

FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

REGULAMENTO TORNEIO DE INVERNO – 2008

IMPORTANTE

- a) **A inscrição de qualquer bridgista no Torneio de INVERNO 2008 implica no conhecimento e aceitação plenos e integrais deste regulamento.**
- b) Todos os casos omissos e dúvidas de interpretação deste regulamento serão resolvidos pela Presidência, Vice-Presidência e Diretoria de Jogos da F. P. Bri.
- 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 (quartas-de-final, 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. Bri) 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 durante as rodadas.**
- e) **Não é permitido o toque sonoro proveniente do uso de quaisquer equipamentos eletrônicos de comunicação, tais como celulares, "bips", "i-pods", "pagers", radio comunicadores e similares. O toque sonoro bem como uso do aparelho no salão de jogo será punido com PONTOS DE VITÓRIA.**
- f) A Política Oficial de Sistema da F. P. Bri está em uso. Os jogadores devem consultá-la para saber quais os sistemas permitidos (basicamente sistemas naturais e sistemas baseados em ♣ forte). Qualquer dúvida consulte o árbitro ou a diretoria de jogos da F. P. Bri. A Política está disponível no site da Federação (www.bridgesaopaulo.com.br).

I) CONDIÇÕES PARA INSCRIÇÃO

I-(1) As inscrições poderão ser feitas antecipadamente com o árbitro do torneio, Sr. Leôncio Neuwald ou na Federação Paulista de Bridge com Fernanda pelo tel: 3088-0888 ou 3085-0040. As inscrições encerram-se no dia 08 de julho de 2008 às 20h00.

I-(2) A taxa de inscrição será de R\$ 45,00 por jogador (R\$ 60,00 para jogadores que não estejam em dia com a Contribuição Anual da F.P. Bri).

I-(3) O assento será de R\$ 15,00 por pessoa, inclusive no 1º dia de jogo (para os jogadores que não estejam em dia com a Contribuição Anual, o assento será de R\$ 20,00).

I-(4) As equipes poderão inscrever de 4 a 6 jogadores.

I-(6) **A equipe que der W.O., tendo jogadores suficientes nas dependências do torneio, será automaticamente eliminada do torneio, e o fato será encaminhado ao Tribunal de Justiça Desportiva da F. P. Bri.**

I-(7) **O torneio será disputado às 3as e 6as feiras.**

II) LOCAL, DATAS E FORMA DE DISPUTA:

II-(1) LOCAL E DATAS

O Torneio de INVERNO-2008 será disputado na Associação Paulistana de Bridge, sito a Al. Gabriel Monteiro da Silva, 2013, durante os meses de Junho e Julho, às 3as e 6as feiras, iniciando o torneio dia 08 de Julho de 2008, em um número de sessões a ser determinado dependendo do número de equipes inscritas. As datas reservadas para o torneio são as terças e sextas-feiras do mês de julho. O horário será às 21:00 hs. Qualquer alteração de data e/ou horário só poderá ser feita através da Diretoria Técnica da F. P. Bri. , que divulgará a alteração com pelo menos uma semana de antecedência.

Qualquer quadra que queira **adiantar** (não é permitido o adiamento de jogos) um determinado jogo, deve conseguir a anuência e a concordância de seu adversário e do árbitro do torneio. Com estas três partes em acordo quanto à data, a quadra que pediu a mudança de data terá que arcar com os custos do jogo fora do dia normal: R\$ 300,00 (trezentos reais), pagáveis ao árbitro antes do início de jogo. Sem este pagamento o jogo não será realizado, e o pagamento deste valor não desonera a quadra do pagamento de assentos.

O Torneio de INVERNO-2008 será jogado **três categorias distintas: PRETA, VERMELHA e BRANCA**. Será jogado um round-robin completo, todos contra todos (se houver necessidade as equipes poderão ser divididas em grupos). Cada categoria terá seu campeão, conhecido após o término do Round-robin.

Equipe Preta é aquela que tiver sentada com soma de handicap inferior ou igual a 5 (cinco). Equipe Vermelha é aquela que tiver sentadas com soma de handicap superior ou igual a 6 (seis) e inferior a 17 (dezessete) e Equipe Branca é aquela que tenha sentadas com soma de handicap superior a 18 (dezoito). Para serem Vermelhas ou Brancas as equipes tem que manter os critérios de sentada acima em TODAS as rodadas. Os handicaps ficam assim definidos:

Categoria	Handicap
ST	0
♠	1
♥+	2
♥	3
♦+	4
♦	5
♣	6
PRI	7

Os jogadores que não fizerem parte da lista de Categoria da F. P. Bri terão sua categoria definida pelo ranking histórico livre da F. B. Bri multiplicado por 1000 (mil).

Se o jogador também não fizer parte deste ranking um comitê composto pelo Árbitro Geral, Diretor de Jogos da F. P. Bri e um jogador esperto que conheça o jogador em questão, arbitrarão um valor para o seu ranking categoria.

Forma de Apuração - PATTON

O torneio será apurado na forma PATTON. Isto equivale a 50% dos pontos apurados na forma de IMP's e 50% na forma de BAM (Board-a-Match). Cada metade da apuração terá um máximo de 20 PV's e o resultado final do jogo será a média entre os dois tipos de apuração. Será usada a planilha anexa a este regulamento para apuração dos jogos. Esta planilha é auto-explicativa e é parte integrante deste regulamento.

III) NÚMERO DE EQUIPES E POSIÇÃO DA MESA

III-(1) NUMERAÇÃO DAS EQUIPES

As quadras serão numeradas através de sorteio, a realizar-se imediatamente antes do torneio.

III-(2) nas rodadas de nº ímpar será **home-team** a equipe de nº menor, e nas rodadas pares será **home-team** as equipes de nº maior. A equipe **home-team** senta-se em norte/sul na sala aberta e depois dos adversários.

IV) PREMIAÇÃO

A Premiação receberá 60% do valor arrecado das Inscrições do Torneio e será assim distribuído:

- ⇒ 1º Lugar da Categoria Preta receberá 25% do valor arrecadado com as Inscrições
- ⇒ 1º Lugar da Categoria Vermelha receberá 20% do valor arrecadado com as Inscrições
- ⇒ 1º Lugar da Categoria Branca receberá 15% do valor arrecadado com as Inscrições

V) EMPATES

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

Empates entre duas equipes:

- 1º) Maior número de PV's obtido na apuração via IMP's.
- 2º) Maior número de PV's obtido na apuração via PV's.
- 3º) Resultado do Confronto Direto entre as duas equipes.
- 4º) Melhor quociente de IMP's obtidos.
- 5º) Maior número de IMPS ganhos em toda a fase classificatória.
- 6º) Menor número de IMPS perdidos em toda a fase classificatória.
- 7º) Sorteio.

Empates entre três 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.

VI) 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 ou uma dupla substituta para completar a equipe. Esses substitutos não poderão ser integrantes de outra equipe, e não serão efetivados na equipe.

As quadras deverão completar-se no máximo, até terem sido jogadas 30% das rodadas.

Tendo designado um substituto ou dupla substituta, o árbitro deverá informar o presidente do tribunal de apelações ou a quem o substitua, o mais cedo possível. Os resultados obtidos pela equipe que utilizou o substituto devem valer a menos que o tribunal de apelações decida que o tal substituto tem bridge de nível muito superior ao do substituído. Mesmo que o resultado permaneça, o tribunal de apelações poderá aplicar penalidades à equipe que usou o substituto, se julgar faltosas as circunstâncias que determinaram a substituição. O substituto ou dupla substituta poderá jogar no máximo 20% das rodadas.

VII) 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 zero PVS e 0 IMPS (sem prejuízo de outras penalidades que as autoridades considerem cabíveis). A outra equipe é declarada vencedora desse match e receberá 15 PVS ou a média dos PVS ganhos pela equipe em todos os seus matches ou o complemento da média dos PVS 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-over 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.

Também será automaticamente eliminada do torneio, a equipe que der W.O. tendo quatro jogadores presentes ao torneio, sendo estes da quadra ou substitutos indicados pelo Árbitro (além de outras penalidades que as autoridades julgarem cabíveis, além do caso ser enviado para o Tribunal de Justiça Desportiva).

VIII) 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. **Os alertas deverão seguir a Política Oficial de Alertas da F. P. Bri, publicada em todos os locais de torneios, e no site oficial: www.bridgesaopaulo.com.br.**

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.

IX) TEMPO DAS RODADAS

Para 10 Bolsas: 1 hora e 20 minutos

Para 20 Bolsas: 2 horas e 40 minutos (com dez minutos de intervalo e possível troca de escalação)

Mais 10 minutos para a apuração.

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

X) APURAÇÃO E OFICIALIZAÇÃO DOS RESULTADOS

Ao final de cada rodada o capitão de cada equipe entregará ao árbitro a ficha oficial de escore 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. 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:

a) aguardando decisão do Tribunal de Apelações

b) complementação do match ou necessidade de jogar bolsa substituta ou adicional, desde que assim determinado pelo árbitro.

c) correção de um resultado claramente incorreto, por determinação do Tribunal de Apelações; 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.

XI) PENALIDADES

O esquema de penalidades especificado a seguir é complementar às Leis; todas as infrações serão julgadas de acordo com as "Leis do Bridge Contrato Duplicado", edição de 1997. 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 round-robin; essas penalidades não afetam matches individuais para efeito de decisões de empates, mas podem afetar a colocação das equipes e, dessa forma, influir no carry-over. Penalidades em IMPS são deduzidas do resultado da equipe infratora ao final do match no qual a penalidade foi imposta, antes da conversão de seu resultado em PVS, não sendo afetado o resultado da outra equipe.

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 infradoras estarão sujeitas às seguintes penalidades:

Atraso (minutos)	Multa (PVs)
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

Atraso (minutos)	Multa (PVs)
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. As mesmas regras aplicam-se sempre que uma bolsa substituta seja jogada normalmente; por exemplo, quando uma bolsa é anulada pelo Tribunal de Apelações.

Quando o árbitro tiver razões para crer que o Tribunal de Apelações possa vir a determinar o jogo de uma bolsa substituta, ele deve fazer os contendores jogarem uma bolsa provisória, alongando a rodada em oito minutos. O árbitro pode, também, por sua própria iniciativa, mandar jogar uma bolsa provisória, pendente de decisão posterior.

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

O toque sonoro de qualquer aparelho eletrônico será punido com **um pontos de vitória (1 PVs)** a cada toque. A mesma multa será aplicado a quem utilizar o aparelho no salão de jogos.

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.

XII) RECURSOS

XII-(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 1997 da F. B. Bri, sempre trazendo consigo uma cópia das leis. Cabe ainda recurso conforme o item XII-3, abaixo.

XII-(2) Tribunal de Apelações (TA)

Todos os recursos deverão ser encaminhados ao TA que decidirá em instância final e definitiva. A Diretoria de Jogos da F. P. Bri nomeará este tribunal, inclusive o seu presidente, vice-presidente e secretário; normalmente o TA reunir-se-á quando for necessário, mas poderá fazê-lo com maior frequência se seu presidente assim decidir ou se fizer necessário. O TA terá nove membros e 3 constituirão quorum para decisões.

XII-(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 TA 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 50 Reais, que serão devolvidos mesmo que o recurso seja rejeitado, mas que serão retidos sempre que o recurso for considerado sem méritos (frívolo).

Processamento de Recursos

Ao encaminhar um recurso, por escrito, o árbitro informará o presidente do TA (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 TA, admitindo-se a presença dos capitães das equipes envolvidas; a ausência de uma ou ambas as duplas interessadas significa julgamento à revelia.

O TA 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 TA 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.

(XIII) 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 comportamento inadequado de seus jogadores, 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.

XIV) ESPECTADORES

Apenas poderão entrar na sala fechada o árbitro e seus auxiliares oficiais, os presidentes da F. P. Bri e do TA, 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.

XV) ÉTICA E DESPORTIVIDADE

A participação no Torneio de INVERNO-2008 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.

XVI) RESPONSABILIDADE DA F. P. Bri E DISCIPLINA DOS JOGADORES

O Torneio de INVERNO-2008 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 Tribunal de Apelações são finais e espera-se que os participantes envolvidos numa decisão, bem como seus companheiros de equipe e ainda todos os outros participantes do Torneio de INVERNO-2008, as acatem e as respeitem.


(XVII) 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 50 Reais. O recurso será ouvido em reunião conjunta da diretoria da F. P. Bri e do TA. O depósito será devolvido sempre que o recurso tenha méritos (mesmo que seja rejeitado), caso contrário o depósito será retido.

(XVIII) CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Diretoria da F. P. Bri, ouvido o TA quando necessário.

ANEXO – Planilha de Apuração a ser Utilizada neste Torneio

Apuração PATTON								Conversão de IMP's em PV's		
								PV's	10 bolsas	20 bolsas
Tabela de IMP's								10-10	0	0-1
								11-9	1-2	2-4
								12-8	3-5	5-8
								13-7	6-9	9-13
								14-6	10-13	14-18
								15-5	14-17	19-24
								16-4	18-21	25-31
								17-3	22-25	32-38
								18-2	26-30	39-46
								19-1	31-35	47-55
								20-0	36+	56+
								4000 ou +		
Apuração dos Pontos BAM (Board-a-Match)								 <small>Federação Paulista de Bridge</small>		
		Vitória	Empate	Derrota						
10 bolsas		2	1	0						
20 bolsas		1	0,5	0						

Instruções

Para os 50% relativos aos IMP's, proceda como sempre. Some o total de IMP's de cada quadra e veja qual foi a diferença. Coloque o placar em PV's relativo a esta diferença nos quadrados PV's no final da tabela.
 Para os 50% relativos aos BAM's coloque o resultado (2, 1, 0,5 ou zero) na coluna de BAM. Some o total de cada quadra e coloque o total nos quadrados TOTAL no final da coluna de BAM.

Número Bolsa	Dador	Vulnerabilidade	Declarante	Contrato	D / RD	Vazas + ou -	RESULTADO		DIFERENÇA	IMP's	BAM
							NS	EO			
1 / 17	N	-									
2 / 18	E	NS									
3 / 19	S	EO									
4 / 20	O	Todos									
5 / 21	N	NS									
6 / 22	E	EO									
7 / 23	S	Todos									
8 / 24	O	-									
9 / 25	N	EO									
10 / 26	E	Todos									
11 / 27	S	-									
12 / 28	O	NS									
13 / 29	N	Todos									
14 / 30	E	-									
15 / 31	S	NS									
16 / 32	O	EO									
17 / 33	N	-									
18 / 34	E	NS									
19 / 35	S	EO									
20 / 36	O	Todos									

TOTAL				
PV'S				

Equipe _____ N _____
 S _____

Equipe _____	PV's	BAM
	Soma PV's + BAM	
	Soma PV's + BAM / 2	

Equipe _____ E _____
 O _____

Equipe _____	PV's	BAM
	Soma PV's + BAM	
	Soma PV's + BAM / 2	

Torneio _____ Sessão _____ Rodada _____

Sala Aberta Fechada venceu por X