

Regras de Truco

1. CARTEADA

a) O sorteio para saber quem iniciará dando cartas, será feito pela escolha por parte de cada jogador de uma carta do baralho, com o valor das cartas seguindo a ordem do truco: paus, copa, espada e ouro, a partir do três.

b) Na primeira vaza ou carteadada, de cada mão, as cartas deverão ser abertas, não sendo permitido fechá-las no baralho.

c) No corte, a carta do companheiro não poderá ser vista, assim como é proibido olhar a boca do baralho ou carta de cima, como também, o carteador não poderá em hipótese alguma olhar qualquer carta sua ou de seu parceiro e a boca do baralho, tendo como penalidade a perda do corte ou a dada, havendo reincidência, perda do ponto na jogada.

d) Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará cortando ou matando a carta jogada pelo adversário e a carta de cima será a torna. Para prevenir qualquer problema os jogadores deverão jogar na mesa uma carta por vez, sempre na sua ordem.

e) As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última (13ª carta) e, após as três vazas jogadas, deverão permanecer todas abertas na mesa, devendo ser recolhidas pelo próximo carteador.

f) As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.

g) Caso algum jogador recolher as cartas antes do carteador de direito, deverá ser advertido para não mais fazê-lo. Em caso de reincidência a dupla adversária ganhará 01(um) ponto e continuará normalmente dando a carteadada.

h) Será permitido fazer maço com as cartas que estiverem abertas na mesa, podendo o jogador encarregado do corte cerrar o baralho sucessivamente até três vezes, se assim o desejar. Tanto o embaralhamento, quanto o corte e a dada de cartas, deverão ser feitos sobre a mesa de jogo.

i) Após o término de uma partida (12 pontos), o baralho segue normalmente para o início da mão seguinte/da vez.

j) Se houver incorreção na dada das cartas (Ex.: olhar a carta; carta virada; duas ou quatro cartas; etc.) perde a carteadada e o baralho passa normalmente para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência do jogador ou da dupla, perde ponto e passa o baralho a frente.

k) É proibido trucar com duas ou com quatro cartas. O erro deverá ser acusado, passando-se o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência, a dupla perde ponto e passa o baralho.

Regras de Truco

l) O baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida, desde que solicitado pelos participantes e tenha a anuência da coordenação e/ou comissão organizadora.

m) É terminantemente proibido o uso de objetos que reflitam as cartas ou quaisquer que sejam, assim como, marcar as cartas (ex.: com unhas, tintas, rasuras, outros produtos, etc.) sob pena da dupla ser desclassificada e eliminada sumariamente da Etapa e do Campeonato e, ainda, poderá vir a sofrer outras sanções por parte da FPRT.

n) Em caso de qualquer irregularidade e/ou procedimento ilícito durante o jogo/etapa por parte de algum jogador/dupla, se comprovado, a dupla que cometeu o fato, será desclassificada e eliminada da respectiva Etapa e/ou do Campeonato e, ainda, poderá vir a sofrer outras sanções da FPRT.

2. EMPATE

a) Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza, mesmo com trucada, terminando a mão somente na terceira vaza, valendo então, a maior carta jogada. Em caso de empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha o ponto, passando-se o baralho para o jogador seguinte da mesa.

b) Estando a vaza embuchada ou empatada, quem TRUCA ou RETRUCA em CARTA EXPOSTA PERDE, se empatar no desfecho da jogada. Quem TRUCA ou RETRUCA no ESCURO GANHA, em caso de empatar a jogada. Entende-se que o desfecho poderá ocorrer na segunda ou terceira vaza, não sendo obrigatório matar a jogada já na segunda vaza, a qual poderá ser novamente embuchada e seu desfecho ocorrer na terceira vaza.

c) Só poderá retrucar quando a pontuação permitir, como ex.: a dupla que tiver até oito pontos poderá retrucar, se tiver nove pontos ou mais não poderá fazê-lo porque a intenção de retrucar no escuro é para jogar pelo empate. Neste caso, o retruco é inválido, valendo só a trucada e seguindo-se a partida normalmente.

3. MÃO DE ONZE

a) Só é permitida a troca de cartas para a dupla que atingir onze pontos, a dupla que ainda não alcançou os onze pontos não poderá fazê-la. A troca de cartas é uma premiação para a dupla que já fez os onze pontos.

b) Se ambas as duplas tiverem onze pontos, a jogada será no escuro, ou seja, não poderão ser trocadas as cartas por nenhuma das duplas. Assim, caso algum jogador/dupla, na dada de carta (onze a onze) veja a carta do companheiro ou adversário, perderá a disputa/partida (perna) e, sendo a “nega”, perderá a partida/confronto.

c) Se houver três empates na mão de onze ganhará os pontos a dupla que não tiver os onze pontos.

Regras de Truco

d) Se houver três empates e ambas as duplas têm onze pontos, ninguém ganha e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa.

e) No caso de uma dupla ter e/ou mostrar: o casal maior, 03 manilhas, ou 1ª vaza feita e o gato, ou 1ª vaza empatada e o gato, ou ainda, de pé com o casal preto, ganhará normalmente a partida.

4. CONVERSA

a) Durante o jogo, a única comunicação permitida será através de sinais, nenhuma palavra que guie ou interfira na jogada poderá ser trocada entre os companheiros da dupla, nem como sinais de forma verbal, além de outros idiomas.

b) É terminantemente proibido o comando do jogo por algum dos jogadores no sentido de influir ou alterar a jogada para ganhar o ponto em disputa. A penalidade para esta infração é a perda dos pontos em disputa e, na reincidência, a perda da partida.

c) As normas estabelecidas neste artigo não impedem que algum dos participantes pergunte quem distribuiu as cartas ou de quem é determinada carta sobre a mesa.

d) A trucada ou retrucada, assim como a chamada, só terá valor se expressa verbalmente. O artifício de gesticular afirmativa ou negativamente induzindo ou não à chamada só valerá se houver expressão verbal (Ex.: joga! Não quero! etc.). Se, eventualmente, houver uma trucada ou retrucada e o jogador jogar as cartas abertas na mesa sem se expressar verbalmente (joga ou não joga) significa que o mesmo ou a dupla correu/desistiu da jogada.



Fonte: fprt.com.br