REGLAMENTO OFICIAL

CAMPEONATO PROVINCIAL DE TRUCO

Colonia Almada
Sociedad de Beneficencia



El torneo de Truco se desarrolla de acuerdo con las disposiciones establecidas en el presente reglamento.
El juego se desarrolla con una baraja española de cuarenta (40) naipes, excluyendo los ochos (8), nueves (9) y comodines.

1 – OBJETIVOS

1.1. La partida tiene como objetivo alcanzar veinte (20) tantos antes que el equipo contrario.

1.2. La partida se divide en dos etapas: Malas, correspondientes a los primeros diez (10) tantos, y Buenas, correspondientes a los segundos diez (10) tantos.

1.3. La partida finaliza cuando uno de los equipos alcanza los veinte (20) tantos.
Ver Figura 1.

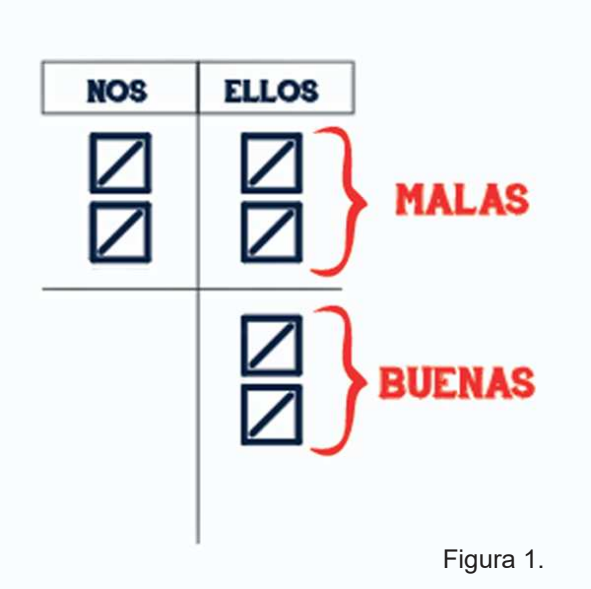


Figura 1.

1.4. La partida finaliza cuando uno de los equipos alcanza los veinte (20) tantos.

2 – MODALIDAD DE JUEGO

2.1. Cada equipo está integrado por tres (3) jugadores. En cada partida participan dos (2) integrantes del equipo, mientras que el tercer integrante cumple la función de Repartidor/Veedor en otra mesa, asignada automáticamente por el sistema informático.

2.2. El sistema garantiza que ningún jugador sea designado como Repartidor/Veedor en una mesa en la que participe su propio equipo, con el fin de preservar la imparcialidad y el normal desarrollo de la competencia.

2.3. Los tres (3) integrantes de cada equipo tienen libertad para determinar qué función cumple cada jugador en cada partida.
A efectos organizativos, los integrantes se identifican de la siguiente manera:

Jugador A: participa de la partida.
Jugador B: participa de la partida.
Jugador C: cumple la función de Repartidor/Veedor en otra mesa.

La distribución de estas funciones puede modificarse en cada partida, de acuerdo con la decisión de cada equipo.
2.4. Finalizada cada partida, los equipos continúan su participación de acuerdo con el fixture establecido por la Organización.

3 – COMIENZO DE LA PARTIDA

3.1. Para determinar qué jugador comienza como mano, cada jugador extrae al azar una carta del mazo, colocada boca abajo. El jugador que obtiene la carta de mayor valor, de acuerdo con la jerarquía establecida para el Truco, determina la posición inicial del Repartidor.

3.2. El repartidor ofrece el mazo al compañero del jugador al que le corresponde ser mano en esa ronda, quien deberá realizar el corte.

Ver capítulo "El Corte".

3.3. Una vez realizado el corte, el Repartidor entrega tres (3) cartas a cada jugador, de a una carta por vez, comenzando por el jugador al que le corresponde ser mano en esa ronda y continuando en sentido ANTIHORARIO.
Es importante que ningún jugador levante ni manipule las cartas hasta que el repartido/veedor finalice el reparto.

3.4. Cada mano se compone de tres (3) rondas, correspondientes a cada una de las cartas recibidas por los jugadores. El equipo que gana dos (2) de las tres (3) rondas gana la mano.

3.5. La comunicación entre los integrantes de un mismo equipo se realiza mediante señas, de acuerdo con las disposiciones establecidas en el capítulo "Señas Reglamentarias".

3.6. El equipo que gana la primera ronda comienza la segunda ronda. El jugador que haya jugado la carta de mayor valor en la ronda anterior es quien inicia la siguiente. El mismo criterio se aplica para la tercera ronda.

3.7. Finalizada cada mano, la condición de mano pasa al jugador ubicado inmediatamente a la derecha del jugador que fue mano en la mano anterior, y así sucesivamente hasta finalizar la partida.

4 – EL JUEGO

Las cartas tienen valores y puntajes determinados de acuerdo con cada etapa de la mano.

4.1. Cada mano se compone de dos etapas: Envido y Truco.

4.2. Una vez realizado el reparto, comienza el jugador a quien le toca ser mano y juega la primera carta.

4.3. – ENVIDO

4.3.1. El Envido constituye la primera etapa de la mano y consiste en determinar el puntaje obtenido mediante la combinación de cartas del mismo palo.

4.3.2. El puntaje del Envido se determina de acuerdo con el valor establecido para cada naipe y puede alcanzar un máximo de treinta y tres (33) puntos.

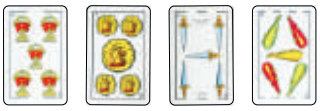
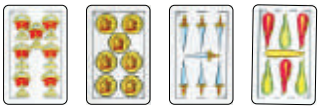
4.3.3. – Valor nominal

Cada carta posee un valor nominal correspondiente al número que figura en el naipe.

Por ejemplo:

1 = un (1) punto.
2 = dos (2) puntos.
3 = tres (3) puntos.
Y así sucesivamente.
10 = diez - sota (10) puntos.
11 = once - caballo (11) puntos.
12 = doce - rey (12) puntos.

En caso de tener 3 cartas que sean 10 - 11 o 12 el puntaje a mencionar en caso de ser necesario deberá ser la mayor de las 3 diez o sota, once o caballo y doce o rey.

Carta	Valor del envido
Todos los 1 	1
Todos los 2 	2
Todos los 3 	3
Todos los 4 	4
Todos los 5 	5
Todos los 6 	6
Todos los 7 	7
Todos los 10 	10 (SOTA)
Todos los 11 	11 (CABALLO)
Todos los 12 	10 (REY)

COMBINACIONES PARA EL CANTO

Suma del puntaje para canto de envido	Combinaciones posibles para cada canto
10 - 11 -12	3 figuras de distinto palo Sota,Caballo y Rey segun corresponda
1	Tres 1 (unos) Dos 1 (unos) y una figura de distinto palo Un 1 (uno) y dos figuras de distinto palo
2	Tres 2 (dos) Dos 2 (dos) y una figura de distinto palo Dos 2 (dos) y un 1(uno) de distinto palo Un 2 (dos) y dos figuras de distinto palo Un 2 (dos) y dos 1 (uno) de distinto palo
3	Tres 3 (tres) Dos 3 (tres) y una figura de distinto palo Dos 3 (tres) y una carta de menor valor de distinto palo (1 o 2) Un 3 (tres) y dos figuras de distinto palo Un 3 (tres), una figura de distinto palo y una carta de menor valor de distinto palo (1 o 2)
4	Tres 4 (cuatro) Dos 4 (cuatro) y una figura de distinto palo Dos 4 (cuatro) y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2 o 3) Un 4 (cuatro) y dos figuras de distinto palo Un 4 (cuatro), una figura de distinto palo y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2 o 3)

5	Tres 5 (cinco) Dos 5 (cinco) y una figura de distinto palo Dos 5 (cinco) y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2, 3 o 4) Un 5 (cinco) y dos figuras de distinto palo Un 5 (cinco), una figura de distinto palo y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2, 3 o 4)
6	Tres 6 (seis) Dos 6 (seis) y una figura de distinto palo Dos 6 (seis) y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2, 3, 4 o 5) Un 6 (seis) y dos figuras de distinto palo Un 6 (seis), una figura de distinto palo y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2, 3, 4 o 5)
7	Tres 7 (siete) Dos 7 (siete) y una figura de distinto palo Dos 7 (siete) y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2, 3, 4 ,5 o 6) Un 7 (siete) y dos figuras de distinto palo Un 7 (siete), una figura de distinto palo y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2, 3, 4 ,5 o 6)
20	Tres figuras del mismo palo Dos figuras de igual palo y una carta cualquiera de distinto palo
21	Dos figuras y un 1 todos de igual palo Una figura y un 1 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo
22	Dos figuras y un 2 todos de igual palo Una figura y un 2 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo

23	Dos figuras y un 3 todos de igual palo Una figura y un 3 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo Un 2 + un 1 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 2 + un 1 de igual palo + figura de igual palo
24	Dos figuras y un 4 todos de igual palo Una figura y un 4 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo Un 3 + un 1 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 3 + un 1 de igual palo + figura de igual palo
25	Dos figuras y un 5 todos de igual palo Una figura y un 5 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo Un 3 + un 2 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 3 + un 2 + 1 todos de igual palo Un 3 + un 2 de igual palo + figura de igual palo Un 4 + un 1 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 4 + un 1 de igual palo + figura de igual palo
26	Dos figuras y un 6 todos de igual palo Una figura y un 6 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo Un 4 + un 2 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 4 + un 2 + 1 todos de igual palo Un 4 + un 2 de igual palo + figura de igual palo Un 5 + un 1 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 5 + un 1 de igual palo + figura de igual palo

27	Dos figuras y un 7 todos de igual palo Una figura y un 7 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo Un 4 + un 3 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 4 + un 3 + cualquiera menor valor todos de igual palo (1 o 2) Un 4 + un 3 de igual palo + figura de igual palo Un 5 + un 2 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 5 + un 2 de igual palo + figura de igual palo Un 5 + un 2 + 1 todos de igual palo Un 6 + un 1 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 6 + un 1 de igual palo + figura de igual palo
28	Un 7 + un 1 + figura todos de igual palo Un 7 + un 1 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 6 + un 2 + figura todos de igual palo Un 6 + un 2 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 6 + un 2 de igual palo + un 1 todos de igual palo Un 5 + un 3 + figura todos de igual palo Un 5 + un 3 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 5 + un 3 + una cualquiera menor valor todos de igual palo (1 o 2)
29	Un 7 + un 2 + figura todos de igual palo Un 7 + un 2 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 7 + un 2 + 1 todos de igual palo Un 6 + un 3 + figura todos de igual palo Un 6 + un 3 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 6 + un 3 + una cualquiera menor valor todos de igual palo (1 o 2) Un 5 + un 4 + figura todos de igual palo Un 5 + un 4 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 5 + un 4 + una cualquiera menor valor todos de igual palo (1, 2 o 3)

30	Un 7 + un 3 + figura todos de igual palo Un 7 + un 3 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 7 + un 3 + una de menor valor todos de igual palo (1 o 2) Un 6 + un 4 + figura todos de igual palo Un 6 + un 4 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 6 + un 4 + una de menor valor todos de igual palo (1, 2 o 3)
31	Un 7 + un 4 + figura todos de igual palo Un 7 + un 4 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 7 + un 4 + una de menor valor todos de igual palo (1, 2 o 3) Un 6 + un 5 + figura todos de igual palo Un 6 + un 5 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 6 + un 5 + una de menor valor todos de igual palo (1, 2, 3 o 4)
32	Un 7 + un 5 + figura todos de igual palo Un 7 + un 5 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 7 + un 5 + una de menor valor todos de igual palo (1, 2, 3 o 4)
33	Un 7 + un 6 + figura todos de igual palo Un 7 + un 6 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 7 + un 6 + una de menor valor todos de igual palo (1, 2, 3, 4 o 5)

4.1.3. Envido:

Esta etapa de la mano se juega exclusivamente antes del truco y antes de finalizar la primera ronda. Se considera finalizada la ronda, cuando el repartidor apoya su primera carta. Una vez finalizada la primera ronda, no se podrá volver a jugar esta etapa, continuando a la segunda parte del el TRUCO propiamente dicho.

4.1.4. Combinaciones posibles

4.1.5. Cualquier jugador, antes de apoyar su primera carta, podrá cantar el ENVIDO.
Una vez apoyada la carta sobre la mesa, solo podrá volver a mencionar esta etapa para levantar la apuesta propuesta por su adversario.

4.1.6. Una vez que el repartidor (último jugador de la ronda) apoya su primera carta sobre la mesa, o cualquier jugador anterior a él canta TRUCO y el mismo es aceptado o no, este juego carecerá del ENVIDO.

Por 10 cual, hay un tiempo válido para cantar el Envido, y es desde que comienza la partida, hasta que el último jugador (o sea el repartidor) apoye su primera carta.
Esto significa que el Envido puede 0 no, ser cantado, dependiendo de la estrategia de los jugadores.
En el caso que "no" se cante, no corresponde punto alguno para los jugadores y se pasa automáticamente a jugar la segunda etapa del juego es decir el Truco.

4.1.7. No hay Envido, si todos los jugadores han descartado su primera carta sin cantar Envido.

4.2. ACEPTACIÓN

4.2.1. una vez cantado el Envido por alguna de las partes, la otra tiene la obligación de contestar a esta propuesta, con 3 (tres) alternativas posibles:

a) Aceptar
b) No Aceptar o
c) la propuesta

4.2.2. Para ACEPTAR el canto del Envido, se debe pronunciar la palabra "QUIERO", siendo cualquier otra palabra inválida, y cualquier número que se diga no surtirá efecto.

4.2.3. En el caso de NO ACEPTAR, se debe decir "NO QUIERO", aunque también es válido decir "NO SE QUIERE" o cantar directamente TRUCO" se entiende como querido el envido.

4.2.4. Y la tercer opción, es la de SUBIR LA PROPUESTA, utilizando a tal efecto los REENVIDOS posibles, que aumentaran los puntos en disputa. Estos son Envido, Real Envido y Falta Envido.
En este caso, se transfiere al Otro equipo la obligación de responder siguiendo el mismo procedimiento.

Los cantos posibles serán:

Envido
Real envido
Falta envido
Envido - Envido
Envido - Real envido
Envido - Falta envido
Real envido - Falta envido
Envido - Envido - Falta envido
Envido - Envido - Real envido
Envido - Real envido - Falta envido
Envido - Envido - Real envido - Falta envido

4.3 Puntuación:

En líneas generales, el ENVIDO vale 2 puntos y el REAL ENVIDO vale 3 puntos. Todo lo no querido vale 10 anteriormente cantado.

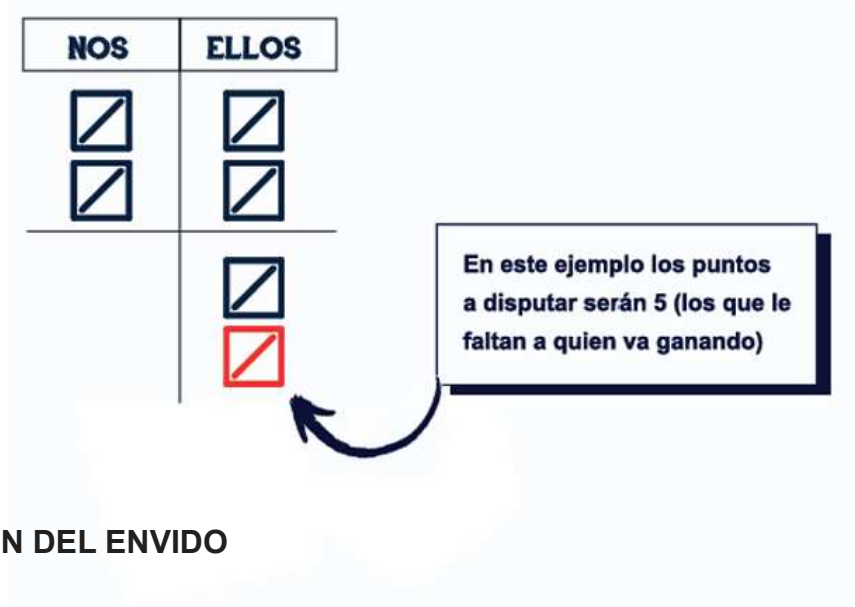
4.3.1. Con el canto de Envido por cualquiera de los equipos, automáticamente están en juego 2 puntos, que son los puntos que gana el que sume más. Si no es aceptado, corresponde solo un punto para el que hizo la propuesta.

CANTO	QUERIDO	NO QUERIDO
Envido	**2**	**1**
Real envido	**3**	**1**
Falta envido	**#**	**1**
Envido - Envido	**4**	**2**
Envido - Real envido	**5**	**2**
Envido - Falta envido	**#**	**2**
Real envido - Falta envido	**#**	**3**
Envido - Envido - Falta envido	**#**	**4**
Envido - Envido - Real envido	**7**	**4**
Envido - Real envido - Falta envido	**#**	**5**
Envido - Envido - Real envido - Falta envido	**#**	**7**

4.3. – FALTA ENVIDO

4.3.1. - Valor de la Falta Envido

El valor de la Falta Envido se determina de acuerdo con la puntuación de ambos equipos al momento de realizar el canto.
El valor de la Falta Envido corresponde a la cantidad de puntos que necesita el equipo que se encuentra en ventaja para alcanzar los veinte (20) tantos.
Si el equipo que se encuentra en desventaja gana la Falta Envido, obtiene la cantidad de puntos que necesita el equipo que se encontraba en ventaja para alcanzar los veinte (20) tantos.
En consecuencia, el valor de la Falta Envido se determina siempre tomando como referencia el equipo que se encuentra más cerca de alcanzar los veinte (20) tantos.



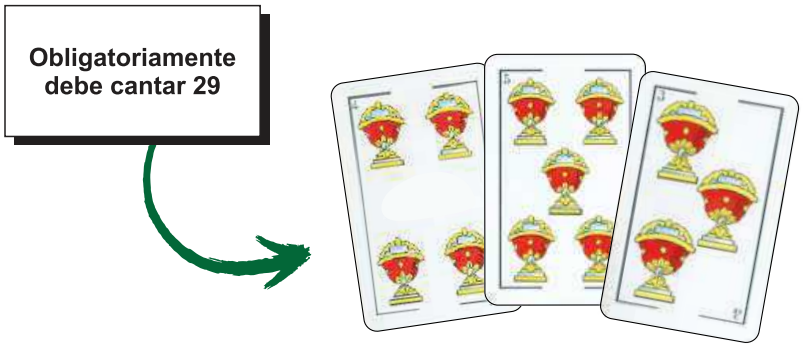
4.4. - DECLARACIÓN DEL ENVIDO

4.4.1. - Orden de declaración
Una vez aceptado el Envido, el jugador que tiene la condición de mano es quien declara primero su puntaje.
A continuación, los demás jugadores declaran su puntaje respetando el orden de juego.
Si un jugador declara su puntaje antes de que llegue su turno, la declaración se considera válida. En este caso, el equipo rival puede solicitar que el jugador al que le correspondía declarar primero indique su puntaje, a efectos de establecer el orden y determinar el resultado del Envido.

4.4.2. – Expresión “Son buenas”
Cuando un jugador declara su puntaje y el jugador rival no puede superarlo, no está obligado a informar su puntaje.
En ese caso, puede expresar “SON BUENAS”, transfiriendo la declaración a su compañero.
El compañero puede expresar nuevamente “SON BUENAS” si tampoco supera el puntaje declarado, o puede declarar su propio puntaje si posee una combinación superior.
La expresión “SON BUENAS” tiene como finalidad evitar que el equipo rival obtenga información sobre las cartas del jugador y forma parte de la estrategia del juego.

4.4.3. – Tres cartas del mismo palo
Cuando un jugador posee tres cartas del mismo palo, no se considera Flor, ya que el torneo se juega sin Flor.
En este caso, para determinar el puntaje del Envido, el jugador debe considerar las dos cartas de mayor valor correspondientes al mismo palo.

La omisión o declaración incorrecta del puntaje queda sujeta a las disposiciones y sanciones establecidas en el presente reglamento.



4.5. – CANTO FALLIDO

4.5.1. Cuando un jugador no escucha o no comprende correctamente un canto realizado por otro jugador, puede solicitar que el canto se repita.
El jugador que realiza el canto debe repetirlo de manera clara y con un volumen suficiente para que pueda ser comprendido por todos los jugadores de la mesa.

4.5.2. Una vez aceptado el Envido o cualquiera de sus combinaciones, el primer número que pronuncia cada jugador al declarar su puntaje se considera válido y obliga al jugador a mostrar dicho puntaje al finalizar la mano, cuando corresponda.

4.6. – DECLARACIÓN DE PUNTAJES DEL ENVIDO

4.6.1. – Números válidos
Los números válidos para la declaración del Envido son:
Sota 10, Caballo 11, Rey 12 , uno 1, dos 2, tres 3, cuatro 4, cinco 5, seis 6, siete (7), y del veinte (20) al treinta y tres (33).

4.6.2. – Números no válidos
Los números que no corresponden a un puntaje válido de Envido no producen efecto alguno.
Se consideran números no válidos, entre otros:

ocho (8);
nueve (9);
del trece (13) al diecinueve (19)
números redondos superiores a treinta (33).

Cuando un jugador pronuncia un número no válido, puede corregir su declaración y expresar nuevamente su puntaje correcto.

4.6.3. – Pronunciación accidental de un número válido
Cuando un jugador pronuncia por error un número que constituye un puntaje válido de Envido, el número pronunciado se considera válido, independientemente del puntaje que realmente posea.

El jugador queda obligado a mostrar ese puntaje cuando corresponda.
Ejemplo: si un jugador posee cuatro (4) puntos y pronuncia accidentalmente “veinticuatro (24)”, el número declarado se considera válido y el jugador debe demostrar que posee veinticuatro (24) puntos.

4.6.4. – Declaración de un número incorrecto
Cuando el número declarado no corresponde al puntaje real del jugador, se considera una declaración incorrecta, Indistintamente de que hayan ganado o perdido el ENVIDO. Es obligación cantar el mayor valor posible que tengas en la mano. En caso de cantar de forma incorrecta, se aplican las sanciones establecidas en el artículo 4.6.6.

4.6.5. – Obligación de mostrar el puntaje
El jugador que gana el Envido debe mostrar obligatoriamente sus PUNTOS y demostrar el puntaje declarado antes de que los puntos obtenidos sean registrados en la planilla de puntuación.

4.6.6. – Sanción por declaración incorrecta o falta de comprobación
Cuando el jugador obligado a mostrar sus puntos no puede demostrar el puntaje declarado, o realiza una declaración incorrecta de Envido, su equipo pierde los puntos correspondientes al Envido y, además, pierde los puntos que se encuentren en disputa por el Truco en esa mano.
Los puntos correspondientes al Truco se asignan al equipo contrario en la misma cantidad en que se encontraban en disputa.
Ejemplo: si el Truco se encuentra en Vale Cuatro, el equipo infractor pierde cuatro (4) puntos y esos cuatro (4) puntos se asignan al equipo contrario.

4.6.7. – Pérdida de las cartas
Se considera que un jugador no ha mostrado sus puntos cuando apoya sus cartas en el mazo.
Una vez que las cartas son apoyadas en el mazo, el jugador no puede recuperarlas para demostrar posteriormente su puntaje, aunque el mazo todavía no haya sido mezclado.

4.6.8. – Jugador obligado a mostrar
Solamente el jugador que gana el Envido está obligado a mostrar sus cartas para acreditar el puntaje declarado.
Si otro jugador muestra voluntariamente sus cartas y se comprueba que había declarado incorrectamente su puntaje de Envido, se aplica la sanción establecida en el artículo 4.6.6.

4.6.9. – Respuesta al canto
Una vez realizado un canto de Envido, cualquier jugador del equipo rival puede responder a la propuesta, independientemente de su posición en la mesa.
La respuesta debe respetar las alternativas y condiciones establecidas en el artículo 4.2.

4.6.10. – Envido ante un canto de Truco
Cuando un jugador canta Truco antes de que se juegue la primera carta de la mano, el equipo rival puede cantar Envido, siempre que la etapa del Envido permanezca habilitada.
En este caso, el Envido tiene prioridad y debe resolverse antes de continuar con la respuesta al Truco.
Una vez que el Truco es aceptado, no puede iniciarse posteriormente un canto de Envido.

4.6.11. – Orden de los cantos
Los jugadores pueden iniciar el Envido con cualquiera de las propuestas permitidas, sin necesidad de comenzar obligatoriamente con el canto de Envido.
Por ejemplo, un jugador puede cantar directamente Real Envido sin haber cantado previamente Envido.
Cada nuevo canto debe aumentar la propuesta anterior y respetar las combinaciones establecidas en el presente reglamento.

5 – TRUCO

El Truco constituye la segunda etapa de la mano y consiste en ganar dos (2) de las tres (3) rondas que componen la mano, de acuerdo con la jerarquía establecida para las cartas.

5.1. – VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas tienen una jerarquía determinada, de mayor a menor valor, que establece cuál de ellas gana cada ronda.

La jerarquía de las cartas se establece en el siguiente orden:

5.2. Una carta de mayor jerarquía gana frente a cualquier carta de menor jerarquía.

5.3. El As de Espadas (1 de Espadas) es la carta de mayor jerarquía del mazo.

5.2. – COMIENZO Y DESARROLLO DEL TRUCO

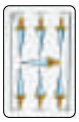
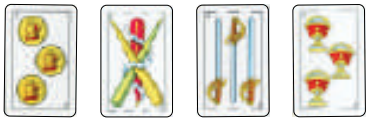
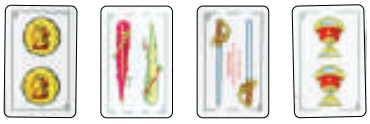
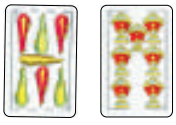
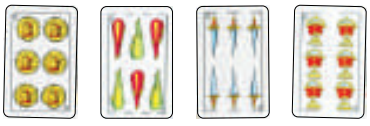
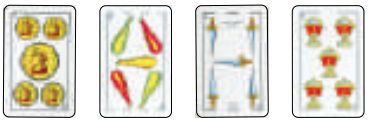
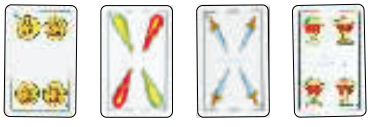
5.2.1. Cada mano se compone de tres (3) rondas, correspondientes a las tres (3) cartas recibidas por cada jugador.

5.2.2. El equipo que gana dos (2) de las tres (3) rondas gana la mano.

5.2.3. Una vez realizado el corte y efectuado el reparto, la primera ronda comienza con el jugador al que el repartidor le entregó la primera carta durante el reparto y es quien tiene la condición de mano. El juego continúa siguiendo el orden establecido alrededor de la mesa.

5.2.4. La ronda la gana el jugador que juega la carta de mayor jerarquía.

5.2.5. El jugador que haya obtenido la ronda anterior mediante la carta de mayor jerarquía será quien inicie la ronda siguiente. El mismo criterio se aplicará para determinar quién

I.	1 de Espadas	
II.	1 de Bastos	
III.	7 de Espadas	
IV.	7 de Oros	
V.	3 (todos)	
VI.	2 (todos)	
VII.	1 de Oro / 1 de Copas	
VIII.	12 (todos)	
IX.	11 (todos)	
X.	10 (todos)	
XI.	7 de Copas / 7 de Bastos	
XII.	6 (todos)	
XIII.	5 (todos)	
XIV.	4 (todos)	

5.2.6. Cuando una ronda termina empatada, se aplicarán las disposiciones establecidas para la mano empardada en el artículo 5.4.

5.2.7. Finalizada cada mano, la condición de mano pasa al jugador ubicado inmediatamente a la derecha de quien tuvo dicha condición en la mano anterior. El Repartidor/Veedor realizará el reparto correspondiente, de acuerdo con las disposiciones establecidas en el presente reglamento.

5.3. – MANO EMPARDADA

5.3.1. Cuando la primera ronda termina empatada, la segunda ronda comienza con el jugador que tiene la condición de mano, es decir, el jugador por el cual el Repartidor comenzó entregando las cartas.
Si la segunda ronda tiene un ganador, ese resultado determina el equipo que gana la mano cuando corresponde de acuerdo con las reglas de desempate.
Si la segunda ronda también termina empatada, el resultado se determina mediante la tercera ronda.

5.3.2. Cuando las tres (3) rondas terminan empatadas (pardas), gana la mano el equipo que colocó la carta de mayor jerarquía primero. Según valor de las cartas **5.1.**

5.3.3. Las cartas jugadas permanecen boca arriba sobre la mesa hasta que finaliza la mano. Los jugadores no pueden recogerlas, mezclarlas ni cubrirlas con otras cartas antes de que finalice la mano.

5.3.4. El canto de TRUCO puede realizarse en cualquier momento de la mano y por cualquier jugador, siempre que se respeten las disposiciones relativas al Envido y al orden de los cantos.

5.3.5. Si durante la mano ningún jugador canta TRUCO, gana la mano el equipo que obtiene dos (2) rondas y recibe un (1) punto.

5.4. – ACEPTACIÓN DEL TRUCO

5.4.1. Una vez realizado el canto de TRUCO, el equipo contrario debe responder mediante una de las siguientes alternativas:

a) QUIERO.
b) NO QUIERO.
c) QUIERO - RETRUCO.

5.4.2. – Quiero
Para aceptar el canto de TRUCO, el jugador debe pronunciar la palabra “QUIERO”.
Cualquier otra expresión no constituye una aceptación válida.
Una vez aceptado el canto, el equipo que acepta adquiere la facultad de realizar el siguiente aumento de la apuesta, cuando corresponda.
Ningún equipo puede realizar dos aumentos consecutivos sin que el equipo contrario haya aceptado previamente la propuesta.

5.4.3. – No quiero
Para no aceptar el canto de TRUCO, el jugador debe pronunciar “NO QUIERO”.
También se considera válida la decisión de irse al mazo, de acuerdo con las disposiciones establecidas en el capítulo correspondiente.
Cuando el equipo responde “NO QUIERO”, el equipo que realizó el último canto obtiene los puntos correspondientes a la propuesta no aceptada.

5.4.4. – Retruco
La tercera alternativa consiste en aumentar la propuesta mediante el canto de RETRUCO.
Cuando un equipo canta RETRUCO, la obligación de responder se transfiere al equipo contrario.
El equipo que acepta el RETRUCO mediante la expresión “QUIERO” adquiere la facultad de realizar el siguiente aumento permitido (QUIERO VALE 4).
De esta manera, la facultad de aumentar la apuesta se alterna entre ambos equipos y ningún equipo puede realizar dos aumentos consecutivos.

5.5. – PUNTAJE DEL TRUCO

	QUERIDO	NO QUERIDO
Truco	**2**	**1**
Truco / Quiero Re Truco	**3**	**2**
Truco / Quiero Re Truco / Quiero Vale 4	**4**	**3**

5.6 – PUNTAJE Y SECUENCIA DEL TRUCO

5.6.1. En el Truco se respeta el siguiente orden de aumento de la apuesta:
TRUCO → RETRUCO → VALE CUATRO.
Este orden no puede alterarse ni omitirse.

5.6.2. Cada aumento de la apuesta debe ser aceptado mediante la expresión **“QUIERO”** o rechazado mediante **“NO QUIERO”** o la acción de irse al mazo, conforme a las disposiciones del presente reglamento.

5.6.3. El equipo que acepta un canto adquiere la facultad de realizar el siguiente aumento permitido. Ningún equipo puede realizar dos aumentos consecutivos sin que el equipo contrario haya aceptado previamente el canto anterior.

5.6.4. El VALE CUATRO constituye el último aumento permitido en la secuencia del Truco. Una vez realizado este canto, no puede efectuarse ningún aumento adicional.

5.7. – CARTA JUGADA

5.7.1. Una carta se considera jugada cuando el jugador la suelta sobre la mesa y queda visible para los demás participantes.
Una vez que una carta se considera jugada, el jugador no puede reemplazarla, retirarla ni modificar su elección.

5.7.2. Cuando un jugador juega dos o tres cartas por error, las cartas se consideran jugadas en el orden en que quedan apoyadas sobre la mesa. El jugador no puede modificar posteriormente dicho orden.

5.7.3. Cuando un jugador juega una carta antes de que corresponda su turno, ya sea de manera accidental o intencional, la carta se considera igualmente Carta Jugada.
El jugador no puede retirarla ni reemplazarla.
El Juez podrá determinar, de corresponder, la sanción aplicable según las circunstancias de la infracción.

5.7.4. Cuando un jugador juega dos cartas simultáneamente, ambas deben quedar visibles sobre la mesa.
Se considera jugada la carta que haya quedado apoyada primero, aun cuando su valor no resulte visible en ese momento.

5.7.5. Mientras el jugador mantenga la carta apoyada sobre la mesa pero todavía la sostenga con la mano y no la haya soltado, la carta no se considera definitivamente jugada.
Hasta ese momento, el jugador puede modificar su elección y, cuando corresponda, realizar un canto pendiente.

5.8. – PASAR

5.8.1. Cuando un jugador no desea jugar una carta en su turno, puede optar por pasar.

5.8.2. Para pasar, el jugador debe pronunciar claramente la palabra “PASO” y colocar sus cartas boca abajo.
Una vez realizado el pase de las cartas, el jugador sigue participando de la ronda por lo que las expresiones o cantos realizados posteriormente a pasar sus cartas tienen total validez, lo único que no puede hacer es jugar sus cartas.

5.8.3. Cuando un jugador pasa durante la primera ronda sin haber jugado ninguna carta, se considera que se va al mazo, aplicándose las disposiciones establecidas en la Octava – Irse al Mazo.

5.8.4. Cuando un jugador pasa durante la segunda ronda, queda igualmente excluido de la tercera ronda.

5.8.5. El compañero del jugador que pasó continúa participando en la mano y conserva la facultad de realizar los cantos y responder a las propuestas correspondientes.

5.9. – CANTO AL NÚMERO CUATRO

5.9.1. Cuando un equipo se encuentra en la ronda definitoria y el rival posee una carta que, de acuerdo con su jerarquía, no puede ganar la ronda, se recomienda no realizar un canto adicional de TRUCO o RETRUCO como gesto de cortesía.
En estos casos, los jugadores pueden limitarse a jugar la carta correspondiente.

5.9.2. Cuando las rondas anteriores se encuentran empatadas y la tercera ronda resulta determinante, se aplica el mismo criterio.

5.9.3. La omisión de un canto de Truco y Retruco en estas circunstancias no constituye una obligación reglamentaria ni modifica el valor de la mano. Se trata únicamente de una práctica de cortesía entre jugadores.
NO SE CONSIDERA PERDIDO EL TRUCO SI LE CANTAS A ESTA CARTA

6 – REPARTO

6.1. – DETERMINACIÓN DE LA MANO INICIAL

6.1.1. Para determinar qué jugador comienza con la condición de mano, cada jugador extrae al azar una carta del mazo.

6.1.2. El jugador que obtiene la carta de mayor jerarquía, de acuerdo con los valores establecidos para el Truco, determina quién comienza con la condición de mano conforme al procedimiento establecido por la Organización.

6.1.3. La condición de mano se establece únicamente para determinar el orden inicial de juego y no modifica la designación del Repartidor/Veedor

6.2. – MEZCLAR Y REPARTIR

EL Repartidor/Veedor debe corroborar que el mazo de cartas que tiene cuenta con todos los naipes correspondientes, que ninguno se repite y que están todos en buen estado.

En caso de notar alguna anomalía, debe informar inmediatamente para cambiar el mazo de cartas.

6.2.1. – Repartidor/Veedor oficial
El reparto de cartas está a cargo exclusivamente de un Repartidor/Veedor oficial.
El Repartidor/Veedor es un integrante de otro equipo participante en la competencia que, en ese momento, no disputa una partida en la mesa correspondiente.
El sistema de la competencia selecciona automáticamente al Repartidor/Veedor para realizar el reparto en una mesa distinta de aquella en la que participa su propio equipo.
En ningún caso el sistema puede designar como Repartidor/Veedor a un jugador que sea integrante de cualquiera de los dos equipos que disputan la partida.
Por lo tanto, el Repartidor/Veedor pertenece necesariamente a un tercer equipo.
La selección se realiza de manera automática, aleatoria o mediante el mecanismo previamente establecido por la Organización, sin intervención de los jugadores de la mesa.
Cuando el sistema no pueda realizar una asignación válida, la Organización o el Juez designa un Repartidor/Veedor que cumpla con los requisitos establecidos en este artículo.

6.2.2. – Reparto

Es importante que los jugadores no manipulen las cartas hasta que el repartidor/veedor no finalice el reparto.
El Repartidor/Veedor debe repartir las cartas de manera suficiente para garantizar una adecuada mezcla del mazo.
El procedimiento debe realizarse procurando evitar la repetición deliberada de las cartas aparecidas en la mano anterior.
Asimismo, debe manipular las cartas de manera adecuada, evitando marcarlas, doblarlas, romperlas, deteriorarlas o realizar cualquier acción que pueda proporcionar información sobre ellas.
Ningún jugador ni el Repartidor/Veedor puede modificar deliberadamente el estado de las cartas mediante un uso inapropiado, incluyendo la excesiva “orejeada”, doblado, marcado o cualquier otra acción que permita obtener o transmitir información.

6.2.3. – Nuevo reparto
Cuando el Juez o la Organización lo considere necesario, puede disponer que el mazo sea barajado nuevamente por el Repartidor/Veedor o por otra persona designada por la Organización.

6.2.4. – Corte
Una vez mezcladas las cartas, el Repartidor/Veedor coloca el mazo sobre la mesa para que el jugador correspondiente realice el corte, de acuerdo con el sentido de juego establecido.
El corte es libre, cada jugador decide cómo cortar siempre y cuando no vea las cartas que está manipulando.

6.2.5. – Inicio del reparto
El Repartidor/Veedor puede repartir las cartas desde la parte del mazo que decida, no puede utilizar ningún procedimiento que permita visualizar anticipadamente las cartas y antes de comenzar la partida debe informar desde donde va a repartir.
El procedimiento debe ser el mismo durante toda esa partida (si comenzó repartiendo de abajo, debe hacerlo durante toda la partida del mismo lugar).

6.2.6. – Procedimiento de reparto
El Repartidor/Veedor entrega las cartas de manera uniforme, de a una carta por vez, respetando el orden establecido.

Debe procurar que ninguna carta pueda ser visualizada deliberadamente antes de ser entregada al jugador correspondiente.
El Repartidor/Veedor debe mantener una posición y un procedimiento que garanticen, en la medida de lo posible, la transparencia e imparcialidad del reparto.

6.2.7. – Mazo restante
Una vez finalizado el reparto, el mazo restante queda ubicado a la derecha del Repartidor/Veedor.

6.2.8. – Imparcialidad del Repartidor/Veedor
El Repartidor/Veedor no puede intervenir en el desarrollo de la partida, realizar señas, transmitir información, efectuar comentarios sobre las cartas ni realizar cualquier acción que pueda beneficiar o perjudicar a alguno de los equipos.
Su participación se limita al mezclado, corte, reparto, control y anotación en la planilla y resolución de las situaciones vinculadas directamente con dichos procedimientos.

6.2.9. – Permanencia del Repartidor/Veedor
El Repartidor/Veedor puede continuar realizando el reparto de las manos correspondientes a la mesa durante el período que determine la Organización o el sistema.
El turno de reparto no se traslada a ninguno de los jugadores de la mesa.

6.3. – CARTA DADA VUELTA DURANTE EL REPARTO

6.3.1. Cuando durante el reparto una carta queda expuesta o boca arriba accidentalmente, el Repartidor/Veedor debe detener inmediatamente el reparto.

6.3.2. Si la carta fue expuesta de manera accidental por el repartidor, se debe realizar el reparto nuevamente.

6.3.3. El Repartidor/Veedor debe abstenerse de observar deliberadamente las cartas que entrega y debe realizar el reparto de manera que ningún jugador pueda visualizar anticipadamente las cartas destinadas a otro participante.

6.3.4. Toda controversia relacionada con una carta dada vuelta queda bajo la autoridad del Juez o de la autoridad designada por la Organización.

6.4. – CARTAS DADAS DE MÁS O DE MENOS

6.4.1. Cuando un jugador recibe una cantidad de cartas superior o inferior a la correspondiente, debe comunicarlo inmediatamente al Repartidor/Veedor o al Juez.
En estos casos, la mano debe repartirse nuevamente en su totalidad.
No se permite descartar una carta para corregir un sobrante ni tomar cartas adicionales del mazo para corregir un faltante.

Todos los jugadores tienen la obligación de informar inmediatamente cualquier irregularidad relacionada con la cantidad de cartas recibidas.

6.4.2. Cuando, una vez finalizado el reparto y antes de jugar la primera carta, se comprueba que un jugador recibió cartas de más y no informó la situación oportunamente, el jugador o equipo responsable queda sujeto a una penalización de dos (2) puntos, conforme al régimen de sanciones.

6.4.3. Cuando una vez finalizada la mano se comprueba que un jugador recibió cartas de más y la irregularidad no fue denunciada oportunamente, se descuentan los puntos que su equipo haya obtenido en esa mano y se otorgan dos (2) puntos al equipo rival.

Si la mano fue ganada por el equipo rival, los puntos obtenidos por dicho equipo se mantienen y se adicionan los dos (2) puntos correspondientes a la penalización.

6.5. – INFRACCIONES DURANTE EL REPARTO

6.5.1. Constituyen infracciones durante el reparto:
a) Entregar cartas de más o de menos.
b) Exponer o dar vuelta una carta durante el reparto.
c) Repartir de manera diferente al procedimiento establecido.
d) Permitir deliberadamente que un jugador visualice una carta destinada a otro jugador.
e) Marcar, doblar o deteriorar deliberadamente las cartas.
f) Realizar señas o transmitir información a cualquiera de los jugadores.
g) Observar deliberadamente las cartas antes o durante su entrega.
h) Realizar cualquier otra conducta que altere la imparcialidad, transparencia o normal desarrollo del reparto.

6.5.2. Cuando una infracción sea atribuible al Repartidor/Veedor, el Juez puede disponer la repetición del reparto y, cuando corresponda, solicitar a la Organización o al sistema la designación de un nuevo Repartidor/Veedor.

6.5.3. Una infracción atribuible al Repartidor/Veedor no genera automáticamente una penalización para ninguno de los equipos.
Cuando el Juez determine que existió intencionalidad, connivencia o beneficio deliberado para alguno de los equipos, puede aplicar las sanciones correspondientes.

6.5.4. Cuando un jugador o equipo incurre deliberadamente en una conducta destinada a provocar, aprovechar o encubrir una irregularidad durante el reparto, el Juez puede aplicar las sanciones previstas en el régimen general de la competencia.

6.5.5. La reiteración de infracciones por parte de un Repartidor/Veedor puede dar lugar a su reemplazo inmediato por otra persona designada por la Organización o seleccionada por el sistema.

6.5.6. Cuando se presenta una situación relacionada con el reparto que no está expresamente contemplada en este reglamento, el Juez determina la validez del reparto y, cuando corresponda, dispone su repetición.

7 – SEÑAS

7.1. – OBJETIVO Y USO DE LAS SEÑAS

7.1.1. Los integrantes de cada equipo pueden utilizar un sistema de señas previamente acordado entre ellos con el objetivo de facilitar la comunicación y desarrollar estrategias de juego.

7.1.2. Cada equipo tiene libertad para establecer y utilizar sus propias señas y no está obligado a utilizar un sistema predeterminado por la Organización.
Las señas deben realizarse de manera visible y natural, sin interferir con el normal desarrollo de la partida.

7.1.3. No está permitido utilizar señas, gestos o movimientos destinados a comunicarse con personas ajenas a la mesa, recibir información externa o transmitir información hacia fuera de la mesa. También está prohibido utilizar objetos, dispositivos o cualquier mecanismo externo que permita establecer dicha comunicación.

7.1.4. Los jugadores no pueden cubrirse, ocultarse o taparse deliberadamente el rostro, las manos u otras partes del cuerpo con el objeto de impedir que el equipo rival observe las señas.
Tampoco pueden utilizar prendas, accesorios u otros elementos para interferir deliberadamente con la visibilidad del juego.

7.1.5. Está permitido realizar señas falsas o engañosas con el objetivo de confundir al equipo rival. La realización de una seña correspondiente a una carta o situación que el jugador no posee no constituye, por sí misma, una infracción.

7.1.6. La observación, interpretación y descubrimiento de las señas del equipo rival forman parte de la estrategia y habilidad propia del juego.

7.1.7. El Repartidor/Veedor puede advertir a los jugadores cuando observe una conducta, gesto, movimiento o utilización de elementos que considere inadecuados o que puedan generar una ventaja indebida.

7.1.8. Ante la reiteración de una conducta advertida o cuando considere que existe una infracción manifiesta, el Repartidor/Veedor debe informar la situación al Juez o a la Organización.

7.1.9. No constituye infracción que un jugador observe o intente interpretar las señas del equipo rival, siempre que lo haga desde la propia mesa y sin interferir física o verbalmente en el desarrollo de la partida.

7.1.10. Las señas constituyen una herramienta estratégica del juego y deben utilizarse sin generar comunicación externa, ocultamiento deliberado, interferencia o ventaja antideportiva.

8 – IRSE AL MAZO

INDICAR QUE DEJAS LAS CARTAS AL LADO DEL MAZO

8.1. Irse al mazo consiste en abandonar la participación activa en la mano, colocando las cartas boca abajo en el mazo sin permitir que su contenido sea visualizado.

8.2. Un jugador puede irse al mazo en cualquier momento de la mano, ya sea durante la primera, segunda o tercera ronda.

8.3. Una vez que un jugador se va al mazo, pierde toda posibilidad de intervenir nuevamente en esa mano.
Los cantos, respuestas o declaraciones que realice posteriormente no tienen validez.
Su compañero continúa participando y conserva la facultad de defender los puntos correspondientes a su equipo.

8.4. Cuando un jugador se va al mazo, los puntos pendientes se consideran no queridos.
Si el Envido todavía se encuentra habilitado y existen puntos correspondientes a dicha etapa, el equipo obtiene los puntos correspondientes al Envido no querido y al Truco no querido, conforme a las reglas de puntuación vigentes.
Cuando la etapa del Envido ya finalizó, irse al mazo implica únicamente la pérdida correspondiente al Truco no querido.

8.5. Irse al mazo produce los mismos efectos que pasar respecto de la participación del jugador en las rondas restantes.
La diferencia consiste en que el jugador que pasa conserva, cuando corresponda, la posibilidad de demostrar su puntaje de Envido, mientras que el jugador que se va al mazo pierde dicha posibilidad.

8.6. Una vez que las cartas son colocadas en el mazo, no pueden ser retiradas ni revisadas posteriormente.

9 – ANOTACIÓN DE LA PUNTUACIÓN

9.1. La puntuación se registra en una planilla oficial provista por la Organización.
La anotación está a cargo del Repartidor/Veedor, mientras que los jugadores deben supervisar que los puntos sean registrados correctamente.

9.2. Los puntos obtenidos por cada equipo se registran al finalizar cada mano.

9.3. Durante toda la partida, la anotación está a cargo del mismo Repartidor/Veedor designado para la mesa.

9.4. La planilla se divide mediante una línea horizontal que separa los puntos correspondientes a Malas de los correspondientes a Buenas.
Cada sector comprende un máximo de diez (10) puntos.

9.5. Los jugadores tienen la responsabilidad de verificar la puntuación registrada después de cada mano.
Cualquier observación o disconformidad debe manifestarse antes de comenzar la siguiente mano.
Una vez iniciada la siguiente mano, la anotación anterior se considera aceptada, salvo que exista un error manifiesto o una situación que deba ser resuelta por la Organización.

9.6. Cuando existe una discrepancia respecto de la puntuación registrada, el Repartidor/Veedor debe detener la anotación y comunicar la situación al Juez o a la Organización.
La autoridad correspondiente determina el resultado y la puntuación válida.

9.7. Al finalizar la partida, un integrante de cada equipo firma la planilla de anotación como constancia de conformidad con la puntuación registrada.

Posteriormente, el Repartidor/Veedor presenta la planilla ante la Organización para su control y registro.

10 – Clasificaciones durante el torneo y reparto de premios.

10.1. En cada torneo habrá 4 equipos ganadores. resultando 1º primero, 2º segundo, 3º tercero y 4º cuarto.

10.1.1. El premio es el equivalente al 25% del total recaudado entre todos los equipos inscriptos en el mismo torneo. De dicho 25%, 1º primero se lleva 50%, 2º segundo 25%, 3º tercero 15% y 4º cuarto 10%.

10.1.2. Se entregará el premio, en un lapso de hasta 15 días hábiles al equipo ganador del mismo.

10.1.3. El equipo ganador de cada torneo se establece mediante el Sistema informático de la organización, con los puntos acumulados durante todas las partidas de ese torneo.

10.3. En cada torneo, se clasifican para LA GRAN FINAL, el 10% de los equipos que mejor puntaje haya obtenido, establecidos mediante el Sistema informático de la organización.

10.3.1. El premio de LA GRAN FINAL, contará con el pozo acumulado de los torneos clasificatorios jugados previamente entre otros premios que irán siendo informados con anticipación mediante medios oficiales, pudiendo ser modificados sin previo aviso, buscando el mayor beneficio de los participantes.

10.3.2. Los equipos clasificados a LA GRAN FINAL, deben estar conformados por los mismos integrantes que jugaron el torneo en el que clasificaron. En caso de que 1 un integrante de este equipo no pueda asistir por razones de fuerza mayor, se podrá incorporar 1 un reemplazo que SOLO podrá oficiar de Repartidor/Veedor durante el torneo final.

11 - AUTORIDAD Y SITUACIONES NO PREVISTAS

10.1. Cuando durante una partida se presenta una situación que no se encuentra expresamente contemplada en el presente reglamento, el Juez es la autoridad competente para resolverla.

10.2. La decisión del Juez debe procurar preservar la igualdad entre los equipos, la continuidad de la partida, la buena fe de los jugadores y el espíritu deportivo de la competencia.

10.3. Según las circunstancias, el Juez puede:

a) Disponer la repetición de una mano.
b) Anular una acción.
c) Validar una jugada.
d) Adjudicar los puntos correspondientes.
e) Aplicar una sanción.
f) Adoptar cualquier otra medida necesaria para preservar la integridad de la competencia.

10.4. Las decisiones adoptadas por el Juez durante la partida son definitivas, sin perjuicio de las instancias de revisión que eventualmente establezca la Organización fuera de la mesa de juego.

10.5. Ningún jugador puede detener, modificar o reiniciar unilateralmente una partida alegando la existencia de una situación no contemplada en el reglamento.

10.6 Incomparecencia de una pareja
En caso de que una pareja no se presente a disputar una partida en el horario y lugar establecidos por la organización, se le otorgará la partida por perdida, registrándose un resultado de 20 a 10 puntos a favor de la pareja presente. La pareja ausente no podrá reclamar los puntos correspondientes a la partida no disputada.

10.7 Sanción durante una partida
En caso de que una pareja sea sancionada durante el desarrollo de una partida por una infracción contemplada en el presente reglamento, la partida se dará por finalizada y se otorgará la victoria a la pareja no sancionada con un resultado de 20 puntos a favor y la cantidad de puntos que la pareja sancionada hubiera acumulado hasta el momento de la sanción.
Toda situación no prevista debe ser comunicada al Juez Principal o a la autoridad correspondiente, quien determinará el procedimiento a seguir.