FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BRIDGE - FBB

CAMPEONATO BRASILEIRO DE BRIDGE 2026

REGULAMENTO

Introdução

Este documento em conjunto com as políticas de alerta e de sistemas (http://www.bridge.esp.br/politicas.php) da FBB (Federação Brasileira de Bridge) e as Leis do Bridge Contrato Duplicado (última versão 2017),o Código de Ética da WBF (Última versão novembro de 2020) formam a base de regras a serem aplicadas.

Eventos

Os eventos serão todos realizados no Bahia Plaza Hotel em Camaçari, Bahia, durante o período de 14 de novembro a 21 de novemmbro 2026.

São eles:
Campeonato Brasileiro de Duplas: **14 de novembro e 15 de novembro de 2026;**
Campeonato Brasileiro de Equipes: **16 de novembro a 21 de novembro de 2026;**
Troféu BAHIA: **19 de novembro a 21 de novembro de 2026**

Credenciamento

A Diretoria da Federação Brasileira de Bridge nomeará uma Comissão de Credenciamento cuja função será resolver todas as questões relativas aos direitos e credenciamento de jogadores, duplas e capitães não-jogadores que solicitaram convite para participação nesta competição oficial da Federação Brasileira de Bridge, levando em consideração o histórico nacional e regional dos jogadores inclusive qualquer punição disciplinar que porventura tenham sofrido, quer nacional, quer internacionalmente. Os jogadores, duplas e capitães não-jogadores que desejarem ser convidados deverão submeter por escrito, na forma prevista neste regulamento, sua intenção de participar da competição. Caberá à Diretoria da Federação Brasileira de Bridge, ou Comissão de Credenciamento formada por representantes por ela indicados, aceitar ou não o pedido formulado pelos proponentes;

Condições para Inscrição

A inscrição de um jogador no Campeonato Brasileiro 2026 implica plena e total aceitação deste regulamento, que a partir do momento da inscrição é considerado de completo conhecimento do participante.

A participação em qualquer competição oficial da Federação Brasileira de Bridge se dá apenas por convite. Nenhum jogador poderá ser convidado se não for filiado à Federação Brasileira de Bridge, seja diretamente ou por meio de algum clube filiado, ou se não estiver em dia com suas obrigações financeiras com a Federação.

Será permitida a participação de jogadores não residentes no Brasil, desde que em dia com suas Federações.

Prazo de Inscrição:

As inscrições para o torneio de equipes deverão ser feitas através do site da FBB (http://www.bridge.esp.br) até as 23:59 do dia 07/11/2026 ou através de contato com Jaqueline Meireles, da comissão organizadora, jackiemmn@gmail.com ou whatsapp 21 99348-6405. Há um limite de quadras e quando for atingido as inscrições serão fechadas.

Poderá ser aceita uma inscrição extra, após o encerramento do prazo, caso haja número ímpar de equipes.

Para o torneio de duplas poderão ser aceitas inscrições no local mas recomendamos inscrição antecipada por limitação de espaço e mesas.

Taxas de inscrição

Campeonato	Data de Início	Taxa Normal
Brasileiro de Duplas	15/11/2026	R$ 330,00
Brasileiro de Equipes	17/11/2026	R$ 3300,00

Obs:
- Jogadores de até 26 anos pagam 50% do valor de inscrição correspondente a sua parte. Uma dupla/quadra formada apenas por jogadores de até 26 anos está isenta de inscrição.

Esquema de Jogo

Brasileiro de Duplas 2025		
Sab,14/11/2026	13:30	Duplas - Classificação 1
	16:00	Duplas - Classificação 2
	18:30	Duplas - Classificação 3
Dom, 15/11/2026	15:00	Final A e B

Forma de disputa

A apuração será feita em Matchpoints e convertido em porcentagem de aproveitamento ao final de cada sessão.
Os torneios classificatórios terão as duplas divididas em 4 grupos de maneira que cada grupo tenham força de jogo equivalente. Cada grupo joga um Mitchell com cada um dos outros 3 grupos.

Balanceamento

As duplas inscritas serão classificadas pela soma de pontos de ranking de seus participantes e a sentada na fase classificatória será baseada nesta classificação.

Duração de rodada

O tempo de duração de cada rodada é calculado a partir da duração de cada bolsa, que deverá ser de 8:30 minutos

Multas por atraso na sentada

Os jogadores deverão estar nas suas posições de sentada pelo menos cinco minutos antes do início de cada sessão.

Qualquer dupla que esteja incompleta no início da sessão, receberá uma advertência verbal nos primeiros cinco minutos e posteriormente multa equivalente 10% do top de uma bolsa para cada período de cinco minutos que passar.

Depois de 20 minutos de atraso a dupla deverá ser eliminada do campeonato.

O diretor pode, ao seu critério, pedir que um substituto jogue, de forma a não prejudicar o andamento do torneio.

Bolsa Ilícita

Cada jogador é responsável por recolocar suas cartas na bolsa de modo a não alterar sua configuração inicial. Uma dupla responsável por criar uma bolsa ilícita poderá ser penalizada em até 50% do top de uma bolsa desta sessão.

Antes de ver as cartas, ele é responsável por contar suas cartas. Qualquer dupla que não notar um número incorreto de cartas poderá ser multada em até 10% do top de uma bolsa desta sessão. Caso o número incorreto de cartas seja notado, o diretor deve ser chamado para que ele possa corrigir a bolsa.

Quando uma bolsa for ilícita o diretor deve procurar saber onde ela se tornou ilícita. Se conseguir determinar culpados, ele deve aplicar as penalidades descritas acima. Pode ser aplicada a Lei 87.

Apurando bolsas ilícitas

Quando há menos de 4 resultados no grupo, a pontuação de cada bolsa será atribuída da seguinte forma:

1) Um resultado: Ambas as duplas ganham 60% dos match points possíveis daquela bolsa.
2) Dois resultados: Se os resultados forem idênticos, cada dupla recebe 60%. Se não forem, o melhor resultado recebe 65% e o pior 55%.
3) Três resultados: 70% para o melhor, 60% para o do meio e 50% para o pior. Em caso de empate, os match points são divididos.

Com mais de 4 resultados, usamos a fórmula:

$S = N*S_1/n + m/n$

Onde:

S é a pontuação final recebida;
N é o número total de resultados contidos na bolsa em questão (ilícita e não ilícita);
S_1 é a pontuação conseguida pela dupla considerando apenas os resultados do seu grupo;
n é o número de resultados contidos no grupo ilícito;
m é igual a N – n;

Resultados artificiais

Quando houver resultados ajustados em uma bolsa, a bolsa deverá ser apurada de acordo com a fórmula acima, onde (n) é o número de resultados ajustados.

Classificação para a Final

Será calculada a partir da soma das porcentagens obtidas nos dois torneios. Não haverá carry over. Para o torneio final serão classificadas as primeiras 16 duplas.

Serão premiadas as três melhores duplas de cada categoria: livre, feminino, misto e senior.

Desempate

Em caso de empate, o diretor aplicará as seguintes regras até que haja um vencedor:

1) Maior Média em um torneio isoladamente que todos participaram;
2) Maior número de Matchpoints conquistados em bolsas jogadas contra a dupla melhor classificada que ambos os empatados jogaram contra; Maior número de Matchpoints conquistados em bolsas jogadas contra a segunda dupla melhor classificada que ambos os empatados jogaram contra e assim sucessivamente até que haja um desempate.

Campeonato Brasileiro de Equipes e Troféu BAHIA

72º Brasileiro de Equipes 2026 - Esquema de jogo Troféu Bahia			Troféu Copag com mais de 10 Equipes				Troféu Copag até 10 Equipes	
Número de Equipes	Horários	times 15 ou+	Horários	Observação #1 e #2	Horários	times Até 14	Horários	Observação
							Até 10 quadras	
Seg, 16/11/2026	13:30 - 15:30 16:00 - 18:00 18:30 - 20:30	SW1 14 SW2 14 SW3 14			14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30	RR01 14 RR02 14 RR03 14		
Ter, 17/11/2026	13:30 - 15:30 16:00 - 18:00 18:30 - 20:30	SW4 14 SW5 14 SW6 14			11:45 - 13:45 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30	RR04 14 RR05 14 RR06 14 RR07 14		
Qua, 18/11/2026	13:30 - 15:30 16:00 - 18:00 18:30 - 20:30	SW7 14 SW8 14 SW9 14			11:45 - 13:45 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30	RR08 14 RR09 14 RR10 14 RR11 14		
Qui, 19/11/2026	13:30 - 15:30 16:00 - 18:00 18:30 - 20:30	QF1 14 QF2 14 SF1 14	13:30 - 15:30 16:00 - 18:00 18:30 - 20:30	R1 14 R2 14 R3 14	11:45 - 13:45 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30	RR12 14 RR13 14 QF1 14 QF2 14	16:15 - 18:15 18:30 - 20:30	R1 14 R2 14
Sex, 20/11/2026	11:00 - 13:00 13:30 - 15:30 16:00 - 18:00 18:30 - 20:30	SF2 14 SF3 14 F1 + bronze 14 F2 + bronze 14	13:30 - 15:30 16:00 - 18:00 18:30 - 20:30	R4 14 R5 14 R6 14	11:45 - 13:45 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30	SF1 14 SF2 14 SF3 14 F1 + bronze 14	11:45 - 13:45 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15 18:30 - 20:30	R3 14 R4 14 R5 14 R6 14
Sab, 21/11/2026	11:00 - 13:00 13:30 - 15:30 16:00 - 18:00	F3 14 F4 14	13:30 - 15:30 16:00 - 18:00	R7 14 R8 14	11:45 - 13:45 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15	F2 + bronze 14 F3 + bronze 14 F3 + bronze 14	11:45 - 13:45 14:00 - 16:00 16:15 - 18:15	R7 14 R8 14 R9 14
	19:00	Festa de Encerramento e Entrega de Prêmios						

Descrição Geral

Será realizado em duas fases. Uma fase classificatória, sendo disputado em Suiço de 9 rodadas de 14 bolsas cada. Classificam-se as 8 melhores quadras classificadas para quartas-de-final (2 tempos de 14 bolsas), seguindo de semifinais (3 tempos de 14 bolsas) e Final (4 tempos de 14 bolsas) e Disputa do Bronze (2 tempos de 14 bolsas).

As equipes não classificadas, e as perdedoras das quartas-de-final estarão automaticamente convidadas a participar do Troféu BAHIA, sem custo adicional. A formação das quadras para o troféu BAHIA pode ser modificada.

Composição das Equipes

As quadras serão compostas livremente por 4 a 8 jogadores, independente do clube, estado ou país a que pertençam, com as exceções previstas no item substituições. No ato da inscrição cada equipe deverá indicar seu capitão.

Forma de disputa

Será disputado em PVs, de acordo com a tabela padrão da WBF.

Jogos Eliminatórios

Não haverá carry-over em nenhum evento de equipes. Os empates serão resolvidos a favor da equipe que venceu o confronto direto na fase classificatória. Se ainda assim houver o empate a equipe melhor colocada na fase classificatória será a vencedora do confronto. Não resolvido o empate com esses critérios a decisão será em morte súbita em partidas de uma bolsa.

Quartas de final

Os adversários nos matches das quartas-de-final serão determinados da seguinte forma:

O 1º classificado escolhe seu adversário entre o 5º e o 8º colocados
O 2º classificado escolhe entre os 3 restantes dentre o 5º e 8º colocados
O 3º classificado escolhe entre os 2 restantes dentre o 5º e 8º colocados
O 4º classificado joga contra a equipe não escolhida.

O 1º classificado deve também escolher, antes de começar a quarta-de-final, seu percurso, ou seja, contra quem prefere jogar dos outros três matches. Assim serão determinados os times das semifinais pois os outros 2 se enfrentarão na outra semifinal.

As 4 equipes que não se classificaram para a semifinal poderão ingressar no Torneio BAHIA com uma pontuação igual ao maior valor entre:

- O valor da mediana dos valores dos times que jogaram no dia 01, mais 0,01
- Um valor que ficasse 0,01 menor do que o time quarto colocado.

Ordem de Sentada na Fase Eliminatória
Para a ordem de sentada nas partidas da fase eliminatória serão seguidos os critérios abaixo:

O melhor colocado deverá escolher:

1) uma rodada de cada grupo de 28 bolsas (1 ou 2 e 3 ou 4) para jogos de 56 bolsas;
2) uma rodada de 14 bolsas (para jogo de 28 bolsas).
3) 2 ou 3, para jogos de 42 bolsas – (neste caso, na 1ª rodada a escalação de ambas as equipes é secreta) para escalar após o adversário. Como, para efeito de sentada, as rodadas de 14 bolsas serão agrupadas duas a duas, após a escolha do vencedor do sorteio, o perdedor herdará automaticamente o direito de sentada na rodada que faz parte do mesmo grupo. Por exemplo, se o vencedor escolher sentar-se depois na rodada 4, o perdedor do sorteio sentará depois na rodada 3. Da mesma forma, se o vencedor do sorteio escolher sentar-se depois na rodada 1, o perdedor do sorteio sentará depois na rodada 2. Em seguida, o direito de escolha vai para o perdedor do sorteio e, assim que a escolha for feita, o vencedor do sorteio herdará automaticamente o direito de sentada na rodada que faz parte do grupo escolhido pelo perdedor. Segue-se o procedimento acima até que a preferência de sentada de todas as rodadas estejam definidas.

4) Para efeitos de posicionamento à mesa, será “home-team” em cada grupo de 28 bolsas a equipe que tiver o privilégio de sentada na primeira das duas rodadas de cada grupo.

Observe-se as exceções para as equipes com duplas(s) que empregar(em) sistemas altamente artificiais (item XI, abaixo). Se houver empate em um match eliminatório que exija um prolongamento de 8 (oito) bolsas, haverá sorteio para determinar o direito de sentada.

Desempate com movimento suíço

Em caso de empate, o diretor aplicará as seguintes regras até que haja o desempate:

Empate entre duas equipes:

1) Quociente entre os IMPs ganhos e perdidos em todas as partidas disputadas naquela fase da competição;
2) Resultado em IMPs do Confronto Direto entre as equipes;
3) Resultado em Pontos Totais do Confronto Direto entre as equipes;
4) Quociente entre os Pontos Totais ganhos e perdidos em todas as partidas disputadas naquela fase da competição;
5) Partidas de uma bolsa;

Empate entre três ou mais equipes (Se em algum momento sobrarem apenas duas equipes, reverter para os critérios de desempate de duas equipes):

1) Quociente entre os IMPs ganhos e perdidos em todas as partidas disputadas naquela fase da competição;
2) Maior número de IMPs ganhos nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
3) Quociente entre os Pontos Totais ganhos e perdidos em todas as partidas disputadas naquela fase da competição;
4) Partidas de uma bolsa;

Numeração das Equipes

As quadras serão numeradas por sorteio, ao início do campeonato, na presença de 2 (duas) testemunhas.

Posição à mesa e escalações

Será Home-Team em cada rodada a equipe nomeada em primeiro na tabela. A escalação será secreta e não há necessidade de entregá-la ao Diretor antes do início de cada rodada, a menos que seja exigida pelo mesmo. O Home- Team sentará sempre em NS na sala aberta.

Substituições

Se, por alguma razão, uma equipe não puder apresentar 4 jogadores no início de uma rodada, ou por ter ocorrido uma emergência durante uma sessão, o Árbitro poderá aceitar um substituto para completar a equipe, e deverá informar ao Diretor do torneio, ou quem o substitua, o mais cedo possível. Na fase classificatória só serão permitidas substituições por 2 (duas) rodadas. Alterações e/ou substituições em qualquer fase do Campeonato. Os resultados obtidos pela equipe (com o substituto) devem valer, a menos que o Comitê Consultivo decida que tal substituto tem bridge de nível muito superior ao substituído

Mesmo que o resultado permaneça, o Diretor poderá aplicar penalidade à equipe que usou o substituto se julgar faltosas as circunstâncias que determinaram a substituição. O Diretor tem a autoridade para determinar se o substituto pode ou não tornar-se jogador permanente da equipe. O substituto não pode ter jogado ou sido substituto em outra equipe. O Capitão da equipe deverá ainda informar ao Árbitro qual jogador foi substituído naquela rodada. A nova dupla formada pelo jogador remanescente e pelo substituto é obrigada a jogar o mesmo sistema que jogaria com sua formação normal ou um sistema natural de amplo conhecimento e aprovação dos adversários. Equipes formadas por 4/5 jogadores podem incluir 2/1 novos jogadores a qualquer momento de competição, até terem sido jogados a metade dos matches previstos para a fase classificatória, desde que esses jogadores não tenham jogado ou substituídos em outra equipe, e que obedeçam às normas da FBB. O jogador inscrito por uma quadra que não tenha disputado nenhum jogo, poderá transferir-se para outra quadra e também poderá substituir qualquer jogador, mantidas as restrições acima.

Oficialização de resultados

Quando Bridgemates (ou sistemas de apuração eletrônica similares) forem usados durante a disputa, a entrada das informações é de responsabilidade da dupla sentada em N/S em cada mesa. A dupla sentada em E/O é responsável por confirmar as informações digitadas pelos adversários

Convém lembrar a jogadores e capitães que eles são responsáveis pela veracidade das informações digitadas.

As correções de resultados serão possíveis desde que estejam conforme sancionado nas leis 79, 69, 71, 63 ou 64.

Quando Bridgemates não estiverem em uso, o resultado oficial será aquele entregue ao árbitro no papel oficial, que deve ser conferido antes da entrega. Caso haja discrepância nos resultados entregues o árbitro notificará os capitães que terão, até o início do próximo tempo para chegarem a um acordo.
Qualquer resultado marcado erradamente, caso haja concordância dos fatos pelos jogadores presentes, pode ser alterado até 20 minutos antes do primeiro tempo do dia seguinte, exceto quando a fase em questão tiver sido encerrada no dia anterior.

Depois disso os resultados serão finais exceto quando:

1) Estiver aguardando decisão do Comitê Consultivo;
2) Quando o diretor ou Comitê Consultivo estabelecerem que bolsas deverão ser jogadas novamente.

Multas e Penalidades

Atraso na classificatória

Até 5 minutos	Advertência Verbal da primeira vez. A partir da segunda, usar a pena correspondente a 5+ minutos.
De 5 a 10 minutos	1 PV
De 10 a 15 minutos	2 PV
De 15 a 20 minutos	3 PV
De 20 a 25 minutos	4 PV
Acima de 25 minutos	5 PV mais 1 PV a cada 5 minutos além de 30 minutos. A critério do diretor, a equipe faltosa poderá ser considerada perdedora por W.O. e pode sofrer sanções mais severas do Diretor do torneio.

Atraso na eliminatória

Até 5 minutos	Advertência Verbal da primeira vez. A partir da segunda, usar a pena correspondente a 5+ minutos.
Acima de 5 minutos	1 IMP e mais 1 IMP a cada minuto completo acima do quinto. Acima de 15 minutos, a critério do diretor, a equipe faltosa poderá ser considerada perdedora por W.O. e pode sofrer sanções mais severas pelo Diretor do torneio.

Jogo Lento

Até 5 minutos	1 PV
De 5 a 10 minutos	1½ PV
De 10 a 15 minutos	2 PV
De 15 a 20 minutos	2½ PV
De 20 a 25 minutos	3 PV
Acima de 25 minutos	5 PV. A critério do diretor, a equipe faltosa poderá ser considerada perdedora por W.O. e pode sofrer sanções mais severas do Diretor do torneio.

A multa por atraso deve ser dividida entre os culpados de forma proporcional ao atraso causado por cada um. Exemplo: O atraso foi de 13 minutos, sendo que 9 minutos por culpa da equipe A e 4 minutos por culpa da equipe B. A multa total de 2PV deve ser dividia em 1,4 PV para a equipe A e 0,6 PV para a equipe B.

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 da fase em questão.

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 Diretor do torneio.

O árbitro pode 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.

Walk-Over e Abandonos

Caso uma equipe não se apresente ou se for incapaz de terminar uma rodada, será considerado derrotada por walk-over. A equipe responsável pelo W.O. receberá 0 (zero) PV e 0 (zero) IMP para este match; a outra equipe – sendo declarada vencedora – receberá 12 PVs que, ao final da classificação, serão corrigidos para o maior dos seguintes valores:

a) 12 PVs
b) média dos seus PVs conseguidos durante a competição, excluídos os que ganhou por W.O.
c) média dos PVs conseguidos pelos adversários da equipe que deu o W. O. em todos os seus matches, excluídos os que perdeu por W.O.

A equipe vencedora receberá um número de IMPs equivalente à média da tabela de conversão de IMP em PV, referente aos PVs atribuídos (meio ponto aproxima-se para o inteiro superior).

Três W.O. resultam em automática eliminação da equipe da competição, caso em que serão adotados os seguintes procedimentos (válidos também para casos de abandono da competição comunicado ao Árbitro antes de qualquer W.O.)

a) O Árbitro deverá comunicar o fato ao Comitê de ética para as sanções cabíveis, e os jogadores ausentes serão julgados em qualquer dos jogos em que ocorreram os W.O.
b) Se a equipe não tiver completado 50% ou mais de jogos previstos para a fase classificatória, seus resultados serão considerados nulos.
c) Caso a equipe tiver jogado 50% ou mais, seus jogos na fase classificatória, as equipes que ainda não a tenham enfrentado receberão 12 PVs, que ao final da fase serão corrigidos conforme os critérios acima.

Sistemas e Cartões de Convenções

Consultar a política de sistemas da FBB (http://www.bridge.esp.br/politicas.php)
O uso de cartões de convenções não será obrigatório, porém é altamente recomendado, uma vez que será considerada duvidosa qualquer informação que não esteve disponível para o adversário consultar na mesa e, casos duvidosos costumam ser decididos contra o infrator.

Quem quiser disponibilizar seu cartão de convenção, deve entregar uma cópia ao Diretor de torneio e levar duas cópias para a mesa em todas as partidas.

Alertas e explicações

Consultar a política de alertas da FBB (http://www.bridge.esp.br/politicas.php

O parceiro do jogador que fizer uma marcação convencional deve alertar imediatamente os adversários (jogo sem cortinas), a menos que estes, antes de jogar a primeira bolsa, tenham anunciado aos adversários e ao Árbitro que não querem ser alertados. O alerta é feito colocando-se o cartão apropriado sobre a mesa, antes do adversário da direita declarar ou pronunciando a palavra "Alerta" (jogo sem bidding-box), de modo que se tenha certeza de Ter sido notado pelos adversários. Não é permitido, sob nenhuma hipótese, "bater na mesa" ou outra atitude qualquer, diferente das acima descritas, com a intenção de alertar os adversários.

Nenhuma explicação de uma marcação alertável deve ser dada, a não ser se solicitada pelo adversário. Essa solicitação pode ser postergada para o final do leilão, de acordo com a Lei 20. Em jogo sem cortina um jogador só poderá pedir explicações na sua vez de declarar. Com cortina, um jogador que faça uma declaração alertável, deve alertar seu adversário do mesmo lado da cortina, o mesmo fazendo seu parceiro. O alerta é feito pondo-se o cartão de Alerta sobre a última declaração convencional. Perguntas e respostas têm que ser feitas por escrito.

Stop

Se um jogador fizer qualquer marcação mais alta que o mínimo necessário para que a voz seja legal, na denominação escolhida, deve anunciar "STOP", e após o "STOP", a marcação do adversário imediatamente seguinte só poderá ser feita depois de decorridos cerca de 10 (dez) segundos. Antes da marcação em salto, o cartão de "STOP" deve ser posto sobre a mesa. Guarda-se o cartão entre 5 (cinco) e 10 (dez) segundos após, tempo mínimo dado ao adversário da esquerda para declarar. Em jogos com cortina não é necessário o uso de "STOP".

Restrições

Telefones celulares, pagers ou qualquer outro equipamento eletrônico não poderão ser utilizados na sala de jogo. Devem permanecer desligados sobre a mesa. O árbitro tem o direito de proibir também o acesso de qualquer outro equipamento, caso considere sua presença inoportuna. Caso haja qualquer toque ou som produzido por esses equipamentos ou caso o equipamento esteja sendo utilizado, a equipe de seu portador (inclusive capitão não-jogador) será multada em 2 PVs (ou 6 IMPs). No caso de espectadores a multa será de R$ 100,00 e imediata retirada da sala de jogo. A segunda violação desta regra poderá implicar proibição de acesso à área de jogo.

Fumo e consumo de bebida alcoólica

O Fumo e o consumo de bebida alcoólica dentro da área de jogo são proibidos. Nenhum jogador pode deixar a área de jogo antes de terminar o seu jogo. A penalidade será de 2PVs (ou 6 IMPs em caso de partidas eliminatórias).
Reincidência pode causar proibição de acesso a área de jogo ao jogador ou capitão faltoso.

Arbitragem e Apelações

O Árbitro deve ser chamado à mesa assim que uma irregularidade for constatada e apenas ele – ou seus auxiliares – poderá arbitrar e o fará, cabendo recurso conforme itens a seguir.

Comitê Consultivo

O Árbitro poderá levar a apelação ao Comitê Consultivo para revisão da decisão tomada. O Comitê será formado, conforme a disponibilidade do momento, por diretores e/ou jogadores de alto nível técnico que serão contactados pessoalmente ou por telefone/mensagem para analisar os recursos.

Recursos

Um recurso contra uma decisão do Árbitro deverá ser encaminhado a este até 30 (trinta) minutos após o encerramento da rodada em que se deu a arbitragem ou após a decisão do árbitro, caso esta seja anunciada somente após o encerramento da rodada. Todos os recursos deverão ser interpostos por escrito e subscritos pelo capitão ou por qualquer jogador da equipe com a concordância do primeiro. Ao encaminhar um apelo, o Capitão da equipe apelante deverá depositar R$ 150,00 (cento e cinquenta reais) que serão devolvidos mesmo que o recurso seja rejeitado, mas serão retidos sempre que for considerado sem mérito (frívolo).

Ética e Esportividade

Todos os bridgistas têm obrigação de se comportarem dentro das mais estritas regras de desportividade, cortesia e, sobretudo, de conduta irrepreensível.

VuGraph

Se houver vugraph, nenhuma equipe poderá negar-se a se apresentar se para tanto for designada. A designação das equipes é de responsabilidade da organização do Campeonato. Não haverá tempo adicional para rodadas no vugraph.

Espectadores

Apenas poderão entrar na sala fechada: o Árbitro e seus auxiliares oficiais, o Presidente da FBB , o Diretor Técnico da FBB, monitores e fiscais e, se necessário, “caddies”. Na sala aberta, se não houver “vu-graph”, será admitida a presença de espectadores, que não poderão mudar de mesa e, se houver cortina, em hipótese nenhuma poderão se colocar nos ângulos dos painéis.

Divulgação e Media Social

Todos os participantes autorizam a FBB a gravar, filmar e fotografar durante o campeonato para divulgação do torneio nos meios de comunicaçao.

Casos Omissos

Os casos omissos e os recursos contra este regulamento serão decididos pela Diretoria da Federação Brasileira de Bridge.