

REGULAMENTO TÉCNICO TRUCO

Art. 1º. – Os jogos devem obedecer ao sistema “Ponto Acima”.

Art. 2º. Somente serão iniciadas as partidas após a identificação das duplas.

Art. 3º. Somente serão iniciadas as partidas após a identificação das duplas, recepção pelos participantes de marcador de pontos e do baralho lacrado, fornecido pela Comissão Técnica.

§ 1º - Ficarà a cargo da arbitragem, se necessário, a troca de baralhos.

§ 2º. – Será considerada falta grave, não sendo permitido que os jogadores durante o jogo “marquem” as cartas do baralho. Se flagrado ou identificado no ato o responsável pelos próprios participantes, pelo árbitro e ou por integrantes da comissão organizadora ou técnica, a dupla infratora poderá ser penalizada com a perda dos pontos da partida ou até com a desclassificação da competição.

Art. 4. – Da distribuição das cartas

§ 1º. – Ao início da partida o primeiro “carteiro” será escolhido através de sorteio de cartas, pelo capitão da dupla, valendo a carta mais alta do jogo de truco.

§ 2º. – Após o início da partida o atleta encarregado de distribuir as cartas o “pé do baralho” após embaralhar no máximo 03 (três) vezes, dará para o atleta da outra dupla embaralhar no máximo 03 (três) vezes que cortará “seco” sem olhar nenhuma carta e sem desfiar o baralho.

§ 3º. – As cartas serão distribuídas de três em três, da direita para a esquerda, dando o “vira” na 13ª. carta.

§ 4º. – Tendo o cortador feito o corte, o “pé” distribuirá as cartas por cima (descendo) ou por baixo (subindo). Em caso de reclamação por parte de alguma equipe, por qualquer motivo, o árbitro será chamado e decidirá em comitê sobre a penalidade a ser aplicada.

§ 5º. – Os cortes deverão ser “secos” e rápidos, efetuados com as quarenta cartas divididas em dois montes apoiados sobre a mesa, sem tirar para ele ou para ele ou para seu parceiro.

§ 6º. - O jogador que após a distribuição de cartas pelo “pé” receber quatro cartas terá que se manifestar e baralho passará para a frente sem perda de tento.

§ 7º. – Se o carteador iniciar as três primeiras cartas por cima ou por baixo ele não poderá mudar o critério e continuará assim até o final da vaza.



**JOGOS
REGIONAIS**
CENTRO-OESTE



Art. 5º. Os atletas terão 10 (dez) segundos para distribuição de cartas. Se houver demora excessiva e reincidência comprovada pela arbitragem, poderá a dupla perder a vez e o tento.

§ 1º. – As duplas terão 30 (trinta) segundos para decidir se chama ou não a “trucada”, tendo que se manifestar chamando verbalmente o atleta da outra equipe. Em caso de demora excessiva e reincidência comprovada pela arbitragem a dupla poderá perder um tento.

§ 2º. – Cada partida valendo melhor de cinco não poderá durar mais de duas horas e trinta minutos. Em caso de estouro deste tempo a dupla que tiver ganho o maior número de partidas e pontos será a vencedora.

Art. 6º. – A partida deverá se desenvolver por meio de sinais e gestos. Nenhuma palavra, sob forma de orientação, poderá ser proferida durante a jogada. Aquele que assim proceder será penalizado com a perda do tento em jogo. As palavras “jogue”, “truca”, entre outras são consideradas como três tentos em disputa.

§ Único – Os atletas das duplas somente poderão se tocar após o término das partidas.

Art. 7º - Na mão de onze ou durante uma trucada, a decisão de jogar ou desistir prevalecerá sobre um só parceiro valendo, pois, a primeira iniciativa.

§ 1º. – Quem trucar na mão de onze perderá os três tentos.

§ 2º. – Nenhuma carta poderá ser queimada. Se de forma intencional pelo pé. A dupla perderá o tento e o baralho. Se acidentalmente dará cartas novamente.

§ 3º.- Na primeira vaza não poderá encobrir cartas.

§ 4º. – Por nenhum motivo, após iniciada a partida, é permitido que um dos atletas das duplas se levante para comemorar. Somente no final da partida ou em caso de necessidade e com previa autorização da arbitragem, por tempo determinado.

§ 5º. Só é permitida a troca de lugar após o término de cada partida.

§ 6º. Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, “matando” a jogada, ganhará o tento, mesmo que a do corte esteja por cima. Mas se estas cartas caírem uma por vez em jogada errada, perderá os tentos.

§ 7º. Não serão permitidos insultos ou provocações com palavrões ou tocar no adversário durante as partidas.

§ 8º. Será considerada falta grave e não é permitido que os jogadores peguem cartas do baralho “palmeando”, se flagrado ou identificado no ato o infrator, pelos próprios participantes, pelo árbitro ou por integrante da comissão técnica, a dupla infratora, a critério da comissão técnica, poderá ser penalizada com a perda dos pontos da partida ou até ser desclassificada da competição.

§ 9º. Não será permitido que nenhuma das duplas coloquem nenhum objeto sobre a mesa além do marcador e das canetas fornecidas pela arbitragem.

Art. 8º. Havendo empate na primeira e segunda vaza, somente irão para a terceira as cartas de igual valor no truco da segunda vaza. No caso de um novo empate, nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha o tento, passando o maço para a frente. Observe-se ainda:

1. Quem truca ou retruca em carta exposta perde em caso de empate;
2. Quem truca ou retruca no escuro joga pelo empate quando já estiver feita a primeira vaza.

Art. 9º. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Técnica dos Jogos Regionais do Centro-Oeste 2023.