

## **Campeonato de Truco da Funcel / Inscrições abertas**

**Funcel Esportes**

Postado em: 25/05/2022

Estão abertas as inscrições para o Torneio de Truco da Funcel. Chame a sua dupla e participe!

Data: 03 de junho

Local: Restaurante da Funcel

Horário: 18:00h [Clique aqui para fazer a sua inscrição.](#)

---

### **REGULAMENTO Quem poderá participar**

Associados da Funcel e dependentes, não associados Funcel. Importante: pelo menos 1 integrante da dupla deverá ser associado Funcel para participação no torneio. REGRAS DO JOGO 1. Corte do Baralho Quem estiver na vez de cortar o baralho pode olhar a primeira carta a ser entregue ao parceiro. A carta não poderá ser trocada, exceto se esta for o QUATRO DE OUROS.

Se quem for cortar e alguma carta for retirada do monte, tem que devolvê-la ao monte de onde tirou a carta. 2. Distribuição das Cartas O jogador que está distribuindo as cartas deve receber o baralho de quem cortou e começar a distribuição pelo seu adversário à direita, distribuir UMA A UMA as cartas e VIRAR A ÚLTIMA. Ele poderá olhar apenas UMA carta do seu parceiro no momento da distribuição. Se perguntar se todos têm 3 (três) cartas, o adversário é obrigado a responder. Nesta situação não há perda de ponto mas perde a carteada. Quem trucar com 4 cartas na primeira rodada da mão, ganha apenas 3 PONTOS, se o adversário aceitar. Quem dá as cartas não pode olhar NENHUMA carta do MONTE. O próximo jogador a dar as cartas pode juntar as cartas DA MESA e ordená-las da maneira que bem entender, mas NÃO pode olhar nenhuma carta do monte.

2.1. Punições Quem der as cartas fora de ordem ou olhar alguma do monte perde apenas a carteada e passa o baralho para o adversário, sem perder ponto. Se uma carta de quem da está distribuindo ou de seu parceiro for virada, ele não pode trocá-la. Se quem dá as cartas virar uma do adversário, perde a carteada (mas não o ponto). 3. Olhar as Cartas O jogador pode olhar as cartas do parceiro quando a dupla adversária trucar (ou aumentar). É possível olhar as cartas quando uma dupla estiver na "mão de onze". Quando ambas as duplas estiverem com 11 pontos, NENHUMA dupla pode olhar as cartas do parceiro, e quem ganhar essa mão é o vencedor da partida. Quem olhar as suas cartas na mão de 11x11 perde a partida em disputa.

4. Trucar e Aumentar As duplas podem apenas: "Trucar", "Pedir Seis", "Pedir Nove" e "Pedir Doze", se a dupla adversária aceitar, a rodada valerá: 3, 6, 9, 12 pontos respectivamente. Se ao trucar a dupla adversária correr, a dupla que trucou ganha 1 ponto. Se ao declarar SEIS a dupla que "trucou" originalmente correr, a dupla que declarou SEIS ganha 3 pontos. Se ao declarar NOVE a dupla que pediu "seis" originalmente correr, a dupla que declarou NOVE ganha 6 pontos. Se ao declarar DOZE a dupla que pediu "nove" originalmente correr, a dupla que declarou DOZE ganha 9 pontos.

NENHUMA dupla pode olhar as cartas, conforme descrito na regra 3. Se uma dupla truca (ou aumenta) e a adversária foge, pode esconder as cartas no meio do monte; se a dupla adversária olhar as cartas perde os pontos em disputa na rodada, não importando se ganharia a mão ou não.

A dupla que trucar na mão de 11 perde a partida em disputa. A dupla que trucar na última rodada pode empatar a carta do adversário para ganhar a mão: ou seja, quem truca na última NÃO é obrigado a matar a carta, e se fez a primeira e empatou a última ganhou a mão normalmente;

EXCETO quando a primeira estiver EMPATADA (vale a maior): neste caso quando a partida for trucada(ou aumentada) a dupla do PÉ (último a jogar) é OBRIGADA a matar a carta adversária. 5. Punições A dupla que for pega roubando será punida com a perda de três pontos na partida em disputa, caso a fraude seja apontada pela dupla adversária e seja de conhecimento da comissão. A única coisa que a comissão vai impor é que as regras do jogo, acima descritas, sejam cumprida.