

**FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE
BRIDGE**

**REGULAMENTO TÉCNICO
E DE PROVAS**

Versão em vigor a partir de 1 de janeiro de 2024

ÍNDICE

1 ÂMBITO DE APLICAÇÃO E NORMAS GERAIS	7
1.1 Introdução	7
1.2 Classificação das provas.....	7
1.3 Deveres e classificação dos praticantes	8
1.3.1 Aceitação da regulamentação	8
1.3.2 Princípios fundamentais ético-normativos.....	8
1.3.3 Normas de conduta e etiqueta.....	8
1.3.4 Classificação dos praticantes	9
1.4 Divulgação	9
2. NORMAS TÉCNICAS	10
2.1 Regras comuns a todas as competições	10
2.1.1 Director do Torneio	10
2.1.1.1 Competências do Director do Torneio	10
2.1.1.2 Falta do Director do Torneio	11
2.1.1.3 Rectificação de uma decisão do DT	11
2.1.2 Política de sistemas	11
2.1.2.1 Introdução	11
2.1.2.2 Definições gerais.....	11
2.1.2.3 Definição e classificação dos sistemas.....	12
2.1.2.4 Psíquicos	13
2.1.2.5 Outras restrições	13
2.1.2.6 Dúvidas sobre a classificação de sistemas ou convenções.....	13
2.1.2.7 Sistemas permitidos	14
2.1.3 Material de sistemas; regulamentação dos entendimentos entre parceiros	14
2.1.3.1 Folha de convenções	14
2.1.3.2 Informação essencial na folha de convenções	14
2.1.3.3 Informação suplementar obrigatória	15
2.1.3.4 Entrega do material de sistemas à entidade organizadora	15
2.1.3.5 Defesas contra SAI e convenções castanhas	15
2.1.3.6 Rectificação de resultados por ausência, insuficiência ou incorrecção do material de sistemas	16
2.1.4 Alertar e anunciar	16
2.1.5 Informação não autorizada	17
2.1.6 Bidding-boxes	17
2.1.6.1 Como declarar	18
2.1.6.2 Alteração da declaração	18
2.1.6.3 Procedimento de ALERTA	18
2.1.6.4 Procedimento de STOP	18
2.1.7 Procedimentos cautelares	19
2.1.7.1 ALERTA e STOP no caso de não utilização de <i>bidding-boxes</i>	19
2.1.7.2 Pausa no início do carteio.....	19
2.1.8 Utilização de cortinas	19
2.1.8.1 Generalidades	19
2.1.8.2 Alertas, pedidos de esclarecimento e discrepâncias entre a mão e as explicações dadas	20
2.1.8.3 Informações não autorizadas	20
2.1.8.4 Adaptações do CIB.....	20
2.1.9 Utilização de <i>bridgemates</i>	23
2.1.10 Suplências.....	23
2.1.11 Penalidades	24
2.1.11.1 Introdução	24

2.1.11.2 Irregularidades prejudiciais ao normal desenrolar da prova.....	24
2.1.11.3 Violação das leis e regulamentos	25
2.1.11.4 Comportamento	26
2.2 Regras específicas de provas de pares	27
2.2.1 Colocação dos jogadores e das carteiras	27
2.2.2 Substituição de jogadores	27
2.2.2.1 Regras para substituição	27
2.2.2.2 Substituição com desclassificação	27
2.2.3 Atrasos.....	27
2.2.3.1 Mãos não jogadas por atraso	28
2.2.3.2 Desclassificação ou suplência	28
2.2.4 Procedimentos e irregularidades nos jogos ou nas carteiras.....	28
2.2.4.1 Irregularidades na distribuição das cartas.....	28
2.2.4.2 Movimentação das carteiras e dos pares no final da posição.....	28
2.2.4.3 Contagem das cartas	28
2.2.4.4 Posicionamento das carteiras	29
2.2.4.5 Carteiras alteradas.....	29
2.2.5 Cadência de jogo - jogo lento	29
2.2.6 Informação não autorizada - situações proibidas mais comuns	29
2.2.7 Registo dos resultados.....	30
2.2.7.1 Responsabilidades e procedimentos.....	30
2.2.7.2 Correções dos registos.....	30
2.2.7.3 Omissão do registo de resultados	30
2.3 Regras específicas das provas de equipas	31
2.3.1 Normas gerais; sala aberta e sala fechada; equipas visitadas e visitantes.....	31
2.3.2 Formação das equipas (<i>line-up</i>).....	31
2.3.4 Ocupação de lugares - alteração da composição dos pares.....	31
2.3.4.1 Generalidades	31
2.3.4.2 Encontros com mais de um segmento	32
2.3.4.3 Alterações em resultado da utilização de SAI	32
2.3.5 Atrasos.....	32
2.3.5.1 Falta de comparência ou suplência	32
2.3.6 Procedimentos e irregularidades nos jogos ou nas carteiras.....	33
2.3.6.1 Erros corrigíveis	33
2.3.6.2 Distribuição das cartas.....	33
2.3.6.3 Contagem das cartas	33
2.3.6.4 Carteira alterada.....	33
2.3.6.5 Posicionamento das carteiras	33
2.3.6.6 Erro na ocupação dos lugares.....	34
2.3.6.7 Impossibilidade de comparação de resultados	34
2.3.7 Cadência de jogo - jogo lento	34
2.3.8 Informação não autorizada	35
2.3.9 Registo dos resultados.....	35
2.4 Regras específicas das provas oficiais jogadas online	35
2.4.1 Imagem e som	35
2.4.2 Formação das equipas (<i>line-up</i>).....	36
2.4.3 Entradas na plataforma e ausências temporárias	36
2.4.4 Folhas de convenções.....	36
2.4.5 Comunicação ilícita.....	36
2.4.6 Pedidos de “desfazer” (<i>undos</i>)	36
2.4.7 Consulta do leilão	37
2.4.8 Consulta da vaza anterior	37
2.4.9 Encerramento das sessões e rondas	37
2.4.10 Espectadores	37
2.4.11 Comissões de recurso	37

3. REGULAMENTO DE PROVAS	38
3.1 Provas: tipos, organização e condições de participação	38
3.1.1 Tipos de provas.....	38
3.1.2 Organização das provas	38
3.1.3 Provas com mais de uma fase	39
3.1.3.1 Isenções	39
3.1.3.2 Carry-over.....	39
3.1.3.3 Provas nacionais	39
3.1.4 Condições de participação.....	39
3.1.4.1 Taxa de licenciamento.....	39
3.1.4.2 Aceitação da divulgação	40
3.1.4.3 Entrega antecipada de sistemas artificiais, SAI e convenções castanhas.....	40
3.1.5 Carácter público das provas e obrigações dos espectadores.....	40
3.1.6 Homologação das provas	40
3.1.7 Calendário das provas e reservas de datas	41
3.1.8 Delegação da organização de provas nacionais	41
3.2 Direcção do torneio	41
3.2.1 Cumprimento das normas de conduta e etiqueta.....	41
3.2.2 Relatório da prova	42
3.2.2.1 Conteúdo do relatório	42
3.2.2.2 Encaminhamento do relatório	43
3.2.2.3 Conhecimento à Direcção da FPB.....	43
3.3 Política de fumo e álcool	43
3.3.1 Fumo.....	43
3.3.2 Álcool.....	43
3.4 Utilização de telemóveis ou outros aparelhos electrónicos	44
3.5 Provas de pares	44
3.5.1 Requisitos mínimos	44
3.5.2 Índice de valor de um par.....	44
3.5.3 Normas gerais.....	44
3.5.4 Provas com <i>handicap</i>	44
3.5.5 Rotações em provas oficiais	45
3.5.5.1 Provas com rotação Mitchell.....	45
3.5.5.2 Provas com rotação Howell.....	45
3.5.5.3 Provas com rotação mista Mitchell + Howell, 3 sessões	46
3.5.6 Provas com uma só sessão	46
3.5.7 Linhas múltiplas de classificação	46
3.5.8 Sessões com número de mãos diferente	47
3.5.9 Desempates em caso de classificação <i>ex-aequo</i>	47
3.5.9.1 Provas em <i>Matchpoints</i>	47
3.5.9.2 Provas em IMPs convertidos em PVs	47
3.5.10 Folgas (<i>byes</i>), abandonos e exclusões	48
3.5.10.1 Folgas (<i>byes</i>)	48
3.5.10.2 Abandonos e exclusões	48
3.6 Provas por equipas	48
3.6.1 Condições gerais.....	48
3.6.2 Índice de valor inicial de uma equipa	48
3.6.3 Inscrição, ordenação e distribuição das equipas por séries	49
3.6.4 Alteração da composição das equipas	49
3.6.5 Utilização de jogadores substitutos	50
3.6.6 Cálculo dos resultados dos encontros	50
3.6.7 Folgas (<i>byes</i>), faltas de comparência, abandonos e exclusões.....	51

3.6.7.1 Folgas (<i>byes</i>)	51
3.6.7.2 Faltas de comparência	51
3.6.7.3 Abandonos e exclusões	51
3.6.8 Interrupção de um encontro	51
3.6.8.1 Interrupção forçada	51
3.6.8.2 Interrupção imputável a uma equipa	52
3.6.9 Provas com <i>handicap</i>	52
3.6.10 Classificação e desempates	52
3.6.10.1 Provas no sistema de todos contra todos	52
3.6.10.2 Provas com distribuição das equipas por agrupamentos separados	53
3.6.10.3 Provas a eliminar	53
3.6.10.4 Atribuição do título de campeão nacional	53
3.6.11 Alterações de datas de encontros	54
3.6.11.1 Casos impeditivos	54
3.6.11.2 Condições	54
3.6.11.3 Alterações de data nas provas nacionais.....	54
3.6.12 Provas em sistema Suíço	54
3.6.12.1 Condições de utilização do sistema.....	54
3.6.12.2 Organização dos encontros	54
3.6.12.3 Alteração do IV de uma equipa	55
3.6.12.4 Folgas, faltas de comparência, abandonos e exclusões	55
3.6.12.5 Pontos de resistência.....	55
3.6.12.6 Bonificações.....	55
3.6.12.7 Fórmula de desempate.....	55
3.6.12.8 Alternativa para a(s) última(s) jornada(s) – sistema Dinamarquês	56
3.6.13 Torneios Patton	56
3.7 Disponibilização dos resultados e rectificações.....	56
3.7.1 Disponibilização dos resultados	56
3.7.2 Rectificação de erros materiais	56
3.8 Recursos	57
3.8.1 Direito a recurso e sua apresentação	57
3.8.1.1 Decisões do DT decorrentes da aplicação de normas técnicas	57
3.8.1.2 Penalidades disciplinares, suspensão e desqualificação	58
3.8.2 Comissões de recurso	58
3.8.3 Recurso para o Conselho de Justiça	59

ABREVIATURAS

AR – Associação Regional
ASD - Adversário sentado à direita
ASE - Adversário sentado à esquerda
CD - Conselho de Disciplina
CIB - Código Internacional de Bridge
CJ - Conselho de Justiça
CT - Conselho Técnico
CR - Comissão de Recurso
DT - Director do Torneio
EBL – *European Bridge League*
EW - Linha Este-Oeste
FPB - Federação Portuguesa de Bridge
IMP - *International Match Point*

IV - Índice de Valor
NS - Linha Norte-Sul
NT - Normas Técnicas
PV - Ponto de Vitória em provas por IMPs
RCP - Regulamento de Classificação dos Praticantes
RP - Regulamento de Provas
RTP - Regulamento Técnico e de Provas da FPB
WBF - *World Bridge Federation*

1 Âmbito de aplicação e normas gerais

1.1 Introdução

O presente Regulamento Técnico e de Provas da Federação Portuguesa de Bridge (RTP) foi elaborado pela Federação Portuguesa de Bridge (FPB) ao abrigo dos seus Estatutos, designadamente no que respeita aos direitos e aos deveres de todos os intervenientes, individuais ou colectivos, na prática do Bridge, e destina-se a complementar e explicitar as regras do Código Internacional de Bridge (CIB), nos pontos em que as mesmas deixam às Organizações Nacionais, na sua qualidade de Autoridades Reguladoras, quer o direito de opção ou decisão nas normas a aplicar, quer o dever de preencher determinadas lacunas e de regulamentar a prática do Bridge.

A FPB adopta as Leis do CIB, assim como as interpretações e a jurisprudência emanada do *WBF Laws Committee*, presente nas actas das respectivas reuniões.

O RTP aplica-se a todas as provas que se realizam sob a égide da FPB, que se denominam provas oficiais, e a todas as provas cujas entidades organizadoras pretendam que a FPB reconheça os respectivos resultados, que se denominam provas particulares homologáveis.

Está dividido em três capítulos principais:

- o primeiro, em que se define o âmbito de aplicação, se classificam as provas e se definem princípios gerais da prática do Bridge;
- o segundo, denominado Normas Técnicas (NT), complementa e interpreta as regras do Código Internacional de Bridge (CIB) e é aplicável a todas as provas, excepto quando explicitamente dispuser em contrário.
- o terceiro, denominado Regulamento de Provas (RP), em que se complementam as regras do CIB e as NT nos aspectos de organização e procedimentos da FPB e das provas oficiais.

Os casos omissos, excepcionais ou que careçam de interpretação deste RTP, serão resolvidos, consoante a sua urgência, pelo DT ou pela entidade organizadora, com eventual consulta aos órgãos competentes da FPB.

1.2 Classificação das provas¹

Designam-se por Campeonatos todas as provas, de equipas, de pares ou individuais, destinadas a atribuir um único título de Campeão, Nacional se organizada pela FPB, Regional se organizada por uma Associação Regional (AR), que se realizam apenas uma vez em cada época.

São provas oficiais todas as organizadas pela FPB, denominadas nacionais, bem como os Campeonatos Regionais e os Torneios para apuramento para provas nacionais organizados pelas AR. No início de cada época desportiva, a FPB determina que Campeonatos Nacionais se realizarão.

As restantes provas, organizadas pelas AR, pelos Clubes de Bridge (Clubes) filiados na FPB, ou por quaisquer outras entidades, mesmo as não filiadas na FPB, são designadas por particulares e dividem-se em Torneios Particulares e Festivais. Para que uma prova seja designada como Festival, tem que ser aberta e publicitada, atribuir prémios aos participantes e ser jogada em duas ou mais sessões, em pelo menos dois dias consecutivos, com um total mínimo de 48 mãos.

Tendo em vista o desenvolvimento da modalidade e considerando o estado actual das plataformas de Bridge na internet, a FPB, as AR's, os Clubes e outras entidades poderão ainda organizar provas online, destinadas à progressão técnica dos praticantes, à competição dos praticantes com dificuldades de acesso aos locais de prática da modalidade e a suprir as limitações impostas ao Bridge presencial por situações de emergência ou confinamento.

Às provas de pares e equipas online aplicam-se, com as necessárias adaptações, as regras do CIB e do presente RTP, em particular as Normas de Conduta e Etiqueta (1.3.3), as respeitantes à Direcção do

¹ Redacção alterada em 05/02/2021

Torneio (2.1.1 e 3.2), à Política de Sistemas (2.1.2), à Política de Alertas e Anúncios (2.1.4), às Penalidades (2.1.11) e aos Recursos (3.8).

1.3 Deveres e classificação dos praticantes

1.3.1 Aceitação da regulamentação

Ao participar em provas oficiais, ou em quaisquer outras homologáveis pela FPB, os jogadores aceitam implicitamente a aplicação do CIB, do presente RTP, do Regulamento de Disciplina e Ética Desportiva e do regulamento específico da prova, comprometendo-se a respeitar as conseqüentes decisões do Director de Torneio (DT) e da Entidade Organizadora. Estão também sujeitos ao disposto no Regulamento de Controlo Antidopagem da FPB, que contempla as disposições legais nesta matéria.

1.3.2 Princípios fundamentais ético-normativos

Está subjacente no espírito do CIB o dever de o Bridge ser jogado eticamente, pelo que constitui objectivo importante e obrigação da FPB promover as condições para que o Bridge seja praticado dentro dos princípios do respeito entre os intervenientes 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.

Conseqüentemente, para além das irregularidades que neste âmbito estão definidas no CIB e das que estão detalhadas mais adiante no presente RTP, um jogador não deve induzir em erro os seus adversários de forma alheia à própria prática do Bridge. Nomeadamente não deve alterar o seu ritmo normal quando, de acordo com a lógica do jogo, não haja motivo para tal, como por exemplo ao jogar uma carta seca ou ao jogar para uma vaza que não vão poder ganhar.

1.3.3 Normas de conduta e etiqueta

O CIB, para além da referência a infracções específicas da prática do Bridge, nomeadamente no seu Artigo 73, contém no seu Artigo 74 normas sobre etiqueta e conduta à mesa de jogo. Explicitamente recomenda “uma atitude cortês”, proíbe “qualquer reparo ou acto que possa causar aborrecimento ou embaraço a outro jogador ou que possa interferir com o prazer do jogo” e exige “um procedimento uniforme e correcto”. Refere expressamente que os jogadores devem evitar:

- prestar insuficiente atenção ao jogo
- fazer comentários gratuitos durante o leilão e o carteio
- destacar uma carta antes de ser a sua vez de jogar
- prolongar desnecessariamente o carteio (como continuar a jogar sabendo que todas as vazas são suas) com o objectivo de perturbar um adversário
- chamar ou dirigir-se ao Director do Torneio de uma forma descortês para ele ou para os outros jogadores.

e dá como exemplos de violação das normas de conduta os seguintes:

- utilizar designações diferentes para a mesma voz (caso não sejam utilizadas *bidding-boxes*)
- revelar aprovação ou desaprovação por uma voz ou jogada
- revelar expectativa ou intenção de ganhar ou de perder uma vaza ainda não completada
- comentar ou agir durante o leilão ou o carteio de forma a chamar a atenção para uma ocorrência significativa ou para o número de vazas que faltam para ganhar o contrato
- olhar fixamente para outro jogador durante o leilão ou o carteio, ou para a mão de qualquer outro jogador como quem tem a intenção de ver as suas cartas ou de observar o lugar de onde ele retira uma carta (não sendo, porém, incorrecto agir em função de informação obtida por ver involuntariamente uma carta de um adversário)
- mostrar evidente desinteresse pelo jogo
- variar o ritmo do leilão ou do carteio com o objectivo de desconcertar um adversário
- retirar-se desnecessariamente da mesa antes de ser anunciado o final da posição.

Em adição a estes comportamentos incorrectos referidos expressamente no CIB, bem como no capítulo das Normas Técnicas deste RTP, no que se refere à comunicação entre parceiros, e sem excluir quaisquer outros, são de mencionar os seguintes, de gravidade crescente:

- auto-apreciação excessiva dos bons resultados
- análise dos jogos jogados causando atraso no ritmo de jogo
- observações que possam induzir em erro os adversários, mesmo que se trate de observações bem-humoradas com o intuito de criar um ambiente descontraído à mesa
- comentários desprimorosos ou negativos sobre o leilão e/ou o carteio dos adversários e/ou do parceiro
- sair da sala sem autorização do DT (com maior gravidade no caso da sala fechada em equipas)
- comentários ou discussões sobre as decisões do DT
- insinuações ou rudeza
- atitudes racistas, xenófobas ou indicativas de qualquer forma de discriminação
- intimidações, ameaças ou qualquer tipo de violência.

1.3.4 Classificação dos praticantes

Conforme o disposto no Regulamento de Classificação dos Praticantes (RCP), os praticantes são classificados e ordenados em função dos pontos de ranking que obtiveram nas provas oficiais e homologáveis em que participaram, por categorias, que por sua vez se agrupam em três escalões: Nacional e 1^{as}, 2^{as}, 3^{as} e 'Não Classificados'.

A cada uma dessas categorias corresponde um valor que se designa por Índice de Valor, de acordo com a tabela constante do RCP.

Quando um praticante não figura no ranking da FPB e for necessário atribuir-lhe um IV, aplicam-se as seguintes regras:

1. Aos praticantes que se licenciam pela primeira vez ou de quem não existam registos de anterior classificação no *ranking*, será atribuído um IV de 20.
2. Aos praticantes de que haja registo de já terem possuído uma categoria Nacional, será atribuído o IV da categoria Nacional que tinham na última época em que estiveram licenciados.
3. Aos praticantes de que haja registo de já terem sido licenciados, sem terem atingido uma categoria Nacional, será atribuído o IV da categoria que possuíam na última época em que estiveram licenciados.

Se a um praticante licenciado, pelo facto de ser de uma categoria Nacional, estiverem atribuídos dois IV, será considerado para todos os efeitos o maior deles.

1.4 Divulgação

Este regulamento e os outros documentos nele referidos estão disponíveis no portal da FPB, em www.fpbridge.com.

2. Normas Técnicas

2.1 Regras comuns a todas as competições

2.1.1 Director do Torneio

Todas as provas homologadas pela FPB têm que ser dirigidas por um Director do Torneio (DT) designado pela entidade organizadora da prova, que deve ser um árbitro, habilitado para tal pela FPB ou por entidade análoga de outro país, que não deve jogar essa prova, e a quem compete, nos termos estabelecidos pelo CIB e pelos Regulamentos da FPB, julgar os casos em que possa ter havido desrespeito pelas regras e determinar as rectificações e penalidades de procedimento a aplicar.

As entidades organizadoras de provas oficiais com autoridade delegada pelo Conselho de Arbitragem para a nomeação dos DT, em particular as Associações Regionais, devem ter em conta a incompatibilidade entre as condições de jogador e de DT de uma prova.

Se a dimensão da prova o justificar, poderá ser necessário nomear mais de um árbitro, sendo nesse caso o árbitro principal o Director Principal do Torneio.

2.1.1.1 Competências do Director do Torneio

Ao DT compete a organização técnica da prova, segundo as normas do CIB, o presente RTP e o regulamento da entidade organizadora da mesma.

No exercício das suas funções compete nomeadamente ao DT:

- zelar pelo cumprimento das regras de participação na prova;
- nomear ou alterar a composição da Comissão de Recurso, quando necessário;
- interpretar e aplicar as normas do CIB e o presente RTP, julgando com ponderação e isenção e informando os jogadores dos seus direitos e responsabilidades;
- manter a disciplina e assegurar o regular desenvolvimento da competição;
- atribuir penalidades de procedimento, quando aplicáveis;
- exercer a sua própria competência para a aplicação de penalidades quando os comportamentos ou os factos se traduzirem em infracções disciplinares;
- proceder ao cálculo e publicação dos resultados;
- elaborar um relatório de arbitragem da prova, mencionando todas as ocorrências relevantes de carácter técnico, disciplinar ou material que se tenham registado;
- encaminhar os recursos interpostos às suas decisões, as quais deverá fundamentar, no impresso existente para esse efeito;
- proceder às rectificações dos resultados resultantes de decisões de Comissões de Recurso ou do Conselho de Justiça (CJ).

Sempre que haja uma chamada de atenção para uma irregularidade, deve ser solicitada a presença do DT, sendo interdita pelo CIB a sua resolução à mesa de jogo pelos jogadores.

A entidade organizadora pode designar um Delegado diferente do DT, com funções de supervisão e coordenação geral da prova e actuando como elemento de ligação entre os jogadores, o DT, a entidade organizadora, os patrocinadores, etc., se tais funções se revelarem necessárias. Não são por este facto diminuídos os poderes e as responsabilidades do DT, que se mantêm integralmente, quer no aspecto técnico, quer no disciplinar.

Na falta de um Delegado, compete ainda ao DT, na sua qualidade de representante oficial da entidade organizadora da prova, preencher as lacunas ou omissões dos regulamentos estabelecidos para ela,

submetendo à apreciação dos órgãos federativos competentes as dúvidas que possa ter em resultado da sua aplicação.

2.1.1.2 Falta do Director do Torneio

Na falta do DT nomeado, a entidade organizadora deve designar um substituto, segundo a seguinte ordem de preferência:

1ª – Outro Árbitro da FPB que esteja disponível;

2ª – Um Praticante que esteja a jogar a prova e que seja licenciado como Árbitro da FPB;

3ª – Um Praticante que não esteja a jogar a prova:

4ª – Um Praticante que esteja a jogar a prova.

O DT substituto designado dispõe dos mesmos poderes que o DT nomeado, mas as suas funções cessam assim que se apresente o DT previamente nomeado ou um outro DT posteriormente designado pela entidade competente, a quem o DT substituto deve então comunicar todas as ocorrências havidas e as decisões que tiver tomado. No caso do DT substituto ter de dirigir a prova até ao seu final, deve mencionar tais ocorrências e decisões no relatório para a entidade organizadora.

2.1.1.3 Rectificação de uma decisão do DT

Quando o DT, por sua própria iniciativa ou por chamada de atenção de um jogador, verificar que tomou uma decisão errada à luz dos Regulamentos em vigor, ele pode rectificar a sua decisão até meia hora antes do início da sessão ou encontro seguinte, ou, tratando-se da última sessão ou encontro da prova, até meia hora após a sua conclusão.

Nas provas oficiais, tratando-se da última sessão ou encontro, o período de rectificação de uma decisão do DT é alargado até 48 horas após a sua conclusão.

2.1.2 Política de sistemas

2.1.2.1 Introdução

A política de sistemas da FPB baseia-se, com algumas adaptações, nos princípios gerais da Política de Sistemas da WBF, e pretende assegurar oportunidades iguais e justas para todos os competidores, deixando ao mesmo tempo espaço para o progresso e inovação em matéria de sistemas. Pretende também garantir que os praticantes não tenham dúvidas relativamente ao que se espera deles quanto à preparação e divulgação adequadas do seu material de sistemas.

2.1.2.2 Definições gerais

Mão média: uma mão que tem 10 pontos de honra sem valores distribucionais.

Mão fraca: uma mão com força em pontos de honra inferior à de uma mão média.

Mão forte: uma mão com um Rei ou mais que uma mão média.

Voz Artificial - É uma declaração, dobre ou redobre que transmite informação (não subentendida de uma forma geral pelos jogadores) diferente da vontade de jogar na denominação nomeada ou na nomeada na última vez; pode ainda ser um passe que prometa mais que uma determinada força ou que prometa ou negue valores não relacionados com o último naipe nomeado.

Voz Natural: uma voz que não tem um significado artificial.

Comprimento: três cartas ou mais num naipe.

Curteza: duas cartas ou menos num naipe.

Encontro grande: um encontro de 17 ou mais mãos.

Encontro pequeno: um encontro com menos de 17 mãos.

2.1.2.3 Definição e classificação dos sistemas

VERDE

Natural.

AZUL

“Pau Forte” ou “Ouro Forte”, em que as aberturas em 1♣ ou 1♦, respectivamente, são sempre fortes.

VERMELHO

Artificial: esta categoria inclui todos os sistemas artificiais que não se caracterizam como Sistemas Altamente Invulgares, abaixo definidos, nem como sistemas de “Pau Forte” ou “Ouro Forte”.

Alguns exemplos:

- a) um sistema em que a abertura em 1♣ mostra um de três tipos de mão – natural com naipe de Paus, balançada de força determinada ou forte de qualquer tipo;
- b) um sistema em que os métodos de base variem consoante a vulnerabilidade e/ou a posição, à excepção do valor das aberturas em Sem Trunfo;
- c) um sistema onde existam vozes convencionais fracas ou com significados múltiplos (com ou sem variantes fracas) em leilões potencialmente competitivos, excepto as descritas na Lista de Convenções da FPB.

AMARELO

Sistema Altamente Invulgar (SAI).

Para efeitos desta Política, designa-se por Sistema Altamente Invulgar (SAI) qualquer sistema que, por acordo do par, possua pelo menos uma das seguintes características:

- a) um Passe numa posição em que até aí todos passaram que indique valores geralmente aceites para abrir ao nível de um, mesmo que possa incluir alternativas fracas;
- b) uma abertura ao nível de um que possa ser mais fraca do que um Passe inicial;
- c) uma abertura ao nível de um que possa ser feita com uma mão com um Rei ou mais abaixo da mão média;
- d) uma abertura ao nível de um que mostre em alternativa comprimento ou curteza num determinado naipe;
- e) uma abertura ao nível de um que mostre em alternativa um comprimento num determinado naipe ou um comprimento noutra naipe, excepto as aberturas em 1♣ ou 1♦ em sistemas de “Pau Forte” ou “Ouro Forte”, respectivamente.

CONVENÇÕES CASTANHAS

As seguintes convenções são classificados como "Castanhas":

- a) Uma abertura entre 2♣ e 3♣ inclusive que possa ser fraca e que não prometa pelo menos 4 cartas num naipe conhecido, com as seguintes excepções:
 - 1) se quando a abertura for fraca a voz mostrar sempre pelo menos 4 cartas num naipe conhecido, e em todas as outras variantes mostrar uma mão com pelo menos um Rei acima da força média;
 - 2) uma abertura em naipe pobre ao nível de dois que mostre um "2 fraco" em qualquer dos naipes ricos, com ou sem variantes fortes, tal como descrito na Lista de Convenções da FPB; são no entanto, neste caso, permitidas aos adversários, medidas defensivas idênticas ao adiante exposto em 2.1.3.5b), acerca de defesas contra convenções Castanhas.
- b) Qualquer intervenção, sobre uma abertura natural em 1 de naipe, que não mostre 4 ou mais cartas num naipe conhecido, à excepção de:
 - 1) intervenções naturais em ST;
 - 2) um *cue-bid* que mostre uma mão forte;
 - 3) um *cue-bid* em salto no naipe conhecido do adversário que peça ao parceiro para marcar 3 ST com uma paragem nesse naipe.

c) Qualquer marcação fraca, bicolor, ao nível de dois ou de três, que possa por sistema ser efectuada com menos de quatro cartas num dos naipes do bicolor.

d) Marcações psíquicas protegidas pelo sistema ou forçadas pelo sistema: por exemplo, uma voz de 2♣ bicolor de ricos, com resposta obrigatória de 2♦, não se pode usar com mãos fracas que planeiam passar sobre a resposta de 2♦.

Não são, no entanto, consideradas convenções Castanhas, mesmo que se caracterizem de acordo com o enunciado, defesas convencionais contra aberturas artificiais fortes, SAI ou convenções Castanhas.

2.1.2.4 Psíquicos

De acordo com o CIB, entende-se como 'psíquico' uma "voz que fornece deliberadamente informação grosseiramente errada sobre a força em honras e/ou o comprimento de naipes".

Os psíquicos são permitidos em qualquer posição, desde que feitos sem qualquer acordo com o parceiro, expresso ou tácito, entendendo-se como tal a sua utilização com a frequência suficiente para que o parceiro possa estar consciente dessa possibilidade. Acordos explícitos de que psíquicos são expectáveis ou que forneçam uma protecção sistémica para a sua ocorrência são classificados como convenções Castanhas (por exemplo, quando em terceira posição em vulnerabilidade favorável um jogador abre praticamente com "qualquer coisa") e devem como tal ser completa e convenientemente descritos na folha de convenções. Caso o DT considere que foi feito um psíquico em condições não conformes com o descrito, deverá aplicar o adiante disposto em 2.1.3.6.

São, no entanto, proibidos psíquicos em aberturas convencionais. Ao infractor poderá ser aplicada uma Penalidade de Procedimento, de acordo com o estabelecido em 2.1.11.3.

Sem prejuízo da aplicação destas penalidades, sempre que o DT for chamado por ter sido dada uma voz psíquica deve fazer constar tal facto do respectivo relatório, com a descrição da ocorrência e a identificação dos intervenientes.

2.1.2.5 Outras restrições

a) Aberturas Erráticas

Para além das definições de sistemas de marcação e convenções constantes de 2.1.2.3, não é permitido abrir mãos que, por acordo do par, tenham menos de 8 pontos de figura e relativamente às quais não seja fornecida qualquer outra definição.

b) Alteração de convenções

Nos termos delegados ao abrigo do Artigo 40.B.3 do CIB, não é permitido aos pares estabelecerem acordos que prevejam a alteração das suas convenções durante o leilão ou o carteio, após uma pergunta, a resposta a uma pergunta, ou qualquer irregularidade.

No entanto esta proibição não se aplica quando, por força do estabelecido no CIB, um jogador cujo parceiro foi privado de dar voz for autorizado a declarar sem restrições.

c) Sinais Cifrados

Os pares defensores não podem utilizar métodos de sinalização por meio dos quais mensagens transmitidas por esses sinais sejam escondidas do declarante, devido à utilização de alguma chave ou sinalética apenas conhecida por eles.

2.1.2.6 Dúvidas sobre a classificação de sistemas ou convenções

Se qualquer jogador tiver dúvidas quanto à classificação de um sistema ou convenção, quer do seu par quer do par adversário, poderá solicitar ao CT, antes do início da prova, a respectiva análise e classificação. Caso não o tenha conseguido fazer em tempo, ou se no decorrer de uma prova surgirem dúvidas sobre a classificação de um sistema ou convenção, compete ao DT decidir sobre a matéria,

devendo este, se a sua decisão tiver sido contestada ou se quiser que esta seja confirmada, incluir uma cópia desse sistema ou convenção no seu relatório, para posterior análise pelo CT. Nenhum par pode recusar-se a entregar o seu sistema completo para esse efeito.

2.1.2.7 Sistemas permitidos

Os sistemas permitidos nas diferentes provas oficiais da FPB constam de um documento específico denominado Política de Alertas e Sistemas da FPB.

2.1.3 Material de sistemas; regulamentação dos entendimentos entre parceiros

2.1.3.1 Folha de convenções

Os jogadores componentes de um par têm de jogar o mesmo sistema e convenções.

Nas provas oficiais, todos os pares devem ter disponível, para consulta dos adversários, dois exemplares da folha de convenções, conforme o modelo da FPB ou da EBL, complementada, quando necessário, por folhas suplementares. Os pares que não apresentarem folha de convenções devem preenchê-la de imediato, podendo consequentemente estar sujeitos à aplicação de uma Penalidade de Procedimento por atraso ou jogo lento [vd. 2.1.11.2]. O mesmo sucede se o DT considerar que a folha de convenções de um par é insuficientemente explícita e exigir que seja completada.

Nos festivais e torneios organizados pelos clubes, a entidade organizadora pode dispensar o uso de folha de convenções, desde que o par jogue um sistema Verde, sem convenções Castanhas.

Nos termos do artigo 40.B.2.b) do CIB, não é permitida a nenhum elemento de um par a consulta da sua folha de convenções ou de outro material de sistemas, no decorrer de um jogo (leilão e carteio), excepto à linha declarante, durante o período de esclarecimentos, entre o fim do leilão e a exposição da saída. No entanto, as entidades organizadoras de provas de promoção poderão autorizá-lo, no caso de jogadores principiantes.

2.1.3.2 Informação essencial na folha de convenções

Todo o material relativo a um sistema - folha de convenções e folhas suplementares - deve ser identificado por meio de uma marca colorida ou pela denominação de uma cor, Verde, Azul, Vermelho ou Amarelo, de modo a facilitar o seu reconhecimento e manuseamento; qualquer par que use uma ou mais convenções Castanhas, é ainda obrigado a identificá-las como tal e a adicionar à identificação do sistema (Verde, Azul ou Vermelho), a indicação de Castanho.

A folha de convenções deve ser preenchida com toda a informação pertinente, conforme nela indicado.

A página de rosto da folha de convenções inclui obrigatoriamente:

- Todas as aberturas artificiais (categoria em que é incluída qualquer abertura em naípe em que este possa ter menos de três cartas), bem como outras que pelas suas características possam ser consideradas como invulgares, e, por esse motivo, necessitem de preparação de uma defesa específica.
- Respostas fracas convencionais a aberturas naturais.
- Vozes defensivas convencionais usadas sobre aberturas naturais em 1 de naípe, nomeadamente as que se referem a intervenções com bicolores, as quais devem ser descritas com precisão; havendo falta de espaço, refere-se o uso de "Bicolores" com chamada a uma entrada nas folhas suplementares.
- Todas as convenções e os tratamentos que necessitem de uma preparação defensiva especial; em particular devem ser aqui referidos "falsos psíquicos", ou seja entendimentos que prevejam a utilização de vozes com mãos substancialmente diferentes dos seus significados normais, mas cuja natureza, bem como a forma de controlar os seus efeitos, possa ser antecipada.

2.1.3.3 Informação suplementar obrigatória

O princípio da descrição adequada dos sistemas requer que os pares divulguem completamente o significado das suas marcações. Para atingir este objectivo devem, se necessário, usar, além da sua folha de convenções, folhas suplementares facilmente legíveis. As entradas nessas folhas suplementares devem estar nitidamente separadas e numeradas, de modo que a referência cruzada com a folha de convenções se faça de modo fácil e rápido, e, embora devam ser breves (sobretudo nas provas de categoria 2 e 3), é prioritário que as descrições sejam correctas e completas. As primeiras entradas devem referir-se a todas as convenções e tratamentos que necessitem de uma preparação defensiva especial.

Qualquer par que jogue um sistema artificial, um SAI, convenções Castanhas, ou outras convenções que pelas suas características possam ser consideradas como invulgares, tem uma obrigação muito especial de apresentar uma descrição completa, tanto das suas vozes como dos desenvolvimentos subsequentes, especialmente em situações competitivas.

2.1.3.4 Entrega do material de sistemas à entidade organizadora

Pares que, nos termos regulamentados em 2.1.2.3, joguem sistemas artificiais, SAI ou convenções Castanhas devem obrigatoriamente referi-lo no acto da inscrição e entregar à Entidade Organizadora cópia do seu material de sistemas, nomeadamente folha de convenções e informação suplementar necessária, até 48 horas antes do início da competição, para que possa ser antecipadamente disponibilizada aos seus adversários (essa obrigação poderá ser extensiva a todos os pares, se assim for disposto no regulamento da prova). O não cumprimento desta obrigação sujeita o par infractor ao disposto em 2.1.3.1 por falta da folha de convenções.

Após a data determinada para a entrega do material de sistemas, quaisquer alterações que um par pretenda efectuar obedecerão aos seguintes princípios:

- a) É permitida a eliminação de qualquer item ou convenção.
- b) É permitida a substituição de qualquer acordo ou convenção não Castanha.
- c) É permitida a introdução de novas convenções desde que não sejam Castanhas.
- d) Não é permitida a alteração de uma convenção Castanha, nem a substituição de uma convenção Castanha por outra convenção Castanha, nem a introdução de uma nova convenção Castanha.

No caso de ter procedido a qualquer eliminação, substituição ou alteração, o par fica obrigado a comunicá-la de imediato ao DT e a alertar os adversários para a mesma.

2.1.3.5 Defesas contra SAI e convenções castanhas

a) Defesas contra SAI

Às defesas contra SAI aplicam-se as seguintes regras:

- i) Na preparação da defesa contra um SAI, os pares que usem sistemas Verdes, Azuis ou Vermelhos podem alterar o seu próprio sistema, incluindo as vozes de abertura. Para tal devem apresentar antes do encontro, em local e data a indicar no regulamento da prova, duas cópias das suas defesas contra esse SAI, as quais serão consideradas parte integrante da folha de convenções do respectivo par, e, como tal, acessíveis ao par adversário.
- ii) O par que usa esse SAI pode por sua vez preparar contra-defesas, mas não pode alterar as suas aberturas nem nenhum dos aspectos altamente artificiais do seu sistema. Antes do início da sessão deve informar por escrito os adversários, em dois exemplares, acerca dessas contra-defesas.

b) Defesas contra convenções Castanhas

A folha de convenções dos pares que utilizem convenções Castanhas deve incluir uma sugestão de defesa contra cada uma delas, defesa essa que poderá ser consultada à mesa pelos adversários. Qualquer par pode preparar defesas escritas contra as convenções Castanhas utilizadas pelo par adversário, as quais devem ser entregues a este par, em dois exemplares, em local e data a indicar no regulamento da prova, e serão consideradas parte integrante da respectiva folha de convenções. Ao par

que utiliza convenções Castanhas aplica-se então o disposto nas alíneas a), c) e d) no segundo parágrafo de 2.1.3.4 acima.

2.1.3.6 Rectificação de resultados por ausência, insuficiência ou incorrecção do material de sistemas

Na decisão de questões de arbitragem, a falta da folha de convenções, assim como o seu preenchimento incompleto ou incorrecto, será tomada em consideração de forma a proteger o par adversário. Se a explicação dada acerca de uma voz não corresponder à descrição dessa voz na folha de convenções, ou se essa voz não estiver descrita na folha de convenções (ou, mesmo estando descrita, não estiver no local adequado), ou se simplesmente não houver folha de convenções, e, em consequência, os adversários não atingirem o melhor contrato, haverá uma forte presunção de que terão sido prejudicados e essa discrepância constituirá um factor desfavorável para o par infractor.

Em qualquer desses casos o DT pode aplicar ao par infractor uma Penalidade de Procedimento por violação do artigo 40 do CIB [vd. 2.1.11.3], e deve, se considerar que a situação criada resultou em prejuízo para o par adversário, atribuir um resultado ajustado.

Estas disposições são particularmente relevantes em situações competitivas no caso de pares que, jogando sistemas artificiais, SAI ou convenções Castanhas, efectuem leilões, incorrecta ou incompletamente descritos.

2.1.4 Alertar e anunciar

Para que os princípios éticos pelos quais se rege o Bridge de competição sejam respeitados, é fundamental que os jogadores deem explicações correctas e completas sobre as suas vozes. Os jogadores devem proteger-se e proteger os adversários, procedendo de acordo não só com a letra do CIB, que impõe que os jogadores revelem totalmente os seus métodos aos adversários, mas também com o seu espírito, pelo que, em caso de dúvida, devem sempre optar por alertar, mesmo que não estejam em condições de explicar o significado da voz.

O objectivo do sistema de alertas é garantir que ambos os pares à mesa têm a mesma informação sobre o conteúdo dos leilões. Este sistema é composto por dois tipos de acções: os Alertas e os Anúncios.

O Alerta tem por objectivo informar os adversários que o parceiro deu uma voz artificial e é efectuado através da colocação do cartão de “Alerta” na mesa e da declaração “Alerta”.

O Anúncio é um tipo particular de “Alerta” e destina-se a informar os adversários do significado de uma voz convencional. O Anúncio não tem por objectivo fornecer uma explicação exaustiva da voz; os detalhes devem ser obtidos através da consulta da folha de convenções e através da resposta às questões colocadas.

O Anúncio é efectuado através da colocação do cartão de “Alerta” na mesa, seguida de uma curta declaração sobre o significado da voz. Deve ser usada a mesma declaração, de preferência a recomendada.

Os Alertas e os Anúncios são efectuados sempre pelo parceiro de quem dá uma voz alertável ou anunciável e não pelo próprio.

Os Alertas e os Anúncios são obrigatórios; um jogador não pode pedir aos adversários que não alertem ou anunciem.

Se uma voz não for objecto de Alerta ou Anúncio, os adversários podem assumir de que a voz não está incluída nas categorias das vozes alertáveis ou anunciáveis.

Os Alertas e os Anúncios são aplicáveis apenas no leilão e não no carteio.

Quando se joga com cortinas não se produzem Anúncios.

Para efeitos desta política, considera-se que uma declaração artificial é aquela que, no quadro do entendimento entre parceiros, (ou seja, no quadro do sistema de leilão adoptado pelo par), transmite informação não necessariamente relacionada com a denominação da voz (por exemplo, qualquer

abertura em naipe em que este possa ter menos de três cartas), ou então informação adicional não contida nessa denominação (por exemplo, que além do naipe declarado descreve um bicolor), ou aberturas em naipe rico indicando menos de 4 cartas nesse naipe.

As vozes que devem ser alertadas ou anunciadas constam de um documento específico, denominado Política de Alertas e Sistemas da FPB.

2.1.5 Informação não autorizada

O CIB dispõe que os jogadores só podem utilizar informações obtidas nos termos do que nele se encontra estipulado, normalmente através das vozes ou jogadas legais da mão que estão a disputar; mas também as resultantes de determinados procedimentos e situações. Qualquer outra informação é designada por extrínseca e não pode ser utilizada para qualquer decisão, voz ou jogada. Mais concretamente, não é permitida aos jogadores a utilização de quaisquer outras informações provenientes do parceiro, como por exemplo uma observação, uma pergunta, uma resposta a uma pergunta, um alerta ou ausência de alerta, uma hesitação ou rapidez invulgar para dar uma voz ou efectuar uma jogada, uma ênfase particular, uma entoação, um gesto ou movimento ou de uma forma geral qualquer maneirismo que nele reconheçam.

Consequentemente, o CIB determina que, se algum jogador considerar que um adversário tornou disponível uma informação extrínseca que possa sugerir ao parceiro alguma voz ou jogada que o prejudicou ou possa vir a prejudicar, é-lhe permitido declarar que se reserva o direito de chamar o DT no fim do jogo; o DT deve, no entanto, ser chamado imediatamente se os adversários contestarem que possa ter sido transmitida qualquer informação não autorizada. É, no entanto, sempre possível a um jogador chamar o DT no fim do carteio, se então concluir que alguma acção seguida pelo adversário foi sugerida por informação extrínseca.

Os jogadores devem também ter a preocupação de evitar transmitir a outros concorrentes ou de qualquer forma receber informação acerca do conteúdo ou dos resultados dos jogos que estão a ser disputados, bem como de a utilizar no caso de inadvertidamente a terem recebido, devendo nesse caso chamar o DT e expor-lhe a situação.

Neste sentido, é estritamente proibido:

- discutir os jogos em termos audíveis pelos jogadores nas outras mesas;
- levantar-se da mesa sem a autorização do DT;
- passear pela sala onde se desenrola a prova sem autorização do DT;
- tentar aperceber-se do desenrolar dos jogos nas outras mesas.

Se, na sequência de qualquer destas irregularidades ou de outra da mesma natureza, o DT considerar que um jogador utilizou em seu benefício informação não autorizada, aplicará o disposto no Artigo 16 do CIB. Adicionalmente, se achar que o fez de modo consciente, poderá ainda aplicar uma Penalidade de Procedimento ou de gravidade superior [vd. 2.1.11.3]. Em particular, deverá fazê-lo sempre que a explicação dada à mesa sobre uma voz diferir do teor da mão em causa, se considerar que o par infractor tirou vantagem da informação não autorizada que foi transmitida pelo facto de o jogador que deu a voz ter desde logo ficado a saber que o parceiro a tinha interpretado de outra forma.

Note-se que um jogador que sem intenção disponibiliza ao parceiro informação não autorizada não está em falta; a utilização dessa informação pelo parceiro é que constitui uma falta.

2.1.6 Bidding-boxes

A utilização de *bidding-boxes* encontra-se de tal modo generalizada, quer em provas oficiais quer em particulares, que muitas das disposições específicas que constavam da regulamentação do séc. XX estão atualmente obsoletas. Os jogadores não podem inclusivamente recusar a sua utilização, salvo impedimento físico evidente.

2.1.6.1 Como declarar

1 - Na sua vez de declarar o jogador coloca à sua frente sobre a mesa o cartão correspondente à voz escolhida. Os cartões correspondentes às vozes dadas por cada jogador são colocados por ordem, da esquerda para a direita, sobrepondo-se parcialmente e mantendo sempre visíveis todas as vozes precedentes. Os cartões das declarações não efectuadas devem permanecer escondidos por debaixo do cartão correspondente à declaração efectuada.

2 - Uma voz que não cumpra alguma das normas acima referidas pode dar lugar a uma rectificação do leilão, se o DT considerar que a linha não infractora foi prejudicada.

3 - Uma voz considera-se dada a partir do momento em que o cartão correspondente é retirado intencionalmente do seu lugar. Uma hesitação traduzida pelo toque em mais de um cartão é susceptível de transmitir informação não autorizada, podendo por isso dar lugar a uma rectificação.

4 - Terminado o leilão, os cartões devem permanecer na mesa até terminarem eventuais explicações sobre as vozes dadas e a carta de saída ter sido virada com a face para cima, mas devem ser retirados antes que as cartas do morto sejam expostas.

2.1.6.2 Alteração da declaração

Uma declaração feita inadvertidamente pode ser alterada de acordo com o Artigo 25.A do CIB.

Considera-se inadvertida qualquer declaração que o jogador corrija ou tente corrigir sem pausa para reflexão logo que se dê conta do seu erro, à excepção do referido no nº 3 de 2.1.6.1.

No caso de declarações intencionais aplica-se o Artigo 25.B do CIB.

2.1.6.3 Procedimento de ALERTA

Quando um jogador der uma voz que, de acordo com a política de alertas em vigor, deva ser alertada, o seu parceiro deve mostrar o cartão de ALERTA imediatamente após a voz ter sido dada e antes do seu ASD ter declarado. O cartão de ALERTA deve ser mostrado de uma forma bem visível, de modo a não deixar quaisquer dúvidas que os adversários foram devidamente alertados.

Se o cartão de ALERTA for mostrado depois do adversário ter dado alguma voz, este pode retirar a voz dada e substituí-la por outra legal, nas condições especificadas no CIB, nomeadamente desde que a primeira declaração possa ter sido motivada pela ausência de alerta, não sendo tal procedimento considerado informação não autorizada.

Se um jogador afirmar que alertou sem ter mostrado o respectivo cartão e algum dos adversários declarar que não foi alertado e em resultado disso se sentiu prejudicado, o DT deve, se for caso disso, ajustar o resultado com benefício para a linha não infractora.

2.1.6.4 Procedimento de STOP

Antes de qualquer marcação em salto, inclusive uma abertura, os jogadores devem colocar sobre a mesa o cartão de STOP.

O jogador seguinte deve observar uma pausa mínima de 10 segundos antes de continuar o leilão, não devendo durante esse tempo mostrar-se desinteressado, o que, a acontecer, poderá vir a ser considerado informação não autorizada. Esta pausa deve ser observada, independentemente do tempo que o cartão de STOP esteja exposto ou até mesmo na ausência de exibição do STOP, para protecção do próprio par.

2.1.7 Procedimentos cautelares

2.1.7.1 ALERTA e STOP no caso de não utilização de *bidding-boxes*

Nos casos em que não sejam utilizadas *bidding-boxes*, a amostragem dos cartões de ALERTA e STOP é substituída pela utilização dessas mesmas palavras. Todos os princípios enunciados em 2.1.6.3 e 2.1.6.4 se mantêm, nomeadamente a necessidade de o jogador se assegurar que os seus adversários ouviram claramente o aviso produzido.

2.1.7.2 Pausa no início do carteio

O jogador que vai cartear uma mão deve, após a apresentação da carta de saída, respeitar um período de reflexão da ordem dos 30 segundos antes de mandar jogar do morto. Caso não o faça perderá o direito de reclamar contra qualquer demora que considere excessiva por parte do seu ASD.

2.1.8 Utilização de cortinas

2.1.8.1 Generalidades ²

Sobretudo em provas por equipas, é muito frequente a utilização de cortinas; no caso das provas organizadas pela FPB, compete à Direcção decidir quando serão utilizadas. Este facto introduz no jogo alguns novos factores que merecem regulamentação adequada.

As cortinas são colocadas na diagonal das mesas, dividindo-as em duas partes, ficando os jogadores sentados em Norte e Este do lado que não tem que abrir a porta da cortina e os jogadores sentados em Sul e Oeste do outro lado.

Os espectadores, quando autorizados, têm de se colocar de modo a verem apenas um dos lados da cortina.

As carteiras são colocadas sobre um tabuleiro móvel por Norte, que é responsável pela sua colocação na posição correcta. Esse tabuleiro é transferido de um lado da cortina para o outro pelos jogadores da linha NS, sendo a abertura e o fecho da porta da cortina efectuados pelo jogador sentado em Oeste. Se qualquer outro jogador indevidamente efectuar ou der ordem para efectuar qualquer dessas operações e tiver ocorrido uma irregularidade, o DT poderá aplicar à sua linha uma penalidade, para além da eventual rectificação do resultado.

Após os quatro jogadores terem retirado as suas cartas da carteira, Norte desloca o tabuleiro para o lado em que se encontra o Dador e o jogador sentado em Oeste fecha a porta da cortina, que permanecerá fechada durante todo o período do leilão.

As vozes são dadas por meio dos cartões correspondentes das *bidding-boxes*. Cada jogador coloca o cartão seleccionado no tabuleiro, de modo a que apenas possa ser visto do seu lado da cortina. A sua primeira voz deverá encostar-se ao extremo esquerdo do seu lado do tabuleiro; os cartões subsequentes deverão sobrepor-se parcialmente, de uma maneira regular, mantendo totalmente visíveis as vozes anteriores, na direcção da direita do tabuleiro.

Após os dois jogadores do mesmo lado da cortina (ou apenas um, quando na primeira volta do leilão o Dador estiver sentado à esquerda do seu lado da cortina) terem colocado os cartões correspondentes às suas vozes, Norte ou Sul faz deslizar o tabuleiro sob a porta da cortina de modo a que fique visível apenas para os jogadores do outro lado da cortina; estes procederão de modo análogo para dar as suas vozes, repetindo-se este procedimento até o leilão ficar concluído.

É recomendável que, mesmo que as vozes sejam evidentes, o tabuleiro permaneça pelo menos 15 segundos de cada lado da cortina, por forma a evitar informação não autorizada por alteração de ritmo, pelo que, se algum dos jogadores agir rapidamente, é conveniente que o ritmo normal seja restabelecido, quer por acção do outro jogador, mostrando a sua voz sem a pousar no tabuleiro, quer simplesmente atrasando-se a transferência deste.

² Redacção alterada em 01/01/2019

Após o final do leilão, os jogadores de ambos os lados da cortina têm o direito de reexaminar toda a sequência de vozes; a seguir, os jogadores retiram do tabuleiro os seus cartões e colocam-nos de novo dentro das *bidding-boxes*.

Depois de efectuada a saída nas condições regulamentares, a porta da cortina é aberta de modo a que todos os jogadores possam ver as cartas do morto, bem como as cartas que forem sendo jogadas para cada vaza.

A carteira correspondente ao jogo tem de permanecer sobre a mesa até à conclusão do mesmo, com a mesma orientação com que foram retiradas as cartas e visível por todos os jogadores.

Nas provas disputadas com cortinas, cada jogador deve possuir a sua própria folha de convenções.

Quando se joga com cortinas não é aplicável a utilização do cartão de STOP.

2.1.8.2 Alertas, pedidos de esclarecimento e discrepâncias entre a mão e as explicações dadas

Quando um jogador dá uma voz artificial, ou uma voz, mesmo que natural, cujo significado possa não ser compreendido pelos seus adversários, deverá alertar o adversário sentado do mesmo lado da cortina (esta norma aplica-se mesmo para vozes que não tenham de ser alertadas caso não sejam utilizadas cortinas). Para esse efeito colocará o cartão de ALERTA sobre a última voz do adversário do mesmo lado da cortina, imediatamente antes ou depois de dar a voz. Esse adversário terá de o devolver, confirmando desta forma ter sido alertado.

Quando o tabuleiro for recebido do outro lado da cortina, se qualquer dos jogadores considerar que o seu parceiro deu uma voz alertável, deverá alertar da mesma forma o adversário sentado do mesmo lado da cortina, o qual confirmará ter sido alertado.

Os pedidos de esclarecimento sobre qualquer voz deverão ser feitos por escrito ao adversário do mesmo lado da cortina, que lhes deverá responder também por escrito; tais pedidos não terão necessariamente de ser efectuados na vez do jogador declarar.

Durante o período de carteio, se um jogador pretender qualquer explicação, a porta da cortina deve previamente ser fechada e a questão deve ser colocada ao adversário sentado do mesmo lado da cortina e respondida por escrito.

No caso de se verificarem dos dois lados da cortina explicações diferentes para uma voz, ou se alguma explicação diferir da folha de convenções e isso tiver confundido algum dos adversários, aplica-se o disposto em 2.1.3.6.

Quando a mesma explicação de uma voz for dada por ambos os parceiros e corresponder ao que consta da folha de convenções, mas a mão à qual essa explicação se aplica for substancialmente diferente, o DT deve considerar essa voz um psíquico e consequentemente aplicar o disposto em 2.1.2.4.

2.1.8.3 Informações não autorizadas

Se durante o período do leilão um jogador der uma informação em voz alta – seja por uma voz, explicação de uma voz, pergunta, comentário, exclamação ou equivalente – que possa ser ouvida do outro lado da cortina, esta informação é considerada não autorizada para o seu campo, mas autorizada para a linha não infractora.

Até ao fim do período do carteio, não é permitido a nenhum jogador comentar com o parceiro o leilão nem explicações recebidas ou dadas do seu lado da cortina; se o fizer tal informação é considerada não autorizada para o seu parceiro. O mesmo se aplica se, ao pedir uma explicação, comunicar ao seu parceiro uma informação.

2.1.8.4 Adaptações do CIB

A aplicação dos artigos seguintes é adaptada como se descreve:

Artigos 9.A.2; 42.B.3); 43.A.1.b) – Chamada de atenção para uma irregularidade

O morto pode chamar a atenção para uma carta exposta prematuramente pelo adversário do seu lado da cortina. Ele deve tentar evitar que uma saída prematura seja exposta, assim como que se atrase a abertura da porta da cortina.

Artigo 13.A – Número incorrecto de cartas

Não se aplica se o tabuleiro não tiver passado para o outro lado da cortina.

Artigo 20 – Recapitulação e explicação das vozes

Não se aplica quando a porta da cortina se encontra fechada e o tabuleiro não passou ainda para o outro lado.

Artigo 25 – Mudanças de vozes legais ou ilegais

De um modo geral, as vozes só se consideram validadas a partir do momento em que o tabuleiro é transferido para o outro lado da cortina. No entanto, uma voz válida que tenha sido escolhida não deve ser substituída depois de o respectivo cartão ter sido colocado no tabuleiro, excepto se tiver sido não intencional, ou se o adversário do mesmo lado da cortina o aceitar. Em ambos os casos a primeira voz é retirada, a segunda voz mantém-se, e, se o adversário do mesmo lado da cortina estiver sentado à esquerda, dá a sua voz; em seguida o tabuleiro é transferido para o outro lado da cortina.

Artigos 26 a 32 – Vozes retiradas e ilegais: insuficientes e extemporâneas

Vozes ilegais para as quais seja possível proceder a rectificações antes da passagem do tabuleiro para o outro lado da cortina devem ser corrigidas sem penalidade. Nesses casos, quando um jogador é autorizado a mudar a sua voz, o seu ASE, caso se encontre do mesmo lado da cortina, pode também mudar sem penalidade qualquer voz que tenha dado.

No caso de infracções cobertas por estes artigos, utilizam-se os seguintes procedimentos:

a) Se o tabuleiro não tiver passado para o outro lado da cortina, o jogador do mesmo lado do infractor ou o próprio infractor deve chamar a atenção para a falta e solicitar a presença do DT, o qual corrige a infracção sem qualquer outra rectificação. Não são aceites vozes ilegais e qualquer irregularidade tem de ser rectificadas. A menos que a aplicação de qualquer artigo do CIB o exija, nenhum jogador do outro lado da cortina deve ser informado da ocorrência.

b) Se o tabuleiro for transferido antes da correcção de uma voz ilegal:

b1 - e os dois campos forem infractores (por exemplo, quando um jogador da linha EW cometer uma infracção e antes de poder ser rectificadas o tabuleiro for transferido por um jogador da linha NS), tratando-se de uma irregularidade onde se preveja que o adversário seguinte possa aceitar (por exemplo vozes insuficientes ou fora de vez), se for passada para o outro lado pelo adversário do mesmo lado da cortina considera-se aceite pelo campo.

b2 - e existir apenas um campo infractor (por exemplo quando a infracção tiver sido cometida por um jogador da linha EW que também transferiu indevidamente o tabuleiro), ambos os jogadores do outro lado da cortina são responsáveis por chamar a atenção para a irregularidade e solicitar a presença do DT; este devolverá o tabuleiro aos infractores para que a infracção seja corrigida; o infractor rectifica a voz e poderá ser penalizado de acordo com o artigo apropriado. As informações obtidas de vozes retiradas não são autorizadas para a linha infractora mas são autorizadas para a linha não infractora. Se o DT verificar que a informação não autorizada obtida das vozes retiradas impede um leilão normal, atribuirá um resultado ajustado artificial.

b3 - e for posteriormente devolvido ao lado onde se cometeu a infracção sem que nenhum dos outros jogadores tenha chamado a atenção para ela, o leilão prossegue sem rectificação nem penalidade

Artigos 35 a 39 – Vozes inadmissíveis

Vozes inadmissíveis para as quais seja possível proceder a rectificações antes da passagem do tabuleiro para o outro lado da cortina devem ser corrigidas sem penalidade. Nesses casos, o seu ASE, caso se encontre do mesmo lado da cortina, pode também mudar sem penalidade qualquer voz que tenha dado.

No caso de infracções cobertas por estes artigos, utilizam-se os seguintes procedimentos:

a) Se o tabuleiro não tiver passado para o outro lado da cortina, o jogador do mesmo lado do infractor ou o próprio infractor deve chamar a atenção para a falta e solicitar a presença do DT, o qual corrige a infracção sem qualquer outra rectificação. A menos que a aplicação de qualquer artigo do CIB o exija, nenhum jogador do outro lado da cortina deve ser informado da ocorrência.

b) Se o tabuleiro for transferido antes da correcção de uma voz inadmissível:

b1 - e os dois campos forem infractores (por exemplo, quando um jogador da linha EW cometer uma infracção e antes de poder ser rectificad o tabuleiro for transferido por um jogador da linha NS), ambos os jogadores do outro lado da cortina são responsáveis por chamar a atenção para a irregularidade e solicitar a presença do DT; este devolverá o tabuleiro aos infractores para que a infracção seja corrigida, sem qualquer outra rectificação.

b2 - e existir apenas um campo infractor (por exemplo quando a infracção tiver sido cometida por um jogador da linha EW que também transferiu indevidamente o tabuleiro), mantêm-se as responsabilidades e procedimentos descritos em b1; o infractor rectifica a voz e poderá ser penalizado de acordo com o artigo apropriado.

b3 - e for posteriormente devolvido ao lado onde se cometeu a infracção sem que nenhum dos outros jogadores tenha chamado a atenção para ela, aplica-se o Artigo 35 do CIB.

Nos casos b2 e b3, as informações obtidas de vozes retiradas não são autorizadas para a linha infractora mas são autorizadas para a linha não infractora. Se o DT verificar que a informação não autorizada obtida das vozes retiradas impede um leilão normal, atribuirá um resultado ajustado artificial.

Artigo 33 – Vozes simultâneas

A voz subsequente é retirada sem penalidade.

Artigo 40 – Entendimentos entre parceiros

Quando um jogador der uma voz baseada num entendimento especial com o seu parceiro de que o par adversário possa não compreender o significado, ele deve mostrar o cartão de ALERTA, e, quando o tabuleiro passar para o outro lado, o seu parceiro deve também mostrar o cartão de ALERTA, tudo conforme descrito em 2.1.8.2 (note-se que um ALERTA num dos lados da cortina, mas não no outro não implica necessariamente uma infracção). Em caso de dúvida é sempre preferível alertar.

Artigos 41A e 54 – Saída extemporânea com a face exposta

O adversário do mesmo lado da cortina do jogador infractor deve tentar impedir qualquer saída extemporânea. Caso não o consiga, mas a saída extemporânea for feita com a carta com a face para baixo, ou com a face exposta antes da porta da cortina ter sido aberta, essa carta pode ser retirada sem qualquer penalidade.

Se a porta da cortina for aberta com a carta de saída extemporânea com a face exposta:

1) e não tiver havido infracção da linha do declarante:

a) se do outro lado da cortina a carta de saída não tiver ainda sido exposta, a saída é considerada fora de vez e aplica-se o Artigo 54 do CIB;

b) se do outro lado da cortina a carta de saída já tiver sido exposta, a saída extemporânea torna-se uma carta penalizada principal;

2) mas se o declarante ou o seu parceiro tiverem aberto indevidamente a porta da cortina, a saída é aceite e o contrato é jogado pelo declarante, perdendo portanto a opção de ser o parceiro a cartear (no entanto, se o DT considerar que o jogador que abriu a porta da cortina poderia saber que a saída extemporânea lhe era favorável, deve atribuir um resultado ajustado).

Se ocorrerem duas saídas com a face exposta, a carta da saída incorrecta é considerada uma carta penalizada principal.

Artigo 73.D – Comunicação entre parceiros: variações de ritmo ou de comportamento

Se um jogador demorar mais que o tempo normal para dar uma voz, esse facto não é considerado infracção, nem o seu adversário sentado do mesmo lado da cortina deve chamar a atenção para tal, efectuar comentários ou manifestar-se de qualquer modo perceptível do outro lado da cortina.

Se um jogador do lado da cortina que subsequentemente recebeu o tabuleiro considerar que houve demora significativa (uma demora até 20 segundos não é considerada significativa) e que conseqüentemente pode existir informação não autorizada, deve, de acordo com o Artigo 16.B.2 do CIB, chamar o DT. Pode fazê-lo em qualquer altura antes da saída e da abertura da porta da cortina; se não o tiver feito então e posteriormente o DT for chamado, este poderá concluir que foi o seu parceiro que indevidamente chamou a atenção para essa situação, e, portanto, considerar que, não tendo havido percepção de alteração de ritmo, não terá existido informação não autorizada.

Em contrapartida, no fim do carteio qualquer jogador pode chamar o DT para participar qualquer maneirismo ou variação de ritmo de jogo de qualquer dos seus adversários.

2.1.9 Utilização de *bridgemates*

Quando forem utilizados, para o registo dos resultados, *bridgemates* ou outros aparelhos electrónicos com idênticas características, devem ser utilizados os seguintes procedimentos:

- 1) É da responsabilidade do morto o registo dos resultados na *bridgemate*, incluindo quando solicitada a indicação da carta de saída, sendo desejável que o registo da mesma seja efectuado logo a seguir à exposição das cartas pelo morto.
- 2) É da responsabilidade da linha contrária à do morto a verificação da correcção do registo do resultado.
- 3) Em caso de “Passo Geral”, a responsabilidade do registo é da linha NS e da verificação é de EW.
- 4) Tanto o registo do resultado como a sua verificação deverão ser feitos antes de se iniciar o jogo da carteira seguinte.
- 5) É recomendável que as carteiras contenham, para efeitos de controlo, uma ficha ambulante com o diagrama da mão correspondente, como nas provas em que não se utilizam *bridgemates*.

2.1.10 Suplências

Designa-se por suplência a situação de um par ou de uma equipa susceptível de ser chamado a preencher uma vaga numa prova de acesso condicionado antes de a mesma ter começado ou no caso de não comparecer algum dos pares ou equipas previstas.

A entidade organizadora de uma prova com essas características tem que definir claramente no seu regulamento o regime de suplências. Caso o mesmo seja omissivo nessa matéria, não podem ser admitidas.

No caso de provas com mais de uma fase, o regime de suplências deve ser subordinado ao princípio da ordenação em função dos resultados obtidos na fase eliminatória anterior e o preenchimento das vagas deve ser feito segundo essa ordem. O regulamento da prova deve indicar a data e hora limite para confirmação dos pares ou equipas apurados para a fase seguinte, de modo a poder convocar em tempo útil pares ou equipas suplentes, bem como, se os concorrentes forem divididos em vários grupos, a ordem de entrada dos suplentes.

2.1.11 Penalidades

2.1.11.1 Introdução

Este capítulo tem por objectivo definir as penalidades correspondentes às infracções que podem ocorrer durante uma prova e que não estejam expressamente e completamente definidas no CIB, sem prejuízo do poder discricionário do DT, definido nos Artigos 90º e 91º do CIB.

As penalidades indicadas constituem uma orientação para os DT, para que os mesmos as possam aplicar de um modo expedito e uniforme.

A aplicação das mesmas é da responsabilidade do DT, devendo este ter em consideração as condições concretas em que se verificou a infracção.

A aplicação de uma penalidade a um jogador, par ou equipa não se traduz em benefício directo para o adversário.

As penalidades apenas podem ter as formas a seguir indicadas, por ordem crescente de gravidade:

- a) Advertência (AD);
- b) Penalidade de Procedimento (PP);
- c) Penalidade Disciplinar (PD);
- d) Suspensão ou Desqualificação (DS).

Na maioria dos casos, antes da atribuição de uma Penalidade de Procedimento ou de uma Penalidade Disciplinar, o DT deverá efectuar uma Advertência ao infractor, sendo que a Advertência pode ser feita de forma colectiva ou individual.

Nas provas em *Matchpoints*, as primeiras Penalidades de Procedimento e Disciplinares atribuídas correspondem normalmente a 10% do TOP.

Nas provas de equipas e nas provas de pares por IMPs, podem ser atribuídas penalidades em PVs ou em IMPs. As primeiras Penalidades de Procedimento e Disciplinares atribuídas correspondem normalmente a 0,5 PVs ou 3 IMPs. No caso das penalidades em IMPs, estas são contabilizadas no resultado do encontro em IMPs. Por exemplo, se o resultado tiver sido 40 IMPs - 38 IMPs a favor da equipa A, e a equipa A tiver sido penalizada em 3 IMPs, o resultado do encontro será 37-38.

As Penalidades de Procedimento e Disciplinares podem aumentar em consequência de múltiplas infracções cometidas durante a mesma prova. Para este efeito, uma prova com várias sessões é considerada uma só.

Eventuais recursos das Penalidades Disciplinares, da Suspensão e da Desqualificação [vd. 3.8.1.2] não têm efeitos suspensivos das mesmas.

2.1.11.2 Irregularidades prejudiciais ao normal desenrolar da prova

Esta secção diz respeito às infracções cometidas por ignorância ou incúria. As acções deliberadas estão cobertas em 2.1.11.4.

Acção	Primeira Infracção	Infracções Seguintes
Chegar atrasado à prova ou jogo lento (1)	AD	PP
Jogo não baralhado na primeira posição ou erro de duplicação	AD	PP
Omissão ou erro de registo, na folha de registo ou na <i>bridgemate</i> .	AD	PP
Carteira alterada por troca de 2 ou mais mãos	PP	PP
Carteira alterada por falta de uma ou mais cartas em qualquer mão	AD	PP

Carteira correcta mas jogada com inversão de 90º	AD	PP
Engano de rotação ou de transferência de carteiras, dando origem à anulação de uma ou mais mãos	AD	PP
Cartas não contadas ou mal contadas, dando origem à anulação da mão	AD	PP
Colocar uma ou mais cartas na carteira com a face voltada para cima	AD	PP
Comentar os jogos em termos audíveis pelos jogadores nas outras mesas	PP	PP
Levantar-se da mesa desnecessariamente (2)	AD	PP
Troca de fichas ambulantes, dando origem à anulação de uma ou mais mãos	AD	PP

Notas:

- (1) Na primeira infracção, advertência para atrasos até 5 minutos e 10% do TOP ou 0,5 PVs por cada 5 minutos de atraso, após os 5 minutos iniciais; nas infracções seguintes, 10% do TOP ou 0,5 PVs por cada 5 minutos de atraso.
- (2) Não se prejudicando o desenrolar da prova, normalmente não haverá lugar a penalidades; mas se o regresso à mesa atrasar o início da ronda seguinte, o DT poderá atribuir penalidades.

2.1.11.3 Violação das leis e regulamentos

Esta secção cobre as infracções de violação das leis e regulamentos por desconhecimento ou incúria. A violação deliberada e consciente das leis e regulamentos está coberta em 2.1.11.4.

As penalidades podem ser aplicadas sem prejuízo do DT poder ajustar o resultado.

A violação da mesma regra numa voz ou jogada diferente é considerada uma repetição da infracção.

Acção	Primeira infracção	Infracções seguintes
Prestar informações sobre os entendimentos entre parceiros de forma incompleta	AD	PP
Não alertar uma voz que deve ser alertada	AD	PP
Uso deliberado de uma informação não autorizada (1)	PP	PP
Folha de convenções incompleta ou não preenchida correctamente (2)	PP	PP
Utilização de sistemas ou convenções não permitidos (3)	AD	PP
Não respeitar o procedimento de STOP	AD	PP
Uso de psíquico com entendimento entre parceiros não divulgado	PP	PP
Não anunciar correctamente	AD	PP
Não chamar o DT quando se verifica uma irregularidade	AD	PP
Enganar deliberadamente o adversário, por exemplo com uma hesitação	PD	PD
Cometer deliberadamente uma irregularidade (4)	PD	SD
Não respeitar as restrições do morto	AD	PP

Notas:

(1) Se o DT considerar que o infractor utilizou deliberadamente em seu benefício uma informação extrínseca (artigo 16 do CIB) poderá aplicar uma penalidade de gravidade superior.

(2) Se o incorrecto preenchimento da folha de convenções prejudicar o par não infractor, o DT poderá aplicar uma Penalidade de Procedimento ao par infractor, sem prejuízo de um eventual ajuste do resultado.

(3) Se o DT considerar que o par infractor devesse ter conhecimento de que o sistema ou convenção não são permitidos, é razoável atribuir uma Penalidade de Procedimento na primeira infracção.

(4) As irregularidades cometidas deliberadamente, como por exemplo, ocultar uma renúncia ou mentir sobre os entendimentos entre parceiros, devem ser objecto do Relatório de Arbitragem para efeitos de eventual processo disciplinar.

2.1.11.4 Comportamento

Esta secção diz respeito às infracções cometidas de forma deliberada e consciente e às violações às normas de conduta e etiqueta, conforme referidas em 1.3.3.

No desempenho do seu dever de manutenção da ordem e da disciplina, o Director do Torneio tem poderes para aplicar penalidades disciplinares, assim como para suspender ou desqualificar um jogador.

Apenas excepcionalmente o DT suspenderá ou desqualificará um jogador na sequência de uma primeira infracção. Nos casos de Advertência ou Penalidade pela primeira infracção, o DT deve explicitar se a infracção seguinte pode ter como consequência a suspensão ou desqualificação do jogador.

Todas as penalidades aplicadas por infracções cobertas nesta secção devem ser objecto do Relatório de Arbitragem, tendo em vista um eventual processo disciplinar.

Acção	Primeira Infracção	Infracções Seguintes
Violar deliberadamente as leis ou os regulamentos (1)	PD	SD
Praguejar ou ser descortês para com o parceiro, em público	AD	PD
Praguejar ou dirigir comentários ofensivos ao DT, aos adversários ou aos membros das comissões de recurso	PD	PD
Contestar as decisões de forma inadequada com os regulamentos	AD	PD
Dirigir-se a qualquer interveniente gritando	PD	PD
Praticar qualquer acto de violência ou intimidação física	SD	-
Prolongar os comentários <i>post mortem</i> atrasando o início da mão seguinte	AD	PD
Utilizar telemóveis ou outros aparelhos electrónicos	PD	PD

Notas:

(1) Assumem particular gravidade as violações das regras de comunicação entre parceiros descritas no Artigo 73 do CIB.

2.2 Regras específicas de provas de pares

2.2.1 Colocação dos jogadores e das carteiras ³

Os jogadores sentam-se livremente na mesa e na linha que lhes for atribuída pela entidade organizadora, que pode atribuir posições específicas a determinados pares de acordo com critérios que deverão ser precisos e divulgados atempadamente.

A entidade organizadora pode impor uma direcção específica para as linhas e/ou uma posição determinada para Norte.

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

2.2.2 Substituição de jogadores

2.2.2.1 Regras para substituição

Qualquer jogador tem o direito, após comunicação ao DT, de ser substituído numa prova de pares, sujeito às seguintes limitações (não podendo ser invocadas circunstâncias atenuantes para autorizar substituições fora delas):

- a) um jogador não pode ser substituído por outro de escalão superior, segundo a lista de classificação (*ranking*) para a época publicada pela FPB;
- b) os elementos do par não podem ser substituídos simultaneamente e deverão jogar um com o outro pelo menos 50% do número de mãos total da prova;
- c) um jogador não pode ser substituído em mais do que 1/3 do total das mãos em disputa, excepto em provas de duas sessões, em que poderá ser substituído até uma sessão completa;
- d) no caso de se tratar de uma prova nacional em que um par esteja a representar uma AR, no par resultante da substituição terá de haver pelo menos um jogador dessa AR.

Em provas de características excepcionais organizadas pela FPB, a Direcção pode alterar estas disposições, desde que o especifique antecipadamente no respectivo Regulamento.

2.2.2.2 Substituição com desclassificação

Qualquer substituição de um jogador que não cumpra as regras acima descritas acarreta a desclassificação do par em causa. No entanto, se o par formado com essa substituição se encontrar em condições de disputar o torneio de acordo com o regulamento da prova e não tiver sido violada nenhuma das regras referidas em 2.2.2.1, o DT deve aceitar a sua participação, com a consequente anulação da inscrição do par original.

No caso da ausência de um par, a entidade organizadora ou o DT pode promover substituições de circunstância para assegurar o bom funcionamento da prova, sendo automaticamente desclassificado o par faltoso. O par substituto jogará, portanto, extracompetição, excepto se manifestar ao DT, até 30 minutos após a publicação dos resultados da sessão, o desejo de prosseguir na prova, o que o DT autorizará desde que esse par cumpra as condições de admissão estipuladas no regulamento da prova e que não tenha sido violada nenhuma das regras descritas em 2.2.2.1, sendo nesse caso anulada a inscrição do par faltoso.

2.2.3 Atrasos

Os jogadores deverão estar sentados nos lugares que lhes competem cinco minutos antes da hora marcada para o início da sessão. Caso um par, ou quem o substitua, não esteja sentado à mesa à hora marcada para o início da sessão, ficam sujeitos aos procedimentos e Penalidades de Procedimento por atraso [vd. 2.1.11.2].

³ Redacção alterada em 01/01/2019

2.2.3.1 Mãos não jogadas por atraso

Independentemente das penalidades aplicadas em consequência dos atrasos, se o DT verificar que se esgotou o tempo disponível para jogar as mãos previstas para essa posição, as mãos ainda não jogadas devem ser anuladas.

Nesse caso, se o par infractor continuar em prova, ser-lhe-á atribuído em cada mão 40% do Top; se tiver havido suplência ou substituição de circunstância, ao novo par será atribuída em cada mão anulada a média que ele vier a obter na sessão. Em qualquer das situações, ao par adversário será atribuído em cada mão anulada 60% do Top, ou a sua percentagem nas restantes mãos da sessão se ela for superior [Artigo 12.C.2.a) e c) do CIB].

Nos encontros de pares por IMPs, em cada mão que for anulada por não ter sido jogada dentro do tempo estabelecido, o par infractor terá -3 (menos 3) IMPs e o adversário +3 (mais três) IMPs [Artigo 12.C.2.b) do CIB].

2.2.3.2 Desclassificação ou suplência

A partir de 20 minutos de atraso, ou do fim da primeira posição se superior:

1) No caso de no regulamento da prova estarem previstas suplências, o DT deve convocar os pares suplentes pela ordem definida para tal. Se nenhum se apresentar, a prova prosseguirá com os restantes pares, incluindo um eventual par que, nos termos descritos em 2.2.2, tenha substituído o par em falta.

No entanto, se algum par suplente se apresentar até ao fim da segunda posição, o DT deve promover a sua entrada na terceira posição.

2) No caso de não estarem previstas suplências, o DT deve desclassificar o par, podendo substituí-lo conforme descrito em 2.2.2.2.

2.2.4 Procedimentos e irregularidades nos jogos ou nas carteiras

2.2.4.1 Irregularidades na distribuição das cartas

No caso de as cartas serem distribuídas à mesa, quando se verificar que um determinado jogo não foi baralhado no início da sessão, os dois pares responsáveis poderão ser penalizados [vd. 2.1.11.2].

Em caso de erro de duplicação, os dois pares poderão ser penalizados; a penalidade é mais grave se envolver a troca das mãos de duas carteiras [vd. 2.1.11.2].

No final de cada jogo da segunda posição ambos os pares devem verificar a correcção da duplicação efectuada, por comparação das mãos com o registo feito na ficha ambulante [vd. 2.1.11.2].

2.2.4.2 Movimentação das carteiras e dos pares no final da posição

O DT indica no início da prova a que par compete, no final de cada posição, o transporte das carteiras e para que mesa. Qualquer erro de transporte poderá penalizar o par responsável [vd. 2.1.11.2], salvo se tiver sido detectado a tempo de não causar prejuízo.

O DT indica, também no início da prova, a forma de rotação dos pares no final de cada posição.

Qualquer erro de rotação de um par (por exemplo sentar-se na mesa errada) poderá penalizar esse mesmo par [vd. 2.1.11.2], excepto se for detectado antes de ter causado prejuízo.

Nos movimentos com recurso ao método de *arrow switching*, o par que se encontra na linha NS não necessita de mudar a sua posição à mesa quando na posição seguinte tenha de jogar na linha EW.

2.2.4.3 Contagem das cartas

Os jogadores devem contar as suas cartas quando as retirarem da carteira. Poderão ser penalizados os erros de contagem de que resulte prejuízo para qualquer par ou a anulação de qualquer jogo [vd. 2.1.11.2].

2.2.4.4 Posicionamento das carteiras ⁴

Durante os períodos do leilão e do carteio a carteira do jogo deve permanecer sobre a mesa e na orientação correcta. Nenhum jogador pode tocar nas cartas de um adversário, mesmo depois do registo do resultado, pelo que, caso necessite de verificar alguma ocorrência, deverá chamar o DT.

Se uma carteira tiver sido colocada com uma rotação de 180º em relação à posição correcta e a mão tiver sido assim jogada, o seu resultado permanecerá válido; a mão será também jogada nessa posição caso algum dos jogadores já tiver visto as cartas que se encontravam na bolsa à sua frente e que se destinavam ao parceiro. O DT tem, porém, a faculdade de penalizar o par sentado em NS, sobretudo em caso de reincidência [vd. 2.1.11.2].

Se uma carteira tiver sido colocada com uma rotação de 90º em relação à posição correcta, o jogo será jogado e validado e os pares serão pontuados de acordo com a posição em que jogaram, estando o par sentado em NS sujeito a uma penalidade [vd. 2.1.11.2].

No final do jogo as mãos devem ser colocadas nos respectivos bolsos na carteira, sendo da responsabilidade do par sentado em NS assegurar-se da correcta orientação desta. Se qualquer carta for colocada na carteira voltada para cima, o jogador responsável poderá ser penalizado, caso qualquer jogador da posição seguinte, à excepção do que irá jogar com essa mão, vir essa carta [vd. 2.1.11.2].

2.2.4.5 Carteiras alteradas

Se alguma carteira for alterada, conforme a respectiva definição no Artigo 87.A do CIB, aplica-se o disposto no Artigo 87.B. Aos pares responsáveis pela alteração estão sujeitos às penalidades previstas em 2.1.11.2.

2.2.5 Cadência de jogo - jogo lento

Os pares devem respeitar a cadência de jogo estabelecida pela entidade organizadora ou pelo DT, em geral 7 minutos por mão, ou 8 minutos quando se usam cortinas. Se um par considerar que o par adversário não está a respeitar essa cadência, deve participar tal facto ao DT.

Um par que retarde o desenvolvimento normal de uma sessão, não respeitando o ritmo de jogo imposto, receberá uma advertência; caso o incumprimento persista, o par poderá ser penalizado de acordo com 2.1.11.2.

Se em alguma mesa não se tiver iniciado ainda o período do carteio (carta de saída exposta) de alguma mão, quando a ordem de mudança de posição for dada, o DT deve anular esse jogo, bem como qualquer outro que não tenha sido ainda jogado, e atribuir-lhe(s) um resultado ajustado artificial, de acordo com o disposto no Artigo 12.C.2.a) do CIB.

Não é permitido disputar qualquer jogo atrasado no final da sessão.

2.2.6 Informação não autorizada - situações proibidas mais comuns

Conforme o disposto em 1.5, os jogadores deverão ter a preocupação de evitar transmitir ou receber dos outros jogadores qualquer informação acerca dos resultados ou do conteúdo dos jogos que estão a disputar.

Neste sentido não é permitido aos jogadores:

- comentar jogos passados com outros jogadores;
- comentar jogos com o parceiro na presença de outros adversários;
- mostrar ou de algum modo facilitar a visão das folhas de previsões por qualquer adversário;
- tentar ler as folhas de previsões dos adversários.

O DT pode decidir penalizar um jogador por transmitir ou procurar obter informação não autorizada em qualquer das situações acima referidas, conforme o estipulado em 2.1.11.3, podendo porém agravar a

⁴ Redacção alterada em 01/01/2019

penalidade, caso considere haver razões para tal. Usando os mesmos critérios, poderá penalizar qualquer outra infracção da mesma natureza, segundo o grau de gravidade que lhe atribuir. Em qualquer dos casos o DT poderá também, se e quando considerar que as circunstâncias o justificam, fazer a participação disciplinar da infracção cometida.

Se alguma infracção resultar na utilização por qualquer jogador de informação não autorizada em seu benefício, aplica-se o disposto em 2.1.5.

2.2.7 Registo dos resultados

2.2.7.1 Responsabilidades e procedimentos

Compete aos pares NS o registo dos resultados nas fichas ambulantes que acompanham as carteiras, sendo neste caso obrigatória a indicação exacta da carta de saída, pelo que em caso de omissão ou imprecisão, e se a mão vier a ser objecto de reclamação, o DT julgará em desfavor do par NS e poderá aplicar-lhe uma penalidade [vd. 2.1.11.2].

É da responsabilidade de ambos os pares, após o final do jogo e o seu registo, a colocação da ficha ambulante na respectiva carteira [vd. 2.1.11.2].

2.2.7.2 Correções dos registos

Até expirar o período especificado pela entidade organizadora, podem ser corrigidos erros de cálculo ou de registo dos resultados acordados, quer tenham sido cometidos pelos jogadores ou por “scorers”.

Para o cálculo dos resultados da mão será tida em conta apenas a pontuação inscrita na respectiva folha ou na bridgemate; todavia o DT deve corrigir erros flagrantes, tais como pontuações impossíveis, vulnerabilidade errada e quaisquer outros do mesmo teor.

Caso um jogador se aperceba da existência de um registo com um resultado possivelmente mal marcado noutra mesa, deve chamar o DT, que corrigirá o resultado após a devida comprovação.

Não é permitido aos jogadores proceder a qualquer correcção dos resultados que foram por eles inscritos nas folhas de registo, após as carteiras terem sido mudadas da mesa onde jogaram esses jogos. Caso cheguem à conclusão de que houve erro de registo, devem confirmá-lo junto do par adversário e conjuntamente solicitar ao DT a sua correcção, aplicando-se o disposto no Artigo 79 C.1. do CIB.

Em provas com mais de uma sessão, o Período de Correção previsto no Artigo 79 C.1. do CIB é alargado até ao início da sessão seguinte. Na última sessão, o Período de Correção é de 30 minutos após a disponibilização dos meios de conferência dos resultados.

A entidade organizadora da prova pode determinar um Período de Correção diferente do estabelecido no parágrafo anterior, desde que previamente explicitado no regulamento específico da prova, não podendo, no entanto, o Período de Correção ser inferior a 30 minutos.

Compete exclusivamente ao DT proceder à correcção dos erros de registo, o que deve fazer mesmo para além do Período de Correção, nos termos previstos no Artigo 79 C.2 do CIB, se tiver “a convicção para além de qualquer dúvida razoável que esse registo está errado”.

O prazo máximo para a correcção referida no parágrafo anterior é de 48 horas após o final da última sessão, nas provas oficiais e de meia hora nas restantes provas.

2.2.7.3 Omissão do registo de resultados

Em caso de omissão de um resultado na folha de registo, detectada após a sua recolha, se não for possível apurar o resultado efectivamente ocorrido, quer por não haver acordo entre os pares, quer por já não ser possível contactá-los, a mão é anulada, os pares envolvidos recebem 50% do TOP e poderá ser-lhes, adicionalmente, aplicada uma Penalidades de Procedimento [vd. 2.1.11.2].

2.3 Regras específicas das provas de equipas

2.3.1 Normas gerais; sala aberta e sala fechada; equipas visitadas e visitantes

Os encontros de provas de equipas disputam-se em uma ou mais séries de carteiras, que serão jogadas em duas mesas, colocadas em salas diferentes, que se designam por sala aberta e sala fechada. Na sala fechada, para além dos jogadores que se encontrem a disputar o(s) encontro(s) só é permitida a presença do DT e das pessoas que a entidade organizadora ou o DT tiverem nomeado como assistentes para o bom desenrolar da prova ou para outras funções consideradas necessárias, desde que nela não participem.

Num encontro de equipas, uma delas é denominada visitada e a outra visitante. Os pares componentes da equipa visitada ocupam a linha NS na sala aberta e EO na sala fechada; os pares da equipa visitante sentam-se consequentemente em EO na sala aberta e em NS na fechada. É obrigatório que a composição dos pares se mantenha durante cada série de carteiras.

Normalmente a equipa visitada é a mencionada em primeiro lugar no programa de cada jornada, e a sua adversária, a visitante, a mencionada em segundo lugar. A entidade organizadora pode também estabelecer no regulamento da prova que a equipa visitada seja decidida por sorteio, o qual pode ser feito pelo DT ou pelos representantes das equipas.

Nas provas de equipas, os encontros devem ter um mínimo de 8 mãos, excepto nos torneios Patton e mini-séries, em que o número de mãos por encontro pode ser inferior.

2.3.2 Formação das equipas (*line-up*)

Antes do início de um encontro de uma prova de equipas, o DT (ou um auxiliar) prepara uma folha onde consta qual o encontro e o número da mesa (ou das mesas, se tiverem números diferentes na sala aberta e na sala fechada) onde as equipas se vão defrontar. As equipas devem indicar nessa folha os pares que vão jogar na sala aberta e na sala fechada, o que usualmente se designa por *line-up*. Em encontros com um segmento, compete à equipa visitante preencher o *line-up* em primeiro lugar, tendo a equipa visitada o direito de escolha dos pares que se irão defrontar.

2.3.3 Capitães de equipa

Cada equipa deverá ter um capitão (que pode ser não-jogador), que é o seu representante junto da entidade organizadora e do DT. Deve ser designado no acto da inscrição; caso contrário será considerado como tal o jogador melhor classificado no *ranking*.

O capitão é o responsável pela apresentação dos sistemas da equipa onde e quando tal seja solicitado, pelo preenchimento das folhas de *line-up* quando existam e pelo pagamento do valor estipulado para cada encontro. Deve comparecer nas reuniões de capitães, bem como nos recursos que envolvam elementos da sua equipa; caso não o faça, a entidade competente pode se necessário escolher qualquer outro dos membros da equipa.

O capitão é o único elemento da equipa que tem o direito de assistir na sala aberta a um encontro da sua equipa, desde que esteja presente desde o início e com o conhecimento do DT, cuja autorização deverá solicitar se desejar sair da sala.

2.3.4 Ocupação de lugares - alteração da composição dos pares

2.3.4.1 Generalidades⁵

Os jogadores sentam-se como entenderem na linha que lhes é destinada no *line-up*, não podendo trocar de posição antes do final de cada série de carteiras, salvo com autorização do DT.

Os encontros só podem começar na sala aberta depois dos jogadores que jogam na sala fechada se encontrarem sentados.

⁵ Redacção alterada em 01/01/2019

O par NS é responsável por colocar e retirar as carteiras da mesa. A carteira correspondente ao jogo tem de permanecer sobre a mesa até à conclusão do mesmo, com a mesma orientação com que foram retiradas as cartas e visível por todos os jogadores.

No decurso de um encontro ou após o seu final, os jogadores não podem abandonar a sala em que jogam sem autorização do DT.

2.3.4.2 Encontros com mais de um segmento

Em encontros com mais de um segmento, seguem-se as seguintes regras:

- 1) Com dois segmentos, a equipa visitada decide se quer ter o direito de escolha no primeiro ou no segundo segmento;
- 2) Com três segmentos, a equipa visitada escolhe qual o segmento em que tem o direito de escolha, deixando os outros dois segmentos para a equipa visitante, ou pode passar esse direito de escolha aos adversários; neste caso, a equipa visitante escolhe em que segmento tem o direito de escolha e a equipa visitada fica automaticamente com os outros dois segmentos;
- 3) Com quatro segmentos, o encontro é dividido em duas partes de dois segmentos cada; a equipa visitada escolhe primeiro em que segmento e de que parte quer ter o direito de escolha; a equipa visitante fica com o direito de escolha no outro segmento dessa parte; na parte restante, a ordem de escolha é inversa.

2.3.4.3 Alterações em resultado da utilização de SAI

Quando uma equipa em que pelo menos um dos pares utilize um SAI defrontar outra equipa em que nenhum dos pares utilize esse tipo de sistema, a primeira será sempre visitante, e, no caso de o encontro se disputar em mais de um segmento, terá sempre de apresentar a sua formação em primeiro lugar.

Qualquer par que jogue um SAI deve sentar-se à mesa quinze minutos antes do início do encontro, se o adversário assim o solicitar.

2.3.5 Atrasos

Cinco minutos antes da hora prevista para o início da prova todos os jogadores devem estar sentados nos seus lugares. Os atrasos poderão ser penalizados de acordo com o disposto em 2.1.11.2.

2.3.5.1 Falta de comparência ou suplência ⁶

Em caso de atraso superior ao tempo normalmente necessário para serem jogadas 25% das mãos do encontro ou segmento (7 minutos por mão, ou 8 minutos quando se usam cortinas), ou, para qualquer número de mãos do encontro ou segmento, acima de 30 minutos de atraso, o DT atribui falta de comparência à equipa faltosa.

No entanto, quando se tratar da primeira jornada de uma fase de uma prova em que tenham sido previstas suplências, nos termos definidos em 2.1.10, o DT deverá procurar substituir a equipa faltosa por ordem de suplências, e:

- i) se nenhuma equipa suplente se apresentar, o DT atribuirá então falta de comparência à equipa faltosa, que assim poderá manter-se em prova;
- ii) se se apresentar uma equipa suplente, a equipa faltosa será eliminada e:
 - o encontro iniciar-se-á se for possível jogar pelo menos 50% da totalidade das mãos previstas, aplicando-se para o apuramento do seu resultado a tabela de PV mais próxima do número de mãos jogadas (se houver duas tabelas equidistantes, usar-se-á a que disser respeito ao maior número de mãos);

⁶ Redação alterada em 01/01/2024

- caso contrário, será atribuída a cada uma das equipas a média dos PV obtidos por cada uma nos restantes encontros da fase.

2.3.6 Procedimentos e irregularidades nos jogos ou nas carteiras

2.3.6.1 Erros corrigíveis

Sempre que ocorrer uma situação de irregularidade num jogo que ainda não tiver sido jogado na outra mesa e que possa ser corrigida sem recurso à anulação dessa mão, deve o DT procurar a solução mais simples entre as possíveis para que o jogo em que essa situação ocorreu possa ser jogado e comparado entre as duas mesas.

2.3.6.2 Distribuição das cartas

Quando na posição inicial de cada série de carteiras as cartas forem dadas à mesa, se se verificar que alguma carteira foi jogada sem que as mesmas tivessem sido baralhadas, o DT poderá aplicar as penalidades definidas em 2.1.11.2.

2.3.6.3 Contagem das cartas

Os jogadores devem contar as suas cartas quando as retiram da carteira; se algum jogo for anulado por não o terem feito, o DT poderá aplicar as penalidades definidas em 2.1.11.2.

2.3.6.4 Carteira alterada

Uma carteira considera-se alterada conforme a definição constante do Artigo 87.A do CIB. Caso seja possível, o jogo é anulado e substituído; caso não seja, o jogo é anulado e o DT pode aplicar à(s) equipa(s) do(s) par(es) causador(es) as penalidades definidas em 2.1.11.2.

2.3.6.5 Posicionamento das carteiras ⁷

No decurso do leilão e do carteo a carteira do jogo deve permanecer sobre a mesa e na orientação correcta. Nenhum jogador pode tocar nas cartas de um adversário; caso necessite de verificar alguma ocorrência, deverá chamar o DT.

Se uma carteira tiver sido colocada com uma rotação de 180º em relação à posição correcta e a mão tiver sido assim jogada, o seu resultado permanecerá válido; a mão será também jogada nessa posição caso algum dos jogadores já tiver visto as cartas que se encontravam na bolsa à sua frente e que se destinavam ao parceiro. O DT tem a faculdade de penalizar a equipa do par NS responsável, sobretudo em caso de reincidência, de acordo com o disposto em 2.1.11.2.

Se uma carteira tiver sido colocada com uma rotação de 90º em relação à posição correcta e algum dos jogadores tiver visto as cartas que se encontravam na bolsa à sua frente e que eram destinadas a um dos adversários, ou se a mão tiver sido assim jogada, o par NS será considerado responsável; o DT deverá verificar se é praticável o disposto em 2.3.6.1, podendo-se aplicar a NS a penalidade definida em 2.1.11.2, caso contrário considera-se a carteira alterada (vd. 2.3.6.4).

Se um jogador vir qualquer carta de outro jogador por se encontrar colocada na carteira voltada para cima, o DT deve ser chamado para decidir se o jogo pode ser jogado ou se deve ser anulado; a equipa do jogador que na posição anterior detinha esse jogo poderá ser penalizada de acordo com 2.1.11.2.

Se um jogador por engano retirar as cartas que se destinavam a um adversário, o DT deve verificar se é aplicável o disposto em 2.3.6.1, caso contrário o jogo é anulado. Poderá aplicar-se em qualquer dos casos a penalidade definida em 2.1.11.2.

⁷ Redacção alterada em 01/01/2019

2.3.6.6 Erro na ocupação dos lugares

Ambas as equipas são responsáveis pela orientação correcta dos seus pares nas mesas. As penalidades em que podem incorrer por erro de ocupação de lugares de algum dos seus pares estão indicadas em 2.1.11.2.

No caso de, numa das salas, os pares se terem sentado na posição errada e esse erro não for detectado ou só o for após terem sido jogadas nas duas mesas mais do que 50% da totalidade das mãos do encontro, este é anulado e são atribuídos 8 PV a cada equipa.

No caso de terem sido jogadas nas duas mesas em posição incorrecta 50% ou menos do total de mãos do encontro, elas são anuladas, o DT corrige a posição dos pares, o encontro continua e o seu resultado em PV é calculado com base na tabela mais próxima do número de mãos passíveis de comparação; se houver duas tabelas equidistantes, usar-se-á a que disser respeito ao maior número de mãos.

Se uma ou mais mãos tiver sido jogada numa sala em que os pares se sentaram na orientação errada, mas não ainda na outra sala, o DT procederá para que nesta última essas mãos sejam jogadas com uma rotação dos pares de 90º, de modo a permitir a comparação de resultados.

Se o erro de orientação se der em ambas as salas, o encontro ou a série de mãos será assim jogado, sem anulação de resultados, mas esse erro não deverá afectar a orientação das equipas na série ou séries seguintes do encontro.

2.3.6.7 Impossibilidade de comparação de resultados

Se por razões alheias a qualquer das equipas não for possível fazer a comparação de resultados em uma ou mais mãos:

a) No caso de não ser possível comparar pelo menos 50% da totalidade das mãos do encontro, este é anulado e a cada equipa será atribuído o resultado mais favorável de entre os três seguintes:

1 - 12 PV;

2 - a média final dos PV por si obtidos nos outros encontros*;

3 - a média final dos PV ganhos contra a equipa adversária pelas oito equipas que de si estiverem mais próximas em pontuação*.

* Estas médias são calculadas com aproximação às centésimas.

b) Se for possível comparar pelo menos 50% das mãos, são anuladas aquelas em que não é possível fazer a comparação e o resultado do encontro em PV é calculado com base na tabela mais próxima do número de mãos passíveis de comparação; se houver duas tabelas equidistantes, usar-se-á a que disser respeito ao maior número de mãos.

2.3.7 Cadência de jogo - jogo lento

No início de cada prova, o DT anunciará o tempo disponível para cada série de carteiras, em geral de 7 minutos por mão, ou 8 minutos quando se usarem cortinas, acrescido do tempo necessário no início para dar cartas, quando aplicável, e para explicação dos sistemas. A contagem do tempo disponível para cada série de carteiras a serem jogadas inicia-se a partir do momento em que os jogadores de ambas as equipas estão sentados à mesa, o que deve ser tomado em conta pelo DT, em mesas em que o encontro tenha começado mais tarde, por atraso de alguma das equipas.

Se uma série não acabar dentro do tempo previsto, será concedido um período de tolerância de 5 minutos, findo o qual ambas as equipas poderão ser penalizadas conforme o seu grau de responsabilidade, de acordo com o estabelecido em 2.1.11.2.

Qualquer jogador pode em qualquer altura de um encontro comunicar ao DT que considera que o ritmo de jogo dos adversários está a ser demasiado lento. Se estes discordarem assiste-lhes o direito de solicitar o controlo do tempo restante de jogo por parte do DT ou de um seu delegado.

2.3.8 Informação não autorizada

Conforme o disposto em 1.5, os jogadores devem ter a preocupação de evitar transmitir aos outros concorrentes qualquer informação acerca dos resultados ou do conteúdo dos jogos que estão a disputar, evitando por exemplo discutir os jogos em termos audíveis nas outras mesas.

O DT pode penalizar um jogador por transmitir informação não autorizada de qualquer tipo, conforme o estipulado em 2.1.11.3, podendo agravar a penalidade caso considere haver razões para tal. Poderá também, se e quando considerar que as circunstâncias o justificam, fazer a participação disciplinar da infracção cometida.

Se alguma infracção resultar na utilização, por qualquer jogador, de informação não autorizada em seu benefício, aplica-se o disposto em 2.1.5.

2.3.9 Registo dos resultados

Em cada sala o jogador sentado em Norte deve preencher a folha de registo oficial do encontro, embora a responsabilidade pelo seu correcto preenchimento seja de ambos os pares. As equipas que no final apresentem folhas de registo incorrectamente preenchidas poderão ser penalizadas de acordo com o disposto em 2.1.11.2. As emendas e rasuras devem ser rubricadas pelos dois capitães ou pelos seus representantes.

Qualquer jogador pode solicitar ao DT uma folha de registo individual. Neste caso estas folhas de registo devem ser comparadas com a folha de registo oficial da respectiva mesa, antes de se efectuar a comparação com a folha de registo oficial da outra sala.

No final do encontro, as folhas de registo oficiais devem ser rubricadas pelos dois capitães ou pelos seus representantes e entregues ao DT, com o cálculo da diferença total em IMPs já efectuado. A responsabilidade da entrega das folhas de registo ao DT é da equipa visitada.

Em encontros simultâneos o DT pode decidir pela utilização de fichas ambulantes como se de uma prova de pares se tratasse, aplicando-se então o estipulado em 2.2.7.

Quando se utilizarem *bridgemates*, compete ao morto efectuar a introdução dos resultados e à linha contrária, a sua verificação.

2.4 Regras específicas das provas oficiais jogadas online ⁸

Nas provas oficiais jogadas online aplicam-se as leis do Código Internacional de Bridge (CIB) em vigor, assim como os procedimentos constantes do presente RTP, com as adaptações descritas nos pontos que se seguem.

Nas provas particulares online, os procedimentos a seguir descritos são recomendados.

2.4.1 Imagem e som

É obrigatória a utilização de equipamentos de imagem e de som, que permitam a comunicação visual e oral com os adversários e com o Diretor do Torneio (DT). A câmara e os restantes equipamentos devem estar em funcionamento durante toda a prova.

Cada jogador é responsável pela sua ligação à internet.

Nas provas de pares, caso ocorram problemas técnicos que impeçam que uma ronda termine dentro do tempo regulamentar, o DT deve atribuir um resultado de 60/40 em prejuízo do par responsável pelo atraso. Se os problemas técnicos persistirem em duas rondas seguidas, o par será excluído do torneio e os seus resultados eliminados. Caso surja um problema depois de terminado o leilão, compete ao DT avaliar se atribui um resultado artificial ou se anula a mão.

⁸ Ponto introduzido em 01/01/2024

Nas provas de equipas, por cada mão não jogada, é atribuído um resultado de -3/+3 imps. Caso não seja possível, dentro do tempo regulamentar, jogar pelo menos 50% das mãos previstas, à equipa responsável pelo problema será atribuída falta de comparência.

Caso ocorra um constrangimento, alheio aos jogadores, que não se consiga resolver num prazo de 30 minutos, a ronda ou sessão será anulada e reagendada.

2.4.2 Formação das equipas (*line-up*)

A formação das equipas é submetida sem o conhecimento da formação da equipa adversária. O capitão de cada equipa é responsável pela comunicação da formação da sua equipa, por email, à entidade organizadora, ou ao DT, conforme estabelecido no regulamento da prova.

A comunicação deve ser enviada até 30 minutos antes do início da sessão. Caso uma determinada sessão englobe mais do que um encontro, a comunicação deve incluir a formação da equipa para todos os encontros.

As infrações a este procedimento são penalizadas da seguinte forma:

- Na primeira infração cometida na prova em causa, advertência
- Na segunda infração, ½ PV
- Nas infrações seguintes, 1 PV em cada caso.

2.4.3 Entradas na plataforma e ausências temporárias

Os jogadores devem entrar na plataforma e na prova com, pelo menos 10 minutos de antecedência, face ao início da prova.

Durante a prova, os jogadores podem ausentar-se por breves períodos, devendo previamente informar pelo menos um dos adversários da duração prevista para a ausência. Se a ausência se revelar excessiva, os adversários devem avisar o DT.

2.4.4 Folhas de convenções

Para poderem participar em provas oficiais online, os pares devem dispor de Folha de Convenções (FdC). Os participantes devem enviá-la para as entidades organizadoras e estas devem publicá-la nos respectivos sites.

Apesar desta obrigação, os pares que joguem sistemas que não sejam classificados de “natural” (ver o ponto 2.1.2.3 deste RTP) devem anunciar o sistema que jogam antes do início de cada ronda, no caso das provas de pares, ou no início de cada encontro, no caso das provas de equipas.

Como regra geral, os jogadores não podem consultar as próprias FdC e outros documentos relacionados. No entanto, a entidade organizadora de uma prova pode autorizar que, no decorrer da mesma, os jogadores possam consultar as próprias FdC (Lei 23G3 do CIB). Esta provisão deve estar vertida no regulamento específico da prova.

2.4.5 Comunicação ilícita

No decorrer da prova, os jogadores não podem comunicar com os parceiros, com os restantes elementos da própria equipa, ou com outros jogadores participantes, de forma ilícita.

Durante as provas, não é permitida a utilização de telemóveis, nem de outras formas de comunicação digital.

2.4.6 Pedidos de “desfazer” (*undos*)

Os pedidos de “desfazer” devem estar activos e são permitidos se ambos os adversários o permitirem e se se tratar de um erro mecânico óbvio (*mislick*). Caso os adversários não concedam o pedido de “desfazer”, compete ao DT decidir.

2.4.7 Consulta do leilão

Caso o software da plataforma online o permita, em qualquer altura do jogo, os jogadores podem consultar o leilão realizado (a Lei 20C do CIB não se aplica).

2.4.8 Consulta da vaza anterior

Caso o software da plataforma online o permita, os jogadores podem consultar a vaza anterior, até ao momento que joguem para a vaza seguinte (a Lei 66C do CIB não se aplica).

2.4.9 Encerramento das sessões e rondas

Nas provas de equipas, no final de cada encontro, o DT deve dar algum tempo para os jogadores de cada equipa possam comentar as mãos jogadas. Quanto maior for o número de mãos, maior deve ser o tempo dado.

Nas provas de pares, a plataforma deve ficar activa pelo menos durante mais 30 minutos, para que os jogadores possam verificar os resultados e contactar com os parceiros e adversários.

2.4.10 Espectadores

Não são autorizados espectadores em tempo real. Caso a plataforma utilizada o permita, a entidade organizadora poderá autorizar espectadores em diferido, ou seja, 10 minutos após cada mão ter sido jogada em todas as mesas.

2.4.11 Comissões de recurso

Os procedimentos relativos a Comissões de Recurso (CR), constantes do ponto 3.8.2 deste RTP, devem ser adaptados, através da utilização de um software de comunicação em grupo (“Zoom”, “Teams” ou equivalente). Compete ao presidente da CR abrir a sessão na plataforma escolhida, convocar os intervenientes e dirigir a reunião.

3. Regulamento de Provas

3.1 Provas: tipos, organização e condições de participação

3.1.1 Tipos de provas

As provas podem ser abertas a todos os praticantes ou condicionadas à categoria, ao sexo ou à idade dos praticantes. Consideram-se usualmente os seguintes tipos, sem exclusão de quaisquer outros que possam ser criados pela combinação dos critérios referidos:

Open - todos os praticantes

Femininos - apenas praticantes do sexo feminino

Mistos - cada par é constituído por praticantes de sexo diferente

Jovens - praticantes com idade máxima de 20 anos até ao final do ano em curso *

Juniores - praticantes com idade máxima de 25 anos até ao final do ano em curso *

Seniores⁹ - praticantes que, em 2018, tenham nascido no ano de 1957 ou antes; esta idade mínima irá aumentar até aos 65 anos, de acordo com o seguinte calendário:

- em 2019 e 2020, nascidos em 1958 ou antes;
- em 2021 e 2022, nascidos em 1959 ou antes;
- em 2023 e 2024, nascidos em 1960 ou antes;
- em 2025 e 2026, nascidos em 1961 ou antes *

2^{as} categorias - exclui praticantes de 1^a categoria ou Nacional

Promoção - exclui praticantes de categoria superior a 2 Ouros ou Nacional

* Caso os limites de idade para estas categorias sejam redefinidos pela WBF, os novos limites entrarão em vigor na data que tal for fixado por essa entidade.

3.1.2 Organização das provas¹⁰

À FPB compete a realização de todas as provas oficiais com carácter nacional, assumindo nessa condição todos os direitos e deveres estipulados no CIB para entidades organizadoras. Pode no entanto delegar a sua organização às AR, aos Clubes, ou a outras entidades.

As AR são responsáveis pela realização das provas oficiais de âmbito regional, bem como pelas provas de âmbito nacional cuja organização lhes tenha sido delegada pela FPB, podendo por sua vez delegar a sua organização em Clubes da sua área geográfica.

Os regulamentos das provas regionais que apuram para provas nacionais são da responsabilidade das respectivas AR. Dentro das quotas que lhes são atribuídas pela Direcção da FPB, compete a cada AR definir os critérios de apuramento ou nomeação, suplências e eventuais substituições de pares e equipas.

Em todas as provas oficiais é obrigatória a publicação antecipada do respectivo regulamento, contendo as condições de inscrição e participação, o local, as datas e o horário da prova, bem como todos os outros elementos relevantes.

Nas provas oficiais e quando indicado nos respectivos regulamentos, as cerimónias protocolares de distribuição de troféus são parte integrante das provas, sendo dever dos jogadores premiados a participação nas mesmas.

Nas provas oficiais, a FPB pode prescrever a utilização de determinado *software*, para efeitos de cálculo dos resultados.

⁹ Redacção alterada em 01/01/2018

¹⁰ Redacção alterada em 01/01/2019

3.1.3 Provas com mais de uma fase

3.1.3.1 Isenções

No regulamento das provas com mais de uma fase, a entidade organizadora deve indicar, além dos elementos usuais, as eventuais condições de isenção para a primeira fase.

Qualquer par ou equipa com direito à isenção de uma determinada fase de uma prova deve, até à data limite de inscrição, indicar que tenciona participar na fase seguinte. Nenhum jogador inscrito num par ou numa equipa isenta de uma fase poderá jogar por outro par ou equipa nessa mesma fase.

No caso de algum par ou equipa optar por participar na fase de que está isento, sujeita-se ao seu resultado, perdendo o direito de participar automaticamente na fase seguinte.

3.1.3.2 Carry-over

Nas provas com mais de uma fase, quando percentagens, pontos ou resultados obtidos numa fase forem de alguma forma transportados para a fase seguinte (o que se designa por *carry-over*), a entidade organizadora deve estabelecer no respectivo regulamento, antes do início da prova, qual a forma como esses pontos ou resultados transitam dessa fase para a fase seguinte, especificando a forma como serão processados eventuais arredondamentos.

3.1.3.3 Provas nacionais ¹¹

a) Apuramento por fases regionais ou por provas regionais

Quando uma prova nacional comece por ser jogada em fases regionais, ou tenha por base o apuramento através de campeonatos regionais, sob pena de desclassificação com anulação dos resultados do par ou da equipa infratores, um jogador só poderá jogar a prova de apuramento numa única região, e jogadores que disputaram a prova regional de apuramento não podem integrar equipas que participam na prova nacional em representação de outra AR.

b) Composição de pares ou equipas em representação de uma AR

Em qualquer fase de uma prova nacional em que um par ou uma equipa se encontre a representar uma AR, pelo menos um jogador, no caso de pares, ou quatro jogadores, no caso de equipas, devem estar inscritos nessa AR.

c) Desistências injustificadas

Em provas nacionais disputadas em duas ou mais fases, os pares ou equipas apurados para uma fase que, tendo confirmado a sua participação, desistam após terminar o prazo estabelecido para tal confirmação, quer antes dessa fase se iniciar quer durante o desenrolar da mesma, sem motivo justificado aceite pela Direcção da FPB, perdem 50% dos pontos de *ranking* ganhos na fase anterior em que participaram, sem prejuízo de um possível processo disciplinar.

3.1.4 Condições de participação

3.1.4.1 Taxa de licenciamento

Para poderem participar em provas nacionais, em provas regionais de apuramento para as mesmas ou em campeonatos regionais, os jogadores devem ter adquirido ou renovado no ano em curso a condição de praticantes licenciados, pagando a respectiva Taxa de Licenciamento através de um Clube filiado ou directamente numa AR, conforme definido na Tabela de Taxas e Serviços da FPB, a publicar anualmente.

¹¹ Redacção alterada em 01/01/2024

3.1.4.2 Aceitação da divulgação

Os jogadores que participam em provas oficiais ficam obrigados, se e quando a FPB ou a entidade organizadora o decidir, a aceitar a sua divulgação pública, incluindo a transmissão dos jogos em que participem, através da Internet, do *vugraph* ou de qualquer outro meio audiovisual, bem como a presença na sala fechada de assistentes do DT ou de jornalistas em trabalho.

3.1.4.3 Entrega antecipada de sistemas artificiais, SAI e convenções castanhas

Qualquer par inscrito numa prova oficial de pares ou de equipas que jogue um sistema artificial, um SAI ou que utilize convenções Castanhas, terá de o indicar no acto da inscrição, aplicando-se o disposto em 2.1.3.4, nomeadamente que, se não o fizer, terá de jogar nessa prova um sistema Verde sem qualquer convenção Castanha.

3.1.5 Carácter público das provas e obrigações dos espectadores

Os locais onde se desenrolam as provas oficiais devem ser abertos ao público, com excepção da sala fechada nas provas de equipas, e, caso exista, de alguma sala que tenha sido especialmente preparada para a sua transmissão. Não é, no entanto, permitido que jogadores de uma equipa assistam na sala aberta ao encontro da sua equipa, excepto o seu capitão, nas condições definidas em 2.3.3.

Os espectadores devem cumprir estritamente o que se encontra regulamentado no Artigo 76 do CIB, designadamente o facto de estarem sujeitos ao controlo do DT, devendo ter em especial atenção a Política de Fumo da FPB e a utilização de telemóveis, sendo-lhes interdito fazer ou receber chamadas.

Nenhum participante pode recusar um espectador desde que este não tenha de alguma forma infringido o disposto no parágrafo anterior.

3.1.6 Homologação das provas

No âmbito das competências da FPB encontra-se a homologação das provas, que consiste na contabilização dos seus resultados para efeitos de atribuição de pontos de *ranking*, conforme o disposto no Regulamento de Classificação de Praticantes (RCP).

Pela sua natureza, todas as provas oficiais são homologáveis.

A homologação das provas particulares, Torneios Particulares ou Festivais, obriga a que as mesmas cumpram as regras estabelecidas neste RTP e tem um custo, que é facturado pela FPB à entidade organizadora.

As provas oficiais organizadas pelas AR, ou sejam, os Campeonatos Regionais que se realizam uma vez por ano e que conferem o título de campeão regional (vd. 1.2), assim como as provas que apuram para Campeonatos Nacionais, estão isentos do pagamento da taxa de homologação. As restantes provas, eventualmente organizadas pelas AR, tais como torneios de abertura, encerramento, provas de homenagem e circuitos regionais, estão sujeitas ao pagamento da taxa de homologação referida como “outras provas” na Tabela de Taxas e Serviços da FPB.

Os Serviços Administrativos da FPB publicarão os resultados provisórios das provas assim que lhes tiverem sido comunicados pela entidade organizadora, indicando provisoriamente os pontos de ranking. A sua homologação só será efectiva desde que se verifiquem as seguintes condições:

- 1 - Em provas oficiais, ter sido recebido na FPB o relatório do DT, no modelo aprovado pela Direcção da FPB.
- 2 - Em provas organizadas pelas AR, todos os participantes terem a sua situação regularizada junto da FPB, de acordo com o regulamento da prova.
- 3 - Ser conhecida a decisão do CJ, nos casos em que tenha havido recursos para este órgão.
- 4 - Ter sido efectuado o pagamento da factura da homologação, assim como de quaisquer outros encargos relativos à prova, devidos pela entidade organizadora à FPB.

3.1.7 Calendário das provas e reservas de datas

A Direcção da FPB deve elaborar anualmente o projecto de calendário das provas nacionais para a época seguinte e divulgá-lo às AR e aos Clubes, até 15 de setembro.

As AR devem comunicar à FPB, até 30 de setembro, as respectivas propostas de alteração ao projecto de calendário nacional. Todas as restantes entidades, Clubes ou organizações particulares, que queiram reservar datas para as suas provas, para que não colidam com as das provas oficiais, devem comunicar as suas pretensões à FPB até essa mesma data. As AR e os Clubes devem também comunicar quais as provas nacionais a cuja organização se candidatam, nas condições descritas a seguir em 3.1.8.

A Direcção da FPB avaliará todas as propostas e pedidos de reserva e, havendo incompatibilidades de datas, dialogará com as diferentes entidades para encontrar alternativas viáveis satisfatórias para as diversas partes. Da mesma forma avaliará as diversas candidaturas à organização de provas nacionais e comunicará as suas decisões em tempo útil.

Até 30 de Outubro, a Direcção da FPB procederá aos ajustes finais de todo o processo e divulgará o calendário definitivo e os regulamentos das provas nacionais.

Até 30 de Novembro, as AR devem comunicar à FPB os respectivos calendários de provas para a época seguinte.

A reserva de qualquer data no calendário da FPB está sujeita ao pagamento de uma caução (que será posteriormente deduzida no pagamento da homologação da prova), nos montantes definidos pela Tabela de Taxas e Serviços da FPB.

3.1.8 Delegação da organização de provas nacionais ¹²

A Direcção da FPB pode delegar a organização de provas nacionais às AR, aos Clubes, ou a outras entidades que a tal se candidatem. O respectivo regulamento será, contudo sempre da responsabilidade da Direcção da FPB, sendo os horários definidos por proposta da entidade organizadora.

A entidade organizadora deve assegurar, por forma a obter uma participação condigna, a divulgação e a promoção da prova junto das outras entidades envolvidas e dos praticantes, bem como prestar-lhes atempadamente as informações necessárias e o apoio que lhe seja solicitado.

A FPB facturará à entidade organizadora um mínimo de 25% do montante total das inscrições, cujo valor será o que consta da Tabela de Taxas e Serviços da FPB, a menos que a Direcção da FPB autorize outro. As entidades que se candidatem a organizar uma prova poderão oferecer um valor superior a esses 25%, o qual será considerado como factor preferencial na decisão da FPB, em caso de mais do que uma candidatura. O valor calculado conforme o que tiver sido acordado, acrescido de eventuais coimas ou cauções, deve ser pago à FPB no prazo de um mês após a conclusão da prova e sempre no mesmo ano em que essa delegação tenha sido concedida.

3.2 Direcção do torneio

Compete ao Conselho de Arbitragem (CA) a designação do Director de Torneio (DT) para todas as provas oficiais, nacionais ou regionais, podendo nestas últimas ser delegada a sua nomeação na respectiva AR.

3.2.1 Cumprimento das normas de conduta e etiqueta

O DT deve seguir os seguintes procedimentos nas provas oficiais:

1. No início de cada prova, o DT faz o anúncio de que na mesma não serão tolerados comportamentos incorrectos, solicitando aos jogadores que o chamem se os mesmos se verificarem.

¹² Redacção alterada em 01/01/2019

2. Se algum jogador tiver um comportamento inapropriado à mesa, o DT deve ser chamado de imediato.
3. O DT, quando chamado, faz a recolha dos factos e exerce o seu julgamento quanto à situação em causa. Se concluir que ocorreu algum comportamento incorrecto, o DT, usando os poderes que lhe são conferidos pelo Artigo 91.A do CIB, poderá aplicar uma Penalidade Disciplinar [vd. 2.1.11.4], segundo o seu critério, a cada um dos infractores (podendo até serem penalizados os quatro jogadores à mesa, independentemente de quem tiver dado origem ao problema).
4. No caso de uma prova de pares em que o DT tiver suspenso ou excluído um jogador, o respectivo par não receberá qualquer pontuação nas mãos que em consequência não tiver jogado, podendo ainda aplicar-se o ponto 2.2.2.1.b) se, em consequência de não terem jogado essas mãos, os jogadores do par do infractor não jogarem um com o outro 50% do número total de mãos da prova.
Aos seus adversários serão atribuídos nessas mãos resultados ajustados de acordo com o disposto no CIB, ou seja 60% do Top em cada mão, excepto se nessa sessão obtiverem nas restantes mãos uma percentagem superior a 60%, caso em que em cada uma dessas mãos lhes será atribuída essa mesma percentagem.
5. No caso de uma prova de equipas em que o DT tiver suspenso ou excluído um jogador, se o número de mãos comparáveis no final do encontro for igual ou superior a 50% do total de mãos que se deveriam disputar, o encontro será dado como terminado e será usada a tabela de PV que mais se aproximar do número de mãos comparadas (caso haja duas tabelas equidistantes usar-se-á a que disser respeito ao maior número de mãos), excepto quando o resultado médio da equipa infractora nos restantes encontros da prova for inferior ao resultado obtido por essa tabela, caso em que à equipa não infractora será atribuído o complemento desse resultado médio. Quando o número de mãos comparáveis for inferior a 50%, à equipa do infractor será atribuída falta de comparência, aplicando-se o disposto em 3.6.7.2.
6. Quando o DT tiver excluído um jogador de uma sessão ou encontro deve fazer a respectiva participação disciplinar. Tem ainda poderes para o desqualificar da prova, embora sujeito à aprovação da entidade organizadora da mesma. Qualquer infractor eliminado nestas circunstâncias será considerado como não tendo participado na prova, não lhe sendo atribuídos quaisquer pontos de *ranking* nem reembolsado o valor da taxa de inscrição na mesma.

3.2.2 Relatório da prova

Em todas as provas nacionais o DT deve elaborar um relatório da prova, e enviá-lo aos Serviços Administrativos da FPB, no prazo máximo de 15 dias a contar da data de realização da prova. No caso das provas regionais, a entrega deverá ser feita na respectiva AR, que fará chegar cópia aos Serviços Administrativos da FPB no prazo máximo de 21 dias a contar da data de realização da prova. Eventuais situações de atraso na entrega dos relatórios são susceptíveis de serem consideradas infracções disciplinares.

Só após a aceitação do respectivo relatório haverá lugar à homologação efectiva da prova, quer para efeitos de *ranking* quer da atribuição de títulos em disputa.

3.2.2.1 Conteúdo do relatório

O relatório tem de conter:

- a) A identificação do DT;
- b) A identificação da prova, data, local e horários;
- c) Formato da prova e número de mãos jogadas;
- d) Eventuais substituições e suplências;
- e) Eventuais faltas de comparência, abandonos e exclusões;
- f) A classificação final, com a indicação do nome e do número de praticante de todos os jogadores;
- g) As ocorrências passíveis de procedimento disciplinar, conforme o disposto em 2.1.1.1;

- h) A indicação da existência de eventuais recursos e a respectiva documentação;
- i) Eventuais ocorrências de ordem técnica que careçam da análise do CT;
- j) Quaisquer outras ocorrências ou decisões que considere dignas de registo;
- k) Quaisquer outros elementos que o CA tenha estipulado para o efeito.

Qualquer relatório com omissões ou que contenha incorrecções será devolvido ao DT (com conhecimento à AR respectiva no caso de provas regionais), para rectificação.

3.2.2.2 Encaminhamento do relatório

O relatório será encaminhado pelos Serviços Administrativos da FPB e para os órgãos competentes, nos casos a seguir expostos:

- para o CJ se existirem recursos, conforme a alínea h) supra;
- para o CD, se existirem ocorrências previstas nas alíneas e) e g) supra;
- para o CA, nos casos previstos nas alíneas j) e k) supra, bem como para conhecimento em qualquer das situações anteriormente referidas.

3.2.2.3 Conhecimento à Direcção da FPB

Deve ser dado conhecimento à Direcção da FPB do envio do relatório a qualquer dos órgãos acima referidos.

No caso de a Direcção da FPB considerar que o relatório continha matéria que deveria ter sido encaminhada para outro órgão, deve providenciar nesse sentido.

3.3 Política de fumo e álcool ¹³

3.3.1 Fumo

Em todas as provas oficiais é proibido fumar, incluindo através do uso de cigarros electrónicos, nas áreas onde as mesmas decorram, nas que com estas confinem, nomeadamente as necessárias para a deslocação entre elas, e de uma forma geral em quaisquer outras áreas utilizadas para a realização da prova, tal como a destinada à afixação de resultados.

Esta proibição vigorará a partir do momento em que o local de jogo seja disponibilizado para a respectiva prova, no mínimo 30 minutos antes do início da mesma, e até 30 minutos depois da afixação dos resultados de cada sessão; no caso de no mesmo dia se realizar mais de uma sessão, a proibição vigorará também nos intervalos entre as diversas sessões.

As infracções a esta norma ficam sujeitas à aplicação de uma Penalidade Disciplinar [vd. 2.1.11.4] e constituem ilícito disciplinar, sujeito à aplicação do Regulamento de Disciplina e Ética Desportiva da FPB.

Por forma a aplicar esta política, a FPB apenas utilizará espaços para a realização de provas que garantam o cumprimento da legislação antitabagista. Isto significa que nas áreas acima indicadas, que estejam, portanto, sob responsabilidade da FPB, se aplica a política de fumo acima descrita; nas restantes aplicar-se-á a regulamentação específica do espaço utilizado (ou seja, se aí houver áreas onde seja permitido fumar, a FPB não poderá colocar a tal qualquer impedimento), não cabendo à FPB qualquer responsabilidade na verificação e controle do cumprimento da referida legislação.

3.3.2 Álcool

Em todas as provas oficiais é proibida a todos os agentes desportivos a ingestão de bebidas alcoólicas nas áreas onde as mesmas decorram. Aos jogadores não é permitido sair das áreas de jogo, durante o desenrolar de uma prova, para consumir bebidas alcoólicas.

¹³ Redacção alterada em 01/01/2019

As infracções a esta norma ficam sujeitas à aplicação de uma Penalidade Disciplinar [vd. 2.1.11.4] e constituem ilícito disciplinar, sujeito à aplicação do Regulamento de Disciplina e Ética Desportiva da FPB.

A entidade organizadora da prova, ou o Director do Torneio, podem impedir o acesso às áreas de jogo e a participação na prova de jogadores ou outras pessoas em evidente estado de embriaguez ou obviamente alteradas.

3.4 Utilização de telemóveis ou outros aparelhos electrónicos

Em todas as provas oficiais é proibida aos participantes qualquer forma de utilização de aparelhos electrónicos de comunicação, nomeadamente telemóveis, mas também pagers, rádios com auscultadores, etc.

Esta proibição vigorará a partir de 5 minutos antes do início da prova e até ao termo de cada sessão, em torneios de pares, ou de cada série de jogos, em torneios de equipas, sendo neste caso extensiva aos capitães de equipa se estiverem a assistir.

Antes do início da prova o DT deve recordar aos jogadores que os aparelhos electrónicos de comunicação em seu poder devem estar desligados. No entanto o DT pode autorizar que um praticante, por motivo justificado e mediante solicitação prévia, utilize um determinado aparelho.

Em caso de infracção, o DT deve aplicar uma Penalidade Disciplinar [vd. 2.1.11.4].

3.5 Provas de pares

3.5.1 Requisitos mínimos ¹⁴

Para que uma prova oficial de pares seja homologável tem que ser disputado um mínimo de 24 mãos, não podendo nenhum jogador jogar menos de 20 mãos.

3.5.2 Índice de valor de um par

O IV de um par é igual à soma dos IV dos seus componentes. Porém, em provas jogadas no formato triplete, é igual a 2/3 da soma dos IV dos três componentes da triplete.

Sendo necessário ordenar os pares por IV, em caso de igualdade, os pares são ordenados através do seu jogador melhor classificado no *ranking*.

3.5.3 Normas gerais

A rotação dos pares ao longo das diversas sessões deve ser feita de modo que cada par encontre o maior número possível de concorrentes diferentes e a evitar sempre que possível que haja pares que se defrontem mais do que duas vezes. Deve-se também procurar evitar que pares com manifestas limitações de ordem física tenham de se deslocar, atribuindo-lhes uma posição fixa.

A entidade organizadora deve incluir nos regulamentos de cada prova o sistema de rotação que será utilizado e a forma como essa rotação será efectuada, mas esse sistema poderá ser alterado antes do início da prova, caso se verifique que, face ao número de pares concorrentes, existe um método melhor para se atingir os objectivos definidos no parágrafo anterior.

3.5.4 Provas com *handicap*

Em Provas de Pares com *handicap*, este obtém-se para cada par somando os *handicaps* de ambos os jogadores, de acordo com a categoria de cada um e a tabela a seguir indicada, e expressa-se numa percentagem que é somada à média que o par efectivamente obteve na prova.

¹⁴ Redacção alterada em 01/01/2019

Categoria	Handicap
1 ^{as} ou Nacional	0%
2 ^{as} Espadas	1%
2 ^{as} Copas	3%
2 ^{as} Ouros	4%
2 ^{as} Paus	5%
3 ^{as} Espadas	6%
3 ^{as} Copas	7%
3 ^{as} Ouros / Paus, Sem Classificação e nunca licenciados	8%
Ex-licenciados	0 a 8%*

* Para estes jogadores aplica-se o definido no Cap. 4 do RCP.

Se a entidade organizadora pretender utilizar uma tabela diferente, deverá sujeitá-la previamente a acordo da Direcção da FPB e defini-la no Regulamento da prova.

3.5.5 Rotações em provas oficiais

As provas nacionais de pares disputam-se usualmente em rotação Mitchell ou rotação mista Mitchell + Howell. No entanto, a FPB reconhece como válidos todos os movimentos presentes no livro “*Bridge Movements*” de Hans-Olof Hallén, Olof Hanner e Per Jannersten.

3.5.5.1 Provas com rotação Mitchell

Pares	Mesas	Secções	Mãos
17 a 20	9 ou 10	1	27 (9 x 3)
21 a 24	11 ou 12	1	27/30 (9/10 x 3)
25 a 28	13 ou 14	1	26 (13 x 2)
29 a 32	15 ou 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 n ^{os} anteriores para cada secção
mais de 68	35 ou mais	3 ou mais	

Nas provas em rotação Mitchell, a distribuição dos jogadores pelas secções e/ou linhas deve ser feita de modo que umas e outras fiquem equilibradas em termos do IV dos pares. A distribuição dos pares nas linhas deve evitar que haja pares significativamente beneficiados ou prejudicados em função dos adversários que irão defrontar e os pares cabeça de série deverão, tanto quanto possível, jogar o mesmo número de vezes uns contra os outros. O equilíbrio entre linhas é especialmente importante quando o movimento não é completo, i.e., caso não se joguem todas as posições ou caso ocorra um salto. Em cada linha devem ser considerados cabeças-de-série cerca de 25% dos pares.

3.5.5.2 Provas com rotação Howell

Pares	Mesas	Mãos
7 ou 8	4	28 (7 x 4)
9 ou 10	5	27 (9 x 3)
11 ou 12	6	33 (11 x 3)
13 ou 14	7	26 (13 x 2)
15 ou 16	8	30 (15 x 2)

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.

Nas provas em rotação Howell, se o número de pares for ímpar a posição que fica por atribuir deve ser a fixa (a menos que haja algum par com manifestas limitações de ordem física). Nas provas em rotações derivadas, caso exista mais de um par fixo devem ser atribuídas as posições fixas a pares com limitações de ordem física, e em segunda prioridade aos pares com menor IV.

3.5.5.3 Provas com rotação mista Mitchell + Howell, 3 sessões

Pares	Grupos	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	3ª C - A	B

Os pares são ordenados por IV ou, caso tenha existido uma fase anterior da prova, através da sua classificação. O lugar fixo será atribuído a um par com limitações de ordem física, ou em segunda prioridade ao par com menor IV ou pior classificado na fase anterior, caso tenha existido. Distribuem-se os restantes pares pelos 3 grupos, por sorteio de 3 pares de cada vez, ficando os 3 pares de maior IV ou melhor classificados, cada um em seu grupo, e assim sucessivamente.

3.5.6 Provas com uma só sessão

As provas disputadas numa só sessão poderão ter, nomeadamente para efeitos de atribuição de prémios e de pontos de *ranking*, uma classificação única ou duas linhas de classificação - NS e EW.

Caso se opte por uma classificação única, a prova deverá preferencialmente ser organizada no sistema Howell; poderá também sê-lo no sistema Mitchell, mas neste caso com recurso ao método de *arrow switching*.

No caso de se estabelecerem duas linhas de classificação, considera-se que se realizaram duas provas, cada uma com o número de pares que jogou na mesma linha. Caso se pretenda uma classificação geral, atribuem-se os dois primeiros lugares aos vencedores de cada linha, ordenando-os segundo a percentagem obtida, os 3º e 4º lugares aos pares classificados em 2º lugar em cada linha usando o mesmo critério, e assim sucessivamente para os restantes lugares.

3.5.7 Linhas múltiplas de classificação

É necessário estabelecer mais que uma linha de classificação para uma mão quando ocorre um dos seguintes casos:

- mãos mal duplicadas;
- mãos jogadas com uma distribuição de cartas diferente;
- mãos em que, na sequência de uma irregularidade, o DT considere não poder manter um ou mais resultados no mesmo grupo dos restantes.

Quando para uma determinada mão for necessário constituir duas ou mais linhas de classificação e os grupos para tal constituídos tiverem um mínimo de 4 resultados, calculam-se os pontos de encontro de cada par em cada grupo como normalmente. Os pontos de encontro assim obtidos são posteriormente convertidos segundo a fórmula seguinte:

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

em que:

- X é a pontuação ajustada
- x é a pontuação calculada dentro do grupo
- N é o número total de resultados nessa mão
- n o número de resultados do grupo considerado

Se um grupo for composto por três resultados, atribuem-se por ordem 70, 60 e 50% do Top.

Se um grupo for composto por apenas dois resultados, atribuem-se por ordem 65 e 55% do Top.

Em ambos os casos, atribuem-se aos pares adversários os resultados complementares. Se houver resultados iguais, atribui-se-lhes o valor médio das percentagens indicadas.

Se um grupo tiver apenas um resultado, atribui-se a ambos os pares 60% do Top, ou a percentagem obtida na sessão se superior.

Estes procedimentos não impedem a atribuição de resultados ajustados, conforme o Artigo 12 do CIB, ou de penalidades.

3.5.8 Sessões com número de mãos diferente

Quando em provas com mais de uma sessão o número de mãos por sessão for diferente, a percentagem final de cada par será igual à média ponderada das percentagens obtidas nas diversas sessões, de acordo com o número de mãos jogadas em cada uma delas. Esta ponderação não se aplicará aos casos em que o número de mãos tiver sido diferente devido apenas a razões técnicas, como por exemplo mãos anuladas pelo DT ou existência de um par "fantasma".

Sempre que houver jogos disputados menos vezes que outros, as conversões devem ser efectuadas para o Top superior, utilizando a fórmula acima indicada para linhas múltiplas de classificação.

3.5.9 Desempates em caso de classificação *ex-aequo*

3.5.9.1 Provas em *Matchpoints*

Consideram-se como classificados *ex-aequo* os pares que tiverem obtido exactamente o mesmo número de pontos de encontro ou a mesma percentagem.

Caso seja necessário efectuar um desempate para efeitos de apuramento ou eliminação, ou para atribuição de títulos ou de prémios, seguem-se por ordem os seguintes critérios:

- 1º) Total dos pontos de encontro obtidos por cada par em confronto com os pares *ex-aequo* em todas as mãos que jogaram na mesma linha.
- 2º) Total dos pontos de encontro obtidos pelos pares *ex-aequo* nas mãos em que se defrontaram.
- 3º) Em provas de uma só sessão, o menor número de Tops e Zeros. Em provas de mais de uma sessão, a menor diferença de pontos entre a melhor e a pior sessão.

3.5.9.2 Provas em IMPs convertidos em PVs

A classificação final de uma prova em que joguem todos contra todos é feita por ordem decrescente do número total de PV conquistados, após a introdução de eventuais penalidades e/ou bonificações.

a) Em provas disputadas no sistema de todos contra todos (*round robin*), havendo dois ou mais pares em igualdade de PV, o desempate faz-se pelo(s) resultado(s) no(s) encontro(s) que disputaram entre si, sucessivamente em PV, em IMPs, em pontos totais e em número de mãos ganhas; se mesmo assim a igualdade persistir, recorre-se à diferença de IMPs ganhos e perdidos na totalidade dos encontros efectuados.

b) Em provas disputadas no sistema Suíço, havendo dois ou mais pares em igualdade de PV, o desempate faz-se pelos Pontos de Resistência, analogamente ao definido em 3.6.12.7 para as provas de Equipas.

3.5.10 Folgas (*byes*), abandonos e exclusões

3.5.10.1 Folgas (*byes*)

Nas provas em Matchpoints, se um par folgar em qualquer posição, o que se designa vulgarmente por “ficar *bye*”, ser-lhe-á atribuída a percentagem média obtida pelo par na sessão.

Nas provas de pares em IMPs, é atribuída ao *bye* a média de IMPs conquistados pelo par em causa na sessão.

3.5.10.2 Abandonos e exclusões

Considera-se que um par abandonou uma prova quando falta a uma das sessões da prova ou quando, tendo começado a jogar uma das sessões, decide não a terminar.

Os pares que abandonarem uma prova, ou que dela sejam excluídos por qualquer outra razão, ficam no último lugar. Mantêm-se os resultados obtidos pelos pares que tiverem jogado contra algum dos pares excluídos; quanto às posições ou encontros que os pares excluídos não tiverem disputado, serão atribuídos aos pares adversários resultados de acordo com as regras do *bye*, descritas no parágrafo anterior.

3.6 Provas por equipas

3.6.1 Condições gerais

Nas provas por equipas os encontros devem ter um mínimo de 8 mãos, excepto nos torneios denominados Patton, em que o número de mãos por encontro pode ser inferior.

Nas provas classificadas como campeonatos nacionais ou regionais cada equipa deve disputar um mínimo de 72 mãos.

Nenhum jogador pode representar mais do que uma equipa na mesma prova, entendendo-se como tal ter participado em algum encontro ou parte de encontro, excepto nos casos adiante previstos em 3.6.4.

A inscrição de uma equipa só deve ser aceite, desde que seja indicado um mínimo de 4 jogadores.

Nas provas nacionais as equipas não podem inscrever mais de 6 jogadores.

Nas restantes provas, Regionais e Particulares, em especial nas provas de longa duração, tipicamente provas com periodicidade semanal que se prolongam ao longo de alguns meses, cada equipa pode inscrever até 8 jogadores, desde que devidamente explicitado no regulamento específico da prova.

No caso de o regulamento de uma prova permitir que uma equipa possa utilizar mais de 6 jogadores, para efeitos de participação em provas nacionais às quais esta prova dê acesso, serão considerados os 6 jogadores que tiverem jogado maior número de mãos; havendo igualdade nesse número, o capitão da equipa decidirá.

3.6.2 Índice de valor inicial de uma equipa¹⁵

O IV inicial de uma equipa é igual à soma dos IV dos seus 4 jogadores de maior IV, excepto nas provas mistas, em que o IV da equipa é igual à soma dos IV dos dois jogadores masculinos e dos dois jogadores femininos mais pontuados.

Caso o regulamento específico da prova estabeleça que as equipas têm de ser constituídas por 6 jogadores e que todos eles estejam obrigados a uma participação mínima na prova, o IV inicial de cada equipa é igual à soma dos IV dos 6 jogadores.

¹⁵ Redacção alterada em 01/01/2020

3.6.3 Inscrição, ordenação e distribuição das equipas por séries

No acto de inscrição em provas oficiais abertas de equipas, cada equipa deve indicar o nome do Clube que representa, seguido do nome do respectivo capitão.

Em caso de acordo entre todos os elementos da equipa, pode ser escolhido qualquer dos Clubes dos praticantes licenciados que a constituem. Caso contrário, ou se nada for especificado, à equipa será atribuído por defeito o nome do Clube a que pertença a maioria dos seus jogadores, prevalecendo em caso de igualdade o nome do Clube do praticante melhor posicionado no *ranking*.

Após encerradas as inscrições, a cada equipa é atribuído um Índice de Valor (IV) conforme o definido em 3.6.2 acima; em caso de igualdade de IV, as equipas são ordenadas através do seu jogador melhor classificado no *ranking*. O IV das equipas será utilizado para as ordenar com vista a sorteios de encontros ou repartição por séries, de acordo com o regulamento de cada prova.

Em provas, ou fases de uma prova, em que as equipas se defrontem todas contra todas, a entidade organizadora deve indicar no respectivo Regulamento o calendário dos encontros. Quando as equipas forem numeradas por sorteio, este será efectuado antes do início da prova ou fase, devendo para o mesmo ser convocados os capitães de todas as equipas, embora o sorteio se realize qualquer que seja o número de capitães presentes. Caso não se preveja a efectivação de qualquer sorteio, deve indicar-se qual o critério ou critérios utilizados para numeração das equipas.

No caso de a prova, ou fase de uma prova, se disputar em mais que uma série, a distribuição das equipas pelas séries deve fazer-se tomando em consideração os seus IV, através do método dito da serpentina. Assim, no caso de duas séries, a equipa com maior IV fica na primeira série, as equipas nº 2 e 3 na segunda série, as equipas nº 4 e 5 na primeira, as equipas nº 6 e 7 na segunda, e assim sucessivamente. Com três séries, ficarão na primeira série as equipas nº 1, 6 e 7, na segunda as nº 2, 5 e 8, na terceira as nº 3, 4 e 9, e assim sucessivamente.

O método da serpentina não deve, contudo, ser aplicado rigidamente nos casos em que outros critérios de distribuição das equipas devam ser tomados em consideração, nomeadamente a distribuição uniforme de equipas representativas da mesma AR ou Clube. Quando tal suceda, o método da serpentina será, no caso de duas séries, aplicado normalmente até que metade das equipas da mesma AR ou Clube tenha sido colocada numa mesma série; a partir daí, quando pelo método da serpentina fosse a vez de outra equipa da mesma AR ou Clube ser colocada nessa mesma série, sê-lo-á na outra, por troca com a equipa seguinte à qual não se aplique esta limitação. No caso de as equipas de uma mesma AR ou Clube serem em número ímpar, subtrai-se um a este e aplica-se o método exposto ao número resultante; a última equipa será colocada quando pela aplicação do método da serpentina chegar a sua vez. O mesmo sistema será aplicado, com as devidas adaptações; se a prova se disputar em mais de duas séries.

Também se deverá evitar, se possível, a repetição de encontros entre equipas que se tenham defrontado numa fase anterior.

3.6.4 Alteração da composição das equipas¹⁶

As formações que inscrevam menos elementos que o máximo permitido no regulamento da prova podem completar a equipa depois de terminado o prazo das inscrições e mesmo durante o decorrer da prova, inclusivamente por jogadores inscritos noutras equipas que ainda não tenham jogado por estas.

Do mesmo modo, é permitido substituir jogadores inscritos que ainda não tenham participado na prova por outros que preencham as condições regulamentares.

Numa prova nacional que tenha começado por ser jogada em fases regionais, ou cujo apuramento se tenha efectuado através de provas regionais, uma equipa que não tenha utilizado 6 jogadores pode completar-se com quaisquer praticantes, inclusivamente com jogadores que, tendo representado outra equipa numa fase anterior, não estejam a disputar essa prova nacional (ter, porém, em atenção a

¹⁶ Redacção alterada em 01/01/2019

limitação indicada em 3.1.3.3.b). Uma equipa tem de manter durante a totalidade da prova nacional, pelo menos 4 dos jogadores utilizados na fase ou prova que conduziu ao seu apuramento, independentemente de os utilizar ou não. Isto significa que o máximo de jogadores que uma equipa pode acrescentar, ou substituir, são dois.

É obrigatória a participação prévia de qualquer destas alterações à entidade organizadora, ou ao DT caso a prova já se tenha iniciado.

Em provas em que seja utilizado o IV das equipas para agrupar as equipas por séries, caso a inclusão de novos elementos após o início da prova aumente o IV de uma equipa, essa equipa será penalizada em cada encontro em que participe um (ou mais) desses elementos, pelo valor em PV resultante da divisão por 100, com arredondamento às centésimas, do acréscimo ao IV da equipa devido à inclusão desse(s) elemento(s).

3.6.5 Utilização de jogadores substitutos ¹⁷

Em provas cujo regulamento não permita a utilização de mais de 6 elementos, nomeadamente as provas nacionais, se uma equipa que tenha 6 jogadores inscritos estiver impossibilitada de apresentar, num ou mais encontros, 4 jogadores de entre esses 6, é-lhe permitida, mediante comunicação prévia ao DT, a utilização de jogadores substitutos, os quais, cumulativamente:

- não poderão ter representado nem posteriormente representar qualquer outra equipa na mesma prova;
- em provas Femininas, terão de ser do sexo feminino, em provas Mistas, de sexo diferente do parceiro;
- não poderão ser de um escalão superior ao do jogador melhor classificado dos jogadores ausentes da equipa cuja substituição vão assegurar, na lista de classificação para a época publicada pela FPB (ver 1.3.4).

A utilização de jogadores substitutos tem um carácter excepcional. Nas provas em série(s) é permitida, no mínimo em um encontro ou segmento (quando os encontros se joguem em mais do que um segmento) e no máximo em 1/5 do total dos encontros ou segmentos da prova, ou fase. Nas provas a eliminar, é permitida no mínimo em um segmento e no máximo em 1/3 dos segmentos de cada fase. Estes valores são arredondados ao número inteiro mais próximo (0,5 arredonda para cima).

O jogador substituto não tem de ser o mesmo nesses encontros, e não terá direito à atribuição de pontos de *ranking*, a menos que, tendo substituído um jogador ainda não utilizado, a equipa opte pela sua inclusão definitiva em vez desse jogador (o que deverá ser comunicado de imediato à entidade organizadora da prova).

A utilização de um jogador substituto deve ser comunicada previamente ao DT pelo respectivo Capitão de Equipa. Caso se venha a verificar que uma equipa utilizou um ou mais jogadores em violação das regras acima expostas, deve ser atribuída falta de comparência à equipa faltosa, no encontro ou encontros em que a falta tenha ocorrido.

3.6.6 Cálculo dos resultados dos encontros

Em cada mão a diferença de pontos entre os dois resultados comparados é convertida em IMPs segundo a tabela definida no Artigo 78 do CIB. O resultado do encontro em IMPs será obtido pela soma dos IMPs ganhos por cada equipa em todas as mãos do encontro, após dedução de eventuais penalidades.

Salvo nos encontros a eliminar, o resultado do encontro em IMPs é transformado em Pontos de Vitória (PV) de acordo com o que se encontra estabelecido na coluna correspondente ao número de mãos disputadas no encontro, da tabela de Pontos de Vitória apresentada no Anexo I.

¹⁷ Redacção alterada em 15/04/2019

3.6.7 Folgas (*byes*), faltas de comparência, abandonos e exclusões

3.6.7.1 Folgas (*byes*)

Se uma equipa folgar em qualquer jornada, o que se designa vulgarmente por 'ficar *bye*', ser-lhe-ão atribuídos 12 PV.

3.6.7.2 Faltas de comparência¹⁸

Qualquer equipa que falte a um encontro, ou a que seja aplicada uma falta de comparência, receberá a pontuação de 0 PV, sem prejuízo de eventual procedimento disciplinar em que possa incorrer.

À equipa adversária será atribuído o resultado mais favorável de entre os três seguintes:

- 12 PV;
- a média final dos PV por si obtidos nos outros encontros*;
- a média final dos PV ganhos contra a equipa faltosa pelas equipas mais próximas em pontuação da equipa adversária, até um máximo de oito*.

* Estas médias são calculadas com aproximação às centésimas.

Nas provas oficiais, qualquer equipa que falte a um encontro fica obrigada ao pagamento do valor de participação da própria equipa e da equipa adversária, no referido encontro.

3.6.7.3 Abandonos e exclusões

Considera-se que uma equipa abandonou uma prova quando averbar duas faltas de comparência consecutivas ou faltar a mais de 1/4 dos encontros em disputa, casos em que é excluída da prova. Nas provas que se realizam com mais do que um encontro em cada sessão, considera-se que uma equipa abandonou a prova quando faltar a duas sessões consecutivas ou a mais de 1/4 dos encontros em disputa.

As equipas que abandonarem uma prova, ou que dela sejam excluídas por qualquer outra razão, ficam nos últimos lugares, ordenadas pelos PV que tiverem obtido. Mantêm-se os resultados obtidos pelas equipas que tiverem disputado encontros contra alguma das equipas excluídas; quanto aos encontros que as equipas excluídas não tiverem disputado, serão atribuídos às equipas adversárias resultados de acordo com a regra para as faltas de comparência descrita no segundo parágrafo de 3.6.7.2.

No entanto, no caso de equipas excluídas que tiverem disputado um único encontro, esse resultado será anulado e essa(s) equipa(s) retirada(s) para todos os efeitos da classificação.

3.6.8 Interrupção de um encontro

3.6.8.1 Interrupção forçada

No caso de interrupção forçada de um encontro, os jogadores devem permanecer na sala em que se encontram a jogar. Se a interrupção persistir por mais de 30 minutos, o encontro pode ser suspenso, mantendo-se válidos os resultados dos jogos que permitam efectuar comparações.

Se o número de mãos comparáveis for igual ou superior a 50% do total de mãos que se deveriam disputar, o encontro será dado como terminado e o seu resultado em PV será calculado conforme o estipulado no terceiro parágrafo de 2.3.6.6.

Se o número de mãos comparáveis for inferior a 50% do total, o encontro será considerado interrompido, e:

- caso seja compatível com o normal desenrolar da prova, o encontro será terminado em data a fixar pela entidade organizadora, se possível de acordo com as duas equipas e com os mesmos jogadores nas mesmas posições; se alguma das equipas não puder então apresentar a mesma formação, a entidade organizadora pode aceitar a substituição de até um máximo de 2 jogadores, desde que dentro das condições gerais regulamentares; se mesmo assim essa equipa não conseguir assegurar uma formação

¹⁸ Redacção alterada em 01/01/2024

legal, ser-lhe-ão atribuídos 40% do máximo possível de PV, ou, em encontros a eliminar, a derrota, caso em que à equipa adversária serão atribuídos os PV a apurar utilizando os critérios definidos no segundo parágrafo de 3.6.7.2, ou, em encontros a eliminar, a vitória;

- caso não seja possível, por razões de organização, terminar o encontro, deverá ser atribuída a cada uma das equipas a pontuação definida no segundo parágrafo de 3.6.7.2 para as faltas de comparência do adversário. No caso de encontros a eliminar, ambas passarão à fase seguinte, excepto se a entidade organizadora o considerar inviável, caso em que a vitória será atribuída àquela que se encontrar em vantagem no momento da interrupção.

3.6.8.2 Interrupção imputável a uma equipa

Se a interrupção resultar do abandono voluntário de uma das equipas, aplicar-se-ão as regras relativas a faltas de comparência e a equipa estará sujeita a sanções disciplinares. Se a interrupção se dever à impossibilidade de uma das equipas continuar o encontro por qualquer outro motivo, aplica-se o processo definido em 3.6.8.1, mas se for necessário continuar o encontro:

i) se não for possível a essa equipa comparecer, ser-lhe-á atribuída falta de comparência;

ii) se houver impossibilidade da outra equipa, serão atribuídos 8 PV a ambas; caso se trate de um encontro a eliminar, compete à entidade organizadora a decisão a tomar.

3.6.9 Provas com *handicap*¹⁹

Nas provas com *handicap* o IV de uma equipa em cada encontro ou parte é igual à soma dos IV dos quatro jogadores que alinharem.

Nas provas de equipas com *handicap*, este é calculado em IMPs, com arredondamento às centésimas, e aplicado em cada encontro ou parte, em função da diferença entre os IV das duas equipas e do número de mãos jogadas. A fórmula a aplicar é a seguinte:

$$H = \frac{(IV1 - IV2) \times n}{150}$$

em que:

H - valor em IMPs do *handicap* da equipa com menor IV (equipa 2);

IV1 e IV2 - índices de valor das equipas com maior e menor IV respectivamente;

n - número de mãos em que se joga o encontro ou parte.

O valor em IMPs assim obtido é adicionado, em cada encontro (ou parte se tiver havido alteração na composição dos pares) aos IMPs obtidos pela equipa de menor IV.

O cálculo do *handicap* é da responsabilidade das equipas em confronto e o seu valor deve ser claramente indicado na folha de resultados do encontro a entregar ao DT.

Esta fórmula deve ser utilizada em quaisquer provas homologáveis. No entanto, se a entidade organizadora desejar utilizar outra, deverá previamente submetê-la à aprovação da Direcção da FPB.

3.6.10 Classificação e desempates

3.6.10.1 Provas no sistema de todos contra todos

A classificação final de uma prova em que joguem todos contra todos é feita por ordem decrescente do número total de PV conquistados, após a introdução de eventuais penalidades e/ou bonificações.

No caso de igualdade entre duas ou mais equipas, caso o desempate seja para definir o primeiro lugar, se uma das equipas tiver ganho todos os encontros será ela a vencedora. Nos restantes casos, se a entidade organizadora, por norma ou no regulamento da prova, não obrigar a encontro(s) de

¹⁹ Redacção alterada em 01/01/2020

desempate, este faz-se pelo(s) resultado(s) no(s) encontro(s) que disputaram entre si, sucessivamente em PV, em IMPs, em pontos totais e em número de mãos ganhas; se mesmo assim a igualdade persistir, recorre-se ao quociente de IMPs ganhos e perdidos na totalidade dos encontros efectuados.

3.6.10.2 Provas com distribuição das equipas por agrupamentos separados

Nestas provas cada agrupamento - série, divisão, *poule* ou designação equivalente - é tratado como se fosse um torneio separado.

No entanto, em provas em que as equipas sejam distribuídas em agrupamentos hierarquizados em função dos resultados de uma fase ou prova anterior, se realizada na mesma época, as equipas que disputem a prova num agrupamento de nível superior ficarão classificadas à frente das equipas que a disputem ao nível imediatamente inferior.

3.6.10.3 Provas a eliminar ²⁰

a) Desempate num encontro

Nas provas a eliminar não se faz a conversão em PV da diferença de IMPs obtidos pelas equipas.

Num encontro a eliminar entre duas equipas, se ambas tiverem obtido o mesmo número de IMPs, o desempate far-se-á através da diferença de pontos totais; se o empate subsistir, o desempate far-se-á a favor da equipa que tiver ganho maior número de mãos; se mesmo assim não for possível apurar o vencedor, jogar-se-ão 4 mãos, a cujos resultados se aplicam os mesmos critérios sucessivos de desempate; se continuarem empatadas, ir-se-ão jogando mãos sucessivas até que um resultado seja diferente e determine a equipa vencedora.

No entanto, caso se trate de uma final, o vencedor será encontrado através da realização sucessiva de séries de 4 mãos, até que numa delas haja uma diferença em IMPs favorável a uma das equipas.

b) Classificação *ex-aequo* e desempates

As equipas são ordenadas por ordem inversa da eliminatória em que foram derrotadas, sendo classificadas *ex-aequo* aquelas que o foram na mesma eliminatória. Se for necessário desempatar equipas classificadas *ex-aequo*, estas serão ordenadas sucessivamente pelo número de vitórias obtidas e, se o empate persistir, pelo quociente do total de IMPs ganhos e perdidos.

Em provas cujo regulamento contempla a disputa de encontros destinados a definir o terceiro lugar ou inferior, é desejável que as equipas envolvidas realizem estes encontros, sem prejuízo do disposto na alínea seguinte. Se, por motivos devidamente justificados, ambas as equipas declararem não lhes ser possível disputar este encontro, serão ambas classificadas no pior dos lugares em disputa, sem prejuízo do pagamento da taxa de inscrição do encontro.

c) Concessão

Num encontro a eliminar, ou de disputa do terceiro lugar ou inferior, qualquer das equipas pode conceder o encontro no final de um segmento, sem consequências disciplinares, mas nunca antes de completar pelo menos metade do encontro, e sem prejuízo do pagamento integral da taxa de inscrição do encontro, por ambas as equipas. A concessão só pode ser efectivada pelo capitão da equipa que concede, por informação ao DT.

3.6.10.4 Atribuição do título de campeão nacional

Para que seja atribuído o título de campeão nacional a um membro de uma equipa vencedora de um campeonato nacional, é necessário que o praticante tenha jogado o mínimo de um terço das mãos jogadas pela sua equipa, na prova em causa.

²⁰ Redacção alterada em 01/01/2024

3.6.11 Alterações de datas de encontros

3.6.11.1 Casos impeditivos ²¹

Não são permitidas alterações às datas dos encontros nas seguintes situações:

- a) nas duas últimas jornadas de qualquer das fases de uma prova disputada em séries;
- b) nas provas em que são obrigatoriamente jogados os mesmos jogos em todos os encontros.

3.6.11.2 Condições

Nos restantes casos a entidade organizadora poderá autorizar alterações desde que:

- a) haja acordo entre as equipas quanto à data;
- b) a nova data não exceda seis dias de diferença relativamente à marcada;
- c) as equipas se responsabilizem pelo pagamento dos custos inerentes a essa alteração, incluindo a presença do DT que, no entanto, pode ser dispensada, mediante autorização da entidade organizadora.

3.6.11.3 Alterações de data nas provas nacionais

Os pedidos de alteração de data nas provas nacionais de equipas (antecipação ou adiamento, quando regulamentarmente possível) devem ser entregues nos Serviços Administrativos da FPB, por escrito e subscritos por ambos os capitães das equipas envolvidas, com a antecedência mínima de 48 horas relativamente ao início fixado para o encontro. Qualquer pedido de alteração de data deve ser transmitido de imediato à Direcção da FPB para decisão, a qual será comunicada em tempo útil pelos Serviços Administrativos da FPB a ambos os capitães, cabendo-lhe também, sempre que o mesmo seja deferido, informar o DT.

3.6.12 Provas em sistema Suíço

3.6.12.1 Condições de utilização do sistema

O sistema Suíço é utilizado em provas onde o número de equipas concorrentes e o tempo disponível para a sua realização não permitem que as equipas joguem todas contra todas. O número de equipas não deve ser inferior a 12, embora este sistema só seja recomendado para provas com 14 ou mais equipas, e o número de encontros ou jornadas não deve ser inferior a 5.

3.6.12.2 Organização dos encontros

A partir da segunda jornada as equipas são emparelhadas para jogar entre si com base na classificação registada no final da jornada precedente (o 1º classificado contra o 2º, o 3º contra o 4º, e assim sucessivamente), não podendo, porém, haver repetição de encontros. Se o número de equipas for ímpar, folgará em cada jornada a equipa pior classificada que não tiver ainda folgado em jornadas anteriores, pelo que nenhuma equipa poderá folgar mais de uma vez.

O emparelhamento das equipas para a primeira jornada é normalmente feito com base no seu IV, folgando, se o número de equipas for ímpar, a equipa com menor IV. A equipa com maior IV defronta a que tenha o IV mais baixo, a equipa com o segundo maior IV a que tenha o segundo IV mais baixo, e assim sucessivamente. Alternativamente, as equipas, depois de ordenadas por IV, podem ser divididas em dois grupos, sendo postas em confronto na primeira jornada as equipas com o mesmo número de ordem em cada grupo.

Não sendo possível utilizar o IV para determinar os encontros da primeira jornada, o emparelhamento far-se-á por sorteio, folgando, se o número de equipas for ímpar, a última a ser sorteada.

Alternativamente, a entidade organizadora pode decidir que os emparelhamentos serão efectuados com base na classificação registada, não na jornada precedente, mas duas jornadas antes. Terá neste

²¹ Redacção alterada em 01/01/2024

caso de definir previamente as regras de emparelhamento para as duas primeiras jornadas, e, no caso de o número de equipas ser ímpar, o critério para designar a equipa que folgará em cada jornada.

Quando o número de equipas é ímpar, é possível evitar que uma equipa folgue em qualquer jornada, agrupando num encontro triplo as 3 equipas pior classificadas no critério de selecção adoptado na primeira jornada e nas jornadas seguintes as que se encontrem nos 3 últimos lugares.

3.6.12.3 Alteração do IV de uma equipa

Não há qualquer impedimento à alteração do IV de uma equipa por entrada de novos jogadores durante a disputa de uma prova no sistema Suíço, mesmo que esse IV tenha sido levado em conta para os primeiros emparelhamentos.

3.6.12.4 Folgas, faltas de comparência, abandonos e exclusões

a) Folgas

Numa prova disputada no sistema Suíço, se pelas razões expostas em 3.6.12.2 uma equipa folgar em qualquer jornada, ser-lhe-ão atribuídos 12 PV.

b) Faltas de

Se durante uma prova disputada no sistema Suíço uma equipa faltar a um encontro ser-lhe-ão atribuídos 0 PV. À equipa adversária serão atribuídos 12 PV, que no termo da penúltima jornada serão ajustados, se for aplicável a correcção descrita em 3.6.7.2, para que o emparelhamento para a última jornada se faça com essa correcção introduzida.

c) Abandonos e exclusões

Tal como disposto em 3.6.7.3, considera-se que uma equipa abandonou a prova quando averbar duas faltas de comparência consecutivas ou faltar a 1/4 dos encontros a disputar, sendo por tal excluída. As equipas excluídas, por terem abandonado ou por qualquer outra razão, ocuparão de imediato os últimos lugares da tabela, ordenadas pelos PV que tiverem obtido; os encontros das equipas restantes continuarão a ser organizados de acordo com o disposto em 3.6.12.2, ignorando-se para todos os efeitos as equipas excluídas.

Os resultados das equipas que tiverem jogado contra qualquer equipa excluída mantêm-se, excepto se a equipa excluída tiver disputado um único encontro, caso que relativamente à equipa adversária será tratado como se tivesse havido uma falta de comparência: o resultado obtido será corrigido para 12 PV logo que se tenha conhecimento da exclusão, sem prejuízo de posterior correcção conforme o disposto na alínea b) supra.

3.6.12.5 Pontos de resistência

Para efeitos de desempates, no sistema Suíço consideram-se os denominados Pontos de Resistência, que são a soma dos PV das equipas contra as quais cada equipa jogou até determinado momento da prova. Apesar de, nessa soma, não deverem estar incluídas eventuais bonificações, é admissível a sua inclusão se o sistema informático usado não permitir a sua exclusão.

3.6.12.6 Bonificações

Em provas não oficiais, a entidade organizadora poderá utilizar um sistema de bonificações, a partir do número de Pontos de Resistência de cada equipa ou da sua classificação em cada jornada, o qual deverá ser descrito detalhadamente no regulamento da prova.

3.6.12.7 Fórmula de desempate

Os empates na classificação final serão resolvidos pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

i. Maior número de Pontos de Resistência.

- ii. Maior número de Pontos de Resistência, mas retirando no seu cálculo as equipas melhor e pior classificadas contra quem cada equipa das empatadas jogou.
- iii. Maior quociente entre IMPs ganhos e perdidos.
- iv. Maior número de IMPs ganhos.
- v. Sorteio.

Para as classificações intermédias, necessárias para efeitos de emparelhamento dos encontros, serão utilizados os mesmos critérios, porém o primeiro e o segundo só serão aplicáveis depois de disputada a quarta jornada.

3.6.12.8 Alternativa para a(s) última(s) jornada(s) – sistema Dinamarquês

No sistema Suíço, por definição, duas equipas não se podem encontrar mais que uma vez durante toda a prova. Existe um modelo alternativo, que consiste em emparelhar as equipas por ordem da classificação na última ou até nas duas últimas jornadas, defrontando-se assim o 1º e o 2º classificados, o 3º e o 4º, etc., permitindo desta forma a repetição de encontros. É comum dizer-se neste modelo que a última ou as duas últimas jornadas se disputam em sistema Dinamarquês.

Se à partida para a última jornada o 1º lugar já se encontrar definido, a equipa classificada em 1º lugar jogará com a que se encontra na última posição; nesse caso, se cumulativa e sucessivamente os lugares seguintes também se encontrarem definidos, seguir-se-á o mesmo princípio: a equipa em 2º lugar joga com a penúltima, etc.

No caso de a prova adoptar este modelo e se for atribuída uma falta de comparência a uma equipa, uma eventual correcção à pontuação da equipa adversária nos termos dispostos em 6.9.4.2 será aplicada no termo da jornada anterior à primeira disputada em sistema Dinamarquês.

3.6.13 Torneios Patton

Existe um tipo de prova por equipas, denominado Patton, utilizado normalmente para encontros com 8 mãos, em que o resultado de cada mão é calculado de duas formas, em IMPs e em Pontos de Encontro (normalmente 2, 1 e 0, ou 1, 1/2 e 0, como em provas de pares). Ambos os resultados são totalizados, e o somatório dos IMPs é convertido em PV por meio de uma tabela definida pela entidade organizadora para que o resultado máximo em PV coincida com o máximo que se pode obter em Pontos de Encontro.

3.7 Disponibilização dos resultados e rectificações

3.7.1 Disponibilização dos resultados

Os resultados das provas devem ser disponibilizados em condições normais até 30 minutos após o termo da sessão ou encontro a que digam respeito.

Em torneios de pares deverão ser afixados nos locais das provas as classificações dos pares concorrentes, com a indicação do total dos pontos de encontro (*matchpoints*) obtidos ou da média da sessão, bem como as fichas de frequência de cada mão jogada. Quando o registo dos resultados for feito em *bridgemates*, devem ser disponibilizadas no mesmo prazo as folhas individuais de resultados.

Em torneios de equipas devem ser afixados nos locais de prova, dentro do mesmo prazo, os resultados de cada encontro. Nestes torneios, mesmo que se estejam a utilizar *bridgemates*, os capitães das equipas, depois de conferir entre si os resultados, devem entregar as folhas de registo ao DT. Em caso de discrepância entre o resultado entrado no *bridgemate* e o que foi registado por ambas as equipas, é este que prevalece.

3.7.2 Rectificação de erros materiais

No caso de existência de erro no registo de um resultado ou no cálculo de resultados, os jogadores terão até 30 minutos após a disponibilização dos resultados para requererem qualquer rectificação,

excepto em provas com mais de uma sessão se a sessão seguinte àquela em que é requerida a rectificação do erro se disputar no mesmo dia ou no dia imediato, sendo nestes casos o prazo limite de 30 minutos antes do início da sessão ou encontro seguinte. As entidades organizadoras poderão, porém, se a natureza da prova o exigir, estabelecer um prazo mais curto, desde que definido no Regulamento da prova.

No entanto, e tendo como preocupação primeira que o resultado final de uma prova reflecta o que efectivamente ocorreu à mesa de jogo, o DT, com o acordo da entidade organizadora, deve, nos termos previstos no Artigo 79.C.2 do CIB, proceder à rectificação de erros materiais, mesmo se fora daquele período, desde que tenha a convicção para além de qualquer dúvida razoável de que houve erro de registo.

Neste sentido, devem os DT ter em particular atenção os casos em que as condições de realização da prova não concedam aos jogadores oportunidade razoável, dentro do prazo fixado, de verificar exaustivamente os resultados publicados. Do mesmo modo, quando os resultados não forem integralmente disponibilizados dentro do período normal de 30 minutos, quer o DT quer a entidade organizadora devem ter esse facto em linha de conta e aceitar qualquer pedido justificado de rectificação num prazo de tempo considerado razoável, de um modo geral até 48 horas após o termo da sessão ou encontro.

3.8 Recursos

3.8.1 Direito a recurso e sua apresentação

Todas as decisões do DT são passíveis de recurso, sendo que os procedimentos diferem conforme se trata de decisões decorrentes da aplicação de normas técnicas ou decisões que se traduzam na aplicação de penalidades disciplinares, suspensão ou desqualificação.

3.8.1.1 Decisões do DT decorrentes da aplicação de normas técnicas

As decisões do DT decorrentes da aplicação de normas técnicas são passíveis de recurso para uma Comissão de Recurso (CR). Estes recursos têm efeito suspensivo da decisão do DT, pelo que a classificação final da prova a que ele diga respeito só deve ser homologada após o recurso ter sido decidido.

Os recursos devem ser apresentados ao DT no prazo de até 30 minutos após a disponibilização dos resultados da sessão, ou encontro, a que digam respeito.

No caso da decisão do DT de que se recorre só tiver sido comunicada aos interessados passados mais de 30 minutos após o final de uma sessão, o recurso pode ser apresentado até 30 minutos antes da sessão seguinte.

No caso da decisão do DT de que se recorre só tiver sido comunicada aos interessados passados mais de 30 minutos após o final de um encontro, o recurso pode ser apresentado até ao início do encontro seguinte à comunicação da decisão.

No caso da decisão do DT de que se recorre só tiver sido comunicada aos interessados passados mais de 30 minutos após o final da última sessão de uma prova, e a CR nomeada já não estiver disponível, o recurso pode ser dirigido à entidade organizadora, até às 18 horas do primeiro dia útil seguinte a essa comunicação. Neste caso, o recurso será julgado por uma Comissão de Recurso “*ad hoc*”, a nomear pela entidade organizadora.

A jurisdição e funcionamento das CR devem ter em conta as orientações constantes do WBF Code of Practice.

Logo que a intenção de recorrer lhe seja manifestada, o DT deve notificar as partes envolvidas e receber o valor da caução, sem o que o recurso não será considerado.

O montante da caução referida no parágrafo anterior é definido na Tabela de Taxas e Serviços da FPB.

O DT deve preencher o formulário próprio para a submissão do recurso com a informação relevante (identificação dos envolvidos, dador, vulnerabilidades, diagrama das mãos, leilão, explicações, carteio quando relevante, resultado final, resultado da outra sala nas provas de equipas, descrição dos factos, decisão final e leis aplicadas).

Caso tenha sido feita uma inquirição da opinião de alguns jogadores ("*polling*"), tal deve ser indicado, juntamente com os resultados da mesma.

Se alguma das partes quiser escrever algo na área reservada para o efeito do formulário de recurso, pode fazê-lo.

O DT deve organizar, dentro do possível, um espaço para a CR reunir com os jogadores nas melhores condições possíveis (mesa, cadeiras) e, quando possível, fazer uma cópia do recurso para cada membro da CR e uma para cada um dos pares envolvidos. A caução é devolvida ao recorrente caso o recurso não seja considerado frívolo ou desprovido de mérito, razão pela qual a CR deve, na sua decisão, referir se o considera como tal (o facto de um recurso ser considerado improcedente não significa necessariamente que seja desprovido de mérito).

3.8.1.2 Penalidades disciplinares, suspensão e desqualificação ²²

As decisões do DT que se traduzam na aplicação de penalidades disciplinares, suspensão ou desqualificação são passíveis de recurso para o Conselho de Disciplina. Estes recursos não têm carácter suspensivo, pelo que não têm efeito no desenrolar da prova e na respectiva classificação.

A apresentação do recurso de uma decisão do DT deve ser dirigida por escrito ao Conselho de Disciplina da FPB, no prazo de 10 dias, e deve ser acompanhada do pagamento de uma caução, sem o que o recurso não será considerado.

O montante da caução referida no parágrafo anterior é definido na Tabela de Taxas e Serviços da FPB.

A caução é devolvida ao recorrente caso o recurso não seja considerado frívolo ou desprovido de mérito, razão pela qual o CD deve, na sua decisão, referir se o considera como tal (o facto de um recurso ser considerado improcedente não significa necessariamente que seja desprovido de mérito).

3.8.2 Comissões de recurso

Em todas as provas oficiais e sempre que seja necessário, será nomeada uma CR.

A CR é composta por três ou cinco elementos, escolhidos entre jogadores ou outros praticantes disponíveis para o efeito. A responsabilidade pela constituição da CR é da Entidade Organizadora da prova, que pode delegar no DT essa função. Na formação da CR deve-se tentar assegurar a independência e imparcialidade da mesma em relação ao resultado do recurso. A anuência por parte dos elementos convidados para a CR é estritamente facultativa, e, sempre que o convidado considerar que não consegue ser imparcial, deve ele próprio recusar a participação na CR.

As CR adoptam os seguintes procedimentos:

- a) A CR nomeia um Presidente, que conduz os trabalhos;
- b) O Presidente da CR senta o DT no centro, o lado que recorre à direita e o outro à esquerda; apresenta-se e dá a palavra ao DT;
- c) O DT descreve os factos e a decisão final, lendo o que escreveu no formulário;
- d) A CR pode colocar questões adicionais para perceber os factos e pergunta aos jogadores se concordam com a descrição dos factos feita pelo DT. Se algum dos pares não concordar, a CR dá-lhe a palavra, começando pelo par que recorreu, e através de pergunta e resposta tenta chegar a uma versão dos factos com que todos concordem. Em caso de discordância fundamental entre as partes, a versão do DT sobre o que aconteceu terá especial peso;
- e) A CR pergunta ao campo recorrente porque não concorda com a decisão;

²² Redacção alterada em 01/01/2019

- f) A CR indaga junto do outro par se tem algo a contrapor. No diálogo com ambos os pares e o DT, a CR deve evitar o diálogo directo entre os pares; cada par e o DT respondem apenas à CR;
- g) Ouvidos o DT e ambos os pares, a CR pergunta se alguém tem algo a acrescentar, faz sair os jogadores e o DT, e delibera. Nesta fase, a CR pode pedir ao DT mais esclarecimentos, nomeadamente em aspectos do CIB ou práticas a seguir;
- h) Ao ter uma decisão (por maioria, se necessário), a CR escreve no formulário de recurso a decisão tomada (e, se entender, os motivos da mesma) e comunica-a ao DT;
- i) O DT comunica a decisão da CR aos envolvidos e procede à correcção do resultado, se necessário.

3.8.3 Recurso para o Conselho de Justiça

As decisões das CR e das CR “*ad hoc*” são passíveis de recurso para o CJ, exclusivamente em matéria de direito, em harmonia com o previsto nos estatutos da FPB.

De acordo com as orientações do Code of Practice da WBF, o CJ não ouvirá casos que envolvam decisões de julgamento, excepto nos casos em que não foi possível formar a CR ou quando a decisão da CR não tenha tido suporte nos factos, tal como apurados pela CR.

Os recursos das decisões das CR devem ser apresentados por escrito ao DT, num prazo de 30 minutos após a comunicação da decisão, acompanhados da correspondente caução.

O DT, depois de proceder como se refere em 3.8.1.1, encaminha os recursos para o CJ, através dos Serviços Administrativos da FPB, mesmo que considere que o recurso lhe foi entregue fora de prazo, caso em que deverá informar os recorrentes desse seu entendimento e registá-lo no próprio documento em que o recurso foi elaborado. De todas as decisões do DT relativas à apresentação de recursos pode ser interposta reclamação para o Presidente do CJ.

Os recursos das decisões das CR “*ad hoc*” devem ser apresentados por escrito aos Serviços Administrativos da FPB, num prazo de 24 horas após a comunicação da decisão, acompanhados da correspondente caução.

Os Serviços Administrativos solicitam ao DT todos os elementos necessários à instrução do recurso e reencaminha-o para o CJ.

A caução é devolvida ao recorrente caso o recurso não seja considerado frívolo ou desprovido de mérito, razão pela qual o CJ deve, na sua decisão, referir se o considera como tal.

Em provas onde seja necessário estabelecer a classificação antes de ser viável obter uma decisão do CJ, nomeadamente em provas com eliminação imediata de concorrentes ou em Festivais ou Torneios com distribuição de prémios logo após a sua realização, das decisões das CR não há recurso para o CJ.

Anexo I

TABELA DE PONTOS DE VITÓRIA (PV)

IMPS	Número de mãos do encontro							
	6	7	8	10	16	20	24	32
0	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00
1	10,50	10,47	10,44	10,39	10,31	10,28	10,25	10,22
2	10,99	10,92	10,86	10,77	10,61	10,55	10,50	10,44
3	11,46	11,35	11,27	11,14	10,91	10,82	10,75	10,65
4	11,90	11,77	11,67	11,50	11,20	11,08	10,99	10,86
5	12,33	12,18	12,05	11,85	11,48	11,34	11,23	11,07
6	12,75	12,57	12,42	12,18	11,76	11,59	11,46	11,27
7	13,15	12,94	12,77	12,51	12,03	11,83	11,68	11,47
8	13,53	13,31	13,12	12,83	12,29	12,07	11,90	11,67
9	13,90	13,65	13,45	13,14	12,55	12,30	12,12	11,86
10	14,25	13,99	13,78	13,43	12,80	12,53	12,33	12,05
11	14,59	14,32	14,09	13,72	13,04	12,76	12,54	12,24
12	14,92	14,63	14,39	14,00	13,28	12,98	12,75	12,42
13	15,24	14,93	14,68	14,28	13,52	13,20	12,95	12,60
14	15,54	15,22	14,96	14,54	13,75	13,41	13,15	12,78
15	15,83	15,50	15,23	14,80	13,97	13,61	13,34	12,95
16	16,11	15,78	15,50	15,05	14,18	13,81	13,53	13,12
17	16,38	16,04	15,75	15,29	14,39	14,01	13,72	13,29
18	16,64	16,29	16,00	15,52	14,60	14,20	13,90	13,46
19	16,89	16,53	16,23	15,75	14,80	14,39	14,08	13,62
20	17,12	16,77	16,46	15,97	15,00	14,58	14,26	13,78
21	17,35	16,99	16,68	16,18	15,19	14,76	14,43	13,94
22	17,58	17,21	16,90	16,39	15,38	14,94	14,60	14,09
23	17,79	17,42	17,11	16,59	15,56	15,11	14,76	14,24
24	17,99	17,62	17,31	16,78	15,74	15,28	14,92	14,39
25	18,19	17,82	17,50	16,97	15,92	15,45	15,08	14,54
26	18,38	18,01	17,69	17,16	16,09	15,61	15,24	14,68
27	18,56	18,19	17,87	17,34	16,26	15,77	15,39	14,82
28	18,73	18,36	18,04	17,51	16,42	15,93	15,54	14,96
29	18,90	18,53	18,21	17,68	16,58	16,08	15,69	15,10
30	19,06	18,69	18,37	17,84	16,73	16,23	15,83	15,24
31	19,22	18,85	18,53	18,00	16,88	16,38	15,97	15,37
32	19,37	19,00	18,68	18,15	17,03	16,52	16,11	15,50
33	19,51	19,15	18,83	18,30	17,17	16,66	16,25	15,63
34	19,65	19,29	18,97	18,44	17,31	16,80	16,38	15,76
35	19,78	19,43	19,11	18,58	17,45	16,93	16,51	15,88
36	19,91	19,56	19,24	18,71	17,59	17,06	16,64	16,00
37	20,00	19,68	19,37	18,84	17,72	17,19	16,77	16,12
38		19,80	19,50	18,97	17,85	17,32	16,89	16,24
39		19,92	19,62	19,10	17,97	17,44	17,01	16,35
40		20,00	19,74	19,22	18,09	17,56	17,13	16,46
41			19,85	19,33	18,21	17,68	17,25	16,57
42			19,95	19,44	18,33	17,79	17,36	16,68
43			20,00	19,55	18,44	17,90	17,47	16,79
44				19,66	18,55	18,01	17,58	16,90
45				19,76	18,66	18,12	17,69	17,01
46				19,86	18,77	18,23	17,79	17,11
47				19,96	18,87	18,33	17,89	17,21
48				20,00	18,97	18,43	17,99	17,31

49					19,07	18,53	18,09	17,41
50					19,16	18,63	18,19	17,51
51					19,25	18,73	18,29	17,60
52					19,34	18,82	18,38	17,69
53					19,43	18,91	18,47	17,78
54					19,52	19,00	18,56	17,87
55					19,61	19,09	18,65	17,96
56					19,69	19,17	18,74	18,05
57					19,77	19,25	18,82	18,13
58					19,85	19,33	18,90	18,21
59					19,93	19,41	18,98	18,29
60					20,00	19,49	19,06	18,37
61						19,57	19,14	18,45
62						19,65	19,22	18,53
63						19,72	19,30	18,61
64						19,79	19,37	18,69
65						19,86	19,44	18,76
66						19,93	19,51	18,83
67						19,99	19,58	18,90
68						20,00	19,65	18,97
69							19,72	19,04
70							19,79	19,11
71							19,85	19,18
72							19,91	19,25
73							19,97	19,32
74							20,00	19,38
75								19,44
76								19,50
77								19,56
78								19,62
79								19,68
80								19,74
81								19,80
82								19,85
83								19,90
84								19,95
85								20,00

Anexo II

LISTA DE CONVENÇÕES DA FPB

A presente lista contém as convenções que, a serem utilizadas nas provas homologáveis pela FPB, em conformidade com o que aqui fica descrito, apenas carecem de indicação na folha de convenções do nome pelo qual são referenciadas na lista.

Caso uma convenção contenha várias opções, deve ser indicada expressamente qual a escolhida, bem como os casos em que uma convenção seja utilizada apenas em situações ou posições específicas. É aliás permitido utilizar convenções diferentes em situações ou posições diferentes, por exemplo usar uma convenção para intervenção em 2ª posição e outra para 4ª.

Uma convenção pode ser jogada com alterações ou variantes, desde que estas sejam devidamente explicitadas a seguir ao nome.

Qualquer convenção que não conste desta Lista só pode ser utilizada desde que seja indicada na folha de convenções e descrita em detalhe nesta ou nas folhas suplementares, podendo qualquer par solicitar ao CT a inclusão na Lista de uma nova convenção.

Esta lista pode ser utilizada como elemento de consulta à mesa de jogo para vozes dadas por qualquer dos adversários, mas nunca para uma voz dada pelo próprio ou pelo seu parceiro.

CONVENÇÕES

1 ST CÓMICO (intervenção)

Uma intervenção de 1 ST sobre uma abertura em naipe ao nível de 1 pode ser feita com uma mão equivalente à de uma abertura em 1 ST forte ou com uma mão unicolor fraca.

1 ST *FORCING* (resposta)

A resposta de 1ST à abertura em 1♥ ou 1♠ é *forcing* mas não tem de ser forte; pede apenas ao abridor para descrever a sua mão. Não mostra necessariamente uma mão balanceada nem nega apoio de 3 cartas no naipe de abertura.

2♣ *CHECKBACK* (*rebid* do respondente)

A marcação de 2♣ pelo respondente, depois de ter marcado um naipe rico em resposta a uma abertura do parceiro ao nível de 1 e de este ter *rebidado* 1 ST, pede ao abridor indicação sobre o comprimento nos naipes ricos. Existem diversas variantes desta convenção pelo que ela deve ser descrita em pormenor na folha de convenções.

2♣ *FORCING À PARTIDA*

Abertura *forcing* à partida, que pode ter diversas respostas - naturais, *Albarran* ou *César* indicando Ases, controlos romanos, etc. Existe uma versão alternativa, com o mesmo significado mas com abertura em 2♦.

2♣ FORTE INDETERMINADO

Abertura indicando que se possui uma mão equivalente a uma abertura forte em naipe indeterminado ao nível de 2. Existe uma versão alternativa, com o mesmo significado mas com abertura em 2♦.

2 ST BICOLOR (intervenção)

Também denominada *Unusual No-Trump*. A intervenção directa de 2 ST sobre uma abertura indica um bicolor dos dois naipes mais baixos não marcados (portanto sobre naipe rico indica os dois naipes pobres, sobre um naipe pobre indica copas e o outro naipe pobre).

2 ST GOOD-BAD (*rebid*)

A marcação de 2ST pelo abridor em naipe ao nível de 1 sobre uma voz do seu ASD ao nível de 2 (de intervenção ou apoio de uma intervenção) pode indicar um unicolor ou um bicolor menos forte que a marcação directa de naipe ao nível de 3 (filosofia semelhante à do *Lebensohl*).

2 ST JACOBY (resposta)

A voz de 2ST em resposta a aberturas em naipe rico mostra uma mão forte, de tendência equilibrada, com pelo menos 4 cartas de apoio no naipe de abertura. Normalmente pede para o parceiro marcar *singletons*, caso não os tenha para definir a força da mão.

3 ST GAMBLING

Abertura que mostra um naipe menor 7º fechado sem Ás nem Rei lateral.

ASPRO (intervenção)

Intervenções sobre aberturas em 1 ST em que 2♣ mostra um bicolor com pelo menos 5 copas e outro naipe e 2♦ um bicolor com pelo menos 5 espadas e um naipe pobre.

ASTRO (intervenção)

Intervenções sobre aberturas em 1ST em que 2♣ mostra um bicolor com pelo menos 5 copas e um naipe pobre e 2♦ um bicolor com pelo menos 5 espadas e outro naipe.

BARON (resposta)

É a voz de 3♣ em resposta às aberturas em 2ST e pede ao abridor para marcar o seu naipe mais económico de 4 cartas. Os parceiros podem continuar a marcar naipes de 4 cartas por ordem ascendente até ao nível de 3 ST.

BERGEN (apoios)

Respostas de apoio às aberturas em naipe rico de 5 cartas ao nível de 1.

Apoio simples indica 3 cartas de apoio e 8 a 10 DH.

Apoio em salto mostra pelo menos 4 cartas de apoio e um máximo de 6 DH.

3♣ mostra pelo menos 4 cartas de apoio e 7 a 10 DH.

3♦ indica pelo menos 4 cartas de apoio e valores de convite.

Na variante *Reverse Bergen* a voz de 3♣ é a de 3♦ do *Bergen* e vice-versa.

BLACKWOOD (pergunta de Ases)

É a voz de 4ST que pergunta ao parceiro o número de Ases; este responde por *steps*:

5♣ – 0 ou 4 Ases;

5♦ – 1 Ás;

5♥ – 2 Ases;

5♠ – 3 Ases.

A marcação subsequente de 5ST pergunta Reis, com respostas equivalentes.

Haverá certamente sequências em que 4 ST não será *Blackwood*, não sendo os jogadores obrigados a alertar para tal facto.

BLACKWOOD DE 5 CHAVES (KCB)

É a voz de 4ST que pergunta ao parceiro quantas cartas chave (os 4 Ases mais o Rei de Trunfo) ele possui. As respostas são:

5♣ – 0 ou 4 cartas chave;

5♦ – 1 ou 5 cartas chave;

5♥ – 2 cartas chave;

5♠ – 3 cartas chave.

A mesma convenção pode ser usada trocando o significado das vozes de 5♣ e 5♦.

BLACKWOOD ROMANO DE 5 CHAVES (RKCB)

É a voz de 4ST que pergunta ao parceiro o número de cartas chave (Ases mais o Rei de Trunfo) e se tem a Dama de trunfo.

As respostas são:

5♣ – 0 ou 3 cartas chave;

5♦ – 1 ou 4 cartas chave;

5♥ – 2 ou 5 cartas chave sem a Dama de trunfo;

5♠ – 2 ou 5 cartas chave e a Dama de trunfo.

A mesma convenção pode ser usada trocando o significado das vozes de 5♣ e 5♦.

Sobre as respostas de 5♣ ou 5♦ a voz a seguir (excluindo o naipe de trunfo) pergunta pela Dama de trunfo.

BLACKWOOD DE 4 EM MENOR

Após *fit* em naipe menor, a marcação desse naipe ao nível de quatro, em salto ou em situação inequivocamente *forcing*, pergunta ao parceiro os Ases (ou cartas chave). As respostas são por *steps*, conforme o tipo de *Blackwood* utilizado.

BLACKWOOD DE EXCLUSÃO

Após *fit*, o salto num naipe, normalmente ao nível de 5, pergunta os Ases (ou cartas chave), excluindo o naipe anunciado. As respostas são por *steps*, conforme o tipo de *Blackwood* utilizado.

BROZEL (intervenção)

Intervenções sobre aberturas em 1ST em que:

- Dobre mostra uma mão unicolor;
- 2♣ é bicolor de paus e copas;
- 2♦ é bicolor de ouros e copas;
- 2♥ é bicolor de copas e espadas;
- 2♠ é bicolor de espadas e um naipe pobre;
- 2 ST indica ambos os naipes pobres;
- Um naipe ao nível de 3 mostra um tricolor curto nesse naipe.

CANAPÉ

É um sistema de abertura de mãos bicolores em que a abertura é feita no naipe mais curto, que pode ser excepcionalmente de 3 cartas. O naipe mais comprido é marcado na segunda volta do leilão, em inversa ou em salto com mãos fortes.

CAPPELLETTI (intervenção)

Intervenções sobre abertura em 1ST em que:

- 2♣ é um unicolor indeterminado;
- 2♦ é um bicolor dos naipes ricos;
- 2♥ é um bicolor de copas e um naipe pobre;
- 2♠ é um bicolor de espadas e um naipe pobre;
- 2 ST é um bicolor dos naipes pobres;
- Dobre indica valores equivalentes à abertura de 1 ST 15-17.

CÉSAR (resposta)

É uma resposta à abertura em 2♣ *forcing* à partida para indicar os Ases:

- 2♦ nega Ases ou 2 Reis e mostra menos de 8PH;
- 2 ST mostra uma mão sem Ases, mas com 8 ou mais PH ou 2 Reis;
- 2 em naipe rico ou 3 em naipe pobre mostra o Ás desse naipe;
- 3♥ indica 2 Ases da mesma cor;
- 3♠ mostra 2 Ases da mesma força;
- 3ST marca-se com 2 Ases salteados;

- 4 em naipe indica que se possui 3 Ases sem o Ás desse naipe.

DEPO (resposta)

Depois de uma intervenção sobre a pergunta de Ases ou cartas-chave ao parceiro (*Blackwood*, etc.), o Dobre mostra um número par e o Passe um número ímpar.

DOBRE

Para além do Dobre PUNITIVO, que indica o desejo de jogar dobrado o contrato marcado pelo adversário, existem os seguintes Dobres convencionais:

- de APOIO: feito após intervenção sobre a resposta, indica ao parceiro que se possui 3 cartas no seu naipe; utiliza-se normalmente até ao nível de 2. Se a voz de intervenção for “Dobre”, pode utilizar-se o “Redobre” com o mesmo significado.

- de CHAMADA: feito sobre uma abertura ou sobre a resposta a uma abertura do adversário quando o parceiro passou em 2ª posição, pede ao parceiro para marcar; pode ser feito noutras posições, designadamente após aberturas e sequências convencionais.

- COMPETITIVO: 1) quando as duas linhas estão *fitadas*, normalmente nos naipes ricos, mostra uma mão com valores extra e dá ao parceiro a possibilidade de transformar, marcar ao menor nível ou marcar partida; 2) sobre a intervenção do parceiro e novo naipe do respondente, mostra em princípio que se tem o naipe ainda não marcado e tolerância no naipe de intervenção.

- LIGHTNER: é o dobre de um cheleme que pede ao parceiro para fazer uma saída fora do normal, em princípio ao primeiro naipe marcado pelo jogador que será o morto.

- NEGATIVO: aplica-se normalmente sobre intervenções e indica jogo e a ausência de uma voz natural satisfatória; pede ao parceiro para marcar.

- OPCIONAL: utilizado normalmente sobre aberturas em barragem; o parceiro passará com mãos apropriadas para defender.

- RESPONSIVO: é o Dobre feito em quarta posição em resposta a um Dobre de chamada quando o respondente apoia o naipe de abertura; pode convencionar-se negar 4 cartas em naipe rico não falado.

Nota:

Para a generalidade dos Dobres convencionais que sugerem que o parceiro fale, deve ser especificado o nível até ao qual esse significado artificial se mantém.

DONT (intervenção)

Intervenções sobre aberturas em 1ST em que:

- Dobre mostra uma mão unicolor;

- 2♣ é bicolor de paus e outro naipe;

- 2♦ é bicolor de ouros e um naipe rico;

- 2♥ é bicolor de copas e espadas;

- 2♠ é natural e utiliza-se para mãos de força insuficiente para dobrar.

DOPE (resposta)

Depois de uma intervenção sobre a pergunta de Ases ou cartas-chave ao parceiro (*Blackwood*, etc.), o Dobre indica um número ímpar e o Passe um número par.

DOPI (resposta)

Depois de uma intervenção sobre a pergunta de Ases ou cartas-chave ao parceiro (*Blackwood*, etc.), os Ases ou as cartas-chave são marcados por *steps*, de acordo com o tipo de *Blackwood* utilizado, em que o Dobre é o primeiro *step* (no *Blackwood* equivale a 5♣ sem intervenção), o Passe o segundo *step* (equivale a 5♦), a marcação do primeiro naipe disponível corresponde ao *step* seguinte (equivale a 5♥) e assim sucessivamente.

DRURY (resposta)

A voz de 2♣ por uma mão passada em resposta a uma abertura em naipe rico mostra *fit* (normalmente de 3 cartas), pelo menos 10 DH, e pede ao abridor para definir a sua mão; o *rebid* de 2♦ mostra uma abertura mínima ou mesmo sub-abertura, qualquer outra voz indica valores normais de abertura (com um segundo naipe de ouros e abertura normal o abridor marca 2♦ mas volta a falar sobre a próxima voz do parceiro).

Há uma variante (*Reverse Drury*) em que a repetição do naipe de abertura ao nível de 2 é que mostra a mão mínima ou a sub-abertura, confirmando as restantes vozes valores normais de abertura.

Numa segunda variante (*2-Way Reverse Drury*) o respondente marca 2♣ com *fit* de três cartas e 2♦ com *fit* de pelo menos 4 cartas.

FLANNERY (1) e ANTIFLANNERY (2)

(1) A abertura de 2♦ *Flannery* mostra valores de abertura com pelo menos 5 copas e 4 espadas; a resposta de 2 ST é *forcing*. Existe uma versão em que a abertura em 2♥ tem o mesmo significado.

(2) A abertura de 2♦ *Antiflannery* mostra valores de abertura com pelo menos 5 espadas e 4 copas; a resposta de 2 ST é *forcing*. Existem versões com aberturas em 2♥ ou em 2♠ com o mesmo significado.

GERBER (resposta)

É a resposta directa em 4♣ às aberturas em 1 ou 2 ST e pergunta o número de Ases do abridor; as respostas são por *steps*.

GHESTEM (intervenção)

É o anúncio de bicolores sobre aberturas em naipe ao nível de 1, excluindo o naipe de abertura. Sobre aberturas excepto em 1♣, 2 ST mostra os dois naipes mais baixos não marcados, o *cue-bid* mostra o naipe mais rico e Paus e 3♣ indica os dois naipes resultantes da exclusão de Paus e do naipe de abertura. Sobre aberturas em 1♣, 2♦ mostra ambos os naipes ricos, 2 ST mostra copas e ouros e o *cue-bid* espadas e ouros.

JOSEPHINE (pergunta de honras grandes a trunfo)

Consiste na marcação de 5 ST em salto, perguntando ao parceiro o número de figuras grandes (Ás, Rei ou Dama) que tem no naipe de trunfo acordado. O parceiro marca 6 com uma figura e sete com duas. Variantes, como a resposta por *steps*, devem ser descritas na folha de convenções.

LANDY (intervenção)

Intervenção de 2♣ sobre uma abertura em 1ST que mostra pelo menos 4 cartas em cada um dos naipes ricos.

LEBENSOHL (*relays*)

Consiste numa voz *relay* de 2ST, que pede ao parceiro para marcar 3♣, a que o marcador de 2ST passa ou corrige para outro naipe indicando uma mão fraca, tendo como consequência que a marcação directa ao nível de 3 indica mãos mais fortes; é utilizada mais frequentemente nas seguintes quatro situações:

- Após uma intervenção sobre a abertura do parceiro em 1ST; serve fundamentalmente para distinguir entre desistências ao nível de 3 e mãos mais fortes, bem como para o respondente indicar se tem ou não defesa no naipe da intervenção.
- Em resposta a um dobre de chamada do parceiro após uma abertura em 2♥ ou 2♠ fraca (ou equivalente após 2♦ Multicolor); permite estabelecer uma distinção de força entre a marcação directa de um naipe ou a passagem pelo *relay* de 2 ST.
- Como *rebid* a seguir a uma inversa do abridor, indicando em princípio uma resposta mínima.
- Na situação descrita em "2 ST *Good-Bad*".

MECKWELL (intervenção)

Intervenções sobre aberturas em 1ST em que:

- Dobre mostra uma mão unicolor num menor indeterminado ou um bicolor rico;
- 2♣ é bicolor de paus e um naipe rico;
- 2♦ é bicolor de ouros e um naipe rico;
- 2♥ é natural;
- 2♠ é natural;
- 2ST é bicolor de paus e ouros.

MENORES INVERTIDOS (resposta)

Consiste no apoio directo simples da abertura num naipe pobre indicar um bom *fit* (5 cartas, ou 4 cartas boas) com força de convite ou superior (a partir de 9-10 PH); em conjugação, o apoio em salto indica uma mão fraca. É comum utilizar-se uma variante em que esse apoio simples é *forcing* à partida e o salto no outro naipe pobre indica um *limit-bid* no naipe de abertura (ou vice-versa).

MICHAELS (intervenção)

Serve para declarar bicolores sobre aberturas em naipe ao nível de 1. Sobre uma abertura em naipe pobre, o *cue-bid* indica os naipes ricos (embora possa ser usada uma variante em que 2♣ é natural e em que esse bicolor é sempre marcado com 2♦); sobre uma abertura em naipe rico, o *cue-bid* mostra o outro naipe rico e um naipe pobre indeterminado. Os bicolores *Michaels* são normalmente utilizados em conjugação com os 2 ST Bicolores (*unusual no-trump*).

MUIDERBERG

É o nome dado a aberturas num naipe rico ao nível de 2 que mostram 5 cartas desse naipe e um naipe pobre; são feitas com mãos inferiores a valores normais de abertura, o naipe rico tem no mínimo de 5 cartas e o pobre no mínimo 4. A resposta de 2ST é um *relay forcing*.

Existe uma variante em que a abertura em 2♥ pode ser feita com copas e outro naipe qualquer (portanto também com quatro ou cinco espadas).

MULTICOLOR

Abertura em 2♦ que se faz com uma opção fraca, normalmente um unicolor de naipe rico com valores inferiores aos normais de abertura, ou com uma ou mais opções fortes, que podem ser mãos equilibradas de 23 a 24 PH, unicolores de naipe pobre, tricolores, etc. As opções fortes utilizadas devem ser descritas no rosto da Folha de Convenções.

Na primeira voz o respondente assume que o parceiro abriu com uma das opções fracas (o abridor ao falar descreverá o seu tipo de mão); a resposta de 2 ST é um *relay* forte.

MULTILANDY (intervenção)

São intervenções sobre aberturas em 1ST em que 2♣ mostra um bicolor de naipes ricos, 2♦ um unicolor normalmente de naipe rico, 2♥ ou 2♠ 5 cartas nesse naipe com um naipe pobre indeterminado, e 2 ST um bicolor dos naipes pobres. O Dobre mostra mãos fortes tendencialmente equilibradas.

NAMYATS

Aberturas em 4♣ ou 4♦ que indicam respectivamente aberturas em 4♥ ou 4♠ com valores adicionais.

PUPPET STAYMAN (resposta)

É a voz de 3♣ sobre aberturas em 2 ST que pergunta ao abridor se tem algum naipe rico de 5 cartas, que o abridor marcará em resposta, ou de 4 cartas, caso em que o abridor marca 3♦, sobre os quais o respondente marcará o naipe rico de que não tem 4 cartas. O abridor marca 3 ST se não tiver naipes ricos de 5 ou de 4 cartas. Também se pode utilizar como resposta de 2♣ à abertura em 1 ST.

RIPSTRA (intervenção)

A intervenção sobre 1 ST em naipe pobre mostra os dois naipes ricos e *singleton* ou *chicana* no outro naipe pobre.

SMITH (sinal)

Sinalização utilizada contra contratos em Sem-Trunfo. A jogada pelo parceiro do jogador que saiu de uma carta alta seguida de uma baixa no naipe que o declarante começou a jogar após a saída, pede-lhe para continuar no naipe de saída quando tiver a mão.

SMOLEN (resposta)

Quando o respondente a uma abertura em 1 ST tem uma mão com força para partida e 5/4 nos naipes ricos, marca 2♣ Stayman; se o abridor negar 4 cartas em qualquer dos naipes ricos, a marcação de um naipe rico ao nível de 3 pelo respondente mostra que tem 5 cartas no outro naipe rico e portanto 4 naquele que está a marcar.

O mesmo método pode ser também utilizado em resposta a aberturas de 2 ST.

SPLINTER (resposta)

Sobre aberturas em naipe rico, o duplo salto num outro naipe mostra uma mão forte com um *fit* de pelo menos 4 cartas no naipe de abertura e um *singleton* (ou *chicana*) no naipe marcado.

Pode ser aplicado mais de modo mais abrangente à maioria das situações em que seja feito um salto “inútil” num naipe, mostrando *fit* no último naipe marcado pelo parceiro e *singleton* (ou *chicana*) no naipe em que se salta.

STAYMAN (resposta)

É a voz de 2♣ (ou 3♣) sobre a abertura em 1 ST (ou 2 ST) que pede ao abridor para marcar os naipes ricos de 4 cartas que tiver. Se o abridor tiver os dois ricos, marca primeiro copas, se não tiver ricos marca 2♦ (ou 3♦ sobre 3♣).

TEXAS (resposta)

Chama-se às transferências para naipes ricos ao nível de 4 em resposta a aberturas em 1 ST ou 2 ST.

TRANSFERÊNCIAS JACOBY (resposta)

São as transferências para naipes ricos em resposta a aberturas em 1 ou 2 ST através da marcação dos naipes de ouros ou copas ao nível mais baixo, mostrando comprimento em copas ou espadas respectivamente.

TRANSFERÊNCIAS PARA NAIPES POBRES (resposta)

São vozes em resposta à abertura em 1 ST, indicando mãos unicolores ou bicolores de força variável em naipes pobres. Fazem-se quer marcando 2 ST – normalmente com unicolores – quer marcando 2♠ – sobretudo com bicolores, mas existem diversas variantes; as opções utilizadas devem ser indicadas claramente na folha de convenções.

WALSH (resposta e *rebid*)

Consiste em responder a uma abertura de 1♣ com a marcação de 1 em naipe rico com 4 cartas, embora tendo um naipe de ouros mais comprido, mas força insuficiente para uma inversa de resposta.