
**REGULAMENTO – I TORNEIO DE TRUCO DA CAIXA DE ASSISTÊNCIA DOS
ADVOGADOS DO DISTRITO FEDERAL**

Art. 1º – DO EVENTO

I – O I Torneio de Truco da Caixa de Assistência dos Advogados do Distrito Federal será realizado no dia 19 de agosto de 2017, a partir das 10h, no Clube dos Advogados, podendo participar advogados regularmente inscritos nos quadros da OAB/DF e dependentes até terceiro grau.

Art. 2º - DAS INSCRIÇÕES E DOS VALORES

I - As inscrições só poderão ser feitas pelo site www.caadf.org.br, na aba eventos, até o dia 18 de agosto de 2017. O valor da inscrição será de R\$ 20,00 (vinte reais) por atleta.

PARÁGRAFO ÚNICO – O pagamento poderá ser realizado mediante cartão de crédito ou boleto bancário, retirado no site, no ato da inscrição.

Art. 3º - DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

I - A Caixa de Assistência dos Advogados do Distrito Federal disponibilizará uma equipe do seu quadro de funcionários, liderada pela Sra. Izabella Alves Pereira, para serem os árbitros da competição.

Art. 4º - DO USO DA IMAGEM

I – Após a inscrição **fica autorizado esta CAADF** utilizar a imagem para todo e qualquer material de vídeo, fotos e documentos, utilizada em veículos de publicidade da Caixa de Assistência dos Advogados do Distrito Federal. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional, nas seguintes formas: (a) out-door; (b) folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (c) folder de apresentação; (d) anúncios em revistas e jornais em geral; (e) home page; (f) cartazes; (g) back-light; (h) mídia eletrônica (painéis, vídeos, televisão, cinema, programa para rádio) entre outros.

II - Fica ainda **autorizada**, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto, qualquer tipo de remuneração.

Art. 5º - DA DESISTÊNCIA

I – Em hipótese nenhuma será ressarcido o valor de inscrição ao participante que desistir do I Torneio de Truco da CAADF.

Art. 6º - DO JOGO

I – Funcionamento básico do jogo de truco:

- a) O truco é jogado com apenas 1 baralho, retirando-se as cartas 8, 9 e 10.
- b) A força das cartas obedece a seguinte sequência decrescente: 3 2 A K J Q 7 4 (de todos os naipes).
- c) Com exclusão das manilhas, a carta 4 é a de menor valor e a 3 é a de maior valor, não importando o naipe.

Ex: A carta 7 de copas tem a mesma força da sete de paus ou outro naipe (não se tratando de manilhas).

- d) O naipe somente altera o valor das cartas que forem manilhas.
- e) As manilhas são as quatro cartas mais fortes do jogo, superando inclusive o 3.
- f) No final da distribuição das cartas, vira-se uma carta para cima (a “vira”) e a carta seguinte, na sequência normal crescente (Q, J, K, A, 2, 3, 3/2 coringa (Joker), 7 de ouros, A de espadas, 7 de copas e 4 de paus – a maior carta do jogo), em seus 4 diferentes naipes, é definida como “manilhas”.
- g) Dentre as manilhas, a ordem de “força” obedece ao naipe, da seguinte maneira (do maior para o menor): paus, copas, espadas e ouros.

h) O jogo é disputado em rodadas chamadas de “mãos”. Cada mão vale inicialmente 1 ponto, que pode ser aumentado no transcorrer da rodada, e ganha o jogo quem fizer 12 pontos.

i) Para jogar uma mão, cada jogador recebe três cartas da distribuição.

j) A mão é dividida em 3 rodadas menores. Em cada rodada, cada jogador coloca uma de suas cartas na mesa, e o jogador com a carta mais forte vence a rodada para a dupla. Quem ganhar 2 dessas rodadas, ou ganhar a primeira delas e empatar outra, ganha a mão e marca 1 ponto para a dupla, e uma nova mão se inicia.

k) A primeira rodada de uma mão tem início com o jogador à direita do carteador (pé). A segunda e terceira rodadas de uma mão começam obrigatoriamente por aquele jogador que venceu a rodada anterior (e não pelo seu parceiro), entendendo-se como vencedor aquele que jogou a maior carta daquela rodada. No caso da rodada anterior

ter empatado, começa por aquele jogador que pôs na mesa a primeira carta que empatou.

l) Truco é o pedido de “aumento de aposta”. A mão que normalmente vale 1 ponto passa a valer 3.

m) Quando um jogador Truca outro jogador, este pode aceitar o Truco e a mão 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.

n) Da mesma maneira quando é pedido o Seis, as respostas podem ser aceitar, fugir ou pedir Nove. A não aceitação do Seis pela dupla contrária implica na perda de 03 pontos, aplicando-se a mesma lógica para Nove e Doze. Isso pode continuar até alguém pedir Doze onde as respostas somente podem ser aceitar ou fugir.

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

p) Após o término de uma mão, a nova tem início com a distribuição de cartas pelo jogador imediato ao carteador anterior, no sentido anti-horário, isto é, o próximo a jogar é o que está à direita do que jogou.

II - Ao carteador (também chamado de “pé”) não é permitida a manipulação das cartas com a face voltada para cima, ao “embaralhar”, nem a introdução deliberada de cartas em determinada ordem (não é permitido fazer maço).

III - As cartas devem ser distribuídas em conjuntos de 3 para cada jogador, na sequência das cartas do baralho e dos jogadores da mesa, no sentido anti-horário, virando-se a última carta que servirá para fixar as manilhas (“vira”).

IV – A vira da manilha deve seguir a sequência das cartas dadas, por cima ou por baixo, não podendo, por exemplo, as cartas serem distribuídas de cima do baralho e a manilha virada do fundo do baralho.

V - Nenhuma carta poderá ser queimada. Se o carteador (pé) queimar uma carta de forma intencional, perderá o ponto e o baralho. Se acidentalmente, passará o baralho adiante sem marcação de tento.

VI - Ao fim da jogada, as cartas devem ser recolhidas pelo carteador seguinte e juntadas no baralho, prosseguindo-se assim até o final da partida.

VII - O jogador encarregado de dar o baralho (pé) recolherá as cartas jogadas, em seguida embaralhará, no máximo, 4 (quatro) vezes e dará o baralho para corte ao jogador que o antecede no sentido anti-horário.

VIII - O cortador deve efetuar um corte rápido (corte seco), não podendo desfiar o baralho, e deve devolver o baralho ao pé (carteador) com todas as suas 40 cartas. Não é permitido ao cortador segurar cartas para si ou distribuí-las ao parceiro.
Regulamento - Jogo de Truco.

IX - É do cortador o direito de escolher se a distribuição das cartas terá início por cima ou por baixo do baralho.

X - 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.

XI - No caso de distribuição errônea das cartas, para mais ou para menos, é dever do jogador alegar a quantidade incorreta de cartas antes do início da mão:

XII - Se a diferença ocorrer nas cartas distribuídas para o adversário, o pé (carteador) perderá a vez de dar as cartas, passando-se o baralho adiante sem marcação de ponto;

XIII - Se a diferença ocorrer nas cartas distribuídas para o carteador ou para o parceiro dele, o pé perderá a vez de dar as cartas e um ponto;

XIV - A equipe que jogar com quantidade incorreta de cartas será desclassificada.

XV - O jogo será realizado nos seguintes prazos:

XVI – O jogador encarregado de distribuir as cartas deverá fazê-lo no prazo máximo de 30 segundos.

XVII – Será de 30 segundos o prazo para decidir aceitar ou não uma trucada. Vencido o prazo, considera-se automaticamente perdido o(s) ponto(s) em jogo.

XVIII - O jogo deverá terminar no máximo em uma hora nas eliminatórias. IV – Na semifinal e final o tempo de jogo será livre.

XIX – Em uma trucada ou na “mão de 11” prevalece a decisão, de jogar ou de desistir, do parceiro que tiver a primeira iniciativa.

XX – Quando apenas uma equipe estiver na “mão de 11” (com onze pontos), é permitido a dupla que estiver com onze pontos olhar as cartas do parceiro.

XXI – Se os parceiros tiverem cartas a provar a vitória garantida em mãos de onze, desnecessário se torna o desenvolvimento da jogada, bastando a exibição dessas cartas.

XXII – A mão de 11 vale 3 pontos.

XXIII – Não é permitido trucar na mão de 11.

XXIV – Quando as duas equipes estiverem na “mão de onze”:

XXV – as equipes são obrigadas a jogar a mão;

XXVI – a mão vale 1 ponto;

XXVII – não é permitido trucar;

XXVIII – os jogadores podem ver as próprias cartas;

XXIX – não é permitido olhar as cartas do parceiro.

XXX - A competição deve se desenvolver por meio de sinais ou gestos.

XXXI – Nenhuma palavra, sob forma de orientação como “joga esta ou aquela carta”, “corta”, “o que você tem na mão?”, “pode chamar”, “deixa vir”, poderá ser dita durante a jogada, incorrendo aquele que assim proceder, na perda do tento em jogo.

XXXII – É admitido aos competidores conversarem entre si, bem como empregarem expressões de uso consagrado no truco, como por exemplo: “não vou ao baile sem dama”, “sou pé do baralho”, “o pé deu as cartas”, etc.

XXXIII - A utilização de expressões como “jorge”, “truca”, entre outras, implica em “truco”, sendo considerados três pontos em disputa.

XXXIV – O empate ocorre quando as maiores cartas jogadas pelas duas equipes em uma das rodadas da mão têm a mesma “força”. Em caso de empate:

XXXV – A dupla que venceu a primeira rodada de uma mão tem a vantagem em caso de empate nas outras duas rodadas da mão.

XXXVI - Em caso de empate na primeira rodada, vence a mão a dupla que vencer primeiro uma das outras rodadas.

XXXVII - Se todas as 3 rodadas de uma mão terminarem empatadas, ela é finalizada sem dupla vencedora, ou seja, nenhuma das duas ganha pontos e passa-se para a próxima mão, a não ser que tenha havido truco ou que apenas uma das equipes esteja com 11 pontos.

XXXVIII - No caso de apenas uma das equipes possuir 11 pontos, o empate ao final beneficiará os adversários com três pontos.

XXXIX – No caso de empate na primeira rodada de uma mão em que ocorreu truco, quem trucou ou retrucou perde os pontos em disputa no caso de o empate prevalecer ao final das 3 rodadas.

XL – No caso de empate na primeira rodada de uma mão não há obrigatoriedade de mostrar a maior carta na segunda rodada, podendo a mão, se também houver empate na segunda, terminar na terceira rodada.

XLI – É terminantemente proibido marcar as cartas, sob pena desclassificação.

XLII – A trucada é considerada chamada pela resposta verbal e também por meio de gestos, com a cabeça ou com mão.

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

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

XLV – Não é permitido olhar qualquer carta do parceiro, sob pena de perder o ponto em jogo. A única exceção é a faculdade estabelecida em favor da dupla que estiver com 11 pontos, quando apenas uma delas estiver na “mão de 11”.

XLVI - Nenhum jogador poderá ver o fundo do baralho ou a carta de cima. Caso isso ocorra, o infrator perderá o ponto, sendo que, em qualquer dos casos, passa-se o baralho adiante.

XLVII – Na primeira rodada de uma mão não é permitido encobrir cartas (jogar a carta na mesa com o verso para cima). Nas segunda e terceira rodadas é faculdade do jogador encobrir sua carta.

XLVIII – É admitido no desenvolver de uma mão que um jogador lance duas cartas de uma só vez na mesa, encerrando a rodada em andamento e iniciando uma nova. Nesses casos, a jogada é considerada regular ainda que a carta que encerrou a rodada (a do “corte”) esteja por cima da carta que iniciou a nova rodada (a “torna”).

XLIX - Os desafios, insultos e provocações devem obedecer estritamente o limite fixado pela tradição do jogo de truco, sendo proibido tocar no adversário.

L – Os excessos poderão ser comunicados imediatamente à arbitragem para anotação, advertência ou, em casos extremos, desclassificação da dupla.

LI - O árbitro tem atuação livre, com total autonomia, podendo intervir em qualquer ocasião, inclusive para desclassificar a dupla, cabendo recurso imediato para a comissão disciplinar.

LII - Os casos omissos serão resolvidos pela arbitragem ou organização ou comissão disciplinar.

CAIXA DE ASSISTÊNCIA DOS ADVOGADOS DO DISTRITO FEDERAL