



Associação

dos Funcionários Públicos do Município de São Bernardo do Campo

CAMPEONATO INTERNO DE TRANCA PRIMAVERA 2023



REGULAMENTO

DA ORGANIZAÇÃO E FINS

Art. 1 - O Campeonato será promovido, organizado e dirigido pelo Departamento de Esportes. Todos os seus integrantes deverão obedecer ao disposto neste regulamento. A organização, o funcionamento, o processo desportivo, bem como a previsão das infrações disciplinares desportivas e suas sanções, no que se referem ao desporto de prática formal, regem-se por este regulamento.

Art. 2º O Depto. de Esportes é responsável pela coordenação do campeonato.

Art. 3º O Campeonato tem por finalidade incentivar aos associados à prática do carteadado **como forma de lazer organizado**, contribuindo para o conagraçamento dos associados, proporcionando sua maior integração desportiva e social.

Art. 4 - Este campeonato se desenvolve a partir de inscrições “duplas” formadas através da iniciativa dos próprios associados.

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 5º Poderão participar deste Campeonato:

§ 1. Os associados do sexo masculino que se enquadrarem neste regulamento, no estatuto e demais normas do Clube.

DA INSCRIÇÃO

Art. 6º Prazo de inscrição: **15/08/2023 à 15/09/2023**, através de ficha de inscrição disponível no Depto. de Esportes e Sala de Jogos.

DAS PARTIDAS

Art. 7º - O início será em **21/09/2022 (quinta-feira) às 19h00** na Sala de Jogos (Espaço Tito Ercolin).

Art. 8º As partidas serão realizadas às terças e quintas-feiras, onde serão divulgadas no mural (Sala de Jogos) e site da Associação.

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 9º - A forma de disputa será: **Turno Único, quartas de final, semifinal e final.**

Quartas de Final - serão disputadas entre as 8 melhores equipes.

Semifinais - serão disputadas entre as 4 equipes.

Final - serão disputadas em partida única. 1ª x 2ª Colocada e 3ª x 4ª Colocada.

DA CLASSIFICAÇÃO

Art. 9º - Em qualquer fase do campeonato, os critérios serão respectivamente:

- a) maior número de pontos ganhos;
- b) maior número de partidas ganhas;
- c) maior saldo de pontos;
- d) confronto direto (entre duas equipes).

DA PONTUAÇÃO

Art. 10º - O campeonato será regido pelo sistema de pontos ganhos, nos seguintes critérios:

- a) vitória 2x0 (03 pontos);
- b) vitória 2x1 (02 pontos);
- c) derrota (00 ponto);
- d) w.o. (-01 ponto e mais 1.500 pontos)

DAS PENALIDADES

Art. 11 - Os jogos terão tolerância máxima de 30 minutos.

Art. 12 - Em caso de impossibilidade da dupla jogar na data estipulada da tabela, o jogo poderá ser adiantado, devendo a dupla impossibilitada avisar com antecedência a Comissão Organizadora.

Art. 13 - Caso um dos participantes da dupla faltar ao jogo marcado, automaticamente será considerada perdedora por WO, aplicando-se 03 pontos na classificação e o placar será considerado 1.500 x 00 para a equipe adversária.

DA PREMIAÇÃO

Art. 14 - Serão premiadas com troféus as duplas Campeã, Vice-Campeã e Terceira Colocada e as demais duplas com medalhas de bronze.

DEPARTAMENTO DE ESPORTES

REGULAMENTO

- 01** - Todas as cartas valem 10 (dez) pontos.
- 02** - Antes do início da partida haverá sorteio de carta maior, para escolha de lugar e determinar qual dos parceiros distribuirá o baralho (o "As" será sempre a maior carta). A sequência da dada de cartas será sempre mantida, mesmo que os parceiros troquem de lugar (na mesma cruzeta), o que somente poderá ser efetuada ao término de cada jogo.
- 03** - É obrigatório que as cartas sejam embaralhadas, cabendo ao "contra pé" fazer o corte do baralho, que nunca será inferior a três cartas.
- 04** - Efetuado o corte, o "contra pé" do baralho separará os "mortos", procedendo-se a distribuição das demais cartas aos parceiros, sempre no sentido anti-horário. Não havendo cartas em número suficiente para composição dos "mortos", aguarda-se o término da distribuição das cartas aos jogadores, retirando-se do fundo do baralho, uma a uma, quantas cartas estiverem faltando para completar os 2 (dois) maços de 11 (onze) cartas cada 1 (um).
- 05** - No caso de erro na dada de cartas ou do morto, a jogada será automaticamente anulada, distribuindo-se cartas novamente.
- 06** - Para a batida final será obrigatório ter pegado o "morto" e fazer canastra.
- 07** - Os coringões não fazem parte do jogo.
- 08** - As cartas de número dois serão os coringas.
- 09** - Os três pretos trancam a jogada, impedindo que as cartas descartadas na mesa sejam levantadas pelo jogador que estiver a seguir.
- 10** - Os três vermelhos deverão ser baixados na mesa, individualmente, sendo trocados quando comprados ou se for o caso, quando da vez do jogador fazer sua carteada (se vierem de mão ou no "morto").
- 11** - Não ocorrendo a troca do três vermelho quando da vez de cartear, este permanecerá na mão do jogador até sua próxima carteada. Em tal situação, se ocorrer o término da jogada, o três vermelho será pago pelo valor de 100 (cem) pontos, caso não tenha sido feita a canastra pela dupla que o mantiver, e apenas 10 (dez) pontos, no caso desta possuir canastra.
- 12** - O três vermelho valem 100 (cem) pontos positivos cada, se a dupla fizer canastra e negativos se a canastra não acontecer.
- 13** - As cartas de número três não formam jogo em hipótese alguma.
- 14** - Dois (2) coringas e uma carta não formam jogo. Não será permitido baixar 3 (três) ou mais coringas para a batida.
- 15** - Quando do início da jogada o "mão de baralho" poderá servir de uma Segunda carta, caso a primeira não lhe interesse, devendo para isso manter a compra separada do restante das cartas em seu poder. No caso da primeira carta ou seguintes serem três

vermelhos, estes serão sempre trocados, não sendo computados como cartas de jogada.

16 - Se por ocasião da batida final um dos jogadores esqueceu de baixar um ou mais três vermelhos, aplicasse-a o disposto no item n° 11 da presente disposição.

17 - Para pegar o "morto" não será necessário possuir canastra. Aquele que bater primeiro, mesmo que indiretamente, pegará sempre o primeiro "morto", não importando que seus adversários seguintes batam direto e adquiram o direito de jogar e até mesmo concretizar a batida final.

18 - Mesmo que um dos parceiros tenha apanhado o "morto" de forma indireta, nada impede que seu companheiro, quando da vez de jogar, tendo ou fazendo canastra, venha a concretizar a batida final. Nesse caso, serão computados 100 (cem) pontos negativos pela não jogada do "morto".

19 - O jogador somente poderá levantar as cartas da mesa, quando o descarte do seu antecessor formar jogo com 2 (duas) cartas ou mais cartas que tiver nas mãos, podendo fazer uso do coringa inclusive, ou então se a carta descartada encaixar diretamente no jogo já baixado.

20 - Quando o jogador mostrar uma carta, mesmo que seja de forma acidental, deverá ser baixada na mesa como jogo e não sendo possível, obrigatoriamente, a

carta visualizada será descartada, mesmo que tenha nas mãos um ou mais três pretos.

21 - No caso de serem mostradas mais de uma carta, deverá ser obedecido o previsto no item anterior, não podendo o parceiro abaixar o jogo em que elas se encaixem, mesmo que tenha sido obtida com compras da mesa. Tal jogo somente poderá ser abaixado após ter sido descartada a última das cartas mostradas.

22 - Um novo jogo formado com o descarte não poderá ser colocado em continuação a outro já existente, a não ser, obviamente que a carta descartada se encaixe na sequência que se acha na mesa.

23 - Se o jogador tiver apenas uma carta nas mãos e tiver somente uma carta na mesa, esta não poderá ser recolhida, e não poderá bater o jogo, e nem para pegar o morto.

24 - Se as cartas destinadas à compra acabarem, a jogada se encerrará, após o descarte do jogador que ficar com a última. No caso da última carta ser um três vermelho este será considerado como cem (100) pontos positivos, ou negativos devendo ser baixado à mesa. A contagem dos pontos obedecerá à regra normal, sendo descontados cem (100) pontos caso o "morto" não tenha sido apanhado e igual número de ponto por três vermelhos existentes, caso não tenha sido realizada a canastra. Em caso de haver canastra, os pontos serão positivos.

25 - No caso de descarte do coringa na sequência da jogada, este somente poderá ser levantado para completar jogo com as cartas das mãos, sendo baixados de imediato.

26 - Se no final do jogo houver empate entre os participantes (Exemplo: 3030 a 3030) deverá haver nova distribuição de cartas para realização de jogada para desempate.

27 - Durante a realização das partidas não será permitida a presença junto à mesa de qualquer pessoa estranha ao jogo ("sapo") seja a que título for. Enquanto tal permanência estiver ocorrendo a jogada será interrompida, permanecendo as cartas

dispostas na mesa, para posterior prosseguimento.

28 - Durante a realização dos jogos os participantes somente poderão se ausentar por motivo justificável ou de força maior, não excedendo por mais de 5 (cinco) minutos a sua ausência.

29 - Ultrapassado o prazo previsto no item anterior, se reivindicado pelos adversários a qualquer um dos membros da Comissão Organizadora presente, o jogo será encerrado, computando-se três (3.000) mil pontos positivos para a dupla que permanecer na mesa, prevalecendo os valores anotados na súmula na parte que se refere à dupla ausente.

30 - No caso do participante efetuar o descarte de forma diversa da usual ou tecer comentários sobre a carta descartada ("pio de boca"), ficará ele impossibilitado de apanhar as cartas caso lhe seja jogado uma outra do mesmo número ou naipe.

31 - Quando um jogador passar ao parceiro, cartas para colocação no jogo descido sobre a mesa, há necessidade que seja indicado pelo passador em qual jogo as mesmas deverão entrar.

32 - Quando uma sequência de duas (2) ou mais cartas for baixada com coringa, este ficará atravessado ao pé do jogo, demonstrando que se encontra solto. No caso do coringa ser baixado dentro da sequência, caso seja substituído, deverá ser também colocado atravessado, ao pé das cartas, não podendo ser disposto ao início ou fim da sequência existente.

33 - Em hipótese alguma poderão ser baixados dois jogos iguais de trinca, com coringa. Exemplo: dois reis, com coringa e logo após outro jogo separado, com dois reis e um coringa.

34 - Quando da distribuição das cartas, ocorrendo esquecimento de se juntar o "morto" da jogada anterior, anula-se a jogada em andamento, mesmo que ela possa ter chegado ao seu final.

35 - Se a última carta for três vermelho, procede-se dentro do disposto no item n° 24, podendo o participante bater o jogo, desde que tenha feito canastra e haja descarte.

36 - O participante que for jogar o "morto" contendo um ou mais três vermelho, deverá observar a seguinte forma:

- a) Havendo cartas suficientes para a troca dos três vermelhos o jogador procederá normalmente;
- b) Havendo cartas suficientes apenas para a troca dos três vermelhos, observar o disposto nos itens n°s. 24 e 36;
- c) Caso o jogador pegar o morto e tiver dois ou mais três vermelhos, e não tiver cartas suficientes para a troca no maço, os três vermelhos valem 100 pontos negativos ou positivos e o jogador não terá direito a bate e descarte.

37 - A contagem e marcação dos pontos será feita pelos participantes em comum acordo, que procederão à fiscalização entre si, ficando a Comissão Organizadora isenta de qualquer responsabilidade acerca de acontecimentos decorrentes de irregularidades registradas durante ou após o encerramento das partidas.

38 - Comentários, sinais, etc., entre parceiros durante a realização dos jogos deverão ser fiscalizados pelos próprios participantes, cabendo a estes resolver entre si qualquer problema decorrentes de tais atos ou prejuízos que possam ser causados.

39 - A comissão organizadora punirá qualquer atitude antidesportiva e disciplinar com a perda de 3.000 pontos no saldo geral da dupla, e dependendo da situação desclassificação do Torneio.

40 - Quando houver bote para se jogar o morto, e, quando o antecessor descartar e o jogador que for jogar o morto fizerem troca do (03) vermelho e acabar as cartas, o próximo jogador não poderá entrar na mesa com o descarte do antecessor.

41 - Quando o jogador bater e não tiver canastra, o jogador que bateu, deverá descontar as três últimas cartas baixadas, mesmo que for com coringa, bem como, mesmo que seu parceiro faça 6ª carta, aquele coringa que for baixado errado, terá que ser descartado.

42 - Os casos omissos nesse Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste conjunto de regras, não cabendo qualquer recurso sobre tal resultado.

A COMISSÃO ORGANIZADORA