

## **EDITAL CEPPG nº 01/2025**

### **JOGOS UNIVERSITÁRIOS – Torneio de Truco 2025**

A **Coordenação de Extensão, Pesquisa e Pós-Graduação (CEPPG)** da Faculdade Serra da Mesa (FaSeM), juntamente com o curso de **Psicologia da Faculdade Serra da Mesa – (FaSem)** em sua Altética aprovada para atribuição de edital de 2025, no uso de suas atribuições regimentais e legais, torna público o presente edital e convida todos os discentes, docentes e técnicos da Instituição, bem como os respectivos estudantes egressos e comunidade externa, a se inscreverem na 1ª Edição dos **Jogos Universitários - Torneio de Truco 2025**, conforme as instruções abaixo:

#### **1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**1.1.** O presente edital está vinculado à Coordenação de Extensão, Pesquisa e Pós-Graduação (CEPPG), juntamente com o curso de *Psicologia* da Faculdade Serra da Mesa (FaSem) em sua altética aprovada para o uso dos termos no exercício 2025, tem pois, como objetivo incentivar o desenvolvimento dos estudantes através dos jogos universitários da FaSeM.

**1.2.** Os Jogos Universitários da FaSeM, na modalidade de torneio de truco tem por objetivo a contemplação e a atuação com a comunidade externa à FaSeM, que se integram às ações de extensão, constituindo-se em práticas esportivas, lúdicas e instrospectivas dos participantes em torno de debates em geral e em saúde mental.

**1.3.** As inscrições nos Jogos Universitários da FaSeM – Torneio de truco podem ser feitas por discentes, docentes, técnico-administrativos, egressos da FaSeM e por pessoas da comunidade em geral, não vinculadas à instituição, se encaixando na modalidade pré-estabelecidas neste edital.

**1.4.** As atividades dos Jogos Universitários – Torneio de truco são classificadas como ação extensionista desportiva, proporcionando a integração entre a IEs e a comunidade local, bem como o desenvolvimento de entretenimento, saúde física e mental.

#### **2. DO OBJETIVO**

**2.1.** Por meio deste edital, a CEPPG e a equipe organizadora tem como objetivos:

- a) Incentivar hábitos de caráter educativo e que promovem a integração entre a comunidade local, juntamente com os estudantes, egressos, professores e técnico-administrativos.

- b) Oferecer condições para o crescimento acadêmico, profissional e pessoal dos alunos da instituição e de todos os participantes.

### 3. A MODALIDADE

- 3.1. **Truco Mineiro:** O **Truco Mineiro** é um jogo de cartas, é jogado em **duplas**, utilizando um baralho convencional de 52 cartas (removendo-se os 8, 9 e 10).

O jogo combina estratégia, blefe e habilidade, sendo o objetivo alcançar **12 pontos** antes da equipe adversária. Para isso, os jogadores disputam rodadas de três mãos, utilizando cartas de diferentes hierarquias e podendo aumentar as apostas com os chamados "**Truco**", "**Seis**", "**Nove**" e "**Doze**".

O torneio será disputado no formato **mata-mata** ou **fases eliminatórias**, conforme o número de inscritos. Os jogos serão realizados em partidas de **melhor de três rodadas**, e a equipe vencedora avança para a próxima fase.

### 4. DO PROCESSO DE INSCRIÇÃO

**INSCRIÇÕES: 10 a 30 de abril de 2025.**

A dupla deve preencher o formulário no link de acesso ([Jogos Universitários FaSeM 2025](#)) diretamente com a organização do evento – Atléticana de Psicologia.

#### **SELEÇÃO**

*A seletiva é a fase classificatória e divulgatória dos inscritos, acontecerá para todos os inscritos entre os dias 1º de maio até as 12h e 2 de maio de 2025 no site da faSem.*

Será cobrado o valor de **R\$ 15,00 por dupla de estudante / FaSem** e para **duplas externas, o valor de R\$ 20,00 reais** e ainda, **estudante FaSem com dupla externa, pagam o valor integral R\$ 20,00 reais.**

**ATENÇÃO:** O pagamento ocorrerá no dia do evento através da organização de sua atletica institucional – Curso Psicologia no caixa organizativo.

O edital estará disponível no site oficial da FaSeM: [FaSeMPREENDER - FaSeM](#). (Jogos Universitários – Torneio de Truco 2025).

\*\*A dupla deve preencher o formulário no [Jogos Universitários FaSeM 2025](#).

4.1 Os candidatos devem ter idade igual ou superior a 18 anos e apresentar documento comprobatório no início do torneio.

4.2 O sorteio das duplas inscritas serão feitas de forma manual no primeiro dia de evento, que acontecerá no dia **05/05/2025 às 20:00h.**

4.3 Em caso de dúvidas, ou demais informações sobre o processo de inscrição ou qualquer outro tipo de decisão, fica a cargo da Coordenação de Extensão, Pesquisa e Pós-

## Graduação ou os Colaboradores Responsáveis pela organização do evento;

### 5. DAS REGRAS

- 5.1. Haverá tolerância de 10 minutos após início do torneio para a dupla se apresentar para disputa, após isto a dupla será desclassificada.
- 5.2. Torneio será disputado em melhor de três partidas.
- 5.3. O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas será feito pela escolha de uma carta do baralho, com o valor das cartas, seguindo a ordem do truco: paus, copa, espada e ouro, a partir do três.
- 5.4. Depois de iniciado o torneio não poderá mais haver substituições de jogadores.
- 5.5. Somente será permitido troca de lugar na mesa no início de cada perna.
- 5.6. Não será permitido qualquer tipo de comentário, que influencie na jogada (ex. mata, deixa pra mim, etc...) **exceto se as duas duplas acordarem antes da partida.**
- 5.7. Será permitido perguntar de quem é qualquer carta que for jogada na mesa (ex. de quem é o três, quem fez a 1ª, etc...).
- 5.8. Se duas cartas forem jogadas ao mesmo tempo na mesa, considera-se que a que caiu por baixo seja a da jogada em andamento e a de cima para a próxima jogada.
- 5.9. Ninguém é obrigado a mostrar a sua maior carta em caso de empate.
- 5.10. Trucar ou chamar não poderá ser feito através de sinais, (ex. mostrar 3 dedos, apontar para o adversário, balançar a cabeça, etc.) a ação só será validada se for usada as palavras (truco, seis, nove e doze) conforme ação do momento.
- 5.11. Não será permitido o uso de artimanhas, como turco, suco, ou jorge, etc...
- 5.12. Não será permitido chamar a trucada, e jogar as cartas na mesa, usando termos como, demorou, corte por 1, seistão loucos, etc...
- 5.13. Quem mandar de 11, não poderá jogar por três empates, volta o carteador.
- 5.14. Na mão de onze, mesmo que uma dupla saia com casal maior tem que bater cartas.
- 5.15. Os jogadores deverão manter as mãos à vista durante as jogadas.
- 5.16. Caso seja provado que algum jogador esteja marcando cartas, ou jogando de forma ilícita, a dupla será eliminada.

**5.17.** Em caso de empate nas mãos, e houver trucada quem chamar tem que abrir a carta de quem trucou, e quem trucar com a carta do adversário exposta tem que matar a carta. (Matar a carta vista)

**5.18.** Caso haja erro na carteada, o baralho será passado para o próximo carteador sem perda de tento.

**5.19.** Caso vire uma ou mais cartas durante a carteada, terá que haver novo corte e nova distribuição de cartas, pelo mesmo carteador. A menos que o adversário queira ficar com a carta. Em caso de reincidência o baralho é passado a frente, sem ônus para o carteador.

**5.20.** Durante a partida se o carteador ou o cortador olhar o fundo do baralho, a 1ª vez será advertido na 2ª vez em diante será penalizado com perda de um tento do corte do baralho.

**5.21.** No corte o cortador poderá tirar uma ou duas cartas e terá que passar uma para seu parceiro.

**5.22.** Um jogo termina quando uma das duplas vencer 2 (duas) partidas a 0 (zero) até 12 (doze) pontos ou 2 (duas) partidas a 1(um).

**5.23.** Qualquer outro tipo de impasse entre as duplas o juiz da mesa deve chamar a presidente da atlética Neurotica e a vice para que seja tomada uma decisão.

**5.24. O horário de atividade de jogos não poderá ultrapassar o horário do evento, até as 22h, mas, poderá ocorrer do dia 05/05 a 08/05/202 durante a programação do XIV FASEMPREENDER.**

## **6. DA REMUNERAÇÃO**

**6.1.** Os vencedores dos jogos, conforme disponibilidade no semestre, receberá uma premiação no valor de **R\$ 300,00 para a equipe** .

**6.2.** A equipe vencedora, receberá também, medalhas correspondentes à colocação final que obter, passando a ter a seguinte disposição:

- **Primeiro Lugar: R\$ 300,00 + Medalha** para a equipe vencedora;
- **Segundo Lugar: Medalha** para a equipe vencedora;

A divulgação dos ganhadores do I Torneio de Truco dos jogos universitário - FaSem ocorrerá no dia **08/05** (quinta-feira) juntamente com a premiação que será entregue aos ganhadores do torneio, durante a programação do XIV FASEMPREENDER.

## 7. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

**7.1.** Os resultados de cada etapa deste processo de inscrição e submissão fica a encargo da responsabilidade dos estudantes organizadores da Altética – Psicologia, sob a supervisão e decisão da CEPPG.

**7.2.** Casos omissos a este edital serão tratados pela CEPPG, equipe organizadora e Diretoria Geral, que elaborarão parecer, a ser emitido pela CEPPG em até 30 dias após a solicitação da demanda.

**7.3.** Este edital entra em vigor na data de sua publicação.

Uruaçu, 08 de abril de 2025.



---

Prof.º Dr. Rodrigo Gabriel Moisés  
**Diretor Geral**



---

Prof. Me. Naicron Alvarenga da Silva  
**Coordenador de Extensão, Pesquisa e Pós-Graduação**

---

### **Presidente**

Comissão Organizadora - Estudantes  
Atlética Acadêmica Neurótica - Psicologia

---

### **Secretária**

Comissão Organizadora - Estudantes  
Atlética Acadêmica Neurótica - Psicologia

Faculdade Serra da Mesa  
Recredenciada pela portaria MEC nº 788, de 1º de outubro de 2020.  
Publicada no DOU em 05/10/2020.

Coordenação de Extensão, Pesquisa e Pós-  
Graduação [cepg@fasem.edu.br](mailto:cepg@fasem.edu.br)