

TORNEIO DE TRUCO EM DUPLAS 2013



CAPÍTULO I – DAS FINALIDADES

1. O I Torneio de Truco de duplas dos Bancários tem como finalidade principal promover a integração e conagração de funcionários das empresas participantes através de um evento esportivo, além de proporcionar uma opção de lazer aos associados do Sindicato dos Bancários de S.Paulo, Osasco e Região.

CAPÍTULO II – DA DATA E LOCAL

As partidas serão disputadas nas dependências da quadra dos Bancários, na Rua Tabatinguera, nº 192 no dia 18 de maio de 2013.

CAPÍTULO III - DA CATEGORIA

1. O Torneio será disputado na categoria em duplas, sem a distinção de sexo.

CAPÍTULO IV - DA PARTICIPAÇÃO

1. Podem participar todos os filiados ao Sindicato dos Bancários e parentes de 1º grau que estejam aptos fisicamente à prática da modalidade, gratuitamente.
2. Cada dupla deverá entregar a ficha de inscrição com a matrícula de associado, vetada qualquer troca após a entrega, salvo autorizada pela Organização.
3. Cada competidor poderá participar do torneio para apenas uma dupla.
4. As duplas poderão ser formadas por sindicalizados e/ou dependentes de 1º grau apenas.
5. No caso do parente de 1º grau só poderá participar 1 por dupla.

Realização:



Organização:



TORNEIO DE TRUCO EM DUPLAS 2013



Sindicato dos Bancários e Financieiros
de São Paulo, Osasco e Região **CTB**

6. Participantes bancários deverão, obrigatoriamente, ser filiados ao Sindicato dos Bancários de São Paulo, Osasco e Região.

CAPÍTULO V – DAS INSCRIÇÕES E IDENTIFICAÇÃO

1. As duplas somente estarão aptas a participar do torneio após a entrega da Ficha de Inscrição, devidamente preenchida e assinada, constando nome e matrícula sindical

2. As inscrições deverão ser feitas através de formulário próprio, a ser solicitada no email edsonpiva@spbancarios.com.br requisitada também no email eventos@saudesportes.com.br entrega pelo próprio email que solicitou.

3. O Sindicato dos Bancários será responsável pela retirada das inscrições, em seus locais de trabalho, se necessário.

CAPÍTULO VI – DA FORMA DE DISPUTA

1. O torneio será disputado, em todas as fases, em sistema de eliminatória simples.

2. As partidas em suas duas primeiras rodadas serão em melhor de 05 jogos num tempo total de 1 hora e 30 minutos. Daí em diante, as disputas serão em melhor de 03 partidas num tempo total de 1 hora, até o seu final.

CAPÍTULO VII – DAS REGRAS

§JOGO LIVRE

a). TOMBO NA ÚLTIMA

Isso que dizer que, quem quiser jogar LIVRE pode, só que, em caso de não entendimento na opção, prevalecerá, por exclusão, o método TOMBO NA ÚLTIMA.

Assim, adequando cada critério aos requisitos das competições, eis as regras para o desenvolvimento do truco:

JOGO LIVRE

As cartas podem ser dadas "picadas" com a primeira sendo do "mão".

É permitida a feitura do maço, assim como é permitido o desfiamento das cartas, NAS MÃOS, sem "montinhos". Se o corte for "seco" ou não houver corte, o cortador poderá tirar cartas para o seu parceiro ou até para si, conforme o costume, respeitando-se as normas gerais adiante.

Realização:



Sindicato dos Bancários e Financieiros
de São Paulo, Osasco e Região **CTB**

Organização:



TORNEIO DE TRUCO EM DUPLAS 2013



Sindicato dos Bancários e Financieiros
de São Paulo, Osasco e Região **CTB**

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. Finda a jogada, as cartas devem ser recolhidas pelo próprio pé e juntadas no maço, sem embaralhar, prosseguindo-se assim até o final da competição.

OBSERVE-SE AINDA:

a). Para o método TOMBO NA ÚLTIMA, as cartas NÃO PODEM ser desfiadas, nem nas mãos.

O cortador deve, além de tudo, efetuar um corte rápido no centro do baralho, sem namorar o maço.

b). No JOGO LIVRE, o maço pode ser feito somente com as 13 cartas do lance (em duplas). As cartas encobertas devem ser substituídas pelas do meio do baralho, sem escolha, de "boca" para baixo.

c). Somente pelo método LIVRE o cortador poderá tirar cartas para seu parceiro ou para si, isto quando cortar a "seco" ou não cortar.

CARTEADA

Mesmo que o cortador corte o maço a seco ou bata o cotovelo em cima ou embaralhe, como quiser, o pé dará cartas por onde pretender, por cima, por baixo, a seu inteiro critério. Tem mais: é para ser cumprido o embaralhamento de no máximo quatro vezes sobre a mesa, com corte no centro logo a seguir.

E o pé, por sua vez, depois de deslizar a primeira carta (por cima ou por baixo), não pode mudar de opinião, devendo distribuir as cartas de 3 em 3 juntas, sem pingar na mesa.

TEMPO

O prazo para os dois métodos é o seguinte:

a). 30 segundos para a feitura do maço, se for pelo jogo livre. Vencido o prazo, passa-se o maço imediatamente para o corte.

b). No máximo até 4 (quatro) embaralhamentos, sobre a mesa, com um corte no centro do baralho, no prazo máximo de 30 segundos.

c). 10 segundos para a distribuição das cartas. Vencido o tempo, perde-se o maço. Na primeira reincidência perde a vez e também o tento;

d). 30 segundos para decidir chamar ou não uma trucada. Vencido o prazo, considera-se automaticamente perdido o tento em jogo.

Realização:



Sindicato dos Bancários e Financieiros
de São Paulo, Osasco e Região **CTB**

Organização:



TORNEIO DE TRUCO EM DUPLAS 2013



Sindicato dos Bancários e Financieiros
de São Paulo, Osasco e Região **CTB**

e). O jogo deverá terminar no máximo em 1 hora e 30 minutos, na melhor de 5 partidas, sob pena de desclassificação de ambas as equipes. Em competição melhor de 3 partidas, o tempo é de 1 hora.

DECISÕES

Na mão de 11 ou durante uma trucada, a decisão de jogar ou desistir, prevalecerá sobre um só parceiro, valendo, pois a primeira iniciativa.

MÃO DE ONZE

Se pelo método LIVRE, as cartas devem ser dadas na seqüência só quando for 11 a 11. Na mão de 11 para uma só equipe, é permitido olhar as cartas do parceiro. Quem truca em mão de 11 perderá três tentos. Havendo empate na mão de 11 a 11, ninguém ganha tentos, passando o maço para a frente. Em caso de 11 só para uma equipe, o empate beneficiará os adversários com três tentos. Com cartas a provar vitória garantida em mão de 11, desnecessário se torna o desenvolvimento da jogada, bastando tão somente que essas cartas sejam mostradas.

CONVERSA

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.

EMPATE

Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda, mesmo com trucada, podendo a mão terminar na terceira vaza, valendo, pois, essa carta maior na jogada. Em caso de empate nas três vazas sem trucada, ninguém ganha tento, passando-se o maço para frente.

OBSERVE-SE AINDA:

- a). Quem truca ou retruca em CARTA EXPOSTA, perde em caso de empate;
- b). Quem truca ou retruca no ESCURO, joga pelo empate;
- c). Deve-se observar o limite dos tentos: Ex: Quem tem nove tentos não pode retrucar com seis;
- d). O previsto na letra "c" é somente no caso de empate.

NORMAS GERAIS

- 1) É terminantemente proibido marcar-se as cartas, sob pena desclassificação sumária;

Realização:



Sindicato dos Bancários e Financieiros
de São Paulo, Osasco e Região **CTB**

Organização:



TORNEIO DE TRUCO EM DUPLAS 2013



Sindicato dos Bancários e Financeiros
de São Paulo, Osasco e Região **CTB**

- 2) É terminantemente proibido o uso de objetos que reflitam as cartas, assim como o uso de produtos ou o que quer que seja, na rasura das cartas;
- 3) Considera-se chamada uma trucada, somente quando falasse "pode jogar", "joga", "aceito", "pode matar". Gestos, com a cabeça ou com a mão não valem;
- 4) Os jogos devem obedecer ao sistema atualizado de ponto acima;
- 5) O baralho pode ser trocado a qualquer momento, exceto durante uma jogada em desenvolvimento;
- 6) Um parceiro só pode ser substituído mediante prévia autorização da coordenação do certame, observando-se o critério da inscrição ou motivo de força maior;
- 7) Em jogadas normais é proibido olhar qualquer carta do parceiro, sob pena de perder o tento em jogo;
- 8) O árbitro tem atuação livre, com total autonomia, podendo intervir em qualquer ocasião, quando então, com base no presente regulamento, poderá tomar as seguintes decisões:
 - a). Advertência em caso de dúvida (registrando-se na ficha), ou desclassificação dos infratores se confirmar ato ilícito;
 - b). Em caso de já haver advertência, desclassificação sumária na reincidência;
- 9) Nenhuma carta poderá ser queimada. Se de forma intencional pelo "pé", perderá o tento e o maço. Se acidentalmente, dará cartas novamente, sem direito, porém, de juntar as cartas, isto sendo feito pelos "contra-pé".
- 10) Na primeira vaza não se pode encobrir cartas;
- 11) Em carteadada errada (mais ou menos cartas) não valerão três ou mais tentos em caso de trucada. Se o "pé" chamar sem perguntar (com quantas?) perderá o maço; se perguntar dará cartas novamente; se não chamar a jogada perderá automaticamente um tento;
- 12) Em carteadada errada de modo intencional, isto é, em ilicitude, o "pé" perderá o tento e o maço, incorrendo, inclusive em desclassificação;
- 13) Não é permitido cochichar durante o jogo, mesmo que tenha terminado a mão, ou o raio;
- 14) Por qualquer motivo, não é permitido que os dois parceiros se levantem. Um só, em caso de necessidade e com prévia autorização do árbitro, por prazo determinado;
- 15) Só é permitida a troca de lugar após o término de cada raio, prevalecendo o direito do trio que tiver a primeira iniciativa;

Realização:



Sindicato dos Bancários e Financeiros
de São Paulo, Osasco e Região **CTB**

Organização:



TORNEIO DE TRUCO EM DUPLAS 2013



Sindicato dos Bancários e Financeiros
de São Paulo, Osasco e Região 

- 16) Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, "matando" a jogada, ganhará o tento, mesmo que a do corte esteja por cima. Mas, se estas cartas caírem uma por vez em jogada errada perderá os tentos;
- 17) Nenhum jogador poderá ver a "boca" do baralho ou a carta de cima. Se for "pé" perderá a vez; se for cortador perderá a vez de tocar no maço, passando-o imediatamente;
- 18) Em lance que alguém exibir uma carta sobre a outra por engano, o erro não pode ser corrigido, invalidando-se a carta certa e prevalecendo o tento ou tentos em disputa;
- 19) Tal como determina a tradição, é terminantemente proibido jogar-se a dinheiro, sob qualquer pretexto, assim como é proibido oferecer-se dinheiro como prêmio em campeonatos, devendo a premiação ser determinada em forma de brinde, obrigatoriamente em objetos ou os típicos do truco, sob pena de intervenção policial e prisão dos infratores;
- 20) Em que pese o caráter da amistosidade, as equipes devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo respeito;
- 21) Os desafios, insultos e provocações devem obedecer estritamente o limite fixado pela tradição do jogo de truco, sendo proibido tocar no adversário em clima de seriedade;
- 22) As equipes devem exigir dos adversários o estrito atendimento ao presente Regulamento Oficial;
- 23) O horário das competições deve ser cumprido rigorosamente pelos participantes, sob risco de desclassificação;
- 24) As decisões dos árbitros e da coordenação, devem ser acatadas pelos participantes;

CAPÍTULO VIII – DA PREMIAÇÃO

1. Os 4 primeiros colocados receberão um premio especial mais troféus.

CAPÍTULO IX – DAS PENALIDADES E RECURSOS

1. Caso o carteador cometa alguma infração como: distribuir mais ou menos de 03 (três) cartas para algum jogador; virar a manilha antes da décima terceira carta; virar, no momento em que distribui as cartas, uma carta qualquer, dada a qualquer jogador, de modo que sua face fique à mostra; fazer com que a carta caia da mesa por qualquer motivo, esta podendo ou não virar sua face para cima; errar a ordem da distribuição das cartas; ou qualquer outra infração não descrita neste artigo, o carteador perderá a vez de distribuir as cartas.

2. Um jogador somente poderá aumentar a pontuação de uma rodada na sua vez de jogar as cartas.

Realização:

Organização:



Sindicato dos Bancários e Financeiros
de São Paulo, Osasco e Região 



TORNEIO DE TRUCO EM DUPLAS 2013



Sindicato dos Bancários e Financieiros
de São Paulo, Osasco e Região 

- a. Caso este item não seja respeitado, em uma primeira infração, a dupla levará uma advertência.
 - b. Caso reincida na infração, este perderá 01 (um) ponto, não havendo necessidade de cancelar a rodada. Caso volte a reincidir, perderá 02 (dois) pontos e assim sucessivamente.
 2. Na constatação de atos ilícitos (roubar, esconder cartas, utilizar outro baralho, etc.) durante o jogo, o trio não infrator ganhará o jogo e a dupla infratora será desclassificada da competição.
 3. Qualquer dupla poderá pedir contagem das cartas. Esta contagem só poderá ser feita pelos árbitros da competição.
 4. É proibido "tocar" o adversário de forma desrespeitosa, sob pena de perder os pontos da rodada.
 5. Será eliminado a dupla que:
 - a) Incluir atletas irregularmente inscritos;
 - b) Causar interrupções da partida seja qual for o motivo;
 - c) Tiver torcida provocando tumulto;
 - d) Recusar-se à continuidade da partida
 - e) Proferir palavras de baixo calão;
 - f) Praticar agressão física ou moral aos Organizadores, adversários e torcida;
 - g) Atirar qualquer material contra o chão, parede, mesas, pessoas, etc.
- * Em caso de quebra de material (mesa, cadeira, etc), será cobrada uma taxa de R\$ 200,00 do faltoso.

CAPÍTULO X- DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1. As duplas participantes do Torneio de Truco em duplas dos Bancários são obrigadas a respeitar este Regulamento, Normas e boletins Oficiais expedidos pelos organizadores e também as publicações no site www.spbancarios.com.br.
2. Em caso de estar presente no local de jogo somente uma das duplas, esta será considerado vencedor do jogo, caracterizando-se desta forma o WO.
3. As duplas estarão obrigadas a cumprir o horário de jogos, devendo apresentar-se com 15 minutos de antecedência do início do jogo.

Realização:



Sindicato dos Bancários e Financieiros
de São Paulo, Osasco e Região 

Organização:



TORNEIO DE TRUCO EM DUPLAS 2013



Sindicato dos Bancários e Financieiros
de São Paulo, Osasco e Região **CUT**

4. Será servido um Buffet para todos os participantes do torneio gratuito
5. Caso a dupla compareça ao local com acompanhantes, estes deverão pagar, ao Sindicato dos Bancários, o valor de R\$ 35,00, referente ao Buffet.
6. Os organizadores e demais parceiros não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com jogadores, torcedores e pessoas ligadas direta ou indiretamente ao evento, ou por estes causados a terceiros, antes, durante e após as partidas, bem como por indenizações, de qualquer espécie, oriundas de participação das duplas na competição, não fornecendo, em hipótese alguma número, cópia ou original da documentação dos participantes.
7. As duplas participantes, desde já, indicam e reconhecem a Organização como a única e definitiva instância para resolver as questões que surjam entre eles, desistindo ou renunciando, expressamente assim, de valer-se da Justiça Comum para esses fins.
8. Os jogadores autorizam o uso do próprio nome e da imagem para divulgação no site e em quaisquer outros materiais publicitários, sem ônus de espécie alguma para o Sindicato dos Bancários e para a Saudesportes.
9. As interpretações e os casos omissos ou duvidosos deste Regulamento serão resolvidos pela Organização do Torneio.
10. Quaisquer dúvidas e informações adicionais poderão ser respondidas através do telefone (11) 3188 5338 – Edson Piva (edsonpiva@spbancarios.com.br) ou Minhoca (eventos@saudesportes.com.br).

Boa Sorte a todos os participantes!



EDSON PIVA

TEL :3188 5338 / 9520 2544

Secretaria Cultural : Esporte /Lazer

Sindicato dos Bancários e Financieiros de São Paulo Osasco e Região **CUT**

www.facebook.com/edsonpiva

www.spbancarios.com.br

Realização:



Sindicato dos Bancários e Financieiros
de São Paulo, Osasco e Região **CUT**

Organização:

