ADPETO
Associação dos Defensores Públicos do Estado do Tocantins

2º CAMPEONATO DE TRUCO ADPETO

Modalidade: Truco

Artigo 1º: O 2º Campeonato de Truco será realizado no dia **18.05.2018** e terá início logo após o encerramento da 8ª Copa Adpeto, sendo admitidainscrição em duplas.

Artigo 2º: Cada Dupla Competidora poderá se inscrever gratuitamente na abertura dos jogos, dia 18/05/2017 a partir das 17h:00min

Artigo 3º: O sistema de disputa será eliminatória simples (Mata x Mata).

Artigo 4º: Serão oferecidas como PREMIAÇÃO troféu (equipe campeã) e medalhas para as duas primeiras duplas colocadas,

Artigo 5º: Durante a competição atuará o Comitê Especial de Justiça Esportiva, especialmente constituída para esse fim. O Comitê estará composto por representantes da organização.

Artigo 6º: A Competição será regida pelas seguintes regras:

I - Os jogos serão disputados em melhor de 03 partidas de 15 tentos.

II - O jogador que iniciará a distribuição das cartas será definido através da maior carta. Nas rodadas subsequentes continuará a sequência dos jogadores.

III - O corte será feito pelo adversário que está à esquerda do jogador que realizará a distribuição das cartas.

IV - A distribuição das cartas deverá começar pelo adversário da direita do responsável em distribuir as cartas.

V - Se o jogador acabar a distribuição das cartas e deixar de dar uma ou mais cartas ao adversário, caso seja a dupla que fez a distribuição das cartas perderá os 1 ponto.

VI – Todas as rodadas os jogadores deverão mostrar as cartas.

VII - Em caso de empate das cartas na disputa do tento, sempre mostrar a carta maior em cada rodada.

VIII - Quando uma das duplas atingirem 14 pontos, os jogadores não poderão trocar cartas. Caso aceitem a rodada estará valendo 3 pontos e não poderá ser trucada, perdendo os pontos quem o fizer.

IX - Estando a partida empatada em 14 pontos, o corte poderá ser em até 3 vezes, e as cartas distribuídas de 03 em 03, na sequência dos jogadores, as duplas não poderão trocar cartas entre si.

X - Não será permitida a permanência de pessoas próxima à mesa de jogo.

Artigo 7º: Será eliminada sem direito a devolução da inscrição, a dupla que:

I - Causar interrupções da partida seja qual for o motivo;

II - Tiver torcida, provocando tumulto;

III - Recusar-se à continuidade da partida

IV - Ofender a organização;

V - Danificar materiais da organização;

VI - Proferir palavras de baixo calão;

VII - Praticar agressão física ou moral aos Organizadores, adversários e torcidas;

VIII - Atirar qualquer material contra o chão, parede, mesas, pessoas, etc.;

IX - Destruir de forma proposital equipamentos ou materiais da organização.

X - For pega roubando as cartas.

Artigo 8º: Os casos omissos neste regulamento serão decididos pela organização,

Parágrafo único: realizaremos um pequeno congresso técnico antes do início da competição para eventuais adequações no regulamento se necessário, analisando sugestões dos inscritos, atentando que qualquer alteração só poderá ser feita antes do início da competição.

REGRAS BÁSICAS

1º - Joga-se truco apenas com um baralho, retirando-se as cartas 8, 9 e 10.

2º - Cada carta pode ser mais forte ou mais fraca do que outra, elas obedecem a seguinte sequência: Da maior para a menor:

I - Quatro de Paus (ZAP)

II - Sete de Copas (Escopeta)

III - Ás de Espada (Espadilha)

IV - Sete de Ouro (Pica Fumo)

V - Três qualquer naipe

VI - Dois Qualquer naipe

VII - Ás de qualquer naipe menos de espada

VIII - Rei de qualquer naipe

IX - Valete de qualquer naipe

X - Dama de qualquer naipe

XI - Sete de pau e espada

XII - Seis de qualquer naipe

XIII - Cinco de qualquer naipe

XIV - Quatro de qualquer naipe menos de paus

3º - Para jogar uma mão, cada jogador recebe três cartas.

4º - A mão é dividida em 3 rodadas. Em cada rodada cada jogador coloca uma de suas cartas na mesa, e o jogador com a carta mais forte vence a rodada. Quem ganhar duas dessas rodadas ganha a mão e marca um ponto, e uma nova mão se inicia.

5º - Quando um jogador Truca outro jogador, este pode aceitar o Truco e a rodada passa a valer 3 pontos; pode fugir, interrompendo a rodada e perdendo 1 ponto; ou pode pedir Seis, elevando o valor da aposta para 6 pontos.

6º - Da mesma maneira quando são pedidos os Seis, as respostas podem ser aceitar, fugir ou pedir Nove. Isso pode continuar para 12 até alguém pedir Quinze onde às respostas somente podem ser aceitar ou fugir.

7º - O jogador (dupla) que pediu Truco não pode pedir Seis. Essa regra vale igualmente vale para o Seis e Nove.

GUILHERME VILELA IVO DIAS

DIRETOR DE ESPORTES

FABRICIO DIAS BRAGA DE SOUSA

PRESIDENTE ADPETO