



REGULAMENTO COPA VILA NOVA TRUCO 2015



INSCRIÇÕES DAS DUPLAS

- A. Participarão deste Torneio 32 (trinta e duas) duplas formadas por representantes presentes na convenção 2012.
- B. As Inscrições serão por dupla e deverão ser feitas no salão de jogos uma hora antes do sorteio que acontece as 11h00.
- C. Data das inscrições: Com equipe do Vila Nova mkt - na data ou até que as 32 duplas estejam formadas.
- D. Cada dupla deverá ter 2 (dois) jogadores.
- E. Cada participante poderá jogar em apenas uma dupla.
- F. **As participações são de responsabilidade pessoal dos jogadores. A Copag não se responsabiliza por eventuais acidentes ocorridos durante a prática desportiva.**
 - **Horário de início:** O sorteio dos jogos acontecerá às 11h00 da data do torneio, com início oficial da competição logo após o sorteio. A partir do início da competição, não será aceita a entrada de equipes retardatárias.

CLASSIFICAÇÃO

1. As partidas serão disputadas na melhor de 20 tentos. As rodadas deverão terminar no máximo em 20 (vinte minutos). O tempo só será ultrapassado com autorização da arbitragem;
2. Serão classificadas para as fases subseqüentes apenas as equipes vencedoras. Em função do número de duplas (32) a tabela será distribuída da seguinte forma:
3. 1ª rodada: 16 jogos – Oitavas: 08 jogos – Quartas: 04 jogos – Semifinal: 02 jogos – Final e Disputa de 3º: 02 jogos
4. Na fase semifinal serão definidas as 2 (duas) equipes que disputarão o 1º e 2º lugares e as 2 (duas) equipes perdedoras que disputarão o 3º e 4º lugares.
5. Serão **desclassificadas** ambas as equipes ou equipe que estiver atrasando o jogo. Se estiver terminando o jogo e quase atingindo os 12 tentos, será permitido que o jogo se desenvolva até o final.



REGULAMENTO COPA VILA NOVA TRUCO 2015



6. **As equipes classificadas** em 1º, 2º e 3º lugares receberão troféus.
7. Dada de cartas
 - O jogador encarregado de dar o baralho, recolherá as cartas jogadas e se quiser trançar, o fará com o baralho apoiado sobre a mesa;
 - As cartas devem ser dadas em sentido anti-horário, com a vira sendo definida livremente pelo carteador.
 - Em carteadada errada (mais ou menos cartas), perderá a vez de dar o baralho, passando-se o maço adiante.
 - Se cortar **“seco”** ou não cortar, o cortador pode determinar se as cartas devem ser dadas por cima ou por baixo. Se embaralhar o **“maço”** fica a critério do **“pé”** por onde distribuir as cartas.
 - Nenhum jogador poderá ver a **“boca”** do baralho ou a carta de cima.

DECISÕES

1. Na mão de 11 ou durante uma trucada, a decisão de jogar ou desistir, prevalecerá sobre um só parceiro, valendo, pois, a **“primeira”** iniciativa, sendo que se correr um, correu todos.

Mão de onze

Na mão de 11 para uma só equipe, é permitido **“olhar”** as cartas do parceiro.

2. Quem trucar em mão de 11, perderá os 03 tentos. Havendo empate na mão de 11x11, ninguém ganha tentos, passando-se o maço para frente.

Empate

1. Havendo empate na 1ª vaza, **“NINGUÉM”** é obrigado a mostrar a sua carta maior na segunda, mesmo com trucada, podendo a mão terminar na 3ª vaza, valendo, pois, essa carta maior na jogada. Em caso de empate nas 3 vazas, sem trucada, ninguém ganha tento. Observe-se ainda:
 - a) quem truca ou retruca em **“carta exposta”** (aberta), perde em caso de empate;
 - b) quem truca ou retruca no **“escuro”**, isto é, sem ver a carta do adversário, joga pelo empate.



REGULAMENTO COPA VILA NOVA TRUCO 2015



CONVERSA

1. A competição deve se desenvolver por meio de **sinais e gestos**. **“Nenhuma palavra”** sob forma de **“ORIENTAÇÃO”**, poderá ser dita durante a jogada, incorrendo aquele que assim proceder, na perda do tento em disputa (em jogo).
2. **Normas Gerais**
3. O baralho poderá ser trocado em qualquer momento, exceto durante uma jogada em desenvolvimento.
4. Só é permitido trocar de lugar após o término de cada queda, prevalecendo o direito da dupla que tiver a primeira iniciativa.
5. Na 1ª vaza não se pode encobrir cartas, já nas 2ª e 3ª vazas nenhum dos 06 jogadores é obrigado a mostrar qualquer carta.
6. Em que pese o caráter amistoso, as equipes devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo de respeito.
7. Os desafios, insultos e provocações, devem obedecer estritamente o limite fixado pela tradição do jogo de TRUCO, sendo proibido tocar no adversário em clima de seriedade.
8. As equipes devem exigir dos adversários o estrito atendimento ao presente Regulamento.
9. **O árbitro tem livre atuação, com total autonomia, podendo intervir em qualquer ocasião, com base no presente Regulamento.**
10. As decisões do árbitro e da coordenação devem ser **“acatadas”** pelos participantes.
11. Casos omissos, ou seja, que não estejam neste Regulamento, serão resolvidos pelos árbitros da competição, com absoluta imparcialidade.

A Coordenação deseja boa sorte a todos participantes