

Campeonato Nacional de Equipas de 2^{as} Categorias 2026 (Online)



REGULAMENTO

EM TODAS AS PROVAS OFICIAIS APLICAM-SE:

- o Código Internacional de Bridge (CIB)
- o Regulamento Técnico e de Provas (RTP) da FPB

1. ORGANIZAÇÃO

Federação Portuguesa de Bridge (FPB).

2. FÓRMULA E NORMAS ESPECÍFICAS

A prova será jogada em 2 sessões, na plataforma **RealBridge**.

Prova de equipas, aberta a todos os praticantes que não sejam de 1^{as} Categorias nem tenham Categoria de Honra, licenciados por qualquer Clube filiado na FPB ou diretamente inscritos em qualquer Associação Regional da FPB.

De acordo com o RTP, cada equipa pode inscrever até 6 jogadores.

Até 8 equipas:

Série única, em Round Robin, em encontros de 8, 10, 12, ou 16 mãos, dependendo do número de equipas inscritas.

As equipas são numeradas pelo respetivo IV, conforme o disposto no Regulamento Técnico e de Provas (RTP).

O calendário deve ser organizado de modo que no último encontro se defrontem as equipas com os números de ordem contíguos (1-2, 3-4, 5-6, etc).

Com 9 ou mais equipas:

Série única, em sistema suíço, com 7 encontros de 8 mãos.

As equipas são numeradas pelo respetivo IV, conforme o disposto no Regulamento Técnico e de Provas (RTP).

No primeiro encontro, a equipa com maior IV defronta a equipa que tenha o IV mais baixo. Se o número de equipas for ímpar, no primeiro encontro folga a equipa com menor IV.

Fechadas as inscrições, e em função do número de equipas inscritas, a Entidade Organizadora, ou o DT por delegação daquela, poderá alterar o figurino da prova.

É obrigatório o uso da Folha de Convenções, nos termos dispostos no RTP da FPB. Para este efeito, devem as mesmas ser enviadas para geral@fpbridge.com com uma antecedência mínima de 24h sobre a data de início da prova, por forma a serem colocadas no site da Federação (www.fpbridge.pt) sob pena de a sua inscrição não ser validada. Os pares que se apresentam a jogar um sistema diferente do indicado poderão ser alvo de anulação de mãos e eventual exclusão da prova.

Em caso de necessidade será nomeada uma Comissão de Recurso, nos termos do RTP.

3. NORMAS ESPECÍFICAS ONLINE

- a) No decurso da prova, os jogadores estão impedidos de comunicar com o seu parceiro por qualquer meio ilícito.
- b) É expressamente proibida a utilização de telemóveis durante o torneio.
- c) É obrigatória a utilização das funcionalidades de imagem e de som afetas à plataforma, de modo a permitir a comunicação visual e oral com os adversários e com o TD. A câmara e os restantes equipamentos devem estar em funcionamento durante toda a prova.
- d) Os jogadores devem estar conectados **10 minutos** antes da hora prevista para o início de cada sessão.
- e) A interrupção da transmissão pode implicar a paragem e eventual anulação da mão em curso. Caso persistam os problemas técnicos por parte de algum jogador que impliquem que o encontro não termine dentro do tempo regulamentado, o DT analisará a situação e ajustará o resultado do encontro.
- f) A prova será jogada com **cortinas virtuais e com auto-alertas por escrito** (cada jogador alerta e explica as suas próprias vozes, por escrito, para ambos os adversários). Para o efeito, devem os jogadores escrever o significado da voz no espaço em branco que existe na bidding box, **antes de efetuarem o respetivo click**. Esta informação será apenas visível pelo par oponente.
- g) São conhecidas limitações no uso de alguns tablets e outros dispositivos móveis, nomeadamente no uso de câmara, microfone ou de função de escrita. Por este motivo recomenda-se que se evite a utilização deste tipo de dispositivos. **O uso de dispositivos que permitam o cumprimento integral destas normas é da responsabilidade exclusiva dos próprios jogadores.**
- h) Para efeitos da Lei 68D2(b) se, depois da recusa de uma reivindicação (claim), todos os jogadores continuarem a jogar, sem objeção do morto, considera-se que foi o campo adversário que sugeriu continuar e que todos concordaram em prosseguir. Se algum jogador (incluindo o morto) levantar qualquer objeção o TD deve ser imediatamente chamado e a mão suspensa.
- i) Os jogadores devem certificar-se de que nenhum ruído de fundo, ou atividade, perturba os oponentes.

4. LOCAL E HORÁRIO

Plataforma **Real Bridge** através de link a fornecer previamente aos participantes inscritos e com a inscrição paga.

Sessões	Data	Hora
1ª Sessão	10 de Outubro de 2026	15:30
2ª Sessão	10 de Outubro de 2026	21:00

NOTA: Em situações omissas neste Regulamento, que possam afetar o bom funcionamento da prova, competirá à Direção da FPB encontrar soluções que, contemplando a boa prática desportiva e os princípios gerais de Bridge de competição, as resolvam segundo critérios claros e lógicos.

Em caso de necessidade de resolução imediata, os mesmos poderes estão delegados no Diretor do Torneio.

5. DIRECTOR DO TORNEIO

Pedro Álvares Ribeiro.

6. INSCRIÇÕES

As inscrições devem ser efetuadas através do portal da FPB, ou por email para geral@fpbridge.com

Data limite: **8 de Outubro de 2026.**

Valor da inscrição para o torneio: a definir em função do nº de encontros e de mão jogadas (inclui as 2 sessões).

Para efeito de pagamento, os capitães de equipa serão notificados antes do início da prova, comprometendo-se a efetuar uma transferência bancária, com o nome da equipa devidamente identificada, e com referência **CNE2**, para o IBAN da FPB:

PT50 0010 0000 0655 9450 0014 2

O comprovativo de pagamento deve ser enviado para geral@fpbridge.com

Inscrições fora do prazo poderão ser aceites, a título excecional, se o Diretor do Torneio e a Entidade Organizadora considerarem que desse facto não resulta qualquer inconveniente para a organização da prova.