

# CAMPEONATO INTERNO DE TRUCO - 2010

## “4ª ETAPA”

### REGULAMENTO

#### 1º - FORMA DE DISPUTA

- . O campeonato será disputado em 06 (seis) etapas.
- . A cada etapa serão sorteadas as duplas inscritas.
- . O sistema de disputa será de eliminatória simples.

#### 2º - DURAÇÃO DAS PARTIDAS

- . Melhor de 03 (três) partidas com pontuação de 12 (doze) pontos.

#### 3º - INÍCIO DOS JOGOS E TOLERÂNCIA

- . Os jogos terão início sempre às 10:00 horas.

#### 4º - PONTUAÇÃO

- . A pontuação será individual e corresponderá à classificação obtida a cada etapa;
- a) 1º colocado = 10 pontos
- b) 2º colocado = 07 pontos
- c) 3º colocado = 05 pontos
- d) 4º colocado = 03 pontos

#### 5º - CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- . Será adotado o seguinte critério para desempate;
- a) Maior número de 1º colocado
- b) Maior número de 2º colocado
- c) Maior número de 3º colocado

#### 6º - PREMIAÇÃO

- . Haverá premiação com troféus e 01 (uma) caixa de cerveja em lata, para as duplas classificadas em 1º e 2º lugares, para cada etapa.
- . Haverá premiação individual com troféus, para os classificados em 1º, 2º, 3º e 4º lugares, na somatória geral dos pontos, no final da 6ª etapa.

#### 7º - REGRAS ESPECÍFICAS

**7.1 – Partida** de 12 (doze) pontos, conseguidos através das “mãos”.

**7.2 – Embaralhar:** O embaralhador, poderá ver o fundo do baralho no ato de embaralhar, mas não poderá mostrá-lo ao seu companheiro. Não poderá “abrir” o baralho como um “leque havaiano” e ficar ordenando as cartas. Após embaralhar, deverá passar o maço ao seu oponente da esquerda que irá “cortar”. Quando receber de volta o maço do oponente da esquerda, deverá começar a distribuição das cartas de cima para baixo, isto se o adversário que “cortou”, não pedir para “subir”. Se mandar “subir”, deverá fazer a distribuição pegando as cartas de baixo para cima.

**7.3 – “Cortar” o baralho:** O jogador que “corta” o baralho também tem o direito de ficar com as 03 (três) primeiras cartas. Antes de passar o baralho ao adversário que irá iniciar a distribuição das cartas, é permitido olhar a última carta do maço, não sendo permitido mostrar ao parceiro. Caso a última carta seja vista, o jogador que “cortou” o baralho não poderá mandar o embaralhador “subir” as cartas, quando estiver distribuindo-as. Feito esse ritual, o baralho deve ser entregue ao embaralhador.

**7.4 – Dar as cartas:** As cartas serão entregues de 3 em 3, primeiramente para o oponente à

direita, seguindo em sentido anti-horário. Se o embaralhador estiver dando as cartas e uma das cartas de um de seus dois adversários virar, o jogador prejudicado poderá analisar a carta que virou e continuar com ela, ou, poderá “**queimá-la**” e pedir uma nova carta. O embaralhador por isso, não levará qualquer punição. Se virar uma carta do embaralhador ou de seu parceiro, não será permitido trocar a carta. O embaralhador também tira a “**vira**”, e esta deve ser a 13ª carta.

**7.5 – Começando o jogo:** A primeira rodada da “**mão**”, começa com o jogador postado a direita do embaralhador, este deverá mostrar uma de suas 3 cartas. O jogador à direita deste deverá mostrar uma carta, seguindo em sentido anti-horário. Na primeira rodada, não é permitido esconder a carta. Leva a rodada, a dupla que mostrar a maior carta. Leva os pontos da “**mão**”, a dupla que ganhar duas rodadas. Começará a segunda rodada, o jogador que mostrou a maior carta na primeira rodada, jogará em seguida o jogador da direita, depois o jogador da direita deste e por fim, o jogador que ainda não mostrou sua segunda carta. Começará a terceira rodada, caso seja necessária, o jogador que mostrou a maior carta na segunda rodada. Na segunda e terceira rodadas, é permitido esconder as cartas.

**7.6 – Cangar o jogo:** O jogo poderá ser cangado em 05 (cinco) situações:

**7.7.1 – Na primeira rodada:** Se o jogo for cangado na primeira rodada, o desempate será feito na segunda rodada. Deverá mostrar a carta, primeiramente, o jogador que cangou o jogo na primeira rodada, sendo obrigado a mostrar sua maior carta. O jogador da direita será o próximo e o da direita deste o próximo e assim sucessivamente. Com o jogo cangado, não será permitido esconder a carta. A dupla que mostrar a maior carta, levará os pontos da “**mão**”, não sendo necessário, jogar a terceira rodada.

**7.7.2 – Na segunda rodada:** Se o jogo for cangado na segunda rodada, levará os pontos da “**mão**” a dupla que ganhou a 1ª rodada, não sendo necessário jogar a 3ª rodada.

**7.7.3 - Na 3ª rodada:** Se o jogo for cangado na 3ª rodada, levará os pontos da “**mão**” a dupla que venceu a 1ª rodada.

**7.7.4 - Na 1ª e 2ª rodadas:** Se o jogo for cangado na 1ª e 2ª rodadas, levará os pontos da “**mão**” a dupla que vencer a 3ª rodada.

**7.7.5 - Na 1ª, 2ª e 3ª rodadas:** Se o jogo for cangado nas 3 rodadas, ganhará os pontos da “**mão**”, a dupla que distribuiu as cartas.

**7.7 – Truco, Meio-pau, Nove e Doze:**

Pode ser pedido **Truco** a qualquer momento do jogo. A “**mão**” só estará valendo 3 pontos, se um dos jogadores da dupla adversária aceitar o pedido. O pedido poderá ser aceito dizendo-se: “**cai**”, “**venha**”, “**manda**”, “**aceito**”, ou qualquer outra expressão que dê uma posição de positivismo. O pedido de **Truco**, deverá ser feito de forma bem clara, não podendo ser usadas palavras parecidas, como “**troco**”, “**turco**”, etc, a fim de confundir o oponente. Caso a dupla adversária aceite o **Truco**, a equipe que conquistar a “**mão**”, somará 3 pontos. 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.

### 7.8 - Mão-de-onze:

A mão-de-onze acontece quando uma das duplas atinge 11 pontos na partida. 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 ("**mão**" valendo 3 pontos). Caso a dupla ao analisar as cartas que tem em mãos, achar que não será possível vencer a "**mão**", é permitido "**correr**" do jogo, dando apenas 1 ponto ao adversário. Se a dupla aceitar jogar a mão-de-onze, esta valerá 3 pontos. Na mão-de-onze não é permitido olhar o fundo do maço e pedir truco.

### 7.9 - Mão-de-ferro:

A mão-de-ferro acontece quando ambas as duplas estão com 11 pontos na partida, sendo assim, quem vencer a mão-de-ferro leva. Na mão-de-ferro não é permitido olhar o fundo do maço, pedir truco e mostrar suas cartas ao parceiro.

O embaralhador deverá distribuir as cartas sequencialmente, e a "**vira**" deverá ser tirada na 13ª carta.

### 7.10 - Tento:

O pedido de tento poderá ser feito a qualquer momento do jogo, desde que seja visto e provado que alguém estava roubando. No truco é permitido roubar, mas se for pego pagará um tento pela incompetência de não saber roubar. Ainda será tento se jogar com 4 cartas, pedir truco, meio-pau, nove ou doze, e se ao invés de falar truco, falar uma palavra parecida para confundir. Será tento também, se o jogador não mostrar sua maior carta quando o jogo estiver cangado.

### 7.11 - O Tento Quando Forem Dadas 4 Cartas:

Quando o embaralhador der 4 cartas ao parceiro, este deverá devolver a última carta, caso ainda não a tenha visto. Se tiver visto, ele deverá postar as 4 cartas frente a um de seus adversários, a fim de "**queimar**" uma delas. Se quem recebeu 4 cartas foi um dos adversários do embaralhador, poderá pedir o tento logo que começar o jogo e levará 1 ponto. 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 pelo adversário, não afetará em nada, o tento máximo permitido pelo número de cartas erradas é de 3 pontos. Na mão-de-onze, o tento por dar 4 cartas é de 3 pontos, caso a dupla tenha aceito jogar a "**mão**".

**Obs.1:** O tento só poderá ser pedido ao começar o jogo, pois o embaralhador ainda tem a chance de perguntar se todos têm 3 cartas a fim de reparar um erro. Sendo assim, não valerá nenhum ponto. Se a pergunta for feita, o embaralhador escolherá uma das cartas para queimá-la.

**Obs.2:** O mesmo vale para quando forem dadas 5 cartas.

**Obs.3:** Quando forem dadas 1 ou 2 cartas, é só informar ao embaralhador que ele completará o jogo com o número de cartas que forem necessárias, sem qualquer penalização.

### 7.12 - O Valor do Tento:

O valor do tento depende da situação em que se encontra o jogo. Se a "**mão**" estiver valendo 1 ponto e for pedido tento, o tento valerá 1 ponto. Se tiver valendo 3 pontos, o tento valerá 3 pontos e assim sucessivamente. Na mão-de-onze, o tento vale 1 ponto se a dupla que estiver com 11 pontos ainda não tiver dito se vai jogar ou "**correr**". Se o jogo já estiver rolando e for pedido tento, este valerá 3 pontos. Na mão-de-ferro, o tento significa o fim da partida e conseqüentemente a derrota para a equipe infratora.

### 7.13 – Correr do jogo:

O jogador que correr do jogo, automaticamente valerá para a dupla.

**8º - DISCIPLINA**

- . Não será permitido ofensas verbais ao parceiro e adversários, durante os jogos, sendo passível de punição pela comissão organizadora.
- . Não será permitido a prática do anti jogo.

**9º - CASOS OMISSOS**

- . Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela comissão organizadora.