

2º TORNEIO TRUCO NA PRAÇA

SÃO GONÇALO DO RIO ABAIXO

2023

REGULAMENTO

CAPÍTULO I – DA FUNDAMENTAÇÃO

Art.1º - Este regulamento é o conjunto de normas e disposições que regem o 2º TORNEIO TRUCO NA PRAÇA a partir deste artigo, e obriga aos que com ele se relacionam.

Art.2º - Para todos os fins, os participantes do 2º TORNEIO TRUCO NA PRAÇA devem ser conhecedores deste regulamento e dos atos administrativos complementares, ficando sujeito a todas às suas disposições e às penalidades que deles possam emanar.

Parágrafo Único – Complementarão este Regulamento as normas específicas baixadas pela Comissão Organizadora do TORNEIO: Notas e Boletins Oficiais.

Art.3º - O 2º TORNEIO TRUCO NA PRAÇA será disputado na categoria livre adulto (acima de 18 anos completos).

CAPÍTULO II – DO LOCAL, DATA E HORÁRIO DE REALIZAÇÃO

Art.4º - Os jogos serão realizados no dia 19 de novembro com início às 8h, na praça do bairro Santa Efigênia (Patrimônio).

CAPÍTULO III – DA PARTICIPAÇÃO

Art.5º - O período de inscrições será até as 17h do dia 17 de novembro, com vagas limitadas. O representante da Equipe deverá apresentar a ficha de inscrição completa, devidamente preenchida e assinada por cada participante, com cópia de documento oficial com foto (RG ou CNH) e comprovante de endereço de todos os jogadores. O representante da equipe deverá apresentar também CPF e dados bancários. A ficha de inscrição deverá ser retirada e devolvida na Secretaria

de Esportes, Lazer e Juventude de São Gonçalo do Rio Abaixo localizada na Rua Henriqueta Rubim, 235, bairro Niterói, São Gonçalo do Rio Abaixo.

§ 1º. Só é permitida a inscrição de jogadores residentes no município de São Gonçalo do Rio Abaixo, comprovadamente.

Art.6º - Os jogadores deverão se apresentar nos locais dos jogos com no mínimo 15 minutos de antecedência munidos dos documentos oficiais com fotos originais de todos os integrantes da equipe. Não poderão disputar as partidas os jogadores que não cumprirem esta exigência.

Art.7º - Cada equipe será formada por cinco jogadores sendo três titulares e dois reservas (opcional). Consideram-se inscritas as equipes que entregarem as fichas preenchidas com pelo menos o número mínimo de atletas (três) com todos os campos devidamente preenchidos, inclusive a assinatura dos jogadores.

§ 1º. Não será permitida a participação de menores de 18 anos completos.

§ 2º. A inscrição poderá ser realizada, presencialmente, na Secretaria de Esportes, Lazer e Juventude (Rua Henriqueta Rubim, Nº 235, Bairro Niterói), até o dia 17 de novembro de 2023, no horário das 7h às 17h, impreterivelmente.

§ 3º. A inscrição das equipes será gratuita.

Art.8º - A idade para participação do 2º TORNEIO TRUCO NA PRAÇA será de 18 anos completos, ou seja, nascidos ANTES do dia 19 de novembro de 2006.

Art.9º - Somente serão consideradas inscritas as equipes que satisfizerem em tempo hábil, as exigências estabelecidas neste regulamento.

Art.10º - No ato da inscrição, ao concordar com o regulamento, os inscritos concordam com os termos do regulamento e assumem total responsabilidade por sua participação no evento, de acordo com o TERMO DE RESPONSABILIDADE E DIREITOS DE USO DE IMAGEM, que integra o presente regulamento.

Art.11 - Não será permitida a troca de parceiros entre equipes nem a substituição ou inclusão de membros nas equipes após o período de inscrição.

Art.12 - A substituição pode ser feita a qualquer momento da partida, desde que solicitada ao árbitro e quando o jogador estiver habilitado para partida.

CAPÍTULO IV – DAS DECISÕES E RECURSOS

Art.13 - Em cada local dos jogos haverá coordenadores de partida, que terão autonomia para decidir sobre quaisquer dúvidas, do 2º TORNEIO TRUCO NA PRAÇA.

Art.14 - Recursos só serão aceitos no momento da partida. Todos os recursos serão julgados por uma Comissão Técnica formada pelos organizadores do Torneio, que irão julgar e dar parecer definitivo e inapelável no ato da partida.

CAPÍTULO V – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art.15 - O sistema de disputa será em eliminatórias simples e o chaveamento será disponibilizado no horário previsto para o início do torneio. O chaveamento ocorrerá por ordem de inscrição.

O BARALHO

Art.16 - As Cartas do Baralho de jogo serão manilhas de ouro (Coringa, letrado, dois de ouros, Ás de ouros, K de ouros, J de ouros, Q de ouros e 4 de paus(zap), 7 de copas, A de Espadas(espadiha), 7 de ouros e 3,2,A, K,J,Q, 7,6,5 e 4 dos naipes restantes).

Art.17 - A Secretaria fornecerá, em cada início de fase, um baralho novo. Após cada partida durante a fase, o fiscal fará o rodízio dos baralhos.

Art.18 - A critério do fiscal da mesa ou do coordenador, o baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida.

Art.19 - O jogo será realizado com baralho fechado.

ATO DE DAR CARTAS E DO CORTE

Art.20 - As cartas devem ser dadas pela direita e o baralho cortado pelo jogador da esquerda e só podem ser dadas de três em três.

Art.21 - É proibido destinar cartas ao adversário.

Art.22 - Os atos de embaralhar e de cortar devem ser feitos sobre a mesa, à vista de todos, ficando proibido o corte com o baralho nas mãos. O corte tem que ser feito com o baralho rente à superfície da mesa.

Art.23 - Se quem cortar não mandar subir ou descer fica entendido que o ato de dar as cartas se iniciará por cima (descer).

Art.24 - Se no ato de dar as cartas alguma cair virada, o baralho volta atrás.

Art.25 - O jogador que receber quantidade diferente de três cartas deverá comunicar imediatamente para que o baralho passe a frente. Se as mesmas quatro cartas forem dadas por um jogador do próprio time a equipe perderá dois pontos, e o baralho passa a frente.

Art.26 - É TERMINANTEMENTE PROIBIDO A QUALQUER JOGADOR OLHAR O FUNDO E COBERTURA DO BARALHO.

Art.27- Não é permitido a ninguém tocar as cartas que sobrarem. Elas devem ser colocadas na frente do jogador que for dar a próxima mão.

Art.28 - Carta Jogada não poderá ser recolhida nem trocada, mesmo quando for de hora. A carta só é considerada jogada depois de solta pelo jogador.

Art.29 - Não é 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 receber cartão vermelho – saindo vencedora a dupla adversária.

Art.30 - No descarte encoberto, a carta é colocada no baralho de boca para baixo, escondida de todos os jogadores, exceto na primeira mão onde todos devem ver o descarte. É proibido mostrar a carta descartada encoberta ao parceiro.

Art.31 - Quem corta pode:

- Mandar queimar, descer ou subir;
- Mandar simplesmente descer ou subir, não cortado;

Art.32 - Quem corta está proibida de olhar o fundo e a carta de cobertura.

Art.33 - A mão pode:

- Mandar queimar até nove cartas, sendo todas encobertas;
- Mandar destinar somente ao parceiro as cartas a si destinadas e receber as próximas;
- Só será possível à mão destinar ao parceiro suas cartas se ele não queimou mais de seis cartas.

ATO DE TRUCAR

Art.34 - 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 houve TRUCO, pode ter havido um truque.

Art.35 - PARA SE ENTENDER ACEITO O TRUCO, DEVE-SE DIZER UMA DESTAS PALAVRAS: JOGA, ACEITO, MATA, BATE, CAI, VEM OU VENHA.

Art.36 - O VALE SEIS e o VALE NOVE deverão também ser ditos de forma positiva, sem levantar dúvidas, pois uma vez ditos, são irreversíveis.

Art.37 - É permitido bater na mesa, gritar, cantar versos, fazer gestos, e outras coisas para intimidar o adversário no ato de TRUCAR. Mas é terminantemente proibido levantar a mesa, atingir fisicamente o adversário e danificar qualquer objeto e/ou instalação do estabelecimento.

EMPATE

Art.38 - Empatada a 1º vaza, o MÃO é o primeiro a mostrar suas cartas. As duas cartas restantes deverão ser baixadas uma sobre a outra, de forma que a primeira oculte a segunda. A carta que decidirá o empate será a de cima, que poderá ou não ser a maior das duas. Caso o empate persista, a carta de baixo será exibida e passará a decidir a vaza.

A MÃO DE DEZ

Art.39 - É proibido:

- A quem vai cortar e a quem está dando as cartas, olhar o fundo e a carta de cima.
- Trucar.
- Queimar cartas, mesmo encobertas.
- Passar as primeiras cartas ao parceiro.

Art.40 - É permitido virar para a própria equipe e continuar no corte

Art.41 - Perca de pontos se dará se a mão for trucada.

Art.42 - Não é permitida a consulta entre os parceiros trocando as cartas para conferição na mão de dez. Bem como o jogo cantado, mata, truca, deixa vim, os sinais devem ser dados somente através de gestos. Qualquer sinal pronunciado por palavras, a dupla infratora perderá os pontos em disputa.

Art.43 - Para a jogada correr normalmente, é preciso que dois parceiros joguem.

CONTAGEM DE PONTOS

Art.44 - A contagem de pontos será feita da seguinte maneira: cada tento vale dois pontos, a saber:

- Queda2 jogos
- Jogo 12 pontos
- Mão 2 pontos ou 1 tento
- Mão Trucada 4 pontos ou 2 tentos
- Vale Seis 8 pontos ou 4 tentos
- Vale Nove..... 12 pontos ou 1 jogo
- Mão de Dez mandada e perdida..... 4 pontos ou 2 tentos
- Mão de Dez adiada 2 pontos ou 1 tento

PENALIDADES

Art.45 - A penalização pela infração de qualquer um dos itens deste regulamento será feita pelos fiscais/coordenadores e acarretará em:

- Advertência e perda de tentos

- Advertência e passagem do baralho adiante
- Advertência e anulação da mão ou vaza através de cartão amarelo
- Desclassificação da dupla através do cartão amarelo, quando for o caso

Art.46 - A aplicação do cartão amarelo fica a critério do fiscal/coordenador,

Art.47 - Após advertência através do cartão amarelo, a próxima infração cometida será penalizada com cartão vermelho. Recebendo o cartão vermelho, a Equipe estará automaticamente desclassificada. O CARTÃO VERMELHO TAMBÉM PODERÁ SER APLICADO EM QUALQUER FALTA CONSIDERADA GRAVE, SEM ANTECEDÊNCIA DO CARTÃO AMARELO.

Art.48 - Finda a rodada, o cartão amarelo será desconsiderado, não produzindo efeito na rodada seguinte.

Art.49 - Os Jogadores deverão sempre estar com o crachá com identificação da cor do time que será fornecido e autenticado pela Secretaria de Esportes, Lazer e Juventude.

Art.50 - A critério do coordenador, o corte poderá ser seco.

Art.51 - 2 (Dois) Jogos Complementam uma queda;

Art.52 - A partida ocorre em melhor de 3 quedas;

CAPÍTULO VII – DA PREMIAÇÃO

Art.53 - Ficam instituídos os seguintes prêmios para os Campeões da Copa Integração:

1º colocado – Troféu para cada membro da equipe e o valor de R\$ 1.500,00 (um mil e quinhentos reais);

2º colocado – Troféu para cada membro da equipe e o valor de R\$ 1.000,00 (um mil reais);

3º colocado – Troféu para cada membro da equipe e o valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais);

CAPÍTULO VIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art.54 - 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.

Art.55 - É proibida a utilização de instrumentos sonoros tais como: Cornetas, apitos, buzinas etc.

Art.56 – A EQUIPE EM QUE QUALQUER ATLETA OU REPRESENTANTE AGREDIR OU INCITAR A AGRESSÃO, FÍSICA OU MORAL, DE QUALQUER INTEGRANTE DA ARBITRAGEM (ÁRBITRO, AUXILIARES E MESÁRIOS), TORCIDA, COMISSÃO ORGANIZADORA E DISCIPLINAR, SERÁ PUNIDA COM EXCLUSÃO DO CAMPEONATO.

Art.57- A Secretaria de Esportes, a Comissão Organizadora e seus agentes não se responsabilizam por qualquer incidente envolvendo, jogadores, torcida, ou representante de equipe e outras ocorrências. Ao inscrever um jogador a equipe se responsabiliza e atesta o bom estado de saúde e de suas capacidades físico-psíquicas isentando a Secretaria de Esportes, Lazer e Juventude de São Gonçalo do Rio Abaixo, seus funcionários e colaboradores de qualquer fatalidade.

	<h2 style="margin: 0;">2º TORNEIO TRUCO NA PRAÇA</h2> <h3 style="margin: 0;">ANO 2023</h3> <p style="margin: 0;">SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTES, LAZER E JUVENTUDE</p> <p style="margin: 0;">PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO GONÇALO DO RIO ABAIXO – MG</p>
---	---

FICHA DE INSCRIÇÃO

REALIZAÇÃO: 19 DE NOVEMBRO 2023 ÀS 8:00 HORAS PRAÇA DO BAIRRO SANTA EFIGÊNIA
--

DADOS DA EQUIPE E RESPONSÁVEL	NOME DA EQUIPE:	
	RESPONSÁVEL PELA EQUIPE:	
	ENDEREÇO COMPLETO:	
	RUA / AV: _____ Nº _____ COMP: _____	
	BAIRRO / COMUNIDADE: _____	
	RG:	CPF:
	DADOS BANCÁRIOS:	
	BANCO: _____	
AGENCIA: _____ CONTA: _____ OPERAÇÃO: _____		
TELEFONE / WHATS APP:	E-MAIL:	
() _____ - _____ / () _____ - _____		
_____ ASSINATURA DO RESPONSÁVEL		

INFORMAÇÕES

Prazo de inscrição: Até 17/11/2023

O 2º TORNEIO TRUCO NA PRAÇA será disputado na categoria livre adulto (acima de 18 anos completos).

O período de inscrições será até as 17h do dia 17 de novembro, com vagas limitadas. O representante da Equipe deverá apresentar a ficha de inscrição completa, devidamente preenchida e assinada por cada participante, com cópia de documento oficial com foto (RG ou CNH) e comprovante de endereço de todos os jogadores. O representante da equipe deverá apresentar também CPF e dados bancários. A ficha de inscrição deverá ser retirada e devolvida na Secretaria de Esportes, Lazer e Juventude de São Gonçalo do Rio Abaixo localizada na Rua Henriqueta Rubim, 235, bairro Niterói, São Gonçalo do Rio Abaixo.

Cada equipe será formada por cinco jogadores sendo três titulares e dois reservas (opcional). Consideram-se inscritas as equipes que entregarem as fichas preenchidas com pelo menos o número mínimo de atletas (três) com todos os campos devidamente preenchidos, inclusive a assinatura dos jogadores.

DADOS DOS JOGADORES

JOGADOR 01	NOME DO JOGADOR:	
	ENDEREÇO COMPLETO:	
	RUA / AV: _____ Nº _____ COMP: _____	
	BAIRRO / COMUNIDADE: _____	
	RG:	TELEFONE / WHATS APP: () _____ - _____ / () _____ - _____

ASSINATURA DO ATLETA		

JOGADOR 02	NOME DO JOGADOR:	
	ENDEREÇO COMPLETO:	
	RUA / AV: _____ Nº _____ COMP: _____	
	BAIRRO / COMUNIDADE: _____	
	RG:	TELEFONE / WHATS APP: () _____ - _____ / () _____ - _____

ASSINATURA DO ATLETA		

JOGADOR 03	NOME DO JOGADOR:	
	ENDEREÇO COMPLETO:	
	RUA / AV: _____ Nº _____ COMP: _____	
	BAIRRO / COMUNIDADE: _____	
	RG:	TELEFONE / WHATS APP: () _____ - _____ / () _____ - _____

ASSINATURA DO ATLETA		

JOGADOR 04 (OPCIONAL)	NOME DO JOGADOR:	
	ENDEREÇO COMPLETO:	
	RUA / AV: _____ Nº _____ COMP: _____	
	BAIRRO / COMUNIDADE: _____	
	RG:	TELEFONE / WHATS APP: () _____ - _____ / () _____ - _____

ASSINATURA DO ATLETA		

JOGADOR 05 (OPCIONAL)	NOME DO JOGADOR:	
	ENDEREÇO COMPLETO:	
	RUA / AV: _____ Nº _____ COMP: _____	
	BAIRRO / COMUNIDADE: _____	
	RG:	TELEFONE / WHATS APP: () _____ - _____ / () _____ - _____

ASSINATURA DO ATLETA		

Todos os jogadores aqui inscritos, AUTORIZAM o uso de imagem em todo e qualquer material entre fotos e documentos, para ser utilizada em campanhas promocionais e institucional da Prefeitura Municipal de São Gonçalo do Rio abaixo, sejam essas destinadas à divulgação ao público em geral. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: out-door; folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); folder de apresentação; anúncios em revistas e jornais em geral; home page, facebook, Instagram, whatsApp; cartazes; back-light; mídia eletrônica (painéis, vídeos, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à imagem do jogador acima qualificado ou a qualquer outro.

TERMO DE RESPONSABILIDADE

Declaro para os devidos fins, que as informações contidas nesta ficha de inscrição são verdadeiras.

Declaro ainda, que os (as) atletas acima relacionados (as), estão aptos (as) para participarem do evento, bem como que os (as) mesmos (as) estão cientes das normas e obrigações estabelecidas pelo regulamento e pela organização da competição, concordando assim, com o cumprimento das condições dispostas para o 2º Torneio Truco na Praça.

São Gonçalo do Rio Abaixo, ____ de _____ de 2023

ASSINATURA DO RESPONSÁVEL PELA EQUIPE