



Campeonato Municipal de Truco Edição 2016

Regulamento Geral

Artigo 01 – Cada dupla poderá inscrever apenas 01 (um) jogador reserva que poderá ser utilizado quando da ausência de um dos membros da dupla. Sendo que durante uma partida não será permitida a troca de parceiros para utilização deste reserva, durante a Rodada do dia somente 02 (dois) jogadores poderão ser utilizados.

Parágrafo Único: O horário marcado para início de cada Rodada será as **20h00min**, será dado **20 (vinte)** minutos de tolerância para que a dupla se apresente à mesa de jogo.

Artigo 02 - Ficará a cargo do Comitê Organizador a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Artigo 03 – O sistema utilizado no Campeonato será TOMBO NA ÚLTIMA Não é permitido fazer maço. As cartas devem ser dadas de 3 em 3 JUNTAS sem “pingar”, em seqüência, no sentido anti-horário, com a “vira” na última carta.

Artigo 04 - Não será permitido, em hipótese alguma, ao “pé” e ao “cortador” ver a frente ou as costas do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o “tento”, sendo que em seguida o baralho passará adiante.

Artigo 05 - Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário, e caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente, será “queimada”.

Artigo 06 - Perderá a vez de dar as cartas, o “pé” que porventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o “tento” e a vez, se para si ou seu parceiro.

Parágrafo Único - Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o “tento”. Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os “tentos” perdidos.

Artigo 07 - Se quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da “vira” (13ª carta).

Artigo 08 - As cartas descartadas encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

Artigo 09 - Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro.

Artigo 10 - Os cortes serão dados com as 40 (quarenta) cartas apoiadas sobre a mesa, podendo o cortador realizar no máximo 03 (três) cortes sobre a mesa.

Artigo 11 - O “pé” do baralho, após o corte, poderá dar as cartas por cima ou por baixo.

Artigo 12 - Quando o corte for seco (apenas 1 corte), o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Artigo 13 - A competição deve se desenvolver por meio de sinais ou gestos. Nenhuma palavra, **sob forma de orientação**, poderá ser dita durante a jogada, incorrendo aquele que assim proceder, na perda do tento em jogo. O palavreado “Jorge”, “Truca” entre outros, é considerado como três tentos em disputa.

Artigo 14 - Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.

Parágrafo Único – Caberá ao Árbitro da mesa desclassificar a dupla que desrespeitar aos artigos anteriores.

Artigo 15 - Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na 2ª (segunda), mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa, valendo, pois essa carta maior na jogada. Em caso de empate nas 3 (três) vazas, sem “trucada”, ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente, no caso de 11 só para uma equipe, o empate beneficiará os adversários com 03 (três) tentos. Observe-se ainda que:-

- Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate;
- Quem “truca” ou “retruca” no escuro, joga pelo empate.

Artigo 16 - Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (escolha) para uma das duplas, não haverá empate. Ex.: se as 3 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 3 (três) “tentos”. Se uma das duplas estiver com 11 (onze) “tentos”, e mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os 3 (três) “tentos”. Se as duas duplas estiverem em mão de 11 (onze), e o jogo terminar empatado, haverá necessidade de outra dada de cartas, passando-se, portanto o baralho, para o jogador seguinte.

Artigo 17 - Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam ou não, cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: **“VAMOS JOGAR”** ou **“NÃO VAMOS JOGAR”**, valendo sempre a primeira iniciativa.

Forma de Disputa.

Artigo 18 – As partidas serão disputadas no sistema “Melhor de 05 partidas”.

Artigo 19 – A primeira fase será disputada por 40 (quarenta) duplas divididas em 08 (oito) grupos com 05 (cinco) duplas cada grupo, classificando para a 2ª fase as 02 (duas) primeiras duplas de cada grupo.

Artigo 20 – Caso 02 (duas) ou mais duplas venham a terminar a 1ª fase empatada em número de vitórias, serão adotados os seguintes critérios de desempate: 1º saldo de partidas, 2º saldo de tentos e 3º sorteio.

Artigo 21 – A partir da 2ª fase a disputada será da forma eliminatória, ou seja, perdeu é desclassificado.

Artigo 22 – A dupla que perder a 2ª partida por WO, será eliminada da competição, não cabendo nenhum Recurso, ficando o atleta (jogador) que não justificar num prazo de 48 (quarenta e oito) horas o porquê da ausência, suspenso por 01 (um) ano, não podendo participar de nenhuma competição organizada e/ou dirigida pela Secretaria Municipal de Esportes de Colina. Se o WO dado pela dupla for à última partida do Campeonato ou na fase em disputa, mesmo que seja seu 1º WO, a dupla sofrerá as mesmas punições descritas neste Artigo, mesmo que essa equipe já estivesse matematicamente classificada para a próxima fase.

Artigo 23 - Caberá a Comissão Organizadora resolver todos os casos omissos e interpretar sempre que necessário, o disposto neste Regulamento.