

2º Jogos da Advocacia Paulista

Campeonato de Truco OAB-SP/CAASP

Regulamento Geral da Modalidade

SUMÁRIO

1. DA DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO 3

2. REGRAS DO TRUCO PAULISTA. 3

3. JOGO LIVRE 4

4. CARTEADA. 5

5. TEMPO 5

6. DECISÕES 6

7. SÚMULA E BARALHO 7

8. SISTEMA DE DISPUTA 8

9. NORMAS GERAIS 10

10. PREMIAÇÃO 17

1. DA DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Art. 1º – O 2º Jogos da Advocacia Paulista (JAP) e seu Campeonato de Truco, organizados pelo Departamento de Esportes e Lazer (DEL) da Caixa de Assistência dos Advogados de São Paulo (CAASP) tem como objetivo o estímulo à prática do esporte promovendo a cultura, a saúde preventiva, integração e confraternização das advogadas e estagiárias obedecendo ao disposto neste Regulamento.

Art. 2º – A competição será disputada de acordo com as Regras Oficiais de Truco, excetuando-se os ajustes, adequações e condições descritas neste regulamento. Cabe aos participantes a obrigação de conhecê-las e cumpri-las.

§ 1º – O Campeonato de Truco OABSP/CAASP será disputado pelos participantes que se inscreveram para participar da competição obedecendo às normas constantes deste Regulamento.

§ 2º – É uma competição disputada dentro do calendário oficial do 2º Jogos da Advocacia Paulista. Os participantes deverão respeitar, cumprir e fazer cumprir as decisões administrativas dos árbitros do Departamento de Esportes e Lazer da CAASP.

Art. 3º – Poderão participar da competição advogadas e estagiárias devidamente inscritas nos quadros da Seccional São Paulo, quites com suas obrigações junto à tesouraria da entidade e que não estejam cumprindo pena disciplinar e seus dependentes devidamente cadastrados no site da CAASP.

Regras do Truco Paulista

Art. 4º - Praticado em alguns lugares pelo sistema antigo da manilha velha entre outras pequenas diferenças, irrelevantes, uma pesquisa simultânea junto a milhares de truqueiros em 2004, determinou que o presente Regulamento Oficial de Truco obedecesse aos itens que se seguem;

Parágrafo Único Flexível e optativo, mas rigoroso, adotado em todo o Estado de São Paulo, o Regulamento Oficial da ATB

Art. 5º - Associação Truco Brasil, se apresenta com dois sistemas de disputa, a escolher:

a). JOGO LIVRE
b). TOMBO NA ÚLTIMA

Art. 6º - 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.

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

JOGO LIVRE

Art. 7º - As cartas podem ser dadas "picadas" com a primeira sendo do "mão".
Art. 8º - É permitido a feitura do maço, sendo que as cartas descartadas encobertas na 2ª e 3ª mãos não poderão ser utilizadas.

TOMBO NA ÚLTIMA

Art. 9º - 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.

OBSERVE

SE AINDA:
a). 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.

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

c). 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.

CARTEADA

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

2) O cortador que corte o maço a seco (sem namorar/mirar), manda na dados das cartas, sem baralhar, como quiser, o pé dará cartas por onde pretender, por cima, por baixo, a seu inteiro critério.
Tem mais: embaralhar no máximo 4 (quatro) vezes o baralho apoiado na mesa, com um corte no centro logo a seguir;

3) 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 d
e 3 em 3 juntas, sem pingar na mesa.

OBSERVE-SE AINDA:

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

b) 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 inicio da mão

c). 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.

TEMPO
O prazo para os dois métodos é o seguinte:

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

b). No máximo até 4 (quatro) embaralhamentos, sobre a mesa, com um corte no centro do baralho, no prazo máximo de 30 segundos.

c). 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;

d). 30 segundos para decidir chamar ou não uma trucada. Vencido o prazo, considera-
se automaticamente perdido o(s) tento(s) em jogo.
e). O jogo deverá terminar no máximo em 2 horas (em duplas) e 2:30 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 1:25 hora (em duplas) e 1:40 hora (em trios). Vencido o tempo supracitado, o jogo será decidido em 03 (três) tentos sem truco, carteados pelo árbitro responsável.
As partidas que estiverem terminando poderão, a critério da arbitragem, prosseguir até o seu final com um árbitro carteando.

DECISÕES

Art. 10º 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

Art. 11 - Se pelo método LIVRE, as cartas devem ser dadas na sequência só quando for 11 a 11. Na mão de 11 para uma só equipe, é permitido olhar as cartas do parceiro. Quem trucar a 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

Art. 12 - 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 pe
proceder, na perda do tento em jogo. O palavreado "Jorge", "Truca" entre outros, é considerado como três tentos em disputa.

Art. 13 - 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.

Art. 14 - 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.

Art. 15 - 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.

Art. 16 - 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.

SÚMULA E BARALHO

Art. 17 - Os pontos deverão ser devidamente anotados na súmula de jogo e sempre confirmados pela dupla adversária.

Art. 18 - Terminada a partida, a dupla vencedora deverá levar a súmula preenchida e assinada, bem como a caneta e o baralho na mesa de Coordenação.

Art. 19 - 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.

Art. 20 - Os baralhos a serem utilizados nas disputas dos Jogos Comerciários do Paraná serão exclusivamente fornecidos pela Organização.

POSTURA

Art. 21 - 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.

Art. 22 - 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!

Art. 23 - Caso o W x O ocorra o adversário terá seu resultado convertidos em 2 x 0, para efeito de pontuação dos(as) demais atletas e a dupla adversária terá seu placar final do jogo como 12×0.

Art. 24 - Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão de duplas eliminadas nas fases anteriores.

Art. 25- Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 2 x 0.

SISTEMA DE DISPUTA

Art. 26 - O sistema de disputa (em todas as fases) será definido pelo Coordenador Técnico do evento e será levado em consideração o número de atletas inscritos (as).

Art. 27 - Nas competições disputadas pelo sistema de rodízio a pontuação correspondente em cada partida será:

a) 03 (três) para vitória por 2×0;

b) 02 (dois) para vitória por 2×1;

c) 01 (um), para derrota por 2×1;

d) 00 (zero) para derrota por 2×0.

Art. 28 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:

a) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 duplas);

b) Saldo de "pernas" nos jogos entre as duplas empatadas;

c) Saldo de "pernas" em todos os jogos da fase;

d) Saldo de pontos nos jogos entre as duplas empatadas;

e) Saldo de pontos em todos os jogos da fase;

f) Sorteio.

Art. 29 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

EMPATE

1) 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:

§1° - Primeira vaza empatada, segunda vaza trucada, vai para terceira desde que haja novo empate.

§2º - Em caso de empate nas três vazas sem trucada, ninguém ganha tento, passando-se o maço para a frente, no caso de 11 só para uma equipe, o empate beneficiará os adversários com três tentos.

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;

2) Jogada em que as cartas empatadas sejam da mesma equipe, torna aquele que jogou primeiro.

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

NORMAS GERAIS

Art. 30 - É terminantemente proibido marcar-se as cartas, sob pena desclassificação sumária;

Art. 31 - Ë 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;

Art. 32 - Considera-se chamada uma trucada, mesmo através de gestos, com a cabeça ou com a mão;

Art. 33 - Os jogos devem obedecer ao sistema atualizado de ponto acima;

Art. 34 - As competições promovidas pela ATB ou com sua autorização, devem ser levadas a efeito com baralhos apresentados pela própria entidade, reconhecendo-se selo de garantia;

Art. 35 - O baralho pode ser trocado a qualquer momento a critério da arbitragem, exceto durante uma jogada em desenvolvimento;

Art. 36 - Um parceiro só pode ser substituído mediante prévia autorização da coordenação do certame, observando-se o critério da inscrição ou motivo de força maior;

Art. 37 - Em jogadas normais é proibido olhar qualquer carta do parceiro, sob pena de perder o tento em jogo;

Art. 38 - 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 confirmarem ato ilícito;

b). Em caso de já haver advertência, desclassificação sumária na reincidência;

Art. 39 - 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;

Art. 40 - Na primeira vaza não se pode encobrir cartas;

Art. 41 - Não é permitido cochichar durante o jogo, mesmo que tenha terminado a mão, ou o raio;

Art. 42 - 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;

Art. 43 - Só é permitida a troca de lugar após o término de cada raio, prevalecendo o direito da dupla que tiver a primeira iniciativa;

Art. 44 - 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);

Art. 45 - 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;

Art. 46 - Em que pese o caráter da amistosidade, as equipes devem se fiscalizam mutuamente, com o máximo respeito;

Art. 47 - 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;

Art. 48 - Todo truqueiros desclassificado em qualquer competição da ATB, quais sejam os motivos, poderá ser penalizada com a proibição de participação nos eventos da Associação Truco Brasil;

Art. 49 - As equipes devem exigir dos adversários o estrito atendimento ao presente Regulamento Oficial;

Art. 50 - O horário das competições deve ser cumprido rigorosamente pelos participantes, sob risco de desclassificação;

Art. 51 - As decisões dos árbitros e da coordenação, devem ser acatadas pelos participantes;

Art. 52 - Os casos omissos serão resolvidos pela diretoria da ATB;

Art. 53 - Todos os campeonatos publicamente em evidencia no Território Brasileiro, devem chegar ao conhecimento da ATB, com prazo anterior a 30 dias para a DIVULGAÇÃO OU NÃO de sua realização;

Art. 54 Tudo o que estiver inserido no presente regulamento deve ser cumprido onde quer que se desenvolva o jogo de truco no Território Brasileiro;

Art. 55 - A reprodução do presente regulamento é de direito exclusivo da Associação Truco Brasil, pela iniciativa de sua idealização, não podendo ser usado em qualquer hipótese para fim comercial, sob às penas da Lei.

Art. 56 - Sistemática do Jogo de Truco

BARALHO DE TRUCO

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

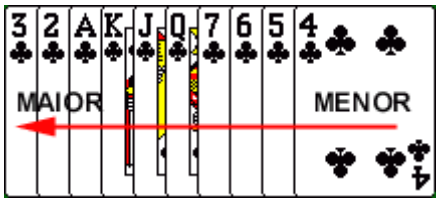
§2º - Cada carta pode ser mais forte ou mais fraca do que outra.

§3º - Elas obedecem a seguinte sequência:

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

§5º - A carta 4 é a mais fraca e a 3 é a mais forte, não importando o naipe.

Ex: A carta 7 de copas tem a mesma força da sete de paus ou outro naipe. (caso o 7 não seja a manilha)



Art. 57 - 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.

AS MANILHAS

Art. 58 - 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.

Art. 59 - As Manilhas são as cartas mais fortes do jogo, mais fortes do que o 3.

Art. 60 - Dentre elas a ordem de "força" obedece ao naipe, da seguinte maneira (do maior para o menor):

§1º - Paus> Copas> Espadas> Ouros.

§2º - Por exemplo se a vira for 5as manilhas são os quatro naipes da carta 6.

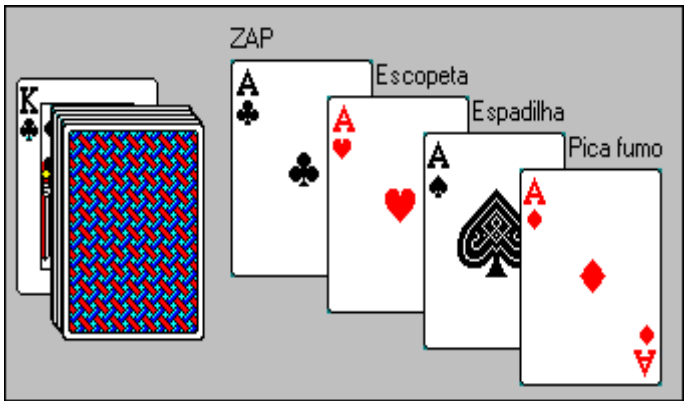
§3º - Se a vira for 3as manilhas são os quatro naipes da carta 4.

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

Paus Zap.
Copas Escopeta.

Espadas Espadilha.
Ouros Pica fumo.

§5º - Veja o exemplo abaixo, onde a "Vira" é um K, então as manilhas são os As.



ESTRUTURA DO JOGO

Art. 60 - O jogo é disputado em mãos. Cada mão vale inicialmente 1 ponto, e ganha o jogo quem fizer 12 pontos.
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.

Art. 61 - 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 2 dessas rodadas ganha a mão e marca 1 ponto, e uma nova mão se inicia.

O TRUCO

Art. 62 - A grande característica é provavelmente o maior motivo da popularidade do jogo, é o chamado Truco!

Art. 63 - Truco é o pedido de "aumento de aposta". A rodada que normalmente vale 1 ponto passa a valer 3.

Art. 64 - Quando um jogador Truca outro jogador, este pode aceitar o Truco e a rodada passa a valer 3 pontos, pode fugir, interrompendo a rodada e perdendo 1 ponto, ou pode pedir Seis, elevando o valor da aposta para 6 pontos.

Art. 65 - 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 aceitas ou fugir(não existe um Quinze já que a partida vai até 12 pontos).

Art. 66 - O jogador, dupla ou trio que pediu Truco não pode pedir Seis, essa regra igualmente vale para o Seis e Nove.

Art. 67 - O jogo de Truco também possui vários pequenos detalhes e variações, alguns deles.
são:

Art. 68 - Mão de 11

Art. 69 - A mão-de-onze acontece quando um jogador (ou dupla/trio) atinge 11 pontos na partida. Na mão-de-onze:

1) Não se pode trucar
2) Já começa valendo 3 pontos.

Empate:

Art. 70 - 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.

OBSERVE-SE AINDA:

§1º - Quem truca ou retruca em CARTA EXPOSTA, perde em caso de empate;

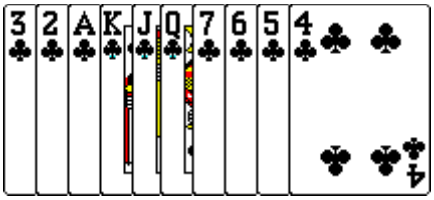
§2º - Quem truca ou retruca no ESCURO, joga pelo empate;
§3º - Deve-se observar o limite dos tentos: Ex: Quem tem nove tentos não pode retrucar com seis;

§4° - O previsto na letra "c" é somente no caso de empate.

§5° - Jogada em que as cartas empatadas sejam da mesma dupla ou trio, torna aquele que jogou primeiro.

§6° - Variantes: Baralho limpo e sujo

§7° - O baralho sujo é exatamente como no descrito no inicio.
§8° - O baralho limpo é quando tiramos também os 4 5 6 e 7.
§9° - Cartas do baralho Sujo: 3 2 A K J Q 7 6 5 4
§10° - Cartas do baralho limpo: 3 2 A K J Q



Estas cartas com os quatro naipes

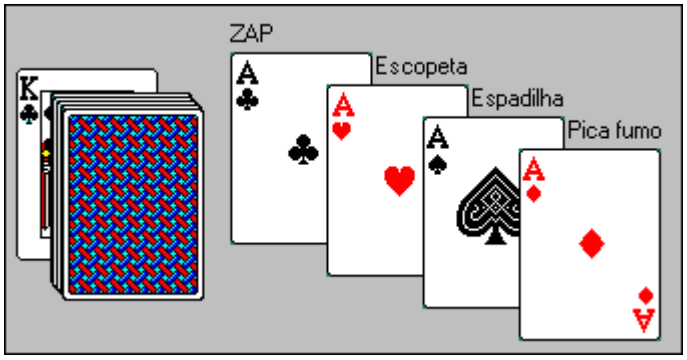


Estas cartas com os quatro naipes

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 são sempre as mesmas.

PREMIAÇÃO

Art. 71 - Serão oferecidos medalhas de posse definitiva ao 1° (primeiro), 2° (segundo) e 3 (terceiro) colocado.