



REGULAMENTO TORNEIO– MODALIDADE TRUCO

DA FUNDAMENTAÇÃO

ART.1º. Este regulamento é o conjunto de normas e disposições que regem o I TORNEIO MUNICIPAL DE TRUCO a partir deste artigo, e obriga aos que com ele se relacionam.

ART.2º. Para todos os fins, os participantes do I TORNEIO MUNICIPAL DE TRUCO ser conhecedores deste regulamento, do regulamento geral dos eventos da Diretoria Municipal de Esporte, da legislação esportiva aplicável e, igualmente, dos atos administrativos complementares, ficando sujeito a todas as suas disposições e às penalidades que deles possam emanar.

Parágrafo Único – Complementarão este Regulamento as normas específicas baixadas pela Coordenação Geral do TORNEIO: Notas e Boletins Oficiais, além das disposições do regulamento geral dos eventos SECULTE.

ART.3º. O I Torneio Municipal de Truco será disputado em duplas na categoria livre adulto (acima de 18 anos completos).

DAS INSCRIÇÕES:

ART.4º. Cada dupla deverá inscrever no mínimo 02 (dois), ou seja, dois jogadores (dupla). Consideram-se inscritas as equipes que entregarem as fichas digitadas e com o número mínimo de atletas com todos os campos devidamente preenchidos, inclusive a assinatura dos atletas.

§ 1º. Não será permitida a participação de menores de 18 anos completos.

§ 2º. A inscrição poderá ser realizada, presencialmente, na Diretoria de Esportes (Rua Oscar de Almeida nº19) do dia 15 de janeiro a 23 de Janeiro de 2026, no horário das 07h às 16h, impreterivelmente.

a) Caso as equipes devidamente inscritas de acordo com este parágrafo tenham as fichas rasuradas ou incompletas, não digitadas ou que sejam, por outros motivos relevantes, rejeitadas pelo responsável da secretaria de esportes pela inscrição das equipes, será dado um prazo de 1 dia corrido para que sejam sanados os erros.

§ 3º. O Torneio Municipal de Truco será realizado no dia **24 de janeiro de 2026**, no Campo Municipal, a partir das 14 horas.

§ 4º. A inscrição das duplas será gratuita. Não haverá nenhuma premiação em dinheiro.

§ 5º. Para que aconteça o torneio, em quaisquer das categorias e naipes, será necessário o número



Prefeitura Municipal de Queluz

Estado de São Paulo

mínimo de 4 (quatro) duplas.

§ 6º - Caso não se obtenha o número mínimo de equipes a coordenação poderá, a título de valorização do esporte, promover uma competição lúdica entre as equipes inscritas, podendo ainda premiá-las como participação.

ART.5º. A idade para participação do Torneio de Truco será de 18 anos completos, ou seja, nascidos antes do dia 20 de agosto de 2005.

ART.6º. Somente serão consideradas inscritas as equipes que satisfizerem em tempo hábil, as exigências estabelecidas neste regulamento.

ART.7º. No ato da inscrição, ao concordar com o regulamento, os inscritos concordam com os termos do regulamento e assumem total responsabilidade por sua participação no evento, de acordo com o TERMO DE RESPONSABILIDADE E DIREITOS DE USO DE IMAGEM do ANEXO I, que integra o presente regulamento.

DA COMPETIÇÃO

ART.8º. O local de realização do Torneio será **no CAMPO MUNICIPAL**.

ART.9º. O torneio será disputado em duplas, e os jogadores deverão alternar suas posições na mesa entre parceiros e adversários.

ART.10º. Toda dupla deverá estar no local designado, pelo menos, 10 minutos antes do horário programado para o início das partidas e devidamente apta para o jogo.

ART.11º. As partidas serão regidas pelas Regras do “**Truco Paulista**” **ponto a cima**, naquilo que não contrariar os regulamentos específico e geral, a saber:

§1º. O Truco paulista é jogado com 40 cartas, retirando os coringas, 8, 9 e 10. O valor das cartas será por ordem decrescente determinada apos o VIRA (carta virada para definir quais serão as manilhas: paus (ZAP), copas, espada (ESPADILHA), ouro, três, dois, ás, rei, valete, dama, sete, seis, cinco, quatro).

§2º. Cada partida compreende uma melhor de três rodadas (quedas), sendo que 12(doze) pontos completam uma rodada (queda). Se a dupla vencer os dois primeiros jogos (quedas), não haverá disputa do terceiro e ela será declarada vencedora da partida.

§3º. Quanto a pontuação: cada mão começa valendo 1 pontos, “**TRUCO**” vale 3 (três) pontos; “**VALE**

“**SEIS**” contará 6 (seis) pontos e o “**VALE NOVE**” contará 09 (nove) pontos “**VALE DOZE**” contará 12



Prefeitura Municipal de Queluz

Estado de São Paulo

pontos. No decorrer das rodadas, os jogadores, na sua vez de jogar, podem pedir “TRUCO”,

aumentando o valor da mão em 3 pontos; os adversários podem aceitar, rejeitar ou pedir “VALE SEIS”.

Quando rejeitam, a mão termina e quem pediu truco ganha 1 pontos (tento). Caso o adversário peça “VALE SEIS”, quem pediu truco tem as mesmas possibilidades, aceitar, rejeitar ou aumentar para “VALE NOVE” entretanto se rejeitar o “seis” 03 (três) pontos e assim sussecivamente.

§4º. O encarregado de dar as cartas poderá manuseá-las a seu dispor, fazendo o jogo com todas as cartas sem, contudo, olhar o valor das mesmas (baralho fechado). O cortador por sua vez poderá cortar ou serrar o baralho a seu modo, não lhe sendo permitido olhar as cartas.

§5º. Na mão de 11 (onze), o cortador não poderá cortar o baralho mais que uma vez e não poderá olhar a primeira e a última carta. Caso alguém o faça, perderá 03 (três) pontos (tento).

§6º. Quando na distribuição das cartas acontecer de uma ou mais cartas virarem, essas cartas, obrigatoriamente, serão desprezadas e dá-se prosseguimento. As cartas serão distribuídas 3 (três) a 3(três) sempre para a direita, dando 4(quatro) cartas, em quaisquer circunstâncias, a mão é anulada, o baralho segue e quem deu as cartas, perde um tento (1 ponto).

§7º. Somente o jogador que receber as cartas em primeiro lugar, o MÃO, poderá recusá-las.

§8º. Ao Cortador será concedido retirar antecipadamente as suas 03(três) cartas e a de seu parceiro, em qualquer das partes do baralho que resultar do corte.

§9º. A mão poderá queimar até 03 (três) vezes, sendo: Somente 01(uma) vez poderá ser em aberto, e as outras cobertas; e somente até a 2ª (segunda) queimada poderá atravessar para o parceiro. A dupla que infligir este item, perderá um tento (1 ponto) e o baralho segue.

§10º. Durante a competição NÃO PODERÁ HAVER COMUNICAÇÃO ORAL entre os disputantes. Se ocorrer acarretará a perda de um tento (1 ponto). Porém será permitido a comunicação através de “sinais”, e que não utilize, palavras.

§11º. O TRUCO deverá ser feito e aceito, ou recusado com clareza, não sendo permitido utilizar expressões para confundir o adversário tais como: “Jorge”, “seis bestas”, “truca”, “seis – mostrando uma carta nº 6”, e outras similares.

§12º. O baralho deverá ser embaralhado e distribuído com as mãos sobre a mesa. O Sorteio para saber quem iniciará dando as cartas será 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.

§13º. O jogador/dupla que for flagrado marcando ou escondendo cartas, tentando ludibriar a



Prefeitura Municipal de Queluz

Estado de São Paulo

organizadora do torneio e/ou a dupla adversária, perderá um ponto (01 ponto) e na reincidência será desclassificado.

ART.12. A dupla que não comparecer no horário marcado para seu jogo será considerada perdedora por W x O.

ART.13. Na ocorrência da ausência de uma dupla ou de um jogador, a comissão organizadora poderá, exclusivamente na primeira rodada, indicar uma nova dupla ou um novo jogador, escolhidos entre os suplentes, para substituí-los. Neste caso a dupla ou jogador faltoso será excluído do campeonato.

ART.14. Qualquer dupla poderá solicitar à comissão, a retirada de algum torcedor em volta da mesa, caso este esteja perturbando a partida;

ART.15. 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.

ART.16. O Baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida, desde que solicitado pelos participantes e tenha a anuência da Comissão Organizadora.

ART.17. Só será permitido sair da mesa de jogo nos intervalos de quedas pelo tempo máximo de 10(dez) minutos.

ART.18. Os jogos poderão ser acompanhados por fiscais indicados pela comissão organizadora.

ART.19. Ao fiscal caberá o direito de, caso seja necessário, suspender uma partida por procedimento inconveniente de qualquer dos participantes.

ART.20. O baralho que será utilizado na partida final, preferencialmente, deverá ser novo, que não tenha sido usado em nenhuma partida anterior. A substituição do baralho será mediante disponibilidade e necessidade, que será verificada antes do início da partida pela Comissão Organizadora.

ART.21. Em HIPÓTESE ALGUMA, será permitido o trânsito dentro do espaço de jogos pelos participantes, acompanhantes ou suplentes que não estiverem participando da partida, a infração poderá designar punição da dupla.



Prefeitura Municipal de Queluz

Estado de São Paulo

DA PREMIAÇÃO

ART.22. Será conferida a seguinte premiação:

1º. Lugar Geral	01 Troféu – “Quatro de Paus”
2º. Lugar Geral	01 Troféu – “Sete de Copas”
3º. Lugar	01 Troféu – “Ás de Espadas”
4º Lugar	Medalha de Participação

DA FORMA DE DISPUTA

ART.23. O Torneio será disputado em Eliminatória Simples e cada partida será disputada em melhor de 03 (três) quedas, com 12 (doze) pontos cada.

ART.24. A dupla que perder uma partida estará automaticamente eliminada da competição.

ART.25. A dupla que não perder nenhuma partida será declarada vencedora (1º lugar) do Torneio Municipal de Truco 2026 e a que perder apenas para a dupla vencedora, será declarada vice-campeã (2º lugar). As duplas perdedoras do penúltimo confronto, irão disputar entre si o 3º e 4º lugar.

ART.26. O sistema de disputa e suas especificidades poderá ser alterado pela organização e disposta em Nota Oficial.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

ART.28. As equipes e seus representantes serão considerados condecorados das regras do “Truco Paulista” – ponto a cima, e assim se submeterão, sem reserva alguma, a todas as consequências que possam emanar.

ART.29. É terminantemente proibido o comércio ou o consumo de drogas lícitas (bebidas alcoólicas, cigarros e outros) ou ilícitas no local das partidas do Torneio Municipal de Truco 2025.

ART.30. A Organização do Torneio Municipal de Truco 2025, a Secretaria de, Esporte e a Prefeitura de São José do Barreiro ficam isentos de responsabilidades de quaisquer incidentes que por ventura ocorrerem antes, durante ou depois da competição, acarretados ou não por problemas de saúde do participante, seja este jogador ou integrante da equipe participante.



Prefeitura Municipal de Queluz

Estado de São Paulo



Prefeitura Municipal de Queluz

Estado de São Paulo



Prefeitura Municipal de Queluz

Estado de São Paulo



Prefeitura Municipal de Queluz

Estado de São Paulo

BOA SORTE!