

TORNEIO TRUCO – RANKING 2014

Art. 1º – O Torneio de Truco é uma promoção do Departamento de Esportes da AABB/Toledo com objetivo de congregar os associados e seus dependentes, proporcionar momentos de competição e de amizade e formar o Ranking dos truqueiros.

Art. 2º – O Torneio de Truco será disputado **Bimestralmente** em séries A/B/C..., com oito jogadores cada série, que serão sorteados para a formação das duplas. **NOTA: dupla composta com uma ou duas mulheres pode ser formada sem sorteio.**

Art. 3º – As duplas jogam entre si na série, conforme sorteio para formação (D1 = dupla 1):

- a) primeira rodada: D1 x D2 e D3 x D4;
- b) segunda rodada: D1 x D3 e D2 x D4;
- c) terceira rodada: D1 x D4 e D2 x D3.

Art. 4º - Os jogadores se classificam para o torneio seguinte conforme a seguir:

CLASSIFICAÇÃO	SÉRIE		SÉRIE	
	A	B	C	D
1º	Permanece	Sobe	Sobe	Sobe
	Permanece	Sobe	Sobe	Sobe
2º	Permanece	Disputa	Permanece	Disputa
	Permanece	Disputa	Permanece	Disputa
3º	Disputa	Permanece	Disputa	Permanece
	Disputa	Permanece	Disputa	Permanece
4º	Rebaixa	Rebaixa*	Rebaixa	Rebaixa
	Rebaixa	Rebaixa*	Rebaixa	Rebaixa
CLASSIFICAÇÃO	SÉRIE		SÉRIE	
	E	F	G	H
1º	Sobe	Sobe	Sobe	Sobe
	Sobe	Sobe	Sobe	Sobe
2º	Permanece	Disputa	Permanece	Disputa
	Permanece	Disputa	Permanece	Disputa
3º	Disputa	Permanece	Disputa	Permanece
	Disputa	Permanece	Disputa	Permanece
4º	Rebaixa	Rebaixa	Rebaixa	Permanece
	Rebaixa	Rebaixa	Rebaixa	Permanece

- I. Quando não houver série inferior, a dupla classificada em último permanece na série para o próximo torneio.
- II. Quando houver séries ímpares (exemplo: A-B-C), a dupla terceira da série “A” disputa com a segunda da série “B” e a quarta da “B” disputa com a terceira da “C”.

A1, A2, B3 e C2 – permanecem
 B1 e C1 – sobem
 A4 e C4 – caem
 A3 x B2 – disputam
 B4 x C3 – disputam

- III. Quando houver séries Pares (exemplo: A-B-C-D) a dupla terceira da "A" disputa com a segunda da "B"; a terceira da "C" disputa com a segunda da "D" e assim sucessivamente.

A1, A2, B3, C2, D3 e D4 – permanecem
B1, C1 e D1 – sobem
A4, B4 e C4 – caem
A3 x B2 – disputam
C3 x D2 – disputam

Art. 5º – O Ranking será iniciado com os resultados anteriores.

Art. 6º – Os jogos da noite se resumem na disputa de três negas, na melhor de três, dentro da série; os jogos entre duplas de séries diferentes para definir o lugar na nova série serão realizados na quarta-feira seguinte, em jogos na melhor de três, valendo pontuação para o ranking somente na primeira noite:

- a) vencedor por 2x0 – 3 pontos
- b) vencedor por 2x1 – 2 pontos
- c) perdedor por 1x2 – 1 ponto
- d) perdedor por 0x2 – 0 ponto

Art. 7º – No caso de empate na rodada, a decisão dar-se-á com a vitória da dupla que marcou o maior saldo de tentos; persistindo o empate vence a equipe que perdeu menos tentos.

Art. 8º – A inscrição individual do atleta deverá ser feita até as 20h00 do dia da rodada.

Art. 9º – O jogador que por quaisquer motivos deixar de participar de uma edição cai para a série inferior; o jogador novato entra na série mais baixa.

Art. 10 – Caso um jogador ranqueado não comparecer, sobe o ranqueado da vez, com preferência para a ordem alfabética.

Art. 11 – Normas omissas e resolução de impasse serão resolvidos pelo Departamento de Esportes da AABB.

CALENDÁRIO 2014

24/01, 21/03, 16/05, 18/07, 19/09 e 21/11

REGULAMENTO TÉCNICO

Quem começa

1. O baralho é misturado por um dos jogadores e disposto sobre a mesa, com as cartas de boca para baixo; cada um dos quatro jogadores corta o baralho aleatoriamente e tira uma carta; começa carteadando o jogador que tirar a carta de maior valor no truco.

O pé de jogo

2. O pé pode fazer maço apenas com as cartas da rodada.

3. É permitido ao pé, enquanto carteia, olhar apenas a primeira carta do parceiro (não pode olhar as suas).

4. O pé distribui as cartas sequencialmente, uma a uma e com as duas mãos sobre a mesa, no sentido anti-horário, começando pelo mão de jogo e virando a última carta.

5. É proibido olhar a boca do baralho; se olhar, perde o carteadando (ninguém marca ponto).

6. O pé pode ser trucado quando der carta de mais ou de menos; se aceitar, paga três tentos; se correr; perde um tento; se perguntar, perde o carteadando.

Contrapé

7. É permitido ao contrapé cortar seco, indicar apenas um lado para cartear, tirar uma carta de cima ou de baixo; as cartas serão distribuídas de baixo para cima (sobe) a menos que seja indicado o contrário ao pé (desce).

8. É permitido ao contrapé tirar e olhar uma carta, passando-a obrigatoriamente para o parceiro.

9. O contrapé deve devolver todo o baralho para o pé cartear (não ficar com o guarda-toco).

10. Não é permitida a queima de carta, ainda que seja o quatro de ouros.

Rodada

11. A rodada começa valendo um ponto, podendo ser aumentada para três, seis, nove ou doze, e ganha quem fizer mais vazas, a saber:

1. Na primeira vaza as cartas deverão ser mostradas (não vale encobrir);
2. A dupla que fizer a primeira vaza, ganha fazendo ou empatando uma das outras;
3. Quando a primeira vaza for empatada, ganha o ponto a dupla que fizer a segunda ou a terceira, caso persista o empate na segunda;
4. Quando as três vazas forem empatadas, ninguém marca ponto.
5. Havendo empate na primeira, o jogador não é obrigado a mostrar sua maior carta na segunda vaza, mesmo que trucado.

6. O jogador que provocar com truço, seis, nove ou doze, no escuro ou em carta vista, ganha o tento com empate da terceira caso tenha feito a primeira a vaza (*A primeira vale um caminhão de abobra*).
7. As cartas jogadas na mesa só podem ser recolhidas pelo pé da rodada seguinte.

Provocação

12. Após a distribuição das cartas, qualquer jogador da vez poderá provocar a dupla adversária, pela ordem, com **truço, seis, nove** ou **doze**.
13. A provocação aceita vale três, seis, nove e doze pontos, respectivamente, em favor da dupla vencedora da rodada; não sendo aceita, quem corre perde o ponto/pontos em jogo.
14. Não é permitido ver as cartas do parceiro quando for provocado por truço, seis, nove ou doze.
15. A chamada de uma provocação tem de ser verbal e clara, de maneira que a dupla adversária entenda.
16. O palavreado **Jorge, Truca, Turco**, entre outros, é considerado como três tentos em jogo, quando a dupla adversária aceitar.
17. É considerada a primeira decisão tomada por um dos jogadores da dupla, em aceitar ou não a uma provocação.

MÃO DE ONZE

18. Na mão de onze para uma só dupla, é permitido somente para a dupla com onze olhar as cartas do parceiro (a outra não pode); em mão de onze a onze não será permitido olhar as cartas do parceiro.
19. Quem trucar em mão de onze, perde três tentos caso o adversário tenha menos de nove e a partida se nove, dez ou onze.
20. Havendo empate na rodada de 11 a 11, ninguém ganha o tento, passando o carteadado para a frente.
21. A dupla que tiver cartas que garanta a vitória em mão de onze, não precisa bater cartas, bastando apenas provar.

Geraiis

22. Quando forem jogadas duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará cortando (matando) a carta jogada pelo adversário e a de cima é a torna.

23. Carta jogada na mesa não pode ser recolhida, mesmo que seja jogada fora da vez, e dá direito ao jogador da vez de jogar carta maior para matar adiantado.

24. É permitida a comunicação entre os parceiros por meio de sinais ou gestos discretos; nenhuma palavra, sob forma de orientação, inclusive linguagem que não o idioma português, poderá ser dita durante a jogada, incorrendo aquele que assim proceder, na perda do tento em jogo (exemplo: deixa, mata, joga menor...).

25. Terminada a partida, a equipe vencedora devolve a súmula preenchida e assinada pelas duplas e o baralho na mesa organizadora.

26. CASOS omissos serão dirimidos pelo Departamento de Esportes.