

Caro associado

Estamos enviando-lhe a tabela e o regulamento do "1º Campeonato de Truco da **AABB/BH**", no qual você está inscrito.

O início do campeonato será no dia 02.05.2015 e o término em 17.05.2015.

Contamos com sua especial colaboração para que não falte aos jogos, esteja presente no horário marcado(13:00 horas), e que colabore com o bom andamento das disputas com seu espírito de camaradagem e companheirismo, uma vez que a comissão de esportes não terá condições de indicar um fiscal para cada partida.

Leia com atenção o regulamento e as tabelas anexas. Acompanhe a seqüência de suas partidas efetuando anotações na sua tabela gráfica.

Caso tenha alguma dúvida, comunique-se com a comissão de esportes.

Desejamos-lhe sucesso na disputa.

Muito obrigado

Diretoria de Esportes

RELAÇÃO DAS DUPLAS PARTICIPANTES

Nº DUPLA	NOME DA DUPLA			CONTATO
01	MAURÍCIO PINHEIRO	/	MARCELO CONDE	
02	PAULO J. VILAÇA	/	ROBSON VILAÇA	
03	MARADONA	/	QUINTANZINHO	
04	RAFAEL CAILLAUX	/	PEDRO HENRIQUE	
05	EROMÁRCIO	/	ALEX ANTÔNIO	
06	NILTON SANTOS	/	MARCIA ADRIANE	
07	JOSÉ RAMOS	/	GERALDO AFONSO	
08	GILMAR AMÂNCIO	/	FRAGA	
09	WLADIMIR MADUR.	/	JOÃO AUGUSTO	
10	FERREIRINHA	/	FERNANDO SILVA	
11	RUBENS DIRCEU	/	PATRÍCIA	
12	FERNANDO PACHECO	/	NORIVAL VAZ	
13	HERMILO	/	ANTÔNIO ASSIS	
14	EDUARDO TOLEDO	/	NEI GOMES	
15	CARLOS LUIZ	/	LEONEL MOURA	
16	RICARDO DINIZ	/	RODRIGO FERREIRA	
40		/		
DUPLAS SUPLENTES				
	JOARESTES	/	BERNARDINO	
	TONINHO PIPOCA	/		

CAMPEONATO DE TRUCO DA AABB/BH - SEDE CAMPESTRE

REGULAMENTO

1- DA ORGANIZAÇÃO:

A organização do campeonato, promovido pela **AABB/BH**, será realizada pela Comissão de Esportes, nomeada pela Diretoria de Esportes.

2- DAS REGRAS:

Vigorarão para o campeonato as regras do chamado "TRUCO MINEIRO", a saber:

- a) O valor das cartas será por ordem decrescente: quatro de paus, sete de copas, ás de espada, sete de ouro, três, dois, ás, rei, valete, dama, sete, seis, cinco, quatro.
- b) Conta-se 2(dois) pontos na mão, sendo que 12(doze) pontos completam 1(hum) jogo.
- c) Cada partida compreende uma melhor de três quedas.
- d) "TRUCO" vale 4(quatro) pontos; "VALE SEIS" contará 8(oito) pontos e o "VALE NOVE" contará 12(doze) pontos.
- e) Quando do décimo ponto - "MÃO DE MANDO" - os parceiros mandantes poderão ter vistas recíproca das cartas, e poderá haver consulta sobre o interesse ou não de disputarem a mão. Não disputada a mão, terá o adversário direito a 2(dois) pontos(hum tento). Disputada a mão o adversário contará 4(quatro) pontos(dois tentos) a seu favor, caso vença.
- f) Estando a contagem empatada em 10(dez) pontos, não ocorrerá a consulta ou vista às cartas. Caso tal ocorra, quem o fez perderá o jogo..
- g) Na disputa de mão, ocorrendo empate, não é obrigatório exibir a carta maior, que poderá ser guardada para o futuro desempate. Caso ocorra empate na terceira carta o baralho segue sem perda de pontos. Sempre que houver empate o MÃO será o primeiro a mostrar a carta.
- h) O encarregado de dar as cartas poderá manuseá-las a seu dispor, fazendo o jogo com todas as cartas, sem contudo olhar o valor das mesmas(baralho fechado) O cortador por sua vez poderá cortar ou serrar o baralho a seu modo, não lhe sendo permitido olhar as cartas,.
- i) Na mão de 10(dez), não é permitido fazer o baralho, nem olhar a primeira e a última carta. Caso alguém o faça, perderá 2(dois) pontos(hum tento).
- j) Quando na distribuição das cartas acontecer de uma ou mais cartas virarem, ficará a critério da dupla adversária, aceitá-las ou não. Ao seu parceiro não será permitido a troca. As cartas serão distribuídas 3(três) a 3(três) sempre para a direita, dando 4(quatro) cartas, em qualquer circunstâncias, a mão é anulada e quem deu as cartas, perde 01(hum) tento.
- k) Somente o jogador que receber as cartas em primeiro lugar, o mão, poderá recusá-las.
- l) Ao Cortador será concedido retirar antecipadamente as suas 03(três) cartas e a de seu parceiro, em qualquer das partes do baralho que resultar do corte.
- m) O mão poderá queimar até 03(três) vezes, sendo:
 - Somente 01(uma) vez poderá ser em aberto, e as outras cobertas
 - Somente até a 2ª (segunda) queimada poderá atravessar para o parceiroA dupla que infligir o item acima, perderá 02(dois) pontos(Hum tento) e o baralho segue.

n) Durante a competição não poderá haver comunicação oral entre os disputantes. Se ocorrer acarretará a perda de 01(hum) tento. Porém é permitido a comunicação através de “sinais”, e que não utilize, palavras.

o) O TRUCO deverá ser feito e aceito, ou recusado com clareza, não sendo permitido utilizar expressões para confundir o adversário tais como: “jorge” , “seis besta”, “truca”, “seis - mostrando uma carta nº 6” , e outras similares.

p) O baralho deverá ser embaralhado e distribuído com as mãos sobre a mesa.

q) A dupla que vencer 2 quedas consecutivas, será declarada vencedora da partida por 02 x 00, não sendo necessário a disputa da terceira partida.

r) O jogador que for flagrado marcando ou escondendo cartas, perderá 02(dois) pontos(hum tento) e na reincidência a dupla será desclassificada.

3 - DAS NORMAS GERAIS:

a) Os jogos terão início as 13 horas. As datas estão discriminados nas tabelas anexas.

b) As partidas serão disputadas na sede campestre da **AABB/BH**, em duas rodadas consecutivas, aos sábados e aos domingos, sendo o horário de 13:15 horas o limite para W x O.

c) O campeonato será disputado em duas chaves denominadas:“Chave principal” e “Chave de repescagem”.

d) Não será permitido jogos fora da sede campestre da **AABB/BH**.

e) A dupla que não comparecer no horário marcado para seu jogo será considerada perdedora por W x O.

f) Na ocorrência da ausência de uma dupla ou de um jogador, a comissão organizadora poderá, exclusivamente na primeira rodada, indicar uma nova dupla ou um novo jogador, escolhidos entre os suplentes, para substituí-los. Neste caso a dupla ou jogador faltoso será excluído do campeonato.

g) A dupla que perder uma partida na “Chave principal”, descerá para a “Chave de repescagem”.

h) A dupla que perder uma partida na “Chave de repescagem” estará automaticamente eliminada da competição.

i) Qualquer dupla poderá solicitar à comissão, a retirada de algum torcedor em volta da mesa, caso este esteja perturbando a partida;

j) Só será permitido sair da mesa de jogo nos intervalos de quedas pelo tempo máximo de 5(cinco) minutos.

k) Os jogos poderão ser acompanhados por fiscais indicados pela comissão de esportes.

l) Ao fiscal caberá o direito de, caso seja necessário, suspender uma partida no caso de procedimento inconveniente de qualquer dos participantes.

4 - DA PREMIAÇÃO:

a) Serão premiados os vencedores a saber:

1º Colocado	Troféu “ QUATRO DE PAUS”
2º Colocado	Troféu “ SETE DE COPAS”
3º Colocado	Troféu “ ÁS DE ESPADA”
4º Colocado	Troféu “ SETE DE OURO”

b) As duplas que obterem até a 5ª colocação poderão ser indicadas pela **AABB/BH** para representar a associação em torneios externos.

OBS: O 4º e o 5º colocados será decidido em partida extra a ser realizada entre as duplas perdedoras dos jogos nº 28 e 29, conforme tabela anexa.

5- DOS CASOS OMISSOS:

Os casos omissos que decorrerem no curso do campeonato serão dirimidos pela Comissão de Esportes, com base neste regulamento, não sendo considerado negociações entre as duplas disputantes..

Belo horizonte, 23 de abril de 2015

<u>OBS: Abreviaturas utilizadas nas tabelas anexas</u>		
<u>Abreviatura</u>	<u>Significado</u>	<u>Exemplo</u>
D	DUPLA	D.08 = Dupla nº 08
JG	JOGO	JG.15 = Jogo nº 15
P	Perdedor do Jogo	P.10 = Perdedor do jogo 10
G	Ganhador do Jogo	G.15 = Ganhador do jogo 15

TABELA GERAL CAMPEONATO DE TRUCO DA AABB/BH

1º RODADA 02.05	
J 01	D.01 x D.02
J.02	D.03 x D.04
J.03	D.05 x D.06
J.04	D.07 x D.08
J.05	D.09 x D.10
J.06	D.11 x D.12
J.07	D.13 x D.14
J.08	D.15 x D.16

2º RODADA 02.05	
J.09	G 01 X G 02
J.10	G 03 X G 04
J.11	G 05 X G 06
J.12	G 07 X G 08
J.13	P 01 X P02
J.14	P 01 X P02
J.15	P 01 X P02
J.16	P 01 X P02

3º RODADA 03.05	
J. 17	G 09 X G 10
J. 18	G 11 X G 12
J.19	G 13 X P 09
J.20	G 14 X P 10
J.21	G 15X P 11
J.22	G 16 X P 12

4º RODADA 03.05	
J 23	G 19 X G 20
J 24	G 21 X G 22
J 25	G 17 X G 18

5º RODADA 16.05	
J. 26	G 23 X P 17
J. 27	G 24 X P 18

6º RODADA 16.05	
J. 28	G 26 X G 27

7º RODADA 17.05	
J. 29	G 28 X P 25

JOGO FINAL	
J. 30	G 25 X G 29

3º/4º LUGAR	
J 31	P 28 X P 29

SÚMULA DOS JOGOS DO CAMPEONATO DE TRUCO DA AABB/BH

JOGO Nº	DUPLAS DISPUTANTES				VENC.	PERD.
01	D.01	X	D.02			
02	D.03	X	D.04			
03	D.05	X	D.06			
04	D.07	X	D.08			
05	D.09	X	D.10			
06	D.11	X	D.12			
07	D.13	X	D.14			
08	D.15	X	D.16			
09	G 01	X	G 02			
10	G 03	X	G 04			
11	G 05	X	G 06			
12	G 07	X	G 08			
13	P 01→	X	P 02			
14	P 03	X	P 04			
15	P 05	X	P 06			
16	P 07	X	P 08			
17	G 09	X	G 10			
18	G 11	X	G 12			
19	G 13	X	P 09			
20	G 14	X	P 10			
21	G 15	X	P 11			
22	G 16	X	P 12			
23	G 19	X	G 20			
24	G 21	X	G 22			
25	G 17	X	G 18			
26	G 23	X	P 17			
27	G 24	X	P 18			
28	G 26	X	G 27			
29	G 28	X	P 25			
30	G 25	X	G 29			
31	P 28	X	P 29			