

# **REGULAMENTO DO 1º TORNEIO DE TRUCO DO SINDIMOC**

## **DISPUTA**

**1 - AS REGRAS SERAO DE ACORDO COM ESTE REGULAMENTO, BASEADO NAS REGRAS DA FEDERAÇÃO PARANAENSE DE TRUCO.**

**2 - HAVERA TOLERANCIA DE 30 MINUTOS APÓS INICIO DO TORNEIO PARA A DUPLA SE APRESENTAR PARA DISPUTA, APÓS ISTO A DUPLA IRA DIRETO PARA REPESCAGEM.**

**3 - TORNEIO SERÁ DISPUTADO EM MELHOR DE TRÊS PARTIDAS.**

**4 - DEPOIS DE INICIADO O TORNEIO NÃO PODERÁ MAIS HAVER SUBSTITUIÇÕES DE JOGADORES.**

**5 - SOMENTE SERÁ PERMITIDO TROCA DE LUGAR NA MESA NO INÍCIO DE CADA PERNA.**

**6 - NÃO SERÁ PERMITIDO QUALQUER TIPO DE COMENTÁRIO, QUE INFLUENCIE NA JOGADA (EX. MATA, DEIXA PRA MIM, ETC...) EXCETO SE AS DUAS DUPLAS ACORDAREM ANTES DA PARTIDA.**

**7 - SERÁ PERMITIDO PERGUNTAR DE QUEM É QUALQUER CARTA QUE FOR JOGADA NA MESA (EX. DE QUEM É O TRÊS, QUEM FEZ A 1ª, ETC...).**

**8 - SE DUAS CARTAS FOREM JOGADAS AO MESMO TEMPO NA MESA, CONSIDERA-SE QUE A QUE CAIU POR BAIXO SEJA A DA JOGADA EM ANDAMENTO E A DE CIMA PARA A PRÓXIMA JOGADA.**

**9 - NINGUÉM É OBRIGADO A MOSTRAR A SUA MAIOR CARTA EM CASO DE EMPATES.**

**10 - TRUCAR OU CHAMAR NÃO PODERÁ SER FEITO ATRAVÉS DE SINAIS, (EX. MOSTRAR 3 DEDOS, APONTAR PARA O ADVERSÁRIO, BALANÇAR A CABEÇA, ETC.) A AÇÃO SÓ SERA VALIDADA SE FOR USADA AS PALAVRAS CONFORME AÇÃO DO MOMENTO.**

**11 - NÃO SERÁ PERMITIDO O USO DE ARTIMANHAS, COMO TURCO, SUCO, OU JORGE, ETC...**

**12 - NÃO SERÁ PERMITIDO CHAMAR A TRUCADA, E JOGAR AS CARTAS NA MESA, USANDO TERMOS COMO, DEMOROU, CORTE POR 1 , SEISTÃO LOUCOS, ETC...**

**13 - QUEM MANDAR DE 11, NÃO PODERÁ JOGAR POR TRÊS EMPATES, VOLTA O CARTEADO.**

**14 - NA MÃO DE ONZE, MESMO QUE UMA DUPLA SAIA COM CASAL MAIOR TEM QUE BATER CARTAS.**

**15 - OS JOGADORES DEVERÃO MANTER AS MÃOS À VISTA DURANTE AS JOGADAS.**

**16 - CASO SEJA PROVADO QUE ALGUM JOGADOR ESTEJA MARCANDO CARTAS, OU JOGANDO DE FORMA ILÍCITA, A DUPLA SERÁ ILIMINADA.**

**17 - DEPOIS DE INICIADO O TORNEIO E ATÉ O FINAL DA 1ª ETAPA, SE ALGUMA NOVA EQUIPE QUISER SE INSCREVER E TIVER VAGA A DUPLA TERA QUE PAGAR INSCRIÇÃO NO VALOR DOBRADO.**

**18 - EM CASO DE EMPATE NAS MAOS, E HOUVER TRUCADA QUEM CHAMAR TEM QUE ABRIR A CARTA DE QUEM TRUCOU, E QUEM TRUCAR COM A CARTA DO ADVERSARIO EXPOSTA TEM QUE MATAR A CARTA.**

### **DA CARTEADA**

**19 - AS CARTAS TEM QUE SER DADAS SEMPRE POR BAIXO.**

**20 - A CARTEADA SERÁ FEITA DE UMA EM UMA CARTA, COM A VIRA NA ÚLTIMA.**

**21 - O CARTEADOR SÓ PODERA VER UMA CARTA DE SEU PARCEIRO.**

**22- NO INÍCIO DA JOGADA, NÃO SERÁ PERMITIDO TRUCADA COM NÚMERO DIFERENTE DE TRÊS CARTAS.**

**23 - CASO HAJA ERRO NA CARTEADA, O BARALHO SERÁ PASSADO PARA O PRÓXIMO CARTEADOR SEM PERDA DE TENTO.**

**24 - CASO VIRE UMA OU MAIS CARTAS DURANTE A CARTEADA, TERÁ QUE HAVER NOVO CORTE E NOVA DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS, PELO MESMO CARTEADOR. A MENOS QUE O ADVERSÁRIO QUEIRA FICAR COM A CARTA. EM CASO DE REINCIDÊNCIA O BARALHO É PASSADO A FRENTE, SEM ONUS PARA O CARTEADOR.**

**25 – DURANTE A PARTIDA SE O CARTEADOR OU O CORTADOR OLHAR O FUNDO DO BARALHO, A 1ª VEZ SERA ADVERTIDO NA 2ª VEZ EM DIANTE SERA PENALIZADO COM PERDA DE UM TENTO.**

## DO CORTE DO BARALHO

**26 - O CORTADOR NÃO PODE EMBARALHAR O BARALHO APENAS CORTAR E NO MAXIMO 2 VEZES.**

**27 - NO CORTE O CORTADOR PODERA TIRAR UMA OU DUAS CARTAS E TERA QUE PASSAR UMA PARA SEU PARCEIRO.**

**28 - O 4 (QUATRO) DE OURO PODERA SER RECUSADO NO CORTE.**

**29 - O CORTADOR NÃO SERÁ OBRIGADO A CORTAR, PODE MANDAR CARTEAR SEM CORTE.**

**30 - O CORTE E A CARTEADAS DEVERÃO SER FEITOS SEMPRE SUPERIOR A ALTURA DA MESA.**

**31 - NÃO SERÁ PERMITIDO VOLTAR O Nº DE TENTOS, NO CASO DE 11 A 11, E SERA CORTE NA ESCURA, SE O CORTADOR OU CARTEADOR OLHAR ALGUMA CARTA PERDERA O TENTO.**

## DISPOSIÇÕES GERAIS

**32 - NÃO SERÁ PERMITIDO FUMAR E NEM FAZER CONSUMO DE BEBIDAS ALCOOLICAS NO LOCAL DE JOGO.**

**33 - CASO UMA DAS DUPLAS BATA NA MESA E VIRE AS CARTAS (SOBRAS), PERDERÁ A QUANTIDADE DE TENTOS QUE ESTIVER EM JOGO.**

**34 - AS DUPLAS QUE PERDEREM NA 1ª ETAPA, TERA O DIREITO DE INGRESSAR O TORNEIO DE REPESCAGEM. QUE TAMBEM SERA DISPUTADO EM MELHOR DE TRES E ELIMINAÇÃO SIMPLES.**

**35 - APÓS A 1ª ETAPA DO TORNEIO, QUEM PERDER A MELHOR DE TRES ESTARA FORA DA COMPETIÇÃO.**

**36 - EM CASO DE AGRESSÃO FÍSICA OU VERBAL CONTRA ADVERSARIOS E OU ORGANIZAÇÃO, A DUPLA AGRESSORA SERÁ ELIMINADA.**

**37 - A COMISSÃO ORGANIZADORA SE RESERVA AO DIREITO DE TOMAR QUALQUER ATITUDE PARA O BOM ANDAMENTO DO TORNEIO. (INCLUSIVE COM ILIMINAÇÃO DE UMA OU DAS DUAS EQUIPES ENVOLVIDAS. DECIDINDO SE HAVERÁ NOVA CARTEADA, SE UMA DAS EQUIPES PERDE O TENTO OU OS TENTOS, SE COLOCARÁ UM JUIZ PARA CARTEAR, ENFIM QUALQUER DECISÃO DA COMISSÃO ORGANIZADORA SERÁ SOBERANA. SEM QUE NINGUÉM TENHA O DIREITO A RESSARCIMENTO DO VALOR DA INSCRIÇÃO).**

**38 - ESCALA DE POSSIVEIS PUNIÇÕES POR INFRAÇÕES DURANTE O TORNEIO:**

- A) ORIENTAÇÃO**
- B) ADVERTENCIA**
- C) PERCA DE UM TENTO**
- D) PERCA DOS TENTOS EM JOGO NA MAO DO MOMENTO DA INFRAÇÃO.**

**ORGANIZAÇÃO: SECRETARIA DE ESPORTES SINDIMOC.**

**TRUCO É UM ESPORTE, VAMOS RESPEITAR O ADVERSÁRIO  
E FAZER AMIGOS.**