

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º- Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as competições de jogos dos cursos superiores e discentes do IFRS - Campus Ibirubá no ano de 2016.

Art. 2º- As equipes que participam dos jogos 2016 serão consideradas conhecedoras deste regulamento, no que diz respeito aos seus direitos e obrigações, bem como das regras que regem cada modalidade esportiva que será disputada.

CAPÍTULO II

DAS MODALIDADES

Art. 3º - Os jogos 2016 terão as seguintes modalidades

Voleibol misto;

Futsal masculino e feminino;

Trio de truco.

CAPÍTULO III

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 4º - A organização do evento é de responsabilidade dos diretórios acadêmicos dos cursos superiores .

Art. 5º - Os jogos serão realizados no Ginásio de Esportes do IFRS Campus Ibirubá.

Os quais se realizarão no dia 17/12/2016, com início às 08:00 da manhã.

CAPÍTULO IV

DAS INSCRIÇÕES

Art. 6º - As inscrições das equipes deverão ser realizadas com os alunos membros dos diretórios acadêmicos dos cursos. Deverá ser entregue o anexo 1 e o dinheiro junto com as inscrições.

Art. 7º - As inscrições deverão ser entregues até o dia 09/12/2016 sexta-feira. A taxa de inscrição será de R\$ 5,00 por aluno e por modalidade.

CAPITULO V

DO UNIFORME

Art. 8º - Cada equipe fica responsável pelo seu uniforme para os jogos. É obrigatório que a vestimenta possua número.

CAPÍTULO VI

DA PREMIAÇÃO

Art. 9º - Serão premiados com medalha primeiro e segundo lugar de cada modalidade.

CAPÍTULO VII

DOS JOGOS

Art. 10º- É obrigatório que todos os jogadores da equipe estejam matriculados no mesmo curso.

Art. 11º - Alunos do técnico subsequente, professores e servidores poderão montar suas equipes também.

Art. 12º Penalizações: O jogador que receber um cartão vermelho ou acumular dois cartões amarelo será suspenso por um jogo.

Art. 13º - WO (Não comparecimento de equipe)

Em caso de desistência, ou não comparecimento no horário marcado de jogo ou atraso de 5 minutos da equipe, perderá o jogo, pontuando assim a equipe adversária.

Art. 14º - Os árbitros indicados pela comissão organizadora serão soberanos nas suas decisões, não cabendo protestos e vetos em sua atuação.

Art. 15º - A tabela dos jogos estará exposta no local, para que cada equipe possa acompanhar a pontuação de todos os times.

Art. 16º - As equipes de futsal e voleibol serão compostas por 8 jogadores e as equipes de truco serão compostas por 3 jogadores.

CAPÍTULO VII

DO REGULAMENTO DAS MODALIDADES

FUTSAL

Art. 17º - As partidas de futsal serão regidas pelas regras oficiais. Sendo distribuídas em chaves.

Art. 18º - Serão estabelecidos como critérios de desempate:

- a) Confronto direto
- b) Saldo de gol
- c) Número de vitórias

Parágrafo único: Serão considerados como pontos ganhos:

- a) Vitória: 3 pontos
- b) Empate: 1 ponto
- c) Derrota: 0 ponto

Art. 19º- A duração dos jogos será de 10 minutos (dois tempos de 5 minutos)

VOLEIBOL MISTO

Art. 20º - As partidas serão regidas pelas regras oficiais.

Art. 21º - Serão estabelecidos como critérios de desempate:

- a) Confronto direto

Parágrafo único- Será considerados como pontos ganhos:

- a) Vitória: 2 pontos
- b) Derrota: 0 pontos

Art. 22º Duração dos jogos: 2 sets de 15 pontos, caso necessário set desempate com 10 pontos.

TRUCO

Art. 23º- As partidas serão regidas pelas regras do truco gaudério (Anexo 2).

Art. 24º - Dos jogos

Serão organizados os trios inscritos por chaves, que serão definidas conforme o número de equipes inscritas.

Art.25º- Serão estabelecidos como critérios de desempate:

- a) Confronto direto

Art.26º- Duração dos jogos: Uma partida até 24 pontos

ANEXO 1

Capitão da equipe: _____

Modalidade: _____

Curso/Semestre: _____

Nome time: _____

Nome	Assinatura
1-	
2-	
3-	
4-	
5-	
6-	
7-	
8-	

Assinatura capitão equipe: _____

ANEXO 2

O **Truco Gaudério** pode ser disputado por 2, 4 ou 6 jogadores, que se enfrentam em duplas. Cada jogador recebe 3 cartas, e a equipe que fizer o número de tentos máximo (12 ou 24) é a vencedora. Além do pedido de Truco, que pode aumentar o valor da mão, também existem os pedidos de Envido e Flor, que são disputas paralelas e também contabilizam pontos no placar geral. Em cada rodada, os jogadores devem mostrar uma carta, e vence aquele que tiver a mais forte, de acordo com o ranking de força. O blefe é permitido e encorajado.

Força das Cartas

Ao contrário do **Truco Paulista**, no **Truco Gaudério** não há existência da carta *vira*. As manilhas são pré-determinadas, e são as cartas mais fortes do jogo.

Manilhas

- 1 de espada(Espadão)
- 1 de basto (Bastião)
- 7 de espada
- 7 de ouro (Sete Belo)

Ranking de força

Além das manilhas, o ranking de força das cartas na ordem decrescente é:

- 3
- 2
- 1 (copa, ouro)
- 12
- 11
- 10
- 7
- 6
- 5
- 4

Vale lembrar que os naipes não exercem influência nesse quesito.

O Envido

O *Envido* é uma disputa paralela, que ocorre antes do início de cada rodada. Isso significa que ela não interfere nos pedidos de truco, e possibilita que uma equipe some pontos do mesmo naipe, mesmo perdendo na disputa de cartas. A base do Envido é a soma do valor de duas cartas do mesmo naipe na mão de cada jogador, sendo que cada uma vale o número que corresponde, com exceção do 10, 11 e 12. Isto significa que o 2 vale 2, o 3 vale 3 e assim por diante. As cartas 10, 11 e 12 valem zero ponto.

Obs: O Envido não pode ser pedido quando ambos os jogadores já tiverem largado pelo menos uma de suas cartas.

Como calcular o envido

Além da soma dos números de cada carta que o jogador tiver na mão, também é necessário observar outras particularidades:

Duas cartas do mesmo naipe dão uma bonificação extra de 20 pontos.

O número máximo que um jogador pode obter é 33 (6 e 7 do mesmo naipe: $6+7+20=33$)

Quando o jogador possui 3 cartas de naipes diferentes, o valor da mais alta será o valor do seu Envido.

Real Envido

Assim como no pedido de truco, é possível responder ao pedido de *Envido* com um *Real Envido*. Neste caso, os pontos em jogo são dobrados. Por definição, o *Envido* vale 2 pontos, e o *Real Envido* passa a valer 5. Também existe o *Falta Envido*, que pode ser usado quando uma equipe estiver perdendo a partida, e com muitos pontos na mão. Vale a quantidade de pontos do que tiver faltando menos pontos para vencer. Exemplo: O jogo vai até 24 pontos, o placar do jogo está 17x7; o trio que está com 7 ganha a falta envido, por isso ganha a diferença de pontos do trio que está ganhando (total - o placar; $24-17=7$) e o jogo fica com o placar de 17x14.

O pedido de Flor

O pedido de *Flor* é um pedido especial, que deve ser feito obrigatoriamente quando o jogador tiver 3 cartas do mesmo naipe. Caso os oponentes tenham *Flor*, poderão pedir *Contra-Flor*, multiplicando os pontos em jogo por 2, ou, *Contra-Flor* e o resto, que passará a valer o "resto" dos pontos que lhe faltam para vencer a partida. Obs: Quando mais de uma pessoa do mesmo time tem flor, somam-se as flores.

OBSERVAÇÕES:

Até 18 pontos são jogados volta e testa, respectivamente; 18 pontos não pode ser cantado testa.

Cada tento vale 1 ponto desde que o jogador testa cobre o mesmo.

Não é permitido avisar os tentos.

Quando a equipe chegar ao 23º ponto não pode chamar truco e nem envido; somente flor. Caso a equipe chame os pontos em jogo serão contabilizados para a equipe adversária.

O baralho deve ser deixado á direita do jogador que distribuir as cartas, caso contrário pode ser cobrado um tento.

A partir do corte começa a mão, portanto o que for cantado será cobrado.

Critério desempate: o mão.