

REGULAMENTO TÉCNICO DE TRUCO DOS XIV JOGOS FENACEF

VERSÃO 1 REVISÃO 0 – 29/01/2025

Art. 1º. O torneio de **Truco** dos XIV Jogos FENACEF será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FENACEF no Regulamento Geral dos XIV Jogos FENACEF combinado com as determinações do presente regulamento.

Parágrafo único. Havendo conflito entre os regulamentos mencionados, prevalecerá o disposto no Regulamento Geral.

Art. 2º. A arbitragem do torneio será realizada pelo Coordenador Técnico da modalidade selecionado pela empresa organizadora, por delegação da Comissão dos XIV Jogos FENACEF, obedecendo ao disposto no art. 1º do presente regulamento.

Art. 3º. Para fins do torneio de truco e deste regulamento, entender-se-á por:

- a) **Jogo:** conjunto de até 3 (três) partidas na fase classificatória e 5 (cinco) na fase eliminatória, em que são disputados os pontos classificatórios ou avanço no torneio respectivamente;
- b) **Ponto classificatório:** ponto conquistado por uma dupla ao vencer um jogo, que serão utilizados para determinação dos classificados na primeira fase do torneio;
- c) **Partida:** a disputa entre duas duplas competidoras, onde o objetivo é conquistar 12 (doze) ou mais pontos-partida;
- d) **Ponto-partida** ou **tento:** valor atribuído por cada vitória numa mão, que pode variar entre 1 e 12;
- e) **Mão:** a disputa realizada em até três rodadas, cujo valor inicial é 1 (um) ponto-partida;
- f) Rodada ou vaza: a fração da mão, sendo disputada com uma única carta de cada jogador;
- g) **Manilha:** cartas na rodada, com valor diferenciado em relação às demais cartas;
- h) **Carta fechada:** a carta jogada virada para baixo, que passa a ter valor nulo na disputa da rodada;
- i) **Carta aberta:** a carta jogada sobre a mesa virada para cima;
- j) Queima de cartas: o movimento opcional do oponente à esquerda do carteador, que pode revelar cartas que serão excluídas da disputa da mão;
- k) **Mão de onze:** mão disputada quando uma das duplas já possui 11 pontos-partida;
- l) **Cango** ou **empate de rodada:** a situação em que numa rodada, houve empate no valor das maiores cartas jogadas por cada dupla.

Art. 4º. O torneio será constituído por uma **fase classificatória** e uma **fase eliminatória** (sistema de eliminatória simples), levando em conta, na primeira fase:

- a) **Vitória do jogo por 2 partidas a 0:** 3 (três) pontos classificatórios para a dupla vencedora e 0 (zero) para a dupla derrotada;
- b) **Vitória do jogo por 2 partidas a 1:** 2 (dois) pontos classificatórios para a dupla vencedora e 1 (um) para a dupla derrotada;

§1º A tabela de competição será elaborada após o encerramento da etapa de inscrições dos jogos.

§2º Na segunda fase, eliminatória, será considerada vitoriosa a dupla que vencer primeiro 3 (três) partidas (sistema “melhor de 5” partidas).

Art. 5º. Na ocorrência de WO, a equipe presente receberá 3 pontos e a(s) equipe(s) ausente(s), 0 pontos.

Art. 6º. Na fase classificatória serão classificadas as equipes com **maior número de pontos de cada grupo** de acordo com a tabela estabelecida.

§1º Havendo empate entre equipes de **um mesmo grupo** ou **de grupos diferentes, mas com o mesmo número de equipes concorrentes**, serão aplicados os seguintes critérios de desempate, nesta ordem:

- a) Número de partidas vencidas;
- b) Confronto direto;
- c) Saldo de pontos-partida;
- d) Sorteio.

§2º Havendo equipes de **grupos diferentes, com diferentes quantidades de equipes concorrentes**, em situação de empate, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:

- a) Maior Pontos-Partida *Average*;
- b) Sorteio.

§3º O Pontos-Partida *Average* de cada equipe será calculado dividindo-se os **Pontos-Partida a favor** pela quantidade de **Pontos-Partida contra** de todos os jogos disputados

§4º No cálculo do Pontos-Partida *Average* serão excluídas as partidas com ocorrência de WO.

Art. 7º. Para efeito da classificação geral das equipes na modalidade, serão aplicados os seguintes critérios:

- a) As equipes classificadas para fase eliminatória precederão aquelas eliminadas na fase classificatória;

- b) As equipes eliminadas na fase classificatória serão ordenadas com base em seus respectivos Pontos-Partida *Average*, conforme cálculo previsto nos §§3º e 4º do art. 6º;
- c) As equipes que passarem da fase classificatória serão ordenadas pelo avanço na fase eliminatória, sendo os casos de empate (eliminação na mesma rodada), resolvidos com base em seus respectivos Pontos-Partida *Average*, conforme cálculo previsto nos §§3º e 4º do art. 6º.

Art. 8º. As rodadas serão disputadas com baralho “sujo”, isto é, utilizando-se todos os ás, reis, damas, valetes e números de 2 a 7.

Art. 9º. As cartas terão peso na seguinte ordem (da maior para a menor) em cada rodada:

- a) 4 de paus (zap);
- b) 7 de copas (copeta);
- c) Ás de espadas (espadilha);
- d) 7 de ouros (pica-fumo);
- e) 3 (qualquer naipe);
- f) 2 (qualquer naipe);
- g) Ás (qualquer naipe exceto espadas);
- h) Rei (K) (qualquer naipe);
- i) Valete (J) (qualquer naipe);
- j) Dama (Q) (qualquer naipe);
- k) 7 (qualquer naipe, exceto copas);
- l) 6 (qualquer naipe);
- m) 5 (qualquer naipe);
- n) 4 (qualquer naipe, exceto paus).

Art. 10º. Ao início da primeira rodada de cada partida, cada jogador deverá retirar uma carta de um ponto aleatório do baralho virado para baixo sobre a mesa, devendo ser o primeiro carteador aquele que retirar a carta com maior peso na escala prevista pelo artigo anterior.

§1º Havendo empate, todas as cartas deverão retornar ao baralho na mesa; esse deverá ser embaralhado novamente e então será realizada uma nova retirada de cartas.

§2º As demais rodadas, até o final da partida, seguirão o sentido anti-horário a partir do primeiro carteador.

Art. 11. Após embaralhar, o carteador deverá posicionar o baralho ao adversário à sua esquerda, de modo que este poderá optar por realizar até três cortes no baralho e queimar até sete cartas (exceto na Mão de Onze ou de Ferro), que deverão ser colocadas abertas à mesa, em uma pilha.

§1º O movimento de corte deverá ser realizado com o baralho à vista de todos os atletas.

§2º Não é permitido aos atletas tocar a pilha de cartas queimadas após o início da rodada.

Art. 12. Após o corte, o adversário deverá devolver o baralho ao carteador, que distribuirá uma a uma a cada jogador, no sentido anti-horário, a partir do adversário à sua direita, de modo que cada um fique com três cartas.

§1º O movimento de distribuição deverá ser realizado com o baralho à vista de todos os atletas.

§2º Obrigatoriamente, as cartas deverão ser distribuídas a partir da parte de baixo do baralho pelo carteador.

§3º Caso seja verificada incorreção na distribuição das cartas, inclusive exibição indevida de cartas (viradas para cima), todas deverão ser retornadas ao baralho e entregues ao próximo carteador.

§4º O jogador que receber mais ou menos do que três cartas deverão anunciar o erro, devendo então todas as cartas serem retornadas ao baralho e entregues ao próximo carteador.

§5º Será nula a rodada realizada em que um ou mais jogadores tenha número de cartas diferente de três em seu início.

Art. 13. Não é permitido ao carteador ou o cortador visualizar cartas do baralho enquanto realizam os procedimentos de em baralhamento, distribuição ou corte do baralho.

Parágrafo único. A visualização ou tentativa de visualização de cartas durante estes procedimentos serão consideradas atos ilícitos e serão punidas, a critério da arbitragem, com a perda da partida por 2 a 0 na fase classificatória ou 3 a 0 na fase eliminatória.

Art. 14. Cada mão será iniciada com valor de 1 (um) ponto-partida, sendo essa disputada em três rodadas (sistema “melhor de 3 rodadas”), com as três cartas distribuídas a cada jogador.

Art. 15. A primeira rodada de cada mão é iniciada pelo parceiro do carteador.

Art. 16. A segunda e terceira rodadas de cada mão são iniciadas pelo jogador que apresentou a maior carta ou provocou o cango na rodada anterior.

Art. 17. A qualquer momento de uma rodada, qualquer jogador pode pedir Truco, devendo pronunciá-lo em alto e bom tom.

§1º A partir da solicitação de truco, a rodada é interrompida, devendo a dupla adversária da demandante do Truco optar por:

- a) Cair: a mão passa a valer três pontos-partida;
- b) Desistir: a dupla que solicitou o Truco vence a mão e recebe um ponto-partida;
- c) Pedir 6: a rodada continua conforme parágrafo seguinte.

§2º Caso opte por pedir 6, a dupla demandante do Truco deverá optar:

- a) Cair: a mão passa a valer seis pontos-partida;
- b) Desistir: a dupla que solicitou o 6 vence a mão e recebe três pontos-partida;
- c) Pedir 9: a rodada continua conforme parágrafo seguinte.

§3º Caso opte por pedir 9, a dupla demandante do 6 deverá optar:

- a) Cair: a mão passa a valer nove pontos-partida;
- b) Desistir: a dupla que solicitou o 9 vence a mão e recebe seis pontos-partida;
- c) Pedir 12: a rodada continua conforme parágrafo seguinte.

§4º Caso opte por pedir 12, a dupla demandante do 9 deverá optar:

- a) Cair: a mão passa a valer doze pontos-partida;
- b) Desistir: a dupla que solicitou o 12 vence a mão e recebe nove pontos-partida.

Art. 18. Em todas as primeiras rodadas de uma mão, as cartas deverão ser jogadas abertas (viradas para cima) pelos atletas.

Parágrafo único. Nas demais rodadas (segunda e terceira), é permitido o jogo fechado (virada para baixo), exceto quando indicado o contrário em artigo específico.

Art. 19. Havendo cango (empate) na primeira rodada (as maiores cartas de cada dupla possuírem valores equivalentes), prossegue-se para a segunda rodada normalmente.

§1º Será vitoriosa da mão a dupla que vencer a segunda rodada.

§2º Caso na segunda rodada haja novo empate, prossegue-se para a terceira rodada normalmente, sendo então vitoriosa da mão a dupla que vencer esta rodada.

§3º Caso haja novo empate na terceira rodada, nenhuma dupla recebe pontos-partida, prosseguindo-se a partida normalmente para a próxima mão.

Art. 20. Caso haja cango na segunda rodada, a dupla vencedora da primeira rodada leva os pontos-partida desta da mão.

Art. 21. Caso apenas uma das duplas atinja 11 pontos-partida, seus atletas poderão visualizar as cartas um do outro no início da mão, devendo optar:

- a) Por prosseguir a rodada: a mão passa a valer 3 (três) pontos-partida, não sendo permitido o pedido de 6;
- b) Por desistir e pedir nova mão: a equipe adversária recebe 1 (um) ponto-partida.

Parágrafo único. Caso haja empate nas três rodadas, a dupla adversária à que possui 11 (onze) pontos-partida recebe 3 (três) pontos-partida.

Art. 22. Durante qualquer momento da rodada, qualquer atleta pode baixar seu jogo em aberto na mesa e sua dupla receber os pontos-partida em disputa caso possua uma das seguintes combinações:

- a) Possuir 3 manilhas;
- b) Possuir o 4 de paus e o 7 de copas;
- c) Ter vencido a primeira rodada e ainda possuir o 4 de paus nas mãos.

Art. 23. Se, durante a rodada, duas cartas ou mais forem lançadas à mesa por um atleta em sua vez, a dupla adversária poderá escolher qual delas permanece na rodada.

§1º As demais cartas deverão ser retornadas ao jogador que as lançou.

§2º Caso uma ou mais cartas tenham sido jogadas fechadas (viradas para baixo), estas deverão ser retornadas ao jogador que as lançou.

Art. 24. O baralho poderá ser substituído, ao final de cada rodada, a pedido de qualquer um dos atletas em disputa, desde que aprovado pela arbitragem.

Art. 25. Não é permitido aos atletas qualquer tipo de comunicação verbal durante as rodadas, exceto para anunciar movimentos oficiais (avisos previstos no regulamento, pedidos de truco etc.), questionar a respeito do carteador, do jogador da última carta na mesa ou ainda, para solicitar interferência da arbitragem.

Art. 26. É terminantemente proibido fumar no recinto de jogo, usar telefone celular, mesmo sendo no silencioso ou qualquer outro aparelho de comunicação, valendo a regra para os espectadores do evento.

Art. 27. É terminantemente proibido portar ou consumir alimentos no recinto de disputa.

Parágrafo único. A arbitragem poderá exigir que jogadores façam a higienização das mãos antes de iniciar a partida.

Art. 28. Não será admitida no ambiente de disputa a pronúncia de palavras de baixo calão, agressivas, obscenas ou atitudes antidesportivas por parte dos atletas competidores, bem como ofensas ou provocações aos adversários, colegas de equipe ou membros da organização e arbitragem ou ainda, demonstrações de hostilidade ou agressividade.

Parágrafo único. O descumprimento deste artigo por parte dos atletas poderá acarretar, sob critério do árbitro do torneio ou da Comissão dos XIV Jogos FENACEF:

- a) Advertência verbal em primeira instância;
- b) Perda da rodada em disputa (com o valor atual de pontos-partida em disputa);
- c) Perda da partida, com placar 12 x 0 pontos-partida;
- d) Perda do jogo, com placar 2 x 0 partidas na fase classificatória e 3 x 0 partidas na fase eliminatória.

Art. 29. Estarão sujeitas às mesmas penalidades, a dupla cujo atleta venha a deturpar o bom andamento das rodadas, como provocar a virada indevida de cartas na mesa.

Art. 30. Os jogos serão realizados em lugar próprio e com a participação dos atletas inscritos, coordenador, sendo permitida a presença de torcedores desde que seja respeitado o absoluto silêncio exigido pela modalidade.

Parágrafo único. É resguardada ao coordenador técnico da modalidade, à arbitragem e aos membros da organização, a prerrogativa de exigir silêncio no recinto das disputas, bem como para dali retirar pessoas que esses considerem estar prejudicando o bom andamento da modalidade.

Art. 31. Ao término das partidas, os jogadores poderão permanecer no recinto, mas deverão manter distância das demais duplas em disputa e permanecer em absoluto silêncio no local.

Art. 32. É proibido perturbar ou distrair o oponente, incluindo reclamações descabidas, sucessivas ofertas de empate e qualquer fonte de ruído na área de jogo.

Parágrafo único. Todas as reclamações deverão ser dirigidas ao árbitro do torneio.

Art. 33. Todas as pontuações e observações pertinentes às rodadas deverão ser registradas na súmula e essa assinada pelos atletas que as disputaram.

Art. 34. Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso durante a partida.

Parágrafo único. Será garantido ao atleta, intervalo de 10 (dez) minutos de descanso entre o fim de uma partida e o início de outra.

Art. 35. Não haverá substituição de jogadores.

Art. 36. Os casos de conduta ilícita, como trapaça, provocação de marcas de identificação no baralho, atitudes antidesportivas, agressivas ou ofensivas poderão, a critério da Comissão dos XIV Jogos FENACEF, serem punidos com desclassificação da equipe do torneio.

§1º A desclassificação não gerará efeitos retroativos a respeito de classificação ou de eliminação.

§2º A existência de qualquer tipo de resíduo nas mãos do jogador que seja capaz, a critério da arbitragem, de deixar marcas nas cartas, implicará na desclassificação da equipe do torneio.

Art. 37. Caso entenda necessário, o árbitro poderá solicitar que espectadores ou atletas retirem-se do local de prova, que deverão obedecer imediatamente, sob pena das sanções previstas pelo Regulamento Geral.

Art. 38. É responsabilidade dos jogadores e solidariamente do coordenador técnico da modalidade, garantir que a súmula de cada partida seja concluída em perfeita ordem, sem rasuras, emendas ou anotações ilegíveis.

§1º Os pontos deverão ser claramente e legivelmente anotados na súmula do jogo, sendo sempre confirmados pela dupla adversária antes da anotação.

§2º Ao final do jogo, a súmula deverá ser conferida pelos atletas e assinada em seguida por ambos os jogadores de cada equipe.

§3º Após o completo preenchimento, a súmula deverá ser submetida ao coordenador técnico da modalidade, que também a assinará.

§4º Caso julgue necessário, em função de erros no preenchimento ou danos físicos, o coordenador técnico da modalidade poderá disponibilizar uma nova via para ser preenchida pelos atletas, sendo a anterior descartada.

Art. 39. Os casos não previstos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão dos XIV Jogos FENACEF.

A COMISSÃO DOS XIV JOGOS FENACEF