

Cartilha do Truco

Cartilha do Truco

Saiba tudo sobre o esporte cabloco

APRESENTAÇÃO

Na expectativa de continuar sendo o instrumento da Alegria, a FPT entrega esta nova Cartilha do Truco, propondo que seja o símbolo da chama que ilumina o folclore das nossas tradições, para orgulho de todos nós, Truqueiros.

AGRADECIMENTOS

À COPAG por sua permanente parceria.

À Secretaria Municipal de Esportes, Lazer e Recreação pelo apoio ao Truco.

Aos prefeitos de cada chão pelo que fazem em prol do Truco.

São Paulo, janeiro de 2006

Milton George Thame - presidente da FPT

Filie-se na
FEDERAÇÃO
PAULISTA DE TRUCO
Rua Rio Bonito, 104
CEP 03023-000 - Brás - SP
Fones: (011) 2692-6694 - 2618-1378

E pague sua mensalidade pelo BANESPA, ITAÚ OU BRADESCO

O Esporte
Caboclo!

Baralho italiano usado no “Navio da Alegria” quando da imigração ao Brasil

Aportado no Brasil pelos primeiros imigrantes italianos, no início do século (quicá muito antes florescendo), sob a chancela de uma lenda antiga, dos tempos dos etruscos, que revela ter sido inventado pelos portugueses e, mais aprofundado ainda, pelos espanhóis, o jogo de truco é hoje, a mais formidável opção de lazer e recreação do povo brasileiro, que o preserva na linha folclórica de uma fascinante e alvoraceira tradição.

E no dorso de toda essa história, o esporte caboclo de todos nós que se celebrou pela luz da lamparina do passado e alcançou o asfalto, espalhando seu raio de alegria em praticamente todos os lares e clubes do País, é um entretenimento diferente, emocionante, sempre evidenciado em clima de festa, desde as palhoças às mais sofisticadas empresas, onde, nas horas de almoço ou fim de expediente, passou a ser hábito no grito de descontração.

Sobre ser interessante e pitoresco, jamais sendo jogado a dinheiro mas intrinsecamente como lazer entre pessoas das mais variadas classes sociais, esse saudável jogo de cartas consegue reunir incrivelmente, de 5 a 10 mil participantes em só torneio, isso sem contar os atrativos em forma de motivação que se lhe adicionar.

No Estado de São Paulo, são contados mais de 4 milhões de truqueiros que somados a nível de Brasil, ultrapassam 20 milhões, o que representa (no leque de convívio genealógico) a 100 milhões de contatos diretos e indiretos. Num dos campeonatos estaduais de truco, a participação total ultrapassou a casa de 200 mil pessoas.

Hoje em ritmo acelerado, o truco assumiu o degrau da consagração, transformando-se em principal lazer popular em todos os lugares, e isso em razão da natural curiosidade desse fenômeno secular, que tem o estranho poder de contagiar todos que dele se acercam.

Hereditário pela própria natureza, o truco é, enfim, a “coqueluche” do momento, por sua ampla popularidade nacional.

Em setembro de 1986, foi instituído o “Dia do Truco” pela Lei 5.285, em comemoração no segundo domingo de julho de cada ano.

REGULAMENTO OFICIAL

Inobstante ser praticado em alguns lugares pelo sistema antigo da manilha velha, entre outras pequenas diferenças, irrelevantes, uma pesquisa simultânea junto a milhares de truqueiros em 1983, determinou que o presente Regulamento Oficial de Truco obedecesse aos itens que se seguem;

Flexível e optativo, mas rigoroso, o Regulamento se apresenta com três sistemas de disputa, a escolher:

- a) JOGO LIVRE
- b) CARTEADA CANTADA
- c) TOMBO NA ÚLTIMA

Isso que dizer que, quem quiser jogar LIVRE ou CARTEADA CANTADA pode, só que, em caso de não entendimento na opção, prevalecerá, por exclusão, o método TOMBO NA ÚLTIMA.

Assim, adequando cada critério aos requisitos das competições, eis as regras para o desenvolvimento do truco:

JOGO LIVRE

As cartas podem ser dadas “picadas” com a primeira sendo do “mão”.

É permitido a feitaura do maço, assim como é permitido o desfiamento das cartas, NAS MÃOS, sem

“montinhos”. Se o corte for “seco” ou não houver corte, o cortador poderá tirar cartas para o seu parceiro ou até para si, conforme o costume, respeitando-se as normas gerais adiante

CARTEADA CANTADA

Tal como no jogo livre, é permitido fazer maço. Após o corte, o carteador deverá falar como dará as cartas e onde dará o tombo. Essas cartas não podem ser dadas “picadas” e sim de 3 em 3, JUNTAS, sem “pingar”, podendo, porém, serem distribuídas de forma alternativa.

No momento de efetuar o tombo, o “pé” deve completar as cartas da pessoa atendida, em qualquer posição, exceto quanto às cartas do “mão”, isto é, se quiser dar o tombo na segunda ou terceira carta da “mão”, poderá completar as cartas como pretender, desde que anunciando antes de tocar no maço.

Quando der apenas uma ou duas cartas para o “mão”, o “pé” não é obrigado a efetuar o tombo em seguida, podendo fazê-lo quando pretender, desde que também anunciando antes. EM SUMA: tem que falar tudo o que vai fazer, antes de tocar no maço.

O Truco saiu das palhoças, ganhou o asfalto, entrou na faculdade e virou Doutor...

TOMBO NA ÚLTIMA

Não é permitido fazer maço. 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, sem embaralhar, prosseguindo-se assim até o final da competição.

OBSERVE-SE AINDA:

- a) Para os métodos CARTEADA CANTADA e 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 o maço.
- b) Para os três métodos não é permitido fazer o “guarda-toco”, devendo o baralho ser entregue com as 40 cartas ao “pé”, exceto as três cartas previstas no jogo livre.
- c) No JOGO LIVRE ou CARTEADA CANTADA, o maço pode ser feito somente com as 13 cartas do lance (em duplas) ou 19 (em trios). As cartas encobertas devem ser substituídas pelas do meio do baralho, sem escolha, de “boca” para baixo.
- d) Somente pelo método LIVRE o cortador poderá tirar cartas para seu parceiro ou para si, isto quando cortar a “seco” ou não cortar.

TERMINOLOGIA

A MÃO: Corresponde à jogada das três cartas. A mão tem três vazas.

O MÃO: O jogador que deve jogar a primeira carta.

O PÉ: Aquele que deve jogar a última carta. O mesmo que dá as cartas.

TOMBO OU VIRA: Carta que determina as manilhas ponto acima.

MANILHA VELHA: Forma original do jogo de truco.

PONTO ACIMA: Sistema atual do jogo.

RAIO: Fechamento de uma queda de 12 tentos.

MANILHA: Uma das quatro principais cartas de valor específico.

VALORES DAS CARTAS

ZAPE: Manilha de maior valor, do naipe de paus.
SETE COPAS: Segunda manilha, do naipe de copas.
ESPADILHA: Terceira manilha, do naipe de espadas.
SETE OUROS: Quarta manilha do naipe de ouros.
CARTAS: 3,2, Az, Reis, Valetes, Damas, 7,6,5 e 4
EXCLUSÕES: 8,9 e 10

Baralho Espanhol, raiz do Truco em nosso País, ainda hoje evidente em alguns pontos da Região Sul

CARTEADA

Mesmo que o cortador corte o maço a seco ou bata o cotovelo em cima ou embaralhe, como quiser, o pé dará cartas por onde pretender, por cima ou por baixo, a seu inteiro critério. Tem mais: é para ser cumprido o embaralhamento de no máximo quatro vezes sobre a mesa, com corte no centro logo a seguir.

E o "pé", por sua vez, depois de deslizar a primeira carta (por cima ou por baixo), não pode mudar de opinião, devendo distribuir as cartas de 3 em 3 juntas, sem pingar na mesa.

TEMPO

O prazo para os três métodos é o seguinte:

- 30 segundos para a feitura do maço. Vencido o prazo, passa-se o maço imediatamente para o corte.
- No máximo até 4 (quatro) embaralhamentos, sobre a mesa, com um corte no centro do baralho, no prazo máximo de 30 segundos.
- 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;
- 30 segundos para decidir chamar ou não uma trucada. Vencido o prazo, considera-se automaticamente perdido o tento em jogo.
- O jogo deverá terminar no máximo em 2 horas (em duplas) e 2:30 horas (em trios), na melhor de 5 partidas, sob pena de desclassificação de ambas as equipes. Em competição melhor de 3 partidas, o tempo é de 1 hora (em duplas) e 1:30 hora (em trios).

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 pelos métodos LIVRE ou CARTEADA CANTADA, as cartas devem ser dadas na seqüência 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.

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

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.

NORMAS GERAIS

- 1) É terminantemente proibido marcar 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 FPT ou com sua autorização, devem ser levadas a efeito com baralhos apresentados pela própria entidade, reconhecendo-se o selo de garantia;
- 6) O baralho pode ser trocado a qualquer momento, 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, dará cartas novamente, sem direito, porém, de juntar as cartas, isto sendo feito pelo "contra-pé";
- 11) Na primeira vaza não se pode encobrir cartas;
- 12) Em carteadada errada (mais ou menos cartas) não valerão três ou mais tentos em caso de trucada. Se o "pé" chamar sem perguntar (com quantas?) perderá o maço; se perguntar, dará cartas novamente; se não chamar a jogada perderá automaticamente um tento;
- 13) Em carteadada errada de modo intencional, isto é, em ilicitude, o "pé" perderá o tento e o maço, incorrendo, inclusive em desclassificação;
- 14) Não é permitido cochichar durante o jogo, mesmo que tenha terminado a mão, ou o raio;
- 15) 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;
- 16) Só é permitida a troca de lugar após o término de cada raio, prevalecendo o direito da dupla que tiver a primeira iniciativa;
- 17) Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, "matando" a jogada, ganhará o tento, mesmo que a do corte esteja por cima. Mas, se estas cartas caírem uma por vez em jogada errada, perderá os tentos;
- 18) Nenhum jogador poderá ver a "boca" do baralho ou a carta de cima. Se for "pé" perderá a vez; se for cortador perderá a vez de tocar no maço, passando-o imediatamente;
- 19) Em lance que alguém exibir uma carta sobre a outra por engano, o erro não pode ser corrigido, invalidando-se a carta certa e prevalecendo o tento ou tentos em disputa;
- 20) Tal como determina a tradição, é terminantemente proibido jogar-se a dinheiro, sob qualquer pretexto, assim como é proibido oferecer-se dinheiro como prêmio em campeonatos, devendo a premiação ser determinada em forma de brinde, obrigatoriamente em objetos ou os típicos do truco, sob pena de intervenção policial e prisão dos infratores;
- 21) Em que pese o caráter da amistosidade, as equipes devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo respeito;
- 22) 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;
- 23) Toda dupla (ou trio) desclassificada em qualquer competição da FPT quais sejam os motivos, ficará proibida de participar dos eventos da Federação Paulista de Truco, de acordo com as decisões do TJD;
- 24) As equipes devem exigir dos adversários o estrito atendimento ao presente Regulamento Oficial;
- 25) O horário das competições deve ser cumprido rigorosamente pelos participantes, sob risco de desclassificação;
- 26) As decisões dos árbitros e da coordenação, devem ser acatadas pelos participantes;
- 27) Os casos omissos serão resolvidos pela diretoria da FPT;
- 28) Todos os campeonatos públicos no Estado de São Paulo, devem chegar ao conhecimento da FPT, com prazo anterior a 30 dias para a AUTORIZAÇÃO OU NÃO de sua realização;
- 29) Tudo o que estiver inserido no presente regulamento deve ser cumprido onde quer que se desenvolva o jogo de truco no Estado de São Paulo;
- 30) A reprodução da presente cartilha é de direito exclusivo da Federação Paulista de Truco, pela iniciativa de sua idealização, não podendo ser usada em qualquer hipótese e para qualquer fim, sem a devida permissão da FPT, na forma da Lei.

PONTO FINAL

Tudo depende agora, da compreensão e camaradagem de cada um.

Preserve as tradições do
esporte caboclo de todos nós

BÊ-A-BÁ do Truco

Veja aqui como é fácil aprender o nosso gostoso e pampeiro joguinho de truco

CARTAS: Az, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Dama, Valete e Reis

SISTEMA: Ponto Acima

MANILHAS: Zape, sete-copas, espadilha e sete-ouros, na ordem decrescente.

EXEMPLO: Se virar um 5 de qualquer naipe, todos os 6 serão as manilhas, isto é, o 6 de paus passa a ser o zape; o 6 de copas é o sete copas; o 6 de espada a espadilha; e o 6 de ouros passa a ser sete-ouros, também chamado pelos paulistas de "pica-fumo";.

OUTRAS CARTAS:

Após a hierarquia dessas manilhas, temos o 3, 2, Az, Reis e demais cartas brancas, de mínimo valor (exceto quando trunfos).

O jogo consiste em fazer 12 tentos e para isso é preciso habilidade, calma, catimba, sorte e um monte de segredos que se vai adquirindo aos poucos.

É bom, a princípio, sapear um joguinho qualquer por aí, para ficar mais por dentro dos lances, porque tudo é possível numa disputa, até perder com casal preto (Zape e Espadilha) e vários 3, assim como é viável ganhar um campeonato de expressão com uma simples dama sem calça.

Aprenda a jogar. Divirta-se. Seja você também um campeão. Qualquer dúvida dê um pulinho até aqui, para perder uma partida e ser batizado de MARRECO.

O restante é com você.

TRUCO MESMO!