

## REGULAMENTO DO TORNEIO DE TRUCO

### 1. REGULAMENTO

- 1.1 – Cabe à **COT** (Comissão Organizadora de Truco), a elaboração do Regulamento e Tabelas de Jogos, bem como dirimir quaisquer dúvidas que possam advir da interpretação do mesmo, não cabendo recursos quanto às decisões tomadas;
- 1.2- Em cada rodada terá **JUÍZES**, ou os próprios jogadores de comum acordo o serão, os quais terão pleno direito de decisão. Quaisquer dúvidas que possam surgir deverão ser dirimidas com o auxílio da **COT**, não cabendo recurso quanto às decisões tomadas;
- 1.3- O Torneio será disputado na modalidade **Eliminatória** pôr vitórias.

### 2. PARTICIPANTES

- 2.1 - Poderão participar do Torneio, todos **ASSOCIADOS DO CLUBE e CONVIDADOS** de ambos os sexos, sem limite de idade;
- 2.2 – Os participantes serão inscritos pôr duplas.

### 3. DOS JOGOS

- 3.1– O **sorteio** para definição dos jogos deverá ser realizado momentos antes do horário previsto para o início do torneio. Serão sorteadas as duplas e as chaves conforme previamente estabelecido de acordo com a quantidade de duplas inscritas.
- 3.2– Definidos os jogos, as duplas envolvidas iniciarão os jogos, com **tolerância de 15 minutos**, após os quais, a **dupla ausente perderá** pôr **“W.O” (só jogará após o WO se a outra dupla concordar em jogar)**, caso não aceite, a dupla será eliminada do Torneio.  
Em qualquer momento um jogador poderá ser substituído por outro, desde que não tenha participado de nenhum jogo anterior;
- 3.3– Este Torneio será disputado na modalidade **“ponto acima”** onde as **“manilhas”** serão as cartas de mesmo valor, imediatamente superior a **“vira”**;
- 3.3.1- Na mão seguinte o **“pé”** poderá usar as cartas do jogo anterior que não forem encobertas para fazer o **“maço”**, as cartas jogadas na mesa permanecerão abertas;
- 3.3.2- O jogador que ganhar a primeira rodada **PODE** esconder a carta na rodada seguinte;
- 3.3.3- Caso haja empate na primeira rodada, os jogadores **NÃO** são obrigados a mostrar a maior carta na rodada seguinte;
- 3.3.4- Caso algum jogador peça **truco** durante a **mão de onze**, a dupla perderá a rodada sendo punida com 3 tentos;
- 3.3.5- Não é permitido qualquer tipo de **trapaça** durante o carteadado, nem ver as cartas do fundo do baralho ou qualquer coisa do gênero;
- 3.4– **Todas as partidas serão disputadas em 12 (doze) tentos e em melhor de 3 (três) partidas**
- 3.5– A habitual gritaria e algazarra (as insultas, as provocações) típica desse jogo será permitida dentro do seu limite, trata-se de amistosidade, as duplas devem se fiscalizar, com máximo de respeito (as ofensas não poderão ser levadas ao lado pessoal, respeitar o adversário), **é terminantemente proibido tocar e DAR PANCADA no adversário.**

### 4. CLASSIFICAÇÃO

- 4.1– A pontuação será atribuída para cada integrante da dupla, conforme classificação final e seguirá a tabela abaixo:

Posição	Pontuação
1º	10
2º	6
3º	4
4º	2
5º	1

**NOTA: Os casos omissos serão resolvidos pela COT sem direito a apelação.**

# COT - Comissão Organizadora de Truco