

COPA DCE UNIDAVI 2017: TRUCO (MISTO)

CAPÍTULO I REGULAMENTO E INSCRIÇÃO

Art. 1 A competição de Truco Misto **COPA DCE UNIDAVI 2017**, será realizada de acordo com o Regulamento determinado pelo Diretório Central dos Estudantes (DCE).

Art. 2 A competição será disputada entre acadêmicos da UNIDAVI. Será permitida a inscrição de 2 (dois) atletas por equipe.

Art. 3 A inscrição por equipes será no valor de R\$40,00 (quarenta reais) em espécie.

§ 1 O pagamento da inscrição deve ser efetuado até um dia antes do congresso técnico;

§ 2 A comissão organizadora define o prazo para as inscrições até o dia 19 de outubro (quinta-feira), um dia antes do congresso, que será no dia 20 de outubro;

§ 3 O não cumprimento do pagamento até a data pré-estabelecida acarretará na eliminação da equipe;

CAPÍTULO II COMPETIÇÃO

Art. 4 O sorteio, para determinar quem iniciará o jogo, será feito no par ou ímpar.

Art. 5 O truco é jogado com apenas 1 (um) baralho, retirando-se as cartas 8 e 9.

Art. 6 No corte poderá ver somente uma carta do companheiro. É proibido, em qualquer hipótese, olhar a boca do baralho, tendo como penalidade a perda do corte ou a dada.

Art. 7 Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará cortando ou matando a carta jogada pelo adversário, e a carta de cima será a torna. Para prevenir qualquer problema solicitamos aos jogadores que procurem jogar na mesa uma carta por vez, sempre na sua hora, e evite mostrar cartas segurando-as na mão.

Art. 8 As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última (13ª carta).

Art. 9 As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.

Art. 10 Será permitido fazer maço com as cartas que estiverem abertas na mesa, podendo o jogador encarregado do corte cerrar o baralho sucessivamente até três vezes, se assim o desejar. Tanto o embaralhamento como o corte e a dada de cartas, deverão ser feitos sobre a mesa de jogo.

Art. 11 Após o término de uma partida (12 pontos), o baralho segue normalmente para o início da mão seguinte/da vez.

Art. 12 Se houver incorreção na dada das cartas (Ex.: olhar a carta; carta virada; duas ou quatro cartas; etc.) perde a carteada e o baralho passa normalmente para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência do jogador ou da dupla, perde ponto e passa o baralho a frente.

Art. 13 É proibido trucar com duas ou com quatro cartas. O erro deverá ser acusado, passando-se o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência, a dupla perde ponto e passa o baralho.

Art. 14 O baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida, desde que solicitado pelos participantes e tenha a anuência da comissão organizadora.

Art. 15 É terminantemente proibido, o uso de objetos que reflitam as cartas ou quer que sejam, assim como, marcar as cartas (ex.: com unhas, tintas, rasuras, outros produtos, etc.) sob pena a ser analisada pela comissão organizadora.

Art. 16 Em caso de qualquer irregularidade e/ou procedimento ilícito durante o jogo/etapa por parte de algum jogador/dupla, se comprovado, a dupla que cometeu o fato, será desclassificada e eliminada da competição respectiva Etapa e/ou do Campeonato.

Art. 17 Só é permitida a troca de cartas para a dupla que atingir onze pontos.

Art. 18 A equipe com 11 pontos que TRUCAR, perde a rodada e a equipe adversária ganha 3 pontos.

Art. 19 Só poderá pedir TRUCO a equipe que tiver menos de 10 pontos.

Art. 20 Será feito melhor de 3 (três) entre as duplas, sendo que o ganhador será aquele com 2 (duas) vitórias.

Art. 21 Caso as duas duplas alcancem a pontuação de 11 pontos, a próxima rodada será “ESCURÃO”.

Art. 22 Durante o jogo, a única comunicação permitida será através de sinais, nenhuma palavra que guie ou interfira na jogada poderá ocorrer entre os companheiros da dupla, nem como sinais de forma verbal, além de outros idiomas.

Art. 23 É terminantemente proibido, o comando do jogo por algum dos jogadores no sentido de influenciar ou alterar a jogada. A penalidade para esta infração é a perda dos pontos em disputa e, na reincidência, a perda da partida.

Art. 24 As normas estabelecidas neste artigo não impedem que algum dos participantes pergunte quem distribuiu as cartas ou de quem é determinada carta sobre a mesa.

Art. 25 A trucada ou retrucada, assim como a chamada, só terá valor se expressa verbalmente. O artifício de gesticular, afirmativa ou negativamente, não terá valor. (Ex.: joga! Não quero! etc.). Se, eventualmente, houver uma trucada ou retrucada e o jogador jogar as cartas abertas na mesa, sem se expressar verbalmente, significa que o mesmo ou a dupla correu/desistiu da jogada.

Art. 25 Os pontos deverão ser devidamente anotados na súmula de jogo e sempre confirmados pela dupla adversária.

Art. 26 Ao encerrar a partida, a dupla vencedora deverá levar a súmula preenchida e assinada pelos participantes da partida, bem como a caneta e o baralho na mesa de Coordenação.

Art. 27 No caso de haver rasura na súmula, deverá ser feita uma observação no verso da mesma e assinada por um dos jogadores das duplas envolvidas.

Art. 28 Os baralhos a serem utilizados nas disputas dos Jogos serão exclusivamente fornecidos pela Organização.

Art. 29 Caso o WO ocorra, o adversário terá seu resultado convertido em 2 x 0, para efeito de pontuação dos(as) demais atletas e a dupla adversária terá seu placar final do jogo como 12x0.

Art. 30 O sistema de disputa nas 3 (três) fases será definido pelo Coordenador Técnico do evento e os representantes (atletas) presentes no congresso técnico, e será levado em consideração o número de atletas inscritos (as).

Art. 31 O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:

§ 1 Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 duplas);

§ 2 Saldo de “pernas” nos jogos entre as duplas empatadas;

§ 3 Saldo de “pernas” em todos os jogos da fase;

§ 4 Saldo de pontos nos jogos entre as duplas empatadas;

§ 5 Saldo de pontos em todos os jogos da fase;

§ 6 Sorteio.

Art. 34 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

CAPÍTULO III

PREMIAÇÃO

Art. 27 A Premiação das equipes se dará da seguinte forma:

- Primeiro Lugar: 50% do valor total arrecadado;
- Segundo Lugar: 20% do valor total arrecadado;
- Terceiro Lugar: 10% do valor total arrecadado.

“Algumas pessoas gostariam que algo acontecesse. Algumas desejam que aconteça. E outras fazem acontecer”. Michael Jordan