

TRANCA

Art. 1º - A competição de tranca terá duplas representando as delegações participantes da Copa AFIA WORLD CUP BRASIL GRAMADO 2025, inscritas na modalidade, e será regida segundo as regras e normas contidas neste Regulamento.

Art. 2º - Cada delegação poderá inscrever 06 (seis) jogadores, porém em jogo serão necessários 02 (dois) titulares e terão 04 (quatro) suplentes, em caso de desistência da dupla titular antes do início do jogo.

Art. 3º - Para o início da partida todos os participantes deverão estar posicionados na mesa de jogo, sendo definida por duas duplas, uma jogando contra a outra. O seu parceiro de jogo será a pessoa que estiver posicionada exatamente em frente ao parceiro na mesa de jogo.

Art. 4º - Quanto à forma de jogo:

- Jogadores: 4
- Número de cartas: 104 (2 baralhos sem Joker)
- Distribuição: 11 cartas para cada participante e dois mortos com 11 cartas cada
- A distribuição das cartas é feita de forma aleatória em sentido horário, sendo distribuída 1 carta para cada jogador.
- Objetivo: A dupla que fizer 1.500 pontos, ganha a partida. Somente na final, a partida chegará a 2.000.

Convenções

- Pode trinca (também chamada de "lavadeira")
- Não tem Joker (também chamado de "coringão")
- Tem morto
- Pode bater com canastra suja

Definições

1. Baixar um jogo – Um jogo é formado por 3 ou mais cartas do mesmo naipe, ordenadas em sequência numérica ou três ou mais cartas do mesmo valor, independente do naipe (trinca). No decorrer da partida podem-se acrescentar mais cartas ao jogo.
2. Comprar o lixo - Você só poderá comprar o lixo se a carta que estiver no topo do lixo puder ser utilizada em algum jogo já baixado ou se puder ser combinada com as cartas que você já possui na mão e formando assim um novo jogo, que deverá ser obrigatoriamente baixado.

3. 3 de naipe preto (3 de espadas ♠ e 3 de paus ♣) - Não podem ser utilizados em jogos, ou seja, não poderá formar nenhuma sequência utilizando estas cartas. Quando um 3 preto é jogado na lixeira, ele "tranca" o lixo, ou seja, impede que o próximo jogador compre o lixo, sendo obrigado a comprar uma carta do monte.
4. 3 de naipe vermelho (3 de copas ♥ e 3 de ouros ♦) - Podem ser utilizados apenas se forem baixados sozinhos, não podendo ser utilizados em outros jogos. No final da partida, cada jogador ou dupla ganhará 100 pontos por 3 vermelho baixado, caso tenha feito alguma canastra (limpa ou suja), ou perderá 100 pontos por 3 vermelho baixado, caso não tenha feito canastra. Caso o jogador compre um vermelho no monte, deverá baixá-la na mesa e comprar outra carta. No caso de ter 3 vermelho nas cartas distribuídas ou no morto, deverá ser efetuado o mesmo procedimento.
5. Curingas - Não há Joker no jogo de Tranca. Isso quer dizer que apenas o "2" poderá ser utilizado como curinga, podendo substituir qualquer carta. Entretanto, como os "3" vermelhos e os "3" pretos não podem ser utilizados na formação de jogos, não é possível limpar uma canastra suja, no jogo de Tranca.
6. Morto - É o montante de 11 cartas que um jogador recebe quando acabam todas as cartas da mão. Se o jogo for de 4 jogadores, cada morto corresponde a uma dupla. Só pode pegar o morto, o primeiro jogador da dupla a acabar com as cartas da própria mão.

Não é possível que a mesma dupla, ou o mesmo jogador, pegue os dois mortos. Caso as cartas do monte acabem, e haja algum morto na mesa, este será automaticamente utilizado como o monte.

7. Batida – É quando acabam as cartas de um jogador, sendo que este ou sua dupla já tenha pegado o morto. No caso de um jogo em que nenhum jogador tenha pego o morto, só é possível bater quando os dois mortos virarem um monte e as cartas da mão de um jogador tenham acabado.
8. Batida Direta – É aquela em que o jogador acaba com as cartas da mão sem jogar nenhuma fora, ou seja, todas as cartas vão para jogos na mesa. Caso haja morto, o jogador irá pegá-lo e então continuará a jogar, sem comprar carta.
9. Batida Indireta – É aquela em que o jogador acaba com as cartas da mão, jogando a última fora. Caso haja morto, o jogador irá pegá-lo e jogar na sua próxima vez.
10. Trinca - A trinca é formada por 3 ou mais cartas do mesmo valor, independente do naipe.
11. Canastra - Jogo de sete cartas ou mais do mesmo valor de qualquer naipe, ou jogo de sete cartas em sequência, do mesmo naipe. Existem dois tipos de canastra:

o Canastra limpa – Sem curinga



· Canastra suja – Com curinga



Art. 5º - Quanto à forma de jogo:

O primeiro jogador compra uma carta do monte ou do lixo, verifica quais são as combinações que pode fazer com essa carta e descarta uma que não lhe interesse. Caso a 1ª carta comprada não lhe servir, o jogador poderá descartá-la e comprar outra. Após o descarte, é a vez do jogador à esquerda daquele que começou a rodada, e assim por diante. Do segundo jogador em diante, existe a opção de comprar uma carta do monte ou todas as cartas do lixo.

No jogo de Tranca, apenas a última carta jogada no lixo é exibida e as demais cartas ficam ocultas. O jogador só poderá comprar o lixo, se a carta que estiver no topo puder ser utilizada em algum jogo que ele tenha baixado, ou que possa ser combinada com as cartas da própria mão, formando um novo jogo a ser baixado. Caso o descarte seja um 3 preto, o jogador seguinte, necessariamente, terá de comprar do monte.

Quando o jogador da vez tiver apenas uma carta na mão deverá obrigatoriamente comprar do monte.

Após cada compra, o jogador poderá baixar um jogo antes de descartar uma carta da sua mão. O descarte significa que ele terminou sua jogada e está passando a vez para o próximo jogador. Uma vez feito o descarte, não é possível alterar a carta descartada ou modificar o seu jogo.

O jogador que bater com as onze cartas iniciais pegará o morto e o jogo continuará como antes. Se um jogador que já pegou um morto tornar a bater, terminará a partida. Se a outra dupla ou o outro jogador não pegar o morto, serão descontados 100 pontos correspondentes ao morto, além das cartas que o jogador tiver em mãos.

Caso acabem as cartas do monte, antes de uma das duplas baterem, e nenhum jogador

houver pegado o morto, um morto será colocado no lugar do monte. Caso a situação ocorra novamente, o processo é repetido.

Art. 6º - Contagem dos pontos:

Ao término da partida, somam-se os pontos na mesa, ou seja, os valores das cartas baixadas e o valor extra das canastras. Descontam-se os valores das cartas que sobraram nas mãos de cada jogador. Cada carta vale 10 pontos, exceto 3 pretos que valem 100.

Para a dupla que bateu, somam-se 100 pontos da batida. Caso a outra dupla não tenha pegado o morto, diminui-se 100 pontos como penalidade. Se um jogador comprar o morto por batida indireta, e o adversário terminar a partida antes de chegar a sua vez, o morto deverá ser pago, como se não tivesse sido comprado.

JOGADA PONTUAÇÃO

Batida 100 pontos

Todas as cartas 10 pontos cada

3 vermelho baixado, com canastra 100 pontos

3 vermelho baixado, sem canastra 100 pontos negativos

Canastra Suja 100 pontos

Canastra Limpa 200 pontos

Art. 7º - Os participantes da delegação que não se apresentarem após **15 minutos** do horário marcado para o início da competição serão eliminados da competição.

Art. 8º - Qualquer alteração de regra devido à regionalidade deve ser discutida e autorizada pelo árbitro e também deve ser de pleno acordo das duplas participantes da partida. No caso de impasse, prevalecem as regras estipuladas neste regulamento.

Art. 9º - Todas as partidas serão disputadas em dia e horário definidos pela comissão organizadora da olimpíada, tais informações ficarão disponíveis em banner no lobby do Hotel.

Art. 10º - A equipe que for eliminada com maior número de pontos feitos na fase classificatória, terá direito a vaga nas 4ºs de final. Em caso de empate, será determinada a equipe que sofreu menos pontos na primeira rodada.

Art. 11º - A equipe que for eliminada com maior número de pontos feitos na fase 4ºs de final, terá direito a vaga na semifinal. Em caso de empate, será determinada a equipe que sofreu

menos pontos na 2° rodada classificatória.

Art. 12º- Pontuação para a Delegação na **OLIMPIÁDA AFIA**

GRAMADO 2025:

1. **10 pontos** para a equipe campeã;
2. **06 pontos** para a equipe vice-campeã;
3. **04 pontos** para a equipe 3ª colocada;
4. **02 pontos** por participação para as demais colocações;