



ACAMDOZE

ASSOCIAÇÃO DAS CÂMARAS MUNICIPAIS DA MICRORREGIÃO DOZE

REGULAMENTO

JOGOS ACAMDOZE

18/04/2026

MODALIDADE:

TRUCO



REGULAMENTO GERAL TRUCO

01 DO MAÇO:

Somente com as cartas que estão na mesa, as que forem encobertas ou não foram expostas, poderão ser substituídas por outras cartas pegando-se no meio do baralho para completar o número correto;

- O prazo para a feitura do maço é de 30 segundos, vencido o prazo, passa-se o maço para a frente; o prazo para o cortador é o mesmo, o pé terá 20 segundos para a distribuição das cartas; vencido o tempo perde-se o baralho, na reincidência perde a vez e também um tento. O prazo para chamar a trucada ou não é de 30 segundos, vencido o prazo considera-se automaticamente perdido o tento que está em jogo.

02 DO CORTE:

- As cartas não poderão ser desfiadas, e sim embaralhadas, no máximo quatro vezes.

Se o corte for de gaveta, o carteador poderá escolher por onde vai dar as cartas (por baixo ou por cima). Não poderá o cortador bater o cotovelo em cima do baralho e mandar dar as cartas por cima ou por baixo. Se o corte for seco (sem embaralhar) poderá o cortador mandar dar as cartas por cima ou por baixo. As cartas terão que ser dadas uma a uma com o tombo na última.

03 DA TRUCADA:

- Durante uma trucada a decisão de jogar ou desistir prevalecerá sobre um só parceiro, valendo a primeira iniciativa de qualquer um dos parceiros, exemplo: o adversário truca, um dos adversários fala não, não quero, ou um deles coloca as cartas no baralho, automaticamente perdeu o tento, ou os tentos que estão em disputa.

- Quando um jogador trucar, se um adversário fizer movimentos com a cabeça, não quer dizer que ele tenha chamado a trucada, terá que pronunciar. Exemplo: Joga, vai, vem. Se o jogador sinalizar com três dedos, não quer dizer que está trucando, deverá falar o nome do jogo.

- Em caso de trucada, o jogador que trucou que tiver carta menor que a do adversário, e se o seu parceiro tiver igual de quem chamou, que trucou ganha em caso de empate;

- Quando um jogador trucar, o adversário terá que abrir a jogada, mesmo na segunda ou terceira vaza, em jogadas normais ou empatadas. Exemplo: não valerá o jogador que chamar, mostrar sua carta e falar "pode matar". Mesmo que ocorrer essa jogada, a equipe que chamar a trucada terá que abrir.

04 DO EMPATE:

- Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior, podendo até mesmo encobrir no baralho, em caso de empate nas três vazas sem trucada, ninguém ganha o tento, passando-se o maço para frente.

- Quem truca ou retruca com carta exposta na mesa, perde em caso de empate;

- Quem truca ou retruca no escuro, joga pelo empate;



ACAMDOZE

ASSOCIAÇÃO DAS CÂMARAS MUNICIPAIS DA MICRORREGIÃO DOZE

- Nenhuma carta poderá ser queimada, se acontecer acidentalmente, passa-se o baralho; caso aconteça de o adversário pegar as cartas na mesa e derrubá-las, o pé não deverá substituí-las;
- Em carteadada errada, mais ou menos, não valerá três ou mais tentos, e quem jogar ou trucar com menos ou mais cartas, perderá três tentos;

05 MÃO DE ONZE:

- É permitido olhar as cartas do parceiro, quem trucar na mão de onze perderá três tentos;
- Havendo empate na primeira, segunda e terceira vaza na mão de onze, ninguém ganha o tento passando-se o maço para frente;
- Em caso de empate para uma só equipe, o empate beneficiará a equipe que não tem onze e somará três tentos que estava em disputa;
- Com as cartas a provar vitória garantida em mão de onze ou em qualquer outra jogada, necessário se torna o desenvolvimento da jogada, não podendo de hipótese alguma mostrar antecipadamente as cartas;
- Na mão de onze, se um dos parceiros falar que vai mandar, não poderá voltar atrás.

06 DA CONVERSA:

- A competição deve se desenvolver por meio de sinais ou gestos, nenhuma palavra sobre forma de orientação poderá ser mencionada durante a jogada e aquele que assim o fizer perderá um tento. O palavreado "Jorge" "Truca", entre outras é considerado três tentos perdidos a que falou.

NORMAS GERAIS

- Não pode haver substituição de parceiro em hipótese alguma;
- Em jogadas normais é proibido mostrar qualquer carta ao parceiro, sob pena de perder o tento em jogo;
- Por nenhum motivo, dois parceiros podem levantar-se da mesa, um só caso de necessidade, com autorização do arbitro;
- Só é permitido a troca de lugares, após o término de cada partida, prevalecendo o direito da dupla que tiver a primeira iniciativa;
- Na primeira vaza não pode encobrir carta;
- Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa matando a jogada, valerá com corte a primeira que cair a mesa;
- Os desafios, insultos e provocações é permitido, menos tocar em qualquer parte do corpo dos adversários;
- Se o baralho não tiver com o número correto de cartas, será anulada somente a carteadada onde percebeu que o mesmo estava incorreto;
- Não é permitido olhar a frente e a costa do baralho, se isto ocorrer o carteador ou o cortador perderá um tento, e caso seja o carteador passará o baralho para frente.

EM CASO DE PROCEDIMENTO ILÍCITO DURANTE O JOGO, SE COMPROVADO, SERÁ DESCLASSIFICADO A DUPLA QUE COMETEU.



FICHA DE INSCRIÇÃO

1º JOGOS ACAMDOZE 2026 – MODALIDADE TRUCO

1. Dados do Integrante 1 da dupla

- Nome Completo: _____
- Data de Nascimento (dd/mm/aaaa): ____ / ____ / ____
- Cidade / Câmara: _____
- Cargo/Função: _____
- Telefone / WhatsApp: _____

2. Dados do Integrante 2 da dupla

- Nome Completo: _____
- Data de Nascimento (dd/mm/aaaa): ____ / ____ / ____
- Cidade / Câmara: _____
- Cargo/Função: _____
- Telefone / WhatsApp: _____

3. Termos de Participação e Responsabilidade

Declaro que estou ciente das regras do regulamento da modalidade TRUCO do 1º Jogos da ACAMDOZE 2026, que concordo em seguir todas as decisões da Comissão Central Organizadora (CCO) e da arbitragem, que autorizo a utilização de meu nome, imagem e resultados para divulgação do evento e que estou ciente que, em caso de W.O., desistência fora do prazo ou conduta antidesportiva, poderei ser penalizado conforme regulamento.

Assinatura do Atleta 1: _____ **Data:** ____ / ____ /2026

Assinatura do Atleta 2: _____ **Data:** ____ / ____ /2026

4. Confirmação da ACAMDOZE

- Recebido em: ____ / ____ /2026
- Responsável pela validação: _____