

ASSOCIAÇÃO ATLÉTICA BANCO DO BRASIL

REGULAMENTO TÉCNICO - TRUCO

QUEM COMEÇA:

1. O baralho é misturado por um dos jogadores e disposto sobre a mesa, com as cartas de boca para baixo; cada um dos quatro jogadores corta o baralho aleatoriamente e tira uma carta; começa carteadando o jogador que tirar a carta de maior valor no truco.

O PÉ DE JOGO:

2. O pé pode fazer maço apenas com as cartas da rodada.
3. É permitido ao pé, enquanto carteia, olhar apenas a primeira carta do parceiro (não pode olhar as suas).
4. O pé distribui as cartas sequencialmente, uma a uma e com as duas mãos sobre a mesa, no sentido anti-horário, começando pelo mão de jogo e virando a última carta.
5. É proibido olhar a boca do baralho; se olhar, perde o carteadando (ninguém marca ponto).
6. O pé pode ser trucado quando der carta de mais ou de menos; se aceitar, paga três tentos; se correr; perde um tento; se perguntar, perde o carteadando.

CONTRAPÉ:

7. É permitido ao contrapé cortar seco, indicar apenas um lado para cartear, tirar uma carta de cima ou de baixo; as cartas serão distribuídas de baixo para cima (sobe) a menos que seja indicado o contrário ao pé (desce).
8. É permitido ao contrapé tirar e olhar uma carta, passando-a obrigatoriamente para o parceiro.
9. O contrapé deve devolver todo o baralho para o pé cartear (não ficar com o guarda-toco).
10. Não é permitida a queima de carta, ainda que seja o quatro de ouros.

RODADA:

11. A rodada começa valendo um ponto, podendo ser aumentada para três, seis, nove ou doze, e ganha quem fizer mais vazas, a saber:
 1. Na primeira vaza as cartas deverão ser mostradas (não vale encobrir);
 2. A dupla que fizer a primeira vaza, ganha fazendo ou empatando uma das outras;
 3. Quando a primeira vaza for empatada, ganha o ponto a dupla que fizer a segunda ou a terceira, caso persista o empate na segunda;
 4. Quando as três vazas forem empatadas, ninguém marca ponto.
 5. Havendo empate na primeira, o jogador não é obrigado a mostrar sua maior carta na segunda vaza, mesmo que trucado.
 6. O jogador que provocar com truco, seis, nove ou doze, no escuro ou em carta vista, ganha o tento com empate da terceira, caso tenha feito a primeira a vaza (A primeira vale um caminhão de abóbora).

7.As cartas jogadas na mesa só podem ser recolhidas pelo pé da rodada seguinte.

PROVOCAÇÃO:

12. Após a distribuição das cartas, qualquer jogador da vez poderá provocar a dupla adversária, pela ordem, com truco, seis, nove ou doze.

13. A provocação aceita vale três, seis, nove e doze pontos, respectivamente, em favor da dupla vencedora da rodada; não sendo aceita, quem corre perde o ponto/pontos em jogo.

14. Não é permitido ver as cartas do parceiro quando for provocado por truco, seis, nove ou doze.

15. A chamada de uma provocação tem de ser verbal e clara, de maneira que a dupla adversária entenda.

16. O palavreado Jorge, Truca, Turco, entre outros, é considerado como três tentos em jogo, quando a dupla adversária aceitar.

17. É considerada a primeira decisão tomada por um dos jogadores da dupla, em aceitar ou não a uma provocação.

MÃO DE ONZE:

18. Na mão de onze para uma só dupla, é permitido somente para a dupla com onze olhar as cartas do parceiro (a outra não pode); em mão de onze a onze não será permitido olhar as cartas do parceiro.

19. Quem trucar em mão de onze, perde três tentos.

20. Havendo empate na rodada de 11 a 11, ninguém ganha o tento, passando o carteadado para a frente.

21. A dupla que tiver cartas que garanta a vitória em mão de onze, não precisa bater cartas, bastando apenas provar.

GERAIS:

22. Quando forem jogadas duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará cortando (matando) a carta jogada pelo adversário e a de cima é a torna.

23. Carta jogada na mesa não pode ser recolhida, mesmo que seja jogada fora da vez, e dá direito ao jogador da vez de jogar carta maior para matar adiantado.

24. É permitida a comunicação entre os parceiros por meio de sinais ou gestos discretos; nenhuma palavra, sob forma de orientação, inclusive linguagem que não o idioma português, poderá ser dita durante a jogada, incorrendo aquele que assim proceder, na perda do tento em jogo (exemplo: deixa, mata, joga menor...).

25. Terminada a partida, a equipe vencedora devolve a súmula preenchida e assinada pelas duplas e o baralho na mesa organizadora.

26. CASOS omissos serão dirimidos pelo Departamento de Esportes.