

REGULAMENTO DO CAMPEONATO TRUCO

O Campeonato de Truco da UNIMEO - CTESOP 2025 será realizado no município de Assis Chateaubriand – PR, nas dependências do Verde Vale Club, obedecendo às regras oficiais da modalidade e aos critérios definidos neste regulamento.

ESTRUTURA DO JOGO

Jogo:

- Valendo 12 pontos, conquistados por meio das “mãos”.

Mão:

- Fração da partida que vale 1 ponto, podendo ter seu valor aumentado para 3, 6, 9 ou 12 pontos.
- A disputa na modalidade do JAC 2025 será de apenas **uma rodada**.
- *Exceção:* Nas finais, se houver tempo hábil, a disputa poderá ser em **três mãos**, decisão que caberá exclusivamente à CCO dos Jogos.

Rodada:

- Subdivisão da mão. Em cada rodada, os jogadores mostram uma carta.

TERMOS E REGRAS ESPECÍFICAS

Truco, Seis, Nove e Doze:

- *Truco:* Aumenta o valor da mão para 3 pontos.
- *Seis:* Aumenta para 6 pontos.
- *Nove:* Aumenta para 9 pontos.
- *Doze:* Aumenta para 12 pontos.

Empate (Cangar, Melar, Embuchar ou Empatar):

- Quando a maior carta jogada por cada dupla (ou jogador, no caso de partidas individuais) tiver o mesmo valor.

Mão de Onze:

- Quando uma das duplas chega a 11 pontos.
- A dupla pode ver as cartas entre si.
- Se ambas alcançarem 11 pontos, a distribuição será feita carta por carta, e a "vira" só será revelada após a distribuição completa.

Hierarquia das Cartas

1. Manilhas (em ordem decrescente):

- Zap (Paus)
- Copeta (Copas)
- Espadilha (Espadas)
- Pica-Fumo (Ouros)

2. Demais cartas (ordem decrescente):

3, 2, A, K, J, Q, 7, 6, 5, 4

3. Vira:

- Define quais serão as 4 manilhas.
- Exemplo: Se a "vira" for 4, as manilhas serão os 5 de cada naipe.
- O naipe da "vira" não influencia o valor das cartas.

Procedimentos do Jogo

Disposição dos Jogadores

- Em duplas, devem sentar-se alternadamente. O jogador à esquerda do embaralhador corta o baralho; o à direita começa o jogo.

Embaralhar

- O embaralhador pode ver o fundo do baralho, mas não pode mostrá-lo.
- Deve entregar o maço ao oponente da esquerda para o corte e a escolha da "vira".

Cortar o Baralho

- Permitido cortar até 3 vezes, ou 1 "cerrada" e 1 corte.
- O corte define a "vira" e pode incluir ver a última carta (sem mostrar ao parceiro).
- Após cortar, não se pode pedir para "subir" as cartas se a última carta foi vista.

Queimar Cartas

- Permitido até 3 vezes, sempre de 3 em 3 cartas.
- Só quem corta pode queimar, antes da distribuição ou durante.
- As cartas queimadas devem ser mostradas a todos.

Distribuição das Cartas

- As cartas são entregues de 3 em 3, em sentido anti-horário, começando pelo oponente à direita.
- Se houver queima, novas cartas devem ser entregues ao jogador prejudicado.
- Caso uma carta vire, o jogador pode aceitá-la ou pedir outra (se for oponente).
- Se a carta virada for do embaralhador ou de seu parceiro, não há substituição.

Dinâmica do Jogo

Início da Partida

- Começa com o jogador à direita do embaralhador.
- A primeira rodada não permite esconder cartas.
- Vence a mão quem ganhar duas rodadas.
- A segunda e terceira rodadas permitem esconder cartas.

Cangar o Jogo

- Quem "cangar" mostra primeiro sua maior carta.
- Não é permitido esconder cartas.

Truco e Escaladas

- O pedido deve ser claro: "truco", "meio-pau", "nove", "doze".
- Expressões ambíguas não são aceitas.
- Pontuação conforme a sequência:
 - Truco aceito: vale 3 pontos
 - Se recusado: 1 ponto para quem pediu
 - Meio-pau aceito: vale 6 pontos; se recusado, adversário ganha 3
 - Nove aceito: vale 9 pontos; se recusado, adversário ganha 6
 - Doze aceito: vale 12 pontos; se recusado, adversário ganha 9

Mão de Onze

- Começa valendo 3 pontos automaticamente.
- Pode-se desistir ("correr"), concedendo apenas 1 ponto ao adversário.
- Proibições: queimar cartas, pedir truco ou escaladas, cerrar o baralho ou ver a vira.

Mão de Ferro (11x11)

- Cartas são jogadas fechadas e viradas simultaneamente.
- A "vira" permanece virada para baixo até todas as 4 cartas serem jogadas.
- Proibições: todas as ações mencionadas na mão de onze.

Erros na Distribuição

Quando forem dadas 4 cartas a um jogador:

- Se o jogador não viu a última carta, deve devolvê-la.
- Se viu, deve mostrar as 4 cartas para que uma seja queimada.

- Caso o adversário receba 4 cartas, pode pedir o “tento” (1 ponto), ou até 3 pontos caso peça truco e mostre as 4 cartas.

Observações Importantes:

1. O tento só pode ser pedido no início do jogo.
2. A mesma regra se aplica a 5 cartas (erro).
3. Para 1 ou 2 cartas faltando, o embaralhador deve completar sem punições.

Jaqueline de Cesar Nogueira
Coordenadora do Curso de Administração