



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL FARROUPILHA
CAMPUS AVANÇADO URUGUAIANA

I Torneio de Truco - Trio Livre

Regulamento

- 1 – O capitão será responsável pelas atitudes dos componentes de sua equipe.
- 2 – O torneio será disputado em sistema de mata-mata, progredindo de fase o trio vencedor de cada mesa. O número de mesas eliminatórias será definido de acordo com o número de trios inscritos.
- 3 – O vencedor será o trio que alcançar 24 tentos em dois dos três sets disputados. Cada melhor de três sets, não pode durar mais que 1H 30m (uma hora e trinta minutos).
- 4 – Um representante de cada equipe tira uma carta, a maior carta sairá dando (de acordo com o valor do jogo) o adversário será responsável pelo pagamento dos tentos.
- 5 – As cartas serão distribuídas de cima para baixo.
- 6 – O adversário poderá trançar duas vezes e cortar uma ou trançar três vezes sem cortar.
- 7 – Na dada de cartas, se a carta cair virada para o seu companheiro terá que aceitar obrigatoriamente, se para o seu adversário ele poderá aceitar ou pedir nova carta, que será distribuída no final. Se a carta virada for uma das quatro maiores do jogo deve-se dar as cartas novamente.
- 8 – Não é permitido o corte numa carta só ou retirar apenas uma carta de cima do baralho.
- 9 – O erro na distribuição de cartas, paga-se dois tentos e passa o baralho com a devida alteração da rodada.
- 10 – Após cortado o baralho, tudo o que for dito terá validade normal, inclusive nas testas.
- 11 – Tentos jogados podem ser cobrados quando o jogo for roda por qualquer jogador, já na testa somente por quem estiver jogando. Na testa é permitido ao recebedor perguntar ao companheiro sobre os tentos ganhos.
- 12 – A falta na testa não pode ultrapassar 06 (seis) tentos, obedecendo o critério de menor falta.
- 13 – Nas testas, não é permitido qualquer intromissão na jogada, por ato desta natureza, paga-se dois tentos ao adversário. Não é considerada intromissão o recebedor perguntar os tentos ganhos ou perdidos ao companheiro no final da testa.
- 14 – Na roda é falta única, ou seja, Não existem duas faltas, a partida finda em 24 tentos.
- 15 – Quando faltar 06 (seis) tentos para a equipe que estiver na frente, não existe mais jogo de testa.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL FARROUPILHA
CAMPUS AVANÇADO URUGUAIANA

- 16 – Quando for testa, quem estiver dando as cartas, terá que avisar os demais jogadores e só poderá olhar as cartas quando for sua vez de jogar, sob pena de pagar 01 (um) tento ao adversário.
- 17 – Os números '4' somente podem ser trucados por carta do mesmo valor '4' ou quando estiver de posse do às de espada.
- 18 – No jogo de testa não é lícito mostrar as cartas sem necessidade, pois influenciaria nos seguintes jogos, quem fizer deve mostrar a todos. Sob pena de pagar dois tentos.
- 19 – Ao ser aceito o envido ou mais tentos propostos, a ordem obrigatória de cantar os pontos, é obedecida pelo mão do jogo até que se chegue o ganhador, o perdedor não é obrigado a mostrar os pontos ao final do jogo.
- 20 – Quando houver cantiga errada dos pontos automaticamente perde-se os tentos jogados do truco e do envido.
- 21 – Em qualquer circunstância a segunda carta poderá ser tapada e a terceira terá validade normal. Se tapar a primeira carta, todas as demais deverão ser também tapadas.
- 22 – A cantada e a aceitação do envido, truco e cantiga de flor, deverá ser claramente dita, não valendo aproximação.
- 23 – No caso de parda até a terceira volta, ganha a carta mão da última parda.
- 24 – Se um ou mais jogador da mesma equipe for ao baralho, aquele que ficou com as cartas na mão poderá jogar sozinho com os adversários.
- 25 – Flor são três cartas do mesmo naipe, três números quatro '4' não valem como flor.
- 26 – Para cantar achicado o jogador deverá dizer “ME ACHICO COM FLOR”.
- 27 – Flor e flor são seis tentos para a maior se três ou mais cantarem na mesma rodada e alguém cantar achicado, ganha e recebe um tento, mesmo que seu companheiro seja o ganhador final, se for dois da mesma equipe, recebe seis tentos.
- 28 – CONTRA FLOR O RESTO, representa o final da partida independente de quem estiver na frente.
- 29 – Troca de lugar, somente é permitido ao final de cada sets e somente a equipe perdedora poderá trocar de lugar.
- 30 – Sempre que alguém pretenda se levantar da mesa, deverá pedir licença ao seu testa, para evitar transtornos. Sob pena de poder pagar dois tentos.
- 31 – Não será permitido gritos afrontadores, palavrões e ofensas ao seu adversário, sob pena de desclassificação da equipe ou do atleta.
- 32 – No caso de alguém dizer “FALTA ENVIDO E TRUCO”, ao final de partida, qualquer flor cantada anula a primeira e segue o jogo normalmente. Se a equipe adversária fecha o jogo com quero ou não quero, não poderá mais cantar flor.
- 33 – Não será permitido, a presença de jogadores reservas ao redor das mesas onde acontecem os jogos.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL FARROUPILHA
CAMPUS AVANÇADO URUGUAIANA

34 - Após passar o tempo de 01:15:00, teremos 00:15:00(quinze minutos) de tolerância, após a tolerância o jogo será decidido com a presença do(s) juiz(es) em uma rodada de pontos.

35 - Ao final da partida a equipe vencedora deverá entregar os tentos na mesa organizadora. E a equipe perdedora ficará com o baralho como prêmio de consolação.

PARÁGRAFO ÚNICO: O VALOR DA INSCRIÇÃO É UM BARALHO DE TRUCO ESPANHOL NOVO (LACRADO). O BARALHO SERÁ ENTREGUE NO INÍCIO DO TORNEIO PARA OS MEMBROS DA COMISSÃO ORGANIZADORA.

A inscrição dos trios será feita exclusivamente pelo link:

<http://bit.do/TRUCO19>