

TORNEIO DE TRANCA

REGULAMENTO

1. As inscrições deverão ser realizadas pela dupla, momentos antes do início do torneio, não serão aceitas inscrições individuais.
2. Após o período de inscrição das duplas, será realizado sorteio para definir os confrontos.
3. O torneio será disputado em 4(quatro) fases:
 - 3.1. Fase classificatória – Cada dupla irá jogar 3(três) rodadas. Os confrontos se darão por intermédio de sorteio. Ao final de cada rodada, serão marcados os pontos de cada dupla. Classificam-se para o próxima fase as 8(oito) duplas que mais pontuarem. (se houver mais que 8 duplas, não havendo mais que 8 duplas o torneio se inicia diretamente na fase 3.2 quartas de final)
 - 3.2. Quartas de final – As 8(oito) duplas classificadas irão disputar eliminatória simples.
 - 3.3. Semifinais – As 4(quatro) duplas classificadas irão disputar eliminatória simples.
 - 3.4. Finais – As duplas vencedoras da fase anterior irão disputar o 1º e 2º lugar e as duplas perdedoras da fase anterior irão disputar o 3º e 4º lugar.
4. O carteador será escolhido por sorteio, e será o jogador que tirar a carta mais alta do baralho, sendo AS maior e o 2 (dois) a menor.
5. Serão feitos 2(dois) mortos (11 cartas cada um), pelo competidor à esquerda daquele que irá distribuir as cartas.
6. Sentido do jogo é horário.
7. 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.
8. O 3 vermelho deverá ser trocado 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 vermelho, só poderá realizar a troca na próxima rodada. Quando for comprado no monte de cartas, deverá ser trocado no momento da compra. A carta deverá ser colocada ao lado da pessoa que irá baixar as cartas.
9. O jogador só poderá trocar os 3 vermelhos do morto caso haja cartas na mesa para comprar. Não havendo cartas suficientes, o jogo acaba e os 3 vermelhos que sobrarem na mão do jogador serão contadas como cartas normais.
10. O 3 preto tranca as cartas da mesa. Cada 3 preto que estiver na mão do jogador ao final da partida, NÃO perderá 100 pontos ao final da contagem.
11. Lavadeira permitida de qualquer carta.
12. 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 um novo jogo. O curinga não pode ser encaixado em cartas já baixadas na mesa.
13. 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 sua próxima jogada. Caso a dupla adversária 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).
14. 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.
15. 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”.
16. Para bater no final não será necessário ter uma canastra real, mas é preciso ter uma canastra.
17. As fases; classificatória, quartas de final e semifinal, terão duração de 40 minutos. Todas as partidas iniciarão ao mesmo tempo, quando der os 40 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 a dupla alcançar os 2.000 pontos.
- 17.1 Na fase final, não será utilizada a contagem de tempo, ganhando a dupla que alcançar 3.000 pontos primeiro.

CONTAGEM DOS PONTOS

Encerrada a mão os pontos serão contados da seguinte forma:

18. A dupla que bateu recebe 100 pontos pela batida.
19. Para cada canastra limpa serão contados 200 pontos.
20. Para cada canastra suja serão contados 100 pontos.
21. Para cada 3 vermelho serão contados 100 pontos positivos (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).
22. A dupla que não conseguir comprar o morto será penalizada com 100 pontos negativos.
23. Para cada carta baixada na mesa, serão contados 10 pontos positivos, independente de formarem ou não canastras.
24. 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.

DISPOSIÇÕES FINAIS

27. É proibido cantar o jogo, para o parceiro;
28. É proibido falar durante a partida;
29. Cada dupla fiscalizará na contagem de pontos;
30. Duplas que forem pegas infringindo as recomendações desse regulamento será desclassificada caso os juizes achem que tal medida seja necessária;
31. Casos omissos serão resolvidos pelos organizadores.