

Truco

1 - As definições ocorrerão no Congresso Técnico especial para a modalidade, antes do início da competição, sendo obrigatória a presença dos atletas.

2 - Será disputado pelo sistema de duplas, permitindo-se a inscrição de 2 (dois) atletas por equipe, de ambos os sexos.

3 - Em caso de WxO, será atribuído o placar de 2x0, com parciais de 12x0 para a dupla que compareceu ao local do jogo.

3.1 - No caso de WxO na fase classificatória (grupos), todos os jogos dos quais a dupla infratora participou terão como resultado o placar de 2x0, com parciais de 12x0, para a dupla adversária. A dupla infratora fica automaticamente eliminada da competição. Se o WxO ocorrer em outras fases eliminatórias (exemplo: quartas de final, semifinal ou final), os resultados da fase classificatória (grupos) não serão revertidos.

4 - Serão adotados os seguintes critérios para pontuação, em função de resultados de jogos:

Vitória	Um ponto
Derrota	Zero ponto

4.1 - Se ocorrer empate na classificação, serão utilizados os seguintes critérios para desempate, em ordem de prioridade:

- a) maior número de vitórias;
- b) saldo de partidas;
- c) saldo de pontos;
- d) confronto direto (somente entre duas equipes);
- e) sorteio.

REGRAS

A) Baralho: O baralho deve conter 40 cartas de Az a Rei eliminando-se o 8,9 e 10;

B) Valor das cartas: 3 é a maior carta, seguindo-se o 2, 1 até o 4, que é considerada a menor carta;

C) Manilhas: Serão consideradas manilhas as 4 cartas imediatamente superior a carta tombada como "vira", com os valores nesta ordem: PAUS, COPAS, ESPADAS e OUROS;

D) Distribuição de cartas: As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, tomando-se a décima terceira carta, a qual será o "vira". Nenhum jogador poderá olhar a carta no corte ou na distribuição;

Obs. (1) Caso aconteça de qualquer jogador olhar no corte ou na dada, este será advertido. Se reincidente, perderá o(s) ponto(s) da mão, seguindo-se normalmente a distribuição das cartas.

Obs. (2) Não poderá ocorrer jogo se um jogador receber 2 ou 4 cartas, neste caso, quem estiver com número maior ou menor deverá acusar de imediato, voltando-se a jogada sem prejuízo de nenhuma das partes.

Obs. (3) Se o carteador olhar a boca do baralho será advertido e, em cada reincidência, perderá um ponto.

E) Do corte: O jogador que for cortar poderá embaralhar até 3 vezes. Se embaralhar além desse número, o jogador receberá uma advertência e, no caso de reincidência, perderá o(s) Ponto(s) da mão;

F) O início: Cada participante retira uma carta do baralho.

O jogador que retirar a maior carta do truco dará as cartas.

O "mão" - primeiro jogador à direita de quem deu as cartas - deverá sair jogando.

Nesta primeira mão todos os jogadores devem mostrar a primeira carta, não podendo encobrir.

Aquele que jogar a carta maior deve "tornar" e, assim, sequencialmente.

Obs. (1) Se uma dupla fizer a primeira mão, a dupla adversária - obrigatoriamente - terá que fazer a segunda. Assim também, que fizer a primeira mão joga pelo empate na terceira.

Obs. (2) Se ao ser dada uma carta para o adversário esta cair virada o mesmo PODERÁ recusá-la, sendo que a partida continuará normalmente, substituindo-se a carta virada pela seguinte.

Obs. (3) Se dois jogadores, da mesma dupla, jogar uma carta de igual valor na mesa e estas fizerem a mão, torna a jogar a mão aquele que jogou a carta de maior naipe.

G) A comunicação: A comunicação entre parceiros deve ser somente por sinais ou gestos.

É proibido falar no jogo, por exemplo: "mate", "venha", "jorge" "turco", etc. Se isso ocorrer, a dupla faltosa perde o(s) ponto(s) da mão.

Entretanto é permitido o diálogo entre parceiros quando houver trucado ou retrucado para aceitação ou não do truco. A decisão prevalecerá sempre daquele que primeiro se pronunciar a respeito da ida ou não na trucada ou retrucada;

H) Truco:

Obs.(1) A trucada ou retrucada só terá valor quando expressa verbalmente, assim como a chamada do truco ou retruco; embora alguns truqueiros usem o artifício de balançar a cabeça, induzindo a chamada, esta só valerá se houver a expressão verbal.

Obs. (2) Quando da trucada ou retrucada, um dos adversários jogar as cartas na mesa, está entregando o jogo. Equivale a um pronunciamento da não aceitação do truco ou do retruco.

Obs. (3) Trucado ou não, quando o jogador apresentar sua carta deve colocá-la sobre a mesa, evitando dúvidas quanto à jogada.

Obs. (4) Se o jogo estiver 9x9, 10x9 ou 10x10 havendo trucado não pode haver retruco. Se isto acontecer, o jogo seguirá normalmente, valendo apenas 3 pontos.

I) Do empate: Empatando-se a primeira mão, encaminha-se para Segunda. Permanecendo o empate, a decisão será na terceira, ainda que tenha acontecido truco ou retruco.

J) Mão de onze: Só poderá olhar as cartas a dupla que tiver atingido onze pontos. No caso onze a onze ninguém poderá olhar cartas;

Obs. (1) Caso o jogo esteja 11x9 ou 11x10, a dupla que mandar o jogo e empatar nas três mãos, perderá os pontos, pois entende-se que quem tinha onze tinha opção de escolha e a mão vale três tentos.

K) Substituição de parceiros ou duplas: Não poderá haver substituição de parceiros, exceto se inscrito como reserva da dupla oficialmente;

M) Disputa: As partidas serão definidas em melhor de 3 em todos os jogos.

Obs. (1) A dupla vencedora tem obrigação de devolver a súmula devidamente preenchida com a assinatura de um membro de cada dupla, a caneta e o baralho. Se houver qualquer rasura na súmula deverá ser feita uma observação no verso da mesma contendo também assinatura de um membro de cada dupla.

N) Pontuação: No caso de chaves, ou equipes, será considerada a seguinte forma:

O) Se ocorrer empate na classificação, serão utilizados os seguintes critérios para desempate, em ordem de prioridade:

- a) maior número de vitórias;
- b) saldo de partidas;

- c) saldo de pontos;
- d) confronto direto (somente entre duas equipes);
- e) sorteio.

Obs.(1) Havendo mais de duas duplas empatadas, quando uma delas for eliminada por um dos critérios, volta-se aos critérios iniciais.

Obs.(2) Na falta de um parceiro ou dupla, e sendo impossibilitada a sua substituição por outro parceiro ou dupla, a Comissão Organizadora estabelecerá um tempo para recomposição. Vencido este tempo, a dupla vencedora marca vitória de 2x0 e 24 pontos a zero. Entretanto, a critério da Comissão Organizadora, se a dupla for recomposta, poderá participar das demais rodadas.

Observações Adicionais

Havendo necessidade de um dos parceiros sair da mesa de jogo, o outro deverá permanecer.

Quando um jogador jogar duas cartas na mesa, numa só vez, será considerada como primeira carta a de baixo. O jogador não poderá recolher a outra carta e o jogo seguirá normalmente.

Casos omissos ao presente regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora, reiterando-se a decisão será soberana

Observações Finais

Ao término deste conjunto de regras notem que não existe a figura do ÁRBITRO no jogo, somente do coordenador geral. Logo, as duplas deverão se respeitar, aceitando a derrota ou vitória como uma consequência, não criando artifícios que possam contribuir para desavenças. O respeito aos colegas deve ser sempre superior ao da vitória.