CAMPEONATO DE TRUC

BASES

Nota previa. *La organización del campeonato será la única competente para interpretar las presentes bases y resolver cualquier duda, incidencia o controversia que pueda surgir durante el desarrollo de la competición. Sus decisiones, adoptadas en atención al buen funcionamiento del campeonato, serán de aplicación inmediata.*

Baraja y jugadores

Se jugará por parejas con una **baraja española reducida de 22 cartas**.

Se utilizarán:

- Los 3, 4, 5, 6 y 7 de los cuatro palos.
- El as de espadas.
- El as de bastos.

Cada jugador recibirá **tres cartas**.

Los miembros de cada pareja se situarán enfrentados.

Orden de las cartas

El orden de las cartas para disputar las bazas, de mayor a menor, será:

- As de espadas, denominado **la Mayor**.
- As de bastos, denominado **el Basto**.
- Siete de espadas.
- Siete de oros.
- Los cuatro treses.
- Siete de copas y siete de bastos.
- Los cuatro seises.

- Los cuatro cincos.
- Los cuatro cuatros.

Las cartas situadas en el mismo escalón tendrán el mismo valor y, cuando se enfrenten, producirán **parda**.

Desarrollo de la mano

Cada mano podrá constar de un máximo de **tres bazas**.

La primera baza será iniciada por el jugador que sea mano.

Las bazas siguientes serán iniciadas por el jugador que haya ganado la baza anterior.

Ganará la mano la pareja que consiga ganar **dos bazas**.

No será necesario jugar la tercera baza cuando el resultado de la mano ya haya quedado decidido.

Pardas

Cuando las cartas de mayor valor jugadas por ambas parejas en una baza tengan el mismo valor se producirá una **parda**.

Si la primera baza queda parda, ganará la mano la pareja que gane la segunda baza.

Si vuelven a empardar, decidirá la tercera baza.

Si las tres bazas resultan pardas, ganará la mano la pareja a la que pertenezca el jugador que sea **mano**.

El envit

El envit únicamente podrá plantearse durante la primera baza y antes de que finalice la ronda de envites.

El envit deberá quedar resuelto antes de poder cantar truc.

Para calcular el envit:

- Si un jugador tiene dos cartas del mismo palo, sumará el valor de ambas y añadirá **20**.
- Si tiene tres cartas del mismo palo, contará únicamente las dos de mayor valor y añadirá **20**.
- Si las tres cartas son de distinto palo, contará únicamente el valor de la carta más alta.
- El as tendrá valor de 1 a efectos del envit.

El valor máximo posible será, por tanto, de **33 puntos**.

En caso de igualdad en el envit, ganará el jugador que sea **mano**, o el más próximo a este siguiendo el orden de juego.

Apuestas del envit

Las apuestas podrán incrementarse de la siguiente forma:

- **Envit**: 2 piedras si se acepta; 1 piedra si no se acepta.
- **Torne**: 4 piedras si se acepta; 2 piedras si no se acepta.
- Podrá proponerse una cantidad determinada de piedras.
- Podrá jugarse **hasta igualar**, apostándose la diferencia existente en el marcador, dentro del límite de la cama.
- Podrá cantarse **la falta**, jugándose las piedras necesarias para alcanzar el final de la cama.

Cuando una subida no sea aceptada, se anotará la cantidad correspondiente a la última apuesta aceptada.

Si se canta directamente la falta y no es aceptada, la pareja que la haya cantado anotará una piedra.

Prioridad del envit

Los puntos obtenidos en el envit se contabilizarán **antes que los correspondientes al truc**.

Por tanto, si ambas parejas pudieran alcanzar el final de la cama en la misma mano, tendrá prioridad el resultado del envit.

El truc

Si no se realiza ninguna apuesta, la pareja que gane la mano obtendrá **una piedra**.

La apuesta podrá incrementarse sucesivamente de la siguiente forma:

- **Truc**: la mano pasa a valer 2 piedras.
- **Retruc**: la mano pasa a valer 3 piedras.
- **Quatre val**: la mano pasa a valer 4 piedras.
- **Joc fora**: se juega la cama completa.

Cada subida podrá ser aceptada, rechazada o, cuando corresponda, respondida con la siguiente subida.

Si una apuesta no es aceptada, la pareja que la haya realizado obtendrá el valor correspondiente al nivel inmediatamente anterior.

Por tanto:

- Truc no aceptado: 1 piedra.
- Retruc no aceptado: 2 piedras.
- Quatre val no aceptado: 3 piedras.
- Joc fora no aceptado: 4 piedras.

Irse de la mano

Una pareja podrá renunciar a continuar disputando una mano.

En ese caso, la pareja contraria obtendrá las piedras que correspondan de acuerdo con la última apuesta de truc aceptada.

Señas

Se permiten las **señas tradicionales del truc valenciano**.

Entre ellas:

- As de espadas: levantar las cejas.
- As de bastos: guiñar un ojo.
- Siete de espadas: desplazar la boca hacia la derecha.
- Siete de oros: desplazar la boca hacia la izquierda.
- Tener uno o más treses: morderse el labio.
- 33 de envit: hinchar las mejillas.
- 32 de envit: levantar un hombro.
- Mano de poco valor: cerrar los ojos.

Las señas deberán corresponder a las cartas realmente poseídas.

No estarán permitidas las **señas falsas ni las señas inventadas**.

Tanteo y camas

Cada cama se jugará a **24 piedras**.

Ganará la cama la primera pareja que alcance las 24 piedras, teniendo en cuenta la prioridad del envit sobre el truc cuando ambos se resuelvan en una misma mano.

Cada enfrentamiento se disputará al **mejor de tres camas**.

Ganará el enfrentamiento la primera pareja que consiga **dos camas**.