



## REGULAMENTO TORNEIO DE TRANCA CLUBE PINHEIROS 2023

### FINALIDADE

O Torneio de Tranca do CLUBE PINHEIROS tem como finalidade principal, promover o conagraçamento entre associados, através de um evento esportivo-social.

### DESCRIÇÃO

O jogo é jogado com 4 participantes formando duas duplas situadas em posições alternadas.

- Jogadores - 4.
- Baralhos - dois de 52 cartas.
- Distribuição - onze cartas para cada participante e dois mortos de 11 cartas.
- Objetivo - Fazer mais pontos

### DAS INSCRIÇÕES

As inscrições poderão ser realizadas individualmente ou em duplas.

Aos que se inscreverem individualmente (apenas associados), momentos antes do início do torneio, será realizado sorteio para definir as duplas.

Após definições das duplas, será realizado sorteio para definir os confrontos.

Só poderão participar associados, devidamente em dia com Clube.

### FORMA DA DISPUTA

Nas duas primeiras datas, o torneio será disputado com 32 duplas, em 4(quatro) fases:

**1ª ETAPA - 10/04/23** - As duplas serão distribuídas em CHAVES DE 04 DUPLAS cada.

Jogarão entre sí, dentro da chave, classificando, para a 2ª ETAPA, as 02 (duas) duplas que somarem o MAIOR NÚMERO DE VITÓRIAS (PONTOS GANHOS), ou seja a 1ª e 2ª colocadas.

Em caso de empate, entre 02 (duas) duplas, numa mesma colocação, serão observados os seguintes critérios: a) Maior Saldo de pontos, b) Maior número de pontos, c) sorteio.

As partidas serão de 3.000 pontos, ou 30 minutos. Os pontos serão marcados em súmulas oferecidas pela organização, ao final de cada partida. As 16 (dezesesseis) duplas classificadas, estarão credenciadas para disputar a fase Oitavas de Final, que acontece dia 24 de abril 2023.

Caso a chave seja de 03 (três) duplas, por ausência do adversário, a coordenação colocará como W.O. e os pontos serão dados, fazendo uma média entre os pontos feitos e sofridos das outras duas partidas

### ETAPA FINAL – 24/04/2023

**Oitavas de Final:** As 16 (dezesseis) duplas classificadas serão distribuídas em 04(quatro) chaves de 04(quatro) duplas cada, classificando as 2(duas) melhores colocadas de cada chave, para quartas de final;

**Quartas de Final:** As 08 (oito) duplas classificadas serão distribuídas em 02 (duas) chaves de 04 duplas cada, classificando as 2(duas) melhores colocadas de cada chave, para semifinal;

**Semifinal** – As 04(quatro) duplas classificadas nas quartas jogarão de forma Eliminatória simples, os vencedores disputarão o título, enquanto as perdedoras disputarão o 3º lugar.

**Finais** – As 02 (duas) duplas vencedoras das semifinais decidirão o título e as 02 (duas) duplas perdedoras disputarão o 3º lugar.

**IMPORTANTE: TODAS AS FASES DA 2ª ETAPA, DIA 24/04/23 SERÃO DISPUTADAS EM PARTIDAS DE 2.000 (DOIS MIL) PONTOS OU 20 MINUTOS.**

## **DAS REGRAS**

O carteador será escolhido por sorteio, e será jogador que tirar a carta mais alta do baralho, sendo **AS menor e REI maior**.

Serão feitos 2(dois) mortos (11 cartas cada um), pelo competidor à esquerda daquele que irá distribuir as cartas.

Sentido do jogo é anti-horário.

O primeiro jogador a direita do carteador inicia o jogo, este jogador tem o direito de comprar **2(duas)** cartas, desde que a primeira carta não sirva e não junte as cartas da mão.

O **3 (três) vermelho**: deverá ser trocada por outra carta, somente em sua vez de jogar no início da jogada.

Caso o jogador tenha comprado uma carta e tenha esquecido de trocar o **3 (três), vermelho**, só poderá realizar a troca na próxima rodada.

Quando for comprado no monte de cartas, deverá ser trocado no momento da compra. Caso a carta fique retida na mão do jogador, este perderá **100 pontos** ao final da rodada (**contagem de pontos**). A carta deverá ser colocada ao lado da pessoa que irá baixar as cartas.

O jogador só poderá trocar os **3 (três) vermelhos** do seu morto caso hajam cartas na mesa para comprar. Não havendo cartas suficientes, o jogo acaba e os **3 (três) vermelhos** que sobrarem na mão do jogador serão contadas como cartas normais.

O **3 (três) preto** tranca as cartas da mesa. Cada **3 (três) preto** que estiver na mão do jogador ao final da partida, perderá **100 pontos** ao final da contagem.

Lavadeira somente de **Ás, 4 (quatro) e Rei**.

A carta **2 (curinga)**, caso seja descartada no **lixo de cartas** poderá ser utilizada como **curinga** naturalmente, desde que, o adversário baixe pelo menos 2(duas) cartas, formando uma nova canastra. **O curinga** não pode ser encaixado em cartas já baixadas na mesa.

O jogador poderá pegar o morto mesmo não tendo uma canastra. O **morto** (caso, para comprar o morto, o jogador baixe todas as cartas e não tiver descarte “ **foi direto**”, poderá baixar todas as cartas que estiverem no morto e descartar uma carta que não lhe servir. Se descartar para comprar o morto “ **não foi direto**”, só poderá mexer nas cartas do morto na próxima jogada. Caso a dupla adversaria já tenha comprado o morto e bata antes da vez do jogador que acabou de comprar o morto, a sua dupla será penalizada com a perda de **100 pontos**.)

Caso as cartas do **monte de compra** tenham acabado e nenhuma dupla foi no **morto**, o jogo acaba, o **morto** não entra na mesa. Caso uma das duplas tenha ido no **morto** e as cartas do **monte de compra** acabem antes que essa dupla bata o jogo, o outro **morto** não entra no jogo e a dupla que não pegou o **morto** é penalizada com a perda de **100 pontos** na contagem final.

O jogo segue dentro das mesmas regras, porém, só poderá bater a partida o jogador da dupla que já tenha comprado o morto e tenha feito pelo menos uma canastra “**suja** ou **limpa**”.

Para bater no final não será necessário ter uma canastra real, mas é preciso ter uma canastra.

**A Primeira Etapa.** Todas as partidas iniciarão ao mesmo tempo, quando der os 30 minutos, o juiz irá anunciar que as duplas não poderão dar mais cartas. A partida acaba quando as cartas que estiverem nas mãos dos jogadores terminarem ou uma das duplas alcançar os 3.000 pontos.

**Na Segunda Etapa.** Todas as partidas iniciarão ao mesmo tempo, quando der os 20 minutos, o juiz irá anunciar que as duplas não poderão dar mais cartas. A partida acaba quando as cartas que estiverem nas mãos dos jogadores terminarem ou uma das duplas alcançar os 2.000 pontos.

## DA CONTAGEM DOS PONTOS

Encerrada a mão os pontos serão contados da seguinte forma:

Batida: 100 pontos pela partida, para dupla que venceu.

Canastra **Limpa** serão contados 200 pontos.

Canastra **suja** serão contados 100 pontos.

**3 (três) vermelho baixado + 100 pontos positivos**

**3 (três) vermelho não baixado - 100 pontos negativos**

(Caso a dupla não tenha canastra ou tenha ficado com algum **3 vermelho** na mão, serão computados 100 pontos negativos por cada **3 vermelho**, que deverão ser deduzidos da soma final).

A dupla que não conseguir comprar o morto será penalizada com 100 pontos negativos.

Para cada **3 (três) preto** que estiver na mão do jogador ao final da partida, perderá 100 pontos ao final da soma.

Para cada carta baixada na mesa, serão contados 10 pontos positivos, independente de formarem ou não canastras.

As cartas que não forem baixadas e ficarem na mão do jogador, serão deduzidos 10 pontos por cada carta da soma final. Elas deverão ser distribuídas em montes de 10 (dez) cartas, com a frente voltada para cima.

Os pontos serão anotados em papel a parte e vencerá a dupla que primeiro somar 2.000 pontos, deverão ser jogadas quantas mãos forem necessárias para se atingir o total estipulado.

## PREMIAÇÃO

Serão oferecidos prêmios as 04 DUPLAS melhores classificadas, da etapa final que acontece dia 24 de abril 2023, reunindo os 16 (dezesesseis) classificados da etapa anterior, conforme segue:

- 1º lugar: 2 gift cards no valor de R\$ 800 cada
- 2º lugar: 2 gift cards no valor de R\$ 500 cada
- 3º lugar: 2 gift cards no valor de R\$ 400 cada
- 4º lugar: 2 gift cards no valor de R\$ 300 cada

## **IMPORTANTE: 1ª ETAPA NÃO HAVERÁ PREMIAÇÃO**

### **DISPOSIÇÕES FINAIS**

A forma de disputa poderá ser alterada em função do número de duplas participantes;

É proibido cantar o jogo, para o parceiro ou falar durante a partida;

Cada dupla fiscalizará na contagem de pontos, sendo que haverá 04(quatro) fiscais da coordenação para apoio na contagem;

As duplas que por ventura infringirem este regulamento serão desclassificadas;

Ficará a cargo do quarteto de árbitros esclarecer as regras, e tomar qualquer decisão sobre possíveis infrações que ocorram durante transcorrer do evento;

Casas omissos serão resolvidos pelos organizadores.

---

### **Regras de Tranca**

O jogo de tranca é uma variação do jogo de buraco. Na verdade os dois jogos são quase idênticos, a não ser por algumas diferenças nas regras. O Jogo de Tranca não uma regra oficial e universal, portanto as regras aqui apresentadas foram criadas como sendo as mais utilizadas atualmente.



possui

### **O JOGO**

**Número de Jogadores:** 2 ou 4 jogadores (4 - parceria de 2 duplas).

**Total de cartas no Jogo:** dois baralhos com 52 cartas, totalizando 104 cartas.

**Início da partida:** são distribuídas 11 cartas para cada jogador.

### **Objetivo do jogo**

Fazer o maior número de pontos. Se o jogo for por partida, ao final da partida checa-se quem têm o maior número de pontos e este vence, caso contrário se o jogo for por pontos de batida os jogadores deverão jogar tantas vezes forem necessárias para alcançar ou superar os pontos de batida, o primeiro jogador ou dupla a alcançar vence. Caso todos os jogadores ultrapassem os pontos de batida, o jogador ou dupla que tiver a maior pontuação acumulada vence.



## Jogadores e posicionamento

Esta modalidade de jogo pode ser jogada com 2 ou 4 jogadores. No jogo de 2 jogadores cada um têm suas próprias cartas, possuem seus próprios jogos na mesa e joga-se um contra o outro. Cada participante fica posicionado de um lado da mesa. No jogo de 4 jogadores o jogador de cada dupla têm suas próprias cartas mas compartilham os jogos do parceiro que foram baixados na mesa. Cada jogador fica posicionado da seguinte forma (jogador 1, jogador 2, parceiro do jogador 1, parceiro do jogador 2)

## Termos da Tranca: Monte

Quando o jogo inicia, das 104 cartas do jogo 11 são distribuídas para cada jogador, as restantes são posicionadas no centro da mesa para que cada jogador, em sua vez, possa comprar uma carta do monte, estas cartas são o monte (estas cartas são posicionadas de cabeça para baixo para que nenhum jogador as veja).



## Lixo

São as cartas que ficam ao lado direito do monte com a face virada para cima, visíveis a todos os jogadores. O lixo é o lugar onde um jogador realiza o descarte depois de comprar uma carta do monte e criar ou incluir cartas em um jogo.

É preciso justificar a compra da primeira carta da lixeira (se a primeira carta não for útil para efetuar a compra, não será permitido).



## Jogos na mesa

Quando um jogador selecionar 3 ou mais cartas de sua mão e baixar na mesa isso é considerado um jogo. Porém para ser um jogo válido as cartas deverão ser do mesmo naipe e estar na sequência ou se as cartas forem iguais, jogo de trincas.

Ao contrário do buraco o jogo de tranca não permite usar os 3 em jogos na mesa. **Lavadeiras** só de: Às, 4 (quatro) e Reis.

## Compra do monte

Quando é a vez de um jogador jogar a primeira coisa que ele pode fazer é comprar uma carta do monte ou comprar o lixo.

## Descarte

É o ato de se jogar uma carta no lixo após uma compra do monte, passando sua vez para o próximo jogador.

## Pontos de batida

É o valor de pontos que os jogadores deverão alcançar para finalizar um jogo.

## Batida

É quando o jogador (ou seu parceiro) já comprou o morto e as cartas de um dos jogadores acabaram.

Quando um jogador realiza a batida sem jogar uma carta no lixo, esta é considerada uma **batida direta** caso contrário é considerada uma **batida indireta**.

## Morto

São dois montes de cartas (11 em cada monte) localizados à esquerda do monte principal. Quando acabar as cartas na mão de algum jogador este pode comprar um morto.

No jogo individual (2 jogadores, um contra o outro) cada jogador, têm direito de comprar 1 morto. Jogo de duplas apenas um jogador de cada dupla pode comprar o morto. (o morto também é posicionado de cabeça para baixo como o monte).



O morto deverá ser comprado por um jogador caso as cartas da mão acabem, e houver morto disponível para ele. (se não houver morto disponível, é o fim do jogo)



### 3 Vermelho

Representado pelos 3 vermelhos existentes no jogo (ao todo são 4), quem possuir um destes deve colocá-lo na mesa (individualmente) e comprar uma carta do monte.

Quem tiver 1 ou mais 3 vermelhos e ao menos uma canastra em seu jogo ganhará 100 pontos adicionais por 3 vermelho.



### 3 Preto

Representado pelos 3 pretos existentes no jogo (ao todo são 4), quem possuir um destes têm o poder de trancar o lixo, ou seja, quem descartar um 3 - preto no lixo significa que o próximo jogador a jogar não poderá comprar do lixo.

## Jogo tipo charuto

São três ou mais cartas iguais (com ou sem coringa). Só valerão os jogos de: Às, 4 (quatro) e Reis.



### Coringa

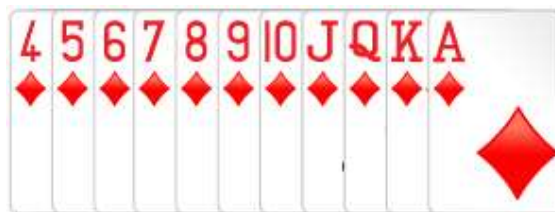
São as cartas representadas pelo número 2. Toda e qualquer carta com o número 2 é um coringa e serve para substituir uma outra carta do jogo.

### Sequência de Tranca

#### Copas



#### Ouros



Espadas



Paus



#### Canastra limpa

É um Jogo que contém 7 ou mais cartas na sequência, do mesmo naipe e sem curingas substituindo outra carta.



sequência, do mesmo naipe e



#### Canastra suja

É um Jogo que contém 7 ou mais cartas na sequência, do mesmo naipe mas que têm um coringa substituindo uma carta da sequência .

Boa sorte a todos,

Coordenação,