

UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
VI JOGOS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL - VI JUFFS

REGULAMENTO MODALIDADE TRUCO GAÚCHO (Alterado 19/11)

Art.1º A competição de Truco Gaúcho do VI JUFFS será realizada no dia 21 de novembro de 2024, a partir das 14h00min, no campus Erechim/RS, obedecendo às Regras em vigor na Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha, em tudo o que não contrariar este regulamento.

Art.2º Toda dupla deverá estar no local designado no horário programado para o início das partidas e devidamente apta para o jogo. (Alterado 19/11)

Parágrafo único. A dupla que não estiver presente no horário de início da competição será desclassificada. (Incluído 19/11)

Art. 3º Cada dupla terá um capitão, que será responsável pelas atitudes dos componentes de sua equipe.

Art. 4º A competição será disputada em sistema de mata-mata, progredindo de fase a dupla vencedora de cada mesa.

Art. 5º Será vencedora a dupla que alcançar 24 tentos em dois dos três sets disputados.

Art. 6º Regras do jogo:

§1º Um representante de cada dupla tira uma carta, a maior carta sairá dando (de acordo com o valor do jogo) e o adversário será responsável pelo pagamento dos tentos.

§2º As cartas serão distribuídas conforme o corte do adversário, de cima para baixo.

§3º O adversário poderá trançar duas vezes e cortar uma ou trançar três vezes sem cortar.

§4º Na distribuição 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.

§5º Não é permitido o corte numa carta só ou retirar apenas uma carta de cima do baralho.

§6º O erro na distribuição de cartas, paga-se dois tentos e passa o baralho com a devida alteração da rodada.

§7º Após cortado o baralho, tudo o que for dito terá validade normal, inclusive nas testas.

§8º 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.

§9º A falta na testa não pode ultrapassar 06 (seis) tentos, obedecendo o critério de menor falta.

§10 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.

§11 Na roda é falta única, ou seja, não existem duas faltas.

§12 A partida finda em 24 tentos.

§13 Quando faltar 06 (seis) tentos para a equipe que estiver na frente, não existe mais jogo de testa.

§14 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.

§15 Os números '4' somente podem ser trucados por carta do mesmo valor '4' ou quando estiver de posse do Ás de espada.

§16 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.

§17 Ao ser aceito o envio 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.

§18 Quando houver cantiga errada dos pontos automaticamente perde-se os tentos jogados do truco e do envio.

§19 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.

§20 A cantada e a aceitação do envio, truco e cantiga de flor, deverá ser claramente dita, não valendo aproximação.

§21 No caso de parda até a terceira volta, ganha a carta mão da última parda.

§22 Se um jogador da dupla for ao baralho, aquele que ficou com as cartas na mão poderá jogar sozinho com os adversários.

§23 Troca de lugar, somente é permitido ao final de cada sets e somente a dupla perdedora poderá trocar de lugar.

§24 Sempre que alguém pretenda se levantar da mesa, deverá pedir licença ao seu testa, para evitar transtornos. Sob pena de poder pagar dois tentos.

§25 Não será permitido gritos afrontadores, palavrões e ofensas ao seu adversário, sob pena de desclassificação da equipe ou do atleta.

§26 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.

§27 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.

Art. 7º Definições do jogo:

§1º Flor são três cartas do mesmo naipe, três números quatro '4' não valem como flor.

§2º Para cantar achicado o jogador deverá dizer "Me achico com Flor".

§3º 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 ambos da dupla, recebe seis tentos.

§4º Contra Flor o Resto: representa o final da partida independente de quem estiver na frente.

Art. 8º A dupla que não comparecer no horário marcado para seu jogo será considerada perdedora por W x O.

Parágrafo único. A equipe vencedora por WXO será atribuído um placar de 12X00.

Art. 9º Na área delimitada para realização das partidas, haverá um distanciamento mínimo de 3 metros entre participantes e torcida, não sendo permitido nenhum tipo de interferência.

Parágrafo único. Não é permitido o uso de equipamentos que produzam ruído ou luz e possam perturbar a audição, visão ou concentração dos competidores da modalidade, no espaço destinado para a competição.

Art. 10 O Baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida, desde que solicitado pelos participantes e tenha a anuência da Equipe de Arbitragem.

Art. 11 No final da rodada, cada dupla pode fazer um único pedido de tempo de 2 minutos à arbitragem, devendo retornar à partida dentro do tempo cronometrado, sob pena de WXO.

Art. 12 Os jogos poderão ser acompanhados por fiscais indicados pela Comissão Central Organizadora (CCO).

Parágrafo único. Ao fiscal caberá o direito de, caso seja necessário, suspender uma partida por procedimento inconveniente de qualquer dos participantes.

Art. 13 O baralho que será utilizado na partida final, preferencialmente, deverá ser novo, que não tenha sido usado em nenhuma partida anterior. A substituição do baralho será mediante disponibilidade e necessidade, que será verificada antes do início da partida pela Equipe de Arbitragem.

Art 14 A competição será disputada no formato todos contra todos, em Eliminatória Simples e cada partida será disputada em melhor de 03 (três) quedas, com 12 (doze) pontos cada.

§ 1º Será considerada vencedora da partida a dupla que vencer duas vezes a dupla adversária.

§ 2º Será atribuída a seguinte pontuação em cada partida:

I- Vitória: 3 pontos;

II- Derrota por 2x1: 2 pontos;

III- Derrota por 2x0: 0 pontos.

§ 3º A classificação da modalidade, de primeiro a terceiro lugar, será determinada pela pontuação que cada equipe totalizar.

§4º Ao final da partida a equipe vencedora deverá entregar os tentos na mesa organizadora.

Art. 15 O sistema de disputa e suas especificidades poderá ser alterado pela CCO e disposta em Nota Oficial.

Art. 16 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora.

COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA DO VI JUFFS