

ASSOMA – Associação dos Maçons de Bauru e Região

2º TORNEIO TRUCOBODE

REGULAMENTO GERAL



2012

Versão 1.0



2º TORNEIO TRUCOBODE

2

REGULAMENTO GERAL

Para fins deste regulamento considera-se:

Partida: Somatória de 12 pontos da equipe.

Rodada: Conjunto de 2 ou 3 partidas.

I – DA REALIZAÇÃO DAS PARTIDAS

Artigo 1º – Os jogos serão disputados no dia **11/08/2012 (Sábado)** no salão de festas da Coligação das Lojas maçônicas de Bauru, situado a rua Antônio Francisco Lisboa, 2-65 (rua do Makro), Jardim Contorno, Bauru/SP

Parágrafo 1º – Todas as partidas terão início simultâneo às 09h00min. Não haverá tolerância para o início das partidas; a equipe que não estiver presente no início das partidas estará desclassificada. O sorteio para os confrontos ocorrerá às 8h30min onde fica a cargo das equipes estar ou não presentes. A ausência da equipe no momento do sorteio incorrerá na impossibilidade da mesma questionar qualquer decisão tomada neste momento.

Parágrafo 2º – Cada partida será disputada no sistema “melhor de três”, a equipe que vencer duas partidas primeiro será a vencedora.

Parágrafo 3º – As rodadas terão tempo máximo de 1 hora e 30 minutos. Caso ainda não seja conhecido o vencedor após o término do período, a decisão será tomada segundo regras constantes no item V.

Parágrafo 4º – Cada rodada será disputada por 3 (três) atletas de cada equipe inscritos previamente.

Parágrafo 5º - Após 2 (duas) rodadas teremos uma pausa para almoço. Maiores informações constantes no item IV

Parágrafo 6º – Fica estipulado que os Times estarão **obrigados**, em caso de WO, a justificarem suas ausências a organização do evento com **no mínimo 2 horas de antecedência a contar do horário de início do jogo que; não poderão comparecer ao mesmo.**

Parágrafo 7º – Na ocorrência de descumprimento do parágrafo sexto ou ausência da equipe por motivo fútil, o time infrator fica obrigado a pagar uma multa de mesmo valor da inscrição, à Diretoria da Assoma, **até no máximo 48 horas após o término do torneio.**

11 Agosto de 2012





Parágrafo 8º - O não pagamento do valor estipulado no parágrafo sétimo incorrerá na impossibilidade dos jogadores infratores realizarem inscrições em eventos futuros realizados pela ASSOMA até que se realize a regularização dos débitos.

II – DAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS

Artigo 2º - Cada equipe deverá inscrever somente e obrigatoriamente 4 (quatro) atletas/irmãos por loja, onde apenas 3 (três) poderão participar.

Parágrafo 1º - A substituição de um dos atletas poderá ocorrer ao término de cada partida.

Parágrafo 2º - No momento da inscrição os atletas deverão informar os nomes dos participantes, a loja a qual irão defender, nº do CIM e telefone para contato de cada atleta inscrito.

Parágrafo 3º - *Não será permitido a participação de sobrinhos, De Molays ou não maçons em nenhum time, sem exceção.*

Parágrafo 4º - ***Não será permitida a participação de irmãos irregulares (Placet's) ou suspensos e licenciados de qualquer das Lojas participantes.***

Parágrafo 5º - O participante que fizer parte de mais de uma loja só poderá se inscrever em uma delas.

Parágrafo 6º - As inscrições deverão ser feitas via endereço eletrônico trucobode2012@gmail.com

III – DA FORMA DE DISPUTA

Artigo 3º – O Torneio será disputado no formato chave geral.

Parágrafo 1º - Os confrontos na primeira rodada serão definidos por sorteio na presença das equipes. As demais rodadas já estarão pré-determinadas.

Parágrafo 2º - Dependendo no número de equipes inscritas poderá ocorrer que uma equipe não tenha adversário para a rodada, neste caso esta equipe está automaticamente classificada para próxima fase.

Parágrafo 3º - O procedimento adotado no parágrafo segundo deste item será realizado quantas vezes forem necessárias, de modo que uma equipe não venha a ser favorecida com a classificação automática por mais de uma vez.

Parágrafo 4º - Em caso de necessidade de adoção do procedimento referido do parágrafo segundo deste item, o time favorecido será conhecido por sorteio antes da primeira rodada bem como já ficará pré-definido quais serão os outros times favorecidos nas próximas rodadas de modo a evitar qualquer tipo de favorecimento a uma ou outra equipe.





IV – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 4º – As inscrições deverão ser encaminhadas para o endereço eletrônico trucobode2012@gmail.com até o dia 27/07/2012 – Uma equipe por loja. De 28/08/2012 até 08/08/2012, demais equipe por loja, limitada a 16 equipes.

Parágrafo 1º - A taxa de inscrição será cobrada por equipe/loja, no valor de **R\$ 80,00**.

Parágrafo 2º - Os pagamentos dos valores da inscrição **deverão ser feitos** até o dia **09/08/2012** mediante depósito na conta corrente da ASSOMA, junto a **Caixa Econômica Federal, agência 1153, conta tipo 003 número 000095-7**, que servirá para pagamento das despesas decorrentes da organização do evento como: baralho, troféus, aluguel do espaço a ser realizado o torneio etc..

Parágrafo 3º – Fica convencionado que o não pagamento na data aprazada, nem justificativa, o time inscrito ficará automaticamente excluído do campeonato, refazendo-se a tabela e rateado o valor das despesas aos times remanescentes, para complemento ao acima estipulado.

Parágrafo 4º – Não será aceito parcelamento dos valores de inscrição.

Parágrafo 5º - Durante o evento estarão sendo preparados espetinhos, que poderão ser adquiridos mediante compra de vales no local. Todos os participantes inscritos terão direito a 3 (três) "vale espetinho" sem custo adicional.

Parágrafo 6º - Igualmente durante o evento participantes e visitantes poderá adquirir vales bebidas (cerveja, refrigerante ou água) que serão retiradas no local.

Parágrafo 7º - Os valores referentes aos espetinhos e as bebidas deverão ser pagos em dinheiro, não podendo ser marcados na conta dos Irmãos.

V – DAS REGRAS

Artigo 5º - Com a finalidade de proporcionar maior diversão e integração entre os Irmãos durante o torneio, este regulamento adotará apenas regras básicas a fim de nortear as disputas. Qualquer regra que não conste neste regulamento ficará a cargo de um acerto amigável entre as equipes.

Parágrafo 1º - Em caso de não concordância entre as equipes sobre as regras, será utilizada as normas inferidas pela federação paulista de truco.

Parágrafo 2º - O critério de desempate se dará da seguinte maneira:

a) Ao término do tempo determinado para a rodada, a equipe que tiver ganho o maior número de partidas será a vencedora independente do placar da partida corrente.





b) Em caso de empate no número de partida, a equipe que tiver o maior número de pontos na partida corrente, será a vencedora.

c) Caso ocorra o empate em número de partidas e número de pontos na partida corrente, será disputada uma nova "mão", onde a equipe vencedora desta mão passará a próxima fase ou será a campeã. O "pé" será o mesmo que seria caso o tempo não tivesse esgotado.

Parágrafo 3º - Não será permitido o uso de palavras ofensivas ou palavrões deferidos a qualquer irmão, visitante, fiscal ou demais. Apenas será tolerado o uso de gírias comuns a prática do truco como: rato, marreco, ladrão, pato e outras.

Parágrafo 4º - O sistema de jogo adotado será o "Jogo Livre".

REGRAS

JOGO LIVRE As cartas podem ser dadas "picadas" com a primeira sendo do "mão". É permitido a feitura do maço, assim como é permitido o desfiamento das cartas, NAS MÃOS, sem "montinhos". Se o corte for "seco" ou não houver corte, o cortador poderá tirar cartas para o seu parceiro ou até para si, conforme o costume, respeitando-se as normas gerais adiante

MAÇO - O maço pode ser feito somente com as 19 cartas do lance. As cartas encobertas devem ser substituídas pelas do meio do baralho, sem escolha, de "boca".

TEMPO - O prazo para o método utilizado é o seguinte:

- a) 30 segundos para a feitura do maço. Vencido o prazo, passa-se o maço imediatamente para o corte.
- b) 15 segundos para a distribuição das cartas, quando vencido o tempo, perde-se o maço. Na primeira reincidência perde a vez e também o tento.
- c) 30 segundos para decidir chamar ou não uma trucada vencido o prazo, considera-se automaticamente perdido o tento em jogo.

DECISÕES - Na mão de 11 ou durante uma trucada, a decisão de jogar ou desistir, prevalecerá sobre um só parceiro, valendo, pois a primeira iniciativa.

MÃO DE ONZE - As cartas devem ser dadas na seqüência só quando for 11 a 11. Na mão de 11 para uma só equipe, é permitido olhar as cartas do parceiro. Quem trucar em mão de 11 perderá três tentos. Havendo empate na mão de 11 a 11, ninguém ganha tentos, passando o maço para a frente. Em caso de 11 só para uma equipe, o empate beneficiará os adversários com três tentos. Com cartas a provar vitória garantida em mão de 11, desnecessário se torna o desenvolvimento da jogada, bastando tão somente que essas cartas sejam mostradas.

NORMAS GERAIS

1. É terminantemente proibido marcar-se as cartas, sob pena desclassificação sumária.





2. É terminantemente proibido o uso de objetos que reflitam as cartas, assim como o uso de produtos ou o que quer que seja, na rasura das cartas.
3. Em jogadas normais é proibido olhar qualquer carta do parceiro, sob pena de perder o tento em jogo.
4. O árbitro tem atuação livre, com total autonomia, podendo intervir em qualquer ocasião, quando então, com base no presente regulamento, poderá tomar as seguintes decisões:
 - a) Advertência em caso de dúvida, ou desclassificação dos infratores se confirmar ato ilícito.
 - b) Em caso de já haver advertência, desclassificação sumária na reincidência.
5. Por qualquer motivo, não é permitido que os parceiros se levantem. Um só, em caso de necessidade e com prévia autorização do árbitro, por prazo determinado.
6. Nenhum jogador poderá ver a "boca" do baralho ou a carta de cima. Se for "pé" perderá a vez; se for cortador perderá a vez de tocar no maço, passando-o imediatamente.
7. Em que pese o caráter da amistosidade, as equipes devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo respeito.
8. 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.
9. As decisões dos árbitros e da coordenação, devem ser acatadas pelos participantes.

