



1ª Edição – 2025

REGULAMENTO

1. REGULAMENTO

1.1. O presente regulamento (“Regulamento”) contém o conjunto de termos, condições e disposições que regem o **evento** “TRUCO MASTERS – 1ª Edição – 2025”, organizado, realizado e produzido pela **GUILE PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS LTDA.**, com sede na Alameda dos Aicás, Cj. 76, Moema, São Paulo/SP, CEP 04086-002, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 16.510.271/0001-27 (“**Produtora**”).

2. EVENTO

2.1. O **evento** “TRUCO MASTERS – 1ª Edição – 2025” (“**Evento**”) consiste em 01 (um) campeonato do jogo de cartas denominado Truco (“Campeonato”), na modalidade denominada “Truco Paulista”, a ser realizado em 25/10/2025, com a participação de 16 (dezesesseis) duplas de pessoas selecionadas pela **Produtora** entre duplas inscritas e duplas convidadas pela **Produtora**, a critério exclusivo da **Produtora**.

2.2. As regras detalhadas e definições do “Truco Paulista” (“**Regras**”) constam do **ANEXO I** do Regulamento e serão fielmente aplicadas ao Campeonato pela **Produtora**.

2.2.1. As **Regras** poderão ser alteradas, ajustadas e/ou modificadas pela **Produtora**, a seu exclusivo e único critério e sem a necessidade de prévia autorização ou comunicação dos inscritos para o **Evento**, das **Duplas Participantes** e/ou de qualquer pessoa envolvida no **Evento**, permanecendo válidas, eficazes e vigentes a última edição das **Regras** que for publicada no Hotsite até 5 (cinco) dias antes da data do **Evento**.

3. CAMPEONATO

3.1. O Campeonato será realizado na modalidade de eliminatória simples (“mata-mata”), ou seja, a dupla vencedora da Partida avança para a próxima fase, até a disputa entre as últimas 2 (duas) duplas vencedoras (“**Partida Final**”).

3.2. As duplas selecionadas serão sorteadas para a composição da tabela de partidas e a definição das duplas adversárias.

3.3. O Campeonato não prevê qualquer tipo de premiação à dupla vencedora do Campeonato.

3.1.1. As duplas campeã e vice-campeã do Campeonato poderão, a exclusivo e único critério da **Produtora**, fazer jus ao recebimento de uma premiação por parte da **Produtora** ou por patrocinadores, apoiadores e/ou anunciantes do **Evento**, por mera liberalidade, sendo certo que qualquer oferta neste sentido não deverá ser entendida como obrigação de fornecimento de ajuda de custo, prêmio ou custeio de qualquer natureza.

3.1.2. Na hipótese de premiação, os prêmios sujeitam-se à incidência do imposto de renda da pessoa física, conforme legislação tributária atualmente vigente, sendo a responsabilidade pelo seu recolhimento exclusiva das duplas premiadas.

4. INSCRIÇÃO

4.1. Poderão participar do **Evento** pessoas capazes, maiores de 18 (dezoito) anos de idade, residentes e domiciliados no Brasil, sem impedimentos legais ou contratuais para a participação no **Evento**.

4.1.1. Será admitida a inscrição de estrangeiros em situação regular no Brasil que possuam RNE emitido há pelo menos 2 (dois) anos da data de inscrição no **Evento** e que falem e entendam a língua portuguesa.

4.1.2. O interessado responsável pela realização da inscrição da dupla de interessados em participar do **Evento** se responsabiliza, de forma exclusiva, pela disponibilização dos dados do outro integrante da dupla, garantindo o consentimento daquele em participar do **Evento** e isentando a **Produtora** de qualquer responsabilidade decorrente de tal inscrição, e responsabilizando-se por eventuais danos causados ao outro integrante da dupla, a qualquer título.

4.2. As inscrições serão realizadas a partir da 0h00 do dia **15/09/2025** até às 23h59min do dia **18/10/2025**, exclusivamente pela Internet, por meio de acesso ao *website* <http://www.trucomasters.com.br> ("**Hotsite**") e preenchimento do Formulário de Inscrição ali disponível, com a inserção dos dados e informações requisitadas.

4.2.1. A data e/ou o horário de término das inscrições poderá(ão) ser alterada(os) pela **Produtora**, independentemente de prévio aviso, mediante simples informação no referido *website*.

4.3. Os interessados deverão ter disponibilidade e condições para participar do **Evento** na data e no horário previstos para sua realização, na cidade de São Paulo/SP, em local/endereço a ser oportunamente definido e divulgado pela **Produtora** no *website* ou mediante comunicação aos interessados selecionados, às suas exclusivas expensas.

4.4. Mesmo após a publicação das datas de inscrição, das inscrições, seleção dos interessados e das gravações, as mesmas poderão eventualmente ser postergadas ou alteradas unilateralmente e a exclusivo critério da **Produtora** em razão de necessidades operacionais, critérios artísticos ou quaisquer outros fatos que constituam caso fortuito ou força maior.

4.5. Não poderão participar do **Evento** pessoas que tenham vínculo ou parentesco de primeiro grau com representantes, funcionários e/ou colaboradores da **Produtora** ou sejam representantes, funcionários e/ou colaboradores de apoiador ou patrocinador do **Evento**.

4.5.1. Na hipótese da **Produtora** descobrir, a qualquer tempo, que um dos interessados omitiu o vínculo acima mencionado ou faltou com a verdade sobre tal fato, a dupla da qual este interessado é integrante será imediata e automaticamente desclassificada, sem que seja devida qualquer compensação ou indenização pela **Produtora**.

4.6. Eventual irregularidade na inscrição de qualquer um dos interessados poderá acarretar na imediata e automática desclassificação da dupla de interessados, a exclusivo critério da **Produtora**, sem que seja devida qualquer compensação ou indenização pela **Produtora**.

4.7. Os materiais eventualmente enviados pelos interessados durante a inscrição, incluindo, mas não se limitando a vídeos, imagens, declarações, documentos e dados biográficos, poderão

ser utilizados e/ou editados livremente pela para fins de promoção e divulgação do **Evento**, bem como para a produção de obras audiovisuais e posterior disponibilização, veiculação e/ou publicação por meio de qualquer mídia ou processo de comunicação ao público, sem limitação do número de vezes, mídias, território e/ou prazo, utilização esta que os interessados autorizam automaticamente com a sua inscrição, sem quaisquer ônus para a .

4.8. A inscrição, por si só, não garante à dupla de interessados a participação no **Evento**, não lhes cabendo qualquer tipo de reivindicação no caso de não serem selecionados pela **Produtora**, seja indenização, compensação, devolução dos materiais enviados ou outro.

4.9. A inscrição da dupla de interessados para o processo seletivo para o **Evento**, por si só, implica a expressa declaração de conhecimento e aceitação integral deste Regulamento.

4.10. Ao se inscreverem para o processo seletivo para o **Evento**, os interessados declaram, para os devidos fins, que: **(i)** são os únicos e exclusivos titulares dos direitos de autor e conexos, bem como das imagens, nome e voz contidos no material eventualmente enviado à **Produtora** para participação no **Evento** **(ii)** tal material não viola quaisquer direitos de terceiros; **(iii)** que o material está de acordo com a legislação brasileira vigente; **(iv)** que, caso aplicável, obteve todas as autorizações para uso do material.

5. SELEÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO DO EVENTO

5.1. Os critérios para a seleção das duplas de participantes do **Evento** serão critérios subjetivos definidos exclusivamente pela **Produtora**, não cabendo qualquer reivindicação por parte dos interessados no caso de não seleção ou desclassificação de qualquer das duplas.

5.2. As duplas inscritas que forem selecionadas pela produção do **Evento** (“**Duplas Participantes**”) serão contatadas e convocadas pela **Produtora** para participação do **Evento**.

5.3. A **Produtora** não será responsável por qualquer custo com hospedagem, alimentação e/ou quaisquer outras despesas das **Duplas Participantes** durante o período de participação no **Evento**.

5.3.1. O eventual atraso ou não comparecimento de qualquer integrante das **Duplas Participantes** na data, no horário e/ou no local do **Evento** será interpretado como desistência tácita de participação no **Evento**, com a consequente imediata e automática desclassificação da Dupla Participante, sem que seja devida qualquer compensação ou indenização pela **Produtora**.

5.4. As **Duplas Participantes** se comprometem a assinar, respeitar e cumprir, integralmente, todos os documentos específicos pertinentes apresentados pela **Produtora**, os quais regularão a sua participação no **Evento**, sob pena de, não o fazendo, serem imediata e automaticamente desclassificadas, sem que seja devida qualquer compensação ou indenização pela **Produtora**.

5.5. Uma vez selecionada, a Dupla Participante compromete-se e concorda em ficar à disposição da produção do **Evento** para, inclusive, participar de entrevistas ou programas especiais, ainda que após findo o período de realização do **Evento**.

5.6. As **Duplas Participantes** aceitam, concordam e se obrigam em reportar à **Produtora** qualquer fato que possa prejudicar ou impedir a sua participação no **Evento**, ficando a critério da **Produtora** a decisão sobre desclassificação da referida dupla, sem que seja devida qualquer

compensação ou indenização pela **Produtora**.

5.7. A Produção poderá, a qualquer tempo, desclassificar qualquer Dupla Participante que venha a infringir qualquer regra do **Evento** ou, até mesmo, que venha a ter um comportamento inadequado, sendo tal decisão soberana e irrecorrível.

5.7.1. Por “comportamento inadequado”, deve ser entendido todo ato que envolva postura não condizente com a participação no **Evento**, publicamente ou não, como, por exemplo: questionamentos acerca das provas; questionamentos acerca da credibilidade do **Evento**; questionamentos acerca do conhecimento e imparcialidade dos jurados ou da apresentadora; manifestações político-partidárias; ou, quaisquer outros questionamentos envolvendo a produção do **Evento**, feitos por meios de redes sociais ou quaisquer veículos de comunicação.

5.8. A eliminação ou processo de desclassificação das **Duplas Participantes** do **Evento** é definitivo e não está sujeito a revisão, contestação ou recurso, de qualquer forma e por qualquer pessoa.

5.9. A Dupla Participante ou qualquer um de seus integrantes poderá desistir da participação no **Evento** por motivos pessoais, mediante solicitação expressa e por escrito endereçada à **Produtora**, equivalendo a desistência à desclassificação do **Evento**.

6. O PROGRAMA

6.1. Durante o período de realização do **Evento**, a **Produtora** poderá, a seu exclusivo critério, produzir obras audiovisuais baseadas no **Evento** (“**Programa**”), para posterior disponibilização, veiculação e/ou publicação por meio de qualquer mídia ou processo de comunicação ao público, sem limitação do número de vezes, mídias, território e/ou prazo, utilização esta que os interessados autorizam automaticamente com a sua inscrição, sem quaisquer ônus para a **Produtora**.

6.1.1. O **Evento** e/ou o **Programa** poderá(ão) ser patrocinado(s), apoiado(s) e/ou de qualquer forma suportado por ações de publicidade e merchandising dentro do **Evento**, do **Programa** e/ou a eles relacionados.

7. DA AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

7.1. Os participantes do **Evento**, inscritos no processo de seleção ou integrantes das **Duplas Participantes**, autorizam, desde o ato de sua inscrição, a **Produtora** a utilizar, distribuir, veicular e/ou de qualquer forma disponibilizar, onerosa ou gratuitamente, pelo prazo de proteção legal da obra audiovisual (Programa), a sua performance durante o **Evento**, a sua imagem, o som de sua voz, os dados biográficos fornecidos, as declarações e as características físicas captadas durante todas as etapas do **Evento**, em qualquer território, por meio de empresas radiodifusoras, programadoras do SeAC, plataformas de streaming de vídeo e/ou outros veículos, com os quais a Produtora mantenha ou venha a manter acordo comercial e/ou operacional, independentemente dos processos e dos meios utilizados para a captação, fixação e veiculação das imagens e dos sons, exemplificativamente Televisão de qualquer espécie (TV aberta, circuito fechado, TV por assinatura, pay-per-view, video-on-demand, TV Interativa, catch up, OTT, etc.), rádio, mídias out of home, redes sociais, internet, telefonia celular, dispositivos conectados, mídia impressa, podendo, inclusive, extrair trechos da participação dos participantes para a inserção em chamadas promocionais do Programa, sem limitação de número de vezes, em quaisquer mídias existentes ou que venham a ser criadas no futuro.

7.1.1. A **Produtora** poderá licenciar, comercializar, veicular ou de qualquer forma utilizar o Programa no mercado nacional e internacional, se assim desejar, realizando a legendagem ou dublagem do Programa, independentemente de outra autorização das **Duplas Participantes** e sem que qualquer contrapartida seja devida às **Duplas Participantes**, sem prazo ou limite de número exibições, território, mídia e prazo.

7.2. A **Produtora** fica também autorizada de forma irrevogável e perpétua a utilizar imagens e voz dos integrantes das **Duplas Participantes** captadas para o Programa para a incorporação em produtos e serviços licenciados contendo as marcas do **Evento** e/ou do Programa, sem que seja devida nenhuma remuneração aos integrantes das **Duplas Participantes**.

8. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

8.1. Os termos e condições previstos neste Regulamento têm por objetivo conferir aos interessados a possibilidade e oportunidade de participar do **Evento**, desde que observados e respeitados pelos interessados e participantes.

8.2. A **Produtora** não possui qualquer responsabilidade com relação às opiniões, críticas, comentários e outras formas de manifestação de terceiros, em qualquer meio de comunicação e/ou redes sociais, quanto ao **Evento**, ao **Programa** e/ou à participação de qualquer participante, seja nas etapas anteriores (preliminares) ou quando de sua efetiva participação no **Programa**, caso seja escolhido.

8.2.1. O teor dos comentários/manifestações expressados pelos participantes durante o **Evento** será de integral e exclusiva responsabilidade do participante, que se compromete a manter a **Produtora** indene de qualquer responsabilidade por eventuais violações de direitos de terceiros.

8.2.2. Durante todo o período de participação e exibição no **Evento**, os participantes não poderão, sem a expressa autorização da **Produtora**, promover qualquer produto ou serviço ou marca pessoal ou de terceiros, nem utilizar qualquer marca pertencente ou vinculada ao **Evento**, ao **Programa** e/ou à **Produtora**.

8.3. Os participantes assumem toda e qualquer responsabilidade sobre eventuais danos, morais e/ou materiais, que a sua participação no **Evento** e no **Programa** possa causar a terceiros, incluindo a **Produtora**, bem como isentam a **Produtora**, a direção, a produção e os apresentadores do **Evento** e do **Programa** de toda e qualquer responsabilidade sobre eventuais danos morais ou materiais que possam experimentar em decorrência de sua participação.

8.4. As **Duplas Participantes**, sob pena de responderem por perdas e danos, os participantes do **Programa** se obrigam a não divulgar ou publicar, inclusive em redes sociais, fotos, áudios, vídeos, textos, teor das entrevistas e testes pré-classificatórios, ou qualquer informação sobre o **Evento** e o **Programa** e qualquer um de seus participantes, equipe técnica, abrangendo aquelas relacionadas à sua pré-produção, produção, ou pós-produção, em especial aquelas que ainda não tenham sido veiculadas ou publicadas oficialmente pela **Produtora**;

8.5. Os casos omissos ou não esclarecidos por este Regulamento serão resolvidos pela **Produtora**, sendo a decisão da **Produtora** soberana e irrecorrível.

8.6. A **Produtora** reserva-se no direito de cancelar e/ou suspender o **Evento** e/ou o **Programa** por razões judiciais, técnicas, operacionais, comerciais, caso fortuito ou força maior, ou alterar

as condições do presente Regulamento no que for necessário, sem que qualquer indenização seja devida aos participantes.

8.7. Este Regulamento entrará em vigor na data ao final indicada, revogadas as disposições em contrário, podendo ser atualizado até a data do **Evento**.

8.8. A seleção para participação no **Evento**, em momento algum, deve ser entendida como obrigação da **Produtora** de realizar o **Evento** e/ou o **Programa**, nem implica em qualquer dever para com o participante, nem tampouco caracteriza uma forma de contratação, não havendo direito a qualquer reclamação dos interessados neste sentido.

8.9. A inscrição pelo interessado será considerada, para todos os fins de direito, como aceitação expressa e inequívoca de todos os termos e condições do presente Regulamento.

9. DO TRATAMENTO E PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS

9.1. A **Produtora** cumprirá com todas as leis vigentes sobre privacidade e proteção de Dados Pessoais, incluindo, mas não limitada a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/18), instruções da Autoridade Nacional de Proteção de Dados e demais regulamentos aplicáveis, em vigor ou que venham a ser publicadas durante a vigência deste Regulamento e do contrato a ser assinado com os **Participantes Selecionados** (“Legislação sobre Proteção de Dados Pessoais”), cujas definições são adotadas no presente Regulamento.

9.2. A **Produtora** tratará os Dados Pessoais dos inscritos apenas: **(i)** para a execução de suas atividades relacionadas ao **Evento** e ao **Programa** e somente na medida do necessário para fazê-lo; **(ii)** em atenção ao princípio da finalidade e transparência, garantindo o legítimo exercício dos Direitos dos Titulares.

9.3. A **Produtora** será inteiramente responsável pelo Tratamento realizado por si e/ou terceiros subcontratados ou autorizados.

9.4. A **Produtora** deverá informar eventuais terceiros subcontratados, tão logo seja possível, sobre quaisquer solicitações formuladas pelos Titulares e solicitações decorrentes da Legislação sobre Proteção de Dados Pessoais no que diz respeito aos Dados Pessoais tratados (“Solicitações”).

9.5. Encerrada a finalidade de tratamento previsto no Regulamento e no contrato a ser assinado com os **Participantes Selecionados**, fica ressalvada à **Produtora** apenas o direito de retenção dos Dados Pessoais para cumprimento de obrigação legal, não se admitindo o Tratamento de tais Dados Pessoais para qualquer outra finalidade que não aquela exigida por lei.

9.6. Em caso de transferência internacional de dados, a **Produtora** deverá implementar todas as medidas necessárias para assegurar que tal transferência seja realizada em conformidade com as leis de proteção de dados aplicáveis ao país estrangeiro recebedor, bem como à Legislação sobre Proteção de Dados.

9.7. A **Produtora** adotará medidas de segurança, técnicas e administrativas, de acordo com as boas práticas de mercado, a fim de garantir a segurança dos Dados Pessoais bem como de evitar a ocorrência de Incidentes de Segurança, entendidos como qualquer situação acidental ou intencional, praticada mediante culpa ou dolo, por sua ação ou omissão e/ou de terceiros subcontratados ou autorizados que provoque a perda, divulgação total ou parcial e/ou o uso

não autorizado dos Dados Pessoais.

9.8. Caso a **Produtora** identifique ou suspeite da ocorrência de um Incidente de Segurança, deverá:

- (i) informar tão logo seja possível a respeito do eventual Incidente de Segurança;
- (ii) cumprir os requisitos determinados na Legislação sobre Proteção de Dados;
- (iii) às suas custas, investigar as causas e consequências do Incidente de Segurança, tomando todas as medidas necessárias para remediar os impactos causados.
- (iv) colaborar para minimizar os impactos ou eventuais danos decorrentes do Incidente de Segurança.

9.9. A **Produtora** tratará com absoluto sigilo e confidencialidade os Dados Pessoais aos quais venham a ter acesso em razão deste Contrato (Informações Confidenciais).

9.10. Mediante comunicação escrita por parte dos inscritos, a **Produtora** prontamente excluirá total ou parcialmente os Dados Pessoais indicados, sendo vedada sua retenção.

9.11. A inscrição da dupla de interessados implica na expressa e automática declaração de conhecimento e aceitação da coleta e tratamento de seus Dados Pessoais, nos termos deste Regulamento.

São Paulo/SP, 22 de agosto de 2025

ANEXO I

REGRAS

1. Baralho: Baralho “francês”, com 40 (quarenta) cartas, excluindo-se as cartas de números 8 (oito), 9 (nove) e 10 (dez), além dos curingas, resultando em 10 (dez) cartas de cada um dos quatro naipes franceses: paus (♣), copas (♥), espadas (♠) e ouros (♦).

2. Jogadores: Os jogadores participarão do jogo em duplas.

3. Partida: Cada Partida é constituída de um jogo entre 2 (duas) duplas valendo 12 (doze) pontos, obtidos através das “mãos”.

4. Mãos: A Mão é uma fração da Partida, que vale 1 (um) ponto e pode ter seu valor aumentado a 3 (três), 6 (seis), 9 (nove) e até 12 (doze) pontos, e cada Mão é disputada em até 3 (três) rodadas.

5. Rodadas: A Rodada é uma fração da Mão e, em cada Rodada, os jogadores mostram 1 (uma) carta.

6. Objetivo: A dupla que vencer 2 (duas) das 3 (três) Rodadas ou vencer a terceira Rodada após empate de pontos, leva os pontos daquela Mão.

7. Truco: Palavra utilizada por 1 (um) jogador durante a Rodada para aumentar o valor da Mão para 3 (três) pontos, se algum dos jogadores oponentes aceitar o pedido. Se algum dos

jogadores oponentes não aceitar, a dupla do jogador que utilizou a palavra ganhará 1 (um) ponto.

8. Seis ou Meio-Pau: Palavra utilizada por 1 (um) jogador durante a Rodada para aumentar o valor da Mão para 6 (seis) pontos, se algum dos jogadores oponentes aceitar o pedido. Se algum dos jogadores oponentes não aceitar, a dupla do jogador que utilizou a palavra ganhará 3 (três) pontos.

9. Nove: Palavra utilizada por 1 (um) jogador durante a Rodada para aumentar o valor da Mão para 9 (nove) pontos, se algum dos jogadores oponentes aceitar o pedido. Se algum dos jogadores oponentes não aceitar, a dupla do jogador que utilizou a palavra ganhará 6 (seis) pontos.

10. Doze ou Queda: Palavra utilizada por 1 (um) jogador durante a Rodada para aumentar o valor da Mão para 12 (doze) pontos, se algum dos jogadores oponentes aceitar o pedido. Se algum dos jogadores oponentes não aceitar, a dupla do jogador que utilizou a palavra ganhará 9 (nove) pontos.

11. Manilhas: As Manilhas são as cartas mais fortes de cada rodada, que não podem ser cangadas, e serão definidas no momento da distribuição das cartas aos jogadores.

12. Vira: A Vira é a Manilha do naipe correspondente e as demais Manilhas seguem a seguinte ordem específica: paus (♣), copas (♥), espadas (♠) e ouros (♦).

13. Zap, Gato ou Zorro: É a maior carta do jogo, a Manilha mais forte, e seu naipe sempre será de paus (♣).

14. Copas, Copeta ou Copilha: É a segunda maior carta do jogo, a segunda Manilha mais forte depois do Zap, e seu naipe sempre será de copas (♥).

15. Espadas ou Espadilha: É a terceira maior carta do jogo, a terceira Manilha mais forte depois do Zap e da Copas, e seu naipe sempre será de espadas (♠).

16. Ouros, Pica-Fumo ou Mole: É a quarta maior carta do jogo, a quarta Manilha mais forte depois do Zap, de Copas e de Espadas, e seu naipe sempre será de ouros (♦).

17. Hierarquia das Cartas: Em ordem decrescente, a hierarquia das cartas começa pelas 4 (quatro) Manilhas: Zap, Copas, Espadas e Ouros. As demais cartas também em ordem decrescente: 3, 2, A (Ás), K (Rei), J (Valete), Q (Dama), 7, 6, 5 e 4.

As Manilhas são definidas como sendo uma carta de valor imediatamente acima, de acordo com a Vira. Por exemplo, se a Vira for 4 (quatro), as Manilhas são: 5 (cinco) de paus (♣), 5 (cinco) de copas (♥), 5 (cinco) de espadas (♠) e 5 (cinco) de ouros (♦).

E, na sequência, a hierarquia das demais cartas, em ordem decrescente, é determinada pelo seu valor: o 3 (três) de todos os naipes, o 2 (dois) de todos os naipes, o A (Ás) de todos os naipes, o J (Valete) de todos os naipes, o Q (Dama) de todos os naipes, o 7 (sete) de todos os naipes, o 6 (seis) de todos os naipes, o 5 (cinco) de todos os naipes e o 4 (quatro) de todos os naipes.

O naipe da Vira não altera o valor de nenhuma carta, bem como os naipes das cartas comuns.

18. Tempo de Partida: Cada Partida terá a duração máxima de 1h (uma hora), exceto a Partida final do Campeonato, de 1h30 (uma hora e meia), ao final das quais a dupla que estiver com

maior pontuação vence a Partida.

19. Empate ao Término do Tempo de Partida: Após o término do Tempo de Partida, caso se verifique empate nas 2 (duas) primeiras Mãos, as duplas jogarão por 15 (quinze) minutos adicionais, ao final dos quais a dupla que estiver com maior pontuação vence a Partida. Se o Tempo de Partida acabar e a segunda Mão estiver empatada em pontos, a dupla vencedora da Partida será a dupla que ganhou a primeira Mão. Se o Tempo de Partida acabar e as 3 (três) Mãos empatarem, o baralho volta para a dupla que iniciou a Partida e as duplas jogarão por 15 (quinze) minutos adicionais, ao final dos quais a dupla que estiver com maior pontuação vence a Partida.

20. Ausência de Jogadores: Durante o Campeonato, não será permitida ausência de um jogador e/ou de uma dupla durante uma Partida. Se um jogador e/ou uma dupla se ausentar de determinada Mão ou Rodada por mais de 8 (oito) minutos, o jogador e sua dupla serão desclassificados.

21. Posição dos Jogadores: Os jogadores devem se sentar na mesa da Partida em posições alternadas, de modo que, do lado direito e do lado esquerdo de cada jogador deverão estar 2 (dois) jogadores da dupla oponente e, à frente, seu parceiro de dupla.

22. Definição do Jogador Embaralhador: O jogador que embaralhará e distribuirá as cartas em primeiro lugar na Partida será definido pela carta de maior valor na hierarquia das cartas, após cada jogador escolher uma das cartas do baralho dispostas viradas para baixo sobre a mesa da Partida. Na segunda Mão da Partida, o jogador Embaralhador será aquele sentado à direita do primeiro jogador Embaralhador, na terceira Mão da Partida, se houver, aquele sentado à direita do segundo jogador Embaralhador.

23. Embaralhador: O jogador Embaralhador será responsável por embaralhar livremente o baralho, por até 30 (trinta) segundos. O Embaralhador não poderá ver a última carta (o “fundo”) do baralho no ato de embaralhar, nem poderá “abrir” o baralho como um “leque havaiano” e ficar ordenando as cartas. Após embaralhar as cartas ou o término do tempo acima previsto, o Embaralhador deverá passar o maço de cartas ao jogador oponente sentado à sua esquerda para “cortar” o baralho. Ao receber de volta o maço do oponente da esquerda, o jogador Embaralhador deverá começar a distribuição das cartas aos jogadores.

24. Cortador: O jogador Cortador será aquele sentado à esquerda do jogador Embaralhador e será responsável por “cortar” o baralho, quantas vezes quiser, por até 30 (trinta) segundos. Caso a última carta (o “fundo”) do maço seja vista por qualquer jogador, o jogador Cortador não poderá mandar o jogador Embaralhador “subir” as cartas quando da sua distribuição aos jogadores. Após o “corte”, o maço deve ser entregue pelo jogador Cortador ao jogador Embaralhador. No momento do “corte”, não é permitido ao jogador Cortador retirar nenhuma carta do maço.

25. Distribuição das Cartas: O jogador Embaralhador distribuirá as cartas por até 30 (trinta) segundos, sendo a primeira carta obrigatoriamente entregue ao jogador oponente sentado à direita do jogador Embaralhador e as demais cartas aleatoriamente, a critério exclusivo do jogador Embaralhador. Cada jogador receberá 3 (três) cartas e 1 (uma) carta será virada para cima (a “Vira”) para definir as Manilhas.

26. Queima de Cartas: Durante a distribuição das cartas, o jogador Embaralhador poderá “queimar” as cartas, até as 3 (três) primeiras cartas do maço, escondendo-as no centro da

mesa da Partida. Caso alguma carta vire, sem querer, durante a distribuição das cartas, todas as cartas devem voltar ao jogador Embaralhador para serem embaralhadas e distribuídas novamente.

27. Esconder a Carta: Situação em que o jogador opta por colocar a carta que seria mostrada a todos na Rodada virada para baixo, de modo que os outros jogadores não saibam qual é a carta, como se jogasse de “lona”.

28. Começo do Jogo: A primeira Rodada da Mão começa com o jogador sentado à direita do jogador Embaralhador, que deverá mostrar 1 (uma) de suas 3 (três) cartas. Em seguida, o jogador à direita do jogador que começou deverá mostrar 1 (uma) carta e, assim, os demais jogadores, em sentido anti-horário.

Na primeira Rodada, não é permitido esconder cartas, apenas na segunda e na terceira Rodadas.

Ganha a Rodada, a dupla que mostrar a carta de maior valor na hierarquia de cartas.

Ganha os pontos da Mão, a dupla que ganhar 2 (duas) das 3 (três) Rodadas.

Para a segunda Rodada, começará o jogador que mostrou a maior carta na primeira rodada, depois o jogador sentado à sua direita, depois o jogador da direita e, assim, os demais jogadores, em sentido anti-horário.

Para a terceira Rodada, se necessária, começará o jogador que mostrou a maior carta na segunda rodada.

29. Cangar, Melar, Embuchar ou Empatar: Situação em que a maior carta de cada dupla de jogadores, numa determinada Rodada, tem o mesmo valor, nas seguintes hipóteses:

- a. Na primeira Rodada: se o jogo for cangado na primeira Rodada, o desempate será feito na segunda Rodada; Deverá mostrar a carta, primeiramente, o jogador começou a Mão, sendo obrigado a mostrar sua carta de maior valor na hierarquia das cartas. Em seguida, o jogador sentado imediatamente à direita e, assim, sucessivamente. Com o jogo cangado, será permitido esconder a carta. A dupla que mostrar carta de maior valor na hierarquia das cartas, levará os pontos da Mão, sendo desnecessária a terceira Rodada;
- b. Na segunda Rodada: Se o jogo for cangado na segunda Rodada, os pontos da Mão serão transferidos para a terceira rodada;
- c. Na terceira Rodada: Se o jogo for cangado na terceira Rodada, ganhará os pontos da Mão a dupla que ganhou a primeira rodada;
- d. Na primeira e na segunda Rodadas: Se o jogo for cangado na primeira e na segunda rodadas, ganhará os pontos da Mão a dupla que vencer a terceira rodada.
- e. Na primeira, na segunda e na terceira Rodadas: Se o jogo for cangado nas 3 (tês) Rodadas, é obrigatória a redistribuição das cartas pelo mesmo jogador Embaralhador do início da Mão.

30. Mão de Onze: Situação em que uma dupla de jogadores atinge a marca de 11 (onze) pontos na Partida. A dupla que chegou a este patamar tem a regalia de ver as cartas de seu parceiro. Na Mão-de-Onze, o jogo já começa trucado, com a Mão valendo 3 (três) pontos. Caso a referida dupla, após analisar as cartas que tem em mãos, decidir não prosseguir a Rodada, a outra dupla ganhará 1 (um) ponto. Se a dupla aceitar jogar a Mão-de-Onze, esta valerá 3 (três)

pontos. Na Mão-de-Onze, não é permitido “cerrar” o baralho, olhar o fundo do maço, queimar cartas e pedir Truco, Seis, Nove ou Doze.

31. Mão de Ferro: Situação em que ambas as duplas de jogadores atingem a marca de 11 (onze) pontos na Partida. Quem vencer a Mão-de-Ferro ganhará. Na Mão-de-Ferro, não é permitido “cerrar” o baralho, olhar o fundo do maço, queimar cartas e pedir Truco, Seis, Nove ou Doze. Nenhum jogador poderá ver suas cartas nem do seu parceiro antes de iniciar a jogada. Nesta Mão-de-Ferro, as cartas poderão ser embaralhadas, porém o corte é “seco” (uma vez apenas). Quanto à distribuição das cartas, esta será necessariamente dividida de 3 (três) em 3 (três) cartas, sendo a Vira a última carta.

32. Tento: Situação em que algum jogador identifica que um jogador da dupla oponente está comprovadamente “roubando” (descumprindo as Regras ou agindo de forma desleal) e utiliza a palavra Tento para requerer para a sua dupla os pontos da Partida. Os jogadores não poderão iniciar a rodada com 4 (quatro) cartas na mão. Se isso acontecer, a dupla com 4 (quatro) cartas perderá a pontuação da rodada. Por exemplo: se a rodada estiver trucada, a dupla perde 3 (três) pontos e, assim, sucessivamente.

33. Comunicação: Durante a Mão, os jogadores das duplas não podem se comunicar verbalmente para identificar suas cartas e/ou suas intenções, exceto por meio do uso de sinais previamente combinados com seu parceiro.