



"CAMPEONATO MUNICIPAL DE TRUCO 2009"

Regulamento Geral

ADM.: 2009/2012

**Nossa cidade,
nossa família.**

Artigo 01 – Cada dupla poderá inscrever apenas 01 (um) jogador reserva que poderá ser utilizado quando da ausência de um dos membros da dupla. Sendo que durante uma partida não será permitida a troca de parceiros para utilização deste reserva, durante a Rodada do dia somente 02 (dois) jogadores poderão ser utilizados.

Parágrafo Único: O horário marcado para início de cada Rodada será as **19:00 horas**, será dado **20 (vinte)** minutos de tolerância para que a dupla se apresente à mesa de jogo.

Artigo 02 - Ficará a cargo do Comitê Organizador a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Artigo 03 - As cartas serão dadas de 3 em 3 (três em três), da direita para a esquerda dando a vira na 13ª carta.

Artigo 04 - Não será permitido, em hipótese alguma, ao “pé” e ao “cortador” ver a frente ou as costas do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o “tento”, sendo que em seguida o baralho passará adiante.

Artigo 05 - Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário, e caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente, será “queimada”.

Artigo 06 - Perderá a vez de dar as cartas, o “pé” que porventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o “tento” e a vez, se para si ou seu parceiro.

Parágrafo Único - Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o “tento”. Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os “tentos” perdidos.

Artigo 07 - Se quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da “vira” (13ª carta).

Artigo 08 - As cartas descartadas encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

Artigo 09 - Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro.

Do corte

Artigo 10 - Os cortes serão dados com 40 (quarenta) cartas divididas em 2 (dois) montes apoiados sobre a mesa.

Artigo 11 - Quando o corte for seco, o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Artigo 12 - O “pé” do baralho, após o corte, poderá dar as cartas por cima ou por baixo.

Da conversa entre os jogadores

Artigo 13 - Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Artigo 14 - Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”. Obs: Palavras que dão dica ao seu companheiro.

Artigo 15 - Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.

Parágrafo Único – Caberá ao Árbitro da mesa desclassificar a dupla que desrespeitar aos artigos anteriores.

Do empate na mão

Artigo 16 - Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na 2ª (segunda), mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa, valendo, pois essa carta maior na jogada. Em caso de empate nas 3 (três), sem “trucada”, ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente. Observe-se ainda que :-

- Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate;
- Quem “truca” ou “retruca” no escuro, joga pelo empate.

Da mão de 11 (onze).

Artigo 17 - Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (escolha) para uma das duplas, não haverá empate. Ex.: se as 3 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 3 (três) “tentos”. Se uma das duplas estiver com 11 (onze) “tentos”, e mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os 3 (três) “tentos”. Se as duas duplas estiverem em mão de 11 (onze), e o jogo terminar empatado, haverá necessidade de outra dada de cartas, passando-se, portanto o baralho, para o jogador seguinte.

Artigo 18 - Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam ou não, cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras:

“VAMOS JOGAR” ou “NÃO VAMOS JOGAR”

Artigo 19 – Caberá a Comissão Organizadora resolver todos os casos omissos e interpretar sempre que necessário, o disposto neste Regulamento.