

METODOLOGÍA DEL TORNEO DE “TRUCO”

EL TORNEO ESTA ORGANIZADO DE ACUERDO A UN SISTEMA DE LLAVES, A SABER:

PRIMERAS RONDAS: SE DETERMINAN LOS ENFRENTAMIENTOS POR SORTEO DE LAS PAREJAS PARTICIPANTES EN PARTIDAS DE 30 PUNTOS, A SIMPLE ELIMINACION, CADA PARTIDA SE JUEGA EN 2 (DOS) MITADES DE 15 PUNTOS CADA UNA, QUIEN HAYA GANADO PASARA A LA SIGUIENTE RONDA Y ASÍ SUCESIVAMENTE HASTA LLEGAR A LA FINAL.

LA GRAN FINAL: SE JUGARÁ UNA PARTIDA DE 2 CHICOS, DE 30 PUNTOS CADA UNO (15 MALAS Y 15 BUENAS), SI SURGE UN EMPATE SE JUEGA LA PARTIDA FINAL TAMBIEN A 30 PUNTOS (POPULARMENTE DENOMINADO “EL GRANDE”), ESTO SIGNIFICA QUE LA PAREJA QUE GANE LOS DOS CHICOS, O EN SU CASO, EL GRANDE RESULTARA GANADORA DEL TORNEO.

REGLAS GENERALES DEL TORNEO:

DURANTE TODAS LAS ETAPAS DEL TORNEO SE APLICARÁN LAS REGLAS CLASICAS DE JUEGO DE “TRUCO ARGENTINO, SIN FLOR” QUE SE ENCUENTRAN ADJUNTAS EN LAS PRESENTES BASES Y CONDICIONES:

1º) EL TRUCO ARGENTINO SE JUEGA A 2 JUGADORES O POR PAREJAS Y SE UTILIZA LA BARAJA ESPAÑOLA DE 40 CARTAS.

2º) EL OBJETIVO DEL JUEGO ES GANAR LA PARTIDA DE 30 (TREINTA) PUNTOS DIVIDIDA EN 2 MITADES DE 15 PUNTOS CADA UNA, ES DECIR UN TOTAL DE 30 (TREINTA) PUNTOS. A LA PRIMERA MITAD DE 15 PUNTOS SE LA DENOMINA POPULARMENTE “MALAS”, Y A LA SEGUNDA MITAD DE 15 PUNTOS “BUENAS”.

3º) LOS PUNTOS SE CONSIGUEN MEDIANTE LOS TRUCOS Y LOS ENVIDOS, QUE SON APUESTAS QUE SE VAN REALIZANDO EN EL TRANCURSO DE LAS DIFERENTES MANOS DE CADA RONDA.

4º) EL VALOR DE LAS CARTAS (DE MAYOR A MENOR) SERA EL SIGUIENTE:

- 1) AS DE ESPADAS (TAMBIÉN LLAMADO “MACHO”)
- 2) AS DE BASTOS (TAMBIÉN LLAMADO “HEMBRA”)
- 3) SIETE DE ESPADAS
- 4) SIETE DE OROS
- 5) TODOS LOS TRES
- 6) TODOS LOS DOS
- 7) AS DE ORO Y AS DE COPAS (LLAMADOS “ANCHOS FALSOS”)
- 8) TODOS LOS DOCES
- 9) TODOS LOS ONCES
- 10) TODOS LOS DIECES
- 11) SIETE DE COPAS Y SIETE DE BASTOS (LLAMADOS “SIETES FALSOS”)
- 12) TODOS LOS SEIS
- 13) TODOS LOS CINCO
- 14) TODOS LOS CUATROS

5º) AL PRINCIPIO DE LA PARTIDA SE DECIDE POR SORTEO AUTOMÁTICO EL DADOR (AL PRIMERO EN SACAR UNA FIGURA DE REY (12) Y LA MANO), ES DECIR, EL QUE REPARTE LAS CARTAS Y EL JUGADOR QUE EMPIEZA A JUGAR (SITUADO A LA DERECHA DEL MISMO).

6º) EN CADA RONDA, SE REPARTEN 3 CARTAS A CADA JUGADOR Y TODOS TIRAN UNA CARTA POR RONDA, EL JUGADOR CON LA CARTA DE MAYOR VALOR GANARÁ DICHA RONDA Y TIRARÁ PRIMERO EN LA SIGUIENTE, LUEGO SE JUGARA LA SEGUNDA Y TERCERA RONDA (DE SER NECESARIO) EN CASO DE EMPATE EL JUGADOR ANTERIOR SERÁ EL PRIMERO EN TIRAR. LA PAREJA QUE GANA 2 RONDAS, GANA LA MANO.

CASOS ESPECIALES:

SI SE EMPATA LA PRIMERA RONDA GANARÁ LA MANO AQUELLA PAREJA QUE GANE CUALQUIERA DE LAS DOS RONDAS RESTANTES.

SI SE GANA UNA RONDA, SE PIERDE OTRA Y SE EMPATA LA TERCERA, GANA LA MANO LA PAREJA QUE HA GANADO LA “PRIMERA” RONDA.

SI SE EMPATAN LAS 3 RONDAS SEGUIDAS, GANARÁ LA RONDA EL JUGADOR MANO.

7º) EL TRUCO:

EL TRUCO ES UNA APUESTA QUE SE PUEDE REALIZAR EN CUALQUIER MOMENTO DE LA PARTIDA Y LA COBRA EL GANADOR DE LA MANO. LA PAREJA CONTRARIA DEBE RESPONDER CON UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES:

- **NO QUIERO:** RECHAZA EL TRUCO Y LA PAREJA CONTRARIA GANA LA RONDA.
- **QUIERO:** ACEPTA LA APUESTA LA CUAL SE RESOLVERÁ AL FINAL DE LA RONDA.
- **RETRUCO O VALE CUATRO:** SUBE LA APUESTA Y PASA EL TURNO A LA PAREJA CONTRARIA PARA QUE DECIDA.

8º) APUESTA Y PUNTOS PARA EL TRUCO:

- SI NO HAY APUESTA 1 PUNTO AL GANADOR DE LA MANO
- **TRUCO:** VALE 2 PUNTOS
- **RETRUCO:** VALE 3 PUNTOS
- **VALE CUATRO:** VALE 4 PUNTOS

9º) EL ENVIDO:

ESTA APUESTA LA GANA EL JUGADOR QUE CONSIGUE LIGAR 2 CARTAS DEL MISMO PALO CUYA SUMA SEA LA MÁS ALTA. EN ESTE CASO, LOS SIETES SON LAS CARTAS DE MAYOR VALOR Y LOS ASES LAS MÁS BAJAS, ADEMÁS, SÓLO SE PUEDE REALIZAR EN LA PRIMERA RONDA Y SIEMPRE ANTES DEL TRUCO.

SI SE TIENEN 2 CARTAS DEL MISMO PALO, SE SUMA SU VALOR + 20 (DE AHÍ LA IMPORTANCIA DE LIGAR DOS CARTAS DEL MISMO PALO). LA PUNTUACIÓN MÁS ALTA DEL ENVIDO ES 33 (7+6+20=33).

LAS FIGURAS O CARTAS NEGRAS "SOTA (10), CABALLO (11) Y REY (12)" VALEN 0 (CERO) PUNTOS PARA EL ENVIDO. SI SE TIENEN 2 FIGURAS DEL MISMO PALO LA PUNTUACIÓN DE ENVIDO ES 20.

SI NADIE TIENE 2 CARTAS DEL MISMO PALO, SE CUENTA LA CARTA MÁS ALTA SEGÚN LOS VALORES ANTES MENCIONADOS.

EN CASO DE EMPATE, GANA EL JUGADOR QUE VA DE MANO. EN EL ENVIDO ES IMPORTANTE SABER SI SE ESTÁ EN "BUENAS" O "MALAS".

LA PAREJA O JUGADOR CONTRARIO DEBE RESPONDER CON UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES:

NO QUIERO: RECHAZA LA APUESTA Y LA PAREJA QUE HA ENVIDADO SUMA LOS PUNTOS APOSTADOS HASTA ESE MOMENTO.

QUIERO: ACEPTA LA APUESTA QUE SE RESOLVERÁ AL FINAL DE LA RONDA.

ENVIDO, REAL ENVIDO O FALTA ENVIDO: SUBE LA APUESTA Y PASA EL TURNO AL JUGADOR O PAREJA CONTRARIA PARA QUE DECIDA.

10º) APUESTA Y PUNTOS PARA EL ENVIDO:

- **ENVIDO NO QUERIDO:** 1 PUNTO;
 QUERIDO: 2 PUNTOS.
- **REAL ENVIDO NO QUERIDO:** 1 PUNTO;
 QUERIDO: 3 PUNTOS.
- **ENVIDO + ENVIDO NO QUERIDO:** 2 PUNTOS;
 QUERIDO: 4 PUNTOS.
- **ENVIDO + REAL ENVIDO NO QUERIDO:** 2 PUNTOS;
 QUERIDO: 5 PUNTOS.
- **ENVIDO + FALTA ENVIDO NO QUERIDO:** 2 PUNTOS;
 QUERIDO: SE SUMAN LOS PUNTOS QUE LE FALTAN A LA PAREJA QUE ESTA GANANDO LA PARTIDA EN ESE MOMENTO PARA GANAR EL JUEGO.
- **REAL ENVIDO + FALTA ENVIDO NO QUERIDO:** 3 PUNTOS;
 QUERIDO: SE SUMAN LOS PUNTOS QUE LE FALTAN A LA PAREJA QUE ESTA GANANDO LA PARTIDA EN ESE MOMENTO PARA GANAR EL JUEGO.
- **ENVIDO + ENVIDO + REAL ENVIDO NO QUERIDO:** 4 PUNTOS;
 QUERIDO: 7 PUNTOS.

- **ENVIDO + REAL ENVIDO + FALTA ENVIDO NO QUERIDO: 5 PUNTOS;**
 QUERIDO: SE SUMAN LOS PUNTOS QUE LE FALTAN A LA PAREJA QUE ESTA GANANDO LA PARTIDA EN ESE MOMENTO PARA GANAR EL JUEGO.
- ENVIDO + ENVIDO + REAL ENVIDO + FALTA ENVIDO NO QUERIDO: 7 PUNTOS;**
 QUERIDO: SE SUMAN LOS PUNTOS QUE LE FALTAN A LA PAREJA QUE ESTA GANANDO LA PARTIDA EN ESE MOMENTO PARA GANAR EL JUEGO.

11º) EL ENVIDO SE JUEGA ANTES QUE EL TRUCO, POR TANTO, SI UNA PAREJA LLEGA A LOS PUNTOS DE UNA PARTIDA SUMANDO LOS PUNTOS DEL ENVIDO, GANA LA PARTIDA Y EL TRUCO NO SE TIENE EN CUENTA.

12º) JUGAR LAS CARTAS TAPADAS TIRAR UNA CARTA TAPADA PUEDE RESULTAR ÚTIL PARA ENGAÑAR A LOS CONTRARIOS Y ESCONDER TU JUGADA, PERO ¡ATENCIÓN! SI SE TIRA UNA CARTA TAPADA, ESA CARTA PIERDE SU VALOR (TODAS LAS CARTAS LE GANAN Y SÓLO PUEDE EMPATAR CON OTRA CARTA TAPADA).

13º) EN TODO MOMENTO DEL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS EN CUALQUIERA DE LAS INSTANCIAS DEL CAMPEONATO LOS PUNTOS Y RESULTADOS SERAN ACORDADOS ENTRE LAS PAREJAS ENFRENTADAS.

14º) LAS BARAJAS Y SISTEMA DE PUNTUACIÓN SERÁ SUMINISTRADOS POR LOS VEEDORES ASIGNADOS.

15º) EN CASO DE QUE LAS PAREJAS CONTRINCANTES NO SE ENCUENTREN DE ACUERDO PARA LA APLICACIÓN DE ALGUN RESULTADO, PUNTUACION O CUALQUIER CONFLICTO QUE EXISTIERE EN EL DESARROLLO DE UNA MANO, SE SOLICITARÁ A ALGUNO DE LOS VEEDORES DISPUESTOS POR EL ORGANIZADOR PARA QUE TOME RESOLUCION EN EL CONFLICTO. ESTA RESOLUCION SE CONSIDERARÁ COMO DETERMINANTE E INAPELABLE, POR LAS PAREJAS PARTICIPANTES.

16º) CUALQUIER ANOMARLIDAD OBSERVADA POR EL O LOS VEEDORES QUE SE ENTIENDA COMO MANIPULACION O ANIMOCIDAD DE ALGUN PARTICPANTE A QUERER OBTENER UNA VENTAJA DE MANERA NO COMPETITIVA, DARÁ LUGAR A LOS MISMOS A DESCALIFICAR LA PAREJA; CLASIFICANDO A SU CONTRINCANTE AUTOMATICAMENTE A LA SIGUIENTE RONDA.