

**IV TORNEIO DE TRUCO DOS FUNCIONÁRIOS PÚBLICOS MUNICIPAIS DE INDAIATUBA  
2012.**

**DATA: 16/06/2012 (SÁBADO)**

**LOCAL: LANCHONETE DO CAMPO DE FUTEBOL SOCIETY DO CRUZEIRO**

**ENDEREÇO: PRÓXIMO AO ESTACIONAMENTO DO PARQUE ECOLÓGICO**

**HORÁRIO: 08:30 HORAS**

**REGULAMENTO**

**A. DOS OBJETIVOS:**

**A1** O objetivo deste TORNEIO DE TRUCO, é promover o entretenimento entre os funcionários públicos municipais da Prefeitura de Indaiatuba, bem como proporcionar horas agradáveis como forma de lazer.

**B. DA ORGANIZAÇÃO:**

**B1** A organização do Torneio será de responsabilidade da Secretaria de Esportes, fazendo cumprir os itens do presente regulamento, elaborando a tabela com horário e local dos jogos.

**C. DAS INSCRIÇÕES:**

**C1** As duplas deverão ser feitas entre funcionários públicos municipais da Prefeitura de Indaiatuba e Autarquias (não será necessário trabalhar na mesma Secretaria ou Autarquia);

**C2** Só poderão participar do IV TORNEIO DE TRUCO, funcionários públicos municipais que estejam na ativa;

**C3** Os estagiários não são considerados funcionários públicos municipais, portanto não poderão participar do TORNEIO;

**C4** A taxa de inscrição será de R\$10,00 (Dez reais) por dupla e no caso do não recolhimento da taxa a dupla estará impedida de participar do TORNEIO;

**C5** Para uma melhor organização as inscrições poderão ser realizadas:

- Enviando e-mail para: **esportes.coordenacao@indaiatuba.sp.gov.br** identificando o (nome dos jogadores, a Secretaria na qual cada um trabalha e telefone p/ contato) ou diretamente por telefone com o CIDO (19) 9714-9854 – NESTEL 139\*8751, e a taxa de inscrição poderá ser paga até às 08:30 do dia do Torneio;

**C6** O torneio será realizado na LANCHONETE DO CAMPO DE FUTEBOL SOCIETY DO CRUZEIRO, no dia 16/06/2012 (Sábado) com início para as 09 horas, as duplas interessadas em participar do TORNEIO poderão efetuar suas inscrições até às 08h30min impreterivelmente:

- 08h45min – Sorteio
- 09 horas – Início dos jogos

**D. DOS JOGOS:**

**PARÁGRAFO 1º - TRUCO:**

**D1** Em todas as partidas, inclusive nas finais, as duplas jogarão melhor de 03 (três) jogos de 12 pontos cada;

**D2** Se uma dupla vencer 02 (dois) jogos consecutivos ou alternados será considerada vencedora;

**D3** Após iniciada a partida, não será permitida a troca de lugar entre os participantes. O atleta reserva poderá atuar, se escalado antes do início da partida, não sendo permitida a substituição durante a partida;

**D4** Se constatado jogo desonesto por parte de um dos participantes, como esconder cartas ou algo parecido, a dupla ao qual ele pertence será eliminada do torneio;

**D5** Se constatado a marcação do baralho da mesa por um dos jogadores, a dupla que ele pertence será eliminada;

**D6** Se constatado uso de objetos desonesto, como: anéis, isqueiros, espelhos que sejam refletores, a dupla será eliminada do torneio;

**D7** Havendo empate na primeira vasa, a decisão será na segunda vasa, com a carta maior podendo ter a trucada.

### **PARÁGRAFO 2º - Do Baralho:**

- D8** Cada baralho terá 40 (quarenta) cartas;
- D9** O jogador encarregado de dar as cartas embaralhará e dará o baralho para o corte;
- D10** O carteadado será livre, porém corte seco, baralho corrido e tombo na última carta, não sendo permitido fazer “maços”;
- D11** Se virar uma ou mais cartas ou ainda no tombo virar mais de uma carta, deverá voltar o carteadado;
- D12** Não será permitido olhar a boca do baralho, caso isso ocorra, o mesmo perderá o carteadado. No caso de serem distribuídas 04 (quatro) ou menos de 03 (três) cartas, o jogador deverá acusar a irregularidade, devendo voltar o carteadado sem que haja perda de pontos.

### **PARÁGRAFO 3º - Do Corte:**

- D13** O jogador que for cortar, não poderá fazer “montinho”;
- D14** O encarregado do corte não poderá contar 13 (Treze) cartas para serem jogadas;
- D15** O encarregado do corte, se embaralhar, não poderá escolher o lado;
- D16** Quando cortar a seco, poderá escolher o lado, se por cima ou por baixo.

### **PARÁGRAFO 4º - Da conversa entre os atletas:**

- D17** Não poderão usar as expressões: “Faz a primeira, deixa que eu faço, deixa pra mim, etc..., ou outras frases que tenham o mesmo significado”;
- D18** Somente poderão se comunicar por sinais mímicos;
- D19** A dupla infratora perderá um tento.

### **PARÁGRAFO 5º - Da mão de onze:**

- D20** Todas as partidas serão de 12 pontos;
- D21** Se uma das duplas estiver com 11 (onze) pontos e a outra com menos pontos, a que tem onze mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois senão, perderá três tentos. Na mão de onze, os jogadores poderão trocar suas cartas para o conhecimento do jogo e depois devolvem, cabendo a um deles determinar se jogam ou não com as seguintes frases: “Vamos jogar ou não vamos jogar”;
- D22** Entende-se por “negra” a melhor de três partidas, quando houver o empate de 01 a 01, a dupla que ganhar duas partidas será a vencedora.

### **E. DA FORMA DE DISPUTA:**

- E1** O sistema de disputa será de eliminatória simples (perdeu está fora) e a tabela com as duplas inscritas serão formadas no dia do TORNEIO, conforme artigo **C6**.

### **F. DA DISCIPLINA:**

- F1** É de inteira responsabilidade da COMISSÃO, resolver quaisquer problemas que venham a surgir durante a realização do IV TORNEIO DE TRUCO;
- F2** A dupla ou jogador que por ventura agredir fisicamente ou verbalmente a outro jogador, à arbitragem ou ao representante, serão eliminados do jogo e do TORNEIO.

### **G. DAS PREMIAÇÕES:**

- G1** Informamos que a forma de Premiação será a seguinte:  
- Troféus para o 1º, 2º e 3º colocados.

### **H. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS:**

- H1** Os casos omissos no presente regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora;
- H2** **Mais informações: CIDO (19) 9714-9854 ou NEXTEL 55\*139\*8751.**

**Indaiatuba, 04 de junho de 2012.**

**COMISSÃO ORGANIZADORA.**