

TORNEO DE TRUC



1. Entidad organizadora

La Delegación de Estudiantes de la ETSIADI (Escuela Técnica Superior de Ingeniería Aeroespacial y Diseño Industrial) de la Universitat Politècnica de València (UPV) organiza el presente Torneo de Truc ETSIADI, dirigido a los estudiantes de la escuela.

2. Objetivo del torneo

El objetivo es fomentar la convivencia y la participación estudiantil de la ETSIADI (Escuela Técnica Superior de Ingeniería Aeroespacial y Diseño Industrial) de la UPV, a través de la promoción de un juego tradicional valenciano.

La finalidad principal es disfrutar de un ambiente competitivo pero amistoso entre los estudiantes de la escuela.

3. Requisitos de participación

Podrán participar todos los estudiantes matriculados en cualquiera de las titulaciones impartidas en la ETSIADI.

La participación será por parejas. No se permite la inscripción individual.

No se admitirán parejas que:

- Promuevan contenido ofensivo, discriminatorio, obsceno o degradante.
- Vulneren derechos de terceros.
- No cumplan con las reglas de participación establecidas por la organización (Delegación de Estudiantes).

4. El valor de las cartas

No importa el palo de la carta, salvo en las cuatro primeras (las "piezas"):

1. As de Espadas (La más grande)
2. As de Bastos
3. 7 de Espadas
4. 7 de Oros
5. Los 3 (todos valen igual)
6. 7 de Copas/Bastos, 6, 5 y 4

5. ¿Cómo se juega?

El objetivo es ganar 2 cameas (partidas). Cada "cama" se gana llegando a 24 puntos. En esta modalidad no existe el envido; solo se puntúa por ganar las bazas de cartas.

Se reparten 3 cartas a cada jugador.

Se juegan 3 rondas (bazas). La pareja que gane 2 de las 3 rondas, gana la mano.

Empate (Parda): Si en la primera ronda hay un empate (ej: dos jugadores tiran un 3), gana la mano quien gane la segunda ronda.

Si en las dos últimas rondas hay empate, gana la pareja que haya ganado la primera mano.

6. Los puntos y las apuestas

Si nadie dice nada, el que gana la mano se lleva 1 punto. Pero en cualquier momento puedes cantar:

- ¡TRUC!: El valor de la mano sube a 2 puntos. Si el rival no acepta, te llevas 1 punto y se acaba la mano.
- ¡RETRUC!: Si te han cantado Truc, puedes responder esto. El valor sube a 3 puntos.
- ¡CUATRE VAL!: Sube la apuesta a 4 puntos.
- ¡LA FALTA!: Es la apuesta máxima. Quien gane la mano, gana todos los puntos que le faltan para terminar la "cama" (los 24 puntos).
- ¡CHOC-FORA!: La apuesta definitiva. Quien gane esta mano, gana la partida completa (las 2 cames). ¡Cuidado con usarlo!

7. Reglas del torneo

Para la correcta realización de este torneo se necesita como mínimo la participación de 8 parejas.

Siempre empieza a tirar cartas el jugador sentado a la derecha del que ha repartido.

Si hay empate a victorias entre parejas, gana la que venció en el duelo directo entre ellas.

Cualquier insulto o mal comportamiento supondrá la descalificación inmediata de la pareja (decisión de la delegación).

8. Calendario del torneo

- Fecha del torneo: Jueves 5 de marzo de 2026
- De 12:30 p.m. a 14:30 p.m.
- Lugar: En el aula S02
- Fecha límite para apuntarse: hasta el 3 de marzo a las 12:00 p.m.

9. Obsequios

A la pareja ganadora se le obsequiará con un altavoz portable Bluetooth y una botella termo para cada uno.