



Movimento de Expansão Social Católica

COPA MESC DE TRANCA - 2026

REGULAMENTO

ORGANIZAÇÃO E FINALIDADE

Artigo 01º - A Copa MESC de Tranca será dirigida e organizada pela Diretoria de Esportes de Mesa e Departamento de Esportes do Clube MESC, regido por este Regulamento, tendo por finalidade a prática da Tranca, estimulando novas amizades, respeito e disciplina.

Artigo 02º - Compete ao Departamento de Esportes, elaboração da tabela, designando os dias, locais e horários das partidas, zelando pelo andamento, imparcialidade e a mais alta moralidade esportiva.

Artigo 03º - Todos os jogos seguirão as regras oficiais da Federação Paulista de Tranca, excetuando o constante neste Regulamento.

Artigo 04º - A Copa MESC de Tranca tem o seu início previsto para o dia 03/08/26, com a participação de quantas equipes inscritas até o dia 02/08/26, com o horário de início para as 19h30 e tolerância até as 20h00 (Porém fica a critério da equipe ganhadora por WO fazer a partida com o mesmo já caracterizado, isto considerando o atraso do adversário), sendo assim descaracteriza o WO e passa a valer quem ganhar o jogo.

DAS INSCRIÇÕES

Artigo 05º - Para a participação na Copa é necessário que o jogador (a) tenha 16 anos até o início da competição. Sendo permitida apenas a inscrição de associados.

Artigo 06º As inscrições devem ser feitas através de ficha específica, fornecidas pelo Clube MESC, devidamente preenchida e assinada e entregue até o dia 02/08/26 às 12:30 horas, no Departamento de Esportes do Clube MESC.

Artigo 07º - Será cobrada uma taxa de R\$100,00 por equipe paga na Secretaria do Clube MESC.

Parágrafo Único: A inscrição só será validada após o pagamento da taxa de inscrição na secretaria e apresentada no Departamento de Esportes. Caso uma equipe faça sua inscrição no Departamento de Esportes e não apresente o comprovante de pagamento até o término das inscrições (02/08/26), não será validada a inscrição.

Artigo 08º - As equipes poderão ser mistas ou não. Ex.: Homem/Homem, Homem/Mulher ou Mulher/Mulher.

Parágrafo Primeiro: Cada dupla poderá ter como substituto um jogador reserva que não esteja inscrito em nenhuma equipe. Tendo participado como reserva ou não em outra equipe.

Parágrafo Segundo: A administração do (a) jogador (a) reserva será de responsabilidade de cada equipe.

DO CAMPEONATO

Artigo 09º - O Baralho será fornecido pelo MESC. As partidas serão realizadas às segundas-feiras.



Movimento de Expansão Social Católica

DA FORMA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÕES

Artigo 10º - Serão formados dois grupo "A" e "B". Todos contra todos em turno único. As Semifinais serão formadas da seguinte forma:

Série Ouro

1º colocado do grupo "A" x 2º colocado do grupo "B"

2º colocado do grupo "A" x 1º colocado do grupo "B"

Série Prata

3º colocado do grupo "A" x 4º colocado do grupo "B"

4º colocado do grupo "A" x 3º colocado do grupo "B"

Série Bronze

5º colocado do grupo "A" x 6º colocado do grupo "B"

6º colocado do grupo "A" x 5º colocado do grupo "B"

Os vencedores farão a final e os perdedores farão a disputa de 3º e 4º colocados de sua respectiva série.

Artigo 11º - A forma de pontuação será a seguinte:

Vitória 2x0 = 03 pontos

Vitória 2x1 = 02 pontos

Derrota = 00 ponto

Artigo 12º - Quando duas ou mais duplas terminarem empatadas por pontos ganhos, será utilizado o seguinte critério de desempate:

1. Maior saldo de partidas;
2. Melhor Saldo de Pontos;
3. Confronto Direto.

DO DECORRER DAS PARTIDAS

Artigo 13º - Todas as cartas valem 10 (dez) pontos.

Artigo 14º - Antes do início da partida haverá sorteio de carta maior, para escolha de lugar e determinar qual dos parceiros distribuirá o baralho (o "As" será sempre a maior carta). A seqüência da dada de cartas será sempre mantida, mesmo que os parceiros troquem de lugar (na mesma cruzeta), o que somente poderá ser efetuada ao término de cada jogo.

Artigo 15º - É obrigatório que as cartas sejam embaralhadas, cabendo ao "contrapé" fazer o corte do baralho, que nunca será inferior a três cartas.

Artigo 16º - Efetuado o corte, o "contrapé" do baralho separará os "mortos", procedendo-se a distribuição das demais cartas aos parceiros, sempre no sentido anti-horário. Não havendo cartas em número suficiente para composição dos "mortos", aguarda-se o término da distribuição das cartas aos jogadores, retirando-se do fundo do baralho, uma a uma, quantas cartas estiverem faltando para completar os 02 (dois) maços de 11 (onze) cartas cada 01 (um).

Artigo 17º - No caso de erro na dada de cartas ou do morto, a jogada será automaticamente anulada, distribuindo-se cartas novamente.

Artigo 18º - Para a batida final será obrigatório ter pegado o "morto" e fazer canastra.

Artigo 19º - Os coringões não fazem parte do jogo.



Movimento de Expansão Social Católica

Artigo 20º - As cartas de número dois serão os coringas.

Artigo 21º - Os três pretos trancam a jogada, impedindo que as cartas descartadas na mesa sejam levantadas pelo jogador que estiver a seguir.

Artigo 22º - Os três vermelhos deverão ser baixados na mesa, individualmente, sendo trocados quando comprados ou se for o caso, quando da vez do jogador fizer sua carteada (se vierem de mão ou no "morto").

Artigo 23º - Não ocorrendo a troca do três vermelho quando da vez de cartear, este permanecerá na mão do jogador até sua próxima carteada. Em tal situação, se ocorrer o término da jogada, o três vermelho será pago pelo valor de 100 (cem) pontos, caso não tenha sido feita à canastra pela dupla que o mantiver, e apenas 10 (dez) pontos, no caso desta possuir canastra.

Artigo 24º - Os três vermelhos valem 100 (cem) pontos positivos cada, se a dupla fizer canastra e negativos se a canastra não acontecer.

Artigo 25º - As cartas de número três não formam jogo em hipótese alguma.

Artigo 26º - 02 (dois) coringas e uma carta não formam jogo. Será permitido baixar 03 (três) ou mais coringas para a batida/ida para o morto.

Artigo 27º - Quando do início da jogada o "mão de baralho" poderá servir de uma Segunda carta, caso a primeira não lhe interesse, devendo para isso manter a compra separada do restante das cartas em seu poder. No caso da primeira carta ou seguintes serem três vermelhos, estes serão sempre trocados, não sendo computados como cartas de jogada.

Artigo 28º - Se por ocasião da batida final um dos jogadores esqueceu-se de baixar um ou mais três vermelhos, aplicasse-a o disposto no artigo nº23 da presente disposição.

Artigo 29º - Para pegar o "morto" não será necessário possuir canastra. Aquele que bater primeiro, mesmo que indiretamente, pegará sempre o primeiro "morto", não importando que seus adversários seguintes batam direto e adquiram o direito de jogar e até mesmo concretizar a batida final.

Artigo 30º - Mesmo que um dos parceiros tenha apanhado o "morto" de forma indireta, nada impede que seu companheiro, quando da vez de jogar, tendo ou fazendo canastra, venha a concretizar a batida final. Nesse caso, serão computados 100 (cem) pontos negativos pela não jogada do "morto".

Artigo 31º - O jogador somente poderá levantar as cartas da mesa, quando o descarte do seu antecessor formar jogo com 02 (duas) cartas ou mais cartas que tiver nas mãos, podendo fazer uso do coringa inclusive, ou então se a carta descartada encaixar diretamente no jogo já baixado.

Artigo 32º - Quando o jogador mostrar uma carta, mesmo que seja de forma acidental, deverá ser baixada na mesa como jogo e não sendo possível, obrigatoriamente, a carta visualizada será descartada, mesmo que tenha nas mãos um ou mais três pretos.

Artigo 33º - No caso de serem mostradas mais de uma carta, deverá ser obedecido o previsto no item anterior, não podendo o parceiro abaixar o jogo em que elas se encaixem, mesmo que tenha sido obtida com compras da mesa. Tal jogo somente poderá ser abaixado após ter sido descartada à última das cartas mostradas.

Artigo 34º - Um novo jogo formado com o descarte não poderá ser colocado em continuação a outro já existente, a não ser, obviamente que a carta descartada se encaixe na sequência que se acha na mesa.



Movimento de Expansão Social Católica

Artigo 35º - Se o jogador tiver apenas uma carta nas mãos e tiver somente uma carta na mesa, esta não poderá ser recolhida, e não poderá bater o jogo.

Artigo 36º - Se as cartas destinadas à compra acabarem, a jogada se encerrará, após o descarte do jogador que ficar com a última. No caso da última carta ser um três vermelho este será considerado como cem (100) pontos positivos, os negativos devendo ser baixado à mesa. A contagem dos pontos obedecerá à regra normal, sendo descontados cem (100) pontos caso o "morto" não tenha sido apanhado e igual número de ponto por três vermelhos existentes, caso não tenha sido realizada a canastra. Em caso de haver canastra, os pontos serão positivos.

Artigo 37º - No caso de descarte do coringa na sequência da jogada, este somente poderá ser levantado para completar jogo com as cartas das mãos, sendo baixados de imediato.

Artigo 38º - Se no final do jogo houver empate entre os participantes (Exemplo: 3030 a 3030) deverá haver nova distribuição de cartas para realização de jogada para desempate.

Artigo 39º - Durante a realização das partidas não será permitida a presença junto à mesa de qualquer pessoa estranha ao jogo ("sapo") seja a que título for. Enquanto tal permanência estiver ocorrendo a jogada será interrompida, permanecendo as cartas dispostas na mesa, para posterior prosseguimento.

Artigo 40º - Durante a realização dos jogos os participantes somente poderão se ausentar por motivo justificável ou de força maior, não excedendo por mais de 05 (cinco) minutos a sua ausência.

Artigo 41º - Ultrapassado o prazo previsto no item anterior, se reivindicado pelos adversários a qualquer um dos membros da Comissão Organizadora presente, o jogo será encerrado, computando-se três (3.000) mil pontos positivos para a dupla que permanecer na mesa, prevalecendo os valores anotados na súmula na parte que se refere a dupla ausente.

Artigo 42º - No caso do participante efetuar o descarte de forma diversa da usual ou tecer comentários sobre a carta descartada ("pio de boca"), ficará ele impossibilitado de apanhar as cartas caso lhe seja jogado outra do mesmo número ou naipe.

Artigo 43º - Quando um jogador passar ao parceiro, cartas para colocação no jogo descido sobre a mesa, há necessidade que seja indicado pelo passador em qual jogo as mesmas deverão entrar.

Artigo 44º - Quando uma sequência de 02 (duas) ou mais cartas for baixada com coringa, este ficará atravessado ao pé do jogo, demonstrando que se encontra solto. No caso do coringa ser baixado dentro da sequência, caso seja substituído, deverá ser também colocado atravessado, ao pé das cartas, não podendo ser disposto ao início ou fim da sequência existente.

Artigo 45º - Em hipótese alguma poderão ser baixados dois jogos iguais de trinca, com coringa. Exemplo: dois reis, com coringa e logo após outro jogo separado, com dois reis e um coringa.

Artigo 46º - Quando da distribuição das cartas, ocorrendo esquecimento de se juntar o "morto" da jogada anterior, anula-se a jogada em andamento, mesmo que ela possa ter chegado ao seu final.

Artigo 47º - Se a última carta for três vermelho, procede-se dentro do disposto no artigo 36, podendo o participante bater o jogo, desde que tenha feito canastra e NÃO haja descarte.

Artigo 48º - O participante que for jogar o "morto" contendo um ou mais três vermelho, deverá observar a seguinte forma:

- a) Havendo cartas suficientes para a troca dos três vermelhos o jogador procederá normalmente;



Movimento de Expansão Social Católica

b) Havendo cartas suficientes apenas para a troca dos três vermelhos, observarem o disposto nos artigos 36 e 48;

c) Não existindo cartas suficientes para a troca dos três vermelhos, o jogador os trocará pelas cartas existentes no maço, previstos no artigo 36, e ficando com o restante nas mãos que serão pagos como cartas normais (10 (dez) pontos), encerrando-se a jogada.

Artigo 49º - A contagem e marcação dos pontos serão feita pelos participantes em comum acordo, que procederão à fiscalização entre si, ficando a Comissão Organizadora isenta de qualquer responsabilidade acerca de acontecimentos decorrentes de irregularidades registradas durante ou após o encerramento das partidas.

Artigo 50º - Comentários, sinais, etc., entre parceiros durante a realização dos jogos deverão ser fiscalizados pelos próprios participantes, cabendo a estes resolver entre si quaisquer problemas decorrentes de tais atos ou prejuízos que possam ser causados.

Artigo 51º - A comissão organizadora punirá qualquer atitude anti-desportiva e disciplinar com a perda de 3.000 pontos no saldo geral da dupla, e dependendo da situação desclassificação do Torneio.

Artigo 52º - Quando houver bate para se jogar o morto, e, quando o antecessor descartar e o jogador que for jogar o morto fizerem troca do 03 (três) vermelho e acabar as cartas, o próximo jogador não poderá entrar na mesa com o descarte do antecessor.

Artigo 53º - Não há penalização para os 03 (três) pretos, ou seja, eles servem apenas para trancar a mesa, impossibilitando o adversário de pegar a mesa.

Artigo 54º - Quando o jogador bater e não tiver canastra, o jogador que bateu, deverá descontar as três últimas cartas baixadas, mesmo que for com coringa, bem como, mesmo que seu parceiro faça 6ª carta, aquele coringa que for baixado errado, terá que ser descartado.

DO NÃO COMPARECIMENTO À PARTIDA

Artigo 55º - Os jogos terão o início às 19h30 com tolerância 20h00, após esta tolerância a dupla será declarada perdedora por WO.

Parágrafo único - No caso de ocorrer ausência de equipe ou dupla para realização das partidas programadas será considerada vencedora aquela que se fizer presente, computando-se em seu favor vitória por 2 x 0 por dupla, com saldo de 3.000 (três mil) pontos positivos.

DO CONSELHO DE RECURSOS

Artigo 56º - Fica criado por este regulamento, o Conselho de Recursos que durante a realização da Copa constituirá uma Comissão Disciplinar, a qual compete à aplicação das penalidades previstas neste Regulamento e ainda os casos omissos ao mesmo.

Artigo 57º - A Comissão Disciplinar será formada por três membros da Diretoria Executiva ou Diretoria Adjunta do Clube MESC.

Artigo 58º - Não serão aceitas reclamações verbais para com os responsáveis pela Organização da Copa MESC de Tranca. Estas devem ser feitas por escrito em formulário fornecido pelo Clube MESC e entregue no Departamento de Esportes.

DAS PENALIDADES

Av. Robert Kennedy, 2113 – CEP: 09860-000 – São Bernardo do Campo – SP

Telefone: (11) 4109-5022 – Fax: (11) 4109-5022 ramal: 216

Site: <http://www.mesc.com.br>

e-mail: mesc@mesc.com.br



Movimento de Expansão Social Católica

Artigo 59º - Os participantes da Copa MESC de Tranca estarão sujeitos as penalidades impostas pelo Estatuto do Clube MESC.

DAS PREMIAÇÕES

Artigo 60º - Serão premiadas com troféus as duplas Campeãs e Vice-campeãs das Séries Ouro, Prata e Bronze e medalhas para os 3º colocados de suas respectivas séries.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 61º - Será fixada no quadro de avisos e no site www.mesc.com.br a tabela e a classificação da Copa toda a terça-feira.

Artigo 62º - Os casos omissos nesse regulamento serão resolvidos pelo Conselho de Recursos e o Departamento de Esportes e quando necessário, solicitar a intermediação da Comissão de Disciplina da Diretoria Executiva.

Departamento de Esportes

Av. Robert Kennedy, 2113 – CEP: 09860-000 – São Bernardo do Campo – SP

Telefone: (11) 4109-5022 – Fax: (11) 4109-5022 ramal: 216

Site: <http://www.mesc.com.br>

e-mail: mesc@mesc.com.br