

ASSUFEMG - ROSAS DE ABRIL 2018

 Assufemg - Associação dos Servidores da UFMG – “Gestão Assufemg Viva! Do Sonho à Realidade”.

REGULAMENTO DO TORNEIO “TRUCO”

I DO OBJETIVO, DENOMINAÇÃO E REALIZAÇÃO

Art. 1º O TORNEIO DE TRUCO – ROSAS DE ABRIL 2018 tem como objetivo a confraternização e envolvimento entre os servidores da UFMG, Associados da Assufemg e demais funcionários vinculados à Universidade, e será promovido pela ASSUFEMG – Associação dos Servidores da UFMG.

ART. 2º São de competência da ASSUFEMG e da Comissão Organizadora a realização, promoção e organização do torneio.

II DO LOCAL, DATA E HORA

Art. 3º O torneio de truco será realizado no Espaço Cultural “Francisco de Assis Mota (Chicão)” - Assufemg, no mês de abril, em data e horário a serem definidos no congresso técnico.

§1º A data do congresso técnico será definida pela Comissão Organizadora e comunicada aos representantes de cada equipe.

III DA PARTICIPAÇÃO

Art. 4º Poderão participar do torneio de truco servidores do quadro, associados, filhos de associados (maior de 18 anos) e terceirizados.

§1º É gratuita a inscrição no torneio.

§2º Pelo menos 1 (um) jogador da dupla tem que ser sócio da Assufemg ou servidor do quadro.

IV DO SISTEMA DE DISPUTA E CRITÉRIOS PARA DEFINIR OS CLASSIFICADOS

Art. 5º A disputa será por duplas e em forma de eliminatória em todos os jogos, ou seja, depois da primeira rodada de jogos, as duplas que vencerem vão para a próxima fase e assim por diante até chegar à partida final onde a dupla vencedora será considerada a campeã.

Art. 6º Depois de feito o sorteio, a Comissão Organizadora deverá divulgar a tabela de jogos que será cumprida por todos os presentes.

§1º No horário marcado para início de cada jogo, a dupla que não estiver presente será desclassificada automaticamente.

§2º A dupla que chegar ao local de jogo com mais de 15 (quinze) minutos de atraso, após o horário marcado, será considerada perdedora por “AUSÊNCIA” (W.O).

Art. 7º A Comissão Organizadora apresentará aos competidores no momento do sorteio quem são os representantes dela para dirimir qualquer problema durante o torneio, e as decisões tomadas por esses, serão feitas observando o presente documento.

Art. 8º A competição será regida pelas seguintes regras:

1- As equipes jogarão no sistema de “mata-mata”, cada partida será disputada em 3 (três) quedas, na forma tradicional, ou seja, melhor de 3 (três).

2- A ordem de pontos (tentos) será:

- a) Rodada normal (sem pedido de truço): 2 tentos para a dupla vencedora;
- b) Rodada com pedido de truço na qual a dupla adversária aceitou tal pedido: 4 tentos para a dupla vencedora;
- c) Rodada com pedido de truço na qual a dupla adversária aceitou e pediu “seis”: 6 tentos para a dupla vencedora;
- d) Rodada com pedido de truço na qual a dupla adversária aceitou, pediu “seis” e a dupla que pediu truço, agora pediu “nove”: 10 tentos para a dupla vencedora;
- e) Qualquer rodada em que uma dupla peça “truço” ou “seis”, etc, se a outra dupla não aceitar, a dupla que fez tal pedido ganhará os tentos de acordo com a situação que se encontra. Por exemplo, já estava no “seis” e a dupla pede “nove”, caso a outra dupla corra, a dupla que pediu “nove” puxará 6 tentos.

3- O jogador que iniciará a distribuição das cartas será definido por meio da maior carta tirada entre as duplas antes do início da partida. Nas rodadas subsequentes, continuará a sequência dos jogadores em sentido horário.

4- Somente poderá tocar nas cartas enquanto elas são embaralhadas o jogador que estiver procedendo com a distribuição das mesmas.

5- Cada jogador deverá receber 3 (três) cartas para iniciar a rodada, se o jogador que estiver distribuindo acabar a distribuição das cartas e deixar de dar uma ou mais cartas, ou der uma ou mais cartas a qualquer pessoa que estiver na partida, quem recebeu o número errado deverá dizer que isto aconteceu e receberá quantas cartas estiver faltando do topo do monte onde terminou a distribuição, ou no outro caso, ele colocará suas cartas na mesa para que a dupla adversária tire quantas cartas estiverem sobrando.

6- Quando uma das duplas atingir 10 tentos, os jogadores que atingiram esses tentos **NÃO** poderão trocar cartas entre si para que um veja as cartas do outro. A opção para seguir o jogo deverá ser feita em que a troca seja feita. Caso aceitem a rodada estará valendo 4 tentos e não poderá ser trucada, perdendo os pontos quem o fizer. Caso não aceitem, a rodada terminará e a dupla adversária ganhará 2 tentos.

7- Estando a partida empatada em 10 tentos, as cartas deverão ser distribuídas de 3 em 3, na sequência dos jogadores. As duplas **NÃO** poderão trocar cartas entre si para verem e ambas as duplas terão obrigatoriamente de jogar esta rodada para decidir qual é a dupla vencedora.

8- O jogador que mostrar todas as suas cartas a alguém da mesa ou que jogá-las encobertas no monte estará desistindo daquela rodada, e seu parceiro será obrigado a desistir também.

Art. 9º Será eliminada a dupla que:

- a) Incluir atleta de forma irregular;
- b) Causar interrupções maiores longas na partida;
- c) Tiver torcida, provocando tumulto;
- d) Recusar-se à continuidade da partida.

Art. 10º Será eliminado o jogador que:

- a) Ofender o adversário;
- b) Danificar materiais;
- c) Proferir palavras de baixo calão;
- d) Praticar agressão física ou moral aos organizadores, adversários e torcida;
- e) Atirar qualquer material contra o chão, parede, mesas, pessoas, etc;
- f) Destruir de forma proposital equipamentos ou materiais;

Art. 11 Qualquer pessoa, ao assumir sua participação no torneio de truco, declara estar bem física e mentalmente, isentando de responsabilidade a Comissão Organizadora, sobre qualquer acontecimento que porventura venha a acontecer.

V DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 12 Ao se inscrever, a dupla concorda com todos os termos deste regulamento.

Art. 13 O jogador será automaticamente expulso da competição, independente das demais penas que poderão ser aplicadas pelos órgãos judicantes, caso venha cometer alguma atitude grave.

§1º Serão levados para a Comissão Organizadora os casos que forem necessários.

Comissão Organizadora
Marcelo Lima e José Tiago