



# REGULAMENTO 2º CAMPEONATO DE TRUCO – RPCC 2026. “APENAS SÓCIOS DO CLUBE”.



Novidade!

## 1) INSCRIÇÕES / DATA / LOCAL / PARTICIPANTES

Poderão participar desse campeonato, apenas sócios em dia com as mensalidades.

Inscrições Abertas em : 30/06/2026

Encerradas em: 10/09/2026.

Definido pelo Departamento de Esportes, o início do campeonato para o dia **15/09/2026** a ser realizado na Sede de Campo (Praça de Eventos), com jogos as terças-feiras.

O Campeonato contém **064 (Sessenta e Quatro)** duplas participantes, divididas em **04 (Quatro) Chaves (A, B, C e D).**

**Os participantes deste campeonato que ainda não tiverem a Carteirinha social com FOTO, solicitamos para providenciar a mesma.**

## 2) SISTEMÁTICA DE JOGO / SISTEMA DE DISPUTA:

- A sistemática de Jogo do baralho de truco – Sujo, Manilha Nova: (utiliza um baralho completo, exceto pelos 8, 9, 10 e curingas, totalizando 40 cartas, e a manilha mais forte da rodada é determinada pela carta virada no final da distribuição de todas as cartas, de cada mão).
- O sistema de disputa é “Tombo na Última”: Neste sistema: 1) As cartas devem ser distribuídas em grupos de três, juntas, e não “pingadas” (uma a uma), 2) A carta “vira” (que determina as manilhas) é a última carta do baralho a ser distribuída.

## 3) CARTEADA

- As cartas deverão ser embaralhadas quantas vezes forem necessários, desde que sejam em cima da mesa, e durante a partida as cartas devem permanecer sobre a mesa.
- O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, embaralhará e dará o baralho para corte, o contra pé deverá trançar o baralho, após trançar deverá dar o corte (**após o corte o pé escolhe por onde distribuirá o baralho**), se por cima ou por baixo.
- Corte Livre**: desde que seja em cima da mesa, realizado pelo **contrapé que não poderá ver ou queimar cartas**, caso ocorra a desobediência dessa regra, primeiramente o baralho deverá ser embaralhado novamente, novamente cortado, sem marcar ponto. Na reincidência do jogador, a dupla perderá um ponto e o baralho passado adiante, e assim sucessivamente.
- Apenas o mão**, poderá solicitar queimar cartas, não expostas, sendo de três em três, e no máximo nove cartas, e no momento da distribuição das cartas pelo pé, após a distribuição das cartas não poderá mais ser solicitado.
- Os Jogadores deverão segurar as cartas, **no máximo na altura da barriga**, não é permitido jogar com as mãos entre as pernas ou embaixo da mesa, devendo ser chamada a atenção, e se houver insistência, poderá ser punido com a perda do (s) tento (s) que estiver em jogo.

## 4) TRUCADA

- A partir da trucada, a dupla adversária tem o prazo de **01 (um) minuto** para definição se aceita ou não a trucada, em qualquer fase da competição. O não cumprimento, poderá ser solicitado pela dupla interessada, a presença de um membro da Departamento de Esportes, que se preciso poderá cronometrar este tempo. O não cumprimento acarretará a perda de 01 (UM) ponto e o baralho passado adiante.
- Deverá ser **evitado** conversar com o parceiro durante a trucada ou sem trucada, utilizando desta forma os sinais de comunicação da dupla.
- A trucada ou retrucada, será considerada aceita, apenas com a autorização ou aceitação verbal do adversário, não valendo apenas sinalização positiva com a cabeça.

## 5) EMPATE

- Em caso de empate nas três mãos sem trucada**, ninguém ganha tento, passando-se o maço para a frente. No caso de 11 pontos só para uma equipe, o empate beneficiará os adversários com três pontos.
- Havendo empate na primeira mão sem trucada, quem trucar na segunda mão é obrigado a matar, não indo para terceira mão!



# REGULAMENTO 2º CAMPEONATO DE TRUCO – RPCC 2026. “APENAS SÓCIOS DO CLUBE”.



- 3) Havendo empate na primeira mão sem trucada, persistindo sem trucar na segunda mão, e trucar na terceira mão é obrigado a matar!
- 4) Durante a primeira mão ocorrendo a trucada, na segunda mão é obrigado a matar **na carta exposta!**
- 5) LEMBRANDO: Que quando tiver que matar, tem que ser em **CARTA EXPOSTA**, ex: **quem truca ou retruca no escuro joga pelo empate.**
- 6) Na PRIMEIRA mão, em que as cartas empatadas sejam da mesma DUPLA, torna aquele que **jogou primeiro (mão definida).**
- 7) Jogada empatada na **3ª mão**, vence a equipe que ganhou a **1ª mão**, independente do jogo estar trucado ou não.

## 6) CARTAS DA MESMA DUPLA

Mesmo com a jogada definida, caso o parceiro mate (cubra) a carta do outro parceiro, o **JOGADOR QUE MATOU A CARTA DO PARCEIRO, DEVERA TORNAR.**

## 7) ESTEPE

Poderá inscrever **2 (dois) estepes**. Os mesmos deverão ser inscritos apenas no dia em que for jogar sua primeira partida. **Esta inscrição deverá ser realizada** na mesa do Departamento de Esportes, apresentando carteirinha social ou documento com foto, até o ultimo jogo da 2º FASE. **ATENÇÃO:** Em hipótese alguma os estepes poderão jogar entre si, sempre deverá jogar um titular da dupla inscrita e um estepe.

## 8) IDADE

A idade mínima para participar do campeonato, é de **16 (dezesseis) anos** completos ou que venha a completar durante o ano da realização do campeonato, com autorização assinada do pai ou da mãe, na recepção da sede central do clube (horário de atendimento) até a terça-feira que anteceda a partida, ou na mesa do Departamento de Esportes antes de iniciar o jogo.

## 9) PONTUAÇÃO

Definido a pontuação **mão de 12 (Doze) pontos** – **Em todas as fases da competição.**

a) Dentro do tempo de jogo (01:10 hs) uma hora, e dez minutos de tolerância:

Vitória 2 x 0 - 3 pontos

Vitória 2 x 1 - 2 pontos

Derrota 2 x 1 – 1 ponto

**Novidade!** Vitória W x O – 3 pontos; para que a **dupla** adversária ganhe os pontos do W.O, **a dupla deverá estar presente** para assinar o marcador de pontos, na mesa do Departamento de Esportes. Caso contrário, além de não ganhar os pontos, também será marcado W.O a seu desfavor.

b) Após o tempo de jogo: (01:10 hs) uma hora, e dez minutos de tolerância, o marcador de pontos será retirado da mesa, e se a partida estiver empatada em 1x1, **independente do placar da terceira mão**, será considerado o resultado de empate e marcado 1 ponto para cada dupla.

## 10) HORÁRIOS E TEMPO POR PARTIDA

**Na primeira e segunda fase da competição:**

O **1º jogo** inicia-se as 20:00 hs com 10 minutos de tolerância (20:10 hs), as (20:11 hs será dado o W.O), conforme relógio do Diretor (a) de Esportes, tendo seu fim às **21:20 hs sem tolerância**,

O **2º jogo** inicia-se as 21:30 hs sem tolerância, conforme relógio do Diretor (a) de Esportes, tendo seu fim às **22:40 hs sem tolerância**.

O **3º jogo** inicia-se as 22:50 hs sem tolerância, conforme relógio do Diretor (a) de Esportes, tendo seu fim às **00:00 hs sem tolerância**.

**ATENÇÃO:** As duplas que terminarem seus jogos, podem solicitar ao Departamento de Esportes que antecipe os próximos jogos (na sequencia da **tabela do dia**), desde que a dupla adversária



# REGULAMENTO 2º CAMPEONATO DE TRUCO – RPCC 2026. “APENAS SÓCIOS DO CLUBE”.



já tenha terminado o jogo, e concorde em iniciar antes do horário estabelecido no item 10. O Horário do marcador de pontos, não será alterado.

a) Após os horários de encerramento dos jogos acima, **o marcador de pontos será retirado da mesa.**

b) O Departamento de Esportes, solicita para melhor andamento da competição, que as partidas encerrem em no máximo **01:10 hs (uma hora e dez minutos)**, e após o encerramento da partida, a dupla vencedora leve até a mesa do Departamento de Esportes, a caneta, o baralho e o marcador de pontos.

**Na fase oitavas, quartas, semi final e final:**

Os horários dos jogos e seu tempo de jogo, poderão sofrer alterações conforme determinação do Departamento de Esportes.

**\*A critério do Departamento de Esportes**, poderão ser colocados ou não, **árbitros nas partidas da semi final e final da competição.**

Durante as partidas em que tenha árbitros, não será trocado a arbitragem a pedido das duplas participantes, favor não insistir.

Após o encerramento de todos os jogos da rodada, o bar do clube será fechado.

## 11) PROIBIÇÕES E PERDA DE PONTOS

a) É **proibido** a marcação de cartas, esconder cartas, danificar cartas, durante qualquer partida do campeonato. Em caso comprovado, caso isto ocorra, a dupla perderá os pontos da partida por 2x0. Na reincidência, além da perda dos pontos, a dupla e seus respectivos estepes, serão eliminados da competição.

b) É **proibido jogar com a cabeça e o rosto coberto com jaquetas, blusas, toalhas, cobertores, lençol etc...ou qualquer outro material que obstrua a visão dos adversários**, (Obs: Boné, Chapéu, boina e gorro é permitido), e **também é proibido** tampar ou colocar a mão na frente do rosto do adversário.

1) **PRIMEIRA RECLAMAÇÃO: ADVERTÊNCIA.**

2) **SEGUNDA RECLAMAÇÃO: PERDA DA MÃO.**

3) **TERCEIRA RECLAMAÇÃO: PERDA DA PARTIDA, PELO PLACAR de 2x0.**

c) Durante a partida, independente do placar do jogo, qualquer participante que receba **4 (quatro) cartas** ou mais, distribuídas por **seu parceiro ou adversário**, deverá acusar **antes do inicio da mão**, a irregularidade, neste caso passa-se o baralho **para frente sem a perda de pontos**. Caso o participante que receber as 4 (quatro) cartas e **“não” se manifestar**, e ocorrer o inicio da mão, a **dupla perderá 3 pontos** e o baralho será passado para frente.

d) Caso aconteça do jogador **bater a mão na mesa e virar o maço de baralho** (total ou parcialmente) **perderá o ponto** e o baralho passado adiante, se trucou e isto acontecer, **perderá 3 (pontos)** e o baralho será passado adiante.

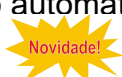
e) Se o jogador, ao jogar sua carta (s) deixar a mesma cair no chão e a carta cair exposta ou não, ele não é obrigado jogar essa (s) carta (s), a validade é a carta jogada na mesa. Obs: Se jogar a carta na mesa, e a mesma cair posteriormente no chão, deverá jogar essa carta.

f) Por determinação da Diretoria, **não será permitido o consumo de Bebidas que não sejam adquiridas no BAR do clube**. O descumprimento desta norma, caberá punição do **DEPARTAMENTO DE ESPORTES e da DIRETORIA**.

g) É **proibido** o participante **jogar sem camiseta ou camisa**.

h) É **proibido JOGAR FERRADINHA** (Valendo dinheiro) e mesmo jogos não oficiais do campeonato, no local da competição, mesmo após o termino ou durante as partidas. As duplas que desobedecerem esta determinação estarão automaticamente eliminadas do campeonato.

i) **Mão de 11 pontos:**



1) Na mão de 11 pontos **ou** durante a partida, se algum dos jogadores perguntar “Quem é pé?”, **não perde pontos**,



# REGULAMENTO 2º CAMPEONATO DE TRUCO – RPCC 2026. “APENAS SÓCIOS DO CLUBE”.



- 2) No entanto, se alguma dupla estiver com **11 pontos**, e pedir “truco” **perde a mão automaticamente**, independente da pontuação da dupla adversária,
- 3) O jogador que estiver como responsável pelo marcador de pontos, deverá sempre informar a dupla adversária que a mesma atingiu 11 pontos, e também quanto está o resultado da partida a qualquer momento do jogo, sem perda de pontos.

**É PROIBIDO, os participantes solicitarem aos membros do Departamento de Esportes de buscarem BEBIDAS e PRODUTOS ALIMENTÍCIOS NO BAR ! FAVOR NÃO INSISTIR.**

## 12) FIM DA PARTIDA

As duplas que encerrarem os seus jogos, deverão aguardar do lado de fora da área reservada para a disputa do campeonato, para não atrapalharem o andamento das partidas.

## 13) CLASSIFICAÇÃO POR PONTOS / CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Novidade!

Em qualquer fase da competição, os resultados das partidas **não serão divulgados pela mesa do departamento de esportes**, para evitar a manipulação de jogos entre as duplas. **FAVOR NÃO INSISTIR!!** Os resultados serão postados posteriormente no site oficial do Rio das Pedras Country Club, no grupo do Whatsapp do Campeonato, e no quadro do local da competição no dia da próxima rodada.

**1º Fase:** Será disputada durante seis (05) terças-feiras: **15/09, 22/09, 29/09, 06/10, 13/10.**

**As duplas jogam em confronto dentro da mesma chave: (AxA, BxB, CxC e DxD).**

Cada chave contém 16 (dezesesseis) duplas participantes, classificarão para 2º Fase da Divisão Principal do 1º ao 8º colocado, e do 9º ao 16º colocado disputarão a repescagem.

## CRITÉRIOS DE DESEMPATE NA 1º FASE (Dentro da mesma Chave):

- 1º) Maior número de **Vitórias**;
- 2º) Maior número de **Vitórias** por 2 x 0;
- 3º) Maior número de **Vitórias** por 2 x 1;
- 4º) Vencedor no **confronto direto** – apenas entre 2 duplas.
- 5º) SORTEIO - **entre 2 OU MAIS DUPLAS.**

**2º Fase :** Será disputada durante (03) três **terças-feiras**: **20/10, 27/10 e 03/11/26.**

**As duplas jogam em confronto das chaves (AxB e CxD).**

Cada chave contém 08 duplas participantes, Classificarão para fase OITAVAS DE FINAL na divisão **principal** do 1º ao 3º colocado de cada chave e o 1º colocado de cada chave da **repescagem**. As demais duplas estarão automaticamente eliminadas.

## CRITÉRIOS DE DESEMPATE NA 2º FASE (Dentro da mesma Chave):

- 1º) Maior número de **Pontos**;
- 2º) Maior número de **Vitórias**;
- 3º) Maior número de **Vitórias** por 2 x 0;
- 4º) Maior número de **Vitórias** por 2 x 1;
- 5º) Melhor **colocação na 1º fase** – **entre 2 OU MAIS DUPLAS.**
- 6º) SORTEIO - **entre 2 OU MAIS DUPLAS.**

**OITAVAS e QUARTAS DE FINAL: MATA-MATA,** A partir dessa fase **não haverá mais repescagem**, em razão das duplas classificadas de juntarem as duplas da divisão principal, e os jogos serão disputados durante uma (1) terça-feira (**10/11**), **É realizado o levantamento da soma das campanhas (1º + 2º Fase) das 12 duplas da divisão principal e das 04 duplas da repescagem**, para definição da colocação de 1º ao 16º, sendo definidos os confrontos da seguinte forma:



# REGULAMENTO 2º CAMPEONATO DE TRUCO – RPCC 2026. “APENAS SÓCIOS DO CLUBE”.



## Oitavas

|          |                       |
|----------|-----------------------|
| 1º x 16º | (4º lugar Repescagem) |
| 2º x 15º | (3º lugar Repescagem) |
| 3º x 14º | (2º lugar Repescagem) |
| 4º x 13º | (1º lugar Repescagem) |
| 5º x 12º |                       |
| 6º x 11º | <b>Todos</b>          |
| 7º x 10º | <b>Perdedores</b>     |
| 8º x 9º  | <b>Eliminados</b>     |

## \*\* Quartas 2º Jogo Vencedores

|         |          |
|---------|----------|
| 1º x 8º | - Jogo 1 |
| 2º x 7º | - Jogo 2 |
| 3º x 6º | - Jogo 3 |
| 4º x 5º | - Jogo 4 |

Após os jogos das Quartas, os vencedores estarão classificados para fase semi final.

**SEMI FINAL e FINAL:** , será disputada durante uma (1) terça-feira (17/11).

Na semi final os confrontos ficam definidos da seguinte forma: **Vencedor do Jogo 1 x Vencedor do Jogo 4, e Vencedor do Jogo 2 x Vencedor do Jogo 3**. Os vencedores disputarão a final e os perdedores disputarão o 3º (terceiro) lugar.

**\*A critério do Departamento de Esportes**, poderão ser colocados ou não, **árbitros nas partidas** da semi final e final da competição.

## 14) ELIMINAÇÃO / PUNIÇÃO

Novidade!

1) As duplas que não comparecerem para realização de nenhum jogo **da 1º RODADA” 15/09/26**, **NÃO** serão eliminadas do campeonato por W.O.

2) A partir da **2º RODADA” (22/09/26)**, a) As duplas participantes, estarão automaticamente “eliminadas” do campeonato após a ausência em 4 jogos (consecutivos ou alternados). b) Os eliminados não poderão participar do campeonato, mesmo como “ESTEPE” em outras duplas.

3) Em caso de **Eliminação por W.O durante o campeonato**, as duplas participantes, poderão receber pena de **SUSPENSÃO DE 30 DIAS DE TODAS AS ATIVIDADES ESPORTIVAS (INCLUINDO ACADEMIA, NATAÇÃO, HIDROGINÁSTICA, FUTEBOL Etc...)**, conforme determinação do **DEPARTAMENTO DE ESPORTES**.

**OBSERVAÇÃO:** Se no dia em que for efetivado o W.O, **se estiver presente um dos participantes titulares**, este não será punido. Fica determinado que O ESTEPE, mesmo ausente, também não será punido.

4) O jogador **eliminado do campeonato**, independente da fase da competição, **não poderá jogar com outras duplas**. Caso isto ocorra, a dupla a qual ele jogou **estará automaticamente eliminada**.

5) O associado que jogar uma ou mais partidas em atraso com a mensalidade, ou alguma pendência (cheque devolvido etc..) que impeça a sua entrada no clube, perderá os pontos da (s) partida(s), e na reincidência além da perda dos pontos da partida, estará automaticamente eliminado da competição.

6) No dia da **SEMI FINAL e FINAL** , ou **disputa de 3º x 4º Lugar**, o associado que estiver com a mensalidade em atraso, ou alguma pendência (cheque devolvido etc..) que impeça a sua entrada no clube, apenas poderá jogar apresentando o recibo de pagamento emitido pela Portaria, Secretaria ou Cobrador no dia do jogo.

7) É proibido subir na cadeira ou mesa, Chutar, jogar ou quebrar cadeiras e mesas, sujeito a punições do Departamento de Esportes e Diretoria.

8) **Desacato aos diretores, conselheiros, colaboradores, funcionários ou membros do Departamento de Esportes, serão severamente punidos.**

9) OS CASOS OMISSOS NESTE REGULAMENTO, SERÃO DEFINIDOS PELO DEPARTAMENTO DE ESPORTES.

**Parágrafo Único:** Em qualquer jogada que houver dúvidas, as duplas deverão chamar por um dos responsáveis, que neste caso DETERMINARÁ o que deverá ser feito, sendo que desta DECISÃO, não deverá haver questionamentos e outras reclamações, esclarecendo ainda que no caso de qualquer tipo



## REGULAMENTO 2º CAMPEONATO DE TRUCO – RPCC 2026. “APENAS SÓCIOS DO CLUBE”.



de ofensa FÍSICA OU VERBAL O (s) associado será punido rigorosamente pela DIRETORIA DO CLUBE, podendo ser lhe atribuído, **PUNIÇÕES SEVERAS**.

10) O Departamento de Esportes possui uma **J.D.D.T (junta disciplinar desportiva do truco)** para este campeonato. Os membros desta J.D.D.T , podem fazer parte como jogadores deste campeonato, mas apenas não poderão intervir em situações de seus próprios jogos.