

JOGOS DO SESI

ESPORTE.
FORMANDO
CAMPEÕES
DENTRO E
FORA DAS
QUADRAS.

Boletim Final

TRUCO LIVRE

2ª Etapa



Blumenau 2018

JOGOS DO SESI

ESPORTE.
FORMANDO
CAMPEÕES
DENTRO E
FORA DAS
QUADRAS.



Comprometimento

Orgulho de representar a empresa

Motivação

Espírito de equipe

Respeito

JOGOS DO SESI

ESPORTE.
FORMANDO
CAMPEÕES
DENTRO E
FORA DAS
QUADRAS.

EMPRESAS PARTICIPANTES DA 2ª ETAPA DO TRUCO LIVRE

EMPRESA	Nº DE EQUIPES
ALTONA	04
SCHNEIDER ELECTRIC	03
RESTOQUE	01
TECNOBLU	03
TOTAL DE EQUIPES	11

PARTICIPANTES DA 2ª ETAPA DO TRUCO LIVRE DE BLUMENAU 2018

- 1. RESTOQUE: Nataniel Junior Beth / Luiz Eduardo Tomio**
- 2. ALTONA - A: João Alberto da Silva / Tiago Batista Ramos Ribeiro**
- 3. ALTONA - B: Felipe Alves da Costa / Leon Eduardo Siau**
- 4. ALTONA - C: W. O.**
- 5. ALTONA - D: Mauro Sergio Morais / Valdecir Antonio Morais**
- 6. SCHNEIDER ELECTRIC - A: Tiago Luiz de Farias / Lucas Feitosa da Silva**
- 7. SCHNEIDER ELECTRIC - B: Luiz Gentil Novelletto / Maiquel Romani**
- 8. SCHNEIDER ELECTRIC - C: Wellington Possamai / Claudemir Giamo**
- 9. TECNOCBLU – A: Carlos Alberto Schappo / Cassio Roberto Schappo**
- 10. TECNOCBLU – B: Marcos Daniel Hoffmann / José Carlos Roberto Maria**
- 11. TECNOBLU – C: Eduardo Feltz Dias / Kelvin Rodrigues Laureth**

REGULAMENTO TÉCNICO DO TRUCO LIVRE

Art. 57º - A modalidade de Truco será disputada em duplas, de forma livre (homens, mulheres ou misto) e de acordo com a regulamentação abaixo.

- a) A equipe deverá ser inscrita no máximo por 2 (dois) atletas que poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida.**
- b) O baralho usado será do tipo ESPANHOL.**
- c) O jogo será disputado em melhor de 3 (três) partidas de até 12 (doze) pontos.**
- d) A saída do jogo caberá ao atleta que virar a carta maior.**
- e) Se, na distribuição das cartas, venha a virar uma carta sobre a mesa, a jogada será anulada, havendo nova distribuição de cartas pelo mesmo carteiro.**
- f) O jogo será desenvolvido pelo método “tombo da última carta”.**
- g) É permitido o desfilamento das cartas na mão (ao embaralhar).**
- h) As cartas devem ser dadas em sequência, no sentido anti-horário, uma a uma, até 3 (três) para cada jogador, e o tombo na décima terceira carta (virada).**
- i) O cortador do baralho não poderá fazer montinhos (somente corte seco); se cortadas as cartas, estas deverão ser distribuídas por baixo.**
- j) Se não cortar, o encarregado do corte deve determinar se as cartas devem ser dadas por cima ou por baixo.**
- k) O cortador poderá ver a 1ª carta antes de passá-la para o companheiro.**
- l) O carteiro poderá ver uma das cartas antes de passá-la ao companheiro.**
- m) Quando o carteiro errar o número de cartas, deverá passar o maço para frente.**

- n) Na primeira “vaza”, ninguém pode encobrir cartas.
- o) Havendo empate nas 3 (três) vazadas, sem trucada, ninguém ganha ponto; passa-se o maço para frente.
- p) Em caso de empate na primeira vaza (havendo trucada ou não), a jogada poderá ser decidida até a terceira vaza, observando-se o seguinte:
- A Dupla que truca ou retruca “carta exposta”, perde em caso de empate.
 - A Dupla que truca ou retruca no “escuro”, joga pelo empate.
- q) Em qualquer situação do jogo, quem truca ou retruca “carta exposta” perde em caso de empate.
- r) Na “última vaza”, joga pelo empate quem “matou” a primeira vaza, respeitando-se o disposto na letra “q”.
- s) Nenhum jogador poderá ver a “boca” do baralho ou carta de cima.
- t) A dupla com 11 (onze) pontos poderá olhar suas cartas mutuamente, para decidir se vai ou não para o jogo. A dupla adversária também poderá olhar suas cartas mutuamente.
- u) A dupla com 11 (onze) pontos, se jogar e não vencer, perderá 3 (três) pontos.
- v) Não serão permitidas “delongas” durante o jogo, isto é, “namorar” o baralho.
- w) Não será permitido conversar durante a partida usando palavras ou frases que caracterizem vantagem para a dupla, tais como: “mata a primeira”, “joga a mais alta”, “não tenho nada”, “vou para lá” etc., sendo permitidos sinais (não verbais). Ocorrendo a infração, a dupla perderá 1 (um) ponto se não houver trucada, ou 3 (três), 6 (seis), 9 (nove) ou 12 (doze), se houver o “truco” ou o “retruco”.
- x) Os jogadores devem respeitar-se mutuamente, sob pena de advertência, cuja decisão será do Coordenador da Modalidade.
- y) Quando as duas duplas estiverem em “mão de 11”, será decidido na “escurinha”.

- z) Durante a escurinha não será permitido olhar a carta do companheiro em nenhum momento do jogo.
- aa) Durante a escurinha o jogador só poderá ver suas cartas quando for sua vez de jogar.
- bb) Quando as duas equipes estiverem em mão de 11 (onze) e um dos componentes olhar a carta do companheiro ou sua própria carta antes de ser a sua vez de jogar, perderá a partida.
- cc) Em qualquer momento da mão de 11 (onze), se um dos jogadores de qualquer das duplas trucar o jogo, perderá a partida.
- bb) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.
- dd) Não é permitido o uso de celular ou equipamentos eletrônicos, sem a permissão do árbitro. Os celulares deverão permanecer desligados ou no modo silencioso. Pena de 05 pontos.
- ee) Ocorrendo empate em qualquer fase ou etapa, os critérios adotados serão os seguintes:
- Três ou mais equipes:
 - Saldo de partidas nos jogos realizados entre si, na etapa ou fase em que ocorreu o empate.
 - Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na etapa ou fase em que ocorreu o empate.
 - Sorteio.
- ff) Qualquer situação não prevista no Regulamento Técnico desta modalidade deverá ser decidida no Congresso Técnico.
- gg) **É obrigatório o uso do uniforme.**
- hh) **Quem não estiver jogando, não deverá ficar em volta das mesas de quem está jogando.**
- ii) **Não será permitido o consumo de bebida alcoólica durante as partidas.**

FÓRMULA DE DISPUTA DO TRUCO LIVRE

Data: 22 de Setembro

Local: Centro Esportivo do SESI de Blumenau

Horário: 14:30 horas

O **TRUCO LIVRE** será disputado entre as 11(onze) equipes inscritas, no sistema de eliminatória simples, ou seja, as equipes que perdem os seus confrontos vão sendo eliminadas da competição.

As equipes que perderem na primeira rodada, passarão a disputar a Série Prata.

As partidas serão disputadas em melhor de 3(três) partidas até 12(doze) pontos.

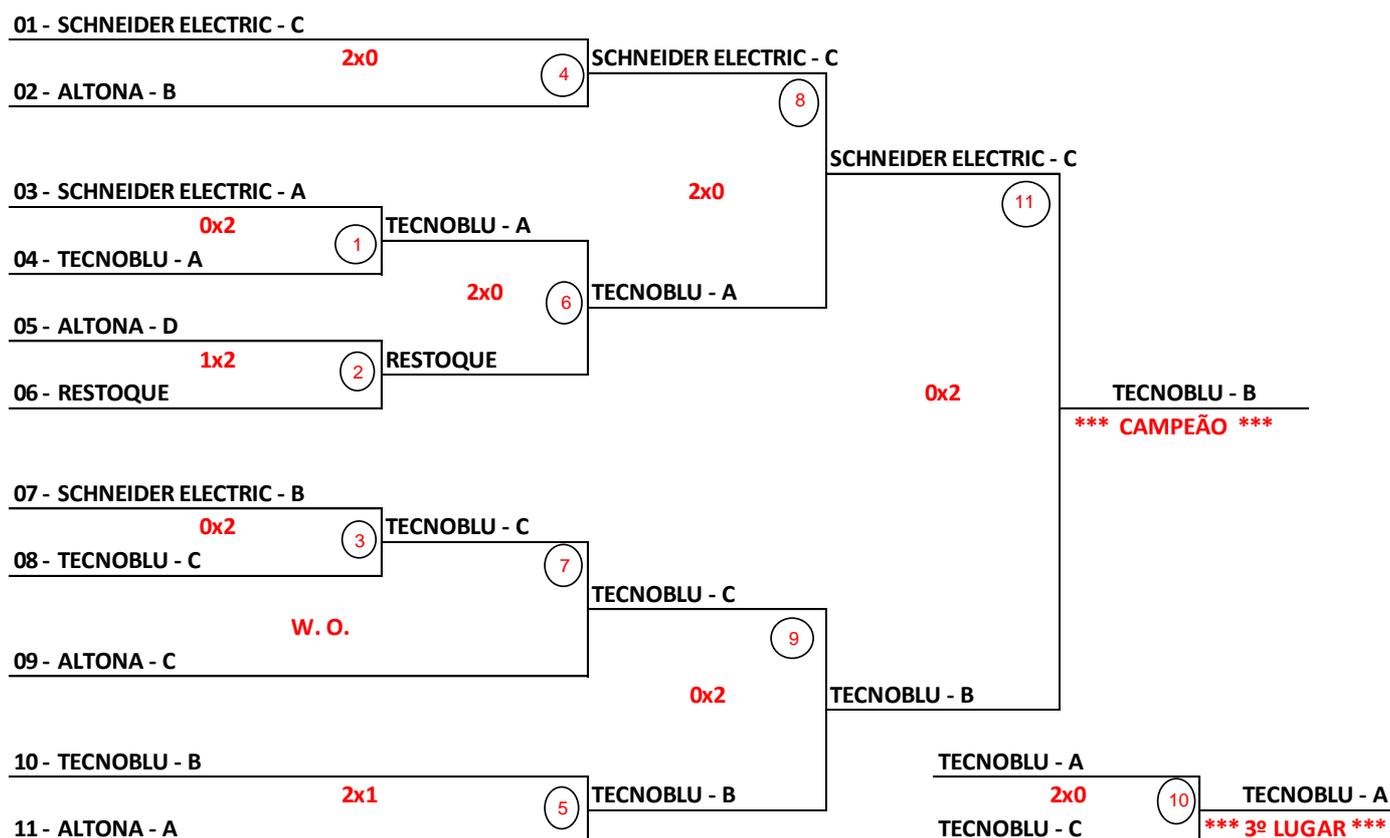
A Equipe Campeã da Série Ouro terá vaga assegurada para a Fase Estadual, que acontecerá nos dias 24 e 25 de novembro em Blumenau.

A Equipe Vicê Campeã da Série Ouro e a Campeã da Série Prata terão vaga assegurada para a Fase Microrregional, que acontecerá no dia 06 de outubro no SESI de Blumenau.

Observações:

- **Todos os atletas deverão estar presente no local dos jogos as 14:30 horas, com tolerância de 15 minutos;**
- **Todos os atletas deverão comparecer no local dos jogos munidos de um documento oficial com foto;**
- **Será obrigatório o uso de uniformes.**

TABELA DO TRUCO LIVRE - SÉRIE OURO



CLASSIFICAÇÃO FINAL DA 2ª ETAPA DO TRUCO LIVRE - SÉRIE OURO DE BLUMENAU 2018

1º LUGAR: TECNOBLU - B

Marcos Daniel Hoffmann / José Carlos Roberto Maria

2º LUGAR: SCHNEIDER ELECTRIC - C

Wellington Possamai / Claudemir Giamo

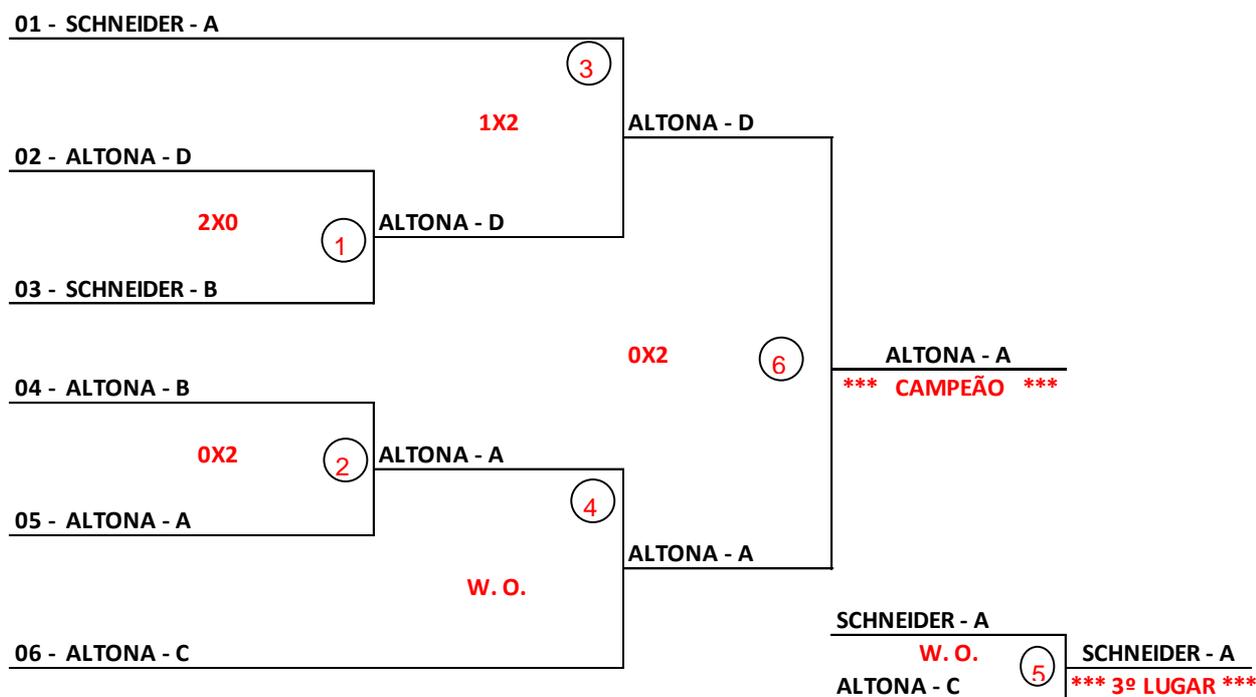
3º LUGAR: TECNOBLU - A

Carlos Alberto Schappo / Cassio Roberto Schappo

A equipe da **TECNOBLU - A** está classificada para a Fase Estadual dos Jogos do SESI, que acontecerá nos dias 24 e 25 de novembro em Blumenau.

A equipe da **SCHNEIDER ELECTRIC - C** está classificada para a Fase Microrregional dos Jogos do SESI, que acontecerá no dia 6 de outubro em Blumenau.

TABELA DO TRUCO LIVRE - SÉRIE PRATA



CLASSIFICAÇÃO FINAL DA 2ª ETAPA DO TRUCO LIVRE – SÉRIE PRATA DE BLUMENAU 2018

1º LUGAR: ALTONA - A

João Alberto da Silva/ Tiago Batista Ramos Ribeiro

2º LUGAR: ALTONA - D

Mauro Sergio Morais / Valdecir Antonio Morais

3º LUGAR: SCHNEIDER ELECTRIC - A

Tiago Luiz de Farias / Lucas Feitosa da Silva

A equipe da **ALTONA - A** está classificada para a Fase Microrregional dos Jogos do SESI, que acontecerá no dia 6 de outubro em Blumenau.

FIESC SESI

FIESC SESI