



REGULAMENTO

VERSÃO COMPLETA



2024



FEDERAÇÃO PARANAENSE DE TRUCO DIRETORIA FPRT
Biênio 2024/2025

REGULAMENTO GERAL
CAMPEONATO PARANAENSE INTERCLUBES

TORNEIO METROPOLITANO DE DUPLAS
TORNEIO PARANAENSE DE DUPLAS

PARANÁ 2024

REGULAMENTO	02
CAPÍTULO I – Participação Geral	02
CAMPEONATO PARANAENSE INTERCLUBES	02
CAPÍTULO II – FORMA E SISTEMA DE DISPUTA	06
- 1ª Fase: Classificatórias	06
- 2ª Fase: Disputas Finais	07
- Critérios Gerais de disputa	07
- Pontuação equipes / duplas	08
CAPÍTULO III – Premiação Geral	11
CAPÍTULO IV – Comissão Técnica e Comissão Ética-disciplinar	12
CAPÍTULO V – Regras do Jogo de Truco	12
- Carteada	12
- Empate	14
- Mão de onze	15
- Conversa	15
- Posturas, Tolerância e Tempos de Jogo	15
- Súmula e Baralho	18
- Punições de infrações	18
- Postura do bom jogador	19
CAPITULO VI - TORNEIO METROPOLITANO E PARANAENSE DE DUPLAS	19
- Normas Gerais	19
ORGANIZAÇÃO DOS TORNEIOS	19
FORMA DE DISPUTA	20
- 1ª Fase: Disputas Classificatória	20
- 2ª Fase: Disputas Finais	20
DISPOSIÇÕES GERAIS	20



REGULAMENTO

O CAMPEONATO PARANAENSE INTERCLUBES DE TRUCO é a principal competição da entidade, reunindo anualmente as Associações e Clubes filiados bem como os inúmeros atletas do jogo de Truco.

O evento tem como objetivos o conagraçamento e a união de todos os atletas de truco, equipes, associações e clubes filiados à FPRT, e a difusão da modalidade de truco em todo Estado do Paraná, como forma de desenvolver e ampliar a participação da população paranaense ao lazer e entretenimento saudável.

O Regulamento e normas gerais da Competição têm por base as decisões e as determinações definidas pelos Representantes das Equipes/Clubes nas Assembleias anteriores e, principalmente, no Arbitral Anual da Entidade (início de cada temporada), prevalecendo para as disputas do Campeonato Paranaense Interclubes e Torneios as seguintes normas e disposições:

CAPÍTULO I – Participação Geral

1. Poderão participar do Campeonato Paranaense Interclubes de Truco somente os atletas e os Clubes, Associações e/ou Entidades filiadas à Federação Paranaense de Truco (FPRT), desde que estejam em dia com o Departamento Financeiro da FPRT e demais obrigações.

1.1 A Federação Paranaense de Truco terá soberania na estipulação e definição de Datas e Normas para a realização de Torneios, Campeonatos e outros Eventos da Entidade.

1.2 No início de cada temporada, quando da realização do Arbitral do Campeonato, teremos a confirmação das equipes participantes, definição de todos os detalhes e possíveis alterações e/ou ajustes nas Regras, Normas e Sistema de Disputa. Também, serão decididos os valores da Anuidade, Confecção de Carteirinhas, Revalidação/2ª Via, Crachás, etc., a ser pago pelas entidades, associações e/ou clubes filiados. A data da realização do Arbitral será considerada como o prazo máximo para as equipes e clubes filiados regularizarem as suas pendências e confirmarem a sua inscrição e participação no Campeonato, cabendo exclusivamente à FPRT qualquer concessão de um prazo/tempo maior, desde que não venha a prejudicar alguma equipe ou o evento.

1.2.1 Caso alguma associação e/ou clube filiado inscrever mais de uma equipe nas disputas do Campeonato Paranaense Interclubes, não terá direito a mais votos nas decisões onde forem convocados, ficando restrito a 01 (um) voto por CNPJ, prevalecendo esta norma para os arbitrais e eventuais reuniões ou assembleias onde forem convocados a participar.

CAMPEONATO PARANAENSE INTERCLUBES

1.3 O Campeonato Paranaense Interclubes, será disputado em 6 (seis) etapas. O critério de escolha será o ranqueamento do campeonato do ano anterior, ou seja, os 6 (seis) melhores ranqueados sediarão as etapas.

1.4 Todos os atletas/duplas participantes devem estar devidamente inscritos por uma das equipes e, também, devendo estar em dia com suas obrigações perante FPRT. A responsabilidade pela participação e/ou ações dos atletas/duplas são das respectivas equipes, associações e/ou clubes.



1.5 A idade mínima para participar das disputas/torneios será de 18 anos completos ou com certidão de emancipação.

1.6 As equipes deverão entregar até a 1ª etapa do Campeonato uma promissória assinada pelo presidente ou pelo seu representante legal e mais uma assinatura de um membro da equipe no valor de 3 (três) anuidades para eventual ressarcimento à FPRT (Ex.: casos de W x O, desistência, etc.). O não comparecimento em alguma das etapas (sem motivo e justificativa prévia) acarretará multa no valor de 3 (três) anuidades em vigor, e para estar apta e continuar no Campeonato vigente, a equipe deverá entregar à FPRT outra promissória, de mesmo valor.

1.6.1 No caso de 2 (duas) equipes inscritas no mesmo CNPJ a promissória será distinta sendo uma das equipes beneficiadas com o valor proporcional a bonificação proposta pela FPRT.

PARÁGRAFO ÚNICO – No caso de uma das equipes filiadas à FPRT confirmar a inscrição e na primeira etapa não se fizer presente, a FPRT se exime de qualquer pagamento para a equipe anfitriã.

Será cobrada a promissória emitida em nome da equipe que não comparecer em uma das cinco últimas etapas restantes e o saldo será rateado entre FPRT e a equipe anfitriã em duas partes de igual valor. Acontecendo o fato de a promissória ir para execução de títulos, o valor ficará pausado e assim que for saldado será feita a partilha para cada uma das partes.

1.7 As Etapas do Campeonato Interclubes serão organizadas pelas Equipes ou Clubes filiados à FPRT. Caso uma das equipes desista de sediar a etapa, será escolhida a equipe subsequente.

1.8 Fica estabelecido que a equipe campeã tenha direito a escolha de etapa. As demais equipes seguem a ordem de classificação ou de comum acordo poderão realizar trocas de etapas. Ainda, poderá haver possíveis parcerias com outras equipes/clubes para sediar e realizar uma etapa na temporada, ficando as mesmas (parceiras) normalmente aptas a sediar alguma das etapas do Campeonato no ano seguinte.

1.9 A Equipe/Clube que vier a ser Sede de alguma Etapa do Campeonato Interclube deverá assinar um “termo de compromisso” e, quando da sua organização, responsabilizar-se e providenciar os seguintes itens:

- a) Local exclusivo para os jogos/competição com a quantidade e qualidade de mesas e cadeiras para a realização das disputas. As mesas deverão ser numeradas de 01 a 05 por Chave de Jogo (posicionar da esquerda para direita, estando de frente para as mesas de jogo);
- b) Espaço no mesmo local dos jogos, para montagem da estrutura operacional da Coordenação (06 mesas, 04 cadeiras, tomadas 110 volts c/ extensão e transformador);
- c) Sala ou local reservado para Reunião da FPRT e os Representantes das Equipes, caso necessário no decorrer da etapa, com mesas e 25 cadeiras, em perfeitas condições;
- d) Local apropriado para a realização do almoço dos atletas (capacidade mínima para 80 pessoas) e local de “serviços de bar” próximo ao espaço dos jogos/competição;
- e) No caso específico da organização da última Etapa do Campeonato Interclubes, visando a realização de eventual festa de encerramento, a Equipe/Clube Sede, deverá providenciar também, o local e toda a estrutura para acontecer este Evento, ficando a contratação dos serviços necessários a cargo e responsabilidade da FPRT.
- f) Disponibilizar 01 (um) auxiliar para ajudar na organização dos jogos/competição;
- g) Segurança e Serviço de Primeiros Socorros para os jogadores e demais participantes da Competição/Etapa;



- h) Banheiros em perfeitas condições de uso (masculino e feminino), e com serviço de manutenção no decorrer das disputas;
- i) Cardápio para o almoço na etapa, tendo a exigência mínima de 03 tipos de carne nobre, além dos demais ingredientes e acompanhamentos. A equipe organizadora da respectiva etapa deverá encaminhar, via e-mail e com antecedência, o cardápio à FPRT para apreciação;
- j) A entrada ou proibição de bebidas no local da etapa, pelos participantes e equipes, será de responsabilidade exclusiva do clube/equipe organizadora;
- k) Encaminhar via e-mail ou WhatsApp oficial dos representantes, 10 (dez) dias antes da etapa, “mapa do local” para orientação dos jogadores e equipes filiadas.
- l) Serviço de som de qualidade (caixas na frente, meio e no fundo do local de jogo, aplicativo compatível, entrada USB, microfone, etc.);
- m) Pedestal ou suporte e Bandeiras do Brasil, do Estado do Paraná, e mais, Cidade Sede e/ou Clube/Equipe Organizadora;
- n) Disposição e exposição da Premiação Geral da Etapa, próximo ao local da Coordenação;
- o) Mídia com o Hino Nacional Brasileiro (preferencialmente cantado);
- p) Papel Sulfite 75 gr. - A4 p/ impressora (200 fs.) e canetas obrigatoriamente pretas (50);
- q) Fornecimento de Recibo ou Nota Fiscal de “inscrição” às equipes participantes da etapa, devendo constar, obrigatoriamente, os seguintes dados de identificação da entidade organizadora: nome, endereço completo e CNPJ. Podendo ser antecipadamente negociado com a FPRT.

r) Caso Algum item acima não seja cumprido e prejudique o andamento da etapa, a equipe organizadora será multada no valor de 10% do valor das arrecadações das inscrições.

PARÁGRAFO ÚNICO – A FPRT em conjunto com o Tesoureiro da equipe anfitriã receberá as inscrições da etapa e repassará à equipe após o almoço desde que todos os quesitos estejam de acordo com as exigências deste regulamento. Repassará o valor arrecado, descontado eventuais multas.

1.10 Havendo algum imprevisto ou problema de “força maior” em que a equipe não possa participar de alguma etapa do Campeonato, a mesma deverá comunicar oficialmente à FPRT, com pelo menos 30(trinta) dias de antecedência. Assim, a Diretoria da Federação e a Equipe Organizadora da respectiva etapa se reunirão para analisar e deferir sobre a solicitação do requerente. Portanto, para não acarretar multa, será necessário ter anuência tanto da FPRT quanto do Clube/Equipe Organizadora. As equipes/clubes deverão participar de todas as disputas e etapas do Campeonato e, ocorrendo a falta em alguma etapa (sem justificativa prévia e deferimento da FPRT) e/ou participação incompleta (desistência de algum confronto ou disputa nas Fases de Jogo), a equipe será penalizada com o pagamento de multa no valor de “três taxas de anuidade”, como garantia de ressarcimento à Federação Paranaense de Truco e à Equipe organizadora/sede da etapa em questão (50% - 50%). Outras sanções, se necessário, poderão ser definidas pela FPRT.

1.11 As equipes/clubes deverão, obrigatoriamente, participar integralmente das disputas/etapa e, caso contrário, ficarão sujeitas às seguintes penalizações:

- a) Perda dos pontos da etapa, ficando na última colocação;
- b) Será obrigado a descartar o seu melhor resultado na temporada;
- c) Sujeito a outras penalidades a critério da FPRT. A equipe que faltar ou não participar, de forma integral, de 02(duas) etapas/torneios no decorrer do ano, estará sumariamente eliminada do Campeonato, sendo suspensa no ano seguinte e seus componentes/jogadores,



também, ficarão suspensos e não poderão jogar por outra equipe no ano seguinte, cumprindo assim, 01(um) ano de suspensão.

1.12 A regularização de “multa” e/ou alguma pendência por parte das equipes deverá acontecer até 7 (sete) dias antes da realização da próxima etapa. No caso de haver pendências da Equipe que sediará/organizará a próxima Etapa, a regularização deverá acontecer até 30 (trinta) dias antes da sua data/realização.

1.13 É de inteira responsabilidade dos clubes, associações e/ou equipes participantes as reais condições de saúde de seus atletas, assim como, no caso de algum incidente ou necessidade de reparo que, por ventura, venha a ocorrer no local das disputas/etapas por parte de seus jogadores e/ou dirigentes. A Federação Paranaense de Truco não se responsabilizará por quaisquer acidentes e/ou ocorrência por parte das equipes/duplas que, por ventura, venha acontecer antes, durante ou após a realização da competição/evento.

1.14 Para as disputas de Campeonatos Externos e outros Eventos, a nível estadual e nacional, em que a Federação Paranaense de Truco venha a ser convidada a participar, serão obedecidos os seguintes critérios pela ordem e nos últimos 5 anos, para formação da equipe que representará o Paraná:

- 1º) Truqueiros Campeões Estaduais de Duplas (Campeonato Interclubes);
- 2º) Truqueiros Campeões Estaduais por Equipes (Campeonato Interclubes);
- 3º) Truqueiros Campeões Torneio Paranaense de Duplas;
- 4º) Truqueiros Campeões Torneio Metropolitano de Duplas;
- 5º) Esgotado todos os critérios acima e, havendo necessidade, a responsabilidade e convocação ficará por conta da FPRT.

CAPÍTULO II – Forma e Sistema de Disputa

2. Os Critérios, Forma e Sistema de Disputa do Campeonato Paranaense Interclubes de Truco, a cada temporada, serão referendados e/ou procedida as devidas alterações e ajustes pelos Representantes e Equipes no Arbitral Oficial da Competição (início do ano).

1ª Fase – Classificatórias

2.1 No Caso de 09 a 14 Equipes Participantes:

As equipes inscritas/confirmadas deverão ser agrupadas por sorteio, sem “cabeça-de-chave”, dispostas em 2 (duas) Chaves.

2.2 No Caso de 15 a 18 Equipes Participantes:

As equipes inscritas/confirmadas deverão ser agrupadas por sorteio, sem “cabeça-de-chave”, dispostas em 3 (três) Chaves.

2.3 No Caso de 19 a 24 Equipes Participantes, sendo 24 equipes o máximo permitido:As equipes inscritas/confirmadas deverão ser agrupadas por, sem “cabeça-de-chave”, dispostas em 4 (quatro) Chaves.

2.4 Caso exista mais de 24 interessadas em participar, as equipes que ficaram nas últimas colocações do ano anterior podem ter que virem a ceder seu espaço às nova entrantes. Inclusive podendo ser realizado um torneio para definição dos mesmos, a critério da FPRT.

2.5 Havendo alguma Associação/Clube que tenha duas equipes inscritas (tipo Equipe “A” e “B”), e no sorteio inicial caíam na mesma Chave, será necessário que a última equipe sorteada passe para a chave subsequente.

2.6 No caso de ocorrer a desistência (ou inclusão) de alguma equipe antes do início do Campeonato, ou antes, de alguma Etapa, e tendo a necessidade de remanejamento de uma ou mais equipes, a alteração ficará a cargo da FPRT e deverá ocorrer prioritariamente e na ordem das chaves: “A”, “B”, “C” e/ou “D”, iniciando pelas últimas equipes ou chaves



respectivamente, procurando assim, mexer o menos possível e garantir o equilíbrio das chaves/equipes participantes.

2.7 As equipes se confrontarão nas suas respectivas Chaves no sistema de “Rodízio” (uma contra todas), classificando-se à próxima fase da competição as equipes 1ª e 2ª colocadas de cada Chave e mais, quando for o caso, uma ou duas melhores 3ª colocadas, (conforme melhor índice técnico nesta Fase), totalizando conforme definição prévia 08 equipes à próxima Fase (Finais).

2ª Fase – Disputas Finais

2.8 Nesta 2ª Fase da Competição, as 8 (oito) equipes classificadas na fase anterior jogarão no sistema “eliminatória simples” (mata-mata), confrontando-se conforme a posição na “Tabela de Jogos” (previamente definida).

2.9 As equipes se enfrentarão nas 05 mesas/duplas, em melhor de 03(três) partidas cada, até que se defina a classificação final do 1º a 8º lugares da etapa/torneio. As disputas do 1º ao 4º e do 5º ao 8º lugar serão obrigatórias, ficando as equipes/duplas que não participarem integralmente das mesmas, sujeitas às penalidades conforme disposição no item 1.10.

2.10 A classificação do 9º lugar em diante será pelo índice técnico, não havendo disputas na mesa de jogo.

Critério Gerais de Disputa

2.11 Todas as disputas serão jogadas em melhor de 03(três) partidas. Os critérios a serem considerados, automaticamente, às equipes/duplas na fase classificatória e disputas finais, pelo sistema-computador (programa), são os seguintes:

- Pontuação nos confrontos de duplas em melhor de 03 partidas:

2x0 = 3 (três) pontos para o vencedor;

2x1 = 2 (dois) pontos para o vencedor e 1 (um) ponto perdedor;

- Pontuação nos confrontos de equipes em melhor de 05 mesas:

5x0 = 5 (c i n c o) pontos para o vencedor;

4x1 = 4 (q u a t r o) pontos para o vencedor e 1 (u m) ponto

perdedor; 3x2 = 3 (t r ê s) pontos para o vencedor e 2 (dois) pontos para o perdedor;

- No caso de haver anulação de alguma partida, serão computados para equipes/duplas apenas os pontos das partidas válidas remanescentes - 4 (quatro) ou 3 (três) jogos.

2.12 **CRITÉRIOS DE DESEMPATE (ÍNDICE TÉCNICO)**, a serem observados no caso de necessidade de desempate entre duas ou mais equipes, para classificação à próxima Fase de Disputa e/ou definição de colocação:

2.12.1 No caso de as chaves não serem compostas todas com o mesmo número de participantes, será utilizado o percentual de vitórias, considerando-se os pontos possíveis para cada caso, valendo também para a classificação das duplas em cada evento.

- Critérios:

a) Número de Vitórias;

b) Número de Pontos;

c) Confronto Direto (duas equipes);

d) Saldo dos Pontos do resultado das partidas entre as duplas;

e) Saldo dos Pontinhos;

f) Sorteio (Carta maior do truço);



No caso de desempate entre duas ou mais equipes, segue-se sempre o critério do item 2.12.2 Para o caso de três ou mais equipes empatadas, aplica-se também os critérios estabelecidos no item

2.12.3 Caso se verifique ainda duas equipes exatamente iguais em número de vitórias e em número de pontos, classificar-se-á a equipe que no confronto direto tenha obtido a vitória.

2.13 O Horário de Início das Disputas do Campeonato, em cada etapa, será:

- Confirmação das Equipes/jogadores: 7h30min às 8h30min, o representante da respectiva equipe devesse pelo menos estar na fila de confirmação de pagamento e retirada do ticket de almoço dentro o horário estipulado acima, no dia da etapa/torneio. O não cumprimento do horário estabelecido a Equipe/Atletas ficam sujeitas a multa estabelecida no último Arbitral.

- Solenidade Abertura e Início dos Jogos/Etapa: acontecerá, impreterivelmente, às 8h45min, com as equipes e respectivas duplas devendo se colocar ao lado das mesas de jogo. No horário das 9h00min será feita a execução do Hino Nacional, sendo que as duplas/equipes que não estiverem presentes às mesas de jogo ao final do Hino, serão consideradas como perdedoras por W x O.

- No caso de acontecer, eventual e excepcionalmente, algum problema de ordem técnica, organizacional e/ou de “força maior”, somente a FPRT, poderá vir a atrasar o início das disputas/etapa bem como justificar ausência de algum jogador fora da mesa de jogo.

2.14 As Equipes e as Duplas seguirão o seguinte Sistema de Pontuação/Classificação em cada etapa do Campeonato. Os pontos serão acumulados (Ranking) e ao final da temporada a equipe/dupla que obtiver a maior pontuação será considerada como campeã geral e, respectivamente, as demais colocações.

Pontuação Equipes e Duplas:

1º Lugar 25 pontos

2º Lugar 21 pontos

3º Lugar 17 pontos

4º Lugar 15 pontos

5º Lugar 13 pontos

6º Lugar 11 pontos

7º Lugar 10 pontos

8º Lugar 09 pontos

9º Lugar 08 pontos

10º Lugar 07 pontos

11º Lugar 06 pontos

12º Lugar 05 pontos

13º Lugar 04 pontos

14º Lugar 03 pontos

15º Lugar 02 pontos

16º Lugar 01 ponto

Demais 00 ponto

*No caso das duplas esse número será acrescido o número de vitórias da etapa.

2.15 Nas etapas, as colocações de 9º lugar em diante obedecerão ao Índice Técnico. No caso de haver uma equipe 3ª colocada (na 1ª fase) que não seja classificada às disputas finais, então será considerada, automaticamente, como a equipe 9ª colocada geral na etapa e na sequência, as demais colocações seguirão o Índice Técnico.



2.16 No caso de desempate na Colocação Final ou Classificação Geral (equipes ou duplas) deverá ser obedecida o critério de melhores colocações, ou seja, considera-se pela ordem a equipe ou a dupla que obteve, em todo o Campeonato, o maior número de 1º lugares, 2º lugares, e assim sucessivamente.

2.17 No sentido de evitar a “entrega de jogo”, facilitando ou prejudicando alguma dupla/equipe, fica definido que somente ao final rodada, será divulgado o resultado/colocação final das melhores duplas/equipes.

2.18 Os resultados e colocações serão divulgados no prazo de até 5 dias úteis e caso algum representante tenha algum questionamento ou queira comunicar algum erro nos resultados esse tem o prazo máximo de 15 dias úteis após isso perde o direito a reclamação e os resultados divulgados permanecerão.

2.19 A Inscrição da Equipe/duplas em cada uma das etapas do Campeonato, deverá ser feita pelo seu Representante, através do encaminhamento à FPRT (Via e-mail), no máximo até as 23h59min de quarta-feira da semana da realização da etapa em questão, a “FICHA DE INSCRIÇÃO” da Equipe (modelo padrão), constando todos os dados e a relação dos jogadores/duplas inscritas. Caso isso não ocorra à equipe estará sujeita a multa conforme previsto no último arbitral.

2.20 O jogador ou a dupla que jogar por uma equipe numa das etapas do Campeonato Paranaense Interclubes não poderá, em hipótese alguma, jogar por outra equipe numa mesma temporada e/ou Campeonato, só podendo transferir-se para outra equipe/clube no próximo ano.

2.21 Cada equipe deverá nomear um Representante e somente este poderá proceder alguma substituição de jogador na equipe ou ter acesso, quando necessário, à mesa da Coordenação, sendo vetado aos demais componentes/duplas da equipe interferirem, sob qualquer motivo que seja, no andamento da Etapa/Campeonato e nas decisões tomadas pela Comissão Organizadora, sob pena de receber sanções disciplinares da FPRT. Caso o representante necessite habilitar outro representante para a equipe deverá fazer apenas e somente antes do início da etapa. O nomeado será o representante interino da equipe até o término da etapa corrente, sendo que na próxima etapa o representante oficial voltará a responder pela sua equipe;

2.22 Cada equipe participante, nas etapas, será composta por no mínimo 03(três) duplase no máximo 07(sete) duplas, das quais sempre jogarão cinco duplas e as demais serão reservas. No caso da equipe tiver somente 11(onze) ou 13(treze) jogadores, teremos o “coringa”, que poderá substituir qualquer um dos jogadores das duplas titulares. As duplas reservas e/ou coringas deverão estar previamente inscritas, não podendo ser modificadas, em hipótese alguma, após o final da primeira rodada da etapa em disputa.

2.23 Para ter condições de participação dos jogos nas etapas do Campeonato as equipes ou clubes deverão se apresentar com no mínimo 03(três) duplas, devidamente regularizadas perante a FPRT, com menos de três duplas fica estabelecido que a equipe levará W x O em todas as mesas.

2.24 O número das duplas de cada equipe será definido conforme a ordem estabelecida pelas próprias equipes no preenchimento/envio da Ficha de Inscrição e em caso de alteração deverá ser feita impreterivelmente até às 8h30min na etapa junto a mesa da Coordenação. Sob esse número permanecerá até o final da etapa/torneio em todos seus jogos. Os confrontos serão definidos sempre na seguinte forma: 1x1 - 2x2 - 3x3 - 4x4 - 5x5. Salvo por motivo de força maior.



2.25 Nos confrontos (sempre em melhor de três partidas) os jogadores/duplas deverão permanecer na sua posição inicial e colocação na mesa/cadeira até o final das partidas/confronto, ou seja, não poderá haver a troca de lugares entre os jogadores da dupla.

2.26 Para a rodada inicial de disputa de cada etapa será obedecida a escala e ordem dos jogadores/duplas definida pela equipe/clubes na sua “Ficha de Inscrição”. Qualquer modificação por parte de alguma equipe, o seu representante deverá se dirigir à mesa da Coordenação e fazer as devidas e possíveis alterações até no máximo 15min (quinze minutos) antes do início e abertura da etapa. Após o início das disputas/etapa (1ª rodada), não poderá haver qualquer mudança na relação/inscrição original da equipe.

2.27 Só poderão participar das disputas/partidas os jogadores devidamente inscritos na “Ficha de Inscrição” da equipe para cada etapa/torneio, sendo identificados mediante a apresentação da Carteirinha/Crachá da FPRT. O jogador “já inscrito” e que não esteja com sua carteirinha/crachá da FPRT na Etapa deverá, para ter condições de jogo, solicitar antecipadamente (antes do início da etapa) a confecção de um crachá/carteirinha provisória e pagar no ato o valor definido em arbitral e, na sequência (caso não tenha), a FPRT providenciará a sua Carteirinha/Crachá Oficial.

2.28 Em todas as partidas/jogos do Campeonato é obrigatório por parte dos jogadores/equipe o uso do crachá e o uniforme, ou seja, camisas ou blusa de agasalho, idênticos na cor e modelo (todos os integrantes da equipe em jogo), sob pena de perda da disputa/mesa em questão. No uniforme devem ser idênticos pano de fundo, patrocínios cores, escudo e estrelas em cima ao escudo. O nome ou apelido do atleta é opcional e não pode ser passível de infração.

2.29 A substituição de algum jogador (cinga) e/ou dupla, somente poderá ocorrer a partir da 2ª rodada da Fase Classificatória. As equipes, através do seu representante, poderão realizar as possíveis substituições dos jogadores/duplas diretamente na mesa da Coordenação, devendo ocorrer o quanto antes e/ou até a tolerância máxima permitida após a “chamada de jogo” (cinco minutos). Na primeira partida da equipe (1ª rodada), em cada etapa, deverá obrigatoriamente jogar as duplas titulares.

Parágrafo Primeiro – Caso haja necessidade de substituir uma dupla na primeira rodada a dupla substituída passará a ser reserva. Caso o jogador presente quiser continuar comodupla com o seu parceiro ausente, este deverá esperar a presença do seu parceiro ou a partir daquele momento ocupar o cargo de “Coringa”. Acontecendo isso, o parceiro ausente não poderá mais jogar nenhuma partida naquela etapa.

Parágrafo Segundo – No caso de um dos integrantes das duplas ter que se ausentar por motivos de forças maiores, o seu parceiro não poderá ocupar o cargo de “Coringa” tão menos substituir qualquer outro jogador da equipe.

2.30 Em cada rodada de disputa/torneio a Coordenação anotarà na Súmula de Jogo as duplas titulares e a ordem inicial da equipe, mesmo se tiver ocorrido na rodada anterior alguma modificação ou substituição na sua equipe.

CAPÍTULO III – PREMIAÇÃO GERAL

3. A Premiação alusiva ao Evento a ser oferecida pela equipe anfitriã/organizadora (etapas) e pela FPRT (Final) será a seguinte:

3.1 PREMIAÇÃO NA ETAPA (a ser oferecida pela Equipe Organizadora):

Troféus exclusivos para as equipes classificadas do 1º aos 4º lugares.

Troféus miniaturas para os jogadores das equipes classificadas do 1º aos 4º

l u g a r e s , sendo um total de 14 miniaturas para cada equipe. Troféus exclusivos as duplas campeã, vice-campeã, 3ª e 4ª colocadas.



3.2 **PREMIAÇÃO FINAL** (a ser oferecida pela FPRT):

Troféus Especiais para as equipes classificadas em 1º, 2º, 3º e 4º lugares no geral.

Troféus-miniaturas aos jogadores das equipes classificadas em 1º e 2º lugares no geral.

Troféus especiais para as duplas classificadas em 1º, 2º, 3º e 4º lugares no geral.

Troféus especiais para a dupla com o melhor aproveitamento do ano.

Troféu ou troféus especiais para o jogador ou em caso de dupla com o maior número de vitória no ano.

3.3 Regra para dupla com melhor aproveitamento do ano.

Este reconhecimento será dado a dupla que obtiver o maior número percentual de aproveitamento do ano. Onde será computado o número de vitórias em relação ao número de partidas disputadas, sendo divulgado apenas na última etapa do ano, sem prévias anteriores. E também cumprindo a exigência mínima de haver disputado 80% das partidas possíveis da sua equipe. Como critério de desempate caso necessário % da participação após % dos pontos e demais critérios.

3.4 Regra para jogador ou dupla com o maior número de vitórias no ano

Este reconhecimento será dado ao jogador que obteve o maior número de vitórias nas partidas durante o ano independentemente de jogar com parceiros diferentes também o resultado divulgado será feito apenas na última etapa sem prévias anteriores. Caso o melhor resultado seja alcançado por uma dupla, a premiação será entregue para a mesma. Os critérios de desempate caso necessário serão, % de aproveitamento, pontos e demais critérios.

3.5 A critério da equipe anfitriã/organizadora poderão ser oferecidas outras premiações como prêmios especiais aos campeões e destaques da etapa/torneio; brindes para sorteios aos participantes em geral, etc.

3.6 Ficam estabelecido os seguintes tamanhos/altura dos troféus para as Etapas do Campeonato Paranaense Interclubes, Torneio Paranaense de Duplas e Torneio Metropolitano de Duplas: 1º lugar: 40 cm, 2º lugar: 35 cm, 3º lugar: 30 cm, 4º lugar: 25 cm e troféus miniaturas: 15 cm.

3.7 O clube/equipe que irá sediar/organizar alguma das Etapas do Campeonato, para manter a qualidade necessária, deverá cumprir as disposições estabelecidas quanto ao número e condições da Premiação e mandar antecipadamente à FPRT o “layout” (modelo), com todas as especificações e material utilizado na confecção dos Troféus, onde a Federação dará o seu parecer favorável ou não. A equipe anfitriã que descumprir esta cláusula ficará impossibilitada de sediar as etapas do Campeonato por um período de 05(cinco) anos.

3.8 A Federação Paranaense de Truco, juntamente com a realização da última etapa do Campeonato, estará promovendo a entrega da Premiação Final.

3.9 No Site da FPRT (www.fprt.com.br) encontra-se postado o presente “Regulamento Geral” e todos os detalhes, resultados, classificação, arquivo fotográfico, etc., referentes às etapas e realização do Campeonato/Torneios/Outros.

CAPÍTULO IV – COMISSÃO TÉCNICA E COMISSÃO ÉTICA-DISCIPLINAR

4. A COMISSÃO TÉCNICA e a COMISSÃO ÉTICA-DISCIPLINAR serão formadas por todos os Representantes das Equipes participantes da etapa/campeonato em disputa, a qual terá total autonomia e poderá intervir na etapa/torneio para que sejam tomadas as decisões cabíveis, sempre com base no presente Regulamento.



4.1 A Comissão Técnica somente será chamada no caso de não haver entendimento entre as duplas e também após a dúvida persistir posteriormente o esclarecimento da organização feita com o regulamento.

4.2 Para as decisões, quando necessário, a Organização deverá reunir sempre 03(três) atletas, preferencialmente que não estejam envolvidos ou disputando jogos na mesma chave em questão. As equipes/jogadores não poderão contestar administrativamente ou desrespeitar a decisão tomada pela Comissão Técnica, a qual é soberana.

4.3 A Comissão Ética-Disciplinar estará acima da Comissão Técnica e, quando necessário, será convocada pelo Presidente da FPRT ou seu representante. As decisões tomadas pela Comissão Ética-Disciplinar (um representante de cada equipe presente com voto de minerva da FPRT) serão irrevogáveis e irrecorríveis, não havendo recurso para anulação destas, a posterior.

4.4 As decisões da Comissão de Ética-Disciplinar deverão ter sempre a anuência da Federação Paranaense de Truco antes da sua aplicação e divulgação, pois a Diretoria da FPRT estará se reunindo para posterior análise e aprovação da mesma, podendo a pena ser revogada, mantida e/ou acrescida de novas sanções, a qual será soberana na sua decisão.

4.5 Os Casos Omissos e as dúvidas do presente Regulamento serão resolvidos pela FPRT.

CAPÍTULO V – REGRAS DO JOGO DE TRUCO

5. O CAMPEONATO PARANAENSE INTERCLUBES DE TRUCO, organizado pela Federação Paranaense de Truco, será regido pelas seguintes Regras do Jogo de Truco, devendo ser aplicadas as mesmas regras em todos os Torneios, Campeonatos e Eventos realizados pela Entidade.

5.1 Carteada

a) O sorteio para saber quem iniciará dando cartas será feito pela escolha por parte de cada jogador de uma carta do baralho, com o valor das cartas seguindo a ordem do truco: paus, c opa, espada e ouro, a partir do três.

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

c) No corte, a carta do companheiro não poderá ser vista, assim como é proibido olhar a boca do baralho ou carta de cima, como também, o carteador não poderá em hipótese alguma olhar qualquer carta sua ou de seu parceiro e a boca do baralho, tendo como penalidade a perda do corte ou a dada, havendo reincidência, perda do ponto na jogada.

d) 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 os jogadores deverão jogar na mesa uma carta por vez, sempre na sua ordem.

e) Caso o jogador jogue antecipado a carta não pode retornar a mão.

f) Caso o jogador mate e torne junto, fora de sua vez, o jogo segue normalmente e as duas cartas já estarão na mesa não podendo retornar, mesmo em caso no qual a primeira carta se ja morta. *Por exemplo: o contrapé joga o copa e um 2 (duque) junto. O copa é para a primeira e o 2 (duque) para segunda vaza, mesmo que o pé mate o copa, o 2 (duque) já estará jogado na mesa não podendo ser trocado.*

g) Diferentemente do item acima, qualquer carta que seja vista ou mostrada intencionalmente ou por acidente a dupla perderá o(s) ponto(s) em disputa. Inclusive se o atleta jogar as cartas na mesa será considerado corrido mesmo tendo jogo suficiente para ganhar. Perdendo os pontos em disputa. *Por exemplo, o pé de jogo faz a primeira e torna*



mais dois 3 (terno) juntos, será considerado que ele correu. Ele deve tornar o 3 (terno) e esperar sua vez novamente. A menos que for jogo absoluto como gato ou primeira feita e casal do meio.

h) Se o jogador encostar suas cartas no baralho será considerado que a dupla correu e perde os pontos em disputa.

i) Para tornar a carta fechada o jogador deve encostar a carta no baralho, se colocar fechada em cima da mesa, ou jogar fechada fora do baralho não significa que pôs no baralho ou correu.

j) Se o jogador empurrar o monte do baralho fechado ou retirar a vira significa que está correndo.

k) O jogador pode tocar e movimentar as cartas que já estão abertas na mesa, inclusive várias delas (ciscar cartas), desde que não as feche ou guarde no monte. Isso não significa que ele correu.

l) Em jogadas nas quais aconteça alguma irregularidade, *por exemplo, virar uma carta o jogo deve parar imediatamente*, se o jogo seguir o adversário não poderá mais reclamar o direito ao ponto pelo erro.

m) As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última (13ª.) carta. Depois da vira o carteador tem que colocar o baralho na mesa sem poder movimentá-lo mais. *Por exemplo, continuar embaralhando.*

n) Após as três vazas jogadas, deverão permanecer todas abertas na mesa, devendo ser recolhidas pelo próximo carteador.

o) As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.

p) 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 1(um) ponto e continuará normalmente dando a carteadada.

q) Será permitido fazer maço com as cartas que estiverem abertas na mesa, o carteador poderá usar também as suas cartas fechadas para fazer o maço juntamente com as cartas fechadas do parceiro.

r) O jogador encarregado do corte pode cerrar o baralho sucessivamente até três vezes e tirar uma carta inclusive do meio do baralho se assim o desejar. Tanto o embaralhamento, quanto o corte e a dada de cartas, deverão ser feitos sobre a mesa de jogo.

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

t) Se houver incorreção na dada de cartas, *por exemplo, olhar a carta, carta virada, duas ou quatro cartas*, perde a carteadada e o baralho passa normalmente para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência do jogador ou da dupla, perde 1 (um) ponto e passa o baralho.

u) É proibido trucar com 2 (duas) ou com 4 (quatro) cartas iniciais. O erro deverá ser acusado, passando-se o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência, a dupla perde 1 (um) ponto e passa o baralho. Caso haja a trucada com 2 (duas) ou 4 (quatro) cartas quem a fez perde os pontos em disputa, sendo permitido a pergunta da quantidade de cartas.

v) O baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida, desde que solicitado pelos participantes e tenha a anuência da coordenação e/ou comissão organizadora.

w) É terminantemente proibido o uso de objetos que reflitam as cartas, assim como, marcar cartas, *por exemplo, com unhas, tintas, rasuras, outros produtos, etc.*, sob pena da dupla ser desclassificada e eliminada sumariamente da Etapa e do Campeonato e, ainda, poderá vir a sofrer outras sanções por parte da FPRT.



x) 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 respectiva Etapa e/ou do Campeonato e, ainda, poderá vir a sofrer outras sanções da FPRT.

5.2 Empate

a) Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza, mesmo com trucada, terminando a mão somente 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.

b) Estando a vaza embuchada ou empatada, quem *TRUCA* ou *RETRUCA* em *CARTA EXPOSTA PERDE*, se empatar no desfecho da jogada. Quem *TRUCA* ou *RETRUCA* no *ESCURO (CARTA FECHADA) 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. *Por exemplo, se após empate das duas vazas o mão bate um A (às) o próximo jogador TRUCA vendo o A (às) e tem um 2 (duque), o adversário chama e empata no 2 (duque). Ganha o ponto quem chamou a trucada, pois quem trucou o A (às) aberto assumiu o risco de perder para a carta fechada do outro adversário.*

c) Só poderá retrucar quando a pontuação permitir, como, *por exemplo, a dupla que tiver até 8 (oito) pontos poderá retrucar, se tiver 9 (nove) pontos ou mais não poderá fazê-lo porque a intenção de retrucar no escuro é para jogar pelo empate.* Neste caso, a pontuação do retruco é mantida, porém quem retrucou não terá o direito a vantagem do empate.

5.3 Mão de 11 (Onze)

a) Não é permitido trucar em mão de onze, quem o fizer perde os pontos em disputa. Durante a distribuição de cartas na mão de 11 (onze) quem estiver dando cartas não poderá olhar suas cartas antes da distribuição terminar, podendo o parceiro olhar as cartas. A dupla adversária também poderá olhar suas cartas.

b) Só é permitida a troca de cartas para a dupla que atingir 11 (onze) pontos, a dupla que ainda não alcançou os 11 (onze) pontos não poderá fazê-la. A troca de cartas é uma premiação para a dupla que já fez os 11 (onze) pontos.

c) Se ambas as duplas tiverem 11 (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 11X11(onze a onze) veja a carta do companheiro ou adversário, perderá a disputa/partida (perna) e, sendo a "nega", perderá a partida/confronto.

d) Se houver 3 (três) empates na mão de onze ganhará os pontos a dupla que não tiver os 11 (onze) pontos.

e) Se houver 3 (três) empates e ambas as duplas têm onze pontos, ninguém ganha e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa.

f) No caso de uma dupla ter e/ou mostrar: o casal maior, 03 manilhas, ou 1ª. (primeira) vaza feita e o gato, ou 1ª. (primeira) vaza empatada e o gato, ou ainda, de pé com o casal preto, ganhará normalmente a partida.

g) Em qualquer outro caso se mostrar a carta perde os pontos em disputa, inclusive se matar e tornar as duas cartas e mesmo que mostre cartas muito fortes, só poderá mostrar em casos de jogo absoluto. *Por exemplo, mata a primeira vaza e torna dois 3 (três) ou casal*



menor, por ser proibido mostrar cartas perderá os pontos em disputa. Deverá sempre esperar sua vez de jogar as cartas, a menos que seja absoluto.

5.4 Conversa

- a) Durante o jogo, a única comunicação permitida será através de sinais não verbais, 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. Inclusive em sinais escondidos com braços não pode ter palavras emitidas as quais os jogadores escutem.
- b) É terminantemente proibido o comando verbal do 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.
- c) Em caso de trucada ou retrucada a análise da jogada pelos jogadores é livre. Assim como as provocações ao adversário dentro dos limites éticos pode ser realizada.
- d) As normas estabelecidas neste artigo não impedem que algum dos participantes pergunte quem distribuiu as cartas ou de quem é determinada carta sobre a mesa, ou de quem é a primeira, ou o que está vindo.
- e) A trucada ou retrucada, assim como a chamada, só terá valor se expressa verbalmente. O artifício de gesticular afirmativa ou negativamente induzindo ou não à chamada só valerá se houver expressão verbal, *por exemplo, 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.

5.5 Posturas, Tolerância e Tempos de Jogo

- a) A tolerância máxima para o início da 1ª. Rodada de cada etapa do Campeonato (primeira partida/disputa do torneio) será até o momento do início do Hino Nacional Brasileiro. Encerrando o Hino e após uma equipe/duplas estarem devidamente postadas na mesa de jogo, caso alguma dupla adversária não esteja presente, será considerado W x O, salvo se algum membro da diretoria que esteja participando da abertura do evento. A partir da 2ª rodada da etapa a tolerância máxima será de 5' (cinco minutos) após a chamada de jogo. Os jogadores/duplas que não comparecerem no prazo serão automaticamente desclassificados da disputa/rodada, ficando a equipe impossibilitada de efetuar a substituição por reservas e/ou coringa, devendo jogar o confronto sem uma ou mais mesa/duplas. Levando assim o W x O. O horário e tempo de tolerância seguirá o Relógio Oficial, postado na mesa de Coordenação.
- b) Nas "Chamadas de Jogo" as equipes/duplas deverão, no prazo máximo estabelecido, se apresentarem e se colocar em posição de jogo/mesa, sob pena de ser aplicado o W x O. Na ocasião e dentro da tolerância permitida, os representantes poderão usar se existir, a sua "dupla reserva" ou o "coringa". Salientamos que a não presença de algum jogador/dupla na mesa de jogo, após a tolerância máxima permitida, acarretará na aplicação sumariamente do W x O, sem direito a contestação dos envolvidos (jogador/dupla/equipe).
- c) Fica estipulado que o W x O será considerado como placar de 2 x 0 e pontinhos em cada partida de 24 x 0 (melhor de 03 partidas). As equipes/jogadores devem permanecer no local próprio para a assistência ou próximo ao local dos jogos, no sentido de evitar qualquer problema ou venha receber W x O.



d) 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 FPRT. 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.

e) É terminantemente proibido fumar (inclusive cigarro eletrônico), levar comestíveis ou bebidas de qualquer espécie (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. Água somente após autorização da FPRT.

f) 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.

f.1) Quando de uma trucada/retrucada, caso o jogador levante da cadeira e se afaste da sua mesa de jogo, deverá ficar próxima da mesma ou no máximo se afaste por dois (2) metros.

f.2) 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.

f.3) No meio de uma partida, em caso de extrema necessidade, após consulta e autorização da mesa organizadora, um dos participantes poderá se retirar por instantes (exceção).

f.4) Caso haja o descumprimento destas normas anteriores, o jogador infrator provocará a perda para sua equipe da partida em disputa.

f.5) 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.

g) 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.

h) 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/ou FPRT, 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 FPRT.

i) 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 Federação Paranaense de Truco para a chamada de jogos e condução do evento nas suas necessidades.

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

k) As equipes devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo respeito entre os jogadores. Qualquer dúvida, problema ou ocorrência deverá ser encaminhada em primeiro plano a mesa organizadora, posteriormente se necessário ao diretor técnico e esse decidirá se é necessário a presença da Comissão de Ética para dirimir a ocorrência;

l) Havendo parada para almoço/jantar a Coordenação definirá uma “escala”, conforme o andamento das partidas/chaves, devendo os representantes das equipes assinarem o “horário de saída e retorno” da sua equipe, sob pena de (no caso de atraso ou ausência) de receber W x O em uma ou mais mesas de jogo.

m) Expressamente proibido jogo que envolva dinheiro/apostas dentro da área de jogos, ficando as duplas envolvidas sujeitas à perda de pontos.

n) Duração da partida de no máximo 1h30min.

n.1) Após 1h15min, a coordenação avisará o tempo a cada cinco minutos, e cada trucada terá tempo de decisão de 30 segundos – o mesmo se aplica ao retruco. Após 30 segundos e não havendo decisão, quem trucou ou retruco ganhará os pontos em disputa no caso 3 pontos na trucada e 6 na retrucada.

n.2) Após 1h30min. E não havendo um vencedor as duplas serão segregadas (colocadas de lado), para terminarem a partida.

n.3) Caso a federação faça a chamada de jogo e se passe os 5 minutos da tolerância para o início da nova rodada e as duplas ainda estejam em jogo as mesmas levarão W x O. Pois as equipes não poderão fazer substituição mesmo que possuam coringa ou dupla reserva.

n.4) Porém caso a partida ultrapasse o tempo, mas os atletas envolvidos cheguem a mesa dentro da tolerância dos 5 minutos da próxima rodada os mesmos poderão iniciar normalmente.

n.5) Quem se sentir prejudicado com relação ao tempo, deve fazer anotação no verso da súmula para averiguação por parte da comissão técnica.

o) Todo o atleta regularmente inscrito tem a ciência de que sua imagem e seu nome podem ser usados pela FPRT e outros parceiros para os fins de divulgação e registro de eventos. Ou seja, cientes da liberação do uso de imagem. Caso o atleta discordo do termo deve solicitar formalmente por escrito sua recusa.



5.6 Súmula e Baralho

- a) Os pontos deverão ser devidamente anotados na Súmula de Jogo e sempre confirmados pela dupla adversária.
- b) A marcação dos quadrados deve ser completa, incluindo o ponto número 12, pois só assim o sistema consegue registrar o resultado. Sempre com caneta preta.
- c) Terminada a partida, a dupla/equipe vencedora deverá levar a súmula preenchida e assinada, bem como a caneta e o baralho na mesa de Coordenação.
- d) No caso de haver rasura na Súmula, a mesma deverá ser refeita completamente.
- e) Os baralhos a serem utilizados nas disputas do Campeonato serão exclusivamente os fornecidos pela FPRT.

5.7 Punições de infrações

- a) Dar cartas a mais ou a menos;
Deixar cair o baralho ou parte do mesmo;
Tombar a carta na mesa

Punição 1ª ocorrência passa o baralho, demais ocorrências perde o ponto e passa o baralho

- b) Pegar cartas da mesa para jogar novamente;
Folear, rabiolar o baralho por qualquer método;
Marcar cartas com unha, sombreamento, pressão/canoa ou qualquer método

Punição 1 ano de suspensão

- c) A FPRT se reserva ao direito de caso seja informada por alguma associação formalmente sobre situações indisciplinadas e punições de grande severidade de algum atleta mesmo que em torneios internos desde que devidamente punidos e documentados. Venha também a imputar punições.

- d) Notificação de infração

O objetivo é deixar registrado qualquer situação antiesportiva que venha ocorrer, assim dando amparo legal para avaliação, punição e/ou outras medidas cabíveis.

A dupla que achar que está sendo prejudicada deverá chamar a Comissão Técnica, pedir para registrar o ocorrido na súmula do torneio.

A Comissão Técnica tomará a atitude para solucionar o ocorrido, com possível punição posterior da dupla envolvida.

A dupla prejudicada deverá fazer por escrito a notificação do ocorrido e descrevendo os fatos a diretoria da FPRT, encaminhando ao secretário e/ou presidente.

5.8 Postura do bom Jogador

- a) 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 em clima de seriedade ou se dirigir com gestos e/ou palavras ofensivas, gritar diretamente no ouvido do adversário.
- b) 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.



CAPITULO VI – TORNEIO METROPOLITANO DE DUPLAS E TORNEIO PARANAENSE DE DUPLAS

Normas Gerais

6 O TORNEIO METROPOLITANO e o TORNEIO PARANAENSE DE DUPLAS de TRUCO acontecerão anualmente, podendo participar todos os adeptos do jogo de truco, sendo ou não filiados à FPRT. A realização dos Torneios tem por finalidade o conagraçamento de todos os jogadores, duplas e equipes filiadas à FPRT, assim como não filiados, proporcionando uma maior difusão, entretenimento e desenvolvimento da modalidade de truco em todo o Estado do Paraná.

ORGANIZAÇÃO DOS TORNEIOS

6.1 O Torneio Metropolitano e o Torneio Paranaense de Duplas serão organizados pelas Equipes/Clubes filiados à FPRT, inclusive equipes licenciadas e equipes que estão participando pela primeira vez, sempre em parceria com a Federação Paranaense de Truco, bastando ter interesse e reivindicar no momento do Arbitral (início do ano). Caso tenhamos mais de um Clube/Equipe interessada haverá sorteio para sua definição.

6.2 O Torneio Paranaense de Duplas terá como “preferência de organização” as Equipes ou Clubes do Interior filiados à FPRT (inclusive equipes licenciadas e equipes que estão participando pela primeira vez), como forma de divulgação e ampliação do número de participantes do Truco nas Competições e Eventos da FPRT dentro do Estado. É dever da equipe organizadora do Torneio Metropolitano e do Torneio Paranaense, quando da sua realização, seguir e responsabilizar-se pelos itens dispostos no Capítulo I, nº 1.8 desse Regulamento.

FORMA DE DISPUTA

6.3 Momentos antes do sorteio e início do respectivo Torneio, os critérios, forma de disputa e classificação deverão ser definidas e apresentadas a todos os participantes presentes.

6.4 As “Regras do Jogo de Truco” dos respectivos Torneios são as mesmas do Campeonato Paranaense Interclubes de Truco.

1ª Fase – Disputas Classificatórias

6.5 As duplas inscritas/participantes serão agrupadas, por sorteio e na ordem, em tantas Chaves de 4 (quatro) e/ou 3 (três) duplas forem necessárias.

6.6 Nas Chaves de 4 (quatro) as disputas são no Sistema “Dupla Eliminatória”. No caso de 2(duas) vitórias diretas é considerado o 1º (primeiro) da Chave e 2 (duas) derrotas será eliminado.

6.7 Nas Chaves de 3 (três) as disputas serão no Sistema “Rodízio”, onde a vitória por 2x0 (dois a zero) será computado 3 (três) pontos. A dupla de “espera” na Chave jogará a primeira com o perdedor, quando classificar direto apenas 1 (um), ou jogará a primeira com o vencedor, quando classificar direto 2 (dois).

6.8 Classificarão à próxima Fase (Finais), conforme definição prévia, as 8 (oito), 16 (dezesesseis) ou 32 (trinta e duas), melhores duplas desta Fase. No momento do sorteio inicial será definido “quanto e como”, dependendo do número de duplas participantes.



2ª Fase – Disputas Finais

6.9 Nesta fase da competição o sistema de jogo será “Eliminatória Simples” (mata-mata). As duplas classificadas na Fase anterior – 8 (oito) ou 16 (dezesesseis) ou 32 (trinta e duas) – obedecerão aos confrontos da Tabela de Jogos, com as posições iniciais pré-definidas pela Coordenação.

Todas as disputas do Torneio serão jogadas em melhor de 3 (três) partidas.

DISPOSIÇÕES GERAIS

A Premiação Geral a ser conferida no Torneio será definida previamente e de responsabilidade da FPRT.

A Organização definirá, no início das disputas, a Comissão Técnica-Disciplinar, composta por 3 (três) pessoas, ficando responsável para decidir sobre as dúvidas de interpretação das Regras de Jogo no transcorrer das disputas, sempre com anuência da FPRT. Os casos omissos, dúvidas de interpretação e/ou ocorrências que venham acontecer no transcorrer do Evento serão analisados e decididos pela FPRT, tendo total soberania na sua decisão e da qual será irrecorrível, a posterior.

Curitiba, 03/03/2024.

Revisores:

Gerson Luiz Cardoso Júnior

Roberto Carlos Rodrigues