



## TRUCO

Art.1º – Na disputa desta modalidade observar-se-ão as regras expressas neste regulamento.

Art.2º – Em cada jogo as equipes disputarão sempre a melhor de 5 (cinco) partidas até 12 (doze) pontos com seus respectivos adversários. Será vencedora do jogo a dupla que vencer 3 (três) partidas.

Art.3º – No início do confronto, o primeiro carteiro será escolhido através de sorteio de cartas, valendo a carta mais alta do jogo de truco. Na rodada seguinte o carteiro será o jogador que estiver à sua direita e assim sucessivamente.

Art.4º – O carteiro embaralha à vontade, porém sem poder ver as cartas e, conseqüentemente sem poder fazer maço.

Art.5º – As cartas serão distribuídas, uma a uma, sempre por baixo, quando houver corte, virando-se a última em qualquer hipótese do jogo.

Art.6º – Quem estiver sentado à esquerda do carteiro fará o corte, um somente (seco ou de gaveta), tirando para o parceiro sempre a carta debaixo do corte, ou mandará que as cartas sejam dadas por cima ou por baixo.

Art.7º – Não será permitida a retirada de cartas para o parceiro e para o vira do meio do baralho.

Art.8º – O carteiro começará a distribuir as cartas sempre pela mão (adversário à direita) a quem caberá jogar a primeira carta.

Art.9º – O carteiro, assim como o cortador, poderá ver apenas a primeira carta a ser dada ao parceiro.

Art.10º – Não será permitido distribuir as cartas de forma diversa daquela anteriormente citada.

Art.11º – Somente o carteiro poderá recolher as cartas jogadas na mesa após a conclusão da jogada, depois de bem claro a todos de quem foi a vaza (jogada).

Art.12º – Quando um jogador jogar 2 (duas) cartas na mesa (uma cobrindo a outra) ao mesmo tempo, vale para aquela rodada a que estiver embaixo; a de cima se desejar, vale para a rodada seguinte.

Art.13º – Carta jogada, mesmo por engano, será irreversivelmente jogada valendo para a vaza que está sendo disputada, mantendo-se a ordem dos demais jogadores.

Art.14º – No caso de irregularidade com relação ao corte, distribuição de cartas, carteiro indevido, será anulada toda aquela parada em que ocorreu a irregularidade, cabendo ao mesmo carteiro ou ao carteiro correto da vez, distribuir novamente as cartas, sem contagem de pontos.



Art.15º – A dupla que tiver sido trucada poderá trocar as suas cartas para verificação, devolvendo-as ao parceiro em seguida. Caso aconteça retrucada, os adversários poderão fazer o mesmo. Havendo nova retrucada (para 9 ou 12), as cartas não poderão ser verificadas. A dupla que desobedecer esta regra perderá a partida.

Art.16º – Na troca de cartas, para verificação por ter sido trucado ou retrucado, a dupla que tentar trocar definitivamente as cartas com o parceiro, perderá os pontos em disputa naquela mão (3, 6, 9 ou 12).

Art.17º – Quem levou vantagem na primeira vaza obriga os opositores a ganhar as duas seguintes para obter o ponto, mesmo em caso de trucada. Portanto, em caso de empate na última vaza, a dupla que fez a primeira obterá os pontos.

Art. 18º – Havendo empate na primeira vaza ganha aquela que primeiro desempatar, podendo a decisão passar para a terceira vaza. Porém se alguma dupla trucar após empate da primeira vaza, a decisão deverá acontecer na segunda e, se esta também empatar, na terceira. Se também a última terminar empatada, perdem os pontos quem trucou ou elevou a parada. Em caso de empate nas três mãos do jogo, sem que ninguém tenha trucado, ninguém ganha pontos, passando o baralho para o carteiro seguinte.

Art.19º – Estando a partida 11x11, as cartas poderão ser vistas somente pelo mão e após cada descarte pelo adversário ao lado, até o carteiro. Quem desobedecer esta regra perderá a partida.

Art.20º – Para efeito de classificação, serão contados 1 (um) ponto por vitória, 0 (zero) ponto por derrota.

Art.21º – Quando duas equipes, ou mais obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

- a. maior número de vitórias
- b. saldo de partidas
- c. saldo de pontos
- d. confronto direto (somente utilizado quando o número de equipes empatadas for apenas 2 (duas))
- e. sorteio

Art.22º – O não comparecimento de uma equipe na hora e local do jogo, por qualquer motivo, implicará na perda de pontos por WxO, com placar de 3x0 para o jogo e 12x0 para cada partida.