



# CLUBE ATLÉTICO ARAMAÇAN

## 40º Campeonato Interno de Tranca Noturna 2025

### REGRAS

- ITEM 01** – Antes do início das partidas haverá sorteio através da carta maior, para se determinar quem primeiro distribuirá as cartas e escolherá o local. “As” será a carta maior. As partidas serão de 3.000 pontos cada. Todas as cartas valem 10 pontos.
- ITEM 02** – É obrigatório fazer canastra para a batida final, e ter pego o morto.
- ITEM 03** – As cartas de número dois serão os coringas.
- ITEM 04** – Os três pretos, quando descartados, trancam o jogo, não podendo em qualquer hipótese o jogador seguinte pegar as cartas da mesa.
- ITEM 05** – Os três vermelhos valem 100 pontos positivos se a dupla fizer canastra e negativos se não fizer.
- ITEM 06** – Os três vermelhos deverão ser baixados na mesa, sendo trocados quando comprados ou quando da vez do jogador fazer sua carteada, se vierem de mão ou no morto, não ocorrendo a troca do três vermelho quando da vez de cartear, este deverá ser trocado na próxima carteada do jogador pela última carta do baralho, em tal situação se ocorrer o término da jogada, o três não trocado será sempre pago pelo valor de 100 pontos.
- ITEM 07** – As cartas de número três não formam jogo em nenhuma hipótese.
- ITEM 08** – Dois coringas e uma ou mais cartas não formam jogo, porém só coringas 3 ou mais formam jogo.
- ITEM 09** – Se houver erro na dada de cartas, ou “morto”, quem decide se a jogada volta ou não, é a dupla que não distribuiu as cartas, e quando se tratar de “morto” com menos ou mais cartas, será a dupla que não tirou o “morto”.
- ITEM 10** – A mão poderá servir-se de uma segunda carta, caso a primeira não servir, devendo, entretanto, soltá-la à mesa sem incluí-la entre suas cartas.
- ITEM 11** – Para pegar o “morto” não será necessário ter canastra. Quem bater indireto pega o primeiro “morto”, não importando que o adversário, logo em seguida, bata direto.
- ITEM 12** – Mesmo que um dos parceiros tenha pego o “morto”, indireto, nada impede que seu parceiro na sua vez de jogar, bata o jogo, desde que tenha canastra, neste caso a batida compensará os 100 pontos do “morto”.
- ITEM 13** – Um jogador somente poderá levantar as cartas da mesa quando o descarte da última carta, formar com duas ou mais cartas em sua mão, podendo inclusive fazer uso do coringa, ou que a carta que for descartada se encaixe diretamente em jogo já baixado.
- ITEM 14** – Quando um jogador mostrar uma ou mais cartas estas deverão ser descartadas, seu parceiro não poderá baixar jogo ou coringa onde poderá se encaixar a carta ou cartas mostradas, carta baixada em jogo onde ela não se encaixe, deve ser imediatamente descartado.
- ITEM 15** – Um novo jogo formado com a carta da mesa, (descartada) não poderá ser colocado em continuação a jogo baixado, a não ser, obviamente, que a carta descartada seja encaixada no jogo existente na mesa.
- ITEM 16** – Se um jogador tiver apenas uma carta na mão e vier somente uma carta na mesa, esta não poderá ser recolhida.
- ITEM 17** – O descarte sobre a mesa não poderá ser “ciscado” e sim colocado as cartas uma sobre as outras, ficando a vista apenas a última carta.
- ITEM 18** – Se em uma carteada as cartas do maço terminarem, ela será dada por encerrada com a compra da última carta do maço e respectivo descarte, pagando-se os pontos que cada jogador tiver nas mãos, mais 100 pontos do “morto” se este não foi jogado, e 100 pontos cada três vermelho, se não tiver sido feito canastra.
- ITEM 19** – No caso de descarte de coringa, durante a partida, este somente poderá ser levantado para efetuar jogo com cartas da mão e deverá ser imediatamente baixado. **OBS.:** Não poderá ser baixado em par de jogo já baixado.
- ITEM 20** – Se ao final de uma partida houver empate no número de pontos. Ex.: 3.100 a 3.100 deverá haver mais uma dada de cartas para o desempate.
- ITEM 21** – Durante a realização das partidas, os participantes somente poderão ausentar-se da mesa, em caso de força maior e somente no máximo durante 05 minutos.



# CLUBE ATLÉTICO ARAMAÇAN

## 40º Campeonato Interno de Tranca Noturna 2025

- ITEM 22** – A contagem e marcação dos pontos serão feitas pelos participantes em comum acordo, com a fiscalização dos próprios parceiros, ficando a comissão organizadora isenta de qualquer irregularidade que por ventura possa acontecer nesse sentido, durante ou após o encerramento da partida.
- ITEM 23** – Colocação das cartas, quando um jogador passar ao parceiro carta para colocação no jogo descido sobre a mesa, há necessidade que seja indicado pelo passador em qual jogo as mesmas deverão entrar.
- ITEM 24** – Em hipótese alguma poderão ser baixados dois jogos iguais (trinca) com coringa. Ex.: duas damas e um coringa e logo após outro jogo separado com duas damas e um coringa.
- ITEM 25** – Quando a última carta do baralho for um três vermelho, este não valerá 100 pontos nem positivo e nem negativo e o jogador poderá baixar as cartas da mão, desde que formem jogo ou forem colocadas nos jogos já baixados, e só poderá bater se tiver canastra, e sobrar na mão apenas o três vermelho que deverá ser descartado.
- ITEM 26** – O jogador que baixar o morto que contenha um ou mais três vermelhos, deverá observar a seguinte norma:
- 1) Havendo cartas suficientes para a troca dos três vermelhos, mais uma o jogador continuará o jogo normalmente.
  - 2) Não sendo as cartas existentes no maço suficientes para a troca dos três vermelhos, o jogador trocará tantos três, quantas cartas existirem no maço. Sobrando três vermelhos na mão do jogador, este será pago como carta normal (dez pontos) e o jogador poderá baixar as cartas da mão, desde que formem jogo ou forem colocadas em jogo já baixado, encerrando-se a jogada.
- ITEM 27** – Não será permitido sinais entre os parceiros, contamos com a colaboração de todos os participantes.
- ITEM 28** – **Todo jogo adiado deverá ser realizado até a segunda rodada seguinte, com exceção das 2 últimas de cada fase, que devem ser realizados antes da rodada final.**
- A partir da aceitação do adiamento, as 2 duplas têm o mesmo direito, ou seja, aquela que após o adiamento se recusar a jogar, perderá por WO.**
- OBS.:** Para a última rodada nenhuma dupla deve ter partidas a serem realizadas.
- OBS.2:** A dupla que não informar a coordenação e dupla adversária, será declarada perdedora por W.O.
- NOTA:** Se uma ou ambas duplas não comparecerem perdem por W.O. **(3000 negativos – derrota de 2x0)**
- ITEM 29** – Pontuação dos jogos:
- ✓ 3 vermelhos – 100 pontos
  - ✓ Batida – 100 pontos
  - ✓ Canastra suja – 100 pontos
  - ✓ Canastra limpa – 200 pontos
- ITEM 30** – Para a premiação do “Maior Pontuador”, será considerada a dupla que fizer a maior pontuação em uma única jogada durante o campeonato. **Os jogadores deverão anotar no campo próprio na súmula, qual foi a maior pontuação do respectivo jogo.**
- ITEM 31** – Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento, não cabendo qualquer recurso.
- ITEM 32** – **Caso o parceiro não consiga terminar o campeonato, será possível a substituição.**
- ITEM 33** – **Os jogadores que não estiverem uniformizados com a camisa da Tranca Noturna, não poderão participar da rodada (Após a entrega das camisas – sem exceção).**



# CLUBE ATLÉTICO ARAMAÇAN

## 40º Campeonato Interno de Tranca Noturna 2025

O campeonato será disputado por 28 duplas, **divididos em 3 fases.**

### 1ª FASE:

Composta por 4 grupos (A, B, C e D) em 21 rodadas (10/03 até 15/09), com os grupos jogando um contra o outro. No final desta fase teremos as equipes classificadas: campeã, vice, terceiro e quarto lugares, sendo a campeã premiada com troféu e vice e terceira colocada com medalhas.

### 2ª FASE:

Nesta fase teremos 4 chaves, sendo a chave 1(Oficial) composta pelo primeiro de cada grupo e mais os 3 melhores segundos.

A chave 2 (Principal) composta pelo segundo remanescente, os 4 terceiros e os 2 melhores quartos.

A chave 3 (Paralelo) composta pelos 2 quartos remanescentes, os 4 quintos colocados e o melhor sexto.

A chave 4 (Incentivo) composta pelos 3 sextos remanescentes e os 4 sétimos.

Nesta fase as duplas se enfrentarão dentro do próprio grupo.

Sendo premiados o Campeão, Vice-campeão e 3º colocado de cada chave.

### 3ª FASE:

Serão formados 7 “times”, sendo o 1. formado pelo primeiro colocado de cada chave, o 2. formado pelo segundo de cada chave, o 3. formado pelo terceiro de cada chave, o 4. formado pelo quarto de cada chave, o 5. formado pelo quinto de cada chave, o 6. formado pelo sexto de cada chave e o 7. formado pelo sétimo de cada chave.

Cada time jogará dentro de seu grupo, serão 3 jogos, saindo o campeão de cada time, que receberá 1 troféu.

*Os jogos serão iniciados às 19:30 horas com tolerância de 30 minutos.*

### NOTA:

No caso de empate no número de vitórias, o critério que será adotado para o desempate será o seguinte:

- 1) Maior saldo das partidas (Ex.: 2x0 “duas vitórias e 0 derrota”, 2x1 “duas vitórias e uma derrota”).
- 2) Maior saldo de pontos positivos.
- 3) Confronto direto.
- 4) Sorteio na presença das duplas envolvidas.

**DIRETORIA DE ESPORTE**

**Departamento de Esportes**

**Coordenador Responsável: Tuti (98395-1469)**