

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BRIDGE

REGULAMENTO DE GERAÇÃO E DUPLICAÇÃO DE MÃOS

Em vigor a partir de 15 de Janeiro de 2013

PARTE 0 – PREÂMBULO

0.1 – Introdução

Tradicionalmente, as mãos jogadas no Bridge de competição eram geradas e duplicadas manualmente à mesa de jogo, pelos próprios praticantes.

Com o advento de novas tecnologias informáticas, foram criadas condições para que as mãos passassem a ser geradas previamente, e duplicadas pela Organização, Direcção do Torneio ou pelos praticantes, de acordo com as instruções do Director do Torneio. O aparecimento das máquinas duplicadoras tornou mais rápido e eficiente a duplicação antecipada libertando-se assim os praticantes desta tarefa, reduzindo-se a duração das provas e os erros de duplicação.

Acresce ainda que os programas de geração, entretanto desenvolvidos, tornaram possível a geração de conjuntos de mãos com distribuições mais próximas dos padrões de aleatoriedade teoricamente esperados do que os baralhados manualmente.

A introdução e generalização deste processo de geração e duplicação de mãos, ocorrido já há alguns anos para cá, para além das vantagens atrás referidas, levantam um conjunto de questões, no âmbito da uniformidade dos procedimentos e do sigilo das mãos, que devem ser acauteladas.

0.2 – Objectivo e Aplicação

O presente regulamento destina-se a estabelecer os procedimentos a serem seguidos na geração e duplicação de mãos a serem jogadas em todas as provas oficiais organizadas pela Federação Portuguesa de Bridge (FPB).

A Geração e Duplicação de mãos devem observar todas as medidas adequadas, mesmo que não explicitamente descritas neste documento, que permitam garantir que todos os participantes na prova estejam em igualdade de condições, antes de começar a jogar qualquer das mãos previstas para uma ou várias sessões da prova.

Pretende-se, a médio prazo, estender os procedimentos previstos no presente regulamento a todas as provas organizadas sob a égide da FPB, ou seja às provas cuja organização seja delegada às Associações Regionais e às provas organizadas pelas próprias Associações Regionais.

Até lá, recomenda-se que, na medida das possibilidades, as Associações Regionais adoptem, por sua iniciativa, procedimentos semelhantes ou equivalentes aos descritos no presente regulamento.

0.3 – Ética e Disciplina

Está subjacente, no espírito do Código Internacional de Bridge (CIB), o dever de o Bridge ser jogado eticamente. Consequentemente constitui objectivo importante e obrigação da FPB promover as condições para que o Bridge seja jogado dentro dos princípios do respeito entre os praticantes e da verdade desportiva, nomeadamente estabelecendo medidas que, em subordinação à Lei Geral, visem assegurar a erradicação de quaisquer manifestações de perversão do fenómeno desportivo.

Ética e Disciplina são indissociáveis. Todas as manifestações de perversão do fenómeno desportivo são consideradas infracções disciplinares e, como tal, susceptíveis de punição, ao abrigo do Regulamento de Disciplina e Ética Desportiva (RDED) da FPB.

Todos os Agentes Desportivos, caso tenham indícios da existência de atitudes ilícitas, têm o dever de comunicá-los à Direcção da FPB que, por sua vez, accionará os mecanismos tendentes ao apuramento dos factos e à responsabilização dos autores.

No entanto, os Praticantes e os restantes Agentes Desportivos devem estar conscientes que as acusações de ilícito, quando infundadas, podem ser consideradas injuriosas e difamatórias pelos visados e, como tal, susceptíveis de procedimento disciplinar.

PARTE 1 – GERAÇÃO DE MÃOS

1.1 – Responsabilidade

Para cada prova, a geração das mãos é da responsabilidade do Director do Torneio (DT) nomeado.

1.2 – Procedimentos

As mãos devem ser geradas com recurso a um programa informático que obedeça às seguintes três condições:

1 – O *software* deve ser capaz de gerar todas as mãos possíveis, tal como se forem dadas manualmente.

2 – Todas as mãos devem ter a mesma probabilidade de ser geradas, sem ser influenciada pelo número do jogo, mão anterior, tamanho do ficheiro ou quaisquer outras circunstâncias.

3 – Tem que ser impossível prever uma mão baseado no conhecimento prévio das outras mãos da sessão.

Atualmente, o único programa conhecido que cumpre os requisitos anteriores é o *Big Deal*, que pode ser obtido gratuitamente através da internet, URL: <http://sater.home.xs4all.nl/doc.html>.

Para além do *link* para o *download* do programa, o documento acessível através do endereço referido, inclui instruções para a sua instalação e uso, bem como uma breve discussão teórica sobre geração de mãos.

Caso venham a ser conhecidos outros programas com as referidas condições, a FPB poderá vir igualmente a aprovar a sua utilização.

O DT deve gerar um número de mãos igual ao número de mãos que irão ser duplicadas e jogadas na prova em causa. Os ficheiros devem ser gerados nos formatos "PBN", "DUP" e "BRI".

O DT envia os ficheiros com as mãos geradas para o *email* do funcionário federativo responsável pela duplicação das mesmas, referido no ponto 2.1, com três dias úteis de antecedência face à data de início da prova.

1.3 – Interdições.

Conforme decorre do Código Internacional de Bridge (CIB), é expressamente proibida a qualquer título (incluindo supostas razões estatísticas) a escolha, rejeição, alteração ou qualquer outro tipo de manipulação (incluindo a introdução de restrições) das mãos geradas para uma prova federativa. Por este motivo, é vedado o uso de programas (ou interfaces de programas) de geração de mãos que o permitam.

PARTE 2 – DUPLICAÇÃO DE MÃOS E PRODUÇÃO DE IMPRESSOS PELOS SERVIÇOS DA FPB

2.1 – Responsabilidade

As mãos são duplicadas por um funcionário federativo nomeado para o efeito, doravante designado por Responsável pela Duplicação de Mãos (RDM).

2.2 – Procedimentos

Os ficheiros recebidos do DT são armazenados no computador destinado para o efeito, em área com acesso reservado ao funcionário federativo.

As mãos são duplicadas pelo RDM, a partir do referido computador, nos Serviços Administrativos da FPB e em condições de confidencialidade.

Depois de duplicadas, as mãos são acondicionadas nas carteiras que irão ser utilizadas na prova. As carteiras, por sua vez, são acondicionadas em malas ou outro meio adequado à preservação, transporte e manuseamento das mesmas, com identificação da sessão a que se destinam.

O RDM é igualmente responsável pela produção dos impressos dos diagramas das mãos e outros que a Direcção da FPB considere necessários.

Estes impressos são colocados em envelope fechado, separados por sessão, com indicação exterior da prova e sessão a que pertencem, que por sua vez são colocados nas respectivas malas.

O DT nomeado poderá acompanhar, se assim o entender, o processo de duplicação das mãos e de produção dos impressos.

As malas destinadas ao transporte das carteiras são armazenadas nos Serviços Administrativos da FPB, em armário fechado a que apenas o RDM tem acesso.

Os ficheiros, devidamente identificados, das mãos geradas e dos impressos atrás referidos são mantidos em arquivo, durante o período mínimo de um ano.

Em casos excepcionais, tais como impedimento do RDM, extravio dos jogos ou comprovadas falhas de segurança, o DT poderá gerar novas mãos e proceder à sua duplicação.

PARTE 3 – TRANSPORTE DE MÃOS DUPLICADAS PELOS SERVIÇOS DA FPB

3.1 – Responsabilidade

O transporte das malas que contêm as carteiras e os impressos para o local de realização das provas é efectuado pelo funcionário federativo atrás referido.

Os Serviços Administrativos da FPB providenciam o transporte do RDM por forma que sejam mantidas as condições de segurança do material e a confidencialidade das mãos.

3.2 – Procedimentos

As malas que contêm as carteiras e os impressos são entregues ao DT da prova a que se destinam ou, em alternativa, devem ser depositadas em local seguro, a que apenas o DT da prova tenha acesso.

O DT da prova é responsável pela garantia da confidencialidade das mãos, incluindo a preservação das condições de segurança das carteiras e dos impressos, desde o momento que estas lhe são confiadas até à altura em que tal confidencialidade deixe de ser necessária.