

UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
VII JOGOS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL - VII JUFFS

REGULAMENTO MODALIDADE TRUCO PAULISTA

Art.1º A competição de Truco Paulista do VII JUFFS será realizada no dia 31 de outubro de 2026, a partir das 14h00min, no campus Laranjeiras do Sul/PR, obedecendo às Regras em vigor na Federação Paulista de Truco, em tudo o que não contrariar este regulamento.

Art.2º Toda dupla deverá estar no local designado no horário programado para o início das partidas e devidamente apta para o jogo.

Parágrafo único. A dupla que não estiver presente no horário de início da competição será desclassificada.

Art.3º Regras do jogo:

§ 1º O Truco é disputado em três rodadas ("melhor de três"), para ver quem tem as cartas mais "fortes" (de valor simbólico mais alto).

§ 2º Uma partida é realizada com 40 cartas (retirando-se, 8, 9, 10 e Curingas) e 4 (quatro) jogadores, sendo duas duplas.

§ 3º Cada participante recebe 3 (três) cartas.

§ 4º A dupla que fizer 12 pontos, ganha a partida.

§ 5º Adota-se, como convenção, a seguinte sequência de cartas, como sendo da maior para a menor: 3, 2, A, K, J, Q, 7, 6, 5, 4 (de todos os naipes).

§ 6º A manilha é nova ou variável, sendo determinada pela vira.

§ 7º As cartas serão embaralhadas e distribuídas pelos árbitros da partida, sendo o "corte" feito pelos jogadores, seguindo a ordem da esquerda e a primeira carta saindo para direita e a distribuição sempre correndo de baixo para cima.

§ 8º A seleção da dupla que faz o primeiro corte será feita por sorteio de moeda.

§ 9º O jogador que faz o corte não pode sacar uma carta e passar para seu parceiro ou ficar com a mesma.

§ 10 O corte será sempre seco.

Art. 4º Definições para o jogo:

§ 1º **Vira:** É a carta que o embaralhador vira quando distribui as cartas e que definirá as 4 manilhas.

§ 2º **Manilhas:** São as cartas mais fortes do jogo, mais fortes do que o 3. No final da distribuição das cartas, vira-se uma carta para cima (a "vira") e a carta que de acordo com a sequência é a próxima, em seus 4 diferentes naipes, são definidas como as Manilhas, com "força" na seguinte ordem: Paus, Copas, Espadas, Ouros.

§ 3º **Rodada:** Fração da mão. Em cada rodada, os jogadores mostram uma carta, sendo que a carta mais forte ganha a rodada.

§ 4º **Mão:** Fração da partida, vale 1 (um) ponto e poderá ter seu valor aumentado para 3, 6, 9 e 12 pontos; é disputada em melhor de 3 rodadas.

§ 5º **Partida:** Jogo valendo 12 pontos, conseguidos através das "mãos".

§ 6º Truco: É um pedido de “aumento de aposta” que só pode ser feito na vez de cada jogador. Se nenhum jogador fizer o pedido, a partida valerá 1 ponto. Se o Truco for pedido e o adversário aceitar, a partida passa a valer 3 pontos. Se o adversário não aceitar, o jogador que fez o pedido ganha um ponto.

§ 7º Seis: É um pedido de “aumento da aposta” que pode ser feito quando um jogador é desafiado com o pedido de Truco. Neste caso, a partida que inicialmente valia um ponto e foi trucada, passando a valer 3, passará a valer 6, caso o adversário aceite. Se o adversário não aceitar o pedido, o desafiador ganha 3 pontos.

§ 8º Nove: É um pedido de “aumento de aposta” que pode ser feito quando um jogador é desafiado com o pedido de “Seis”. Neste caso, a partida que estava valendo 6, passará a valer 9 com esse pedido, caso o adversário aceite. Se o adversário não aceitar o pedido, o desafiador ganha 6 pontos.

§ 9º Doze: É um pedido de “aumento de aposta” que pode ser feito quando um jogador é desafiado com o pedido de “Seis”. Neste caso, a partida que estava valendo 6, passará a valer 9 com esse pedido, caso o adversário aceite. Se o adversário não aceitar o pedido, o desafiador ganha 9 pontos.

§ 10 Mão de Onze: A dupla que consegue chegar a 11 pontos na partida, tem o direito de olhar as cartas um do outro e analisar se irão ou não aceitar a partida. Caso a dupla aceite, a Mão de Onze já começa valendo 3 pontos. Se acharem que não será possível vencer a mão com tais cartas, podem optar por “Correr”, dando apenas 1 ponto à dupla adversária.

§ 11 Mão de Ferro: É a Mão de Onze especial, quando as duas duplas conseguem chegar a 11 pontos na partida. Todos os jogadores recebem as cartas “cobertas”, isto é, viradas para baixo, e deverão jogar assim. Quem vencer a mão, vence a partida.

§ 12 Esconder Carta: É quando um jogador joga a carta virada para a mesa, passando assim a não valer nada. Também chamado de “carta coberta” ou “carta encoberta”. Não é permitido esconder a carta na primeira rodada de cada mão.

Art. 5º Em cada rodada, um jogador deve colocar uma de suas cartas na mesa, e o jogador com a carta mais forte vence a rodada. Quem ganhar 2 dessas rodadas ganha a mão e marca 1 ponto, e uma nova mão se inicia.

§ 1º Durante as rodadas, os jogadores têm a opção de pedir Truco, Seis, Nove e Doze, aumentando o valor da rodada.

§ 2º No caso de empate na primeira rodada, quem ganhar a segunda vence a mão; se empatar na segunda rodada, quem ganhou a primeira vence a mão; se empatar na primeira e segunda rodada, quem fizer a terceira vence a mão; se empatar na terceira rodada, quem ganhou a primeira vence a mão; se todas as três rodadas empatarem, ninguém ganha ponto.

Art. 6º A dupla que não comparecer no horário marcado para seu jogo será considerada perdedora por W x O.

Parágrafo único. A equipe vencedora por WXO será atribuído um placar de 12X00.

Art. 7º Na área delimitada para realização das partidas, haverá um distanciamento mínimo de 3 metros entre participantes e torcida, não sendo permitido nenhum tipo de interferência.

Parágrafo único. Não é permitido o uso de equipamentos que produzam ruído ou luz e possam perturbar a audição, visão ou concentração dos competidores da modalidade, no espaço destinado para a competição.

Art. 8º O Baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida, desde que solicitado pelos participantes e tenha a anuência da Equipe de Arbitragem.

Art. 9º No final da rodada, cada dupla pode fazer um único pedido de tempo de 2 minutos à

arbitragem, devendo retornar à partida dentro do tempo cronometrado, sob pena de WXO.

Art. 10 Os jogos poderão ser acompanhados por fiscais indicados pela Comissão Central Organizadora (CCO).

Parágrafo único. Ao fiscal caberá o direito de, caso seja necessário, suspender uma partida por procedimento inconveniente de qualquer dos participantes.

Art. 11 O baralho que será utilizado na partida final, preferencialmente, deverá ser novo, que não tenha sido usado em nenhuma partida anterior. A substituição do baralho será mediante disponibilidade e necessidade, que será verificada antes do início da partida pela Equipe de Arbitragem.

Art 12 A competição será disputada no formato todos contra todos, em Eliminatória Simples e cada partida será disputada em melhor de 03 (três) quedas, com 12 (doze) pontos cada.

§ 1º Será considerada vencedora da partida a dupla que vencer duas vezes a dupla adversária.

§ 2º Será atribuída a seguinte pontuação em cada partida:

I- Vitória: 3 pontos;

II- Derrota por 2x1: 2 pontos;

III- Derrota por 2x0: 0 pontos.

§ 3º A classificação da modalidade, de primeiro a terceiro lugar, será determinada pela pontuação que cada equipe totalizar.

Art. 13 O sistema de disputa e suas especificidades poderá ser alterado pela CCO e disposta em Nota Oficial.

Art. 14 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora.

COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA DO VII JUFFS