



## **REGULAMENTO DO TORNEIO DE TRUCO - 2013**

### **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 Fase de Grupos (A e B) e finais. Na fase de grupos, todos jogam contra todos em cada grupo, são classificados os dois melhores colocados em cada grupo. Nas fases finais, o 1º do Grupo A joga contra o 2º do Grupo B e o 1º do Grupo B contra o 2º do Grupo A. Os vencedores disputam a final e os perdedores disputam o terceiro lugar.

### **2. PARTICIPANTES**

- 2.1. Poderão participar do Torneio, todos ASSOCIADOS DO CLUBE e CONVIDADOS de ambos os sexos, sem limite de idade. A taxa para não sócio é de R\$ 25,00;
- 2.2. Os participantes serão inscritos por duplas.

### **3. DOS JOGOS**

- 3.1. O sorteio para definição dos jogos deverá ser realizado momentos ou dias antes do início do torneio. Serão sorteadas as duplas e os grupos 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 por “W.O”. Só jogará após o WO se houver justificativa aceitável ou a outra dupla concordar em jogar (caso não aceite, a dupla será eliminada do Torneio).

3.3. Os jogos terão início sempre às 17:30, todas as quintas, a partir do dia 15/08/2013. Os jogos poderão ser adiados ou antecipados, a critério da COT ou em comum acordo com as equipes envolvidas.

Em qualquer momento um jogador poderá ser substituído por outro, desde que não tenha participado de nenhum jogo anterior;

3.4. Este Torneio será disputado na modalidade “ponto acima” onde as “manilhas” serão as cartas de mesmo valor, imediatamente superior a “vira”;

3.4.1. 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;

3.4.2. O jogador que ganhar a primeira rodada PODE esconder a carta na rodada seguinte;

3.4.3. Caso haja empate na primeira rodada, os jogadores NÃO são obrigados a mostrar a maior carta na rodada seguinte;

3.4.4. Caso algum jogador peça truco durante a mão de onze, a dupla perderá a rodada sendo punida com 3 tentos;

3.4.5. Não é permitido qualquer tipo de trapaça durante o carteadado, nem ver as cartas do fundo do baralho ou qualquer coisa do gênero;

3.5. Todas os jogos serão disputados em 12 (doze) tentos e em melhor de 3 (três) partidas. A dupla que ganhar 2 (duas) partidas primeiro é o vencedor do jogo.

3.6. A colocação será por ordem decrescente de vitórias.

3.7. Para classificação e critérios de desempate:

3.7.1. Vitórias;

3.7.2. Número de mão;

3.7.3. Confronto direto (apenas entre duas equipes). Caso ocorra entre mais de duas, o desempate será por sorteio.

3.8. 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.

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