



REGULAMENTO

VERSÃO POCKET



2024



CAPÍTULO V – REGRAS DO JOGO DE TRUCO

1. O CAMPEONATO PARANAENSE INTERCLUBES DE TRUCO, organizado pela Federação Paranaense de Truco, será regido pelas seguintes Regras do Jogo de Truco, devendo ser aplicadas as mesmas regras em todos os Torneios, Campeonatos e Eventos realizados pela Entidade.

1.1 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 copas, espada e ouro, a partir do três.

b) Na primeira vaza 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) Caso o jogador jogue antecipado a carta não pode retornar a mão.

f) Caso o jogador mate e torne junto, fora de sua vez, o jogo segue normalmente e as duas cartas já estarão na mesa não podendo retornar, mesmo em caso no qual a primeira carta seja morta. *Por exemplo: o contrapé joga o copa e um 2 (duque) junto. O copa é para a primeira e o 2 (duque) para segunda vaza, mesmo que o pé mate o copa, o 2 (duque) já estará jogado na mesa não podendo ser trocado.*

g) Diferentemente do item acima, qualquer carta que seja vista ou mostrada intencionalmente ou por acidente a dupla perderá o(s) ponto(s) em disputa. Inclusive se o atleta jogar as cartas na mesa será considerado corrido mesmo tendo jogo suficiente para ganhar. Perdendo os pontos em disputa. *Por exemplo, o pé de jogo faz a primeira e torna mais dois 3 (terno) juntos, será considerado que ele correu. Ele deve tornar o 3 (terno) e esperar sua vez novamente. A menos que for jogo absoluto como gato ou primeira feita e casal do meio.*

h) Se o jogador encostar suas cartas no baralho será considerado que a dupla correu e perde os pontos em disputa.

i) Para tornar a carta fechada o jogador deve encostar a carta no baralho, se colocar fechada em cima da mesa, ou jogar fechada fora do baralho não significa que pôs no baralho ou correu.

j) Se o jogador empurrar o monte do baralho fechado ou retirar a vira significa que está correndo.

k) O jogador pode tocar e movimentar as cartas que já estão abertas na mesa, inclusive várias delas (ciscar cartas), desde que não as feche ou guarde no monte. Isso não significa que ele correu.

l) Em jogadas nas quais aconteça alguma irregularidade, *por exemplo, virar uma carta o jogo deve parar imediatamente*, se o jogo seguir o adversário não poderá mais reclamar o direito ao ponto pelo erro.



- m) As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última (13ª.) carta. Depois de virar o carteador tem que colocar o baralho na mesa sem poder movimentá-lo mais. *Por exemplo, continuar embaralhando.*
- n) Após as três vazas jogadas, deverão permanecer todas abertas na mesa, devendo ser recolhidas pelo próximo carteador.
- o) As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.
- p) 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 1(um) ponto e continuará normalmente dando a carteadada.
- q) Será permitido fazer maço com as cartas que estiverem abertas na mesa, o carteador poderá usar também as suas cartas fechadas para fazer o maço juntamente com as cartas fechadas do parceiro.
- r) O jogador encarregado do corte pode cerrar o baralho sucessivamente até três vezes e tirar uma carta inclusive do meio do baralho se assim o desejar. Tanto o embaralhamento, quanto o corte e a dada de cartas, deverão ser feitos sobre a mesa de jogo.
- s) Após o término de uma partida (12 pontos), o baralho segue normalmente para o início da mão seguinte/da vez.
- t) Se houver incorreção na dada de cartas, *por exemplo, olhar a carta, carta virada, duas ou quatro cartas*, perde a carteadada e o baralho passa normalmente para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência do jogador ou da dupla, perde 1 (um) ponto e passa o baralho.
- u) É proibido trucar com 2 (duas) ou com 4 (quatro) cartas iniciais. O erro deverá ser acusado, passando-se o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência, a dupla perde 1 (um) ponto e passa o baralho. Caso haja a trucada com 2 (duas) ou 4 (quatro) cartas quem a fez perde os pontos em disputa, sendo permitido a pergunta da quantidade de cartas.
- v) 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.
- w) É terminantemente proibido o uso de objetos que reflitam as cartas, assim como, marcar cartas, *por exemplo, 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.
- x) 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.

1.2 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 (CARTA FECHADA)** **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. *Por exemplo, se após empate das duas vazas o mão bate um A (às) o próximo jogador TRUCA vendo o A (às) e tem um 2 (duque), o adversário chama e empata no 2 (duque). Ganha o ponto quem chamou a trucada, pois quem trucou o A (às) aberto assumiu o risco de perder para a carta fechada do outro adversário.*

c) Só poderá retrucar quando a pontuação permitir, como, *por exemplo, a dupla que tiver até 8 (oito) pontos poderá retrucar, se tiver 9 (nove) pontos ou mais não poderá fazê-lo porque a intenção de retrucar no escuro é para jogar pelo empate.* Neste caso, a pontuação do retruco é mantida, porém quem retrucou não terá o direito a vantagem do empate.

1.3 Mão de 11 (Onze)

a) Não é permitido trucar em mão de onze, quem o fizer perde os pontos em disputa. Durante a distribuição de cartas na mão de 11 (onze) quem estiver dando cartas não poderá olhar suas cartas antes da distribuição terminar, podendo o parceiro olhar as cartas. A dupla adversária também poderá olhar suas cartas.

b) Só é permitida a troca de cartas para a dupla que atingir 11 (onze) pontos, a dupla que ainda não alcançou os 11 (onze) pontos não poderá fazê-la. A troca de cartas é uma premiação para a dupla que já fez os 11 (onze) pontos.

c) Se ambas as duplas tiverem 11 (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 11X11(onze a onze) veja a carta do companheiro ou adversário, perderá a disputa/partida (perna) e, sendo a “nega”, perderá a partida/confronto.

d) Se houver 3 (três) empates na mão de onze ganhará os pontos a dupla que não tiver os 11 (onze) pontos.

e) Se houver 3 (três) empates e ambas as duplas têm onze pontos, ninguém ganha e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa.

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

g) Em qualquer outro caso se mostrar a carta perde os pontos em disputa, inclusive se matar e tornar as duas cartas e mesmo que mostre cartas muito fortes, só poderá mostrar em casos de jogo absoluto. *Por exemplo, mata a primeira vaza e torna dois 3 (três) ou casal menor, por ser proibido mostrar cartas perderá os pontos em disputa.* Deverá sempre esperar sua vez de jogar as cartas, a menos que seja absoluto.

1.4 Conversa

a) Durante o jogo, a única comunicação permitida será através de sinais não verbais, 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. Inclusive em sinais escondidos com braços não pode ter palavras emitidas as quais os jogadores escutem.

b) É terminantemente proibido o comando verbal 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) Em caso de trucada ou retrucada a análise da jogada pelos jogadores é livre. Assim como as provocações ao adversário dentro dos limites éticos pode ser realizada.



d) 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, ou de quem é a primeira, ou o que está vindo.

e) 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, *por exemplo, 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.

1.5 Posturas, Tolerância e Tempos de Jogo

a) A tolerância máxima para o início da 1ª. Rodada de cada etapa do Campeonato (primeira partida/disputa do torneio) será até o momento do início do Hino Nacional Brasileiro. Encerrando o Hino e após uma equipe/duplas estarem devidamente postadas na mesa de jogo, caso alguma dupla adversária não esteja presente, será considerado W x O, salvo se algum membro da diretoria que esteja participando da abertura do evento. A partir da 2ª rodada da etapa a tolerância máxima será de 5' (cinco minutos) após a chamada de jogo. Os jogadores/duplas que não comparecerem no prazo serão automaticamente desclassificados da disputa/rodada, ficando a equipe impossibilitada de efetuar a substituição por reservas e/ou coringa, devendo jogar o confronto sem uma ou mais mesa/duplas. Levando assim o W x O. O horário e tempo de tolerância seguirá o Relógio Oficial, postado na mesa de Coordenação.

b) Nas “Chamadas de Jogo” as equipes/duplas deverão, no prazo máximo estabelecido, se apresentarem e se colocar em posição de jogo/mesa, sob pena de ser aplicado o W x O. Na ocasião e dentro da tolerância permitida, os representantes poderão usar se existir, a sua “dupla reserva” ou o “coringa”. Salientamos que a não presença de algum jogador/dupla na mesa de jogo, após a tolerância máxima permitida, acarretará na aplicação sumariamente do W x O, sem direito a contestação dos envolvidos (jogador/dupla/equipe).

c) Fica estipulado que o W x O será considerado como placar de 2 x 0 e pontinhos em cada partida de 24 x 0 (melhor de 03 partidas). As equipes/jogadores devem permanecer no local próprio para a assistência ou próximo ao local dos jogos, no sentido de evitar qualquer problema ou venha receber W x O.

d) Todos os participantes ao terminarem suas partidas deverão se retirar do local dos jogos ficando nos locais próprios para a assistência, não sendo permitido circular, olhar ou ficar nas mesas dos demais participantes/duplas, sob pena do jogador/equipe receber advertência e/ou sanções disciplinares por parte da FPRT. Após advertência, se algum jogador insistir em permanecer no local ou reincidir no fato, será eliminado e excluído da etapa em questão. Caso a reincidência aconteça na rodada final da disputa/etapa, o jogador em questão estará automaticamente eliminado e excluído da etapa seguinte.

e) É terminantemente proibido fumar (inclusive cigarro eletrônico), levar comestíveis ou bebidas de qualquer espécie (refrigerante, cerveja, etc.) para as mesas e local de jogo. Caso seja constatada esta prática, os jogadores envolvidos serão advertidos. Após



advertência, se algum jogador insistir na infração ou reincidir no fato, perderá a partida/confronto em disputa. Água somente após autorização da FPRT.

f) É proibida a saída e retirada da mesa de jogo no transcorrer das partidas/confrontos. Em nenhuma hipótese será permitido que uma dupla (dois parceiros), um componente de cada dupla ou ambas as duplas levantem e retirem-se da mesa durante a realização das disputas/confrontos, sob qualquer pretexto.

f.1) Quando de uma trucada/retrucada, caso o jogador levante da cadeira e se afaste da sua mesa de jogo, deverá ficar próxima da mesma ou no máximo se afaste por dois (2) metros.

f.2) Havendo realmente a necessidade física ou por força- maior, o(s) jogador (es) (apenas um de cada equipe) poderá se ausentar de seu lugar/mesa de jogo, somente no intervalo entre as partidas (pernas) já encerradas e por no máximo 05(cinco) minutos. No percurso de “ida e volta” o jogador não poderá olhar o jogo das outras mesas.

f.3) No meio de uma partida, em caso de extrema necessidade, após consulta e autorização da mesa organizadora, um dos participantes poderá se retirar por instantes (exceção).

f.4) Caso haja o descumprimento destas normas anteriores, o jogador infrator provocará a perda para sua equipe da partida em disputa.

f.5) Caso os 04(quatro) jogadores saírem da mesa ao mesmo tempo/momento, mesmo no intervalo entre cada perna em disputa, ou mesmo um jogador de cada equipe/dupla durante as partidas em disputa, esta será anulada (não havendo outra), não computando vitória para nenhuma das equipes envolvidas e as duplas não terão pontos inseridos em sua colocação.

g) Caso algum jogador/dupla venha a bater na mesa de jogo, intencionalmente ou não e isto venha em consequência a virar o baralho (sobra/monte) ou mesmo a(s) carta(s) de algum jogador (companheiro ou adversário) que esteja colocada na mesa de jogo, em qualquer momento da partida e virar com a numeração das cartas para cima, visíveis aos demais jogadores, a qualquer momento da disputa, terá como penalidade a perda dos pontos da jogada em disputa que ocorreu tal atitude/fato.

h) No caso de irregularidades e/ou atitudes antiesportivas, por parte de qualquer participante, tais como: chutar cadeira, proferir palavras, gestos ou ações que venham a ofender e agredir seus companheiros, adversários, fiscais, membros da Coordenação, Comissão Organizadora e/ou FPRT, e ainda, fatos ou termos que vão contra os princípios da moral e bons costumes, tais como: “truco seu burrão”, “joga idiota”, “seu palhaço”, etc., não serão admitidas em qualquer hipótese. A equipe/jogador que incorrer em tais atitudes/ocorrências perderá os pontos da jogada em que aconteceram tais atitudes/ocorrência. Persistindo o impasse ou nova ocorrência, será eliminado o jogador/dupla da etapa em questão, e ainda, podendo receber posteriormente outras sanções disciplinares por parte da FPRT.

i) Fica expressamente proibida a utilização nos ambientes de jogos de quaisquer tipos de aparelhos sonoros, de percussão ou qualquer outro que produza sons que possam perturbar a ordem e o bem estar dos participantes de cada evento, sob pena de exclusão deste elemento e/ou equipe que fizer uso. Exceção única à aparelhagem de som utilizada



pela Federação Paranaense de Truco para a chamada de jogos e condução do evento nas suas necessidades.

j) Recomenda-se aos jogadores que para o bom andamento das partidas, não utilizem Aparelho Celular no decorrer das partidas/confrontos.

k) As equipes devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo respeito entre os jogadores. Qualquer dúvida, problema ou ocorrência deverá ser encaminhada em primeiro plano a mesa organizadora, posteriormente se necessário ao diretor técnico e esse decidirá se é necessário a presença da Comissão de Ética para dirimir a ocorrência;

l) Havendo parada para almoço/jantar a Coordenação definirá uma “escala”, conforme o andamento das partidas/chaves, devendo os representantes das equipes assinarem o “horário de saída e retorno” da sua equipe, sob pena de (no caso de atraso ou ausência) de receber W x O em uma ou mais mesas de jogo.

m) Expressamente proibido jogo que envolva dinheiro/apostas dentro da área de jogos, ficando as duplas envolvidas sujeitas à perda de pontos.

n) Duração da partida de no máximo 1h30min.

n.1) Após 1h15min, a coordenação avisará o tempo a cada cinco minutos, e cada trucada terá tempo de decisão de 30 segundos – o mesmo se aplica ao retruco. Após 30 segundos e não havendo decisão, quem trucou ou retruco ganhará os pontos em disputa no caso 3 pontos na trucada e 6 na retrucada.

n.2) Após 1h30min. E não havendo um vencedor as duplas serão segregadas (colocadas de lado), para terminarem a partida.

n.3) Caso a federação faça a chamada de jogo e se passe os 5 minutos da tolerância para o início da nova rodada e as duplas ainda estejam em jogo as mesmas levarão W x O. Pois as equipes não poderão fazer substituição mesmo que possuam coringa ou dupla reserva.

n.4) Porém caso a partida ultrapasse o tempo, mas os atletas envolvidos cheguem a mesa dentro da tolerância dos 5 minutos da próxima rodada os mesmos poderão iniciar normalmente.

n.5) Quem se sentir prejudicado com relação ao tempo, deve fazer anotação no verso da súmula para averiguação por parte da comissão técnica.

o) Todo o atleta regularmente inscrito tem a ciência de que sua imagem e seu nome podem ser usados pela FPRT e outros parceiros para os fins de divulgação e registro de eventos. Ou seja, cientes da liberação do uso de imagem. Caso o atleta discordo do termo deve solicitar formalmente por escrito sua recusa.

1.6 Súmula e Baralho

a) Os pontos deverão ser devidamente anotados na Súmula de Jogo e sempre confirmados pela dupla adversária.

b) A marcação dos quadrados deve ser completa, incluindo o ponto número 12, pois só assim o sistema consegue registrar o resultado. Sempre com caneta preta.

c) Terminada a partida, a dupla/equipe vencedora deverá levar a súmula preenchida e assinada, bem como a caneta e o baralho na mesa de Coordenação.

d) No caso de haver rasura na Súmula, a mesma deverá ser refeita completamente.



e) Os baralhos a serem utilizados nas disputas do Campeonato serão exclusivamente os fornecidos pela FPRT.

1.7 Punições de infrações

- a) Dar cartas a mais ou a menos;
Deixar cair o baralho ou parte do mesmo;
Tombar a carta na mesa

Punição 1ª ocorrência passa o baralho, demais ocorrências perde o ponto e passa o baralho

- b) Pegar cartas da mesa para jogar novamente;
Folear, rabiado o baralho por qualquer método;
Marcar cartas com unha, sombreamento, pressão/canoa ou qualquer método

Punição 1 ano de suspensão

c) A FPRT se reserva ao direito de caso seja informada por alguma associação formalmente sobre situações indisciplinadas e punições de grande severidade de algum atleta mesmo que em torneios internos desde que devidamente punidos e documentados. Venha também a imputar punições.

- d) Notificação de infração

O objetivo é deixar registrado qualquer situação antiesportiva que venha ocorrer, assim dando amparo legal para avaliação, punição e/ou outras medidas cabíveis.

A dupla que achar que está sendo prejudicada deverá chamar a Comissão Técnica, pedir para registrar o ocorrido na súmula do torneio.

A Comissão Técnica tomará a atitude para solucionar o ocorrido, com possível punição posterior da dupla envolvida.

A dupla prejudicada deverá fazer por escrito a notificação do ocorrido e descrevendo os fatos a diretoria da FPTR, encaminhando ao secretário e/ou presidente.

1.8 Postura do bom Jogador

a) O comportamento e as atitudes dos jogadores quando das disputas devem ser limitadas às fixadas para o jogo de truco (companheirismo, respeito, calma, bom senso, etc.), sendo proibido tocar no adversário em clima de seriedade ou se dirigir com gestos e/ou palavras ofensivas, gritar diretamente no ouvido do adversário.

b) Competir exige respeito às regras, ao ambiente e, principalmente, ao seu adversário. No jogo de truco ninguém se ofende, pois ele é jogado sempre entre amigos.

Curitiba, 03/03/2024.

Revisores:

Gerson Luiz Cardoso Júnior

Roberto Carlos Rodrigues