



DATA: 06/04/2013 (SÁBADO)

LOCAL: CENTRO ESPORTIVO DO TRABALHADOR (LANCHONETE SR.RAUL)

ENDEREÇO: AVENIDA CONCEIÇÃO Nº 1855 – CIDADE NOVA

HORÁRIO: 08:00 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 V TORNEIO DE TRUCO, funcionários públicos municipais que estejam na ativa;

C3 Os estagiários, patrulheiros, funcionários de empresas que prestam serviço para a Prefeitura, 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 a taxa de inscrição poderá ser paga até às 08:30 do dia do Torneio;

C6 O torneio será realizado no Centro Esportivo do Trabalhador (Lanchonete do Sr. Raul), localizado na Avenida Conceição nº 1855 – Cidade Nova, no dia 06/04/2013 (Sábado) às 08:00 horas, e 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 Somente será exigido corte seco quando a partida estiver empatada em 11 a 11;

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 V 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, 14 de março de 2013.

COMISSÃO ORGANIZADORA.