

## REGULAMENTO DE TRUCO

### Jogo livre

#### Termos:

**Partida** – jogo valendo 12 pontos, conseguindo através das mãos.

**Mão** – fração da partida, vale 1 ponto e poderá ter seu valor aumentado a 3, 6, 9 e até 12 pontos, é disputada em melhor de 3 rodadas.

**Rodada** – É a fração da mão, em cada rodada os jogadores mostram uma carta.

**Truco** – Para pedir o aumento do valor “mão” para 3.

**Seis ou meio-pau** – Para pedir o aumento do valor para “mão” para 6.

**Nove** – Para pedir o aumento do valor para “mão” para 9.

**Doze ou queda** - Para pedir o aumento do valor para “mão” para 12.

#### ART.1 - Caso de empate

**Cangar, melar embuchar ou empatar** – quando a maior carta de cada dupla (no jogo de duplas), numa determinada rodada, tem o mesmo valor, valendo também para a maior carta de cada jogador (no jogo mano-a-mano).

**OBS.:** No caso de empate, o primeiro a mostrar a maior carta deverá seguir o mão do jogo. Esse jogador não pode esconder a maior carta, os demais jogadores sim. Caso ele esconda, o ponto irá para o adversário.

a). Quem truca ou retruca em carta exposta, perde em caso de empate.

b). Quem truca ou retruca no escuro, joga pelo empate.

#### ART.2 - Jogo livre

As cartas podem ser dadas “picadas” com a primeira carta sendo do “mão”.

É permitida a feitura do maço, assim como é permitida o desfiamento das cartas.

Se o corte for “seco” ou não houver corte, o cortador poderá tirar cartas para si mesmo, conforme o costume, respeitando-se as normas gerais adiantes.

#### ART.3 - Observe-se ainda:

No jogo livre, o maço pode ser feito com as 13 cartas do lance:

1- Em caso de, no jogo, o “PÉ” do baralho der 4 cartas para si mesmo ou para o adversário, ele deverá passar o baralho, sendo assim não poderá trucar e se for pego roubando, o ponto em jogo passará para o adversário.

2- Mesmo que o cortador corte o maço a seco, ou bata o cotovelo em cima, ou embaralhe como quiser, o pé dará as cartas por onde pretender, por cima, por baixo, a seu inteiro critério.

3- O pé, por sua vez, depois de deslizar a primeira carta (por cima ou por baixo), não pode mudar de opinião, devendo distribuir as cartas como começou.

#### ART.4 - Decisões

1- Na mão de onze ou durante uma trucada, a decisão de jogar ou desistir, prevalecerá sobre um só parceiro, valendo, pois, a primeira iniciativa que vale.



- 2- Mão de onze: Se pelo método jogo livre, as cartas devem ser dadas na sequência só quando for 11 a 11.
- 3- Na mão de onze, para uma só equipe, é permitido olhar as cartas do parceiro.
- 4- Quem trucar na mão de onze, perderá a partida disputada.
- 5- Em caso de 11 só para uma equipe e se ela aceitar a jogada e perder, o adversário ganha três pontos.
- 6- Na mão de onze, será obrigada a distribuição de três em três cartas, virando a última.

**Ex:** o jogo está 11 a 9 para equipe (A), sendo a equipe (A) com 11 pontos, com casal maior e visualização das cartas. Se a equipe (A) decidir jogar mesmo assim, sem mostrar suas cartas ao adversário, perderá a partida.

No caso 11 a 11, não se mostra as cartas entre os parceiros. Caso esteja com o casal maior do jogo, também não será obrigado a mostrá-las.

### Conversa

A competição deve se desenvolver por meio de sinais ou gestos. Nenhuma palavra, sob forma de orientação, poderá ser dita durante a jogada, incorrendo aquele que assim proceder, na perda do tento em jogo. O palavreado “Jorge”, “truca, meia dezena... entre outros é considerado como três tento em disputa.

### Normas gerais

- 1) É terminantemente proibido marcar as cartas, sob pena desclassificação sumária.
- 2) É terminantemente proibido o uso de objetos que reflitam as cartas, assim como o uso de produtos ou qualquer que seja, na rasura das cartas.
- 3) Considera-se uma trucada, mesmo os gestos: com a cabeça ou com a mão.
- 4) Os torneios somente poderão ser realizados com baralhos apresentados pela própria entidade.
- 5) O baralho pode ser trocado a qualquer momento, exceto durante uma jogada em desenvolvimento.
- 6) Um parceiro só pode ser substituído mediante prévia autorização da coordenação do evento, observando-se o critério da inscrição ou motivo de força maior.
- 7) Em jogadas normais é proibido olhar qualquer carta do parceiro, sob pena de perder o tento em jogo.
- 8) O árbitro tem atuação livre, com total autonomia, podendo intervir em qualquer ocasião, quando então, com base no presente regulamento, poderá tomar as seguintes decisões:
  - a) Advertência em caso de dúvida (registrando-se na ficha), ou desclassificação dos infratores se confirmar ato ilícito;
  - b). Em caso de já haver advertência, desclassificação sumária na reincidência.
- 10) Nenhuma carta poderá ser queimada. Se de forma intencional pelo “pé”, perderá o tento e o maço. Se acidentalmente, dará cartas novamente, sem direito, porém, de juntar as cartas, isto sendo feito pelos “contra-pé”.

- 11) Na primeira vaza não se pode encobrir cartas.
- 12) Em carteadada errada de modo intencional, isto é, em ilicitude, o “pé” perderá o tento e o maço, incorrendo, inclusive em desclassificação.
- 13) Por qualquer motivo, não será permitido que os dois parceiros se levantem. Um só, em caso de necessidade e com prévia autorização do árbitro, por prazo determinado.
- 14) Só é permitida a troca de lugar após o término de cada raio, prevalecendo o direito da dupla que tiver a primeira iniciativa.
- 15) Em lance que alguém exibir uma carta sobre a outra por engano, o erro não pode ser corrigido, invalidando-se a carta certa e prevalecendo o tento ou tentos em disputa.
- 16) Tal como determina a tradição, é terminantemente proibido jogar-se a dinheiro, sob qualquer pretexto, assim como é proibido oferecer-se dinheiro como prêmio em campeonatos, devendo a premiação ser determinada em forma de brinde, obrigatoriamente em objetos ou os típicos do truco, sob pena de intervenção.
- 17) Em que pese o caráter da amistosidade, as equipes devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo respeito.
- 18) Os desafios, insultos e/ou provocações devem obedecer estritamente ao limite fixado pela tradição dos jogos de truco, sendo proibido tocar no adversário em clima de seriedade.
- 19) As equipes deverão observar e exigir dos adversários o estrito atendimento ao presente Regulamento Oficial.
- 20) O horário das competições deverá ser cumprido rigorosamente pelo participante, sob risco de desclassificação.
- 21) As decisões dos árbitros e da coordenação do torneio, deverá ser acatada pelo participante.
- 22) Todos os pontos do presente regulamento deverão ser observados e cumpridos onde quer que se desenvolvam os jogos de truco.
- 23) Os casos omissos serão resolvidos pela diretoria.
- 24) A pontuação será dada em 4 categorias: campeão, vice, 3º e 4º lugares.
- 25) Não será permitido bebidas nas mesas, durante as partidas.
- 26) Lembrando a todos os participantes do torneio que o regulamento é interno da associação, logo, regulamentos de outras instituições não terão validade neste torneio.

**Horário: No dia 17 de julho o torneio de truco começa as 9h da manha**  
**Tolerância de 15 minutos caso não chegar no horário a dupla esta desclassificada**

**Comissão organizadora do Torneio de Truco ASSEM 2022**