



ARESMUM



SISMMAM/ARESMUM



ARESMUM

## **REGULAMENTO DO 1º CAMPEONATO DE TRUCO DO SISMMAM/ARESMUM**

### **CAPÍTULO I – DAS FINALIDADES**

1. O 1º campeonato de duplas do SISMMAM/ARESMUM tem como finalidade principal promover a integração e conagração de funcionários da prefeitura e da população mamboreense, além de proporcionar uma opção de lazer aos filiados do Sindicato dos Servidores Públicos de Mamborê.

### **CAPÍTULO II – DA DATA E LOCAL**

1. As partidas serão disputadas nas dependências da ARESMUM, situado na Rodovia Prefeito Armando Alves de Souza, 400 metros, com início dia 11 de outubro de 2017 (quarta-feira), às 19h00min.
2. As demais rodadas acontecerão sempre nas quartas-feiras, com início às 19h00min.

### **CAPÍTULO III – DA CATEGORIA**

1. O campeonato será disputado na categoria de duplas, sem distinção de sexo, com idade mínima de 18 anos.

### **CAPÍTULO IV – DA PARTICIPAÇÃO**

1. Podem participar, todos os filiados do SISMMAM.
2. As duplas deverão pagar um valor de R\$ 20,00 referente ao jantar de encerramento do campeonato.
3. As duplas deverão obrigatoriamente ter um filiado, o outro integrante da dupla poderá ser qualquer outro membro da comunidade, servidor ou não.
4. O integrante da dupla que não for filiado, inclusive os dependentes do filiado, além do valor referente ao almoço, pagará uma taxa de inscrição no valor de R\$ 15,00.
5. Os cargos em comissão, secretários, prefeito, vice-prefeito, e vereadores poderão participar como convidados formando duplas entre si, mediante pagamento de taxa de inscrição de R\$ 40,00 por dupla.

### **CAPÍTULO V – DAS INSCRIÇÕES E IDENTIFICAÇÃO**

1. As duplas somente estarão aptas a participar do campeonato de truco, após a entrega da ficha de inscrição na sede do sindicato ou nos locais designados.
2. As fichas de inscrição serão distribuídas nos locais de lotação dos servidores, sendo que em cada setor haverá um responsável para entrega e recebimento das mesmas.
3. As fichas de inscrição deverão ser entregues até o dia 9 de outubro de 2017 (segunda-feira) nos locais designados.

### **CAPÍTULO VI – DA FORMA DE DISPUTA**

1. O campeonato será disputado na primeira fase na forma de pontuação.
2. As partidas serão sempre na disputa da melhor de três partidas. Sendo a pontuação a seguinte:



ARESNUM



SISMMAM/ARESNUM



ARESNUM

- a) 2 X 0 – o ganhador soma 03 pontos e o perdedor 00 pontos;
- b) 2 X 1 – o ganhador soma 02 pontos e o perdedor 01 ponto.
- c) No caso de WO a dupla vencedora soma 02 pontos e, a perdedora, 00 pontos.

3. As quatro duplas com mais pontuação fazem a semi-final, sendo:

- a) 1º colocado contra o 4º colocado
- b) 2º colocado contra o 3º colocado

4. As duplas ganhadoras fazem a final.

5. O sorteio dos confrontos será feito pela comissão organizadora e arbitragem no dia 10 de outubro de 2017 (terça-feira) às 9 horas na ARESNUM.

6. Na fase semifinal e final os jogos serão na melhor de três classificando-se a dupla que vencer duas partidas.

## CAPÍTULO VII – DAS REGRAS

1. As cartas deverão ser dadas de uma a uma, no sentido anti-horário, de baixo para cima, virando sempre a última carta para fazer o coringa.
2. O carteador terá o direito de arrumar as cartas (sem fazer o “maço”) antes de embaralhar.
3. O corte deverá ser “seco”, ou no máximo em três repiques, o cartador poderá pegar a carta embaixo do corte, devendo passar ao parceiro.
4. O cortador poderá mandar o carteador descer o baralho, neste caso o carteador fica com a carteadada livre, dando as cartas do jeito que quiser, dando o vira a qualquer momento.
5. Não é permitido ao carteador ou cortador, desfiar, abrir em leque, ou manusear o baralho expondo para si ou para o seu parceiro as cartas do baralho.
6. Na mão de onze ou na trucada, a decisão de jogar ou desistir, prevalecerá sobre um só parceiro, valendo a primeira iniciativa,
7. Os parceiros poderão se comunicar somente através de sinal, sendo proibido qualquer forma de orientação verbal, o uso de palavreado, mesmo que de forma dissimulada, com por exemplo, “jorge”, “truca”, “seislá” e outras, neste caso será considerado como três tentos em disputas.
8. O palavriado para o jogo deverá ser sempre claro e objetivo: truco, seis, nove, doze, joga, não quero, etc...
9. Quando uma dupla estiver de onze, será permitida a mesmo olhar as cartas do parceiro antes de decidir se manda ou desiste.
10. Qualquer dupla poderá pedir a contagem da cartas jogadas na mesa, em uma rodada, cabendo aos árbitros realizar a contagem.
11. Quando as duas duplas estiverem de onze, a carteadada será às escuras, ou seja, ninguém poderá ver a carta do parceiro.
12. Na carteadada de onze, a dupla que truca, perde trez tentos.
13. Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar a carta maior na segunda vaza, mesmo com trucada, em caso de empate na terceira vaza, ninguém ganha o tento, passando a carteadada.
14. Quem truca, ou retruca, em caso de empate, perde os tentos em disputa.
15. Quem truca ou retruca no escuro, joga pelo empate.



ARESNUM



SISMMAM/ARESNUM



ARESNUM

16. E terminantemente proibido marcar as cartas, sob pena de eliminação do torneio.
17. A dupla que for flagrada tentando trapacear, será automaticamente eliminada do jogo.
18. Considera-se chamada uma trucado, somente de forma verbal, como por exemplo: “pode jogar”, “mata”, “joga”, “aceito”, não valendo gestos com a cabeça, mãos e outros.
19. É proibido, salvo nos casos previstos nos parágrafos 3 e 9 deste capítulo, olhar cartas do baralho, sob pena da perda de três tentos.
20. Nenhuma carta poderá ser queimada. Caso aconteça, a dupla perderá um tento.
21. Na primeira vaza não se pode encobrir as cartas.
22. No caso de carteadada errada, passa-se a vez, sem contagem de tento para nenhuma das duplas.
23. Não é permitido que durante o jogo, os jogadores deixem a mesa, a não ser por motivo justificável, com prévia autorização da arbitragem.
24. Não será permitida troca de local na mesa, após iniciada a partida.
25. Caso o jogador jogue duas cartas ao mesmo tempo na mesa, “matando e tornado” a jogada terá validade, independente da ordem que as cartas estiverem na mesa.
26. Nenhum jogador poderá ver a boca do baralho ou a carta de cima.
27. A carta depois de jogada na mesa, não pode mais ser recolhida, mesmo que jogada por engano.
28. Durante o jogo do torneio é proibido apostas a parte, além da premiação oferecida pela organização do torneio.
29. As duplas devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo respeito.
30. Os desafios e provocações devem obedecer estritamente os limites fixados pela tradição do jogo de truco, sendo proibido uso de palavras de baixo calão, insultos pessoais, que venham denegrir a imagem do oponente.
31. É estritamente proibido tocar, de forma provocativa, no adversário, durante o jogo, sob pena de perda da partida em disputa.
32. A dupla que ofender ou agredir verbal ou fisicamente a arbitragem ou comissão organizadora ou a torcida, estará automaticamente eliminada do campeonato.
33. Os horários determinados, através da tabela, deverão ser cumpridos rigorosamente, sob pena de desclassificação da dupla que se atrasar.
34. Na constatação de qualquer ato ilícito (roubar, esconder cartas, utilizar outro baralho, etc.) a dupla infratora, perderá automaticamente a partida.
  1. As duas duplas melhores colocadas, receberão troféus.
  2. A dupla campeã, receberá, além do troféu, um prêmio especial a ser definido pela comissão organizadora.

## CAPÍTULO XIX – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E FINAIS.

1. As duplas participantes deste campeonato, são obrigadas a respeitar este regulamento, bem como as decisões tomadas pela arbitragem e pela comissão organizadora.
2. O local de realização das disputas entre as duplas será indicada por cordão de isolamento, podendo permanecer no local somente as duplas que estiverem jogando, arbitragem e comissão organizadora sendo proibida e entrada de bebida alcoólica nesse espaço.



ARESMUM



SISMMAM/ARESMUM



ARESMUM

3. Em caso de estar presente no local e horário marcados, apenas uma das duplas, a mesma será declarada vencedora por WO.
4. Os organizadores, bem como SISMMAM ou a ARESMUM, não se responsabilizam de forma alguma por acidentes ocorrido pelos participantes, torcedores e pessoas ligadas diretamente ou indiretamente ao evento, ou por estes, causados a terceiros, antes, durante e após as partidas, bem como por indenizações, de qualquer espécie, oriunda da participação das duplas na competição.
5. As duplas participantes, desde já, indicam e reconhecem a organização como única e definitiva instância para resolver as questões que surjam, relacionados ao torneio de truco da SISMMAM/ARESMUM, renunciando expressamente de valer-se da justiça comum para esses fins.
6. Os jogadores autorizam o uso do próprio nome e da imagem para divulgação no site, redes sociais do SISMMAM e em quaisquer outros sites ou redes sociais, bem como outros materiais publicitários, sem ônus de espécie alguma para o Sindicato dos Servidores Públicos Municipais de Mamborê, ou Associação Recreativa e Esportiva dos Servidores Públicos Municipais de Mamborê.
7. Entende-se como partida, uma “perna” das três em disputa. E jogo a melhor das três “pernas” em disputa.
8. O árbitro tem atuação livre, com total autonomia, podendo intervir a qualquer momento quando perceber, com base no presente regulamento, podendo dar desde uma advertência verbal, até a exclusão da dupla, conforme gravidade do ocorrido.
9. A comissão organizadora poderá ser consultada a qualquer momento para resolver questões de regramento, ou de indisciplina, tendo autonomia para as decisões.
10. As decisões dos árbitros e da comissão organizadora devem ser acatadas pelos participantes.
11. As interpretações e os casos omissos ou duvidosos deste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

#### COMISSÃO ORGANIZADORA:

Edilson Lima Glovienka

Presidente

Edenilton José Evangelista

Membro

Edinaldo Fontana

Membro

