da(s) respectiva(s) carteira(s) sem autorização do árbitro será penalizado de acordo com o ponto 8. Em caso de reincidência o jogador poderá ser desclassificado.

5.13. Irregularidades nos jogos e nas carteiras

Responsabilidade das carteiras: O par NS é responsável por colocar e retirar as carteiras da mesa. O DT indicará no início do torneio se no final de cada posição compete ao par NS ou EO o transporte das carteiras para a mesa indicada pela organização. Qualquer erro de transporte penaliza o par responsável, salvo se tiver sido detectado a tempo de não causar prejuízo. Qualquer erro de rotação de um par (p.e. sentar-se na mesa errada) penaliza o par respectivo.

Em caso de erro de duplicação ambos os pares são penalizados. A penalidade é mais grave se envolver a troca das mãos de duas carteiras (vd. ponto 8).

Durante a segunda posição todos os pares devem verificar a correcção da duplicação efectuada, por comparação das mãos com o registo existente sobre a ficha ambulante.

Se se verificar que um determinado jogo não foi baralhado aquando do início da sessão, os dois pares responsáveis serão penalizados (ponto 8).

No decurso do leilão e do carteo a carteira do jogo deve permanecer sobre a mesa e na orientação correcta.

Os jogadores devem contar as suas cartas quando as retiram da carteira e verificar a conformidade com o registo constante na ficha ambulante, no final do jogo. São penalizados os erros de contagem de onde resulte prejuízo para qualquer par, ou a anulação de qualquer jogo.

Os jogadores apenas podem discutir as mãos em voz baixa, no final da posição e com o apoio da ficha ambulante. Qualquer par surpreendido pelo árbitro a discutir uma mão de cartas na mesa será penalizado automaticamente de acordo com o ponto 8.

Jogo correcto mas invertido a 180°: Permanece válido (mesmo em mistos) desde que um jogador tenha visto as cartas que se encontram á sua frente (e destinadas inicialmente ao parceiro). Depois de uma primeira advertência o par NS responsável será penalizado.

Jogo correcto mas invertido a 90°: **Também permanece válido**, mas para este jogo o par NS ocupará a posição EO e vice-versa. O jogo será "topado" normalmente.

Inversão de cartas ou mãos a 90 ou 180°: O resultado é anulado e a "média do torneio" atribuída aos pares responsáveis pelo controle das cartas ou mãos mal colocadas, que serão penalizados ainda de acordo com o ponto 8.

Colocação na carteira de uma carta voltada para cima: O jogador responsável será penalizado se o erro não fôr descoberto antes de qualquer jogador da posição seguinte ter visto essa carta, não lhe pertencendo.

Todas as irregularidades descritas acima são penalizadas de acordo com a tabela descrita no ponto 8.

Se na sequência de qualquer irregularidade não referida acima um jogador receber informação não-autorizada, aplicar-se-á a lei 16 do CIB. Para além disso, se a informação não-autorizada resultar de uma irregularidade cometida por um jogador este será penalizado em 10%.

5.14. Folhas individuais de previsão

Caso usem folhas individuais de previsão, os jogadores devem manuseá-las com cuidado, de modo a não permitir que os seus adversários possam obter, de modo intencional ou não, informação não-autorizada acerca do resultado de jogos anteriores (nomeadamente evitando deixar a folha de previsões aberta sobre a mesa). Todo e qualquer jogador que transmita deste modo informação ilícita será penalizado em 20%.

Todo e qualquer jogador que intencionalmente receba informação ilícita será penalizado em 50%, sem prejuízo de subsequente procedimento disciplinar.

6. REGRAS COMUNS AOS TORNEIOS DE EQUIPAS

6.1. Prazo limite para inscrições

Terminado o prazo de inscrição para uma prova, qualquer nova inscrição apenas poderá ser aceite caso se verifiquem em simultâneo as seguintes condições :

- Ser efectuada antes da reunião de capitães ;
- Facilitar a organização da "poule" ou das séries (nomeadamente evitando "byes").

Neste caso, pode o CT aceitar uma inscrição atrasada, ou delegar esta autoridade no ST da FPB.

6.2. Índices de valor das equipas

No acto da inscrição, a cada equipa é atribuído um índice de valor composto pela soma dos índices dos quatro jogadores com mais pontos na última lista classificativa publicada pela FPB antes da data de início do torneio. Nas provas mistas, o índice de valor é a soma dos índices dos dois jogadores masculinos e dos dois jogadores femininos mais pontuados. O índice de valor das equipas servirá para escalonar estas por "valor", quando tal fôr imposto pelo regulamento (nomeadamente para atribuição de cabeças-de-série).

A categoria dos jogadores (e logo o índice de valor das equipas) permanece constante ao longo da prova.

6.3. Reunião de capitães

Antes do início do torneio ou da fase (em torneios em mais de uma fase) efectuar-se-á uma reunião entre os capitães de equipa, á hora estipulada pela Entidade Organizadora (nomeadamente para efectivação da repartição das equipas por grupos e da realização de eventuais sorteios). A não comparência dos capitães ou dos seus representantes (p.e., um dos jogadores da equipa) não fará adiar a reunião nem a prova.

A(s) equipa(s) não representada(s) na reunião perderão o direito de protestar sobre a constituição das "poules" ou sobre a ordem e as datas dos encontros.

6.4. Escalonamento dos encontros numa poule

A Entidade Organizadora estabelecerá o calendário da prova e escalonará os diversos encontros ao longo do tempo disponível para a realização da prova.

A organização deve envidar todos os esforços para que as equipas compostas por jogadores que habitualmente frequentem o mesmo clube, ou que pertençam á mesma região, se encontrem o mais cedo possível.

6.5. Equipas isentas

O número total de equipas isentas de uma ou mais fases de uma prova não poderá exceder 25% do número total de equipas inscritas (salvo indicação expressa em contrário no regulamento específico da prova).

Na folha de calendário dos encontros, afixar após a reunião de capitães, serão atribuídos por sorteio (vd. ponto 5.4 acima), números a todas as equipas, independentemente de estarem ou não isentas da 1ª fase, servindo esses números como identificadores das equipas até ao final da fase.

6.6. Formação das equipas.

Nas competições desenroladas em encontros sucessivos, cada equipa tem direito a inscrever até seis jogadores.

A inscrição só é aceite desde que estejam indicados pelo menos quatro jogadores e designado o respectivo capitão (jogador ou não).

Se só forem inicialmente inscritos quatro jogadores, os restantes podem sê-lo posteriormente. Se uma equipa tem inscritos cinco ou seis jogadores e apenas quatro ou cinco tiverem jogado, os restantes podem ser substituídos (ou o sexto acrescentado) depois de informado o DT. Se os seis jogadores de uma equipa tiverem jogado, pode o DT, em caso de extrema necessidade e para bom prosseguimento do torneio, autorizar um substituto, desde que este não tenha jogado por outra equipa. O jogador substituído ficará inibido de jogar por qualquer outra equipa na mesma prova, sob pena de desclassificação desta.

Qualquer dos casos descritos no parágrafo anterior deverá ser mencionado no relatório do DT para análise pelo CT. A alteração da composição da equipa em relação à inscrição inicial não deverá ser susceptível de alterar a divisão inicial das equipas por séries e/ou a atribuição de eventuais isenções. Sempre que tal se verifique o CJ decidirá das eventuais sanções a aplicar.

Seja qual fôr o número de jogadores que compõem uma equipa, esta pode alterar a composição dos seus pares apenas no final de cada série de carteiras:

- Por permutação de jogadores entre os pares que disputaram a série precedente;
- Por entrada de jogadores que não tenham jogado a série precedente.

Qualquer par formado por dois jogadores que não tenham jogado juntos a série precedente é para todos os efeitos um novo par e pode nomeadamente ocupar o lugar que entender se a condição da equipa o permitir (vd. ocupação dos lugares). É portanto perfeitamente possível que um determinado jogador dispute duas séries consecutivas contra outro (ou contra o mesmo par)

Sejam quais forem as modificações introduzidas nas equipas, nunca dois pares com a mesma composição poderão defrontar-se em duas séries consecutivas de carteiras.

Em encontros simultâneos as equipas ocupam os seus lugares no início da sessão de acordo com as instruções do árbitro e apenas poderão alterar a sua composição com a anuência prévia do árbitro.

6.7. Sala fechada

Nos encontros entre duas equipas deverá obrigatoriamente estar prevista uma sala fechada. Os encontros só podem começar na sala aberta depois dos jogadores na sala fechada se encontrarem sentados. No decurso de um encontro (ou após o seu final), é proibido aos jogadores abandonarem a sala em que jogam sem a autorização do árbitro (ou dos adversários na ausência de árbitro). O par faltoso será penalizado segundo o ponto 8.

Na sala fechada, para além dos jogadores que se encontrem a disputar o(s) encontro(s) só é permitida a presença do Árbitro e das individualidades às quais a Entidade Organizadora julgue conveniente permitir o acesso (scorers, jornalistas, árbitros-assistentes, caddies, responsáveis federativos, etc.). Subentende-se que o acesso a estas individualidades apenas será permitido se não participarem na prova.

6.8. Ocupação de lugares

Nas competições mistas a Organização indicará o lugar a ocupar pelas senhoras (vd. ponto 7). As mãos jogadas na posição errada e antes de o erro ser descoberto permanecem válidas. Nas outras competições os jogadores sentam-se como entenderem na linha que lhes é destinada, não podendo trocar de posição antes do final da série de carteiras (salvo com autorização expressa do árbitro).

Quando está prevista uma sala fechada, e na inexistência de procedimento específico de "line-up" descrito no regulamento da prova, a equipa mencionada em primeiro lugar no programa (designada por equipa VISITADA) senta os seus jogadores em Norte e Sul na sala aberta, e em Este e Oeste na sala fechada.

Na primeira série de carteiras, a equipa VISITADA senta os jogadores depois da equipa adversária (designada por equipa VISITANTE) ter sentado os seus. Na série seguinte a equipa VISITADA senta-se em primeiro lugar, mantendo na mesma sala qualquer par que permaneça inalterado. A equipa adversária sentará os seus jogadores de modo a que dois pares que já se defrontaram na série anterior não voltem a encontrar-se. (Em consequência, um jogador da equipa visitada não pode mudar de sala na segunda metade do encontro, a menos que tenha um parceiro diferente). Na terceira série repete-se o procedimento da primeira, e assim sucessivamente.

As infracções aos parágrafos acima podem ser penalizadas por falta de comparência.

A Entidade Organizadora pode estabelecer no regulamento específico da prova a tiragem á sorte de visitantes e visitados. Neste caso a tiragem será feita pelo árbitro ou pelos dois capitães (ou seus representantes).

As equipas que utilizem Sistemas Altamente Artificiais ficam sujeitas ao regulamento próprio de line-up descrito no Regulamento de "Política de Sistemas da FPB".

6.9. Interrupção de um encontro

No caso da interrupção forçada de um encontro (p.e., por doença), os jogadores devem permanecer na sua sala. Se o motivo da interrupção persistir durante mais de 30 minutos, o encontro pára, mas os resultados dos jogos que permitam efectuar comparações permanecem válidos.

1. Se o número de mãos comparáveis fôr igual ou superior a 3/4 do total de mãos, o encontro é dado como terminado e os pontos de vitória calculados de acordo com a tabela com o número de mãos mais aproximado (em caso de igualdade entre duas tabelas usar-se-á a que fôr para maior número de mãos).
2. No caso contrário, ou o encontro prosseguirá posteriormente com os mesmos jogadores nas mesmas posições (eventualmente substituindo o jogador incapacitado) ou será atribuída falta de comparência á equipa se nenhuma substituição fôr possível.

6.10. Princípios gerais relativos á marcação e ás penalidades

Marcação

1. IMP: Em cada mão a diferença de pontos entre os dois resultados comparados é convertida em IMPs segundo a tabela internacional (lei 78 do CIB). O resultado do encontro será obtido pela soma dos IMPs ganhos por cada equipa em todas as mãos do encontro (após dedução de eventuais penalidades).
2. Pontos de vitória: Salvo nos encontros a eliminar, o resultado do encontro em IMPs é transformado segundo a tabela de pontos de vitória correspondente ao número de mãos disputadas (ponto 10).

Penalidades

As infracções ao CIB ou aos regulamentos em vigor (nomeadamente estas Normas Técnicas) são penalizadas em IMPs (após uma eventual advertência).

Nos encontros a eliminar, as penalidades são aplicadas directamente no resultado em IMP's. Por exemplo, 24 mãos, resultado em IMPs 22-20 e penalidade de 3 IMP á equipa vencedora. Resultado final: **19-20!** Nos encontros em poule as penalidades são aplicadas directamente no resultado em pontos de vitória, com a equivalência de 1 PV por cada 6 IMP de penalização. No exemplo acima, resultado 22-20 = 15-15 em PV, penalização de 3 IMP = 0.5 PV á equipa vencedora, resultado final **14.5 - 15** (e não 15-15 como ficaria se a aplicação fosse efectuada sobre o resultado em IMP's). Nos encontros em poule, a penalização de uma equipa nunca resulta em benefício directo da outra.

6.11. Atrasos

Cinco minutos antes da hora prevista para o início do torneio todos os jogadores deverão estar sentados nos seus lugares. Os atrasos são penalizados de acordo com a tabela constante no ponto 8. Para atrasos superiores a 20 minutos cabe ao DT decidir das medidas adequadas a tomar (p.e. falta de comparência, eliminação da equipa e reorganização do torneio, etc). A equipa presente não poderá retirar-se antes do DT comunicar a sua decisão. Caso o faça e a equipa em falta se apresente provando caso de força maior, poderá ser eliminada ou penalizada com falta de comparência.

Para todos os efeitos, obrigações profissionais não constituem força maior. O jogador ou equipa em falta terá a responsabilidade de provar inequivocamente a razão do seu atraso. Caso tente justificar o atraso com um motivo que se revele falso (de imediato ou a posteriori) será penalizado em 24 IMPs (sem prejuízo de eventual procedimento disciplinar).

6.12. Folhas de registo

Em cada sala o jogador sentado em Norte deve preencher a folha de registo oficial do encontro. A responsabilidade da correcção da folha é dos pares NS e EO em conjunto. As equipas que no final apresentem folhas de registo mal ou incorrectamente preenchidas são penalizadas de acordo com o ponto 8. As emendas e rasuras devem ser rubricadas pelos dois capitães (ou seus representantes).

Cada par pode solicitar ao Árbitro uma folha de registo individual. Neste caso as folhas de registo devem ser comparadas pelos jogadores antes de se efectuar a comparação com a folha de registo oficial proveniente da outra sala.

No final do encontro, as folhas de registo oficiais devem ser rubricadas pelos dois capitães ou seus representantes e entregues ao árbitro com o cálculo da diferença total em IMP's já efectuado. A responsabilidade da entrega da folha de registo ao árbitro é da responsabilidade de **ambos** os capitães (ou seus representantes).

Nos encontros simultâneos o árbitro pode impôr o uso de fichas ambulantes tal como em torneios por pares. Neste caso aplicar-se-á o ponto 4.12.

6.13. Erro na ocupação dos lugares

A equipa que se senta em primeiro lugar em cada série de carteiras é responsável pela orientação correcta dos seus pares. Se se verificar que dois pares da mesma equipa se encontram a jogar na mesma orientação, as mãos jogadas erradamente são **anuladas** e a equipa responsável penalizada em 1 PV.

6.14. Cadência de jogo (jogo lento)

No início de cada torneio, o DT anunciará o período de tempo disponível para cada série de carteiras. Esse tempo deverá incluir o tempo necessário para dar cartas e para explicação dos sistemas. Se um

encontro não acabar dentro do tempo previsto será concedida uma tolerância de 5 minutos, finda a qual ambas as partes ou a responsável sofrerão as penalidades indicadas no ponto 8. Em atrasos superiores a 30 minutos o DT pode impôr uma penalidade mais severa.

Um jogador pode notificar o DT se achar que o ritmo de jogo dos adversários é demasiado lento. Se estes discordarem assiste-lhes o direito de solicitar o controle do tempo de jogo por parte do DT ou de um seu delegado.

6.15. Irregularidades nos jogos e nas carteiras

Responsabilidade das carteiras: O par NS é responsável por colocar e retirar as carteiras da mesa.

Para evitar irregularidades, as cartas devem ser dadas na íntegra no início de cada série de carteiras sob pena de uma penalidade de 3 IMP a ambas as equipas.

Se se verificar que um determinado jogo não foi baralhado aquando do início do encontro, os dois pares responsáveis serão penalizados (ponto 8).

No decurso do leilão e do carteio a carteira do jogo deve permanecer sobre a mesa e na orientação correcta.

Os jogadores devem contar as suas cartas quando as retiram da carteira.

Os jogadores apenas podem discutir as mãos em voz baixa. Qualquer par surpreendido pelo DT a discutir uma mão em voz alta e nomeadamente de modo a perturbar outras equipas será penalizado automaticamente de acordo com o ponto 8.

Uma vez as cartas recolocadas na carteira respectiva, nenhum jogador pode tocar nas cartas do adversário (apenas o DT o poderá fazer).

Jogo correcto mas invertido a 180º: Permanece válido (mesmo em mistos) desde que um jogador tenha visto as cartas que se encontram á sua frente (e destinadas inicialmente ao parceiro). Depois de uma primeira advertência o par NS responsável será penalizado.

Jogo incorrecto: Um estojo considera-se incorrecto se o DT determinar que uma ou mais cartas se encontravam colocadas na carteira numa posição tal que dois jogadores que poderiam ter tido uma comparação directa nesse jogo não jogaram a mão de forma idêntica. Se não fôr possível proceder á substituição do jogo (tal como previsto no CIB), o jogo é anulado e o par responsável penalizado em 6 IMP. Nos outros casos o jogo é anulado e substituído. Os vários tipos de inversões (de carteiras, cartas e/ou jogos completos) recebem penalidades específicas (ponto 8).

Colocação na carteira de uma carta voltada para cima: O jogador responsável será penalizado se o erro não fôr descoberto antes de qualquer outro jogador que tenha que disputar o jogo ter visto essa carta, não lhe pertencendo.

Se na sequência de qualquer irregularidade não referida acima um jogador receber informação não-autorizada, aplicar-se-á a lei 16 do CIB. Para além disso, se a informação não-autorizada resultar de uma irregularidade cometida por um jogador este será penalizado em 3 IMP.

6.16. Classificação. Desempates

A menos que o regulamento da prova especifique o contrário, a classificação final de uma poule é efectuada por ordem do número total de PV conquistados, após dedução das penalidades devidas. Em caso de igualdade entre duas equipas, o desempate faz-se sucessivamente pelo resultado em PV, em

IMP's, em pontos totais do encontro que disputaram entre si (Em poules a mais de uma volta, aplicar-se-á a **soma** dos PV, dos IMP's, dos pontos totais, nos encontros disputados entre as duas equipas). Em caso de igualdade total, recorre-se ao quociente de IMPs totais (ganhos versus perdidos) em todos os encontros da poule.

O empate entre mais de duas equipas é desfeito pelo resultado dos encontros entre si. Se, entre as equipas empatadas, uma tiver vencido todas as outras, será classificada à frente delas, independentemente do número de PVs obtidos. Caso contrário, as equipas serão classificadas de acordo com a soma dos PVs obtidos nos encontros disputados entre si. Se o empate subsistir entre duas equipas será aplicado o ponto acima.

A menos que por regulamento seja obrigatória a realização de um encontro de desempate, duas equipas que nunca se tenham encontrado são desempatadas pela média de PV's por encontro (não contando eventuais "bye") e em caso de igualdade pelo quociente dos IMP's ganhos e perdidos no conjunto dos encontros disputados.

O empate em torneio com sistema de "knock-out" é desfeito sucessivamente pelos IMPs obtidos por cada equipa (basta 1 IMP para vencer), pelos pontos totais, pelo número de mãos ganhas e perdidas (nem que seja por apenas 10 pontos). Se a igualdade subsistir, prolongar-se-á o encontro por mais 4 mãos (os jogadores permanecem nos lugares que ocupavam no final da última série de carteiras). Se mesmo assim o empate se mantiver (aplicando o sistema de desempate acima), jogar-se-á mais uma mão tantas vezes quantas as necessárias para quebrar o empate. A primeira diferença determinará o vencedor.

6.17. "Byes", desistências e faltas de comparência

Se uma equipa ficar "bye" em qualquer sessão, receberá 18PVs.

Qualquer equipa que falte a um encontro receberá a pontuação de 0 PV e ficará sujeita às penalidades a determinar pelo CD.

Caso a desistência, ou a falta de comparência, se verifique depois de completado o primeiro terço da prova, as equipas que já não puderem jogar com a desistente ou faltosa terão o resultado mais favorável entre os três seguintes :

- Média final dos seus PVs;
- Média dos PVs ganhos pelas outras equipas contra a equipa desistente ou faltosa;
- 18 PVs.

Se fôr necessário desempatar duas ou mais equipas por IMP's (vd. 5.16) a equipa receberá os IMPs correspondentes á média da faixa de IMPs que na tabela correspondem aos pontos de vitória obtidos.

As equipas que já tiverem jogado com a equipa desistente manterão os pontos efectivamente obtidos.

6.18. Classificação de uma poule em caso de desistência ou eliminação

Se nenhuma equipa faltar a mais de um encontro, a classificação da poule será obtida de modo normal. Caso uma equipa falte a dois ou mais encontros, a classificação final da poule será obtida do seguinte modo:

A equipa faltosa fica em último lugar.

A classificação das equipas que não jogaram contra a equipa faltosa será aquela que obteriam anulando todos os jogos da equipa faltosa.

Os restantes lugares da classificação serão repartidos pelas outras equipas segundo o seu total de PV em todos os encontros.

Exemplo: E abandona após defrontar A e B. Se na classificação obtida por anulação dos encontros E-A e E-B as equipas C e D ficaram em 2º e 4º, estas serão as classificações finais de C e D. Se no total dos encontros disputados pelas equipas A B e F, A marcou mais pontos que B, então A fica classificado á frente de B, nos lugares restantes (1º e 3º). Classificação final: 1º A 2º C 3º B 4º D 5º E.

6.19. Adiamento ou antecipação de encontros

1. Não é permitido o adiamento ou a antecipação de encontros nas duas últimas jornadas de qualquer das fases de uma prova. Neste caso o adiamento é considerado como falta de comparência, sem prejuízo de acção disciplinar.
2. Nas poules em mãos duplicadas (em que todas as equipas têm os mesmos jogos) não são permitidos quaisquer adiamentos ou antecipações.
3. Todos os encontros das provas oficiais (excepto na Taça de Portugal) devem obrigatoriamente ser orientados por um árbitro da FPB ou, na sua falta, por outro árbitro com um mínimo de experiência e aprovado pela respectiva CReg.
4. Desde que autorizadas pelo CT, podem as equipas por comum acordo, adiar ou antecipar outros encontros pelo prazo máximo de seis dias, desde que para tal tomem a responsabilidade do pagamento dos serviços de um árbitro aprovado pela FPB e possam efectivamente assegurar a sua colaboração. A FPB não tem qualquer obrigação de designar um árbitro para o encontro.

6.20. Sistemas artificiais

As equipas que joguem sistemas artificiais devem obrigatoriamente anunciá-lo no acto da inscrição. Devem ainda entregar no Secretariado da FPB duas cópias das folhas de convenções (e eventuais folhas suplementares) até 48 horas antes do início da competição. Os capitães das outras equipas terão a responsabilidade de pedir cópias directamente ao referido Secretariado. Caso não sejam satisfeitos os presentes procedimentos por culpa da equipa que utiliza o sistema artificial, os seus jogadores serão obrigados a leiloar num sistema natural.

7. OBRIGAÇÕES E AUTORIDADE DOS ÁRBITROS

Aos árbitros (DT) compete a organização técnica dos torneios, em observância das normas do Código Internacional de Bridge (CIB) e dos regulamentos das entidades organizadoras.

No exercício desta actividade incumbe ao DT definir ou fazer cumprir as regras de participação, manter a disciplina e assegurar o regular desenvolvimento da competição, aplicar e interpretar as normas do CIB, julgando em ponderação e isenção e advertindo os jogadores dos seus direitos e responsabilidades, atribuir penalidades quando aplicáveis, proceder ao cálculo e publicação dos resultados, encaminhar os recursos interpostos das suas decisões, sem prejuízo do respeito e observância das normas constantes do Regulamento de Arbitragem.

Na qualidade de representantes oficiais das entidades organizadoras de torneios, compete ao DT integrar as lacunas ou omissões dos regulamentos em vigor, submetendo à apreciação dos órgãos federativos competentes as dúvidas que da sua efectiva aplicação possam resultar.

Em cada sessão, os Árbitros deverão mencionar, no verso do seu relatório de arbitragem (**obrigatório**) todas as ocorrências de carácter técnico, disciplinar ou material que tenham ocorrido.

8. ORGANIZAÇÃO DOS TORNEIOS

Estabelece-se neste capítulo um conjunto de normas e recomendações a seguir pelos Directores de Torneio e relativas aos torneios de pares e de equipas. Os Directores de Torneio têm poder para aplicarem aos seus torneios outras normas, salvo nos pontos em que é expresso o contrário e caso constatem ser vantajoso para os mesmos.

8.1. Torneios de pares

8.1.1. Requisitos mínimos

Nenhum torneio de pares pode ser disputado em menos de 24 mãos e nenhum jogador pode disputar menos de 20 mãos (salvo casos de manifesta força maior). Os movimentos em rotação Howell ou rotações derivadas (3/4 Howell, Short Howell, etc.) não podem ser "encurtados" (i.e., não podem ser jogadas menos posições que o especificado). *Não alterável.*

8.1.2. Normas gerais

Nos torneios em rotação Howell, se o número de jogadores for ímpar o número que fica por atribuir deverá corresponder à posição fixa. Nos torneios em rotações derivadas, existindo mais de um par fixo deverão ser atribuídas as posições fixas a pares de reconhecida incapacidade física, ou aos pares teoricamente mais fracos (segundo o índice de valor dos mesmos).

Nos torneios em rotação Mitchell, a distribuição dos jogadores entre as secções e/ou linhas deverá ser efectuada de modo a que estas fiquem equilibradas (em termos de índice de valor dos pares componentes). A distribuição intra-linhas dos pares deve ser efectuada de modo a que não hajam pares demasiadamente beneficiados/prejudicados por não jogarem apenas contra pares fortes/fracos (alternância forte/fraco entre mesas sucessivas e repartição dos cabeças-de-série de modo a que todos joguem o mesmo número de vezes uns contra os outros). A equilibragem intra-linhas é especialmente importante quando o movimento não é completo (i.e., caso não se joguem todas as posições ou caso ocorra salto). Em cada linha cerca de 25% dos pares devem ser considerados cabeças-de-série.

Sempre que existirem jogos disputados um número de vezes diferente de outros, a conversão deverá ser efectuada para o "top" superior utilizando a fórmula de Neuberg (cf. 4.8).

8.1.3. Torneios organizados pela FPB

Os torneios de pares de organização directa da FPB disputam-se usualmente em rotação Mitchell ou rotação mista Mitchell+Howell. A rotação Howell apenas é utilizada quando o número de pares obriga a tal. No quadro abaixo indica-se o número de pares por secção e jogos por sessão recomendados para os diversos casos possíveis.

Torneios em rotação Howell:

Nº de Pares	Nº de Mesas	Nº de Mãos
7, 8	4	28 (7 x 4)
9,10	5	27 (9 x 3)
11,12	6	33 (11 x 3)
13,14	7	26 (13 x 2)
15,16	8	30 (15 x 2)

Torneios em rotação Mitchell

Nº de Pares	Nº de Mesas	Nº de Secções	Nº de Mãos
17 a 20	9 e 10	1	27 (9 x 3)
21 a 24	11 e 12	1	30 (10 x 3)
25 a 28	13 e 14	1	26 (13 x 2)
29 a 32	15 e 16	1	28 (14 x 2)
33 e 34	17	1	30 (15 x 2)
35 a 68	18 a 34	2	Repetem-se os nº anteriores para cada secção
mais de 68	35 ou mais	3 ou mais	

Torneios em rotação mista Mitchell + Howell, 3 sessões

Nº de Pares	Nº de Grupos	Nº de Mãos	Rotação dos Grupos	
			Mitchell	Howell
22	3 x 7 + 1 fixo	7 x 4 = 28	1ª A - B	C
28	3 x 9 + 1 fixo	9 x 3 = 27	2ª B - C	A
34	3 x 11 + 1 fixo	11 x 3 = 33	2ª C - A	B

Para a divisão dos pares em 3 grupos, ordenam-se os pares pela ordem de classificação da fase anterior da prova se esta tiver existido, ou por índice de valor no caso contrário. O lugar fixo (pivot) será atribuído a um par de reconhecida incapacidade física, se existir, ou ao par pior classificado na fase anterior (ou com menor índice de valor). Os pares restantes serão distribuídos pelos 3 grupos, por sorteio estratificado de 3 jogadores de cada vez (os 3 jogadores melhor classificados -- ou de maior índice -- ficam cada um num grupo, os 3 seguintes também, e assim sucessivamente).

8.2. Torneios de equipas

8.2.1. Torneios de equipas mistas

Nos torneios de equipas mistas, as senhoras ocuparão obrigatoriamente as posições SUL e OESTE, a menos que a Entidade Organizadora especifique o contrário (nomeadamente nas provas com cortinas, em que as senhoras se sentam em SUL e ESTE).

8.2.2. Requisitos mínimos

Os torneios de equipas deverão comportar um mínimo de 8 mãos por encontro (salvo no caso de torneios "patton" em que o número de mãos poderá ser inferior). Os torneios com características de campeonato (regional ou nacional) deverão comportar um mínimo de 12 mãos por encontro e 72 mãos no total por equipa, salvo quando *expressamente autorizado* pelo CT. *Não alterável.*

8.2.3. Torneios em rotação "patton"

Nos torneios em rotação "patton", em que cada equipa não joga contra todas as outras, deverá ser expresso no regulamento da prova se serão disputados em "integral swiss" -- sem repetição de encontros -- ou em "danois" -- com repetição de encontros em jornadas a indicar. A Entidade Organizadora poderá englobar no regulamento da prova um bonus a atribuir a cada equipa, em cada jornada, consoante a sua classificação na geral ("bonus patton").

Se o número de equipas for ímpar, ficará "bye" em cada jornada a equipa pior classificada e que não tenha ficado "bye" em jornadas anteriores. Em caso algum poderá uma equipa ficar "bye" mais de uma jornada. Na primeira jornada, a equipa a excluir poderá ser a equipa de menor índice de valor ou uma

equipa a indicar por sorteio. Nos torneios em que a primeira jornada (e eventualmente a segunda) se encontra pré-determinada, ou em que o sorteio é condicionado -- usualmente consoante o índice de valor das equipas -- a equipa a excluir poderá ser outra, de acordo com o regulamento a publicar pela Entidade Organizadora.

Desempates: Deverá ser aplicado o método de Bucholz, compensado ou não. No Bucholz não-compensado, as equipas são desempatadas pela soma dos PV's de todas equipas contra quem jogou cada equipa empatada. No Bucholz compensado, não são contabilizadas a melhor e a pior equipa contra quem se jogou. Recomenda-se o uso do método compensado, em primeira instância

8.2.4. Torneios organizados pela FPB

A generalidade dos torneios de equipas organizados pela FPB é disputada no sistema de poules preliminares e poules finais, para escalonamento de todas as equipas, sem eliminações no final das poules preliminares (com excepção eventual de uma equipa, desde que tal seja conveniente para o bom funcionamento do torneio). Certas provas podem ser objecto de regulamento especial, a publicar no início de cada temporada. Este regulamento deverá sempre satisfazer os requisitos mínimos especificados em 7.2.2.

Descrevem-se em seguida os pontos principais relativos à organização dos torneios em poules.

- **Divisão das equipas por séries:** Conhecido o número de equipas e determinado o número de séries através do quadro constante no ponto 7.2.4, ordenam-se as equipas segundo o seu índice de valor (cf. 5.2) e dividem-se num número de grupos igual ao maior número de equipas a colocar numa só série, por ordem e começando pelas equipas de maior índice. Cada grupo terá um número de equipas igual ao número de séries, com excepção do último grupo, que poderá ter um número inferior. De cada grupo será extraída uma equipa para cada série, por sorteio. Se o último grupo tiver menos equipas, sorteiam-se as séries que ficarão com menos equipas. Cada uma das restantes séries receberá uma equipa deste grupo.
- **Passagem da fase preliminar à fase final:** Na fase final, constituem-se novas séries, de acordo com as classificações obtidas na 1ª fase e de modo a obter-se uma classificação final para todas as equipas participantes na prova. Em caso de desistência de uma equipa da fase preliminar para a fase final, a equipa será classificada em último lugar da geral e não lhe serão atribuídos quaisquer pontos de registo, sem prejuízo de eventuais sanções disciplinares. As equipas classificadas imediatamente abaixo na respectiva série subirão aos lugares correspondentes. Para certos números de equipas concorrentes poderá verificar-se a eliminação da equipa classificada em último lugar na série preliminar com mais elementos.
- **Exemplo:** 13 equipas, 2 séries de 4 e uma série de 5 na fase preliminar. As duas primeiras classificadas de cada série preliminar disputam uma série final para atribuição do 1º ao 6º lugar; as equipas classificadas em 3º e 4º em cada série disputam uma segunda série final, para atribuição do 7º ao 12º lugar. A equipa classificada em 5º na terceira série preliminar fica automaticamente classificada em 13º lugar (a menos que ocorra alguma desistência, caso em que integrará a segunda série final.
- **Número de mãos por encontro. Equipas apuradas por série para cada poule final.**
 1. Até 10 equipas, disputar-se-á uma poule única com 9 jornadas de 24 mãos com intervalo.
 2. Para 11 e 12 equipas, a fase inicial terá jornadas duplas de 2 encontros de 16 mãos sem intervalo. A fase final terá encontros de 24 mãos por jornada, com intervalo. *Apuram-se grupos de 3.*
 3. Para 13 a 24 equipas inscritas, as fases iniciais e finais serão como para 11 e 12 equipas. *Apuram-se grupos de 2.*

4. Para mais de 24 equipas inscritas e até ao limite de 36, as fases inicial e final terão 24 mãos com intervalo por encontro. *Apuram-se grupos de 1.*

Nº Equipas	Fase Inicial			Fase Final			Total de Jornadas
	Nº Séries	Equipas por Série	Nº Jornadas	Nº Séries	Equipas por Série	Nº Jornadas	
11	2	5(1), 6(1)	5(3)	2	5(1), 6(1)	5	8
12		6(2)			6(2)		
13	3	4(2), 5(1)		3	6(2), 1(1)		
14		4(1), 5(2)			6(2), 2(1)		
15		5(3)			6(2), 3(1)		
16		5(2), 6(1)			6(2), 4(1)		
17		5(1), 6(2)			6(2), 5(1)		
18		6(3)			6(3)		
19	4	4(1), 5(3)		3	8(2), 3(1)	7	10
20		5(4)			8(2), 4(1)		
21		5(3), 6(1)	8(2), 5(1)				
22		5(2), 6(2)	8(2), 6(1)				
23		5(1), 6(3)	8(2), 7(1)				
24		6(4)	8(3)				
25	5	5(5)	5	5(5)	5		
26		5(4), 6(1)		5(4), 6(1)			
27		5(3), 6(2)		5(5), 2(1)			
28		5(2), 6(3)		5(5), 3(1)			
29		5(1), 6(4)		5(5), 4(1)			
30	6	5(6)	5	6(5)	6		
31		5(5), 6(1)		6(5), 1(1)			
32		5(4), 6(2)		6(5), 2(1)			
33		5(3), 6(3)		6(5), 3(1)			
34		5(2), 6(4)		6(5), 4(1)			
35		5(1), 6(5)		6(5), 5(1)			
36		6(6)		6(6)			

9. TABELA DE PENALIZAÇÕES AUTOMÁTICAS

9.1. TORNEIOS DE PARES

As penalizações nos torneios de pares são expressas em percentagem do "top", e devem ser convertidas em pontos. Esta tabela não dispensa a consulta dos pontos anteriores e relativos a cada falta em particular. Aplicam-se automaticamente penalizações nos casos seguintes:

Atrasos

(excepto em caso de força maior)

- De 0 a 5 min: advertência
- De 6 a 10 min: 10%
- De 11 a 15 min: 30%
- De 16 a 20 min: 50%

Jogo lento: Advertência, depois 10%, 20%, 40%, 80%, e assim sucessivamente.

Registo inexistente ou incompleto da carta de saída: 10% a N/S *por cada falta*.

Omissão do registo de um resultado: "Média" e penalização de 30% aos dois pares

Infracção que transmita informação não-autorizada: 10% (sem prejuízo de penalidades adicionais que sejam aplicáveis)

Retirar as fichas dos estojos no final da sessão, sem autorização do Árbitro: 10%

Erros de duplicação: 30% aos dois pares, por cada jogo mal duplicado.

Não-verificação da duplicação na segunda posição: 20% aos dois pares se causar prejuízo.

Troca de fichas ambulantes entre jogos: 40% aos dois pares.

Jogo não baralhado no início da sessão: 20% a ambos os pares

Introdução no estajo de uma mão com cartas à vista: 30%

Cartas não ou mal contadas: 10%, 20%, 40% e assim sucessivamente (se causar prejuízo).

Discussão dos jogos com as cartas na mesa: 10% aos dois pares

Erro de transferência de estojos: 30% ao par responsável

Erro de rotação do par: 20%

Inversão de estajo a 90°: 20% a N/S.

Inversão de estajo a 180°: Advertência e depois 10% a N/S.

Todas as inversões de cartas ou de mãos: 10% aos pares detentores das cartas ou mãos incorrectas na mesa em que se produziu a inversão.

Falta de folha de convenções, ou folha de convenções insuficientemente explícita: Advertência e, depois, 50%.

Compreensão anormal de psíquicos: Salvo evidência flagrante, 20 a 100%, e eventuais sanções disciplinares.

Outras faltas (troca de mãos entre o declarante e o morto, discussão de jogos em voz alta, comportamento incorrecto, etc.): Advertência e, depois, 10%, 20%, 40%, etc.

9.2. TORNEIOS DE EQUIPAS

As penalizações são expressas em IMP e **convertidas em PV's** na base de 6 IMPs para cada PV (cf. 5.10). Esta tabela não dispensa a consulta dos pontos anteriores e relativos a cada falta em particular. Aplicam-se automaticamente penalizações nos casos seguintes :

Não-entrega das folhas de convenções dentro do prazo: 6 IMP quando tal fôr obrigatório (nomeadamente para as equipas que jogam sistemas artificiais).

Atraso no início do encontro

Excepto em caso de força maior:

- Em poule, depois de 5 minutos de tolerância, 6 IMP por cada 5 minutos em excesso e até um máximo de 20 minutos de atraso para além da tolerância.
- Nos encontros em K.O. (a eliminar), 1 IMP, mais 1 IMP por cada **minuto** de atraso para lá dos 5 minutos de tolerância.

Jogo lento: Tolerância de 5 minutos em cada meio-tempo. Terminada a tolerância, 6 IMPs por cada 5 minutos de atraso adicional. Estes IMPs de penalidade serão repartidos entre as equipas proporcionalmente á culpa de cada um dos pares. Caso não seja possível ao DT determinar qual a proporção de culpa a atribuir a cada par, a penalidade é dividida em partes iguais pelas duas equipas.

Infracção que transmita informação ilícita: 3 IMP (sem prejuízo de penalidades adicionais que sejam aplicáveis).

Erro de rotação do par, transferência de jogos ou inscrição de resultado: 3 IMP ao par responsável.

Tirar do estojo as cartas adversárias, depois de dadas e antes de jogadas: 6 IMP.

Tirar do estojo as cartas adversárias, depois de jogadas: 3 IMP.

Falta de folha de convenções ou folha de convenções insuficientemente explícita: Advertência, e depois 12 IMP.

Compreensão *anormal* de psíquicos: Salvo evidência flagrante, de 3 a 20 IMP e eventuais sanções disciplinares. No caso dos psíquicos serem penalizados, a equipa adversária poderá receber um resultado ajustado pelo Árbitro, depois de analisada a mão em causa.

Não dar todos os jogos no início de cada série de carteiras (ou tornar a dar no decurso da série): 3 IMP ao par responsável.

Estojo incorrecto e impossível de ser substituído: Anulação do jogo e 6 IMP ao par NS responsável.

Estojo incorrecto mas passível de ser substituído: 3 IMP ao par NS responsável.

Estojo invertido a 90° na primeira sala: Jogo anulado e 3 IMP ao par responsável.

Estojo invertido a 90° na segunda sala: Jogo anulado e 6 IMP ao par responsável.

Estojo invertido a 180°: *Jogo válido.* Advertência e a seguir penalização de 3 IMP ao par responsável.

Inversão das cartas a 90° ou 180° na carteira: Jogo anulado e 6 IMP ao par responsável.

Inversão das cartas do mesmo campo na carteira: 12 IMP ao campo em falta.

Folha de registo ilegível, incompleta ou transmitida com atraso: 3 IMP à equipa responsável pelo registo.

Saída de *qualquer das salas* antes de autorização do árbitro: 6 IMP.

Todas as outras faltas (cartas mal contadas, troca de mãos entre o declarante e o morto, comportamento incorrecto, etc.): Advertência e, depois, 3, 6, 12,... IMP.

10. SISTEMA BASE DE MARCAÇÃO

O Sistema Base de Marcação será aprovado e publicado no início de cada época pela Direcção da FPB

11. TABELA DE PONTOS DE VITÓRIA

Número de mãos

8	10	12	14	16	20	24	28	32	36	40	48	P.V.
0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2	0-3	0-3	0-3	0-3	0-3	0-4	15-15
2-5	2-6	2-6	3-7	3-7	3-8	4-9	4-10	4-10	4-11	4-11	5-12	16-14
6-8	7-9	7-9	8-10	8-11	9-12	10-14	11-15	11-16	12-17	12-18	13-20	17-13
9-11	10-12	10-12	11-14	12-15	13-16	15-19	16-20	17-22	18-23	19-25	21-28	18-12
12-14	13-15	13-16	15-18	16-19	17-21	20-24	21-25	23-28	24-29	26-32	29-36	19-11
15-17	16-18	17-20	19-22	20-23	22-26	25-29	26-31	29-34	30-36	33-39	37-44	20-10
18-20	19-21	21-24	23-26	24-27	27-31	30-34	32-37	35-40	37-43	40-46	45-52	21-9
21-23	22-25	25-28	27-30	28-31	32-36	35-39	38-43	41-46	44-50	47-53	53-60	22-8
24-26	26-29	29-32	31-34	32-36	37-41	40-45	44-49	47-52	51-57	54-60	61-68	23-7
27-29	30-33	33-36	35-38	37-41	42-47	46-51	50-55	53-58	58-64	61-68	69-76	24-6
30-33	34-37	37-40	39-43	42-46	48-53	52-57	56-61	59-65	65-71	69-76	77-84	25-5
34-37	38-41	41-45	44-48	47-52	54-59	58-64	62-67	66-73	72-79	77-84	85-93	25-4
38-41	42-45	46-50	49-54	53-58	60-65	65-71	68-76	74-82	80-88	85-93	94-102	25-3
42-45	46-50	51-55	55-60	59-64	66-72	72-79	77-85	83-91	89-97	94-102	103-112	25-2
46-50	51-55	56-61	61-66	65-71	73-79	80-87	86-94	92-100	98-106	103-112	113-123	25-1
51 +	56 +	62 +	67 +	72 +	80 +	88 +	95 +	101 +	107 +	113 +	124 +	25-0