

TORNEIO DE TRUCO INTERDISTRITAL – 4.590 / 4.420

I) INFORMAÇÕES PRELIMINARES

- A- Trata-se de um Torneio de Truco a ser disputado por Rotarianos, Rotaractianos e integrantes da Casa da Amizade dos Rotary Club's do Distrito 4.590 e 4.420;
- B- Será um torneio de DUPLAS, a ser realizado nas seguintes fases:
 - 1. Eliminatórias dos Clubes;
 - 2. Eliminatórias das Regiões;
 - 3. Oitavas de Final – 16 Duplas;
 - 4. Quartas de Final – 08 Duplas;
 - 5. Semi Final – 04 Duplas;
 - 6. Final Distrital – 02 Duplas;
 - 7. Final Interdistrital – 01 Dupla 4.590 + 01 Dupla 4.420;
- C- O sistema de jogo será o denominado “Truco Paulista”, cujas regras principais serão descritas nesse documento;
- D- Até a fase 06, as disputas serão em partida única;
- E- A fase 07 será disputada em melhor de 03 partidas;
- F- O Distrito 4.420 tem liberdade para adotar o seu formato de escolha das duplas, nas diferentes fases, comprometendo-se em apresentar duas Duplas para a disputa das Fases 06 e 07, que dar-se-á na Praça de Águas de Lindóia.
- G- Simultaneamente à Disputa Final Interdistrital, haverá a disputa dos 3º e 4º lugares, com os perdedores de cada Distrito na Fase 06

II) ELIMINATÓRIAS DE CLUBES 4.590 – FASE 01

- A- Na primeira reunião, a partir de 01/03/2018, cada club fará a comunicação e convite sobre o torneio, extensivo aos componentes da Casa da Amizade e Rotaract, de modo que no dia 31/03/2018 o GA seja informado quem será o representante do Club/Casa da Amizade/Rotaract.
- B- O club terá a liberdade de escolher seu representante da maneira que mais lhe convier, por exemplo:
 - 1. Sorteio entre os interessados;
 - 2. Realização de torneio interno;
 - 3. Indicação simples;
 - 4. Votação.
- C- O Distrito 4.420 pode adotar o mesmo sistema, ou aquele que melhor lhe convier.

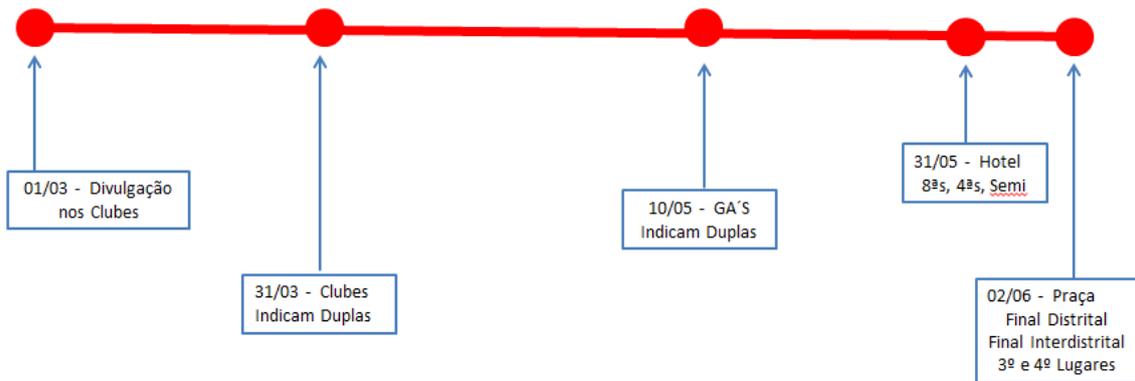
III) ELIMINATÓRIAS DE REGIÕES 4.590 – FASE 02

- A- Cada GA receberá os nomes dos representantes de cada um de seus Club's no dia 31/03/2018 e terá até o dia 10/05/2018 para indicar à Comissão Organizadora o nome dos representantes da sua Dupla;
- B- Cada GA terá liberdade para escolher seu representante da maneira que mais convier ao conjunto de seus Club's, por exemplo:
 - 1. Sorteio entre os Club's;

2. Realização de torneio entre os Club's;
 3. Votação.
- C- Considerando que são 16 GA's no Distrito 4.590, teremos assim todos os representantes para realização da Fase 03, que já será em plena Conferência Distrital.
- D- O Distrito 4.420 pode adotar o mesmo modelo, ou aquele que melhor lhe convier, pois o compromisso interdistrital dá-se apenas a partir da Fase 06.
- IV) OITAVAS, QUARTAS E SEMI-FINAIS – DISTRITO 4.590
- A- Essas fases serão disputadas no dia 31/05/2018, no Bar da Piscina do Hotel Vacance, entre 10:00 e 12:00;
 - B- Haverão 08 mesas preparadas para as disputas, com baralhos novos e marcadores de pontos;
 - C- Cada participante ganhará como prêmio um marcador de pontos novo, da Ecobier;
 - D- As disputas nessa fase serão em partida única.
- V) FINAL DISTRITAL – 4.590 E 4.420
- A- Essa fase será disputada no dia 02/06/2018 – sábado, na praça da cidade, a partir das 13:45;
 - B- Haverão 02 mesas preparadas para as disputas, com baralhos novos e marcadores de pontos;
 - C- A dupla ganhadora será a representante de cada Distrito para a disputa do Torneio Interdistrital e ganhará um Troféu alusivo à conquista Distrital;
 - D- A disputa nessa fase será em partida única.
- VI) FINAL INTERDISTRITAL
- A- Essa fase será disputada no dia 02/06/2018 – sábado, logo após o término da Final Distrital, com previsão de término até as 15:00;
 - B- A dupla ganhadora será declarada a vencedora do Torneio Interdistrital, e ganhará um Troféu especial, alusivo à conquista Interdistrital.
 - C- Concomitantemente, haverá a disputa dos terceiros e quartos lugares, com os perdedores das Finais Distritais. Para o ganhador dessa disputa não haverá distribuição de troféus.
- VII) REGRAS GERAIS PARA AS PARTIDAS
- A- Haverá tolerância de 10 minutos para que cada Dupla ocupe seu lugar na mesa. Após esse tempo, a dupla que estiver em seu posto será considerada vencedora;
 - B- Não haverá substituição de jogadores após as Fases 03, salvo situações que possam ser justificadas e admitidas pela Comissão Organizadora;
 - C- Não será permitido troca de lugar na mesa entre a dupla após o início das partidas;

- D- Não será permitido qualquer tipo de comentário, que influencie na jogada (Ex. Mata!, Deixa pra mim!, etc), salvo combinação prévia entre os duplas;
- E- Será permitido perguntar de quem é qualquer carta que for jogada na mesa (Ex. De quem é o três ? Quem fez a primeira ?)
- F- Se duas cartas forem jogadas ao mesmo tempo na mesa, considera-se que a que caiu por baixo seja a da jogada em curso, e a de cima para a próxima jogada;
- G- Ninguém é obrigado a mostrar a sua maior carta em caso de empates;
- H- Trucar ou chamar não poderá ser feito através de sinais (Ex. mostrar 03 dedos, apontar para o adversário, balançar a cabeça, etc) a ação só será validada se for usada as palavras conforme ação do momento;
- I- Não será permitido o uso de artimanhas, como “turco”, “suco”, “Jorge”, etc;
- J- Não será permitido chamar a trucada e jogar as cartas na mesa, usando termos como “demorou”, “seistão loucos”, etc;
- K- Os jogadores deverão manter as mãos à vista durante as jogadas;
- L- Caso seja provado que algum jogador esteja marcando cartas, ou jogando de forma ilícita, a dupla será eliminada;
- M- Em caso de empate nas mãos, e houver trucada, quem chamar tem que abrir a carta de quem trucou, e quem trucar com a carta do adversário exposta, tem que matar a carta;
- N- As cartas tem que ser dadas sempre por baixo (salvo combinação prévia);
- O- A carteada será feita de uma em uma carta, com a vira na última;
- P- O carteador só poderá ver UMA carta de seu parceiro;
- Q- No início da jogada, não será permitido trucada com número diferente de três cartas;
- R- Caso haja erro na carteada, o baralho será passado para o próximo carteador, sem perda de tento;
- S- Caso vire uma ou mais cartas durante a carteada, terá que haver novo corte e nova distribuição de cartas, pelo mesmo carteador. A menos que o adversário queira ficar com a carta. Em caso de reincidência, o baralho é passado à frente, sem ônus para o carteador;
- T- Durante a partida, se o carteador ou cortador olhar o fundo do baralho, será penalizado com perda de um tento;
- U- No corte o cortador poderá tirar uma ou duas cartas e terá que passar uma para seu parceiro, sem olhar a carta;
- V- O corte e carteadas deverão ser feitos sempre superior à altura da mesa;
- W- No caso de 11 a 11 prevalecem a tradição:
 1. Quem trucar, perde a partida;
 2. Baralho corrido, corte seco, tombo na última.
- X- Será utilizado o baralho “limpo”, o seja, sem uso de Coringa, três e meio, etc;
- Y- Em caso de empate na primeira, o “mão” é obrigado a mostrar a sua maior carta.

VIII) LINHA DO TEMPO



IX) TABELA DO TORNEIO

