

## **REGULAMENTO**

### **Torneio Martins Ferreira - 2026**

#### **IMPORTANTE**

- a) A Inscrição de qualquer bridgista no Torneio Martins Ferreira – 2026,(TMF-2026) 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 Associação Paulistana 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)**.**
- 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 perda de PONTOS DE VITÓRIA.**
- f) Consulte a Política de Sistemas APPB.**
- g) O torneio será disputado às 3as e 6as feiras.**

## I - CONDIÇÕES PARA INSCRIÇÃO

- 1** As inscrições poderão ser feitas antecipadamente com o árbitro do torneio, Leandro site <http://www.bridgesaopaulo.com.br/>. As inscrições encerrar-se-ão no dia 12 de janeiro de 2026 às 24:00 horas. A APB poderá aceitar inscrições fora deste prazo, mas reserva-se o direito de não o fazer.
- 2** A taxa de inscrição será de até 09 quadras, R\$ 300/equipe (até 09 quadras), ou , R\$ 240/equipe (10 a 12 quadras) ou ainda R\$ 200/equipe (13+ quadras inscritas) e será cobrado um assento de R\$ 50,00 para associados da APB e R\$ 80,00 para não associados da APB.
- 3** O assento será cobrado em todos os dias de jogos, **inclusive no primeiro dia**. 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 7 jogadores.
- 5** Depois de inscritas as equipes só poderão incluir ou substituir jogadores com a autorização da Diretoria da APB (ver exceções em V).
- 6** **A equipe que der dois W.O. tendo jogadores suficientes nas dependências do torneio será automaticamente eliminada do torneio, e o fato será encaminhado à Diretoria da APB.**

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

### **1 LOCAL E DATAS**

O TMF - 2026 será disputado no Bridge Clube Paulistano, rua Fernandes Borges 120 a partir do dia 13 de janeiro, sempre às 3as e 6as 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 20:30 horas. Qualquer alteração de data e/ou horário só poderá ser feita através da Diretoria de Jogos da APB, que divulgará a alteração com pelo menos uma semana de antecedência.

### **2 FORMA DA DISPUTA**

- **O TMF - 2026 será jogado em um ou dois turnos (round-robin), com todas as equipes concorrendo ao título de campeão. Não haverá fase final, classificação final será dada pela classificação no Round-Robin.**
- O TMF - 2026 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.
- Com 8 até 11 quadras inscritas (inclusive 11) haverá também a disputa da Série Vermelha. Disputam esta série todas as quadras, exceto as 4 quadras com a maior média de Ranking Categoria 2025/2026.
- Com 12 quadras inscritas ou mais haverá também a disputa da Série Branca, à qual apenas disputam as 4 quadras com a menor média de Ranking Categoria 2025/2026.

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

#### **1 NUMERAÇÃO DAS EQUIPES**

As quadras serão numeradas através de sorteio.

#### **2 POSIÇÃO À MESA DAS EQUIPES**

Cada uma das equipes será Home-Team em um dos dois segmentos de dez bolsas. A equipe considerada HOME-TEAM senta-se em Norte / Sul na sala aberta e depois dos adversários.

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

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

### **IV - 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 empata das, 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 empata das.

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.

## **V - 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.

Este substituto terá que ter um ranking categoria 2026 igual ou inferior à média do ranking categoria 2026 da quadra onde ele jogará.

As quadras deverão completar-se no máximo, até terem sido jogadas 30% das rodadas, e com jogadores de ranking categoria tal, que não altere a série desta equipe.

Tendo designado um substituto ou dupla substituta, o árbitro deverá informar o Diretor de Jogos ou a quem o substitua, o mais cedo possível. Os resultados obtidos pela equipe que utilizou o substituto devem valer a menos que o Diretor de Jogos decida que o tal substituto tem bridge de nível muito superior ao do substituído. Mesmo que o resultado permaneça, o Diretor de Jogos 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.

## **VI 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	1,6
2º Geral	0,8
1º Vermelha	0,2
1º Branca	0,1

## **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 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 12 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.

Também será automaticamente eliminada do torneio, a equipe que der dois W.O. tendo 4 jogadores presentes ao torneio, sendo estes da quadra ou substitutos indicados pelo Árbitro (além de outras penalidades que as autoridades julgarem cabíveis, sendo o caso enviado para o Tribunal de Justiça Desportiva).

## **VII CARTÕES DE CONVENÇÕES**

Por ser um torneio festivo, não existe a obrigação da apresentação do Cartão de Convenções, mas fortemente recomendamos a apresentação do cartão 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 Comitê de Apelações 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.

## **VII 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 comprehensível 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 APB (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.

## **VIII 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).

## **IX 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:

- Aguardando decisão do Árbitro Revisor;
- 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 Árbitro Revisor; 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.

## X 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 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 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 - 26	4

No caso de ser declarado walk-over, o caso deverá ser encaminhado ao Árbitro Revisor, 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 - 26	3.0
26 +	Walk-Over

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

c. 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 aplicada a quem utilizar o aparelho no salão de jogos.

Como solução de consenso entre os objetivos dos jogadores de competição e jogadores sociais, a APB 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 X.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 **perte** de qualquer aparelho eletrônico de comunicação.

## XI. 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 Árbitro Revisor.

Quando a 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.

## **XII 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.

### XIII ESPECTADORES

Apenas poderão entrar na sala fechada o árbitro e seus auxiliares oficiais, os presidentes da APB, o Diretor de Jogos da APB, 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. Se algum espectador infringir esta regra, o árbitro o proibirá de entrar no salão de jogos pelo tempo restante da rodada.**

### XIV ÉTICA E DESPORTIVIDADE

A participação no TMF – 2026 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.

### XV RESPONSABILIDADE DA APB E DISCIPLINA DOS JOGADORES

O TMF – 2026 é realizado sob a supervisão e a organização da Associação 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 Árbitro

Revisor são finais e espera-se que os participantes envolvidos numa decisão, bem como seus companheiros de equipe e ainda todos os outros participantes do TMF-2026, as acatem e as respeitem.

## **XVI 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 APB, juntamente com o depósito de 50 Reais. O recurso será ouvido em reunião conjunta da diretoria da APB. O depósito será devolvido sempre que o recurso tenha méritos (mesmo que seja rejeitado), caso contrário o depósito será retido.

## **XVII CASOS OMISSOS**

Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Diretoria da APB.