

18º TORNEIO DE TRUCO DOS BANCÁRIOS

REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I – DAS FINALIDADES

1. O XVI Torneio de Truco dos Bancários tem como finalidade principal promover a integração e conagraçamento 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, à R.Tabatinguera, 192, no dia 03 de junho de 2017.

CAPÍTULO III - DA CATEGORIA

1. O Torneio será disputado na categoria de dupla, que podem ser formadas por homens, só por mulheres ou serem mistos.

CAPÍTULO IV - DA PARTICIPAÇÃO

1. Podem participar todos os filiados ao Sindicato dos Bancários, e dependentes , que estejam aptos fisicamente à prática da modalidade.
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 por apenas uma dupla.
4. As duplas poderão ser formadas por sindicalizados e/ou dependentes.
- São considerados dependentes apenas os parentes em 1º Grau..
5. 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 aptos a participar do torneio após a entrega da Ficha de Inscrição, devidamente preenchida.
2. O Sindicato dos Bancários será responsável pela retirada das inscrições e respectivas taxas junto aos inscritos, 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. Todas as disputas serão em melhor de 3 partidas, na Série Ouro. Na Série Prata, as disputas serão em apenas 1 partida de 15 tentos
3. As duplas derrotadas na 1ª rodada serão reagrupadas para a disputa da Série Prata.
4. Haverá um limite de 90 min para as disputas da Série Ouro e de 60 min para as da Série Prata. O tempo de duração será indicado apenas pelo cronômetro da organização, posicionado à vista de todos os participantes.
5. A partir do “disparo” do cronômetro, não haverá mais tolerância. Caso alguma partida não tenha iniciada, o tempo de jogo não será acrescido. Caso uma das duplas não tenha se posicionado, será apurado o atraso da mesma como segue:
 - a. A partir do sexto minuto de atraso, a cada 5 minutos a dupla que não se apresentar terá um tento marcado contra si, até o limite de 31 minutos, quando será considerado perdedor da 1ª queda. A partir daí, recomeça a contagem do tempo, nos mesmo moldes, para a queda seguinte, até o limite de 61 minutos.
 - b. Caso a dupla perca 2 quedas por ausência, estará automaticamente eliminado da competição.
 - c. O atraso será apurado única e exclusivamente pelo relógio da Organização, que deverá estar visível a todos os atletas
6. Caso seja necessária a interrupção de alguma partida, por motivo de força maior, os jogadores deverão chamar um dos árbitros, que, após verificar a relevância do motivo, poderá autorizar um acréscimo de 5 minutos de jogo naquela mesa. Esta alternativa só poderá ser utilizada uma vez a cada disputa.

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 truço:

JOGO LIVRE

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

É permitido 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

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) ou 19 (em trios). 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, quando em duplas e 15 segundos quando em trios. 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.

e). O jogo deverá terminar no máximo em 1:30 horas, na melhor de 3 partidas. Caso este tempo seja ultrapassado, será declarada vencedora a dupla que estiver liderando a disputa, pelos seguintes critérios:

1- A dupla que houver vencido o maior nº de quedas;

2- Se cada dupla tiver vencido 1 queda, a dupla que estiver à frente na pontuação da “negra”;

3- Se a negra estiver empatada, vencerá a dupla que houver somado o maior nº de tentos na soma das 3 quedas;

4- Se o empate persistir, será jogada mais uma mão, em “morte súbita”, ou seja, que vencer a mão vencerá o jogo.

- A única exceção será no caso de, quando do “estouro” de tempo, uma das duplas estiver vencendo a negra por, pelo menos, 11 tentos a 9. Nesta ocorrência, a partida deverá ser jogada até seu final por pontos.

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 trugar 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 a 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;
- 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 três 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;
- 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 da Série Ouro e os 2 primeiros da Série Prata receberão troféus e premiações extras.

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.
 - a. Caso este item não seja respeitado, em uma primeira infração, o trio 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, a dupla não infratora 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 e R\$ 200,00 do faltoso.

CAPÍTULO X– DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1. As duplas participantes do 18º Torneio de Truco dos Bancários são obrigados a respeitar este Regulamento, Normas e Boletins Oficiais expedidos pelos organizadores e também as publicações nos sites www.spbancarios.com.br e www.gseventos-sp.com.br.
2. Em caso de estar presente no local de jogo somente uma das duplas, esta será considerada vencedora 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.
4. Caso a dupla compareça ao local com acompanhantes, estes deverão pagar, ao Sindicato dos Bancários, o valor de R\$ 50,00, referente ao Buffet.
5. 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.
6. 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.
7. 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 GS Eventos Esportivos.
8. A interpretação deste regulamento, inclusive em casos omissos, e das regras da modalidade compete ao Árbitro Geral e seus assistentes, sendo que sua decisão será definitiva e irrecorrível.
9. Quaisquer dúvidas e informações adicionais serão ser respondidas através dos telefones (11) 31885388/95202544 – Edson Piva (edsonpiva@s bancarios.com.br)