

REGULAMENTO DO 1º TORNEIO DE TRUCO DO SINDIMOC

DISPUTA

1 - AS REGRAS SERAO DE ACORDO COM ESTE REGULAMENTO, BASEADO NAS REGRAS DA FEDERAÇÃO PARANAENSE DE TRUCO.

2 - HAVERA TOLERANCIA DE 30 MINUTOS APÓS INICIO DO TORNEIO PARA A DUPLA SE APRESENTAR PARA DISPUTA, APÓS ISTO A DUPLA IRA DIRETO PARA REPESCAGEM.

3 - TORNEIO SERÁ DISPUTADO EM MELHOR DE TRÊS PARTIDAS.

4 - DEPOIS DE INICIADO O TORNEIO NÃO PODERÁ MAIS HAVER SUBSTITUIÇÕES DE JOGADORES.

5 - SOMENTE SERÁ PERMITIDO TROCA DE LUGAR NA MESA NO INÍCIO DE CADA PERNA.

6 - NÃO SERÁ PERMITIDO QUALQUER TIPO DE COMENTÁRIO, QUE INFLUENCIE NA JOGADA (EX. MATA, DEIXA PRA MIM, ETC...) EXCETO SE AS DUAS DUPLAS ACORDAREM ANTES DA PARTIDA.

7 - SERÁ PERMITIDO PERGUNTAR DE QUEM É QUALQUER CARTA QUE FOR JOGADA NA MESA (EX. DE QUEM É O TRÊS, QUEM FEZ A 1ª, ETC...).

8 - SE DUAS CARTAS FOREM JOGADAS AO MESMO TEMPO NA MESA, CONSIDERA-SE QUE A QUE CAIU POR BAIXO SEJA A DA JOGADA EM ANDAMENTO E A DE CIMA PARA A PRÓXIMA JOGADA.

9 - NINGUÉM É OBRIGADO A MOSTRAR A SUA MAIOR CARTA EM CASO DE EMPATES.

10 - TRUCAR OU CHAMAR NÃO PODERÁ SER FEITO ATRAVÉS DE SINAIS, (EX. MOSTRAR 3 DEDOS, APONTAR PARA O ADVERSÁRIO, BALANÇAR A CABEÇA, ETC.) A AÇÃO SÓ SERA VALIDADA SE FOR USADA AS PALAVRAS CONFORME AÇÃO DO MOMENTO.

11 - NÃO SERÁ PERMITIDO O USO DE ARTIMANHAS, COMO TURCO, SUCO, OU JORGE, ETC...

12 - NÃO SERÁ PERMITIDO CHAMAR A TRUCADA, E JOGAR AS CARTAS NA MESA, USANDO TERMOS COMO, DEMOROU, CORTE POR 1 , SEISTÃO LOUCOS, ETC...

13 - QUEM MANDAR DE 11, NÃO PODERÁ JOGAR POR TRÊS EMPATES, VOLTA O CARTEADO.

14 - NA MÃO DE ONZE, MESMO QUE UMA DUPLA SAIA COM CASAL MAIOR TEM QUE BATER CARTAS.

15 - OS JOGADORES DEVERÃO MANTER AS MÃOS À VISTA DURANTE AS JOGADAS.

16 - CASO SEJA PROVADO QUE ALGUM JOGADOR ESTEJA MARCANDO CARTAS, OU JOGANDO DE FORMA ILÍCITA, A DUPLA SERÁ ILIMINADA.

17 - DEPOIS DE INICIADO O TORNEIO E ATÉ O FINAL DA 1ª ETAPA, SE ALGUMA NOVA EQUIPE QUISE INSCREVER E TIVER VAGA A DUPLA TERA QUE PAGAR INSCRIÇÃO NO VALOR DOBRADO.

18 - EM CASO DE EMPATE NAS MAOS, E HOUVER TRUCADA QUEM CHAMAR TEM QUE ABRIR A CARTA DE QUEM TRUCOU, E QUEM TRUCAR COM A CARTA DO ADVERSARIO EXPOSTA TEM QUE MATAR A CARTA.

DA CARTEADA

19 - AS CARTAS TEM QUE SER DADAS SEMPRE POR BAIXO.

20 - A CARTEADA SERÁ FEITA DE UMA EM UMA CARTA, COM A VIRA NA ÚLTIMA.

21 - O CARTEADOR SÓ PODERA VER UMA CARTA DE SEU PARCEIRO.

22- NO INÍCIO DA JOGADA, NÃO SERÁ PERMITIDO TRUCADA COM NÚMERO DIFERENTE DE TRÊS CARTAS.

23 - CASO HAJA ERRO NA CARTEADA, O BARALHO SERÁ PASSADO PARA O PRÓXIMO CARTEADOR SEM PERDA DE TENTO.

24 - CASO VIRE UMA OU MAIS CARTAS DURANTE A CARTEADA, TERÁ QUE HAVER NOVO CORTE E NOVA DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS, PELO MESMO CARTEADOR. A MENOS QUE O ADVERSÁRIO QUEIRA FICAR COM A CARTA. EM CASO DE REINCIDÊNCIA O BARALHO É PASSADO A FRENTE, SEM ONUS PARA O CARTEADOR.

25 – DURANTE A PARTIDA SE O CARTEADOR OU O CORTADOR OLHAR O FUNDO DO BARALHO, A 1ª VEZ SERA ADVERTIDO NA 2ª VEZ EM DIANTE SERA PENALIZADO COM PERDA DE UM TENTO.

DO CORTE DO BARALHO

26 - O CORTADOR NÃO PODE EMBARALHAR O BARALHO APENAS CORTAR E NO MAXIMO 2 VEZES.

27 - NO CORTE O CORTADOR PODERA TIRAR UMA OU DUAS CARTAS E TERA QUE PASSAR UMA PARA SEU PARCEIRO.

28 - O 4 (QUATRO) DE OURO PODERA SER RECUSADO NO CORTE.

29 - O CORTADOR NÃO SERÁ OBRIGADO A CORTAR, PODE MANDAR CARTEAR SEM CORTE.

30 - O CORTE E A CARTEADAS DEVERÃO SER FEITOS SEMPRE SUPERIOR A ALTURA DA MESA.

31 - NÃO SERÁ PERMITIDO VOLTAR O Nº DE TENTOS, NO CASO DE 11 A 11, E SERA CORTE NA ESCURA, SE O CORTADOR OU CARTEADOR OLHAR ALGUMA CARTA PERDERA O TENTO.

DISPOSIÇÕES GERAIS

32 - NÃO SERÁ PERMITIDO FUMAR E NEM FAZER CONSUMO DE BEBIDAS ALCOOLICAS NO LOCAL DE JOGO.

33 - CASO UMA DAS DUPLAS BATA NA MESA E VIRE AS CARTAS (SOBRAS), PERDERÁ A QUANTIDADE DE TENTOS QUE ESTIVER EM JOGO.

34 - AS DUPLAS QUE PERDEREM NA 1ª ETAPA, TERA O DIREITO DE INGRESSAR O TORNEIO DE REPESCAGEM. QUE TAMBEM SERA DISPUTADO EM MELHOR DE TRES E ELIMINAÇÃO SIMPLES.

35 - APÓS A 1ª ETAPA DO TORNEIO, QUEM PERDER A MELHOR DE TRES ESTARA FORA DA COMPETIÇÃO.

36 - EM CASO DE AGRESSÃO FÍSICA OU VERBAL CONTRA ADVERSARIOS E OU ORGANIZAÇÃO, A DUPLA AGRESSORA SERÁ ELIMINADA.

37 - A COMISSÃO ORGANIZADORA SE RESERVA AO DIREITO DE TOMAR QUALQUER ATITUDE PARA O BOM ANDAMENTO DO TORNEIO. (INCLUSIVE COM ILIMINAÇÃO DE UMA OU DAS DUAS EQUIPES ENVOLVIDAS. DECIDINDO SE HAVERÁ NOVA CARTEADA, SE UMA DAS EQUIPES PERDE O TENTO OU OS TENTOS, SE COLOCARÁ UM JUIZ PARA CARTEAR, ENFIM QUALQUER DECISÃO DA COMISSÃO ORGANIZADORA SERÁ SOBERANA. SEM QUE NINGUÉM TENHA O DIREITO A RESSARCIMENTO DO VALOR DA INSCRIÇÃO).

38 - ESCALA DE POSSIVEIS PUNIÇÕES POR INFRAÇÕES DURANTE O TORNEIO:

- A) ORIENTAÇÃO**
- B) ADVERTENCIA**
- C) PERCA DE UM TENTO**
- D) PERCA DOS TENTOS EM JOGO NA MAO DO MOMENTO DA INFRAÇÃO.**

ORGANIZAÇÃO: SECRETARIA DE ESPORTES SINDIMOC.

**TRUCO É UM ESPORTE, VAMOS RESPEITAR O ADVERSÁRIO
E FAZER AMIGOS.**