



## 2º Campeonato de Truco do IFSP - Araraquara

### Regulamento Oficial

Este é o regulamento oficial do 2º Campeonato de Truco do IFSP - Araraquara. As informações contidas neste regulamento são soberanas, e os participantes que não cumprirem as regras aqui estabelecidas estarão impedidos de participar do evento. *Em casos não previstos neste regulamento, prevalecerá a decisão da comissão organizadora.*

Qualquer dúvida quanto ao entendimento deste documento pode ser esclarecida diretamente com Comissão Organizadora do evento pelos e-mails: [cbarroso@ifsp.edu.br](mailto:cbarroso@ifsp.edu.br); [rangel.s.@ifsp.edu.br](mailto:rangel.s.@ifsp.edu.br); [vagneraugusto@ifsp.edu.br](mailto:vagneraugusto@ifsp.edu.br).

**É vital para o bom andamento do campeonato e participação no evento a leitura completa deste regulamento.**

#### 1 – Participação e inscrição

##### 1.1 Condições para estudantes do IFSP - Araraquara

- as inscrições deverão ser feitas mediante preenchimento de ficha de inscrição e o pagamento da taxa de inscrição até **16/03/2018**;
- cada dupla será formada por dois estudantes (**na inscrição da dupla, devem ser enviados também comprovante de matrícula dos alunos, autorização do responsável legal caso o estudante seja menor de 18 anos**).

##### 1.2 Condições para a participação dos servidores do IFSP – Araraquara:

- as inscrições deverão ser feitas mediante preenchimento de ficha de inscrição e o pagamento da taxa de inscrição até **16/03/2018**;
- cada dupla será formada por 2 servidores do IFSP – Araraquara.

#### 2 - Equipes e Competidores

1 Cada estudante/servidor poderá se inscrever em uma única dupla.

2 Os estudantes menores de 18 anos deverão entregar à comissão organizadora uma autorização de seus pais ou responsáveis, na qual conste que estão de acordo e cientes do regulamento.

#### 3 – Regras do jogo

A regra do jogo no campeonato será o sistema de jogo livre, nos termos do regulamento da Federação Paulista de Truco.



## JOGO LIVRE

As cartas podem ser dadas “picadas” com a primeira sendo do “mão”.

É permitido a feitura do maço, assim como é permitido o desfiamento das cartas, NAS MÃOS, sem “montinhos”. Se o corte for “seco” ou não houver corte, o cortador poderá tirar cartas para o seu parceiro ou até para si, conforme o costume, respeitando-se as normas gerais adiante.

OBSERVE-SE AINDA:

- a) Não é permitido fazer o “guarda-toco”, devendo o baralho ser entregue com as 40 cartas ao pé, exceto as três cartas previstas no JOGO LIVRE.
- b) No JOGO LIVRE, o maço pode ser feito somente com as 13 cartas do lance. As cartas encobertas devem ser substituídas pelas do meio do baralho, sem escolha, de “boca” para baixo.
- c) Somente pelo método LIVRE o cortador poderá tirar cartas para seu parceiro ou para si, isto quando cortar a “seco” ou não cortar.

## TEMPO

O prazo é o seguinte:

- a) 30 segundos para a feitura do maço. Vencido o prazo, passa-se o maço imediatamente para o corte.
- b) No máximo até 4 (quatro) embaralhamentos, sobre a mesa, com um corte no centro do baralho, no prazo máximo de 30 segundos.
- c) 10 segundos para a distribuição das cartas. Vencido o tempo, perde-se o maço. Na primeira reincidência perde a vez e também o tento;
- d) 30 segundos para decidir chamar ou não uma trucada. Vencido o prazo, considera-se automaticamente perdido o tento em jogo.
- e) O jogo deverá terminar no máximo em 1 hora, na melhor de 3 partidas, sob pena de desclassificação de ambas as equipes.

## DECISÕES

Na mão de 11 ou durante uma trucada, a decisão de jogar ou desistir, prevalecerá sobre um só parceiro, valendo pois a primeira iniciativa.

## MÃO DE ONZE

No método LIVRE, as cartas devem ser dadas na seqüência só quando for 11 a 11. Na mão de 11 para uma só equipe, é permitido olhar as cartas do parceiro. Quem trucar em mão de 11, perderá três tentos. Havendo empate na mão de 11 a 11, ninguém ganha tentos, passando o maço para a frente. Em caso de 11 só para uma equipe, o empate beneficiará os adversários com três tentos. Com cartas a provar vitória garantida em mão de 11, desnecessário se torna o desenvolvimento da jogada, bastando tão somente que essas cartas sejam mostradas.

## CONVERSA

A competição deve se desenvolver por meio de sinais ou gestos. Nenhuma palavra, sob forma de orientação, poderá ser dita durante a jogada, incorrendo aquele que assim proceder, na perda do



tento em jogo. O palavreado “Jorge”, “Truca” entre outros, é considerado como três tentos em disputa.

#### EMPATE

Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda, mesmo com trucada, podendo a mão terminar na terceira vaza, valendo, pois, essa carta maior na jogada. Em caso de empate nas três vazas sem trucada, ninguém ganha tento, passando-se o maço para a frente.

#### OBSERVE-SE AINDA:

- a) Quem truca ou retruca em CARTA EXPOSTA, perde em caso de empate;
- b) Quem truca ou retruca no ESCURO, joga pelo empate;
- c) Deve-se observar o limite dos tentos: Ex: Quem tem nove tentos não pode retrucar com seis;
- d) O previsto na letra “c” é somente no caso de empate.

#### NORMAS GERAIS

- 1) É terminantemente proibido marcar-se as cartas, sob pena desclassificação sumária;
- 2) É terminantemente proibido o uso de objetos que reflitam as cartas, assim como o uso de produtos ou o que quer que seja, na rasura das cartas;
- 3) Considera-se chamada uma trucada, mesmo através de gestos, com a cabeça ou com a mão;
- 4) Os jogos devem obedecer ao sistema atualizado de ponto acima;
- 5) As competições promovidas pela FPT ou com sua autorização, devem ser levadas a efeito com baralhos apresentados pela própria entidade, reconhecendo-se o selo de garantia;
- 6) O baralho pode ser trocado a qualquer momento, exceto durante uma jogada em desenvolvimento;
- 7) Um parceiro só pode ser substituído mediante prévia autorização da coordenação do certame, observando-se o critério da inscrição ou motivo de força maior;
- 8) Em jogadas normais é proibido olhar qualquer carta do parceiro, sob pena de perder o tento em jogo;
- 9) O árbitro tem atuação livre, com total autonomia, podendo intervir em qualquer ocasião, quando então, com base no presente regulamento, poderá tomar as seguintes decisões:
  - a). Advertência em caso de dúvida (registrando-se na ficha), ou desclassificação dos infratores se confirmar ato ilícito;
  - b). Em caso de já haver advertência, desclassificação sumária na reincidência;
- 10) Nenhuma carta poderá ser queimada. Se de forma intencional pelo “pé”, perderá o tento e o maço. Se acidentalmente, dará cartas novamente, sem direito, porém, de juntar as cartas, isto sendo feito pelos “contra-pé”.
- 11) Na primeira vaza não se pode encobrir cartas;
- 12) Em carteadada errada (mais ou menos cartas) não valerão três ou mais tentos em caso de trucada. Se o “pé” chamar sem perguntar (com quantas?) perderá o maço; se perguntar, dará cartas novamente; se não chamar a jogada perderá automaticamente um tento;

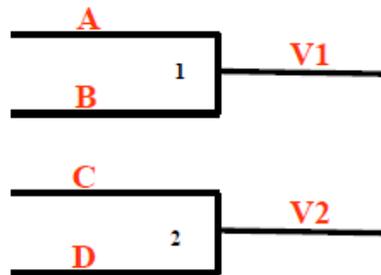


- 13) Em carteadada errada de modo intencional, isto é, em ilicitude, o “pé” perderá o tento e o maço, incorrendo, inclusive em desclassificação;
- 14) Não é permitido cochichar durante o jogo, mesmo que tenha terminado a mão, ou o raio;
- 15) Por qualquer motivo, não é permitido que os dois parceiros se levantem. Um só, em caso de necessidade e com prévia autorização do árbitro, por prazo determinado;
- 16) Só é permitida a troca de lugar após o término de cada raio, prevalecendo o direito da dupla que tiver a primeira iniciativa;
- 17) Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, “matando” a jogada, ganhará o tento, mesmo que a do corte esteja por cima. Mas, se estas cartas caírem uma por vez em jogada errada, perderá os tentos;
- 18) Nenhum jogador poderá ver a “boca” do baralho ou a carta de cima. Se for “pé” perderá a vez; se for cortador perderá a vez de tocar no maço, passando-o imediatamente;
- 19) Em lance que alguém exhibir uma carta sobre a outra por engano, o erro não pode ser corrigido, invalidando-se a carta certa e prevalecendo o tento ou tentos em disputa;
- 20) Tal como determina a tradição, é terminantemente proibido jogar-se a dinheiro, sob qualquer pretexto, assim como é proibido oferecer-se dinheiro como prêmio em campeonatos, devendo a premiação ser determinada em forma de brinde, obrigatoriamente em objetos ou os típicos do truco, sob pena de intervenção policial e prisão dos infratores;
- 21) Em que pese o caráter da amistosidade, as equipes devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo respeito;
- 22) Os desafios, insultos e provocações devem obedecer estritamente o limite fixado pela tradição do jogo de truco, sendo proibido tocar no adversário em clima de seriedade;
- 23) As equipes devem exigir dos adversários o estrito atendimento ao presente Regulamento Oficial;
- 24) O horário das competições deve ser cumprido rigorosamente pelos participantes, sob risco de desclassificação;
- 25) As decisões dos árbitros e da coordenação, devem ser acatadas pelos participantes;
- 26) Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora;

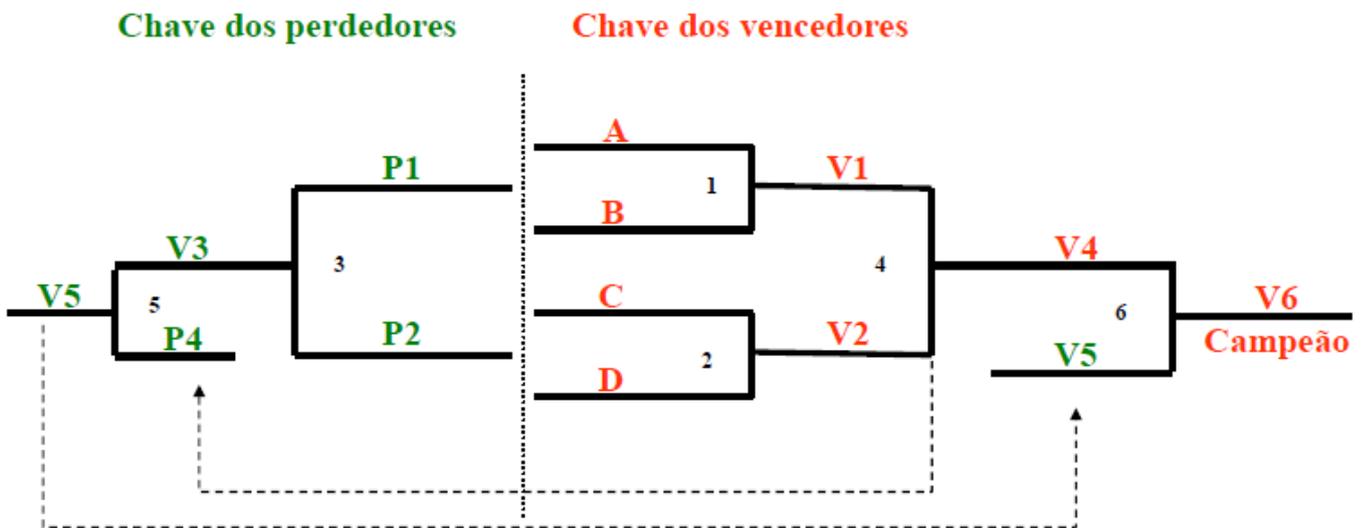
#### **4 - Etapas no dia do torneio**

##### **a) Rodadas**

A competição será no formato de eliminatória dupla onde uma dupla só será eliminada do torneio se perder duas vezes, sem exceções. Após o sorteio do inicial serão montadas as chaves da eliminatória respeitando a quantidade de inscritos:



Após a primeira rodada de todos os participantes, os participantes são divididos na chave dos vencedores e na chave dos perdedores, conforme esquema abaixo, até restar o campeão:



Em caso de não comparecimento de algum competidor durante as baterias, a dupla presente será considerada vencedora de sua bateria em determinada etapa.

## 8 - Datas importantes

**Período de Inscrição :** 05 de março a 16 de março de 2018.

**Data da competição:** 24 de junho de 2018, às 8h

## 09 – Organização

Profs.:

Cristiano Miranda Barroso

Sérgio de Camargo Rangel

Vagner Augusto de Souza

## 10 – Disposições Finais

Quaisquer alterações neste regulamento serão informadas pela Organização.