

1º Torneio de Truco - SINTPq

Regulamento

1. As partidas serão realizadas nas datas constantes na tabela de jogos, pelo sistema de eliminatória simples.
2. Toda dupla participante de determinada rodada deve estar presente no local, com pelo menos 15 minutos de antecedência.
3. O não comparecimento de qualquer um dos integrantes da dupla a elimina da competição, caracterizando W.O.

4. Regras do Jogo

- 4.1 Não é permitida conversa entre os parceiros, que possa ser interpretada como orientação de jogo.
- 4.2 Sob a pena sumária de desclassificação do jogo, não é permitido marcar as cartas do baralho.
- 4.3 Uma partida é composta de 3 jogos de 12 tentos, no sistema de pontuação (item 04.2 deste regulamento).
- 4.4 As cartas podem ser dadas aleatoriamente, com a primeira sendo sempre da mão, exceto na “mão de onze”, onde são observadas as regras contidas no item abaixo.
- 4.5 “Mão de Onze”: as cartas devem ser dadas na sequência, de 3 em 3, e a “vira” será a 13ª carta (última), caso contrário, o carteador perderá o baralho, sem qualquer prejuízo. É permitido à dupla, exceto na situação 11 x 11, que um parceiro olhe as cartas do outro. Caso resolva jogar, a mão passa a valer automaticamente três tentos. Caso contrário, a dupla perde o tento. Quem trucar a “mão de onze” perde automaticamente os três tentos.
- 4.6 Cortar a seco, não cortar ou cortar em gaveta, garante ao cortador determinar a maneira que as cartas serão dadas (por baixo ou por cima do maço de baralho), podendo, ainda, tirar as cartas de seu parceiro. Se embaralhar o maço, o Cortador não poderá tirar as cartas de seu parceiro, ficando a seu critério por onde distribuir as cartas.
- 4.7 A “vira” é efetuada a critério do carteador, dentro das 13 primeiras cartas, exceto a “mão de onze”, que obedecerá o disposto no item 05.5.
- 4.8 Não é permitido encobrir carta na primeira vasa.
- 4.9 Empate: havendo empate na primeira vasa, ninguém será obrigado a mostrar sua carta maior na Segunda vasa, podendo a

mão ser decidida na terceira vasa, desde que não haja trucada. Nesse caso:

A. Quem truca ou retruca em carta exposta perde em caso de empate na 2ª e 3ª vasa;

B. Quem truca ou retruca “no escuro”, joga pelo empate.

4.10 Não é permitido embaralhar o corte se o carteador fizer o maço com as cartas expostas na mesa. O corte em gaveta pode ser feito apenas uma vez.

4.11 Nenhuma carta pode ser queimada, a não ser quando involuntariamente for ela conhecida antes de ser distribuída a cada participante.

4.12 O maço pode ser feito somente com as cartas expostas na mesa, sendo que as cartas encobertas não devem ser substituídas por outras do meio do baralho.