

REGULAMENTO TRUCO



OLITINTAS 2025

Promoção e Realização



Organização



CAPÍTULO 1 – DO REGULAMENTO GERAL

Esta modalidade esportiva deverá seguir todos os critérios já estipulados no regulamento geral além dos que serão descritos no presente regulamento.

CAPÍTULO 2 – DO LOCAL DE REALIZAÇÃO

Esta modalidade será disputada dia 25 de maio na AkzoNobel em Mauá.

O endereço, mapa, dia, horários, confrontos e demais informações poderão ser consultadas no site <https://olitintas.com.br/>.

O site acima será o único local válido para consulta das informações necessárias. A JBCD assessoria esportiva não será responsável por eventuais informações divulgadas de forma errada através de amigos, ADCs, Atléticas, Grêmios, Clubes ou outra forma de comunicação que não seja o site citado.

CAPÍTULO 3 – DA PARTICIPAÇÃO DOS JOGADORES

Conforme determina o regulamento geral, só poderão participar dos jogos, os atletas devidamente listados na ficha de inscrição enviada no grupo de WhatsApp Olitintas até as 16h00 da quinta-feira que antecede um final de semana com jogos. Antes de participar de cada jogo, todo jogador obrigatoriamente deverá apresentar RG (original ou cópia autenticada), crachá da empresa com foto, CNH, passaporte ou imagens de documentos de aplicativos oficiais. Fotos de documentos não são válidas. A não apresentação, o impedirá de jogar.

CAPÍTULO 4 – DOS JOGOS

Os jogos serão disputados em melhor de três partidas até 12 pontos.

Apenas para o 1º jogo de cada jogador, haverá tolerância máxima de 15 minutos de atraso de acordo com o horário oficial de Brasília. O atleta que não comparecer no horário pré-determinado na tabela será considerado perdedor por WO.

Cada jogador deverá entregar os documentos ao representante da JBCD assessoria esportiva, uma única vez, 10 minutos antes do início do seu 1º jogo. Haverá um limite de 30 segundos para embaralhar as cartas e mais dez segundos para a dada das mesmas, a fim de que o jogo termine num limite de 1h00. Se o jogador retardar a dada de cartas, sofrerá advertência e perderá este direito na primeira reincidência.

Persistindo a infração, além de perder o direito de cartear, a dupla perderá o tento a cada vez que se repetir o fato.

Se a partida ultrapassar o limite de tempo poderão ser desclassificados ambos os trios ou aquele que propositalmente procurar retardar o jogo. A Comissão Organizadora se reserva o direito de afastar dos jogos os trios com comportamento antidesportivo. Baralho terá as quarenta cartas normais e o jogo “PONTO ACIMA”.

Os baralhos serão cedidos pela organização, somente podendo ser substituídos pela própria.

Nenhum jogador poderá marcar o baralho e caso seja constatado, o trio será eliminado. Somente as cartas utilizadas na jogada poderão ser recolhidas e guiadas pelo jogador que for distribuí-las em seguida.

As cartas que não forem utilizadas serão recolhidas de uma só vez, sem poder o encarregado de distribuição guiá-las.

As cartas que forem encobertas pelo adversário poderão ser guiadas.

Caso o embaralhador der carta errada, perderá o direito de fazê-lo novamente, passando as cartas para o adversário.

Depois de embaralhar, o encarregado de dar as cartas, dará o baralho ao jogador colocado à sua esquerda, para que o mesmo corte.

Jogador encarregado do corte poderá cortar ou embaralhar, não sendo permitido separá-las de uma a uma.

Quando embaralhar, o cortador entregará o baralho para o que irá dar as cartas, não podendo trocar (queimar) qualquer delas.

Nenhum jogador poderá ver as cartas do baralho, e o jogador que vai distribuí-las deverá sempre dar a primeira a um de seus adversários.

Quando o cortador somente cortar o baralho, poderá determinar a forma de distribuição (por baixo ou por cima).

Quando embaralhar as cartas, não poderá determinar por onde será dado o baralho, bastando o jogador que vai distribuí-las, determinar por cima ou por baixo.

Nenhum jogador poderá ver a boca do baralho ou a carta de cima, e sempre que isto acontecer, serão tomadas as seguintes decisões:

- se for o jogador que está dando as cartas, perderá a vez;
- se for o jogador que corta o baralho, perderá este direito, voltando o baralho para o jogador que está dando as cartas;

Encarregado que der as cartas poderá fazê-lo à sua maneira, isto é, reparti-las como bem entender, desde que a primeira (sem ver) seja de seu adversário.

A vira poderá ser qualquer uma das cartas, desde que não seja a primeira, que obrigatoriamente tem que ser do adversário.

Quando a mão for de onze, para qualquer dos trios, as cartas serão dadas em sequência de três, e a última (décima terceira), será a vira.

As cartas que forem utilizadas poderão ser guiadas e recebidas somente pelo jogador encarregado de distribuí-las na próxima mão. As cartas que não forem jogadas não poderão ser guiadas.

As cartas utilizadas na jogada serão recolhidas, sempre pelo jogador que vai dar as cartas em seguida, não podendo nenhum outro colocar as mãos no baralho.

Somente por sinais os jogadores do mesmo trio poderão se comunicar em relação ao jogo.

Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os três jogadores do trio: Ex: Faça a Primeira, jogue tudo.

Quando um jogador falar com seus companheiros, durante uma jogada, o trio perderá o tento.

Os sinais não poderão ser dados em código, palavras ditas, pela metade ou em outro idioma.

Se a primeira jogada estiver empatada e um dos três jogadores truca para jogar a 2ª carta, a Segunda poderá terminar empatada, ficando para decidir os três pontos na terceira jogada, devendo o que trucou desempatar, pois se permanecer empatado o mesmo perderá os tentos.

Se a primeira e a segunda jogada terminarem empatadas e alguém trucar em qualquer uma das jogadas, o mesmo deverá desempatar, caso contrário perderá os tentos.

Se houver empate na terceira rodada, o trio que venceu a primeira será vencedor.

Quando for mão de onze para um dos trios e o mesmo mandar o jogo, perderá três tentos caso as três jogadas terminarem empatadas.

Se ambos os trios estiverem com onze pontos, portanto obrigados a jogar, poderão terminar empatados, havendo necessidade de outra data de cartas, passando as cartas para o seguinte.

Na mão de onze, os três jogadores da equipe com onze, poderão trocar suas cartas para conhecimento, depois que devolverem as mesmas, um deles determina com as seguintes palavras:

VAMOS JOGAR ou VAMOS MANDAR.

Quando ambas as equipes estiverem empatadas não haverá troca de cartas.

Quando um dos trios atingir a mão de onze, às treze cartas que forem utilizadas na jogada anterior, não poderão ser recolhidas e guiadas pelo jogador que for distribuí-las em seguida.

Quando um dos trios atingir onze pontos **NÃO PODERÁ HAVER TRUCADA**, pois quem trucar perderá três tentos.

CAPÍTULO 5 – DO SISTEMA DE DISPUTA

Os jogos serão disputados em melhor de três partidas até 12 pontos.

CAPÍTULO 6 – DA PREMIAÇÃO

Serão oferecidas medalhas para campeão, vice e 3º colocado.

Todas as medalhas serão entregues exclusivamente após o jogo final da competição. Não serão entregues posteriormente nas devidas empresas.

CAPÍTULO 7 – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Deverão ser consideradas válidas somente as informações contidas neste regulamento e no regulamento geral.

Se eventualmente surgir nos dias dos jogos, casos eventualmente omissos ou não inteiramente esclarecidos no presente regulamento, serão decididos exclusivamente pela JBCD assessoria esportiva e pelo SITIVESP.

Este material foi desenvolvido em sua totalidade, pela JBCD assessoria esportiva! www.jbcdassessoriaesportiva.com - @jbcd_assessoria_esportiva