

REGULAMENTO COMPETIÇÕES ACADÊMICAS FUNEPE – CAFU

TRUCO

Praticado em alguns lugares pelo sistema antigo da manilha velha, entre outras pequenas diferenças, irrelevantes, uma pesquisa simultânea junto a milhares de truqueiros, determinou que o presente Regulamento Oficial de Truco obedecesse aos itens que se seguem:

Flexível e optativo, mas rigoroso, adotado em todo o Estado de São Paulo, o Regulamento Oficial da ATB - Associação Truco Brasil, se apresenta com dois sistemas de disputa, a escolher:

A) TOMBO NA ÚLTIMA

As cartas devem ser dadas de 3 em 3 JUNTAS sem "pingar", em seqüência, no sentido anti-horário, com a "vira" na última carta. Finda a jogada, as cartas devem ser recolhidas pelo próprio pé e juntadas no maço, prosseguindo-se assim até o final da competição.

OBSERVE-SE AINDA:

- a). Para o método TOMBO NA ÚLTIMA as cartas NÃO PODEM ser desfiadas, nem nas mãos. O cortador deve, além de tudo, efetuar um corte rápido no centro do baralho, sem namorar/ mirar o maço. Caso embaralhe, o pé poderá escolher se vai "subir" ou "descer" o baralho.
- b). Para o método TOMBO NA ÚLTIMA não é permitido fazer o "guarda-toco", devendo o baralho ser entregue com as 40 cartas ao pé.
- c). No jogo, o maço pode ser feito somente com as cartas da mão anterior, excluindo-se as cartas encobertas, que não podem ser utilizadas na feitura do maço.

CARTEADO

- 1) O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida embaralhará o baralho apoiado na mesa e dará o baralho para corte;
- 2) O cortador que corte o maço a seco (sem namorar/ mirar), manda na dada das cartas, se embaralhar, como quiser, o pé dará cartas por onde pretender, por cima, por baixo, a seu inteiro critério. Tem mais: embaralhará no máximo 4 (quatro) vezes o baralho apoiado na mesa, com um corte no centro logo a seguir;
- 3) O pé, por sua vez, distribuirá as cartas depois de deslizar a primeira carta (por cima ou por baixo), não podendo mudar de opinião, se o deslize das cartas ocorrer em forma de "escadinha", as cartas deverão ser distribuídas por cima, devendo distribuir as cartas de 3 em 3 juntas, sem pingar na mesa.

OBSERVE-SE AINDA:



- a). Em carteadada errada (mais ou menos cartas), perderá a vez de dar o baralho, passando-se o maço adiante sem marcação de tento. A equipe que jogar com 2, 4 ou mais cartas será desclassificada, a alegação de estar com quantidade de cartas incorreta deverá ser feita antes do início da mão.
- b). Nenhum dos jogadores poderá ficar com as mãos em cima da mesa, na hora do corte ou na hora em que o baralho estiver sendo embaralhado, ou mesmo quando as cartas estiverem sendo distribuídas.

TEMPO

O prazo para os dois métodos é o seguinte:

- a). 30 segundos para a feitura do maço, se for pelo jogo livre. Vencido o prazo, passa-se o maço imediatamente para o corte.
- b). No máximo até 4 (quatro) embaralhamentos, sobre a mesa, com um corte no centro do baralho, no prazo máximo de 30 segundos.
- c). 10 segundos para a distribuição das cartas, quando em duplas e 15 segundos quando em trios. Vencido o tempo, perde-se o maço. Na primeira reincidência perde a vez e também o tento;
- d). 30 segundos para decidir chamar ou não uma trucada. Vencido o prazo, considera-se automaticamente perdido o(s) tento(s) em jogo.
- e). O jogo deverá terminar no máximo em 2 horas (em duplas) e 2:30 horas (em trio), na melhor de cinco partidas, sob pena de desclassificação de ambas as equipes. Em competição melhor de três partidas, o tempo é de 1:25 hora (em duplas) e 1:40 hora (em trios). Vencido o tempo supracitado, o jogo será decidido em 03 (três) tentos sem truco, carteados pelo árbitro responsável. As partidas que estiverem terminando poderão, a critério da arbitragem, prosseguir até o seu final com um árbitro carteadando.

DECISÕES

Na mão de 11 ou durante uma trucada, a decisão de jogar ou desistir, prevalecerá sobre um só parceiro, valendo pois a primeira iniciativa.

MÃO DE ONZE

Se pelo método LIVRE, as cartas devem ser dadas na sequência só quando for 11 a 11. Na mão de 11 para uma só equipe, é permitido olhar as cartas do parceiro. Quem trucar em mão de 11, perderá três tentos. Havendo empate na mão de 11 a 11, ninguém ganha tentos, passando o maço para a frente. Em caso de 11 só para uma equipe, o empate beneficiará os adversários com três tentos. Com cartas a provar vitória garantida em mão de 11, desnecessário se torna o desenvolvimento da jogada, bastando tão somente que essas cartas sejam mostradas.

OBSERVE-SE AINDA:

Se em mão de onze para uma só equipe as três mãos terminarem empatadas, quem esta com onze perde três “tentos”.

CONVERSA



A competição deve se desenvolver por meio de sinais ou gestos. Nenhuma palavra, **sob forma de orientação**, poderá ser dita durante a jogada, incorrendo aquele que assim proceder, na perda do tento em jogo. O palavreado "Jorge", "Truca" entre outros, é considerado como três tentos em disputa.

EMPATE

1) Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda, mesmo com trucada, podendo a mão terminar na terceira vaza, valendo, pois, essa carta maior na jogada. Em caso de empate nas três vazas sem trucada, ninguém ganha tento, passando-se o maço para a frente.

OBSERVE-SE AINDA:

- a). Quem truca ou retruca em CARTA EXPOSTA, perde em caso de empate;
- b). Quem truca ou retruca no ESCURO, joga pelo empate;
- c). Deve-se observar o limite dos tentos: Ex: Quem tem nove tentos não pode retrucar com seis;
- d). O previsto na letra "c" é somente no caso de empate.

2) Jogada em que as cartas empatadas sejam da mesma dupla ou trio, torna aquele que jogou primeiro.

3) Jogada empatada na 3ª vaza, vence a equipe que ganhou a 1ª vaza, independente do jogo estar trucado ou não.

NORMAS GERAIS

- 1) É terminantemente proibido marcar-se as cartas, sob pena desclassificação sumária;
- 2) É terminantemente proibido o uso de objetos que reflitam as cartas, assim como o uso de produtos ou o que quer que seja, na rasura das cartas;
- 3) Considera-se chamada uma trucada, mesmo através de gestos, com a cabeça ou com a mão;
- 4) Os jogos devem obedecer ao sistema atualizado de ponto acima;
- 5) As competições promovidas pela ATB ou com sua autorização, devem ser levadas a efeito com baralhos apresentados pela própria entidade, reconhecendo-se selo de garantia;
- 6) O baralho pode ser trocado a qualquer momento a critério da arbitragem, exceto durante uma jogada em desenvolvimento;
- 7) Um parceiro só pode ser substituído mediante prévia autorização da coordenação do certame, observando-se o critério da inscrição ou motivo de força maior;
- 8) Em jogadas normais é proibido olhar qualquer carta do parceiro, sob pena de perder o tento em jogo;
- 9) O árbitro tem atuação livre, com total autonomia, podendo intervir em qualquer ocasião, quando então, com base no presente regulamento, poderá tomar as seguintes decisões:
 - a). Advertência em caso de dúvida (registrando-se na ficha), ou desclassificação dos infratores se confirmar ato ilícito;
 - b). Em caso de já haver advertência, desclassificação sumária na reincidência;
- 10) Nenhuma carta poderá ser queimada, "Se de forma intencional pelo pé", perderá o tento e o maço. Se acidentalmente, passará o maço adiante sem marcação de tento;
- 11) Na primeira vaza não se pode encobrir cartas;



- 12) Não é permitido cochichar durante o jogo, mesmo que tenha terminado a mão;
- 13) Por qualquer motivo, não é permitido que os dois parceiros se levantem. Um só, em caso de necessidade e com prévia autorização do árbitro, por prazo determinado;
- 14) Só é permitida a troca de lugar após o término de cada raio, prevalecendo o direito da dupla que tiver a primeira iniciativa;
- 15) Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, "matando" a jogada, ganhará tento, mesmo que a do corte esteja por cima. Mas, se estas cartas caírem uma por vez em jogada errada, perderá o(s) tento(s);
- 16) Nenhum jogador poderá ver a "boca" do baralho ou a carta de cima, caso isso ocorra, o infrator perderá o "tento", sendo que, em qualquer dos casos, passa-se o baralho adiante;
- 17) Em que pese o caráter da amistosidade, as equipes devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo respeito;
- 18) Os desafios, insultos e provocações devem obedecer estritamente o limite fixado pela tradição do jogo de truco, sendo proibido tocar no adversário em clima de seriedade;
- 19) Todo truqueiro desclassificado em qualquer competição da ATB, quais sejam os motivos, poderá ser penalizada com a proibição de participação nos eventos da Associação Truco Brasil;
- 20) As equipes devem exigir dos adversários o estrito atendimento ao presente Regulamento Oficial;
- 21) O horário das competições deve ser cumprido rigorosamente pelos participantes, sob risco de desclassificação;
- 22) As decisões dos árbitros e da coordenação, devem ser acatadas pelos participantes;
- 23) Os casos omissos serão resolvidos pela diretoria da ATB;
- 24) Todos os campeonatos publicamente em evidência no Território Brasileiro, devem chegar ao conhecimento da ATB, com prazo anterior a 30 dias para a DIVULGAÇÃO OU NÃO de sua realização;
- 25) Tudo o que estiver inserido no presente regulamento deve ser cumprido onde quer que se desenvolva o jogo de truco no Território Brasileiro;
- 26) A reprodução do presente regulamento é de direito exclusivo da Associação Truco Brasil, pela iniciativa de sua idealização, não podendo ser usado em qualquer hipótese para fim comercial, sob às penas da Lei.

SISTEMATICA DO JOGO DE TRUCO

BARALHO DE TRUCO

Joga-se truco apenas com 1 baralho , retirando-se as cartas **8 9 10** e o **curinga**.

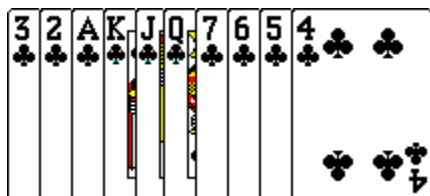
Cada carta pode ser mais forte ou mais fraca do que outra.
Elas obedecem a seguinte sequência:

Da maior para a menor: **3 2 A K J Q 7 6 5 4** (de todos os naipes)



A carta **4** é a mais fraca e a **3** é a mais forte, não importando o naipe.

Ex: A carta 7 de copas tem a mesma força da sete de paus ou outro naipe. (caso o 7 não seja a manilha)



Existem as Manilhas, que são as quatro cartas mais fortes do jogo, mais forte que o 3. O naipe somente altera o valor das cartas que forem manilhas, para saber mais sobre manilhas leia o próximo tópico.

MANILHAS

No final da distribuição das cartas, vira-se uma carta para cima (a "vira") e a carta seguinte em seus 4 diferentes naipes são definidas como as **Manilhas**.

As **Manilhas** são as cartas mais fortes do jogo, mais fortes do que o 3.

Dentre elas a ordem de "força" obedece o naipe, da seguinte maneira (do maior para o menor):

Paus > Copas > Espadas > Ouros.

Por exemplo se a vira for **5** as manilhas são os quatro naipes da carta **6**.

Se a vira for **3** as manilhas são os quatro naipes da carta **4**.

Cada manilha também tem seu nome (ou apelido), na verdade vários deles:

Paus Zap.

Copas Escopeta.

Espadas Espadilha.

Ouros Pica fumo.

Veja o exemplo abaixo, onde a "Vira" é um K, então as manilhas são os As.

ESTRUTURA DO JOGO

O jogo é disputado em mãos. Cada mão vale inicialmente 1 ponto, e ganha o jogo quem fizer 12 pontos.

Para jogar uma mão, cada jogador recebe três cartas. No final da distribuição das cartas, vira-se uma carta do baralho para cima (a "vira") e a carta seguinte em seus 4 diferentes naipes são definidas como as **Manilhas**.



A mão é dividida em 3 rodadas. Em cada rodada cada jogador coloca uma de suas cartas na mesa, e o jogador com a carta mais forte vence a rodada. Quem ganhar 2 dessas rodadas ganha a mão e marca 1 ponto, e uma nova mão se inicia.

O TRUCO

A grande característica e provavelmente o maior motivo da popularidade do jogo, é o chamado **Truco!**

Truco é o pedido de "aumento de aposta". A rodada que normalmente vale 1 ponto passa a valer 3.

Quando um jogador **Truca** outro jogador, este pode **aceitar** o **Truco** e a rodada passa a valer 3 pontos, pode **fugir**, interrompendo a rodada e perdendo 1 ponto, ou pode pedir **Seis**, elevando o valor da aposta para 6 pontos.

Da mesma maneira quando é pedido o **Seis**, as respostas podem ser **aceitar**, **fugir** ou pedir **Nove**. Isso pode continuar até alguém pedir **Doze** onde as respostas somente podem ser **aceitar** ou **fugir** (não existe um **Quinze** já que a partida vai até 12 pontos). O jogador, dupla ou trio que pediu **Truco** não pode pedir **Seis**, essa regra igualmente vale para o **Seis** e **Nove**.

O jogo de Truco também possui vários pequenos detalhes e variações, alguns deles são:

MÃO DE ONZE

A mão-de-onze acontece quando um jogador (ou dupla/ trio) atinge 11 pontos na partida. Na mão-de-onze:

- 1) Não se pode trucar
- 2) Já começa valendo 3 pontos.

EMPATE

1) Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda, mesmo com trucada, podendo a mão terminar na terceira vaza, valendo, pois, essa carta maior na jogada. Em caso de empate nas três vazas sem trucada, ninguém ganha tento, passando-se o maço para a frente.



2) Jogada em que as cartas empatadas sejam da mesma dupla ou trio, torna aquele que jogou primeiro.

Comissão Organizadora.

