

ASSUFEMG - XXXVII ROSAS DE ABRIL 2026

REGULAMENTO DO TORNEIO DE TRUCO

I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. Este Regulamento é o conjunto das disposições que rege a competição TORNEIO DE TRUCO – XXXVII ROSAS DE ABRIL 2026, promovido pela ASSUFEMG – Associação dos Servidores da UFMG.

Art. 2º. São de competência da ASSUFEMG e da comissão organizadora a realização, promoção e a organização do torneio.

II - Do Local, Data e Hora

Art. 3º. O torneio de truco será realizado no Espaço Cultural “Francisco de Assis Mota (Chicão)” - Assufemg, no mês de abril, entre os dias 7 e 23, a partir das 17h30, conforme tabela que será elaborada no congresso técnico.

§1º A data do congresso técnico será definida pela comissão organizadora e comunicada aos representantes de cada equipe via grupo do *whatsapp*.

III – DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES

Art. 4º. As inscrições para o campeonato estarão abertas no período de **16/03 até às 17 horas do dia 31/03/2026**, via formulário *google forms*, disponibilizado na página da Assufemg.

§1º A ficha de inscrição deverá constar nome da equipe, nome do responsável com RG ou inscrição UFMG, ramal e celular para contato e as inscrições dos atletas deverão constar o nome completo, número da identidade (RG) ou número de inscrição UFMG e vínculo com a UFMG (nome da empresa).

§2º O Responsável de cada equipe se responsabilizará pela veracidade das informações prestadas na relação nominal, respondendo administrativa, civil e criminalmente pelo documento.

IV Da Participação

Art. 5º. Poderão participar do torneio de truco: servidores do quadro, associados, filhos de associados (maior de 18 anos), terceirizados e fundações de apoio.

Parágrafo único. A inscrição no torneio é gratuita.

Art. 6º. Objetiva-se por meio do torneio, o estímulo à prática de jogos de mesa e também de lazer e entretenimento na Universidade, promovendo a confraternização das equipes e jogadores participantes, contribuindo assim para o desenvolvimento e envolvimento dos servidores da comunidade universitária.

Art. 7º. Os participantes serão considerados conhecedores deste regulamento, e assim se submeterão a todas as consequências que dele possa emanar.

Art. 8º. Compete à ASSUFEMG, por meio da comissão organizadora:

- a) Interpretar este regulamento e zelar pela sua perfeita execução;
- b) Elaborar, observar e fazer cumprir a tabela dos jogos;
- c) Designar oficiais de arbitragem e delegados dos jogos, não sendo admitida qualquer impugnação ou veto dos indicados;
- d) Aprovar ou impugnar os resultados dos jogos, após exame das súmulas e respectivos relatórios;
- e) Determinar a perda dos pontos quando qualquer equipe utilizar jogador sem condições de jogo;
- f) Examinar os documentos dos jogadores inscritos, de acordo com o estabelecido neste regulamento.

V – DAS CATEGORIAS

Art. 9º. Será disputada a seguinte categoria:

Categoria Adulta: A partir de 18 anos.

Parágrafo único. Será disputado pelo sistema de duplas, permitindo-se a inscrição de 2(dois) jogadores por equipe.

VI - DA PREMIAÇÃO

Art. 10. A premiação do torneio de truco 2026 consistirá no seguinte:

- a) Troféus (individual) para as equipes vencedoras: Campeã, Vice-campeã e 3º lugar;
- b) Troféu para o destaque da competição;
- c) premiação extra.

VII DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 11. Os jogos serão disputados em melhor de 3 (três) partidas.

- a) Cada partida será disputada em melhor de 3 jogos de 12 tentos cada.

Art. 12. O jogador que iniciar a distribuição das cartas será definido por meio da maior carta. Nas rodadas subsequentes, será mantida a sequência de jogadores.

Art. 13. O corte do baralho será feito pelo adversário, que posicionar-se a esquerda do jogador que realizará a distribuição das cartas.

Art. 14. Quando uma das duplas atingir 10 tentos, os jogadores poderão ver as cartas um do outro e optar pela continuidade da jogada ou não. Caso aceitem, a rodada estará valendo os tentos e a dupla não poderá ser trucada, perdendo os tentos quem o fizer.

Art. 15. Estando a partida empatada em 10 tentos, o corte deverá ser “seco” e as cartas distribuídas de 3 em 3, para cada jogador.

Parágrafo único. Neste caso, as duplas não poderão trocar as cartas para consulta.

Art. 16. Todos os atletas, ao assumir sua participação no torneio, declaram estar bem físico e mentalmente, isentando a Assufemg de responsabilidade sobre qualquer acontecimento que porventura venha a ocorrer.

Art. 17. Em havendo um empate na rodada, a dupla, por meio dos dois últimos jogadores, poderá utilizar da expertise de ocultar a carta maior, podendo servir para vencer um possível segundo desempate. Os dois primeiros jogadores deverão, obrigatoriamente, abrir a carta maior.

Art. 18. A pontuação para a classificação final se fará pela contagem dos pontos obtidos, considerando-se o seguinte:

Vitória 2x0 – 3 pontos;

Vitória 2x1 – 2 pontos;

Derrota 2x1 – 1 ponto;

Derrota 2x0 – 0 ponto.

Parágrafo único. Em caso de empate na classificação final, o desempate se fará mediante a um confronto extra, entre as duplas empatadas.

VIII - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 19. O jogador será automaticamente retirado da competição, e poderá sofrer outras sanções, que poderão ser aplicadas pela organização, caso venha cometer alguma atitude grave.

Art. 20. Os jogadores deverão apresentar-se no local de jogo com 15 minutos de antecedência e a dupla disputará, no par ou ímpar, o posicionamento à mesa.

Art. 21. Todos os casos omissos no presente regulamento serão decididos, sem apelação, pela comissão organizadora, que os resolverá de acordo com as normas da ética esportiva e legislação vigente.

Diretoria de Esporte e Lazer da Assufemg

Marcelo A. Alves de Lima – Diretor

Alcino Pires da Silva – Diretor Adjunto

Colaboração Especial

Blandino de Oliveira Diana

Funcionário da Assufemg