

## **CAMPEONATO PAULISTA DE EQUIPES LIVRES – 2016**

### **IMPORTANTE**

- a) A Inscrição de qualquer bridgista no Campeonato Paulista de Equipes Livres – 2016 (CPEL-2016) implica no conhecimento e aceitação plena e integral deste regulamento.
- b) Todos os casos omissos e dúvidas de interpretação deste regulamento serão resolvidos pela diretoria da Federação Paulista de Bridge.
- c) Para fazer jus aos pontos de Ranking, o jogador tem que ter participado **de 30% dos jogos no Round-robin** e para fazer jus aos pontos de colocação o jogador tem que ter jogado **25% dos jogos de cada fase eliminatória (semifinais e finais) ou os mesmos 30% do Round-robin (no caso de uma derrota na 1ª fase eliminatória)** e ser filiado à Federação Paulista de Bridge, ou a qualquer outra Federação Estadual (reconhecida pela F. B. Bridge) e devem estar em dia com suas obrigações pecuniárias perante a F. P. Bridge, ou a sua respectiva Federação Estadual.
- d) É terminantemente proibido fumar cigarros, charutos, cachimbos ou cigarrilhas nas salas de jogo. Bem como qualquer pessoa ingerir bebida alcoólica e/ou qualquer tipo de alimentos na sala de jogo.

e) Não é permitido o toque sonoro proveniente do uso de quaisquer equipamentos eletrônicos de comunicação, tais como celulares, "bips", "i-pods", "pagers", "Ipads", radio comunicadores e similares. O toque sonoro bem como uso do aparelho no salão de jogo será punido com perda de 4 PONTOS DE VITÓRIA.

f) Consulte a Política de Sistemas da F. P. Bri.

g) O torneio será disputado às **3as e 5as feiras**. Quando necessário outros dias da semana poderão ser utilizados.

### **I. CONDIÇÕES PARA INSCRIÇÃO**

1. As inscrições poderão ser feitas antecipadamente com o árbitro do torneio (Sr. Leôncio Neuwald) ou na Federação Paulista de Bridge (falar com Fernanda no telefone 3085-0888 ou 3085-0040). As inscrições encerrar-se-ão no dia **29 de fevereiro de 2016 às 24:00 horas**. A F. P. Bridge poderá aceitar inscrições fora deste prazo, mas reserva-se o direito de não fazê-lo.
2. A taxa de inscrição será de R\$ 85,00 por associado da A.P.B. e de R\$ 135,00 para os não associados da A.P.B.

3. O assento será cobrado em todos os dias de jogos, **inclusive no primeiro dia**, no valor de R\$ 20,00 por associado da A.P.B. (Associação Paulistana de Bridge) e de R\$ 40,00 para os não associados. Se houver algum dia em que for jogada apenas meia-rodada, cobrar-se-á meio assento. Para este efeito, meia-rodada é uma sessão de jogo onde determinada quadra joga 15 ou menos bolsas.
4. As equipes poderão inscrever de 4 a 6 jogadores.
5. Depois de inscritas as equipes só poderão incluir ou substituir (até dois jogadores) com a autorização da Diretoria da F. P. Bridge (ver exceções em VII). A complementação de equipes originalmente inscritas com 4 ou 5 jogadores, só poderá ser feita até a metade do round-robin.
6. **A equipe que der dois W.O. será automaticamente eliminada do torneio, e o fato será encaminhado ao Tribunal de Justiça Desportiva da F. P. Bri.**

## **II.LOCAL, DATAS E FORMA DE DISPUTA**

### **1. LOCAL E DATAS**

O CPEL-2016 será disputado na Associação Paulistana de Bridge, Al. Gabriel Monteiro da Silva, 2013, a partir do dia 01 de Março de 2016, sempre às 3as e 5as feiras, em dias que serão anunciados após o encerramento das inscrições, em um número de sessões a ser determinado dependendo do número de equipes inscritas. O horário será sempre às 21:00 horas. Eventualmente, se o calendário assim o exigir, alguns jogos poderão ser marcados para outros dias da semana. Qualquer alteração de data e/ou horário só poderá ser feita através da Diretoria de Jogos da FPB, que divulgará a alteração com pelo menos uma semana de antecedência.

### **2. FORMA DA DISPUTA**

- **O CPEL-2016 será jogado em um turno único (round-robin), com todas as equipes concorrendo ao título de campeão. As duas equipes melhor colocadas após a primeira fase estarão automaticamente classificadas para as semifinais. As equipes que se classificarem entre o 3º e 6º lugares disputarão matches eliminatórios (QF 1 e QF2) para decidirem as outras duas equipes classificadas para as semifinais.**
- **As equipes que não se classificarem para as semifinais, disputarão um segundo round-robin, com carry-over da primeira fase, em duas séries: série Verde e série Amarela .**

## **JOGADORES QUE NÃO ESTIVEREM EM DIA COM A TAXA DE RANKING 2016 DA FPB TERÃO HANDICAP 0 (ZERO)**

- O CPEL-2016 será jogado no sistema “TODOS CONTRA TODOS”, sendo 20 bolsas por rodada divididas em 2 tempos de 10 cada com 1:20 horas para o 1º tempo, um intervalo de 10 minutos e mais um tempo de 1:20 horas para o 2º tempo. Poderá haver mudança nas equipes após o 1º tempo. O número de rodadas será definido dependendo do número de equipes inscritas. **Se o número de equipes inscritas não permitir um round-robin geral, será feita a divisão das equipes em dois grupos.**
- Para a decisão das duas vagas remanescentes para as semifinais, a equipe classificada em terceiro lugar no Round Robin escolhe seu adversário livremente entre os 4º, 5º e 6º lugares. Para as semifinais a equipe classificada em primeiro lugar no Round Robin escolhe com qual “chave” deseja jogar a semifinal.
- **As equipes que não se classificarem para as quartas de final serão divididas em dois grupos. série Verde e série Amarela.**
- **A participação de TODAS as equipes nesta segunda fase é obrigatória, com exceção das equipes Pretas perdedoras nas quartas de final. A desistência de jogar esta fase equivale a um W.O. e sofrerá as penalidades cabíveis (Item IX).**
- **Os campeões das séries V e A serão determinados após um segundo round-robin, com carry-over da primeira fase.**

### **III. NÚMERO DE EQUIPES E POSIÇÃO DA MESA**

#### **1. NUMERAÇÃO DAS EQUIPES**

As quadras serão numeradas através de sua média do ranking categoria, sendo a equipe no 1 aquela que tiver a maior média de ranking categoria, a de número 2 a de segunda maior média de ranking categoria, e assim por diante.

#### **2. POSIÇÃO À MESA DAS EQUIPES**

- **Fase Classificatória** - Nas rodadas de Nº ímpar será HOME-TEAM a equipe de Nº menor, e nas rodadas pares será HOME-TEAM a equipe de Nº maior. A equipe HOME-TEAM senta-se em N/S na sala aberta, depois dos adversários na primeira série de 10 bolsas e antes dos adversários na segunda série de 10 bolsas.
- **Finais** - Para os matches das fases finais haverá um sorteio para determinar o HOME-TEAM. O ganhador do sorteio escolherá ser Home-Team em um dos dois segmentos de 32 bolsas nos matches de 64 bolsas, e em dois dos três segmentos de 32 bolsas nos matches de 96 bolsas. O ganhador do sorteio poderá passar o direito de escolha ao adversário.

O Home-Team senta-se em Norte-Sul na Sala Aberta por todo o segmento de 32 bolsas e senta-se depois do adversário nas primeiras 16 bolsas. Para a segunda série de 16 bolsas, senta-se antes do adversário.

Observem-se as exceções para as equipes com dupla(s) que emprega(m) sistemas altamente artificiais.

Se houver empate em um match eliminatório que exija um prolongamento de oito bolsas, haverá sorteio para determinar o Home-Team. Se o empate persistir, exigindo decisão bolsa a bolsa ("morte súbita"), os mesmos jogadores continuarão jogando e nas mesmas salas e posições. (Continuam as restrições para as equipes com dupla(s) que emprega(m) sistemas altamente artificiais). A troca de um parceiro cria uma nova dupla.

**IMPORTANTE:** Se houver equipes com duplas que empreguem Sistemas Altamente Artificiais (conforme critérios da Política de Sistemas da F. P. Bri), aplicam-se as normas da Política de Sistemas da World Bridge Federation para as escalões dessas equipes (as equipes que escalarem duplas que utilizam Sistemas Altamente Artificiais, sentam-se sempre antes dos adversários).

### **3. Resultados dos Matches**

Os resultados dos matches serão anotados de acordo com as tabelas oficiais de IMPs fracionados e PVs da W.B.F.

## **IV. CARRY-OVERS**

Todos os matches eliminatórios terão carry-over em IMPs, referentes ao respectivo match da fase classificatória. O Carry-over será no máximo igual a 25% do número de bolsas do match eliminatório, ou seja, no máximo 16 IMPs (para quartas-de-final e semifinais) ou 24 IMPs (para as finais). O Carry-over será calculado da seguinte forma:  $1/2$  ou  $1/3$  (um decimal) da diferença líquida em IMPs do match disputado entre as equipes na fase classificatória, conforme a equipe com vantagem tenha terminado a fase classificatória à frente ou atrás de sua adversária, respectivamente.

Para o segundo round-robin das séries "V" e "A", o carry-over da primeira fase seguirá a mesma lógica acima.

## **V. EMPATES**

### **1. Round-Robin**

Empates em qualquer colocação serão decididos pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

Empates entre 2 equipes:

1º) Melhor coeficiente de IMPs ganhos e perdidos pelas equipes empatadas, em todos os matches por elas jogados. Eliminam-se todos os resultados em IMPs resultantes de Walk-Over ou semelhantes.

2º) Resultado em PVs do confronto direto entre as equipes empatadas.

3º) Melhor saldo de IMPs em toda a fase classificatória.

4º) Maior número de IMPs ganhos em toda a fase classificatória.

5º) Menor número de IMPs perdidos em toda a fase classificatória.

6º) Sorteio.

Empates entre 3 ou mais Equipes:

Aplicam-se sucessivamente os critérios acima, cada vez que dessa aplicação resultar a classificação de uma ou mais equipes e restando, ainda, equipes a classificar, repete-se o processo.

## 2. Matches Eliminatórios

Serão jogadas oito bolsas adicionais. Se persistir o empate, serão jogados matches sucessivos de 4 bolsas, até que o match seja decidido.

## VI. ESCALAÇÃO DAS EQUIPES

Na fase final (matches eliminatórios) as escalações devem ser postas em local designado pelo árbitro, de acordo com o seguinte esquema: VISITING TEAM até 15 minutos antes do horário previsto para o início da rodada; HOME TEAM até 10 minutos antes do horário previsto para início da rodada.

A equipe que deixar de cumprir os prazos acima está sujeita a penalidades (ver PENALIDADES), mas nenhuma equipe será punida se o atraso em fornecer a escalação for resultante de atraso da equipe que deveria escalar em primeiro lugar.

## VII. SUBSTITUIÇÕES

Se por qualquer razão, uma equipe for incapaz de apresentar quatro jogadores, seja no início de uma rodada ou por causa de uma emergência que ocorra durante uma rodada, o árbitro poderá designar um substituto para completar a equipe. O substituto não poderá ser integrante de outra equipe nem ter jogado como substituto em outra equipe. Este substituto terá que ter um ranking categoria 2016 igual ou inferior à categoria 2016 do jogador substituído. **JOGADORES QUE NÃO**

**ESTIVEREM EM DIA COM A TAXA DE RANKING 2016 DA FPB TERÃO HANDICAP 0 (ZERO).**

**CADA EQUIPE PODERÁ APRESENTAR ATÉ DOIS SUBSTITUTOS DURANTE O CPEL-2016, SALVO SITUAÇÕES DE FORÇA MAIOR EXPRESSAMENTE AUTORIZADAS PELA DIRETORIA DA FPB.** O substituto poderá jogar no máximo 20% das rodadas.

Tendo designado um substituto, o árbitro deverá informar o DG, o mais cedo possível. Os resultados obtidos pela equipe que utilizou o substituto devem valer a menos que o DG decida que o tal substituto tem bridge de nível muito superior ao do substituído. Mesmo que o resultado permaneça, o DG poderá aplicar penalidades à equipe que usou o substituto, se julgar faltosas as circunstâncias que determinaram a substituição.

**DURANTE AS FASES ELIMINATÓRIAS NÃO SERÃO ACEITOS SUBSTITUTOS EXCETO EM CASOS DE FORÇA MAIOR EXPRESSAMENTE AUTORIZADOS PELA DIRETORIA DA FPB.**

### **VIII.PONTOS DE COLOCAÇÃO**

As equipes colocadas nas primeiras posições receberão pontos de colocação de acordo com as Tabelas Oficiais da Federação Paulista de Bridge, disponíveis no site [www.bridgesaopaulo.com.br](http://www.bridgesaopaulo.com.br). Para facilidade segue abaixo um resumo da tabela.

<b>Colocação</b>	<b>Pontos de Colocação</b>
1º Geral	5,0
2º Geral	2,5
3º / 4º Geral	1,3
1º Série V	0,3
1º Série A	0,2

### **IX.WALK-OVER**

Se uma equipe não se apresentar para uma rodada, ou for incapaz de terminar uma rodada, será considerado Walk-over para o match a que se refere essa rodada. Na fase classificatória a equipe responsável pelo Walk-over receberá 0 PV e 0 IMP (sem prejuízo de outras penalidades que as autoridades considerem cabíveis). A outra equipe é declarada vencedora desse match e receberá 18 PVs ou a média dos PVs ganhos pela equipe em todos os seus matches ou a média dos PV's ganhos pela equipe que deu o Walk-over, conforme o que seja maior.

Receberá ainda um número de IMPs equivalente à média da faixa correspondente a esses PVs, na Tabela de Conversão de IMPs em PVs. Dois walk-overs resultam em automática eliminação da equipe da competição, caso em que será adotado o seguinte procedimento: se a equipe tiver jogado mais da metade dos seus jogos, aplica-se para os adversários seguintes à eliminação os critérios de atribuição de PVs e IMPs do caso de Walk-over; se a equipe eliminada tiver jogado a metade ou menos de seus jogos, todos seus resultados serão anulados.

Nos matches eliminatórios, casos de Walk-over ou abandono resultam na eliminação automática da equipe faltosa (além de outras penalidades que as autoridades julgarem cabíveis), sua adversária sendo declarada ganhadora do match.

## **X. CARTÕES DE CONVENÇÕES**

Cada capitão de equipe é responsável pelo correto preenchimento do cartão de convenções (modelo oficial da C. B. Bri ou da F. P. Bri ou ainda da WBF) em três vias para cada dupla. A responsabilidade se estende para apresentação desses cartões, uma via sendo entregue ao árbitro geral, antes do início do torneio e as outras duas sendo levadas à mesa e entregues aos jogadores adversários. São permitidas Folhas Suplementares - tamanho A4 - que devem ser juntadas aos cartões de convenções. Chama-se a atenção especificamente para o fato de que o ônus do esclarecimento completo recai sobre a dupla que utiliza o sistema e tanto o árbitro, como o DG estarão instruídos para dar aos adversários o benefício da dúvida. É proibido cada parceiro jogar um sistema diferente, seja de leilão seja de jogo das cartas.

Duplas sem cartão de convenção serão proibidas de continuar a jogar determinada convenção após alerta errado e/ou informações desencontradas sobre as mesmas.

## **XI. ALERTAS**

Os alertas deverão ser feitos com o cartão adequado. Um alerta deve ser feito sempre que um jogador ou seu parceiro faça uma declaração artificial, não usual no bridge brasileiro ou qualquer declaração, mesmo natural, a qual tenha para a parceria, um significado que possa ser inesperado ou não compreensível para os adversários.

Nenhuma explicação sobre a voz alertada deve ser dada aos adversários a não ser quando por eles solicitada. Os pedidos de explicação podem ser retardados, até mais tarde, durante o leilão ou depois deste (Lei 20). Quando não houver cortina não será permitido: (a) um parceiro dispensar o alerta e o outro não; (b) dispensar o alerta em uma parte do leilão.

A dispensa do alerta deve ser concedida antes do início da primeira bolsa da rodada.

O alerta deve ser feito de forma clara e visível para os adversários, Quando se usam cortinas, o alerta deve ser feito colocando-se o respectivo cartão na bandeja sobre a área de marcação do adversário o qual reconhecerá que foi alertado, retirando o cartão da bandeja.

Não esqueça de consultar a Política Oficial de Alertas da Federação Paulista de Bridge (disponível nos quadros de aviso ou no [www.bridgesaopaulo.com.br](http://www.bridgesaopaulo.com.br)). A Política acima está em vigor para este Campeonato.

## **XII.TEMPO DAS RODADAS**

Sempre que possível os matches serão realizados em duas metades, com intervalo de 10 (dez) minutos entre cada metade. O tempo regulamentar para cada metade será de:

<b>Número de Bolsas</b>	<b>Tempo</b>
8	1 hora e 5 minutos
10	1 hora e 20 minutos
12	1 hora e 35 minutos
Apuração	10 minutos

Depois de esgotado o tempo, as equipes consideradas faltosas por "jogo lento" estarão sujeitas a penalidades (ver PENALIDADES).

## **XIII.APURAÇÃO E OFICIALIZAÇÃO DOS RESULTADOS**

Ao final de cada rodada o capitão de cada equipe entregará ao árbitro a ficha oficial de score da mesa em que sua equipe foi Norte-Sul, devidamente apurada e assinada. É dever do capitão verificar se seu resultado coincide com o apurado pela equipe adversária e com o resultado indicado pela apuração eletrônica com o uso de "bridgemates". O árbitro registrará o resultado no quadro apropriado e dentro de uma hora, contada a partir do encerramento oficial da rodada, qualquer equipe poderá questionar o resultado afixado. Depois deste prazo, os resultados serão definitivos, com as seguintes exceções:

- Aguardando decisão do Comitê de arbitragem;
- Complementação do match ou necessidade de jogar bolsas substitutas ou adicionais, desde que assim determinado pelo árbitro;
- Correção de um resultado claramente incorreto, por determinação do Comitê de arbitragem; se as correções desse tipo referirem-se ao round-robin, elas têm que ser feitas até uma hora após o encerramento do round-robin, se forem relativas a matches eliminatórios, deverão ser feitas até uma hora depois do encerramento oficial do match.

## **XIV.PENALIDADES**

O esquema de penalidades especificado a seguir é suplementar às Leis; todas as infrações serão julgadas de acordo com as "Leis do Bridge Contrato Duplicado", edição de 2007. Todas as penalidades em dinheiro deverão ser pagas imediatamente ao árbitro que encaminhará o produto à F. P. Bri.

As penalidades em PVS serão deduzidas do resultado da equipe infratora, na conclusão do match.



### **a. ATRASO AO SENTAR-SE NO INÍCIO DE CADA RODADA**

As equipes devem estar sentadas em ambas as salas antes do horário marcado para início de cada rodada; no caso de atraso as equipes infratoras estarão sujeitas às seguintes penalidades:

<b>Atraso (minutos)</b>	<b>Multa (PVs)</b>
1 - 5	advertência
6 - 10	1
11 - 15	2
16 - 20	3
21 - 25	4
26 +	Walk-Over

No caso de ser declarado walk-over, o caso deve ser encaminhado ao Tribunal de Apelações, que poderá aplicar penalidades mais severas.

### **b. JOGO LENTO**

<b>Atraso (minutos)</b>	<b>Multa (PVs)</b>
1 - 5	1.0
6 - 10	1.5
11 - 15	2.0
16 - 20	2.5
21 - 25	3.0
26 +	Walk-Over

No caso de ser declarado walk-over o árbitro reportará o fato ao Tribunal de Apelações que poderá tomar medidas mais severas, inclusive considerar o match como nulo.

### **c. BOLSA ILÍCITA**

No caso de bolsa ilícita e sendo determinado que uma equipe foi claramente responsável, o árbitro deverá punir a equipe infratora com 2 (dois) PVS que serão deduzidos do total de PVS da equipe infratora ao final do Round-Robin. Se a infração ocorrer na fase final, a equipe infratora será punida com 6 (seis) IMPS.

Uma bolsa é considerada ilícita se o árbitro determinar que uma ou mais cartas foram mal colocadas na bolsa, de tal forma que os contendores que deveriam fazer uma comparação direta, não jogaram a bolsa identicamente. No caso de bolsas duplicadas, uma bolsa não será considerada ilícita se, em um match, foi jogada identicamente em

ambas as mesas mesmo que bolsa de mesmo número, ou essa mesma bolsa seja diferente em qualquer outro match jogado simultaneamente.

Em geral, uma bolsa ilícita deve ser jogada novamente pela substituição por bolsa nova, mas neste caso, nunca após o resultado do match ser conhecido pelos contendores; o match, então, terá seu resultado computado como se aquela bolsa nunca tivesse sido jogada.

#### **d. USO DE CELULARES, PAGERS E QUAISQUER OUTROS SONS ELETRÔNICOS**

O toque sonoro de qualquer aparelho eletrônico será punido com **QUATRO pontos de vitória (4 PVs)** a cada vez que toque. A mesma multa será aplicada a quem utilizar o aparelho no salão de jogos.

Para as fases finais (quartas-de-final, disputas de 3º a 8º lugares, semifinal e final) as multas serão monetárias:

- 1º toque: R\$ 100
- 2º toque do mesmo jogador: R\$ 200
- 3º toque do mesmo jogador: R\$ 500
- 4º toque: desqualificação deste jogador do campeonato.
- Se o capitão da equipe, ou a equipe, não providenciaram o pagamento desta multa monetária até o início da próxima sessão (ou até uma hora após o término da última sessão) o jogador (capitão ou não) que tomou a multa será suspenso da próxima sessão até o seu julgamento pelo CA, que decidirá se a sua suspensão será de uma ou mais sessões, ou se é o caso de eliminação deste jogador do Campeonato.

Como solução de consenso entre os objetivos dos jogadores de competição e jogadores sociais, a F. P. Bri resolveu multar o toque sonoro e o falar ao aparelho dentro do salão de jogos. Assim, é permitido colocar o aparelho no sistema de alarme vibratório, e quando o aparelho tocar, o jogador deve escusar-se da mesa e atender o aparelho apenas fora do salão de jogos. Porém este jogador estará sujeito às penalidades do item XI.b se a mesa terminar fora do tempo regulamentar.

Cabe lembrar que a multa da W. B. F. é de dois PVs para o simples **porte** de qualquer aparelho eletrônico de comunicação.

## **XV.RECURSOS**

### **1. Arbitragem e Recursos**

O árbitro deve ser chamado à mesa assim que uma irregularidade for constatada e apenas ele poderá arbitrar, e o fará utilizando as "Leis do Bridge Contrato Duplicado" versão de 2007 da F. B. Bri, sempre trazendo consigo uma cópia das leis. Cabe ainda recurso conforme o item XIV-3, abaixo.

## **2. Comitê de Arbitragem (CA)**

Todos os recursos deverão ser encaminhados ao CA que decidirá em instância final e definitiva. A Diretoria de Jogos da F. P. Bri nomeará este Comitê, normalmente o CA reunir-se-á quando for necessário, mas poderá fazê-lo com maior frequência se seus membros assim decidirem ou caso se fizer necessário. O CA terá 3 membros.

## **3. Encaminhamento dos Recursos**

Um recurso contra a decisão do árbitro deverá ser encaminhado a este até 30 minutos após o encerramento da rodada em que se deu a arbitragem; todos os recursos serão feitos por escrito e preparados pelo capitão da equipe (ou por um jogador dessa equipe, por ele designado). O CA não pode alterar uma decisão em pontos de aplicação da lei a não ser em casos de "erro de direito"; o mesmo aplica-se para as decisões relativas à aplicação deste regulamento e ao exercício, pelo árbitro, de seus poderes disciplinares, segundo a Lei 87A.

Ao encaminhar um recurso, o capitão da equipe apelante depositará 100 Reais, que serão devolvidos mesmo que o recurso seja rejeitado, mas que serão retidos sempre que o recurso for considerado sem méritos (frívolo).

## **4. Processamento de Recursos**

Ao encaminhar um recurso, por escrito, o árbitro informará o presidente do CA (ou seu substituto legal), que determinará dia e hora do julgamento, o que deverá ser comunicado aos interessados. Ambas as duplas envolvidas devem comparecer perante o CA, admitindo-se a presença dos capitães das equipes envolvidas; a ausência de uma ou ambas as duplas interessadas significa julgamento à revelia.

O CA pode, a seu critério, iniciar qualquer investigação que julgue necessária, resultante de qualquer fato que tenha chegado a seu conhecimento - por qualquer meio - durante o transcurso do Torneio. Numa investigação deste tipo, o CA poderá impor qualquer penalidade, em qualquer participante do Torneio ou determinar o ajustamento de um score ou resultado, desde que o considere apropriado; qualquer comunicação aos envolvidos nesse tipo de investigação será feita verbalmente.

## **XVI. CAPITÃES NÃO JOGADORES (NPC)**

Cada equipe deverá, ao inscrever-se, designar um capitão que pode ser jogador ou não. As equipes classificadas para a fase final, que tenham capitães jogadores, poderão nomear, antes do início das quartas-de-final, um capitão não jogador (NPC) desde que com autorização expressa do Diretor de Jogos da F. P. Bri.

O NPC (mas não o capitão jogador) poderá assistir aos jogos de sua equipe em uma das salas (designada pelo árbitro), mas não poderá fazê-lo se houver Vu-graph. Uma vez que qualquer jogador à mesa tenha retirado as cartas de cada bolsa da rodada e até que os quatro jogadores tenham retornado as cartas à bolsa, o NPC está sujeito às restrições normais que afetam os demais espectadores (ver Leis referentes a "espectadores") exceto no caso que intervenha para impedir mau comportamento, ou para cessar discussões desnecessárias por parte dos jogadores de sua equipe, ou ainda, para discutir questões de Lei, quando o árbitro for chamado à mesa. O NPC não pode chamar o árbitro, a não ser a pedido dos jogadores.

## **XVII.ESPECTADORES**

Apenas poderão entrar na sala fechada o árbitro e seus auxiliares oficiais, os presidentes da F. P. Bri e do CA, o Diretor de Jogos da F. P. Bri, monitores e fiscais - se necessários -, NPCs - se autorizados pelo árbitro - e caddies.

Na sala aberta será admitida a presença de espectadores (sempre que não houver Vu-graph), desde que em número limitado que permita absoluto controle pelo árbitro e seus auxiliares. Os espectadores não poderão mudar de mesa e, se houver cortina, em nenhuma hipótese poderão colocar-se nos ângulos dos painéis. Integrantes de uma equipe não podem assistir ao jogo na mesa que sua equipe estiver jogando.

**Os espectadores também estão sujeitos às regras de proibição do fumo e a proibição do uso de toques sonoros de aparelhos eletrônicos, bem como o uso destes aparelhos no salão de jogos. É proibido o consumo de bebidas alcoólicas na sala de jogos Se algum espectador infringir esta regra, o árbitro o proibirá de entrar no salão de jogos pelo tempo restante da rodada.**

## **XVIII. ÉTICA E DESPORTIVIDADE**

A participação no CPEL-2016 representa poder participar de um torneio de alto nível. Assim sendo, todos os bridgistas tem obrigação de comportar-se dentro das mais estritas normas de desportividade, cortesia e, sobretudo de ética irrepreensível. Na ausência de penalidades monetárias ou em IMPs e/ou PVs e porque os participantes não competem como indivíduos isolados e sim, como membros de uma comunidade, a observância de altos padrões éticos e disciplinares passa a ser imperativa.

## **XIX.RESPONSABILIDADE DA F. P. BRIDGE E DISCIPLINA DOS JOGADORES**

O CPEL-2016 é realizado sob a supervisão e a organização da Federação Paulista de Bridge cabendo a ela todas as providências relativas ao evento. Neste regulamento procurou-se cobrir todas as situações e dirimir o máximo possível de dúvidas. No entanto, os participantes têm ainda condições de recorrer a instâncias superiores nos casos em que não estejam de acordo com decisões do árbitro e com interpretações deste regulamento. Assim sendo, apenas os recursos legais aqui previstos são aceitos. **IMPORTANTE:** As decisões do Comitê de Arbitragem são finais e espera-se que os participantes envolvidos numa decisão, bem como seus companheiros de equipe e ainda todos os outros participantes do CPEL-2012, as acatem e as respeitem.

## **XX.RECURSOS SOBRE ESTE REGULAMENTO**

Recurso contra decisões do árbitro relativas à interpretação deste regulamento ou referente à operação técnica do Torneio, deve ser feito por escrito pelo capitão da equipe ou seu substituto legal. O recurso será entregue ao árbitro que o encaminhará ao presidente da F. P. Bri, juntamente com o depósito de 100 Reais. O recurso será ouvido em reunião conjunta da diretoria da F. P. Bri e do CA. O depósito será devolvido sempre que o recurso tenha méritos (mesmo que seja rejeitado), caso contrário o depósito será retido.