



REGULAMENTO DE TRUCO COM VOCABULÁRIO REGIONAL

DUPLAS

Poderá participar do torneio todos os servidores do ICT, tendo pelo menos 1 associado da ASFO na dupla.

Inscrição: asfo.ict@unesp.br / Associado gratuito, não associado R\$ 15,00.

Depois de iniciado o torneio não poderá mais haver substituições de jogadores, nem novas inscrições.

JOGO

O jogo iniciará às 17h30min.

Somente será permitida a troca de lugar na mesa antes do início de cada partida, caso o interesse seja diferente entre as duplas, a escolha pela cadeira será definida por par ou impar.

Torneio será disputado em melhor de três partidas.

O torneio será disputado por pontuação. A vitória na melhor de 3 vale 1 ponto, a derrota vale 0.

Caso haja empate na pontuação final, uma nova rodada será realizada para determinar o campeão.

A mão inicia na disputa par ou impar, as demais partidas são iniciadas pelo ganhador.

O jogo acontecerá pela regra manilha nova, a manilha é a carta acima do vira, sendo a carta de ouro a menor manilha e a de paus a maior.



DAS CARTAS

Os jogadores deverão manter as mãos à vista durante as jogadas.

Não é permitido ao 1º jogador cobrir sua 1ª carta, as demais cartas podem ser encobertas.

Se duas cartas forem jogadas ao mesmo tempo na mesa, considera-se que a que caiu por baixo seja a da jogada em andamento e a de cima para a próxima jogada.

Caso seja provado que algum jogador esteja marcando cartas, a dupla será eliminada.

COMUNICAÇÃO

Não será permitido qualquer tipo de comunicação verbal que influencie na jogada do parceiro (ex. Mata, deixa pra mim, etc...).

Gestos e toques são permitidos entre as duplas.

Será permitido perguntar de quem é qualquer carta que for jogada na mesa (ex. De quem é o três, quem fez a 1ª, de quem é a vez, etc...).

Trucar somente verbalmente, não é permitido sinais, (ex. Mostrar 3 dedos, apontar para o adversário, balançar a cabeça, etc.) A ação só será validada se for usada as palavras, conforme ação do momento (TRUCO, 6 ou MEIO PAU, 9 e 12).

Não será permitido o uso de artimanhas, como turco, suco, ou Jorge, etc...

Não será permitido chamar a trucada, e jogar as cartas na mesa, usando termos como, demorou, corte por 1, seistão loucos, etc...

DO CORTE E DISTRIBUIÇÃO DO BARALHO

O cortador poderá embaralhar até 3 movimentos ou pode mandar distribuir sem corte.

O corte e a carteadas deverão ser feitos sempre superior a mesa.

O cortador pode "queimar" até 3 vezes e deverá ser feito de 3 em 3 cartas. As cartas "queimadas" deverão ser mostradas a todos. Só quem poderá queimar é quem "corta" o baralho. As cartas poderão ser "queimadas" no momento dos "cortes" ou quando o embaralhador estiver distribuindo as cartas. Nesta situação, o pedido de "queima" deverá ser feito antes de o jogador olhar suas cartas.

As cartas tem que ser dadas sempre de cima para baixo, a não ser que o adversário solicite "de baixo".

A distribuição das cartas é no sentido anti-horário, distribuindo 3 cartas para cada jogador e por último a vira, caso haja erro na carteada, o baralho será passado para o próximo sem perda de tento.

Qualquer jogador que olhar o fundo do baralho será penalizado com perda de um tento e se for o carteador perderá também o baralho.

Caso vire uma ou mais cartas durante a carteada, terá que haver novo corte e nova distribuição de cartas, pelo mesmo carteador. A menos que o adversário queira ficar com a carta. Em caso de reincidência o baralho é passado a frente, sem perda de tento.

Quando o embaralhador der **4 ou mais cartas ao parceiro**, este deverá devolver as últimas cartas, caso ainda não as tenha visto. Se tiver visto, ele deverá postar as cartas frente a um de seus adversários, a fim de "queimar" as que estiverem a mais.

Se quem recebeu as cartas for um dos adversários, poderá pedir o tento logo que começar o jogo e levará 1 ponto e passa o baralho. Poderá ainda pedir truco antes de jogar sua 1ª carta à mesa, se o truco for aceito, basta apenas mostrar as 4 cartas e levar 3 pontos. O pedido de meio-pau não afetará os tentos de 3 pontos e passa-se o baralho.

O tento só poderá ser pedido após começar o jogo, pois o embaralhador ainda tem a chance de perguntar se todos têm 3 cartas. Sendo assim, não valerá nenhum ponto. Se a pergunta for feita, o embaralhador escolherá uma das cartas para queimá-la.

Na mão-de-onze, somente passa-se o baralho.

Quando faltar 1 ou 2 cartas, é só informar ao embaralhador que ele completará o jogo com o número de cartas do topo do baralho, sem qualquer punição.

TRUCO

Pode ser pedido TRUCO a qualquer momento do jogo, com exceção da mão de 11. Passa a valer o truco (3 pontos) quando **UM** dos jogadores adversário aceitar o pedido.

O pedido poderá ser aceito dizendo-se: "cai", "venha", "manda", "aceito", ou qualquer outra expressão que dê uma posição de aceitação.

O pedido de TRUCO deverá ser feito de forma bem clara, não podendo ser usadas palavras parecidas, como "troco", "turco", etc, confundindo o oponente.

Se o TRUCO não for aceito, a equipe que fez o pedido somará 1 ponto.

Se além de aceitar o TRUCO, a dupla pedir MEIO-PAU, a "mão" só valerá 6 pontos caso a dupla adversária aceite o pedido. Se a dupla "correr", a equipe que pediu MEIO-PAU leva 3 pontos. Se além de aceitar o MEIO-PAU, a dupla pedir NOVE, a "mão" só valerá 9 pontos, caso a dupla adversária aceite o pedido, podendo ainda levar o jogo a DOZE. Se uma dupla corre do NOVE, a dupla que o pediu leva 6 pontos e, se uma dupla corre do DOZE, a dupla que o pediu leva 9 pontos.

Para a trucada com a carta coberta (veja) **regra do empate**, caso ocorra empate. Se houver trucada com a carta do adversário exposta quem trucou tem que matar.

TENTO

O tento vale 1 ponto. Pode ser solicitado a qualquer momento, desde que se prove.

No truco é permitido roubar, mas se for pego pagará um tento pela incompetência de não saber roubar.

Vale tento se o jogador queimar mais de 9 cartas na rodada, olhar o fundo do baralho, jogar com 4 cartas, falar uma palavra para pedir truco parecida para confundir.

Quando feito pela 2ª vez: dar as cartas na sequência errada, virar o baralho, distribuir as cartas de baixo para cima sem pedido do adversário.

Caso uma das duplas bata na mesa e vire as cartas (sobras), perderá a quantidade de tentos que estiver em jogo.

No ganho de tento passa-se o baralho em todos os casos.

MÃO DE 11

Na mão-de-onze **não é permitido**, olhar o fundo do maço, queimar cartas e pedir truco, meio-pau, nove ou doze.

Caso haja erro na distribuição, o baralho será passado para o próximo carteador sem perda de tento.

A dupla que chegou a este patamar tem a regalia de mostrar suas cartas ao seu parceiro.

Na mão-de-onze, o jogo já começa trucado (valendo 3 pontos). Caso a dupla com 11 pontos ao analisar as cartas que tem em mãos, achar que não será possível vencer a "mão", é permitido "correr" do jogo antes do seu início, dando apenas 1 ponto ao adversário. Se a dupla aceitar jogar a mão-de-onze, esta valerá 3 pontos.

Na mão de onze, mesmo que uma dupla saia com casal maior tem que bater cartas (jogar).

Mão de ferro: Ambas as duplas estão com 11 pontos na partida.

Na mão de ferro, o jogo é as escuras, os parceiros não podem ver a carta do outro.

EMPATE

Ninguém é obrigado a mostrar a sua maior carta em caso de empates.

Empate na 1ª rodada, o desempate será na 2ª rodada.

Empate na 2ª ou 3ª rodada levará os pontos a dupla que ganhou a 1ª rodada.

Empate na 1ª e 2ª rodadas levará os pontos a dupla que vencer a 3ª rodada.

Empate nas 3 rodadas, ganhará os pontos a dupla que distribuiu as cartas.

COMISSÃO ORGANIZADORA

A comissão organizadora se reserva ao direito de tomar qualquer atitude para o bom andamento do torneio, inclusive com eliminação de uma ou das duas equipes envolvidas.

