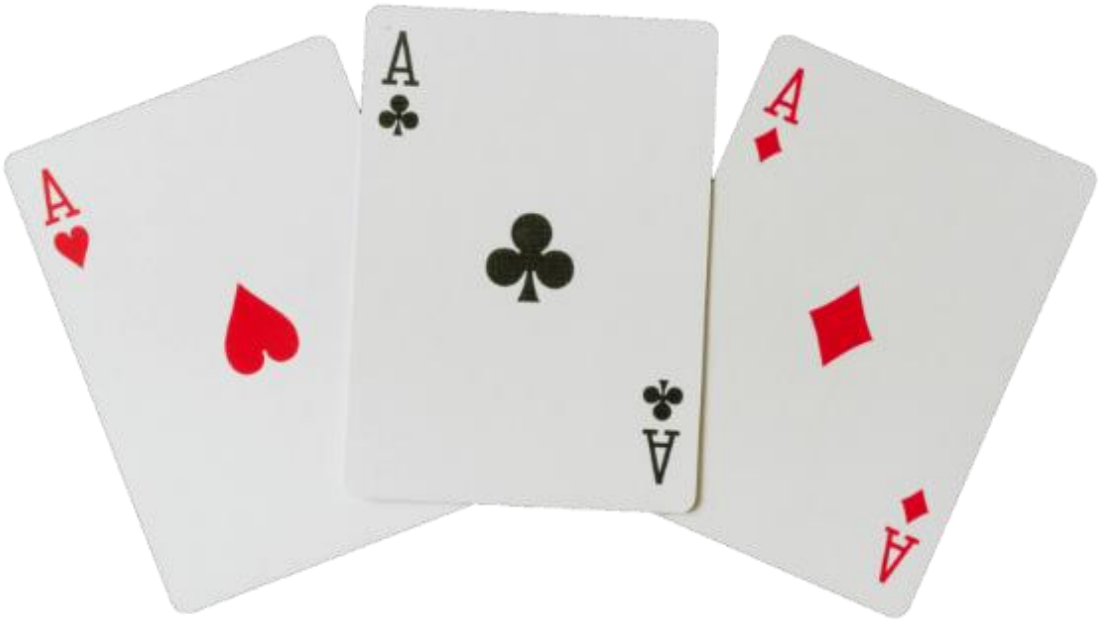
ESTADO DE SANTA CATARINA
MUNICÍPIO DE MATOS COSTA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MATOS COSTA

Regulamento Técnico de Truco – Aberto



A competição de Campeonato Municipal de Truco de Matos Costa será regida pelos dispostos contidos neste regulamento técnico.

1. A competição será disputada na categoria aberta, acima de 18 anos completos na primeira partida do evento. Será obrigatória a inscrição de 2 (dois) participantes.

---

2. Terminologia:

a) JOGO: É constituído por três partidas.

b) PARTIDA/PERNA: Mãos jogadas até que o vencedor seja determinado (atingir 12 pontos)

c) MÃO: Disputa pelo ponto constituída pelas três vazas.

d) VAZA: Jogada de carta de cada jogador.

3. Carteada:

3.1 - O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas serão feito através da escolha por parte de cada jogador de uma carta do baralho, com o valor das cartas seguindo a ordem do truco: paus, copa, espada e ouro, a partir do três.

3.2 - Na primeira vaza de cada mão, as cartas deverão ser abertas, não sendo permitido fechá-las no baralho.

3.3 - No corte, a carta do companheiro poderá ser vista. É **PROIBIDO** olhar a boca do baralho ou carta de cima. O carteador poderá olhar apenas **UMA** carta de seu parceiro, tendo como penalidade a perda do corte ou a dada, havendo reincidência, perda do ponto na jogada.

3.4 - Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará cortando ou matando a carta jogada pelo adversário, e a carta de cima será a torna. Para prevenir qualquer problema solicitamos aos jogadores que procurem jogar na mesa uma carta por vez, sempre na sua hora, e evite mostrar cartas segurando-as na mão.

3.5 - As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última (13ª carta) e, após as três vazas jogadas, deverão permanecer todas abertas na mesa, devendo ser recolhidas pelo próximo carteador.

3.6 - As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.

3.7 - Caso algum jogador recolher as cartas antes do carteador de direito, deverá ser advertido para não mais fazê-lo. Em caso de reincidência a dupla adversária ganhará 01 (um) ponto e continuará normalmente dando a carteada.

3.8 - Após o término de uma partida (12 pontos), o baralho segue normalmente para o início da mão seguinte/da vez.

3.9 - Se houver incorreção na dada das cartas (Ex.: olhar a carta; carta virada; duas ou quatro cartas; etc.) perde a carteada e o baralho passa normalmente para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência do jogador ou da dupla, perde ponto e passa o baralho a frente.

3.10 - É proibido trucar com duas ou com quatro cartas. O erro deverá ser acusado, passando-se o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência, a dupla perde ponto e passa o baralho.

3.11 - O baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida, desde que solicitado pelos participantes e tenha a anuência da comissão organizadora.

3.12 - É terminantemente proibido o uso de objetos que reflitam as cartas ou quer que sejam, assim como, marcar as cartas (ex.: com unhas, tintas, rasuras, outros produtos, etc.) sob pena da dupla ser desclassificada e eliminada sumariamente da competição e, ainda, poderá vir a sofrer outras sanções previstas.

3.13 - Em caso de qualquer irregularidade e/ou procedimento ilícito durante o jogo/etapa por parte de algum jogador/dupla, se comprovado, a dupla que cometeu o fato, será desclassificada e eliminada da competição respectiva Etapa e/ou do Campeonato e, ainda, poderá vir a sofrer outras sanções previstas.

4. Empate:

4.1 - Havendo empate na primeira vaza, vence a dupla que ganhar a segunda vaza. Ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza, mesmo com trucada. Se empatar também na segunda vaza, o mão terminará na terceira vaza, valendo então, a maior carta jogada. Em caso de empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha o ponto, passando-se o baralho para o jogador seguinte da mesa.

4.2 - Estando a vaza embuchada ou empatada, quem TRUCA ou RETRUCA em carta exposta (carta a vista) perde, se empatar no desfecho da jogada. Quem TRUCA ou RETRUCA no escuro ganha, em caso de empatar a jogada. Entende-se que o desfecho poderá ocorrer na segunda ou terceira vaza, não sendo obrigatório matar a jogada já na segunda vaza, a qual poderá ser novamente embuchada e seu desfecho ocorrer na terceira vaza.

4.3 - Só poderá retrucar quando a pontuação permitir, como ex.: a dupla que tiver até oito pontos poderá retrucar, se tiver nove pontos ou mais não poderá fazê-lo porque a intenção de retrucar no escuro é para jogar pelo empate. Neste caso, o retruco é inválido, valendo só a trucada e seguindo-se a partida normalmente.

---

5. Mão de onze

5.1 – Na MÃO de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão " trocar" (somente ver e devolver) suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam, ou não, (neste caso o pé pode também trocar as cartas com seu companheiro caso a resposta seja: Vamos Jogar) cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: **"VAMOS JOGAR"** ou "**NÃO VAMOS JOGAR**".

5.2 - A dupla que estiver em mão de onze e **TRUCAR**, perderá a partida.

5.3 - Se ambas as duplas tiverem onze pontos, a jogada será no escuro, ou seja, não poderão ser trocadas as cartas por nenhuma das duplas. Assim, caso algum jogador/dupla, na dada de carta (onze a onze) veja a carta do companheiro ou adversário, perderá a disputa/partida (perna) e, sendo a "nega", perderá a partida/confronto.

Parágrafo único. Na mão de onze no escuro -, após a distribuição das cartas apenas o MÃO vez de jogar poderá ver suas cartas e jogar, somente logo após, o adversário seguinte poderá ver suas e jogar, passando a vez para o seguinte e assim sucessivamente.

5.4 - Se houver três empates na mão de onze ganhará os 03 pontos a dupla que não tiver os onze pontos.

5.5 - Se houver três empates e ambas as duplas têm onze pontos, ninguém ganha e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa.

---

6. Conversa

6.1 Durante o jogo, a **ÚNICA COMUNICAÇÃO PERMITIDA SERÁ ATRAVÉS DE SINAIS**, nenhuma palavra que guie ou interfira na jogada poderá ser trocada entre os companheiros da dupla, nem como sinais de forma verbal, além de outros idiomas.

6.2 - É terminantemente **PROIBIDO** o comando do jogo (CANTAR O JOGO) por algum dos jogadores no sentido de influir ou alterar a jogada para ganhar o ponto em disputa. A penalidade para esta infração é a perda dos pontos em disputa e, na reincidência, a perda da partida.

6.3 - As normas estabelecidas no artigo anterior não impedem que algum dos participantes pergunte quem distribuiu as cartas ou de quem é determinada carta sobre a mesa.

6.4 - A trucada ou retrucada, assim como a chamada, só terá valor se expressa verbalmente. O artifício de gesticular afirmativa ou negativamente induzindo ou não a chamada só valerá se houver expressão verbal (Ex.: joga! Não quero! etc.). Se, eventualmente, houver uma trucada ou retrucada e o jogador jogar as cartas abertas na mesa sem se expressar verbalmente (joga ou não joga) significa que o mesmo ou a dupla correu/desistiu da jogada.

---

7. Súmula e baralho

7.1 - Os pontos deverão ser devidamente anotados na súmula de jogo e sempre confirmados pela dupla adversária.

7.2 - Terminada a partida, a dupla vencedora deverá levar a súmula preenchida e assinada, bem como a caneta e o baralho na mesa de Coordenação.

7.3 - No caso de haver rasura na súmula, deverá ser feita uma observação no verso da mesma e assinada por um dos jogadores das duplas envolvidas.

7.4 – Cada dupla deverá apresentar um baralho novo (Copag, Pinguin ou similar) de papel. Os baralhos utilizados nas disputas dos jogos ficaram com a Comissão Organizadora, a qual se responsabilizará pelos mesmos, e entregará para cada dupla ao final da competição.

---

8. Postura

8.1 - O comportamento e as atitudes dos jogadores quando das disputas devem ser limitadas às fixadas para o jogo de truco (companheirismo, respeito, calma, bom senso, etc.), sendo **PROIBIDO** tocar no adversário ou se dirigir com gestos e/ou palavras ofensivas (palavras de baixo calão).

8.2 - Competir exige respeito às regras, ao ambiente e, principalmente, ao seu adversário. No jogo de truco ninguém se ofende, pois ele é jogado sempre entre amigos!

---

9 - Caso o W x O ocorra o adversário terá seu resultado convertidos em 2 x 0, para efeito de pontuação dos(as) demais atletas e a dupla adversária terá seu placar final do jogo como 12×0.

9.1 - Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão de duplas eliminadas nas fases anteriores.

9.2 - Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 2 x 0.

---

10. O sistema de disputa

10.1 - O sistema de disputa (em todas as fases) será definido pelo Coordenador Técnico do evento e será levado em consideração o número de duplas inscritas.

1ª FASE – DEFINIDA EM CONGRESSO TÉCNICO

---

11 - Nas competições disputadas pelo sistema de rodízio a pontuação correspondente em cada partida será:

- a) 03 (três) para vitória por 2×0;
- b) 02 (dois) para vitória por 2×1;
- c) 01 (um), para derrota por 2×1;
- d) 00 (zero) para derrota por 2×0.

---

12 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:

Entre duas duplas:

- Confronto direto

Entre três ou mais duplas:

- Saldo de "partidas" nos jogos entre as duplas empatadas;
- Saldo de "partidas" em todos os jogos da fase;
- Saldo de pontos nos jogos entre as duplas empatadas;
- Saldo de pontos em todos os jogos da fase;
- Sorteio.
- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

---

13 - Todos os participantes ao terminarem suas partidas deverão se retirar do local dos jogos ficando nos locais próprios para a assistência, não sendo permitido circular, olhar ou ficar nas mesas dos demais participantes/duplas, sob pena do jogador/equipe receber advertência e/ou sanções disciplinares por parte da Comissão Organizadora. Após advertência, se algum jogador insistir em permanecer no local ou reincidir no fato, será eliminado e excluído da etapa em questão. Caso a reincidência aconteça na rodada final da disputa/etapa, o jogador em questão estará automaticamente eliminado e excluído da etapa seguinte.

---

14 - É terminantemente **PROIBIDO** fumar, levar comestíveis ou bebidas de qualquer espécie (água, refrigerante, cerveja, etc.) para as mesas e local de jogo. Caso seja constatada esta prática, os jogadores envolvidos serão advertidos. Após advertência, se algum jogador insistir na infração ou reincidir no fato, perderá a partida/confronto em disputa.

---

15 - É **PROIBIDA** a saída e retirada da mesa de jogo no transcorrer das partidas/confrontos. Em nenhuma hipótese será permitido que uma dupla (dois parceiros), um componente de cada dupla ou ambas as duplas levantem e retirem-se da mesa durante a realização das disputas/confrontos, sob qualquer pretexto. Quando de uma trucada/retrucada, caso o jogador levante da cadeira/banco e se afaste da sua mesa de jogo, deverá ficar próxima da mesma. Havendo realmente a necessidade física ou por força maior, o(s) jogador (es) (apenas um de cada equipe) poderá se ausentar de seu lugar/mesa de jogo, somente no intervalo entre as partidas (pernas) já encerradas e por no máximo 05(cinco) minutos. No percurso de "ida e volta" o jogador não poderá olhar o jogo das outras mesas. No

meio de uma partida, em caso de extrema necessidade, após consulta e autorização do diretor técnico em concordância com os representantes das equipes envolvidas, um dos participantes poderá se retirar por instantes (exceção). Caso haja o descumprimento destas normas, o jogador infrator provocará a perda para sua equipe da partida em disputa. Caso os 04(quatro) jogadores saírem da mesa ao mesmo tempo/momento, mesmo no intervalo entre cada perna em disputa, ou mesmo um jogador de cada equipe/dupla durante as partidas em disputa, esta será anulada (não havendo outra), não computando vitória para nenhuma das equipes envolvidas e as duplas não terão pontos inseridos em sua colocação.

---

16 - Caso algum jogador/dupla venha a bater na mesa de jogo, intencionalmente ou não e isto venha em consequência a virar o baralho (sobra/monte) ou mesmo a(s) carta(s) de algum jogador (companheiro ou adversário) que esteja colocada na mesa de jogo, em qualquer momento da partida e virar com a numeração das cartas para cima, visíveis aos demais jogadores, a qualquer momento da disputa, terá como **PENALIDADE A PERDA DOS PONTOS** da jogada em disputa que ocorreu tal atitude/fato.

---

17 - No caso de irregularidades e/ou atitudes antiesportivas, por parte de qualquer participante, tais como: chutar cadeira, proferir palavras, gestos ou ações que venham a ofender e agredir seus companheiros, adversários, fiscais, membros da Coordenação, Comissão Organizadora, e ainda, fatos ou termos que vão contra os princípios da moral e bons costumes, tais como: “truco seu burrão”, “joga idiota”, “seu palhaço”, etc., não serão admitidas em qualquer hipótese. A equipe/jogador que incorrer em tais atitudes/ocorrências perderá os pontos da jogada em que aconteceram tais atitudes/ocorrência. Persistindo o impasse ou nova ocorrência, será eliminado o jogador/dupla da etapa em questão, e ainda, podendo receber posteriormente outras sanções disciplinares por parte da Comissão Organizadora.

---

18 - Fica expressamente **PROIBIDA** a utilização nos ambientes de jogos de quaisquer tipos de aparelhos sonoros, de percussão ou qualquer outro que produza sons que possam perturbar a ordem e o bem estar dos participantes de cada evento, sob pena de exclusão deste elemento e/ou equipe que fizer uso. Exceção única à aparelhagem de som utilizada pela Comissão Organizadora para a chamada de jogos e condução do evento nas suas necessidades.

---

19 - Recomenda-se aos jogadores que para o bom andamento das partidas, não utilizem Aparelho Celular no decorrer das partidas/confrontos.

---

20 - As equipes devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo respeito entre os jogadores. Qualquer dúvida, problema ou ocorrência deverá ser encaminhado para a Comissão Organizadora para dirimir a ocorrência;

---

21 – A Sumula de jogo deverá ser assinada antes do início da partida e conferida ao final junto com a organização e as duplas, para definir o resultado das partidas e do jogo.