



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE
VENEZUELA

MANUAL TÉCNICO TRUCO



MÁS INFORMACIÓN:
CVGINTEREMPRESAS.COM



@CVG_INTEREMPRESAS

ÍNDICE

2.	LUGAR Y FECHA:.....	2
3.	CONGRESILLO TÉCNICO:.....	2
4.	SITIO DE COMPETENCIA: _____.....	2
5.	NUMERO DE PARTICIPANTES:.....	2
6.	CATEGORÍAS.....	2
7.	INSCRIPCIÓN.....	2
8.	PROGRAMA DE COMPETENCIAS	3
9.	PERSONAL TÉCNICO	3
10.	COMISION DE JUSTICIA.....	3
11.	ACUERDOS.....	3
12.	SISTEMA DE JUEGO.....	11
13.	PREMIACIÓN	13
14.	RESOLUCIONES	14
15.	CASOS IMPREVISTOS.....	14

TRUCO

CONDICIONES GENERALES

- 1. LUGAR Y FECHA:** _____ diciembre 2025
- 2. CONGRESILLO TÉCNICO:** El Congresillo Técnico y Cambios de FUERZA MAYOR: (hasta dos por equipo por Categoría) se realizará el día ____/12/2025 en CVG FUNDEPORTE.
- 3. SITIO DE COMPETENCIA:** _____
- 4. NUMERO DE PARTICIPANTES:**
 - 4.1 Cada equipo podrá contar con un máximo de ocho (08) jugadores (as), a fin de conformar tres (03) parejas principales y una (01) pareja suplente.
 - 4.2 Cada equipo si así lo desea puede contar con un Entrenador y Delegado.

5. CATEGORÍAS

Modalidad / Prueba	Categoría	Máx Participantes por Empresa	Oficiales (Entrenadores, Técnicos, Staff, Etc.)
Equipo Mixto	Libre	8	1

6. INSCRIPCIÓN

- 6.1 Inscripción (NOMINA) VIA INTERNET.
- 6.2 Entrega de lista oficial de participantes emitida por el sistema de inscripciones, firmada y sellada por el departamento de recursos humanos.

7. PROGRAMA DE COMPETENCIAS

La programación diaria estará disponible en la página web de los juegos una vez sea definida.

8. PERSONAL TÉCNICO

Se conformará por un Juez Principal y cuatro Jueces de Mesa bajo la supervisión del delegado Operacional y la Comisión Técnica.

9. COMISION DE JUSTICIA

9.1. La Comisión de Justicia estará compuesta por:

- a) Dirección Técnica.
- b) Delegado Operacional.
- c) Un miembro elegido por los delegados asistentes al Congresillo.

9.2. Las decisiones de la Comisión de Justicia podrán ser apeladas ante el Jurado de Honor.

10. ACUERDOS

10.1. El sistema de juego será por equipos, de los (as) ocho (08) jugadores (as) se formarán tres parejas principales y una pareja suplente, que pueden ser integradas por cualquiera de los (as) jugadores (as) presentes y deben inscribirlas antes del inicio de cada FASE.

- 10.2. Todos los equipos el día del Congresillo deberán presentar la alineación de sus parejas para la FASE CLASIFICATORIA, quien no lo haga se tomará en el mismo orden que aparece en la planilla de Inscripción del equipo (nomina).
- 10.3. Se jugará por Equipo, a juegos ganados, integrado por tres (03) parejas por Empresa que jugaran tres (03) MATCH.
- 10.4. Cada MATCH consta de tres (03) "Chicos" y cada "Chico" se jugará a Veinticuatro (24) puntos en todas las FASES.
- 10.5. Cada pareja jugará un MATCH de tres "Chicos" para ganar dos (3 para 2) para todas las FASES.
- 10.6. La puntuación o tantera será llevada por uno de los jugadores, el cual será nombrado por ellos mismos, de no haber acuerdo en la designación, entonces lo indicará el Juez, dicho anotador será controlado por el Juez de Mesa y sus decisiones deben ser acatadas.
- 10.7. Queda establecido que un MATCH y/o un "chico" comienza en el momento que se inicia el barajo de las cartas y finaliza en el momento que se termina de contar los puntos obtenidos por una pareja.
- 10.8. Todos los jugadores (as) deben usar obligatoriamente el uniforme oficial (franela) representativo de la Empresa, el Logo de la Empresa debe ser estampado y obligatorio en la franela, no se permitirán logos, números elaborados, dibujados, escritos con marcador o bolígrafo, pegados con tirro u otro material similar.
- 10.9. Todos los jugadores (as) al inicio del juego deben estar uniformemente vestidos, entiéndase esto con sus franelas puestas, no se permite el uso de shores, ni faldas, la gorra es opcional, pero acorde con los colores y el

logo de la Empresa . La violación a este artículo se sancionará con la exclusión de la pareja o el jugador por parte del Personal Técnico, concediéndole cinco minutos para adecuarse, de no hacerlo perderá el juego.

- 10.10. Se podrá utilizar la chaqueta de mono o un abrigo identificado con los colores, el nombre y/o el logo de la empresa, siempre debe tener puesta debajo la franela del equipo. Si utiliza otro tipo de abrigo debe colocarse la franela oficial sobre este.
- 10.11. Se establece un tiempo máximo de juego para el “Match” de cuarenta y cinco minutos (45’).
- 10.12. Se establece un tiempo de treinta segundos (30”) para realizar una jugada, de no hacerlo se penalizará con AMONESTACION verbal y si reincide, cada vez, se sumarán cinco (05) puntos a la tantera del adversario.
- 10.13. Si se vence el tiempo límite de cuarenta y cinco minutos (45’) y el MATCH no ha terminado se decidirá de la forma siguiente:
 - a) Si se está jugando una “mano” de cualquier “chico” este se debe terminar.
 - b) Si se juega el primer “chico”, el que tenga más puntos gana el MATCH, si están empatados se jugara una “mano” o las que hagan falta para dilucidar el empate.
 - c) Si se está jugando el segundo “chico” el que haya ganado el primer “chico” ganara el MATCH, sin tomar en cuenta la puntuación del segundo “chico”.

- d) Si se está jugando el segundo “chico” **y en la “mano” que se está jugando se empata** el MATCH a un “chico” por lado, se tomara la diferencia de tantos de los dos “chicos” jugados para decretar al ganador; si se produce un empate se jugaran las “manos” adicionales necesarias para dilucidar el empate.
 - e) Si se está jugando el tercer “chico”, quien vaya adelante en la puntuación gana el MATCH.
 - f) Si se está jugando el tercer “chico” y la “mano” se empata a tantos iguales, se tomará la diferencia de tantos de los tres “chicos” jugados para dilucidar el ganador del Match; si se produce un empate se jugarán las “manos” adicionales necesarias para dilucidar el empate.
- 10.14. Se utilizará la tradicional baraja española de nylon (32 Naipes Fournier, Punto Verde, como minino) El Comité Organizador de los juegos será el encargado de suministrar las cartas.
- 10.15. Para el inicio del juego, en la mesa cada jugador tomará una carta y la de menor valor será el encargado de barajar.
- 10.16. Una vez barajadas las cartas estas se colocarán en el centro de la mesa y el jugador de la izquierda “cortara” y ordenara su distribución para iniciar el juego.
- 10.17. Se jugará **TRUCO ABIERTO** quien “corte” las cartas podrá hacer uso de “una sola” de las atribuciones siguientes:
- a) Rebarajar.
 - b) Ordenar que se entregue la primera carta o se vire la misma para definir el “perico” o la “perica”.
 - c) Tomar una carta y pasársela a su compañero.

- d) Virar una carta para definir el “perico” o la “perica”.
- 10.18. El jugador encargado de distribuir las cartas debe hacerlo del montón designado desde abajo y de una en una hasta entregar tres cartas a cada jugador. Si el “pie” o el distribuidor entregan la primera carta, la vira se realizará al distribuir todas las cartas.
- 10.19. Solo se permite ver una sola carta del compañero, de lo contrario se penaliza con la resta de 5 puntos.
- 10.20. Se considera infracción, durante la competencia:
- a) Ingerir licor
 - b) Fumar
 - c) Silbar
 - d) Hablar, lo único verbal son las palabras tradicionales del TRUCO: Ej. Envido, quiero, no quiero, truco, retruco, quiero y la falta, envido la falta, quiero y tres piedras más, entre otros.
 - e) Pronunciar palabras “subidas de tono”.
 - f) Hacer uso de exclamaciones, actitudes o ademanes indecorosos u obscenos.
 - g) Insultar, irrespetar, ofender, burlarse con palabras, gestos, actitud, o ademanes indecorosos u obscenos.
 - h) Se prohíbe utilizar en el sitio de juego teléfonos celulares, Radios, Biper, buscapersonas o cualquier otro medio de comunicación que distraiga o interrumpa el juego.
 - i) No se permite que cualquier medio de comunicación suene, repique o sea manipulado, durante el juego.
 - j) Marcar u ocasionar maltratos deliberadamente en las cartas.

k) “Montar” las cartas.

Párrafo único: Si uno o varios jugadores se presentan en estado de ebriedad, no se le permitirá jugar ocasionado la pérdida del partido dos (2) chicos por cero (0).

- 10.21. Cualquier infracción de la cláusula anterior, será penado con 5 puntos que serán sumados a la tantera del adversario.
- 10.22. Deben tomarse todas las precauciones para evitar que las cartas caigan o se descubra su valor.
- 10.23. Luego de iniciado un juego la (s) pareja (s) inscritas que comienzan una **FASE** deben terminarla, y no podrán sustituir jugadores hasta tanto no culminen **los juegos establecidos de la FASE que se esté desarrollando**. Solo por causas de **Fuerza Mayor** comprobada se permite el cambio (s) pudiendo ingresar la pareja suplente.
- 10.24. Luego de iniciado un juego la (s) pareja (s) inscritas que comienzan una **RONDA** deben terminarla, y no podrán sustituir jugadores hasta tanto no culminen **los juegos establecidos de la RONDA que se esté desarrollando**. Solo por causas de **Fuerza Mayor** comprobada se permite el cambio (s) pudiendo ingresar la pareja suplente.
- 10.25. La(s) pareja(s) que comienzan un MATCH deben terminarlo, bajo ninguna circunstancia se permite cambio de jugador hasta tanto no culminen los puntos establecidos y los CHICOS que falten por desarrollar. Solo por causas de Fuerza Mayor se permite cambio (s) de jugador (es), (as).
- 10.26. Si una o dos parejas provocan dos FORFEIT durante la competencia de la FASE Clasificatoria, quedan extrañados del torneo los jugadores de

dicha pareja(s) que no estén presentes al momento de iniciar el juego, pudiendo continuar en dicha FASE mínimo una pareja del equipo con los jugadores (as) restantes que puedan conformarla.

- 10.27. Si una o dos parejas provocan un FORFEIT en uno de los dos últimos juegos de la FASE Clasificatoria, quedan extrañados del torneo los jugadores de dicha (s) pareja (s) que no estén presentes al momento de iniciar el juego, pudiendo continuar en esta FASE mínimo una pareja del equipo con los jugadores (as) restantes que puedan conformarla.
- 10.28. Si dos parejas provocan un FORFEIT en cualquier FASE que preceda a la FASE Clasificatoria, el equipo queda extrañado del torneo, aplicándose además las sanciones establecidas que se derivan de la falta.
- 10.29. Para decretar FORFEIT, se considerarán veinte minutos (20') de prórroga después de la hora señalada para el primer juego de una tanda según el calendario y para los juegos sucesivos de dicha tanda la prórroga será de diez minutos (10') después que el juez principal ha llamado a juego, el equipo que gane por FORFEIT se le otorgara un marcador de (24x0 y 24 x 0) a su favor.

Parágrafo Único: Para todas las FASES, la (s) pareja (s) que no se presenten al momento del llamado del Juez Arbitro para el inicio de la partida, y luego, en el tiempo de espera se incorporan, se sancionaran de la forma siguiente: De 1 a 5 minutos, **6 puntos**, de 6 a 10 min., **8 puntos** y de 11 a 20 min., **12 puntos**, todas las penalidades serán sumadas al equipo adversario.

- 10.30. Cuando una pareja o Equipo queda extrañado del torneo, los juegos que le quedan pendientes, si es el caso, serán ganados

automáticamente (24x0 y 24x0) por las parejas y equipos contrarios, no teniendo estos que presentarse a sus compromisos con la pareja o equipo eliminado. **Además, se aplicará lo establecido**

Reglamentariamente.

10.31. Un jugador podrá solicitar “barajo” si observa alguna de las situaciones siguientes:

- a) El repartidor no está de acuerdo con la manipulación realizada por el “cortador”
- b) Sospecha de que el repartidor sacó carta ilegalmente.
- c) Haberse virado una o más cartas en forma intencional o accidental.
- d) Haber recibido un jugador más de tres cartas.
- e) Quien corta hace uso de más de una de sus atribuciones.
- f) Cuando un jugador reparta dos o más veces seguidas y se le notifica antes de verse alguna carta.
- g) Cuando la vira ocurra fuera del turno que le corresponde.

10.32. El jugador o equipo que impida contar o verificar las cartas de una jugada se sancionará automáticamente con la pérdida del MATCH en desarrollo, además de la sanción disciplinaria que la falta amerite.

10.33. Los jugadores están en la obligación de pronunciar las jugadas correctamente si alguien no lo hace y el adversario acepta y gana o pierde la jugada será válida.

10.34. El calendario de juego debe ser respetado y bajo ningún concepto se atrasarán o adelantarán juegos.

10.35. Todas las faltas COMPETICIONALES, TECNICAS Y ADMINISTRATIVAS SE sancionarán de acuerdo con lo establecido en el CODIGO DE INFRACCIONES Y SANCIONES de la CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS INTEREMPRESAS INTEREMPRESAS

11. SISTEMA DE JUEGO

- 11.1. El sistema de juego a utilizar se hará de acuerdo con la cantidad de equipos participantes, teniendo como referencia lo establecido en el REGLAMENTO DE LA CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS INTEREMPRESAS DE GUAYANA.
- 11.2. Las posiciones en Grupos o Sub-Grupos se determinarán por el Equipo que tenga más juegos ganados a favor.
- 11.3. Para definir las posiciones en caso de empate se determinará de la manera siguiente:
- 11.3.1. Si el empate es entre dos o más equipos por cualquier posición de la FASE CLASIFICATORIA, SUB-GRUPOS, OCTAVOS DE FINAL, CUARTOS DE FINAL o SEMI- FINAL se definirá:
- Por quien haya ganado el "MATCH" (Serie particular entre los empatados).
 - Diferencia de "MATCH" a favor entre los empatados
 - Quien haya ganado más "MATCH" entre los empatados
 - Diferencia de "CHICOS" a favor entre los empatados
 - Quien haya ganado más "CHICOS" entre los empatados
 - Quien tenga mejor diferencia de PUNTOS a favor entre los empatados.

- g) Quien tenga más PUNTOS a favor entre los empatados.
 - h) Quien tenga menos PUNTOS en contra entre los empatados.
 - i) Si persiste el empate, una pareja por equipo realizara una “mano” extra o las necesarias para dilucidar el empate.
- 11.3.2. Si el empate es por el primer lugar en la FASE FINAL entre dos (2) o más equipos se hará un sorteo para realizar juegos(s) extra(s) todos contra todos, cada Empresa estará representada por una sola pareja.
- 11.3.3. Si el empate es en otra posición se definirá de acuerdo a lo establecido en el numeral 12.3, literal A de estas condiciones.
- 11.4. Para definir la mejor pareja, está debe estar integrada por los mismos jugadores de una Empresa desde el inicio de la competencia y solo se tomara en cuenta los juegos realizados y ganados en la FASE CLASIFICATORIA y en caso de empate en el mismo grupo o grupo diferente con igual cantidad de equipos, se aplicara lo establecido en el Artículo 10.3.- y todos sus literales anteriormente descritos.

Parágrafo Único: Si las parejas empatadas están en grupos de equipos desiguales en cantidad, se aplicará para que tengan igual oportunidad, la formula siguiente:

$$X = \frac{\text{Puntos Obtenidos} \times 100}{\text{Puntos a disputar}} \quad \square \square \%$$

- 12.4. De persistir el empate se concederán las medallas a la pareja cuyo equipo ocupe la mejor posición final.

12.5. Si son del mismo equipo:

- a) Por el que tenga mayor cantidad de puntos a favor.
- b) Por el que tenga menos puntos en contra.
- c) Por el que tenga más “zapateros” a su favor.

12. PREMIACIÓN

12.1. La ceremonia de premiación se efectuará en los horarios previstos. Para la ceremonia de presentación y de premiación los atletas deberán vestir los uniformes representativos de la empresa a la que representa, conforme a las normas protocolares establecidas por el comité organizador. Los atletas a premiar deberán presentarse en el sitio de premiación por lo menos 15 minutos antes de la hora fijada para la ceremonia. La premiación se realizará considerando la forma universal admitida, por medallas (Puntuables y Físicas), se premiará con medallas de Oro, Plata y Bronce a los (as) atletas de las empresas ocupantes del primer, segundo y tercer lugar respectivamente, siendo computables para el cuadro de honor según el lugar obtenido.

12.2. Se otorgará la siguiente premiación en medallas.

MEDALLAS

Modalidad / Prueba	Categoría	Máx Participantes por Empresa	Oficiales (Entrenadores, Técnicos, Staff, Etc.)	MEDALLAS PUNTUABLES								MEDALLAS FÍSICAS							
				Masculino				Femenino				Masculino				Femenino			
				O	P	B	T	O	P	B	T	O	P	B	T	O	P	B	T
Equipo Mixto	Libre	8	1	1	1	1	3					8	8	8	24				
				O	P	B	TOT					O	P	B	TOT				
			TOTAL DEPORTE	1	1	1	3					8	8	8	24				

12.3. Se otorgará un puntaje de 10, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 a los equipos que ocupen del 1º al 8º lugar en la clasificación general.

13. RESOLUCIONES

La Dirección Técnica será la encargada de resolver los casos y situaciones de orden general, técnica y administrativa antes y durante el desarrollo de los juegos, para lo cual se apoyará en el Reglamento Federativo, Carta Fundamental, su Reglamento y las presentes Condiciones.

14. CASOS IMPREVISTOS

Lo no previsto en los Reglamentos Federativos, la Carta Fundamental, su Reglamento y las presentes Condiciones, será resuelto por el Comité Organizador.

DIRECCIÓN TÉCNICA 2025