



PREFEITURA MUNICIPAL DE PRUDENTE DE MORAIS – MG

Rua Prefeito João Dias Jeunnon, nº 56 - Centro - Prudente de Moraes/MG

CEP: 35738-000 – contato@prudentedemoraes.mg.gov.br

Fone: (31) 3711-0752

www.prudentedemoraes.mg.gov.br

EDITAL Nº 001 - 2º TORNEIO TRUCO – PRUDENTE 2026.

REGULAMENTO DO 2º TORNEIO MUNICIPAL DE TRUCO – 2026

CAPÍTULO I – DA ORGANIZAÇÃO

Art. 1º - O 2º Torneio Municipal de Truco será organizado pela Secretaria Municipal de Esporte, Lazer e Turismo da Prefeitura de Prudente de Moraes, com o objetivo de promover o lazer, a integração social e o desenvolvimento esportivo¹.

Art. 2º - O torneio será realizado no dia **30 de Agosto de 2026**, na **Quadra José Mano Soares – Creche Dona Chica, Bairro Maracanã**, em Prudente de Moraes².

Art. 3º

Compete à Comissão Organizadora³:

I – coordenar e supervisionar o andamento do torneio⁴;

II – decidir sobre casos omissos neste Regulamento⁵;

III – aplicar penalidades sempre que necessário⁶;

IV – zelar pela ordem e disciplina durante as partidas⁷.

CAPÍTULO II – DA PARTICIPAÇÃO E INSCRIÇÕES

Art. 4º - A participação será restrita a **duplas residentes em Prudente de Moraes – MG**, maiores de 18 anos⁸.

Art. 5º - No ato da inscrição, cada participante deverá comprovar residência no município, mediante um dos documentos⁹:

I – conta de água¹⁰;

II – conta de luz¹¹;

III – conta de telefone¹²;

IV – contrato de aluguel.

Art. 6º - As inscrições ocorrerão entre os dias **17 a 24 de agosto de 2026**, na Secretaria de Esportes – Curumim¹⁴.

Art. 7º - Serão aceitas até **32 (trinta e duas) duplas**, obedecendo à ordem de inscrição¹⁵.

Art. 8º - O sorteio das chaves será realizado em **25 de agosto de 2026, às 19h30**, no Curumim, sendo **obrigatória a presença de ao menos um representante da dupla**¹⁶.

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE DISPUTA E CONDUTA

Art. 9º - O torneio será disputado no sistema **melhor de três partidas**¹⁷.

Art. 10 - A dupla terá **tolerância de 15 (quinze) minutos** para apresentação no local da partida, após o qual será eliminada¹⁸.

Art. 11 - Após o início do torneio¹⁹:

I – não será permitida a substituição de jogadores²⁰;

II – será admitida apenas a troca de lugar no início de cada perna²¹.

III – Poderá ser solicitado ao juiz que, em caso de insegurança, que o mesmo possa embaralhar as cartas.

Art. 12 - É vedado²²:

I – o uso de sinais, gestos ou qualquer forma de comunicação não verbal para indicar jogadas²³;

II – comentários que possam influenciar a jogada, salvo acordo prévio entre as duplas²⁴;

III – uso de artifícios como “turco”, “suco”, “jorge” ou equivalentes²⁵;

IV – utilização de expressões que substituam o anúncio oficial da trucada²⁶.

Art. 13 - Serão eliminadas as duplas que²⁷²⁷²⁷:

I – cometerem agressão física ou verbal contra adversários ou organização²⁸;

II – virarem as cartas na mesa de forma indevida, perdendo automaticamente os tentos em jogo²⁹;

III – for flagrada marcando cartas ou cometendo fraudes.

CAPÍTULO IV – REGRAS DE JOGABILIDADE E PONTUAÇÃO (TRUCO MINEIRO)

Art. 14. O jogo de Truco será disputado por quatro participantes, formando duas duplas que devem sentar em posições alternadas. O objetivo é alcançar **12 pontos**. O baralho



PREFEITURA MUNICIPAL DE PRUDENTE DE MORAIS – MG

Rua Prefeito João Dias Jeunnon, nº 56 - Centro - Prudente de Moraes/MG

CEP: 35738-000 – contato@prudentedemoraes.mg.gov.br

Fone: (31) 3711-0752

www.prudentedemoraes.mg.gov.br

será composto por 40 cartas, excluindo o Curinga e as cartas 8, 9, e 10. A hierarquia das cartas é, da menor para a maior: **4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3**.

Art. 15. As manilhas são fixas, sendo as cartas mais fortes do jogo, na seguinte ordem (da mais forte para a mais fraca):

I – 4 de Paus

II – 7 de Copas

III – Ás de Espadas

IV – 7 de Ouros

Art. 16. O jogo é composto por **Mãos** sucessivas. Uma Mão é composta de até três rodadas e vale inicialmente **2 pontos**. A dupla que conseguir vencer **duas rodadas** leva a Mão.

Art. 17. Em casos de empate na Rodada:

I – Em caso de empate em uma das rodadas, a dupla que tiver ganho qualquer rodada anterior ou ganhar qualquer rodada posterior leva a Mão.

II – Se todas as rodadas terminarem empatadas, nenhuma das duplas ganha ponto, e uma nova Mão se inicia (recomeça-se o carteadado).

III – Uma Carta Coberta (jogada virada com a face para baixo) não vale nada para fins de desempate.

Art. 18. O valor da Mão pode ser aumentado através de propostas, que devem seguir a ordem obrigatória: 4, 6, 10 e 12.

I – O Truco sobe a Mão para 4 pontos.

II – O Seis sobe a Mão para 6 pontos.

III – O Dez sobe a Mão para 10 pontos.

IV – O Doze sobe a Mão para 12 pontos.

Art. 19. Após um pedido de aumento, a dupla adversária pode:

I – Aceitar: A Mão passa a valer o novo valor.

II – Fugir: A dupla que fez a proposta vence a Mão e ganha o valor atual dela em pontos.

III – Aumentar: Pedir a aposta imediatamente superior.

Parágrafo Único. Uma dupla não pode pedir truco duas vezes seguidas.

Art. 20. Regras Especiais de Pontuação:

I – Na **mão de onze**, mesmo que a dupla possua casal maior, deverá bater cartas³¹;

II – Quem mandar de onze não poderá jogar por três empates, devendo reiniciar o carteadado³²;

III – Em caso de **empate com trucada**, o jogador que chamou deverá expor a carta³³;

IV – Mão de 10: Quando uma das duplas atinge 10 pontos, a Mão já começa valendo 4 pontos. É proibido pedir truco, e a dupla que o fizer perde o jogo automaticamente.

V – Mão de Ferro: Quando ambas as duplas estão com 10 pontos. O jogo é jogado “no escuro”, e os jogadores não podem ver suas cartas.

CAPÍTULO V – DA CARTEADA E DO CORTE

Art. 21 - O carteamamento obedecerá às seguintes regras³⁴:

I – as cartas deverão ser dadas sempre por baixo, uma a uma, com a vira na última³⁵;

II – o carteador poderá ver apenas uma carta de seu parceiro³⁶;

III – erros de carteadada acarretarão novo corte, sem perda de tento, salvo em reincidência³⁷;

IV – cartas viradas exigem novo embaralhamento e corte, a menos que o adversário aceite³⁸.

Art. 22 - O corte deverá observar³⁹:

I – o cortador não poderá embaralhar, apenas cortar o baralho, no máximo duas vezes⁴⁰;

II – o cortador poderá retirar uma ou duas cartas e passar uma ao parceiro⁴¹;

III – o corte e a carteadada deverão ser feitos acima da altura da mesa⁴²;

IV – em caso de empate em 10x10 tentos, o corte será “**na escura**”⁴³.

CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 23 - Não será permitido fumar ou consumir bebidas alcoólicas durante os jogos⁴⁴.

Art. 24 - É proibida a entrada e permanência no local de jogo com⁴⁵:

I – garrafas de vidro⁴⁶;

II – objetos cortantes⁴⁷;

III – materiais que comprometam a segurança⁴⁸.

Art. 25 - As penalidades previstas neste Regulamento são⁴⁹:

I – orientação⁵⁰;

II – advertência⁵¹;

III – perda de 1 (um) tento⁵²;

IV – perda dos tentos em jogo⁵³;

V – eliminação da dupla⁵⁴.

CAPÍTULO VII – DA PREMIAÇÃO

Art. 26 - A premiação será concedida conforme classificação final⁵⁵:

I – **1º Lugar**: Troféu + **R\$ 2.000,00** (dois mil reais)⁵⁶;

II – **2º Lugar**: Troféu + **R\$ 1.000,00** (mil reais)⁵⁷;

III – **3º Lugar**: Troféu + **R\$ 500,00** (quinhentos reais)⁵⁸.

IV – 4º lugar: Troféu

CAPÍTULO VIII – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 27 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, cuja decisão será soberana e irrecorrível⁵⁹.

Art. 28 - A inscrição no torneio implica total concordância com este Regulamento⁶⁰.

Art. 29 - O presente Regulamento entra em vigor na data de sua publicação⁶¹.

Prudente de Moraes, 30 de Julho de 2026 ⁶²

Jocimar César Brandão ⁶³
Prefeito Municipal ⁶⁴

Amauri Fonseca Amaral ⁶⁵
Sec. Mun. Esporte, Lazer e Turismo



PREFEITURA MUNICIPAL DE PRUDENTE DE MORAIS – MG

Rua Prefeito João Dias Jeunnon, nº 56 - Centro - Prudente de Moraes/MG

CEP: 35738-000 – contato@prudentedemoraes.mg.gov.br

Fone: (31) 3711-0752

www.prudentedemoraes.mg.gov.br