

XVIII JOGOS AFFEMG
Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais 2018
REGULAMENTO TRUCO

1 - DAS INSCRIÇÕES

1.1 - As inscrições deverão ser feitas em duplas, podendo ter um reserva.

1.2 - As inscrições serão conferidas e conciliadas pela coordenação dos Jogos. **O sorteio das equipes nas chaves e a elaboração de todas as rodadas a serem disputadas acontecerão na primeira rodada de jogos.**

2 - DO TORNEIO

2.1 - O abandono do jogo antes de seu término será considerado WO.

3 - DA FORMA DE DISPUTA

3.1 - O Torneio será composto de chaves com jogos eliminatórios simples, em melhor de 3 (três) quedas, saindo vencedora a dupla que ganhar 2 (duas) quedas (a dupla que perder será automaticamente eliminada). Havendo pequeno número de inscrição, o torneio **poderá** ser realizado com a formação de chaves, onde todos jogam contra todos.

3.2 - No caso de disputa em chave em que todos jogam contra todos, o campeão de cada chave será o que conseguir o maior número de vitórias, se persistir o maior número de saldo de quedas, depois de quedas positivas, de saldo de jogos e por último de jogos positivos, nessa ordem.

3.3 - Não será permitida a troca de parceiros após o credenciamento, em hipótese alguma.

3.4 - Em cada jogo haverá fiscais indicados pela Comissão Organizadora, que terão plenos poderes para decidir sobre quaisquer dúvidas. O fiscal só intervirá na partida a pedido de uma dupla, baseando-se neste regulamento.

4 - DOS ASPECTOS TÉCNICOS

4.1 - O campeonato será disputado com o baralho sujo, isto é, com as cartas 4, 5, 6, 7, além das figuras, ÁS, 2, 3 e as manilhas.

4.2 - Em cada início de fase, um baralho novo será fornecido. Após cada partida durante a fase, o fiscal fará o rodízio dos baralhos.

4.3 - A critério do fiscal da mesa ou do coordenador, o baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida.

4.4 - O jogo se dará com baralho fechado.

4.5 - Ato de dar as cartas: As cartas deverão ser dadas pela direita e o baralho cortado pelo parceiro da esquerda e só poderão ser dadas de três em três.

4.6 - Será proibido destinar cartas ao adversário.

4.7 - Será proibido, quando cerrar o baralho, alisar as laterais do baralho.

4.8 - Será proibido retirar, separar, catar, desfiar cartas do baralho aleatoriamente.

4.9 - Os atos de embaralhar e de cortar deverão ser feitos sobre a mesa, à vista de todos, ficando proibido o corte com o baralho nas mãos. O corte terá que ser feito com o baralho rente à superfície da mesa. O adversário poderá serrar o baralho no máximo três vezes; caso exceda, retornará o baralho para o pé embaralhar novamente e destinará o corte de novo, sem punição ao infrator.

4.10 - Quem cortar deverá:

I - Trançar, reembaralhar, mandar descer ou subir, mandar queimar, retirar as próprias cartas.

II - Não cortar, mandando somente descer ou subir.

4.11 - “O mão” poderá:

I - Mandar queimar até nove cartas, sendo as seis últimas encobertas, caso o cortador não tenha queimado.

II - Mandar destinar ao parceiro as cartas a si destinadas e receber as próximas.

III - Só será possível “o mão” destinar ao parceiro suas cartas se ele não queimou mais de seis cartas.

4.12 - Se quem cortar não mandar subir ficará entendido que o ato de dar as cartas será iniciado por cima (descer).

4.13 - Será permitido dar as cartas de 03 em 03, enquanto não houver reclamações, antes de ser iniciada a distribuição. Lançadas na mesa as três primeiras cartas, nenhuma reclamação será cabível.

4.14 - Se no ato de dar as cartas, alguma cair virada, o adversário poderá optar: ou fica com ela ou pede outra. Se a carta virada for destinada ao parceiro, ou ao próprio PÉ, nada acontecerá, ficando ele obrigado a ficar com ela ou elas, mesmo tendo sido vista. Caso sejam viradas duas cartas, e os adversários quiserem, o baralho passará à frente.

4.15 - O jogador que receber quantidade diferente de três cartas deverá comunicar imediatamente para que o baralho passe a frente. Caso tente se beneficiar jogando ou trucando com as mesmas, perderá os tentos da rodada.

4.16 - Se alguém der mais de três cartas para um dos jogadores, a dupla que partiu o baralho poderá optar entre: eliminar uma das cartas e jogar assim mesmo, ou receber o baralho para dar carta, ficando sem efeito essa cartada (mão).

4.17 - Será terminantemente proibido a qualquer jogador olhar o fundo e cobertura do baralho.

4.18 - "O Pé" terá o direito de olhar o fundo do baralho, mostrando para todos os participantes da mesa, depois de dadas as cartas, sem, no entanto, folheá-lo.

4.19 - Não será permitido a ninguém tocar as cartas que sobraram, que deverão ser colocadas na frente do parceiro que for dar a próxima mão.

4.20 - Carta jogada não poderá ser recolhida nem trocada, mesmo quando fora de hora. A carta só será considerada jogada depois de solta pelo jogador.

4.21 - Não será permitido marcar cartas. Caso isso aconteça, a dupla adversária deverá comunicar o fato ao fiscal do jogo. O fiscal do jogo, percebendo marcação de cartas, poderá trocar o baralho imediatamente, com autorização do coordenador. Persistindo no erro, a dupla poderá ser advertida com cartão amarelo ou receberá cartão vermelho - saindo vencedora a dupla adversária.

4.22 - No descarte encoberto, a carta será colocada no baralho de boca para baixo, escondida de todos os jogadores, exceto na primeira mão onde todos deverão ver o descarte. Será proibido mostrar a carta descartada encoberta ao parceiro.

5 - DA MÃO DE DEZ

5.1 - O cortador poderá apenas trançar o baralho sem poder olhar as cartas do fundo e a de cima.

5.2 - Será proibido fazer maço, queimar cartas (mesmo encobertas), trucar e passar as primeiras cartas ao parceiro, ficar ou "morar".

5.3 - A perda de pontos se dará se a mão for truada.

5.4 - Quem truar em mão de Dez dará dois tentos ou quatro pontos para o adversário.

5.5 - A jogada (rodada) da mão de Dez sempre valerá 2 tentos ou 4 pontos em disputa.

5.6 - Não será permitida a consulta entre os parceiros trocando as cartas para conferência na mão de Dez, bem como o jogo cantado, “mata”, “truca” “deixa vim”, os sinais deverão ser dados somente através de gestos. Qualquer sinal pronunciado por palavras, a dupla infratora perderá os pontos em disputa.

5.7 - Jogada a carta na mesa por um dos parceiros que estão em mão de dez, a vaza terá que ser corrida, inapelavelmente.

5.8 - Em mão de dez entre duplas, não poderá haver consultas.

5.9 - É permitido serrar no máximo 03 vezes baralho e o corte de gaveta.

6 - DO ATO DE TRUCAR

6.1 - Para ser válido, o truco deverá ser dito claramente, em alto e bom som. Se não for dita a palavra “TRUCO”, acompanhada ou não de adjetivos, não será válido.

6.2 - Qualquer palavra servirá para se entender que foi aceito o truco e deve-se dizer uma destas palavras: joga, aceito, mata, bate, cai, vem ou venha.

6.3 - “O vale seis” e o “vale nove” também deverão ser ditos de forma positiva, pois uma vez ditas, serão irreversíveis.

6.4 - Não será permitido levantar a mesa no ato de truar, mas será permitido dela se afastar para truar, gritar, cantar, berrar, etc.

6.5 - Será permitido bater na mesa no ato de truar, gritar, cantar versos, fazer gestos e outras atitudes para intimidar o adversário, mas será terminantemente proibido atingir fisicamente o adversário, usar palavras de baixo calão ou ofensivas e danificar qualquer objeto e/ou instalação do estabelecimento.

6.6 - Jogadas as cartas na mesa por um dos jogadores, serão considerados vencidos os tentos pela outra dupla.

6.7 - O jogador só poderá truar na sua vez de jogar e não poderá fazê-lo sem carta na mão.

7 - CONTAGEM DE PONTOS

7.1 - A contagem de pontos será feita da seguinte maneira: cada tento vale dois pontos, a saber:

- I - Queda ----- 2 jogos
- II - Jogo ----- 12 pontos
- III - Uma mão ou vaza ----- 2 pontos ou 1 tento
- IV -Truco ----- 4 pontos ou 2 tentos
- V - Vale seis ----- 8 pontos ou 4 tentos
- VI - Mão de dez mandada / perdida -4 pontos ou 2 tentos
- VII - Vale Nove ----- 12 pontos ou 1 jogo
- VIII - Mão de dez adiada ----- 2 pontos ou 1 tento
- IX - Mão Trucada----- 4 pontos ou 2 tentos

8 - DAS NORMAS GERAIS

8.1 - Empata da primeira vaza, o mão será o primeiro a mostrar as cartas.

I - As duas cartas restantes deverão ser baixadas uma sobre a outra, de forma a ocultar a segunda. A carta que decidirá o empate será a de cima, que pode ou não ser a maior das duas cartas. Caso o empate persista, a carta de baixo exibida passará a decidir a vaza.

II - Em mão de dez, será obrigatório pôr a maior carta por cima.

8.2 - Carta jogada não poderá ser recolhida nem trocada, mesmo quando fora da hora. A carta só será considerada jogada quando estiver solta na mesa.

8.3 - Não será permitido marcar carta. Caso isso aconteça, a dupla adversária deverá comunicar ao fiscal do jogo, estando passivo de punição.

8.4 - Não será permitida a presença de pessoas estranhas ao campeonato no recinto em que os jogos estiverem sendo realizados.

8.5 - Não será permitido o uso de telefone celular, bip, pager, fone de ouvido ou qualquer outro meio de comunicação por parte dos jogadores durante os jogos.

8.6 - Será proibida a utilização de instrumentos sonoros, tais como: cornetas, apitos, buzinas, etc.

9 - PENALIDADES

9.1 - A penalização pela infração de qualquer um dos itens deste regulamento será feita pelos fiscais/coordenadores e acarretará em:

I - advertência.

II - advertência e perda de tentos.

III - advertência e passagem do baralho adiante.

IV - advertência e anulação da mão ou vaza através de cartão amarelo.

V - desclassificação da dupla através do cartão vermelho, quando for o caso.

9.2 - Após uma advertência, através do cartão amarelo, a próxima infração computada será penalizada com cartão vermelho. Recebendo o cartão vermelho, a dupla estará automaticamente desclassificada. O cartão vermelho também poderá ser aplicado em qualquer falta considerada grave, sem antecedência do cartão amarelo.

9.3 - A critério do coordenador, o tempo do jogo será por queda.

9.4 - Finda a rodada, o cartão amarelo será desconsiderado, não produzindo efeito na rodada seguinte.

9.5 - A aplicação do cartão amarelo ficará a critério do fiscal/coordenador.

9.6 - A critério do coordenador, o corte poderá ser seco.

10 – DISPOSIÇÕES GERAIS

10.1 - A inscrição do atleta na prova implica a aceitação deste regulamento e seu total entendimento, devendo qualquer dúvida ser esclarecida junto à organização por meio do endereço eletrônico eventos@affemg.com.br ou do telefone (31) 3289-5709.

10.2 - A organização é soberana e decidirá sobre os casos omissos deste regulamento e possíveis recursos impetrados e, inclusive, poderá promover alterações que se fizerem necessárias para a manutenção dos Jogos.