



Caixa de Assistência dos Advogados de São Paulo

Campeonato de Truco OABSP/CAASP

Regulamento Geral - 2025

CAPÍTULO I DA COMPETIÇÃO

Art. 1º – O Campeonato de Truco OABSP/CAASP – temporada 2025 será disputado pelos advogados(as), estagiários(as) e seus dependentes previamente inscritos, e deverão obedecer às normas constantes deste Regulamento Geral da Competição.

Art. 2º – A Caixa de Assistência dos Advogados de São Paulo(CAASP), na qualidade de organizadora da competição, detém todos os direitos a ela relacionados e o seu Departamento de Esportes e Lazer (DEL) responsável pela aplicação deste regulamento, bem como por elaborar, alterar e dar cumprimento à tabela de jogos composta de locais, datas e horários previamente definidos.

Art. 3º – A arbitragem será contratada de uma empresa do ramo, seguindo o padrão estabelecido pelo DEL.

Art. 4º - A Competição de Truco será realizada de acordo com as regras oficiais da Associação Truco Brasil (ATB), salvo algumas adaptações.

Art. 5º - O presente regulamento tem por finalidade principal, dar conhecimento aos participantes das normas, deveres e obrigações que deverão ser cumpridas, para que a competição de Truco alcance o êxito desejado, baseando-se no regulamento oficial com as normas (ATB).

Art. 6º - O Campeonato de Truco OABSP/CAASP – temporada 2025, tem como objetivo principal estimular a prática esportiva, promover a cultura, a saúde preventiva e a integração entre as advogadas(os), estagiárias e seus dependentes, obedecendo ao disposto neste regulamento. As Categorias, de acordo com o regulamento geral são: Duplas Masculinas, Femininas e Mistas.

CAPÍTULO II - OBJETIVOS

Art. 7º – Poderá se inscrever na competição aquele que estiver regularmente inscrito nos quadros da Seccional São Paulo da OAB, no regular exercício da advocacia e quite com as obrigações junto à Tesouraria da OABSP e da CAASP, não podendo participar caso estiverem suspensos, impedidos por qualquer motivo, seja pela função exercida ou por restrição ética.

Art. 8º – Os atletas deverão inscrever-se pelo site da CAASP.

Art. 9º – O valor das inscrições está abaixo, na tabela descritiva.

VALORES	
Dupla Masculino	R\$: 30,00
Dupla Feminino	R\$: 30,00
Dupla Mista	R\$: 30,00

CAPÍTULO III - REGRAS

Art. 10º – Associação Truco Brasil, se apresenta com dois sistemas de disputa, a escolher:

§ 1º JOGO LIVRE

- As cartas podem ser dadas "picadas" com a primeira sendo do "mão". É permitida a feitura do maço, sendo que as cartas descartadas encobertam na 2ª e 3ª mãos não poderão ser utilizadas.

§ 2º TOMBO NA ÚLTIMA

- Não é permitido fazer maço. As cartas devem ser dadas de 3 em 3 JUNTAS sem "pingar", em sequência, 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.

Paragrafo único: Isso quer dizer que, quem quiser jogar LIVRE pode, só que, em caso de não entendimento na opção, prevalecerá, por exclusão o método TOMBO NA ÚLTIMA.

§ 3º 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.

§ 4º Para o método TOMBO NA ÚLTIMA não é permitido fazer o "guarda toco", devendo o baralho ser entregue com as 40 cartas ao pé.



Caixa de Assistência dos Advogados de São Paulo

§ 5º No JOGO LIVRE, 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.

Art. 11 º – Referente a carteadada do baralho, a mesma deverá ser feita da seguinte maneira

§ 1º O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida embaralhará 4 (quatro) vezes o baralho apoiado na mesa e dará o baralho para corte;

§ 2º O cortador que corte o maço a seco (sem namorar/mirar), manda na dada das cartas, sem baralhar, 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;

§ 3º 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.

§ 4º Em carteadada errada (mais ou menos cartas), perderá a vez de dar o baralho, passando se o maço adiante sem marcação de tento, no caso de carteadada errada para si ou para o parceiro, perderá o tento e a vez de dar o baralho.

§ 5º A equipe que jogar com 2, 4 ou mais cartas será desclassificada, a alegação de estar com quantidade de carta incorreta deverá ser feita antes do início da mão.

§ 6º 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.

Art. 12 º – Referente a contagem de tempo da partida, o prazo para os dois métodos é o seguinte:

§ 1º 30 segundos para a feitura do maço, se for pelo jogo livre. Vencido o prazo, passa-se o maço imediatamente para o corte.

§ 2º No máximo até 04 (quatro) embaralhamentos, sobre a mesa, com um corte no centro do baralho, no prazo máximo de 30 segundos.

§ 3º 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;



§ 4º 30 segundos para decidir chamar ou não uma trucada. Vencido o prazo, considera-se automaticamente perdido o(s) tento(s) em jogo.

§ 5º O jogo deverá terminar no máximo em 2 horas (em duplas) e 02h30min horas (em trios), na melhor de cinco partidas, sob pena de desclassificação de ambas as equipes. Em competição melhor de três partidas, o tempo é de 01h25min hora (em duplas) e 01h40min hora (em trios). Vencido o tempo supracitado, o jogo será decidido em 03 (três) tentos sem truco, carteados pelo arbitro responsável. As partidas que estiverem terminando poderão, a critério da arbitragem, prosseguir até o seu final com um arbitro carteador.

§ 6º Na mão de 11 ou durante uma trucada, a decisão de jogar ou desistir prevalecerá sobre um só parceiro, valendo, pois, a primeira iniciativa.

§ 7º Se pelo método LIVRE, as cartas devem ser dadas na sequência somente 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 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.

Art. 13º – Referente a conversa entre companheiros na partida, diz o seguinte:

§ 1º A competição deve se desenvolver por meio de sinais ou gestos. Nenhuma palavra, sob forma de orientação, poderá ser dita durante a jogada, ocorrendo aquele que assim proceder na perda do tento em jogo. O palavreado "Jorge", "Truca" entre outros, é considerado como três tentos em disputa.

§ 2º 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.

§ 3º 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.

§ 4º A trucada ou retrucada, assim como a chamada, só terá valor se expressa verbalmente. O artifício de gesticular afirmativa ou negativamente induzindo ou não a 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.



§ 5º 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.

CAPÍTULO IV – SÚMULAS E MARCAÇÕES

Art. 14º – Fica determinado que a marcação da pontuação será feita exclusivamente pela equipe de arbitragem, como descrito abaixo:

§ 1º Os pontos deverão ser devidamente anotados na súmula de jogo e sempre confirmados pela dupla adversária.

§ 2º Terminada a partida, a dupla vencedora deverá levar a súmula preenchida e assinada, bem como a caneta e o baralho na mesa de Coordenação.

§ 3º No caso de haver rasura na súmula, deverá ser feita uma observação no verso da mesma e assinada por um dos jogadores das duplas envolvidas.

§ 4º Os baralhos a serem utilizados na disputa do 1º Campeonato de Truco OABSP/CAASP serão exclusivamente os fornecidos pela Organização.

CAPÍTULO V – DA POSTURA NA COMPETIÇÃO

Art. 15º – O comportamento e as atitudes baseiam-se nos itens descritos abaixo:

§ 1º Os jogadores quando nas disputas devem fazer prevalecer o (companheirismo, respeito, calma, bom senso, etc.).

§ 2º Fica sendo expressamente **PROIBIDO** tocar no adversário em clima de seriedade ou se dirigir com gestos e/ou palavras ofensivas.

§ 3º Competir exige respeito às regras, ao ambiente e, principalmente, ao seu adversário.

CAPÍTULO VI – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 16º – O sistema de disputa (em todas as fases) será definido pela comissão organizadora da competição e será levado em consideração o número de atletas inscritos (as).

Art. 17º – Nas competições disputadas pelo sistema de rodízio a pontuação correspondente em cada partida será:

§ 03 (três) pontos para vitória por 2x0;



Caixa de Assistência dos Advogados de São Paulo

§ 02 (dois) pontos para vitória por 2×1;

§ 01 (um) pontos para derrota por 2×1;

§ 00 (zero) pontos para derrota por 2×0.

Art. 18º – O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:

§ 1º Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 duplas);

§ 2º Saldo de “pernas” nos jogos entre as duplas empatadas;

§ 3º Saldo de “pernas” em todos os jogos da fase;

§ 4º Saldo de pontos nos jogos entre as duplas empatadas;

§ 5º Saldo de pontos em todos os jogos da fase;

§ 6º Sorteio.

Paragrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 19º – Em caso de empate na “mão”, defere o seguinte:

§ 1º 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, ou seja:

§ 2º Primeira vaza empatada, segunda vaza trucada, vai para terceira desde que haja novo empate. Em caso de empate nas três vazas sem trucada, ninguém ganha tento, passando-se o maço para frente, no caso de 11 só para uma equipe, o empate beneficiará os adversários com três tentos.

§ 3º Quem truca ou retruca em CARTA EXPOSTA, perde em caso de empate;

§ 4º Quem truca ou retruca no ESCURO, joga pelo empate;

§ 5º Jogada em que as cartas empatadas sejam da mesma equipe, torna aquele que jogou primeiro.

§ 6º Jogada empatada na 3ª vaza, vence a equipe que ganhou a 1ª vaza, independente do jogo estar trucado ou não.

Art. 20º – Em caso de não comparecimento da dupla para a partida; fica deferido:

§ 1º Caso o W x O ocorra o adversário terá seu resultado convertido em 2 x 0, para efeito de pontuação dos(as) demais atletas e a dupla adversária terá seu placar final do jogo como 12x0.

§ 2º Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão de duplas eliminadas nas fases anteriores.

§ 3º Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 2 x 0.

Art. 21º - Sistemática do Jogo de Truco

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

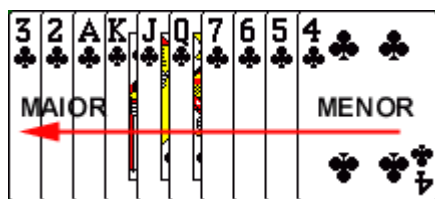
§ 2º Cada carta pode ser mais forte ou mais fraca do que outra.

Art. 22º – Referente a “força” das cartas, elas obedecem a seguinte sequência:

§ 1º Da maior para a menor: 3 2 A K J Q 7 6 5 4 (de todos os naipes)

§ 2º A carta 4 é a mais fraca e a 3 é a mais forte.

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.

Art. 23º - Referente as manilhas, dispõe-se :

§ 1º 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.

§ 2º As Manilhas são as cartas mais fortes do jogo, mais fortes do que o 3.

§ 3º Dentre elas a ordem de "força" obedece ao 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.

§ 4º Cada manilha também tem seu nome (ou apelidos), na verdade vários deles:

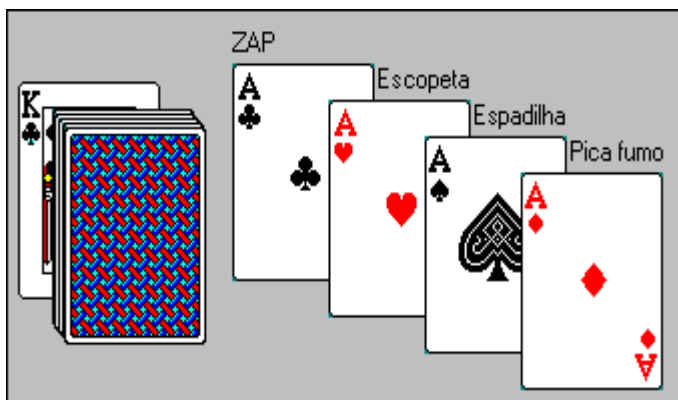
Paus Zap.

Copas Escopeta.

Espadas Espadilha.

Ouros Pica fumo.

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



Art. 24º - Estrutura do jogo

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

§ 2º 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.

§ 3º 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 02 dessas rodadas ganha a mão e marca 1 ponto, e uma nova mão se inicia.

§ 4º Quando um jogador Truca outro jogador, este pode aceitar o Truco e a rodada passa a valer 03 pontos, pode fugir, interrompendo a rodada e perdendo 1 ponto, ou pode pedir Seis, elevando o valor da aposta para 6 pontos.

§ 5º 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).

§ 6º O jogador, dupla que pediu Truco não pode pedir Seis, essa regra igualmente vale para o Seis e Nove.

§ 7ª A mão-de-onze acontece quando um jogador (ou dupla/trio) atinge 11 pontos na partida. Na mão-de-onze:

- Não se pode trucar
- Já começa valendo 3 pontos.

§ 8º Empate:

a) 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 frente.

b) Quem truca ou retruca em CARTA EXPOSTA, perde em caso de empate;

c) Quem truca ou retruca no ESCURO, joga pelo empate;

d) Deve-se observar o limite dos tentos: Ex: Quem tem nove tentos não pode retrucar com seis;

e) O previsto na letra "c" é somente no caso de empate.

§ 9º Jogada em que as cartas empatadas sejam da mesma dupla, torna aquele que jogou primeiro.

§ 10º Variantes: Baralho limpo e sujo

a) O baralho sujo é exatamente como no descrito no início.

b) O baralho limpo é quando tiramos também os 4 5 6 e 7.

§ 11º Cartas do baralho Sujo: 3 2 A K J Q 7 6 5 4.

§ 12º Cartas do baralho limpo: 3 2 A K J Q.



Estas cartas com os quatro naipes

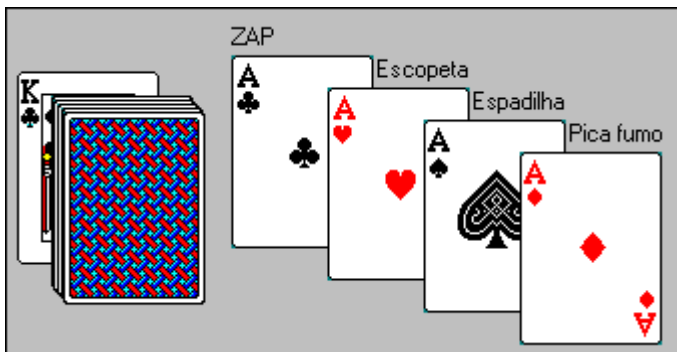


Estas cartas com os quatro naipes

Manilha Nova e Velha:

Manilha nova: É como já está descrito acima, onde as manilhas são diferentes a cada mão, dependendo da "vira".

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



Manilha velha: Não tem "vira", e as manilhas são sempre as mesmas:
Da mais forte para a mais fraca:

4 de Paus / 7 de Copas / A de Espadas / 7 de Ouros

Note que, na regra manilha velha, não tem "vira", e as manilhas serão sempre as mesmas.

CAPÍTULO VII – DAS NORMAIS GERAIS

Art. 25º – Fica definido que as normas gerais do campeonato definidas abaixo, devem ser expressamente respeitadas, com a possibilidade de advertência no não cumprimento.

§ 1º É terminantemente **PROIBIDO** marcar-se as cartas, sob pena de desclassificação sumária;

§ 2º 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;

§ 3º Considera-se chamada uma trucada, mesmo através de gestos, com a cabeça ou com a mão;

§ 4º Os jogos devem obedecer ao sistema atualizado de ponto acima;

§ 5º O baralho pode ser trocado a qualquer momento a critério da arbitragem, exceto durante uma jogada em desenvolvimento;



Caixa de Assistência dos Advogados de São Paulo

§ 6º Um parceiro só pode ser substituído mediante prévia autorização da coordenação do certame, observando-se o critério da inscrição ou motivo de força maior;

§ 7º Em jogadas normais é **PROIBIDO** olhar qualquer carta do parceiro, sob pena de perder o tento em jogo;

§ 8º 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:

§ 9º Advertência em caso de dúvida (registrando-se na ficha), ou desclassificação dos infratores se confirmarem ato ilícito;

§ 10º Em caso de já haver advertência, desclassificação sumária na reincidência;

§ 11º 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;

§ 12º Na primeira vaza não se pode encobrir cartas;

§ 13º Não é permitido cochichar durante o jogo, mesmo que tenha terminado a mão, ou o raio;

§ 14º 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;

§ 15º Só é permitida a troca de lugar após o término de cada raio, prevalecendo o direito da dupla que tiver a primeira iniciativa;

§ 16º 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);

§ 17º 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;

§ 18ª Em que pese o caráter da amistosidade, as equipes devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo respeito;

§ 19º Todo truqueiros desclassificado na competição, quais sejam os motivos, poderá ser penalizada com a proibição de participação nos eventos da CAASP.



Caixa de Assistência dos Advogados de São Paulo

§ 20º As equipes devem exigir dos adversários o estrito atendimento ao presente Regulamento Geral da Competição;

§ 21º O horário das competições deve ser cumprido rigorosamente pelos participantes, sob risco de desclassificação;

§ 22º As decisões dos árbitros e da coordenação, devem ser acatadas pelos participantes;

§ 23º Tudo o que estiver inserido no presente regulamento deve ser cumprido.

CAPÍTULO VIII – DA PREMIAÇÃO

Art. 26º – Os Campeonatos de Truco OABSP/CAASP terá premiação para todas as categorias que tiver inscritos(as) com as colocações referidas abaixo:

1ª Colocados (as)

2ª Colocados (as)

3ª Colocados (as)

São Paulo, 28 de Fevereiro de 2025.

Departamento de Esportes e Lazer OAB SP/CAASP.