

REGULAMENTO/ASSEM 2026

Truco

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 em sequência.

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, tem que cortar a carta.

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.

Obs. lembrando ao cortador não pode faltar cartas, se faltar cartaz ponto para o adversário. (não passa o baralho)

ART.3 - Observe-se ainda:

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

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 .
- 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.
- 7- Tempo de dar as cartas são 30 segundos/cortes do barão também.

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, e' obrigado a mostrar o casal maior.

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) A pontuação será feita também através das primeiras partidas ganhas, passando da primeira dupla vai ganhar (1) um ponto.

26) Máximo de pontos extras (07) pontos dependentes dos números de participantes

27) Dependendo da tabela não vai ter pontos extras devido a quantidades de participantes.

28) Não será permitido bebidas nas mesas, durante as partidas.

29) Lembrando a todos os participantes do torneio que o regulamento é interno da associação, logo, regulamentos de outras instituições não terão validade neste torneio

Classificação dos participantes

Chave (A)

- 1º Classificam as (08) oito duplas melhores do ranking
- 2º Essas (08) oito duplas jogam entre eles e classificam para semifinal as (04) melhores.
- 3º Os perdedores da chave A vai se juntar com os classificados do 17º ao 24º.
- 4º Iremos realizar uma chave B com 08 duplas
- 5º A chave B os prêmios não serão como da chave A.

Critério de desempate

Verificar

caso de empate na pontuação do ranking, o desempate será o associado mais antigo da associação

Pontuação

- a) A dupla Campeão 20 pontos
- b) A dupla vice-campeão 15 pontos
- c) Terceiros – 12 pontos
- d) Quartos – 09 pontos
- e) Passou de fase conta mais um ponto (lembrando aos participantes pode chegar de 06 a 07 pontos dependendo dos números de participantes).
- f) Participação – 05 pontos

Premiação – Chave A

Campeão do ranking

Um final semana na pousada da assem (casal)

Campeão dos ranqueados

Duas bicicletas

Vice-campeão dos ranqueados

Dois celulares

3º colocado dos ranqueados

Dois finais de semana na pousada da assem (casal)

4º colocado dos ranqueados

Dois Voucher para casal – churrasco



Associação dos Servidores Municipais

facebook.com/assemajc
www.assem.com.br
assem@assem.com.br

Premiação – Chave B

Campeão dos ranqueados

Dois finais de semana na pousada da assem (casa)

Vice-campeão dos ranqueados

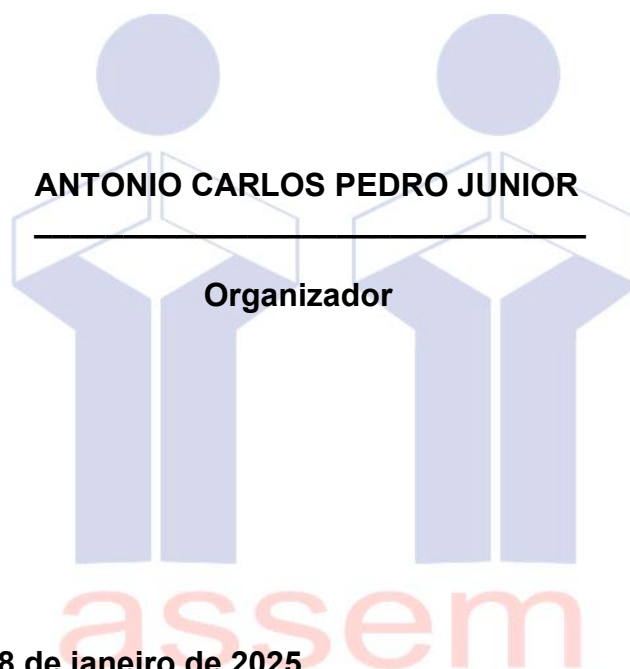
Cesta gourmet/kits festa

3º colocado dos ranqueados

Um kit esportivo

4º colocado dos ranqueados

Almoço para casal no restaurante da assem



São José dos campos, 08 de janeiro de 2025