



REGULAMENTO DO TORNEIO DE TRUCO 2019

Data: 12 de Janeiro de 2019

Local: APCEF/SC – Sala de Cartas

I - DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º - Poderão participar do torneio de truco os associados, dependentes da APCEF/SC, com idade mínima de 16 anos completos no ano da competição.

II – FORMA DE DISPUTA

Art. 2º - O torneio de truco será disputado em 1 (um) dia na sala de cartas APCEF/SC

- a) Com 2 (duas) equipes inscritas, não será realizada a competição.
- b) A forma de disputa com mais de duas equipes inscritas será definida pela comissão organizadora dependendo do número de inscrições realizadas.
- c) Máximo de inscritos será de 10 duplas.
- d) A tabela será divulgada no congresso técnico, que será realizado às 14:00h do dia 12 de janeiro, antes do início dos jogos.

III – PONTUAÇÃO

Art. 3º- A pontuação para fase de classificação se dará da seguinte forma:

VITÓRIA - 3 pontos

DERROTA - 1 ponto

Art. 4º -Ocorrendo empate, será adotado o seguinte critério de desempate:

Entre duas duplas:

A.1 – Confronto direto

Entre três ou mais duplas:

A.1 – Maior número de vitórias

A.2 – Maior número de pontos a feitos.

A.3 – Menor número de pontos contra.

A.4 – Sorteio.

IV - DOS JOGOS

Será utilizado o baralho espanhol em todas as partidas.

Art. 5º Corte do Baralho

5.1. Quem estiver na vez de cortar o baralho pode cortar até três vezes, e se quiser pode olhar UMA carta e passar essa carta para o companheiro, não podendo olhar mais NENHUMA carta do monte.

5.2. Quem realizar o corte pode ordenar para quem vai dar as cartas se quer que ele as distribua por cima ou por baixo; ou se olhar uma carta para passar para o companheiro, as cartas serão distribuídas de onde foi tirada a carta. Se nada for dito, quem escolhe é quem for dar as cartas.

5.3. Punições

5.3.1. Se quem for cortar, olhar mais de uma carta, tem que cortar de volta, quem for dar as cartas pode embaralhar novamente se quiser.

Art. 6º Distribuição das Cartas

6.1. O jogador que está distribuindo as cartas deve receber o baralho de quem cortou e começar a distribuição pelo seu adversário à direita, distribuir UMA A UMA as cartas e VIRAR A ÚLTIMA.

6.2. Se perguntar se todos têm 3 (três) cartas, o adversário não é obrigado a responder, mas se trucar com 4 cartas na primeira rodada da mão em questão, perde 3 pontos se o adversário aceitar o TRUCO.

6.3. Quem dá as cartas pode olhar 1(uma) carta do parceiro e não pode olhar nenhuma carta do MONTE (incluindo a boca).

6.4. O próximo jogador a dar as cartas pode juntar as cartas DA MESA e ordená-las da maneira que bem entender, mas NÃO pode olhar nenhuma carta do monte.

6.5. Punições

6.5.1. Quem der as cartas fora de ordem, olhar alguma do monte perde apenas a carteadada e passa o baralho para o adversário, sem perder ponto.

6.5.2. Se uma carta de quem está distribuindo ou de seu parceiro for virada, ele não pode trocá-la.

6.5.3. Se quem dá as cartas virar uma do adversário, perde a carteadada (mas não o ponto).

Art. 7º Olhar as Cartas

7.1. O jogador pode olhar todas as cartas do parceiro, quando a dupla adversária trucar (ou aumentar);

7.1.1. **Exceção:** É possível olhar as cartas quando uma dupla estiver na “mão de onze”, nesta situação APENAS a dupla que está com 11 pode trocar suas cartas e olhá-las; a dupla adversária continua sem poder trocar.

7.2. Quando ambas as duplas estiverem com 11 pontos, NENHUMA dupla pode olhar as cartas do parceiro e nem sequer olhar as SUAS próprias cartas, 11x11 a partida terá seu andamento no escuro. No escuro será disputada em melhor de três (3) rodadas para definir o vencedor da partida.

7.3. **Punições**

7.3.1. Quem olhar mais de uma carta no corte do baralho, é obrigado a cortar o baralho novamente, podendo quem dá as cartas embaralhar novamente, sem perda de pontos.

7.3.2. Quem olhar as suas cartas na mão de 11x11 perde a partida em disputa.

Art. 8º Trucar e Aumentar

8.1. As duplas podem apenas: “Trucar”, “Pedir Seis”, “Pedir Nove” e “Pedir Doze”, se a dupla adversária aceitar, a rodada valerá: 3, 6, 9, 12 pontos respectivamente.

8.2. Se ao trucar a dupla adversária correr, a dupla que trucou ganha 1 ponto.

8.2.1. Se ao declarar SEIS a dupla que “trucou” originalmente correr, a dupla que declarou SEIS ganha 3 pontos.

8.2.2. Se ao declarar NOVE a dupla que pediu “seis” originalmente correr, a dupla que declarou NOVE ganha 6 pontos.

8.2.3. Se ao declarar DOZE a dupla que pediu “nove” originalmente correr, a dupla que declarou DOZE ganha 9 pontos.

8.3. NENHUMA dupla pode olhar as cartas, conforme descrito na regra 3. Se uma dupla truca (ou aumenta) e a adversária foge, pode esconder as cartas no meio do monte; se a dupla adversária olhar as cartas perde os pontos em disputa na rodada, não importante se ganharia a mão ou não.

8.4. A dupla que truca na mão de 11 perde a partida em disputa.

8.5. A dupla que trucar na última rodada não pode empachar (empatar) a carta do adversário para ganhar a mão: ou seja, quem truca na última é obrigado a matar a carta, EXCETO quando a primeira estiver EMPATADA (vale a maior): neste caso quando a partida for trucada (ou aumentada) a dupla do PÉ (último a jogar) é OBRIGADA a matar a carta adversária.

8.5 **Punições**

8.1. A dupla que for pega roubando será punida pela comissão com a perda de três pontos na partida em disputa, caso a fraude seja apontada pela dupla adversária e seja de conhecimento da comissão. A única coisa que a comissão vai impor é que as regras do jogo, acima descritas, sejam cumpridas.

Art. 9º Casos omissos

6.1. Conflitos gerados durante a partida sejam esses por casos não previstos ou descumprimento dos acordos, serão analisados e decididos pela comissão organizadora do Torneio de Truco APCEF/SC.

V - DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES

Art. 10º - Somente serão aceitas inscrições de duplas, podendo ser de qualquer sexo.

Inscrições serão feitas no congresso técnico das 14h às 15h ou enviando o nome completo dos 2 (dois) participantes e matrícula para o e-mail: esporte@apcefsc.org.br

As inscrições serão efetuadas somente por duplas.

Associados da APCEF/SC e dependentes estão isentos da Taxa de Inscrição. Para participar do torneio de truco, o associado deve estar em dia com suas obrigações junto a APCEF/SC para ter direito a homologação de sua inscrição para o Torneio.

VI - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 11º - O torneio de torneio de truco, será regido por este Regulamento específico.

Art. 12º - Os parceiros poderão de comunicar através de sinais e não poderão se comunicar verbalmente.

Art. 13º - O **Art.12º** não impede que qualquer pessoa da mesa fale em voz alta, bata na mesa ou tente intimidar o adversário de forma verbal. Desde que não fale as cartas que estão em sua mão ou tente saber as cartas que estão na mão do seu parceiro. E não podendo utilizar palavras de baixo calão.

Marcelo Sandin Boeing
Diretor de Esportes

Filipe Scarpato Possenti
Coordenador de Esportes