

1ª COPA DOS SERVIDORES 2023

PREFEITURA MUNICIPAL DE OURO PRETO- MG



REGULAMENTO ESPECÍFICO TRUCO

REGULAMENTO ESPECÍFICO – TRUCO

Art. 1) O truco será disputado em duplas e consistem nas principais regras:

a) O valor das cartas será por ordem decrescente: quatro de paus, sete de copas, ás de espada, sete de ouro, três, dois, ás, rei, valete, dama, sete, seis, cinco, quatro.

b) Conta-se 2(dois) tentos na mão, sendo que 12(doze) tentos completam 1(hum) jogo.

c) Cada partida compreende uma melhor de cinco quedas.

d) “TRUCO” vale 4(quatro) tentos; “VALE SEIS” contará 8(oito) pontos e o “VALE NOVE” contará 12(tentos) pontos.

e) Quando do décimo tento - “MÃO DE DEZ” - os parceiros mandantes não poderão ter vistas recíprocas das cartas, e somente poderá haver consulta sobre o interesse ou não, de disputarem a mão. Se a “MÃO DE DEZ” não for disputada, terá o adversário direito a 2(dois) tentos. Disputada a “MÃO DE DEZ” o adversário contará 4(quatro) tentos a seu favor, caso vença. Na “MÃO DE DEZ”, NÃO é permitido queimar e/ou atravessar as cartas e não será permitido pedir truco, a dupla que cometer esse erro, perderá 4(quatro) tentos.

f) Estando a contagem empatada em 10(dez) tentos, não ocorrerá à consulta ou vista às cartas. Caso tal ocorra, quem o fez perderá o jogo.

g) Na disputa de “MÃO DE DEZ” ou em qualquer momento da partida, ocorrendo empate, não é obrigatório exibir a carta maior, que poderá ser guardada para o futuro desempate. Caso ocorra empate na terceira carta o baralho segue, sem perda de pontos. Sempre que houver empate o MÃO será o primeiro a mostrar a carta.

h) O PÉ, poderá manusear as cartas, a seu dispor, fazendo o jogo com todas as cartas, sem, contudo, olhar o valor das mesmas (baralho fechado). O cortador (CONTRA PÉ) por sua vez poderá cortar ou serrar o baralho a seu modo, não sendo permitido olhar e/ou “catar” as cartas, o jogador que o fizer, perderá 2(dois) tentos e o baralho segue. AO CORTADOR, SERÁ PERMITIDO MANUSEAR, “SERRAR”, “CORTAR” O BARALHO APENAS 3 VEZES, se algum jogador infringir essa regra, o PÉ poderá pedir o baralho para embaralhar novamente, impugnando esse corte.

i) Quando a distribuição das cartas acontecer de uma virar, ficará a critério da dupla adversária, aceitá-las ou não, no caso de mais de uma carta virar volta a mão. As cartas serão distribuídas 3(três) a 3(três) sempre para a direita, dando 4(quatro) cartas caso o integrante não denuncie, o jogo segue normalmente, porém sendo visto pelo adversário depois de jogar, quem está com 4 cartas perde o tento independente de quem deu as cartas. Em caso de o integrante denunciar que está com 4 cartas a mão é anulada e o baralho segue.

j) Somente o jogador que receber as cartas em primeiro lugar, o mão, poderá recusá-las, podendo queimar e/ou atravessar apenas 3 vez com o baralho fechado.

k) Ao Cortador será concedido retirar antecipadamente (FICAR) as suas 03(três) cartas e a de seu parceiro, em qualquer das partes do baralho que resultar do corte.

l) O mão poderá queimar até 03(três) vezes, sempre de 3 (três) cartas sendo: -Poderá optar por queimar as cartas obrigatoriamente fechadas -Somente até a 2ª (segunda) queimada poderá atravessar para o parceiro. A dupla que infringir o item acima, perderá 02(dois) tentos e o baralho segue.

m) Durante a competição não poderá haver comunicação oral entre os disputantes. Se ocorrer acarretará a perda de 02(dois) tentos. Porém é permitido a comunicação através de "sinais", e que não utilize palavras.

n) O TRUCO deverá ser feito e aceito, ou recusado com clareza valendo a primeira resposta, não sendo permitido utilizar expressões para confundir o adversário tais como: "jorge", "seis besta", "truca", "seis - mostrando uma carta nº 6", e outras similares.

o) O baralho deverá ser embaralhado e distribuído com as mãos sobre a mesa.

p) A dupla que vencer 3 quedas consecutivas, será declarada vencedora da partida por 02 x 00, não sendo necessário à disputa da terceira partida, somando 03(três) pontos.

q) O jogador que for flagrado marcando ou escondendo cartas, a dupla será desclassificada.

r) Em hipótese alguma, o Pé do baralho MUDA, mesmo que as cartas forem queimadas e/ou atravessadas. Sempre que houver empate o MÃO será o primeiro a mostrar a carta.

s) Cada partida realizada terá uma súmula, onde será marcado o resultado da partida, dupla vencedora, o placar da partida (3X0 OU 3X1 OU 3X2).

t) A dupla só poderá trocar de lugar, ao final de uma queda.

u) A dupla só poderá trocar um jogador do time pelo reserva ao final da queda sem limite de vezes.

v) Dentro da área de jogo só será permitido ficar apenas a arbitragem e os jogadores que estão jogando no momento.

w) A primeira mão de jogo obrigatoriamente sempre terá que ser aberta.

x) Todos os participantes da equipe devem comparecer e apresentar um documento oficial com foto.

Art. 2º- Qualquer reclamação ou recurso deverá ser encaminhado à comissão julgadora do, sendo sua decisão soberana e absoluta.

Art. 3º- Casos omissos serão resolvidos pela comissão.