

RETIFICAÇÃO REGULAMENTO GERAL 3° JOCAVI - JOGOS CAMPEÕES DA VIDA

Retificando página 05

Item VIII

Artigo 24º

Artigo 24º – Para as modalidades de **Bocha, Buraco, Dominó e Truco** o sistema de disputa adotado será o de **disputa por grupo**. Caso haja apenas duas duplas inscritas será realizada melhor de 03 (três) partidas. Para as modalidades de **Malha, Badminton, Peteca, Tênis de Mesa e Voleibol** serão adotados o sistema de **disputa por grupo**. Caso haja 02 (duas) equipes inscritas será realizada melhor de 03 (três) partidas. Para as modalidades de **Dança de Salão e Coreografia** os vencedores serão aqueles que obtiverem **maiores notas**. Para as modalidades de **Damas e Xadrez** verificar o regulamento específico. Nas modalidades **Atletismo e Natação** serão vencedores os atletas que conseguirem os **melhores resultados**. Para **Tênis de Campo** as partidas serão em 1 (um) set e disputadas individualmente, em **eliminatória simples**, acima de 4 (quatro) atletas participantes, para 3 (três) atletas participantes a disputa será turno completo (todos contra todos) e para 2 (dois) participantes, somente um jogo.

Retificado

Artigo 24º – Para as modalidades de **Bocha, Buraco, Dominó e Truco** o sistema de disputa adotado será o de **disputa por grupo**. Caso haja apenas duas duplas inscritas será realizada melhor de 03 (três) partidas. Para as modalidades de **Malha, Badminton, Peteca, Tênis de Mesa e Voleibol** serão adotados o sistema de **disputa por grupo**. Caso haja 02 (duas) equipes inscritas será realizada melhor de 03 (três) partidas. Para as modalidades de **Dança de Salão e Coreografia** os vencedores serão aqueles que obtiverem **maiores notas**. Para as modalidades de **Damas e Xadrez** verificar o regulamento específico. Nas modalidades **Atletismo e Natação** serão vencedores os atletas que conseguirem os **melhores resultados**. Para **Tênis de Campo** as partidas serão em 1 (um) set e disputadas em duplas, em **eliminatória simples**, acima de 4 (quatro) atletas participantes, para 3 (três) atletas participantes a disputa será turno completo (todos contra todos) e para 2 (dois) participantes, somente um jogo.

RETIFICAÇÃO PROGRAMAÇÃO 3º JOCAVI - JOGOS CAMPEÕES DA VIDA

17 e 18/Agosto - O Torneio de Malha iniciará às 08:00 ao invés das 13:00 como citado na programação.

18/Agosto - O Torneio de Tranca será realizado na quinta-feira ao invés de sexta-feira como citado na programação.



RETIFICAÇÃO REGULAMENTO ESPECÍFICO 3° JOCAVI - JOGOS CAMPEÕES DA VIDA

Inclusão do Regulamento Específico do Truco

TRUCO

Artigo 01 – Será realizado um torneio único.

Artigo 02 – O torneio será realizado com a inscrição mínima de 02 (duas) duplas.

Artigo 03 – O torneio será disputado em duplas, com direito a 01 (um) reserva.

Artigo 04 – O sistema de disputa dependerá da quantidade de duplas inscritas na competição.

Caso tenhamos apenas 02 (duas) duplas inscritas na competição, a mesma será realizada em melhor de três partidas. A dupla que vencer duas disputas será declarada campeã.

Caso tenhamos um número entre **2 (duas) à 5 (cinco) equipes inscritas** na competição, as duplas irão se enfrentar no formato TODOS CONTRA TODOS. Cada vitória contará 2 (dois) pontos, e a derrota contará 1 (um) ponto. Ao final das rodadas, os pontos serão computados e as equipes com mais pontos serão classificadas e premiadas.

Em caso de empate na pontuação das duplas, o primeiro critério para desempate será o CONFRONTO DIRETO, o segundo critério será o NÚMERO DE VITÓRIAS conquistados pela dupla durante o torneio, o terceiro critério será o NÚMERO DE RAIOS conquistados pela dupla durante o torneio, prosseguindo o empate a decisão será feita via sorteio.

Caso tenhamos um número entre **6 (seis) à 8 (oito) equipes inscritas** na competição, serão divididas em 2 (dois) grupos com até 4 (quatro) equipes, que competirão entre si. As 2 duplas mais bem pontuadas permanecerão na competição.

A equipe mais bem pontuada no grupo 1 enfrentará a segunda equipe do grupo 2; A equipe mais bem pontuada no grupo 2 enfrentará a segunda equipe do grupo 1.

As duplas vencedoras se enfrentarão na disputa pela medalha de ouro, enquanto as duplas perdedoras se enfrentarão na disputa pela medalha de bronze.

Caso haja **mais de 8 (oito) duplas inscritas** na competição, as duplas serão divididas em grupos com 3 (três) equipes. As 2 equipes mais bem pontuadas em cada grupo permanecerão na competição.

O número de grupos dependerá da quantidade de duplas inscritas para a competição.

Na segunda etapa, a disputa acontecerá no formato de **eliminatória simples**, onde o primeiro colocado de um grupo enfrentará o segundo colocado de outro. E assim por diante até restarem apenas quatro duplas para as disputas finais.

As equipes vencedoras se enfrentarão na disputa da medalha de ouro, enquanto as perdedoras se enfrentam na disputa da medalha de bronze.

Artigo 05 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes das duplas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.

Artigo 06 – Não será permitido substituir um atleta durante a partida, somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com parceiro.

Artigo 07 – O jogo será disputado em melhor de 3 (três) partidas, sendo considerado vencedor aquele que ganhar 2 partidas.

Artigo 08 – Ficará a cargo da Organização a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Artigo 09 – Não será permitido ingerir alimentos ou bebidas dentro da sala de jogos.

Artigo 10 – As cartas serão dadas de 3 em 3 (três) e ser no sentido anti-horário (da direita para a esquerda), bem como a sequência do jogo, dando a vira na 13ª carta.

Artigo 11 – O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida embaralhará o baralho sobre a mesa, deixando-o sobre a mesa para o corte.

Artigo 12 – Não será permitido, em hipótese alguma, ao “pé” e ao “cortador” ver a frente ou as costas do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o “tento”, sendo que em seguida o baralho passará adiante.

Artigo 13 – Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário, e caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente, será “queimada”.

Artigo 14 – Perderá a vez de dar as cartas, o “pé” que porventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o “tento” e a vez, se para si ou seu parceiro.

Parágrafo Único – Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o “tento”. Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os “tentos” perdidos.

Artigo 15 – Se quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da “vira” (13ª carta).

Artigo 16 – As cartas descartadas encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

Artigo 17 – A dupla que ganhar o tento na 1ª (primeira) mão, joga pelo empate na 3ª (terceira) mão.

Artigo 18 – Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro.

Artigo 19 – O encarregado do corte deverá embaralhar em 5 (cinco) cortes apoiados sobre a mesa e será obrigado a dar um corte ao entregar as cartas para o jogador que será o “pé” do baralho.

Artigo 20 – Os cortes serão dados com as 40 (quarenta) cartas divididas em 2 (dois) montes apoiados sobre a mesa.

Artigo 21 – Quando o corte for seco, o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Artigo 22 – O “pé” do baralho, após o corte, poderá dar as cartas por cima ou por baixo, quando o mesmo ou o baralho, for embaralhado pelo cortador.

Artigo 23 – Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Artigo 24 – Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.

Artigo 25 – Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, batidos Morse ou silvos.

Artigo 26 – Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.

Artigo 27 – Caberá ao Árbitro da mesa desclassificar a dupla que desrespeitar aos artigos anteriores.

Artigo 28 – Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na 2ª (segunda), mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa, valendo, pois essa carta maior na jogada. Em caso de empate nas 3 (três), sem “trucada”, ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente.

Observe-se ainda que:

- Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate;
- Quem “truca” ou “retruca” no escuro, joga pelo empate.

Artigo 29 – Todas as partidas serão de 12 (doze) tentos. Quando for mão de 11 (escolha) para uma das duplas, não haverá empate. Ex.: se as 3 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 3 (três) “tentos”. Se uma das duplas estiver com 11 (onze) “tentos”, e mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os 3 (três) “tentos”. Se as duas duplas

estiverem em mão de 11 (onze), e o jogo terminar empatado, haverá necessidade de outra dada de cartas, passando-se, portanto o baralho, para o jogador seguinte.

Artigo 30 – Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam ou não, cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “VAMOS JOGAR” ou “NÃO VAMOS JOGAR”.

Artigo 31 – O jogador que estiver marcando os tentos da partida deverá avisar seus adversários quando uma dupla fizer onze tentos.

Artigo 32 - No caso de dois “WOs” ou mais na modalidade e categoria, com apenas um integrante de cada dupla presente e já inscrito, estes poderão participar do torneio formando uma nova dupla e jogar seguindo a tabela feita previamente. Será escolhida a equipe e o local da chave que participarão através de sorteio a ser realizado pela organização. Caso haja no momento do torneio número ímpar de integrantes das equipes que deram “WO” (estes já inscritos na competição), para formar uma nova dupla, deverá ser decidido através de comum acordo entre os jogadores ou caso não haja acordo, será realizada a escolha através de sorteio realizado pela organização.

Artigo 33 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 34 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.

