

REGULAMENTO DA COPA SINTTEL DE TRUCO MASCULINO E FEMININO 2022-07-11

Das Disposições Gerais:

Art. 1º - O presente regulamento contém disposições das normas para a copa Sinttel de Truco do qual podem participar trabalhadores associados ao Sinttel-MG e convidados do Sinttel-MG.

Da Organização:

Art. 2º - A copa será organizada pelo Sinttel-MG, juntamente, com uma COMISSÃO DISCIPLINAR, que fará os julgamentos necessários e regidos por este Regulamento Geral.

Comissão Disciplinar: Marcos Lima / Renato Parreiras

Organização: Mariana Pereira, Rafaela Priscila, Marco Antonio, José Felipe (Montes Claros), Edgard Ronconi, Walter Malaquias (Juiz de Fora), Igor (Uberlândia) e Mariana (Belo Horizonte).

Do período de Realização:

Art.3º - O prazo das inscrições das equipes encerra-se no dia 09 de setembro de 2022.

Os jogos estão previstos para iniciarem no dia 24 de setembro de 2022.

Parágrafo Primeiro: A programação oficial dos jogos será informada pela coordenação aos representantes de cada equipe no Congresso Técnico da Copa, a ser realizada no dia 16 de setembro de 2022, às 18 horas, na sede do sindicato, Rua Senador Lúcio Bittencout – 140 – Carlos Prates – BH. Cada representante ficará encarregado de repassar as duplas a programação bem como o regulamento que estará disponível no site www.sinttelmg.org.br.

Parágrafo segundo: Caso haja alteração na data/horário do(s) jogo(s), a nova data/horário será comunicada ao responsável da equipe com 48 horas de antecedência, bem como será informado no site www.sinttelmg.org.br.

Da participação:

Art. 4º - Poderão participar do torneio somente trabalhadores associados do Sinttel-MG e convidados (as) do Sindicato.

Parágrafo primeiro: Para participar do campeonato, será permitida a sindicalização no ato da inscrição da equipe;

Parágrafo segundo: As duplas participantes serão confirmadas através de recibo de entrega da ficha de inscrição da dupla e da ficha de sindicalização individual disponibilizada pelo Sindicato e pagamento único da taxa de R\$ 30,00 (trinta reais) por jogador.

Parágrafo terceiro: Os jogadores deverão apresentar-se ao representante de mesa 15 (quinze) minutos antes dos jogos, portando o crachá da empresa ou carteira de sócio do sindicato e documento oficial de identidade para registro na súmula do jogo.

Das inscrições:

Art. 5º - Cada dupla deverá inscrever no mínimo 3 (Três) jogadores. Será aceita substituição (ões) e/ou inclusão (ões) de atleta (s) até o término da 1ª fase da competição, desde que devidamente inscrito na sede do sindicato.

Parágrafo primeiro: A copa será formada por no máximo 24 duplas sendo garantida a participação por ordem de inscrição.

Parágrafo segundo: Caso no decorrer do campeonato algum (a) atleta seja demitido (a) da empresa o/a mesmo (a) deverá comunicar a comissão disciplinar para continuar participando da copa.

Parágrafo terceiro: Não serão aceitos pagamentos de inscrições de atletas ou entrega de ficha de sindicalização no local dos jogos.

Dos jogos:

Na reunião entre organização e os jogadores, será apresentada uma tabela contendo as datas e horários das partidas da primeira fase, sendo os confrontos sorteados aleatoriamente.

Art. 6º - A 1ª Fase da copa Sinttel de Futsal, contará com no máximo 24 duplas e será dividida em 4 grupos com 2 jogadores em cada.

Parágrafo primeiro: As duplas se enfrentarão, classificando para a fase seguinte, as duas duplas mais bem colocadas (seguindo os critérios abaixo) de cada dupla. Classificaram também para a fase seguinte os 04 (quatro) melhores terceiros colocados (repescagem), que será definida pelos critérios abaixo:

Maior número de vitórias;

Maior saldo de pontos;

Menor número de cartões disciplinares;

Sorteio.

Art. 6.1- A partir da 2ª fase os confrontos serão diretos, classificando o vencedor de cada jogo até a disputa final.

Art. 6.2- Em caso de empate no tempo normal, na 2ª fase do campeonato, as duplas irão para disputa final.

Das partidas:

Art. 7º-

Parágrafo primeiro: A partida será disputada por quatro duplas, cada uma composta por 2 (dois) jogadores, onde um dos quais, É obrigatório, para iniciar o jogo, que a dupla tenha pelo menos 4 jogadores. Caso algum jogador chegue atrasado, poderá assinar a súmula e ganhar condição de jogo.

Parágrafo segundo: Os jogos serão realizados em local e horário previamente marcado.

Parágrafo terceiro: A realização da partida somente poderá ser adiada pelo árbitro local ou por comunicado oficial da organização, em caos de necessidade comprovada.

A 1. A competição será disputada na categoria aberta para sindicalizados, acima de 18 anos completos. Será obrigatória a inscrição de 2 (dois) participantes.

2. Terminologia:

a) JOGO: É constituído por três partidas.

b) PARTIDA/PERNA: Mãos jogadas até que o vencedor seja determinado (atingir 12 pontos)

c) MÃO: Disputa pelo ponto constituída pelas três vazas.

d) VASA: Jogada de carta de cada jogador.

3. Carteada:

3.1 O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas será feito através da escolha por parte de cada jogador de uma carta do baralho, com o valor das cartas seguindo a ordem do truco: paus, copa, espada e ouro, a partir do três.

3.2 Na primeira vaza de cada mão, as cartas deverão ser abertas, não sendo permitido fechá-las no baralho.

3.3 No corte, a carta do companheiro não poderá ser vista, assim como é proibido olhar a boca do baralho ou carta de cima, como também, o carteador não poderá em hipótese alguma olhar qualquer carta de seu parceiro e a boca do baralho, tendo como penalidade a perda do corte ou a dada, havendo reincidência, perda do ponto na jogada.

3.4 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.

3.5 As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última (13ª carta) e, após as três vazas jogadas, deverão permanecer todas abertas na mesa, devendo ser recolhidas pelo próximo carteador.

3.6 As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.

3.7 Caso algum jogador recolher as cartas antes do carteador de direito, deverá ser advertido para não mais fazê-lo. Em caso de reincidência a dupla adversária ganhará 01 (um) ponto e continuará normalmente dando a carteadada.

3.8 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 deverá ser feito sobre a mesa de jogo.

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

3.10 Se houver incorreção na dada das cartas (Ex.: olhar a carta; carta virada; duas ou quatro cartas; etc.) perde a carteadada 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.

3.11 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.

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

3.13 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 da dupla ser desclassificada e eliminada sumariamente da competição.

3.14 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.

4. Empate:

4.1 Havendo empate na primeira vaza, vence a dupla que ganhar a segunda vaza. Ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza, mesmo com trucada. Se empatar também na segunda vaza, o a mão terminará na terceira vaza, valendo então, a

maior carta jogada. Em caso de empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha o ponto, passando-se o baralho para o jogador seguinte da mesa.

4.2 Estando a vaza embuchada ou empatada, quem TRUCA ou RETRUCA em carta exposta perde, se empatar no desfecho da jogada. Quem TRUCA ou RETRUCA no escuro ganha, em caso de empatar a jogada. Entende-se que o desfecho poderá ocorrer na segunda ou terceira vaza, não sendo obrigatório matar a jogada já na segunda vaza, a qual poderá ser novamente embuchada e seu desfecho ocorrer na terceira vaza.

4.3 Só poderá retrucar quando a pontuação permitir, como ex.: a dupla que tiver até oito pontos poderá retrucar, se tiver nove pontos ou mais não poderá fazê-lo porque a intenção de retrucar no escuro é para jogar pelo empate. Neste caso, o retruco é inválido, valendo só a trucada e seguindo-se a partida normalmente.

5. Mão de onze

5.1 Só é permitida a troca de cartas para a dupla que atingir onze pontos, a dupla que ainda não alcançou os onze pontos não poderá fazê-la. A troca de cartas é uma premiação para a dupla que já fez os onze pontos.

5.2 A dupla que estiver em mão de onze e TRUCAR, perderá a partida.

5.3 Se ambas as duplas tiverem onze pontos, a jogada será no escuro, ou seja, não poderão ser trocadas as cartas por nenhuma das duplas. Assim, caso algum jogador/dupla, na dada de carta (onze a onze) veja a carta do companheiro ou adversário, perderá a disputa/partida (perna) e, sendo a “nega”, perderá a partida/confronto.

5.4 Se houver três empates na mão de onze ganhará os pontos a dupla que não tiver os onze pontos.

5.5 Se houver três empates e ambas as duplas têm onze pontos, ninguém ganha e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa.

5.6 No caso de uma dupla ter e/ou mostrar: **o casal maior, 03 manilhas, ou 1ª vaza feita e o gato, ou 1ª vaza empatada e o gato, ou ainda, de pé com o casal preto,** ganhará normalmente a partida, desde que a(s) carta(s) esteja(m) ABERTA(S) e VIRADA(S) na mesa de jogo, independente da posição que estiver a carta “gato/zape” (embaixo ou em cima de outra carta), onde estará sempre matando a carta adversária.

6. Conversa

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

6.2 É terminantemente proibido o comando do jogo por algum dos jogadores no sentido

de influir ou alterar a jogada para ganhar o ponto em disputa. A penalidade para esta infração é a perda dos pontos em disputa e, na reincidência, a perda da partida.

6.3 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.

6.4 A trucada ou retrucada, assim como a chamada, só terá valor se expressa verbalmente. O artifício de gesticular afirmativa ou negativamente induzindo ou não a chamada só valerá se houver expressão verbal (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 (joga ou não joga) significa que o mesmo ou a dupla correu/desistiu da jogada.

7. Súmula e baralho

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

7.2 Terminada a partida, a dupla vencedora deverá levar a súmula preenchida e assinada, bem como a caneta e o baralho na mesa de Coordenação.

7.3 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.

7.4 Os baralhos a serem utilizados nas disputas dos Jogos da Copa Sinttel serão exclusivamente os fornecidos pela Organização.

8. Postura

8.1 O comportamento e as atitudes dos jogadores quando das disputas devem ser limitadas às fixadas para o jogo de truco (companheirismo, respeito, calma, bom senso, etc.), sendo proibido tocar no adversário em clima de seriedade ou se dirigir com gestos e/ou palavras ofensivas.

8.2 Competir exige respeito às regras, ao ambiente e, principalmente, ao seu adversário. No jogo de truco ninguém se ofende, pois ele é jogado sempre entre amigos!

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

9.1 Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão de duplas eliminadas nas fases anteriores.

9.2 Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 2 x 0.

10. O sistema de disputa

10.1 O sistema de disputa (em todas as fases) será definido pelo Coordenador Técnico do evento e será levado em consideração o número de atletas inscritos (as).

11. Nas competições disputadas pelo sistema de rodízio a pontuação correspondente em cada partida será:

- a) 03 (três) para vitória por 2×0;
 - b) 02 (dois) para vitória por 2×1;
 - c) 01 (um), para derrota por 2×1;
 - d) 00 (zero) para derrota por 2×0.
-

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

- a) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 duplas);
- b) Saldo de “pernas” nos jogos entre as duplas empatadas;
- c) Saldo de “pernas” em todos os jogos da fase;
- d) Saldo de pontos nos jogos entre as duplas empatadas;
- e) Saldo de pontos em todos os jogos da fase;
- f) Sorteio.
- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Congresso técnico das equipes

Belo Horizonte, 2022.

