

## CAPÍTULO I – Generalidades

### Introdução

Estas condições de disputa representam a regulamentação padrão que se aplica a todos os eventos organizados pelo BCRJ – Bridge Clube do Rio de Janeiro.

As políticas de alerta, políticas de sistemas e políticas sobre vozes psíquicas fazem parte deste documento e podem ser encontradas em anexo a ele.

O BCRJ divulgará regulamentos suplementares a este, de acordo com as características específicas de cada torneio. Caso haja alguma discrepância entre este regulamento e o regulamento suplementar vale o que estiver escrito no regulamento suplementar.

Se houver qualquer dúvida ou discussão sobre o conteúdo dos regulamentos, a decisão final e conclusiva caberá ao Diretor de Jogos do BCRJ.

### Requisitos para a participação

Os eventos realizados pelo BCRJ deverão ser jogados de acordo com as leis do bridge contrato duplicado, versão divulgada em 2017. Este regulamento ou qualquer outro suplementar apenas completa as informações contidas nas leis em vigor.

O participante concorda que qualquer parte do evento pode ser filmada, fotografada, gravada ou de qualquer outra forma tornada pública, conforme os interesses do BCRJ.

O participante concorda que, em um evento de bridge, deve competir contra todos os outros adversários. Uma rejeição a enfrentar qualquer adversário designado pela tabela de jogo resultará em imediata desclassificação do evento e possivelmente suspensão ou proibição de participar em futuros eventos realizados pelo BCRJ.

### Ética, Disciplina e Desportividade

É obrigatório que todos os participantes se comportem, em todos os momentos, de acordo com o mais alto padrão ético e comportamental. O BCRJ espera que todas as equipes e duplas joguem sempre para vencer em todos os momentos.

Todos os regulamentos serão aplicados com rigor, em todas as suas cláusulas. Os participantes que os infringirem voluntariamente, ou que, por suas atitudes impedirem o desenrolar da competição, estarão sujeitos às sanções disciplinares do BCRJ.

As decisões do Comitê de Apelação são finais e espera-se que os participantes envolvidos numa decisão, bem como os seus companheiros de equipe e ainda os outros participantes do Campeonato as acatem. Qualquer manifestação de protesto, declarações

## Condições Gerais de Disputa - BCRJ (atualizado em 7 de junho de 2016)

desairosas à integridade do Comitê de Apelação, Árbitro ou Dirigente do BCRJ, e ainda qualquer atitude que possa ser considerada anti-desportiva, será punida com imediata suspensão do Campeonato, sendo o caso encaminhado ao Tribunal de Justiça Desportiva do BCRJ, para julgamento e punição.

### Restrições

O fumo na área de jogo é proibido. Nenhum jogador pode deixar a área de jogo para fumar antes que sua partida esteja terminada. Qualquer jogador ou capitão que infringir esta regra será multado em 2 PVs (ou 6 IMPs) em jogos de equipes ou 25% dos matchpoints de uma bolsa em um jogo de duplas. A violação constante desta regra implicará em proibição de acesso à área de jogo.

Telefones celulares, pagers ou qualquer outro equipamento eletrônico não deverão ser utilizados na sala de jogo. 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, seu portador poderá ser multado em 2 PVs (ou 6 IMPs) em jogos de equipes, ou 25% dos matchpoints de uma bolsa em um jogo de duplas. A violação constante desta regra implicará em proibição de acesso à área de jogo.

Espectadores também estão sujeitos às restrições acima.

### STOP, Alertas e Explicações

O uso do stop não é obrigatório mas é recomendável nas vozes em salto. Na falta de uso do stop reclamações sobre longas pensativas após vozes em salto poderão não ser consideradas pelo árbitro ou pelo Comitê de Apelação.

O uso do Alerta é obrigatório em todas as vozes artificiais ou que encerrem uma combinação especial entre os parceiros desconhecida pelos adversários. Todos os detalhes estão presentes no documento anexo "Política de Alertas".

O parceiro do jogador que marcou uma voz alertável deve alertar os adversários imediatamente, a não ser que os próprios adversários tenham pedido para não serem alertados. É responsabilidade do alertador que se faça notado. Nenhuma explicação da marcação deve ser feita até que um dos adversários, na sua vez de marcar, pergunta o significado.

### Oficialização de resultados

Bridgemates (ou sistemas de apuração eletrônica similares) serão usados. A entrada das informações é de responsabilidade da dupla sentada em N/S. A dupla sentada em E/O é

Condições Gerais de Disputa - BCRJ (atualizado em 7 de junho de 2016)

responsável por confirmar as informações digitadas pelos adversários. O resultado oficial será aquele digitado por N/S e confirmado por E/O.

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

Qualquer marcação errada, desde que ambas as duplas concordem, pode ser alterado até o início do torneio seguinte. Depois disso os resultados serão finais exceto quando:

- 1) Estiver aguardando decisão do comitê de apelações;
- 2) Quando o diretor ou comitê de apelações estabelecerem que bolsas deverão ser jogadas novamente.

## **Arbitragem e Apelações**

O diretor de torneios deve ser chamado à mesa assim que se notar uma irregularidade. Depois que o diretor julgar o caso, qualquer apelação de sua decisão poderá ser feita.

### **Comitê de apelações**

Todas as apelações deverão ser ouvidas e julgadas por um comitê. O presidente do comitê deve convocar membros de modo que uma audiência não tenha menos de três nem mais de cinco pessoas. O código de prática para comitê de apelações deverá ser aplicado, já que, o diretor de torneio, o usa ao tomar suas decisões.

### **Fazendo uma apelação**

Uma apelação a uma decisão do diretor deve ser feita até 30 minutos após a oficialização dos resultados da sessão em que a bolsa julgada foi jogada. Ela deve ser feita por um dos jogadores da equipe (ou dupla).

### **Bolsas Substitutas**

Uma "bolsa substituta" é aquela que foi introduzida ao jogo durante uma sessão ou partida, para substituir uma bolsa jogada em uma ou mais mesas. Uma bolsa substituta é colocada em jogo por uma decisão do diretor de torneio ou por uma recomendação do diretor de jogos.

### **Bolsas Faltosas**

Uma bolsa é considerada faltosa caso o diretor de torneio julgue que uma ou mais cartas foram mal colocadas na bolsa, de maneira que os competidores não tenham jogado a bolsa de forma idêntica.

## **Cartão de Convenções**

Não será obrigatório o uso de cartão de convenções. Sua ausência, porém, poderá ser levada em consideração pelo Comitê de Apelação em detrimento da dupla faltosa.

Duplas que desejarem, poderão, além do cartão de convenções, utilizar um resumo mais detalhado do sistema, devendo porém entregar uma cópia do mesmo ao árbitro.

## **Tempo de Jogo**

O tempo de jogo para cada bolsa é de 7,5 minutos.

## CAPÍTULO II – Jogos de Duplas

### Multas e Penalidades

#### 12.1 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 as seguintes penalidades:

Até 5 minutos          Advertência Verbal

De 5 a 10 minutos      10% de um top

De 10 a 15 minutos    20% de um top

De 15 a 20 minutos    30% de um top

Mais de 20 minutos    A seu critério, o diretor poderá permitir que um substituto jogue, ação a ser julgada posteriormente pelo Comitê de Apelações, de modo a não prejudicar o andamento do torneio. O diretor poderá, também, proibir a participação da dupla no torneio.

#### 12.2 Jogo Lento

Qualquer dupla, que esteja atrasando o torneio, deverá ser advertida pelo diretor e, em caso de reincidência, multada em 10% de um top. Sempre que julgar necessário, o diretor poderá dar neutro em bolsa que ainda não tenha começado a ser jogada.

### Substituições e Faltas

O diretor de torneio pode fazer substituições emergenciais sempre que necessário, de modo a manter o torneio correndo sem problemas. Se esta substituição implicará a desclassificação de qualquer participante, este deverá ser notificado no ato da substituição.

O substituto não pode estar participando do torneio e deve, caso haja qualquer restrição no torneio, obedecer a esta restrição (ex. um homem não pode participar de um campeonato feminino).

## Bolsas Faltosas ou Ilícitas

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 suas cartas, ele é responsável por contá-las. 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.

### Apuração de bolsas faltosas ou 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 matchpoints possíveis da 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 matchpoints são divididos.
- 4) 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<sub>1</sub>** é a pontuação da 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.

## CAPÍTULO III – Jogos de Equipes

### Ordem de Sentada

Em jogos de apenas 1 tempo: senta primeiro a equipe que está em NS na sala aberta.

Em jogos de 2 tempos: no 1º, senta primeiro a equipe que está em NS na sala aberta; no 2º, senta primeiro a equipe que está em NS na sala fechada.

Em jogos de 3 tempos: haverá um sorteio e o vencedor escolhe qual tempo sentará depois; em seguida, o perdedor do sorteio escolhe o tempo que sentará depois e o vencedor do sorteio senta depois no tempo restante.

### Multas e Penalidades

#### 16.1 Atraso na sentada

|                    |  |
|--------------------|--|
| Até 5 minutos      | Advertência Verbal*  |
| De 5 a 10 minutos  | 1 PV   |
| De 10 a 15 minutos | 2 PV   |
| De 15 a 20 minutos | 3 PV   |
| Mais de 20 minutos | A critério do diretor, a equipe faltosa poderá ser considerada perdedora por W.O. e pode sofrer sanções mais severas pelo Comitê de Apelações. |

\*Caso alguma equipe seja reincidente no atraso até cinco minutos, ela deverá ser multada em ½ PV a partir da segunda ocorrência.

#### 16.2 Jogo Lento

|                    |  |
|--------------------|--|
| Até 5 minutos      | Advertência verbal*  |
| De 5 a 10 minutos  | 1 PV   |
| De 10 a 15 minutos | 1½ PV  |
| De 15 a 20 minutos | 2 PV   |
| Mais de 20 minutos | A critério do diretor, a equipe faltosa poderá ser considerada perdedora por W.O. e pode sofrer sanções mais severas pelo Comitê de Apelações. |



## Condições Gerais de Disputa - BCRJ (atualizado em 7 de junho de 2016)

\* Caso alguma equipe seja reincidente no atraso até cinco minutos, ela deverá ser multada em ½ PV a partir da segunda ocorrência.

Uma dupla que considere que o jogo está lento por culpa do seu adversário, deverá chamar o árbitro, em um intervalo entre as bolsas, que designará um fiscal para assistir ao jogo e poderá, nesse caso, advertir ou multar apenas uma das equipes. A iniciativa de observar um jogo que corre lentamente poderá partir também do próprio árbitro.

### Walk-Over e Abandonos

Caso uma equipe não se apresente para uma rodada até 25 minutos depois do seu início, ou se for incapaz de terminar uma rodada, será considerado walk-over. A equipe responsável pelo W.O. receberá 0 (zero) PVs e 0 (zero) IMPs 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) A média dos PVs obtidos durante a competição, excluídos os que ganhou por W.O.
- c) O complemento para 20 PVs da média dos PVs obtidos 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).

Dois 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 Tribunal de Apelações 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 de seus jogos na fase classificatória, as equipes que ainda não a tenham enfrentado receberão 18 PVs, que ao final da fase serão corrigidos conforme os critérios vistos acima.

### Substituições e Faltas

Se, por qualquer razão, uma equipe não tem quatro jogadores, seja no início, ou durante uma sessão, o diretor, em conjunto com o capitão desta equipe, pode designar um substituto para completar a equipe.

## Condições Gerais de Disputa - BCRJ (atualizado em 7 de junho de 2016)

O substituto não pode ser membro de outra equipe e deve, caso haja qualquer restrição no torneio, obedecer a esta restrição (ex. um homem não pode participar de um campeonato feminino).

O diretor de torneio deve comunicar o diretor de jogos no caso de substituições e, o diretor de jogos pode, a seu critério, convocar o comitê de apelações. O resultado da partida deve ser mantido a não ser que o comitê de apelações julgue que a habilidade bridgística do jogador substituto é consideravelmente maior do que a do jogador substituído. Quer o resultado seja mantido ou não, o diretor de jogos pode impor penalidades quando julgar que a equipe foi faltosa.

Se uma equipe não conseguir completar uma partida, o diretor de jogos deve declarar a equipe faltosa e considerar desistência. O time que desistiu marca zero PVs e zero IMPs nesta partida.

### Bolsas Faltosas

Uma bolsa não é considerada faltosa se ela foi jogada de forma idêntica em uma partida, mesmo que ela seja diferente de outras bolsas com mesmo número jogadas em partidas simultâneas.

Em geral, uma bolsa faltosa deve ser substituída por uma nova bolsa e penalidades podem ser aplicadas em certas circunstâncias, porém ela não pode ser jogada depois que o resultado da partida seja conhecido pelos jogadores. Neste caso, o resultado do jogo é calculado como se esta bolsa não tivesse sido jogada.

Esta mesma regra se aplica para uma bolsa que tenha sido anulada.

### Critérios de desempate

Em fase classificatória:

Em caso de empate na fase classificatória serão aplicados os seguintes critérios de desempate, nessa ordem:

- 1) Quociente entre os IMP's ganhos e perdidos das quadras empatadas, considerando todos os jogos, excetuando-se aqueles resultantes de W.O.
- 2) Confrontos diretos em IMP's entre as quadras empatadas.
- 3) Sorteio.

Em jogos eliminatórios (quartas-de-final, semifinal e final):

Condições Gerais de Disputa - BCRJ (atualizado em 7 de junho de 2016)

Jogam-se tempos de dez bolsas extras, até que haja desempate.

## Carry-Over

Sempre que for previsto no Regulamento Complementar do Campeonato a existência de carry-over em IMPs, ele será calculado de acordo com os seguintes critérios:

- a) Metade dos IMPs do(s) confronto(s) direto(s) entre as equipes que vão disputar o match, caso a equipe ganhadora tenha sido melhor colocada que sua adversária na fase anterior.
- b) 1/3 dos IMPs do(s) confronto(s) direto(s), caso a equipe ganhadora tenha sido pior colocada que sua adversária na fase anterior.
- c) Não haverá arredondamento dos pontos do carry-over.
- d) O carry-over máximo em IMPs será de  $\frac{1}{4}$  do total de bolsas do match a ser jogado.

Eventualmente, o Regulamento Complementar do Campeonato poderá especificar um carry-over em PVs.

## Formação das Equipes

Na formação das equipes serão permitidos de 4 a 6 jogadores.

Excepcionalmente, poderá ser inscrito um sétimo jogador, mas nesse caso as premiações da equipe serão reduzidas proporcionalmente (ver a seguir).

## Elegibilidade para premiações

Nas equipes com 7 jogadores, os pontos de ranking obtidos deverão ser multiplicados por  $6/7$ . Esse cálculo deverá ser feito com uma casa decimal e arredondado para um número inteiro (se a casa decimal for maior ou igual a 5, arredonda; senão, trunca).

Para fazer jus aos pontos de ranking recebidos por sua quadra em fases classificatórias (pontos por PV conquistado), cada jogador deverá ter disputado pelo menos  $1/3$  das bolsas jogadas.

No caso de haver jogos semifinais, com disputa de 3º e 4º lugar entre os perdedores, só receberão a premiação em pontos de ranking os jogador que tiverem jogado pelo menos  $1/3$  das bolsas dessa partida (play-off).

Para receber o título de vice-campeão e a premiação correspondente, cada jogador deverá ter jogado pelo menos  $1/3$  das bolsas da final ou semifinal (considera-se, aqui, que ao vencer a semifinal ele já conquistou o vice-campeonato).

Para receber o título de campeão e a premiação correspondente, cada jogador deverá ter disputado pelo menos  $1/3$  das bolsas da final.

## **CAPÍTULO IV - Alterações quando cortinas estão em uso**

### **Operação**

Os jogadores em Norte e Este devem sentar do mesmo lado da cortina durante todo o tempo. É responsabilidade de Norte colocar e retirar as bolsas do carrinho. Oeste é responsável por abrir e fechar a abertura da cortina. A sequência é a seguinte: Norte coloca a bolsa sobre o carrinho, Oeste fecha a abertura da cortina (que deve permanecer fechada durante o período do leilão) de modo que o carrinho passe sob a cortina. Os jogadores então retiram as cartas da bolsa. As marcações são feitas usando bidding box. Cada jogador coloca seu cartão no carrinho, de modo que a primeira marcação encoste o lado esquerdo do seu segmento no carrinho. As marcações subsequentes devem cobrir parte da marcação inicial, de maneira que todas as vozes dadas no leilão estejam visíveis todo o tempo. Os jogadores deve proceder de maneira mais silenciosa possível. Uma voz é considerada como dada quando o jogador deixa o cartão no carrinho.

Depois que os dois jogadores de cada lado da cortina fizeram sua marcação, Norte ou Sul (conforme o caso) devem empurrar o carrinho para o outro lado da mesa. Os outros jogadores fazem a sua marcação e o carrinho é enviado de volta. Este procedimento continua até que seja encerrado o leilão.

Após uma saída legal ser feita, a cortina deverá ser aberta para permitir que todos os jogadores vejam as cartas do morto. Se um defensor expuser uma carta de maneira que o carteador não veja, o morto pode chamar atenção a este fato.

### **Mudança de vozes dadas**

Uma marcação colocada e solta no carrinho pode ser alterada, sob a supervisão do diretor do torneio:

- a) Se for ilegal ou inadmissível (nesses casos a alteração é obrigatória), sempre que for notada por qualquer lado da cortina; ou
- b) Se o diretor determinar que a voz foi selecionada inadvertidamente ou
- c) Sob o texto da lei 25.

### **Alertas e explicações**

- a) Um jogador que dê uma voz alertável deve notificar seu adversário de cortina, enquanto seu parceiro notifica o outro adversário quando o carrinho for passado para o outro lado. O cartão de alerta deve ser colocado sobre a voz artificial e o jogador alertado devolve o cartão como forma de reconhecimento do alerta. Este jogador então pode perguntar, por escrito, o significado da voz.

- b) Em qualquer momento do leilão um jogador pode perguntar a seu parceiro de cortina o significado de qualquer voz. Essa pergunta e a resposta devem ser feitas sempre por escrito.
- c) Qualquer pergunta feita durante o período do carteio deve ser feita com a cortina fechada e por escrito. Após a resposta a cortina volta a ser levantada.

## **Retificação de vozes após a passagem da bandeja**

Uma voz passada sob a cortina está sujeita às leis normais, com as seguintes ressalvas:

- a) Uma voz inadmissível - veja a lei 35 - deve ser corrigida
- b) Se um jogador infringe a lei e, inadvertidamente (de outra maneira pode ser usada a lei 23), a irregularidade for passada sob a a cortina por seu parceiro de cortina, este aceitou a ação pelo seu lado, em situações permitidas pela lei que o ADE aceite.

Se irregularidade foi vista antes de ir ao outro lado, os jogadores devem chamar o árbitro: as infrações não serão aceitas e deverão ser retificadas, sem que os jogadores do outro lado da cortina saibam do fato, a não ser que a aplicação da lei obrigue.

## **Saída fora de vez**

O parceiro de cortina deve tentar prevenir uma saída fora de vez. Qualquer saída fora de vez deve ser retirada se a cortina não tiver sido aberta. Do contrário:

- a) Quando a cortina for aberta sem culpa do lado que vai cartear a lei 54 se aplica.
- b) Quando o lado que vai cartear abriu a cortina, a saída é considerada como aceita. A lei 23 pode ser aplicada.
- c) Quando duas saídas estão abertas, após a cortina ser levantada, a saída incorreta é considerada uma carta penalizada.
- d) Se a carta for mostrada pelo lado do carteador, veja a lei 48

## **Demora para a passagem da bandeja**

Quando um jogador demora mais do que o normal para fazer sua marcação, não é considerada uma infração quando seu parceiro de cortina chama atenção para o fato.

Quando um jogador considera que o carrinho demorou mais do que o tempo normal do outro lado e, conseqüentemente, pode haver informação não autorizada, ele deve, de acordo com a lei 16B2, chamar o diretor. Ele pode fazer isso a a qualquer momento antes que a cortina seja levantada e a saída seja feita.

Uma falha de proceder como recomendado acima pode persuadir o diretor a achar que a atenção foi chamada pelo companheiro de cortina do infrator e considerar que não

Condições Gerais de Disputa - BCRJ (atualizado em 7 de junho de 2016)

houve demora e, desta maneira, não há informação não autorizada. Uma demora de aproximadamente 20 segundos não é considerada como faltosa.

## Tempo de jogo

O tempo de jogo para cada bolsa aumenta de 7,5 minutos para 8,5 minutos.

## **CAPÍTULO IV - Alterações em jogos online**

### **Mudança de vozes ou cartas jogadas**

Serão permitidas apenas em casos cobertos pelas leis do bridge contrato duplicado, versão divulgada em 2017.

### **Escalação**

Será sempre secreta.

### **Alertas e explicações**

- a) Um jogador que dê uma voz alertável deve notificar ambos seus adversários por escrito, sem notificar o parceiro.
- b) Em qualquer momento do jogo um jogador pode perguntar a seus adversários acerca de vozes e combinações que eles tenham. Tanto a pergunta como a resposta devem ser feitas sempre por escrito.

### **Tempo de jogo**

O tempo de jogo para cada bolsa será de 7 minutos.



## CAPÍTULO VI - Disposições Finais

### Casos Omissos

As situações não previstas nessas Condições Gerais de Disputa, nem nos Regulamentos Suplementares específicos, serão resolvidas pelo diretor do torneio, sempre que possível após consulta ao Diretor de Jogos, cabendo recurso ao Comitê de Apelação.

### Anexos

Tabela de Conversão de IMPs para PVs  
Código de prática do Comitê de Apelações  
Política de Sistemas  
Política de Alertas

ANEXO 32.1

TABELA DE CONVERSÃO DE IMPs PARA PVs

| IMP<br>s | 5 bolsas |       | 10 bolsas |       | 20 bolsas |       | IMP<br>s | 10 bolsas |      | 20 bolsas |      |
|----------|----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|----------|-----------|------|-----------|------|
|          | 0        | 10,00 | 10,00     | 10,00 | 10,00     | 10,00 |          | 10,00     | 35   | 18,58     | 1,42 |
| 1        | 10,55    | 9,45  | 10,39     | 9,61  | 10,28     | 9,72  | 36       | 18,71     | 1,29 | 17,06     | 2,94 |
| 2        | 11,08    | 8,92  | 10,77     | 9,23  | 10,55     | 9,45  | 37       | 18,84     | 1,16 | 17,19     | 2,81 |
| 3        | 11,59    | 8,41  | 11,14     | 8,86  | 10,82     | 9,18  | 38       | 18,97     | 1,03 | 17,32     | 2,68 |
| 4        | 12,07    | 7,93  | 11,50     | 8,50  | 11,08     | 8,92  | 39       | 19,10     | 0,90 | 17,44     | 2,56 |
| 5        | 12,53    | 7,47  | 11,85     | 8,15  | 11,34     | 8,66  | 40       | 19,22     | 0,78 | 17,56     | 2,44 |
| 6        | 12,98    | 7,02  | 12,18     | 7,82  | 11,59     | 8,41  | 41       | 19,33     | 0,67 | 17,68     | 2,32 |
| 7        | 13,41    | 6,59  | 12,51     | 7,49  | 11,83     | 8,17  | 42       | 19,44     | 0,56 | 17,79     | 2,21 |
| 8        | 13,81    | 6,19  | 12,83     | 7,17  | 12,07     | 7,93  | 43       | 19,55     | 0,45 | 17,90     | 2,10 |
| 9        | 14,20    | 5,80  | 13,14     | 6,86  | 12,30     | 7,70  | 44       | 19,66     | 0,34 | 18,01     | 1,99 |
| 10       | 14,58    | 5,42  | 13,43     | 6,57  | 12,53     | 7,47  | 45       | 19,76     | 0,24 | 18,12     | 1,88 |
| 11       | 14,94    | 5,06  | 13,72     | 6,28  | 12,76     | 7,24  | 46       | 19,86     | 0,14 | 18,23     | 1,77 |
| 12       | 15,28    | 4,72  | 14,00     | 6,00  | 12,98     | 7,02  | 47       | 19,96     | 0,04 | 18,33     | 1,67 |
| 13       | 15,61    | 4,39  | 14,28     | 5,72  | 13,20     | 6,80  | 48       | 20,00     | 0,00 | 18,43     | 1,57 |
| 14       | 15,92    | 4,08  | 14,54     | 5,46  | 13,41     | 6,59  | 49       |           |      | 18,53     | 1,47 |
| 15       | 16,23    | 3,77  | 14,80     | 5,20  | 13,61     | 6,39  | 50       |           |      | 18,63     | 1,37 |
| 16       | 16,52    | 3,48  | 15,05     | 4,95  | 13,81     | 6,19  | 51       |           |      | 18,73     | 1,27 |
| 17       | 16,79    | 3,21  | 15,29     | 4,71  | 14,01     | 5,99  | 52       |           |      | 18,82     | 1,18 |
| 18       | 17,06    | 2,94  | 15,52     | 4,48  | 14,20     | 5,80  | 53       |           |      | 18,91     | 1,09 |
| 19       | 17,31    | 2,69  | 15,75     | 4,25  | 14,39     | 5,61  | 54       |           |      | 19,00     | 1,00 |
| 20       | 17,56    | 2,44  | 15,97     | 4,03  | 14,58     | 5,42  | 55       |           |      | 19,09     | 0,91 |
| 21       | 17,79    | 2,21  | 16,18     | 3,82  | 14,76     | 5,24  | 56       |           |      | 19,17     | 0,83 |
| 22       | 18,01    | 1,99  | 16,39     | 3,61  | 14,94     | 5,06  | 57       |           |      | 19,25     | 0,75 |
| 23       | 18,23    | 1,77  | 16,59     | 3,41  | 15,11     | 4,89  | 58       |           |      | 19,33     | 0,67 |
| 24       | 18,43    | 1,57  | 16,78     | 3,22  | 15,28     | 4,72  | 59       |           |      | 19,41     | 0,59 |
| 25       | 18,63    | 1,37  | 16,97     | 3,03  | 15,45     | 4,55  | 60       |           |      | 19,49     | 0,51 |
| 26       | 18,82    | 1,18  | 17,16     | 2,84  | 15,61     | 4,39  | 61       |           |      | 19,57     | 0,43 |
| 27       | 19,00    | 1,00  | 17,34     | 2,66  | 15,77     | 4,23  | 62       |           |      | 19,65     | 0,35 |
| 28       | 19,17    | 0,83  | 17,51     | 2,49  | 15,93     | 4,07  | 63       |           |      | 19,72     | 0,28 |
| 29       | 19,33    | 0,67  | 17,68     | 2,32  | 16,08     | 3,92  | 64       |           |      | 19,79     | 0,21 |
| 30       | 19,49    | 0,51  | 17,84     | 2,16  | 16,23     | 3,77  | 65       |           |      | 19,86     | 0,14 |
| 31       | 19,64    | 0,36  | 18,00     | 2,00  | 16,38     | 3,62  | 66       |           |      | 19,93     | 0,07 |
| 32       | 19,79    | 0,21  | 18,15     | 1,85  | 16,52     | 3,48  | 67       |           |      | 19,99     | 0,01 |
| 33       | 19,93    | 0,07  | 18,30     | 1,70  | 16,66     | 3,34  | 68       |           |      | 20,00     | 0,00 |

Condições Gerais de Disputa - BCRJ (atualizado em 7 de junho de 2016)

|    |       |      |       |      |       |      |  |  |
|----|-------|------|-------|------|-------|------|--|--|
| 34 | 20,00 | 0,00 | 18,44 | 1,56 | 16,80 | 3,20 |  |  |
|----|-------|------|-------|------|-------|------|--|--|