

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO

(76ª Convenção Tradicionalista Gaúcha – 29 de julho de 2011)

REGULAMENTO DE ESPORTES TRADICIONALIS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL

Capítulo I DAS FINALIDADES

Art. 1º - O REGULAMENTO DE ESPORTES TRADICIONAIS DO ESTADO tem por finalidade:

- I - preservar e divulgar os hábitos, os costumes, as tradições e o folclore rio-grandense;
- II - estabelecer normas claras, orientando e definindo as diretrizes para a prática dos esportes tradicionais, possibilitando a sua adoção em todo o Estado;
- III - Facilitar a realização de eventos esportivos e torná-los homogêneos, permitindo a que os participantes conheçam as regras antecipadamente e elas sejam adotadas por todo o MTG.

Art. 2º - As provas esportivas previstas neste Regulamento são:

- I - Jogo de tava;
- II - Jogo de truco cego;
- III - Jogo de truco de amostra;
- III - Tetarfe;
- IV - Bocha Campeira;
- V - Solo.

Capítulo II DAS MODALIDADES

Seção I Jogo de Tava

Art. 3º - Especificação: A Tava é o astrágalo do vacum e divide-se em 4 partes para efeito deste regulamento. OSSO - CHAPA DE BRONZE - CHAPA DE FERRO e PINOS DE FIXAÇÃO.

Parágrafo único - A Chapa de Bronze, corresponde a "SORTE" e a Chapa de Ferro, corresponde ao "CULO".

Art. 4º - Cancha - A Cancha para a prática do jogo da tava, deverá ter as seguintes medidas: de 7 (sete) metros até 9 (nove) metros de raia a raia.

§ 1º - Dentro destas medidas, poderá haver variações de comprimento, de acordo com a Comissão Organizadora do evento.

§ 2º - Picador - Inicia na raia e deverá ter o máximo de 3 (três) metros de comprimento por 2 (dois) metros de largura.

§ 3º - Bacia - Localiza-se dentro do picador e deverá ter 50 cm x 50 cm.

§ 4º - O piso do picador deverá ser de terra molhada (barro).

Art. 5º - PARTICIPANTES: Todos os participantes, deverão estar representando uma Entidade Tradicionalista filiada ao Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 1º - Os jogos serão disputados na modalidade "EQUIPE" podendo ser inscritos 4 (quatro) participantes.

§ 2º - Todos concorrerão à premiação individual sendo que para a contagem dos pontos por equipe, valerão as 3 (três) maiores pontuações, descartando-se o pior resultado.

Art. 6º - Contagem de pontos:

I - As jogadas terão os seguintes valores:

SORTE CLAVADA 2 (dois) pontos positivos

SORTE CORRID 1 (um) ponto positivo

CULO CLAVADO 2 (dois) pontos negativos

CULO CORRIDO 1 (um) ponto negativo

II - A sorte é "clavada", quando a tava bater no picador, e tocar o solo, com o cravador se fixando ao solo, deixando o lado inverso do cravador livre. Ficando definido a posição "SORTE".

III - O culo é "clavado", quando a tava tocar o solo com a ponta inversa ao cravador, se fixando a este deixando o cravador livre. Ficando definido a posição "CULO".

IV - Toda e qualquer jogada, que ocorrer diferente das descritas nos incisos "II" e "III", será considerada "sorte corrida" ou "culo corrido".

§ 1º - Quando a tava bater fora do picador e der "culo", valerá os pontos e a jogada.

§ 2º - Quando a tava bater fora do picador e der "sorte", não valem os pontos mas valerá a jogada.

§ 3º - Cada jogador terá direito a 20 (vinte) tiros de tava, sendo 10 (dez) em cada extremidade da cancha.

Art. 7º - Fica proibido apostas diretas envolvendo dinheiro ou outros quaisquer valores, em Jogos de Tava promovidos pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho, ou Entidades a ele vinculadas (Filiadas).

Art. 8º - No momento do tiro, o atleta deverá ficar atrás ou, no máximo, com o meio pé em cima da raia, não podendo deslocar-se em direção ao picador do atirador adversário, enquanto a tava não tocar o solo.

Art. 9º - O tempo de intervalo entre uma partida e outra, deverá ser de até 5 (cinco) minutos.

Parágrafo único - O não comparecimento da equipe, no prazo marcado pelos organizadores, implicará na eliminação ou perda dos pontos.

Art. 10 - Os promotores do evento (torneio), deverão apresentar para os competidores, um ou mais pares de tava ferradas, com as quais deve ser disputado a competição.

§ 1º - O atleta somente terá direito à troca de tava (câmbio), quando o seu adversário fizer "sorte".

§ 2º - Quando o osso (tava) ficar em pé, com as duas pontas no solo, chama-se “jura”, não vale pontos, somente a jogada.

Art. 11 - Uma equipe mesmo não estando completa, número inferior a 3 (três) poderá participar da competição. Concorrendo apenas à premiação individual.

Art. 12 - Todo o atleta que praticar alguma falta, que venha denegrir a competição, ou contribuir para a discórdia entre os participantes, ou ainda dirigir-se a qualquer membro da arbitragem ou organizadores, de maneira desrespeitosa, estará sujeito às seguintes penalidades, de acordo com a gravidade da falta.

§ 1º - São penalidades:

- a) admoestação;
- b) perda de uma ou mais jogadas;
- c) desclassificação individual;
- d) desclassificação da equipe.

§ 2º - Além das punições previstas neste artigo, a representação faltosa ficará sujeita ao Regulamento do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 3º - O culo valerá sempre, mesmo que a tava toque o solo fora da raia. A sorte somente terá validade, se a Tava tocar o solo e permanecer dentro dos limites do picador.

Art. 13 - Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora do evento, ou por Comissão específica designada pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Seção II **Jogo de Truco Cego**

Art. 14 - O Jogo de Truco tem como finalidade, um lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre peões e prendas.

Art. 15 - Todos os trios terão um “Capataz”, que o representará nos sorteios. Será o Porta - Voz e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às comissões organizadoras e avaliadoras.

Art. 16 - A comissão organizadora e avaliadora tem poderes para designar um “juiz” para os jogos que julgar necessários, mesmo contra a vontade dos participantes. O juiz ficará responsável pelo pagamento dos tentos.

Art. 17 - Ao término das partidas, o “capataz” do trio vencedor deverá entregar para a comissão avaliadora e organizadora o Baralho, os tentos e a Súmula assinada pelos dois capatazes, com os resultados. (1)

Art. 18 - Só poderão participar dos jogos os jogadores previamente escritos. A substituição de um jogador ou troca de testa, pelo reserva, só poderá ocorrer no fim de uma partida.

Art. 19 - Os participantes do jogo de truco cego deverão usar pilcha completa.

Art. 20 - Serão desclassificados os trios que:

I - Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.
II - Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões.
III - Não obedecerem aos horários estabelecidos.
IV - Não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juízes e da comissão organizadora.

V - Que durante a disputa da vaza afastarem-se mais de dois metros da mesa. Esta determinação não será válida nas partidas de "Testa", quando o participante já tiver jogado e obtiver a autorização do trio adversário.

VI - Se algum jogador apresentar sintomas ou indícios de embriaguez durante o jogo será automaticamente desclassificado e substituído pelo reserva, caso o trio não possua reserva será desclassificado na sua totalidade.

VII - Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.

VIII - Não cumprirem as diretrizes de indumentária do MTG. (2)

§ 1º - Os trios desclassificados com base nos itens I, II, III, IV, V, VI, VII, além da desclassificação, perderão o jogo, não podendo mais retornar ao torneio, será beneficiado com o resultado o trio adversário.(2)

§ 2º - Os trios desclassificados com base no item VIII perderão o jogo da rodada podendo retomar na próxima rodada se cumprirem as diretrizes. (2)

§ 3º - As reclamações e denúncias, referentes aos incisos deste Artigo, somente serão recebidas se efetuadas durante o jogo. (2)

Art. 21 - Com a partida em andamento, não será permitido a permanência de pessoas em volta da mesa.

Art. 22 - Uma partida é composta de várias voltas e uma volta se completa com três vazas.

Art. 23 - O Jogo de Truco Cego obedece a regulamentação que segue:

I - **BARALHO:** o baralho é o chamado de ESPANHOL, desprovido dos 8 (oito) e dos 9 (nove), portanto são 40 (quarenta) cartas.

II - **TENTOS:** as partidas são jogadas em 24 tentos, sendo que os primeiros 12 tentos serão os "MALOS", e os 12 restantes os "BUENOS".

III - **NÚMERO DE JOGADORES:** as partidas terão a participação de seis jogadores, sendo três contra três. As partidas serão combinadas, isto é, começa-se jogando um grupo contra outro (mão geral ou roda), para a volta seguinte jogar individualmente, cada jogador com o seu contrário, sentado no lugar oposto (testa), assim se alternarão as duas formas até que falem seis tentos para o final da partida, pois desde então todas as mãos seguintes seguirão mão geral ou roda. Sairá jogando o mão e continuará o seguinte, até que todos tenham intervido. Os pontos ganhos pelo testa engrossará o monte obtido pelo grupo ao qual pertence. A colocação dos jogadores será alternada.

O máximo de tentos APOSTADOS na testa é de 10 (dez), ou seja, seis da falta envido, ou seis da FLOR CONTRA FLOR E O RESTO e mais quatro do VALE QUATRO.

Quando as partidas forem de testa, os demais jogadores devem permanecer ALHEIOS AO JOGO. Neste momento, quem por ventura falar para esclarecer um erro do grupo contrário ou do próprio, faz o companheiro perder os tentos jogados, ou seja, um do envido e outro do TRUCO, se não foi jogado ainda.

Nos jogos de testa, o Cobrador e o Pagador de tentos QUANDO EM DÚVIDA, após jogadas as três vazas pelos testas, poderão perguntar o que deve ser PAGO ou RECEBIDO, mesmo que o mão da próxima testa já tenha jogado a primeira carta.

O CORTE: embaralhadas as cartas, corta aquele que estiver à esquerda do pé, devendo fazê-lo deixando pelo menos três cartas na mesa. Não será admitido o "GOLPE" sem corte.

IV - **DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS:** sairá distribuindo as cartas aquele que tirar a carta mais alta, ou seja, neste caso o REI é a carta mais alta do baralho. As cartas devem ser embaralhadas em cima da mesa, de boca para baixo. Não será aceito o "MANEIO" das cartas. Cada jogador receberá três cartas alternadamente, repartidas pela direita, e o restante deverá ser colocado à direita do pé, próximo ao mão, que se encarregará de juntar as cartas, pois será o próximo pé.

Nas partidas de TESTA, só poderão olhar as cartas recebidas, os jogadores que tiverem na sua vez de jogar. Se alguém olhar, as cartas serão distribuídas novamente. Se o jogo estiver em andamento, serão penalizados com o pagamento de 01(um) tento, cobrado pelo seu testa. Desde que o distribuidor de cartas, tenha avisado que a partida é de 'TESTA'. As cartas serão distribuídas sempre por cima. Após a distribuição nenhum dos jogadores poderá tocar nas cartas restantes, que não estiverem em jogo (monte).

V - **JOGO DE TESTA:**

a) no jogo de testa não deverá ocorrer senha, nem é lícito mostrar as cartas sem necessidade, pois isto influenciará no jogo dos testas seguintes. Aquele que for pego passando senha, ou mostrar suas cartas sem necessidade, PERDERÁ UM TENTO, cobrado pelo seu testa. Será considerada desnecessária a carta mostrada após o encerramento da testa. Isso não ocorrerá na 3ª testa;

b) no jogo de testa o participante antes de jogar tiver suas cartas recolhidas pelo companheiro, deverá pagar dois tentos ao adversário, um do ENVIDO e outro do TRUCO, saldo em caso do adversário ter FLOR, quando pagará quatro tentos, sendo três da FLOR e um do TRUCO. Quando as cartas forem recolhidas pelo trio adversário, receberá dois tentos do adversário, um do ENVIDO e outro do TRUCO. (2)

VI - **O TENTEIO:** o pagamento dos tentos poderá ser feito por um só jogador, ou adversário pagará para adversário ou ainda, deverá ser feito pelo juiz se for designado um para a partida. Os tentos deverão ser colocados três a três, abertamente sobre a mesa, para que todos os vejam e verifiquem o ingresso dos mesmos no poço de cada grupo.

VII - **TAMPA BARALHO:** são duas cartas, coladas, que têm os dois lados de cor diferente das costas do baralho em uso. No momento em que o "PÉ", da partida cortar o baralho, colocará a "BOCA" sobre o "TAMPA BARALHO", assim sendo, ninguém verá a boca do baralho, e nem será possível tirar a carta de baixo. O uso da tampa não é obrigatório nas partidas, mas basta que um trio solicite para que esta venha a ser usada.

VIII - **REGRAS GERAIS**

a) **PASSAR AS CARTAS:** quando um grupo, sem jogar nenhuma carta, passar suas cartas sem haver falado ou apostado, o grupo contrário anotará dois tentos, um do ENVIDO e outro do TRUCO, que não mostrará suas cartas, salvo em caso de ter FLOR, quando cobrará quatro tentos, sendo três da FLOR e um do TRUCO, isso vale para cada testa. Nas partidas de roda, anotar-se-ão três tentos para cada FLOR e um pelo TRUCO.

Nas partidas de RODA, podem passar todos os que desejarem, sempre que fique um de cada grupo para competir. Com isso em nada se alterará a regra e contingência do jogo.

Quem haja cantado FLOR ou ENVIDO não pode ir ao baralho sem mostrar previamente as cartas que creditem seu canto, sob pena de reverter todos os pontos para o trio adversário. (1)

Se um jogador passar uma carta, passará automaticamente as restantes.

Será permitido ao jogador que cantar FLOR ou ENVIDO, quando cantar os pontos, e na disputa das vazas do truco a passar suas cartas, porém no final deve desvirá-las e mostrar, para que não seja penalizado.

b) **CARTA JOGADA:** é aquela que tenha sido posta em sua TOTALIDADE sobre a mesa(), não podendo ser retirada nem trocada por outra. Duas ou mais cartas sobrepostas sobre a mesa ao mesmo tempo significará que as de baixo foram jogadas primeiro, devendo ficar visível que foram jogadas duas ou mais, sob pena de perder os tentos apostados no truco.

c) **CARTAS JOGADAS EM CADA VOLTA:** as cartas devem permanecer de boca para cima em frente de quem tenha jogado, assim se evitam confusões e se controlam os descartes e também para a comprovação dos tentos e propostas.

d) **CARTAS MAL DISTRIBUÍDAS:** O mau distribuidor de cartas o fará quantas vezes forem necessárias, sem prejuízo para o seu trio. Quem receber cartas de mais ou de menos deve avisar antes de jogar. Se comunicar o erro após jogar, ou depois de ter iniciado o jogo, este perde os tentos jogados e os que faltam para jogar, no mínimo um do ENVIDO e um do TRUCO.

e) **CARTAS VIRADAS:** se uma carta virar ao ser distribuída ou repartida, o jogador afetado deverá dizer NO ATO se aceita ou se será efetuada nova distribuição. A aceitação se levará a cabo sempre que a carta virada seja uma negra (Rei, Cavalo ou Sota), quatro, cinco, seis, sete de copas ou bastos, ou seja, carta de pouco valor para o TRUCO. Tratando-se de carta de valor alto, como o Às de espada ou de bastos, sete de espada ou de ouro, três, dois ou Às de copas ou de ouro, automaticamente as cartas serão distribuídas novamente.

f) **CARTAS (RECEBIDAS):** depois de recebidas as três cartas por disputante, mesmo antes de ser iniciada a jogada, tudo o que se diga tem valor para o jogo, ainda que seja dito sem intenção ou distraidamente, ficando os contrários com o direito de aceitar, aumentar ou negar-se ao proposto.

Após a carta jogada tudo relacionado com ENVIDO ou FLOR não tem mais valor algum, tendo apenas, com respeito ao ENVIDO, como resposta a outra proposta dos contrários, desde que os companheiros não tenham fechado o QUERO ou NÃO QUERO.

g) **MÃO:** é o jogador que inicia o jogo e o primeiro a cantar os pontos das propostas aceitas, em nenhum caso defende por sua posição a mão do companheiro. Em igualdade de pontos para a FLOR ou ENVIDO e de cartas para o truco, é o mão quem primeiro jogou sua carta, de acordo com a ordem do jogo.

h) **ACEITAÇÃO DAS PROPOSTAS E RESPOSTAS:** As propostas e respostas devem ser ditas claramente, em voz alta, para serem levadas em conta, e repetidas se solicitadas pelos adversários.

No ENVIDO as propostas devem ser aceitas com a palavra “QUERO” e rejeitadas com o “NÃO QUERO” mas, em caso de revide ou aumento de proposta, este rebote significa aceitação da anterior, mas de qualquer forma e em última instância, alguém deve encerrar na forma indicada no começo.

Na FLOR e no TRUCO as condições são diferentes. A uma FLOR se contesta, NO ATO, com outra ou simplesmente se diz “É BOA”, se não se tem nada.

Para o TRUCO não se pode fazer aumento para o RETRUCO ou VALE QUATRO sem haver encerrado previamente o QUERO a primeira proposta. Do contrário, estes rebotes não valerão nada.

Nas propostas e respostas ficam proibidos os termos que se prestam a equívocos, os diminutivos ou parecidos: “QUIETO”, “TRUNFO”, “TURCO”, etc... mas se forem ditos, entendido(s) e aceito pelo(s) adversário(s) tem valor positivo, valendo pelo QUERO e TRUCO.

FLORZINHA, FLORESTA, FLORIANÓPOLIS, etc..., o jogador que disser, se tiver, não vale o canto, devendo complementar com o canto de FLOR. Porém, se não tiver vale como se tivesse cantado, sofrendo todas as conseqüências do jogo.

i) **PROPOSTAS DUPLAS:** nos casos em que haja uma proposta dupla, se aceita ou rejeita tudo ao dizer “QUERO” ou “NÃO QUERO”.

Se unicamente aceita-se uma parte da proposta, se procederá da seguinte maneira:

- “Passo o primeiro e Quero o segundo” ou
- “Passo o segundo e quero o primeiro”. ou
- “Passo o TRUCO e quero o ENVIDO”. ou
- “Passo o ENVIDO e quero o TRUCO”. ou

Pronunciando a palavra QUERO em primeiro lugar, considera-se aceita a proposta dupla, ainda que se agregue a palavra “PASSO” para a outra.

j) **O CANTO:** em qualquer das combinações em que seja mister cantar os pontos, seja no ENVIDO ou na FLOR, a quantidade cantada em primeiro lugar é a que vale e não poderá ser corrigida, sofrendo todas as conseqüências inerentes ao jogo. Não valem equívocos, distrações ou frases alheias à partida, que para o caso se tornam como reais.

Após a palavra “QUERO”, o número dito em primeiro lugar é que vale.

k) **CARTA JOGADA DE BOCA PARA BAIXO COM PROPOSTA:** nas partidas de testa, se um jogador fizer uma das propostas do ENVIDO, FLOR ou TRUCO e ao jogar a primeira carta a mesma cair de boca para baixo, automaticamente ele passou as cartas, somente para o TRUCO, este jogador só poderá se manifestar se houver propostas de ENVIDO ou FLOR. Se ganhar a proposta do ENVIDO deverá desvirar suas cartas para comprovação, o mesmo deverá fazer, perdendo ou ganhando a proposta de FLOR. (2)

IX - FLOR

a) **FLOR:** a flor é formada por três cartas do mesmo naipe e valem três tentos. Nenhum dos quatro naipes tem mais valor do que o outro. A chamada “FLOR PARAGUAIA” não tem valor, isto é, três quatro ou qualquer trio de cartas iguais, não serão aceitos como flor.

b) **VALOR DAS CARTAS:** cada carta vale pelo número que leva. O Ás vale um, o dois vale dois e assim sucessivamente, o três, o quatro, o cinco, o seis e o sete. As NEGRAS não tem valor algum a ser computado no total a formar-se com as três cartas da FLOR.

Para se cantar uma “FLOR” e declarar o seu valor, somam-se o número das cartas denominadas BRANCAS e, ao total obtido, somam-se vinte pontos. O valor de uma FLOR composta de três negras é de vinte pontos. As negras nada valem, mais vinte, total é VINTE.

X - **PENALIDADES:** aquele que cantar FLOR, sem possuí-la, ainda que por engano, ou em conversa alheia ao jogo, perde quatro tentos, sendo três da FLOR e um do TRUCO não jogado, pois neste caso se dá por finalizado a volta.

Depois de haver cantado FLOR e tendo sido jogado o TRUCO, e comprove-se que não existia esta FLOR, ou que se cantara mal, os pontos da mesma serão abonados ao trio contrário, tanto os tentos da FLOR como todos os correspondentes ao TRUCO, sejam quantos forem e ainda que os tenham ganho. (1)

O jogador que cantar FLOR e for ao baralho sem mostrá-la perde os tentos da FLOR e ainda os correspondentes ao TRUCO jogado.

A FLOR renegada e descoberta pelos adversários dará a estes os três tentos da FLOR renegada e mais os do TRUCO.

XI - **PEÇO FLOR:** o Jogador que tem FLOR pode dizer ao seu adversário “PEÇO FLOR”, quando suspeitar que o mesmo renegou a flor, o que pode ser feito; o jogador perguntado

somente mostrará suas cartas ao final das três vazas, duas delas de naipe diferentes cumprirão a finalidade ou, se for necessário, mostrará as três cartas.

Só poderá pedir FLOR o jogador que a tiver. Este perderá um tento se o jogador consultado não tiver FLOR, ou ganhará os tentos da FLOR que comprovar haja sido renegada, e mais os tentos apostados no TRUCO.

XII - **SAÍDA COM FLOR:** Se com o canto da FLOR um grupo sair, não será jogado o TRUCO.

XIII - **DIVERSAS COMBINAÇÕES DE FLOR**

a) **FLOR SIMPLES:** Sendo a Flor uma proposta, quando um jogador cantar Flor, e os jogadores adversários não tiverem, responderão NO ATO: “é Boa”. Cada jogador responde só pelas suas cartas, e ao que cantou anotar-se-ão três tentos. Se vários jogadores de um mesmo grupo cantarem FLOR e os contrários não, anotar-se-ão três tentos por FLOR cantada.

b) **FLOR E FLOR:** quando um jogador de um grupo cantar FLOR e outro contrário responder FLOR, também se o primeiro não fizer proposta maior, os jogadores seguem com a segunda parte do jogo, o TRUCO. Após terminada a mão, mostram-se os pontos de cada um. A maior anotar-se-á seis tentos, três de cada uma das FLOR. Se vários jogadores de um grupo ou de ambos cantam FLOR, nestas condições se anotará a soma de todas elas ao grupo ganhador.

c) **FLOR E CONTRA - FLOR:** um jogador diz FLOR e seu contrário diz CONTRA - FLOR. Se o primeiro não aumentar a proposta, deve responder NO ATO se aceita, respondendo “QUERO”, e ambos cantam seus pontos. Ao ganhador anotar-se-ão seis tentos. Se não aceitar a CONTRA - FLOR, dirá “NÃO QUERO” ou “COM FLOR ME ACHICO”, ninguém canta seus pontos e o ganhador obtém quatro tentos, sendo três da FLOR e um da achicada.

d) **CONTRA - FLOR E O RESTO:** esta proposta pode ser feita por qualquer jogador que tenha FLOR, ou como resposta a outra do adversário. No primeiro caso, se ninguém contesta, vale como uma FLOR SIMPLES, mas se alguém tem FLOR deve responder no ato se aceita ou não. Se aceita, contam-se os pontos e ao ganhador anotar-se-ão seis tentos pelas duas FLOR e ademais (PELO RESTO), os tentos que faltam ao que vai adiante, para terminar a partida. Achicando-se, são quatro tentos, sendo três da CONTRA - FLOR e um da achicada. Nas partidas de TESTA, “CONTRA - FLOR E O RESTO” valem seis tentos, quando aceita.

e) **FLOR, CONTRA FLOR, CONTRA - FLOR E O RESTO:** ao anuncio de FLOR, e o contrário opõe a sua como CONTRA - FLOR, e o primeiro, sentindo-se forte ou desejando impressionar, responde “CONTRA - FLOR E O RESTO”, aceitando-se, são seis tentos mais os que faltam ao ponteiro para terminar a partida. Se não aceita, são seis tentos somente. Nos jogos de TESTA, a FLOR, CONTRA - FLOR E O RESTO, valem somente seis tentos, quando aceito.

f) **FLOR MÚLTIPLA:** se forem cantadas várias FLOR, por ambos os grupos, se é aceita, somam-se todos os tentos relativos a todas as FLOR, e se um grupo se achicar, somam-se as FLOR do grupo ganhador mais um tento por FLOR achicada do grupo perdedor. Se um jogador cantar FLOR e não a possuir, perdem-se as outras do mesmo grupo e mais os tentos relativos ao TRUCO, ou mais um tento se este não foi jogado.

g) **CANTO ACHICADO:** quando um jogador possui uma FLOR de baixo valor (vinte, vinte e um, vinte e dois, etc...) poderá dizer “ME ACHICO COM FLOR” para proteger o seu saldo de tentos ou não desastrar o seu jogo, e também disputar o TRUCO, pois poderá ter cartas de valor para o mesmo. No caso do adversário não possuir, o canto vale como uma FLOR SIMPLES, porém se o adversário tiver e cantar, ainda que seja de menor valor que a do cantor achicado, recebe quatro tentos, três da FLOR SIMPLES e um da FLOR ACHICADA.

XIV - **ENVIDO**

ENVIDO: as cartas para o ENVIDO tem o mesmo valor que a da FLOR, e quando se deve cantar agregam-se vinte pontos, isto quando tiver duas cartas do mesmo naipe. As negras não valem NADA. Assim, um cinco e uma sota do mesmo naipe formam cinco, que se canta “VINTE E CINCO”, duas negras do mesmo naipe formam zero, que se agregam mais vinte pontos e formam “VINTE”.

Quando se é obrigado a cantar e não se têm duas cartas do mesmo naipe, se cantará a maior das cartas BRANCAS, que vai de UM até SETE. Assim, o que tiver dois, quatro e um sete de naipes diferentes, cantara “SETE”.

Se as três cartas forem negras de naipes diferentes, cantar-se-á a maior, ou seja, “REI”, CAVALO ou “SOTA”.

A carta maior, ou o maior número de pontos que se acuse, ganha os tentos postos em jogo.

Entre as negras, o ponto menor é a SOTA e o maior é vinte, formado por duas negras do mesmo naipe. Entre as BRANCAS, o menor ponto é o “UM” (ÁS), que ganha de qualquer uma das negras que estejam desacompanhadas, e o maior é o “TRINTA E TRÊS”, formado por seis e sete do mesmo naipe.

A primeira manifestação de ENVIDO deve ser feita antes de jogar-se a primeira carta. Após jogar a primeira carta pode ser dito com REVIDE.

Para o ENVIDO e para a FLOR, cada carta vale pelo valor que nela está escrito, com exceção das negras, que apesar de terem os números 10, 11 e 12, valem como DAMA (SOTA), CAVALO e REI, e nada valem para o cômputo dos pontos.

Em ESPANHOL, o “UM” jamais será confundido com o numeral “UM”, que nesta língua é “UNO”. No BRASIL, o numeral “UM” é facilmente confundido com o artigo indefinido “UM”.

Como o primeiro número cantado é o que vale, essa irregularidade provável de tradução criará uma dúvida. Assim sendo, deve-se cantar “REI”, “SETE”, “TRÊS”, etc..., sem o artigo indefinido. Quem fizer o canto com o “UM” antes do número, estará cantando “ÛM”, pois é muito usado nesse jogo o seguinte canto:

– Quatro e sete trinta e um, meus pontos são trinta e um (como no caso acima, foi cantado QUATRO pontos).

Dito o ENVIDO, o contrário responderá QUERO, se aceitar, em cujo caso se cantarão os pontos, fazendo em primeiro lugar o mão. O mão geral está sempre obrigado a cantar os seus pontos, os demais cantarão os seus se forem maiores, sendo menores bastará que se diga: “NÃO MATO”, ou “É BOM”, com o que se dá por perdido, e ao outro se anotarão os tentos que estiverem em jogo.

Se é dito “NÃO QUERO”, não se cantam os pontos e o que falou primeiro ganha um tento.

Quando empatados os pontos cantados, ganha o mão.

O que ganhar o ENVIDO será obrigado a mostrar os pontos ao terminar a volta, salvo em caso que já tenha jogado as cartas na mesa, confirmando seu canto.

O Jogador pode passar as suas cartas durante a parte do TRUCO, e ao término da volta, desvira-as e mostra os pontos cantados na primeira parte.

Quando um jogador ENVIDA e o outro tem FLOR, o ENVIDO fica anulado, pois a FLOR tem prioridade. É a primeira parte do jogo quando ocorre.

Quando um jogador envida e seu companheiro tem flor deverá acusá-la NO ATO, antes que haja manifestação de qualquer um dos adversários para a proposta envidada.

Se um jogador disser “ENVIDO MINHA FLOR”, vale o ENVIDO e não vale a FLOR. Ou disser: “ENVIDO MINHA FALTA ENVIDO”, vale o ENVIDO simples.

CANTO EQUIVOCADO: se, ao acusar os pontos do ENVIDO, não forem os mesmos que foram cantados, quem incorrer nesta falta, perderá os tentos do ENVIDO que foram apostados e

mais os do TRUCO, ainda que os tenha ganho. Se não foi jogado o TRUCO, perde um tento e todos esses tentos serão abonados ao trio contrário. (1)

XV - **COMBINAÇÕES DE ENVIDO OU EMBIDO**

a) **ENVIDO SIMPLES:** O ENVIDO vale DOIS tentos no caso de ser aceito e UM em caso contrário.

b) **REAL ENVIDO:** Vale TRÊS tentos se for aceito e UM se não for. Este é o valor quando dito isoladamente e não como revide, em cujo caso nada se faz mais que sustentar três tentos aos anteriores posto em jogo, se é aceito. Podem ser dispostos dois, três ou mais REAL ENVIDO, cada um valendo três tentos. Quando dito como revide e se dispara ficam os tentos anteriores como válidos ou aceitos e se anotam ao último que envidou. Sempre que o revide a aceitação da proposta anterior, ainda que não se pronuncie a palavra QUERO. Dito só a palavra REAL, nada vale. ENVIDO não pode ser colocado como rebote em sinal de REAL ENVIDO.

c) **FALTA ENVIDO:** pode-se dizer “FALTA ENVIDO”, ao iniciar a volta ou como revide. No primeiro caso, se é aceita, vale pelos tentos que faltem para terminar a partida, do trio que vai adiante. Se não é aceita, vale um tento como todas as demais. Se é dito como revide e é aceito, tem o valor que acabamos de expressar (os tentos que faltem para o ponteiro terminar). Se não é aceito, valem somente os tentos que somem as propostas anteriores a FALTA ENVIDO. Assim, ENVIDO, REAL ENVIDO, FALTA ENVIDO, se não é aceito, vale cinco tentos, dois do ENVIDO e três do REAL ENVIDO.

Também, ENVIDO, ENVIDO - ENVIDO, REAL ENVIDO, se quer, vale sete tentos, dois do primeiro ENVIDO, dois do segundo e três do REAL ENVIDO.

Os tentos são perdidos pelos que disparam ou não aceitam. A FALTA ENVIDO, se dita no início da partida e se for aceita, vale a partida inteira, porém no jogo de TESTA ela vale apenas seis tentos, se for aceita.

Sempre que faltar “UM” tento para um trio ganhar a partida, coloca-se a FALTA ENVIDO, pois se colocar o ENVIDO SIMPLES, dará aos adversários a oportunidade de revide, podendo os oponentes aumentarem para o REAL ENVIDO, e os primeiros não podendo retornar para a FALTA ENVIDO, que nesse caso é menor que o ENVIDO (2 tentos). “Nenhum jogador deve apostar mais tentos do que lhes faltem para sair; quem quer ENVIDO superior à sua FALTA e perde, deve pagar os tentos correspondentes.”

d) **TENTOS ENVIDO:** esta forma equivale ao ENVIDO SIMPLES, para não causar confusão.

XVI - **TRUCO**

O TRUCO: se um jogador, antes de jogar a primeira carta, disser TRUCO, seus companheiros não poderão colocar o envido, mas em sua vez podem cantar FLOR e os adversários podem pôr o ENVIDO, se não tiverem jogado a primeira carta. Neste caso o primeiro proponente deverá contestar o ENVIDO, se não houver FLOR, e o outro que disse ENVIDO responderá recém ao TRUCO.

O TRUCO divide-se em três partes: TRUCO, RETRUCO e VALE QUATRO. Contrariamente ao que acontece com a FLOR e o ENVIDO, no TRUCO é necessário responder o QUERO antes de pôr o revide.

Desejando-se aumentar uma proposta de TRUCO, dir-se-á QUERO RETRUCO; desejando-se aumentar uma proposta de RETRUCO, dir-se-á QUERO VALE QUATRO. A ordem não pode se alterar.

O TRUCO e demais revides podem ser colocados contra ou “EM CIMA” de qualquer carta, inclusive dos quatro, podendo-se “TRUCAR O QUATRO”.

O Valor da maior a menor carta é o seguinte: O ÀS de espadas mata o ÀS de paus (bastos), o qual mata o SETE de espada, que mata o SETE de ouro, o qual mata todos os TRÊS, os quais

matam os DOIS, que por sua vez matam os ASES de copas e de ouro, que matam os REIS, estes os CAVALOS os quais matam as SOTAS (damas), que matam os SETES de copas e o de paus (bastos), que matam os SEIS, estes matam os CINCOS e estes, finalmente matam os QUATROS, que são as cartas de menor valor.

O jogador que jogar a carta mais alta de uma vaza é o encarregado de jogar primeiro na vaza seguinte.

COMO SE GANHA O TRUCO: em geral, para ganhar uma volta, é necessário ganhar duas vazas das três que normalmente se jogam, porque pode acontecer o seguinte:

– Se um grupo ganhar a primeira e perder a segunda, será ganhador da volta o grupo que ganhar a terceira vaza;

– Se perder a primeira, deverá ganhar a segunda e a terceira para ganhar a volta;

– Tudo se não existirem vazas empatadas;

– Quando se jogam todas as vazas, sem haver dito o TRUCO, ao ganhador se anotar um tento somente, como se fosse um TRUCO não aceito.

VAZA EMPATADA: se um ou mais jogadores dos grupos jogam cartas de igual valor, se diz que a vaza vai empatada ou ÀS PARDAS. Se a primeira vaza vai parda, ganha o que faz a segunda.

– Empatando-se a primeira e a segunda vaza, ganha o que fizer a terceira vaza;

– Empatando-se a terceira, ganha o que fez a primeira vaza;

– Empatando-se a três vazas, ganha o que é mão, dos que jogarem as cartas que empardaram na terceira vaza.

Quando uma vaza fica empatada, joga em primeiro lugar o jogador que foi mão na vaza anterior.

Se dois jogadores do mesmo grupo jogam cartas de igual valor, maiores que as dos contrários, na vaza seguinte joga de mão o que foi em relação ao companheiro na vaza anterior.

O TRUCO vale DOIS tentos se querido e UM se não o for.

O RETRUCO vale TRÊS tentos se querido e DOIS se não o for (os dois do Truco querido).

O VALE QUATRO vale QUATRO tentos se querido e TRÊS se não o for (os três do retruco querido).

IR AO BARALHO: significa jogar a(s) carta(s) junto ao que restou do reparte. No jogo de TESTA, se um jogador for ao baralho, tudo o que possa dizer não tem qualquer valor e significa o “NÃO QUERO” para todas as propostas que FOI, FORAM ou SERÃO feitas pelo adversário. Se é inicial, no caso de “ENVIDO E TRUCO”, perde UM tento, como se tivesse dito não quero, para o ENVIDO e mais UM tento para o não quero do TRUCO, e se for revide pagará os tentos postos em jogo.

Se um jogador passar suas cartas ou ir ao baralho, e seu ou seus companheiros ficam no jogo, ele ou eles é que defenderão a partida com suas cartas, sendo que no lugar do que passou suas cartas, pula-se quando chegar a sua vez de jogar e tudo que venha a dizer terá valor.

Se um grupo passa e não tenha sido feita proposta para o TRUCO, aos que ficam se anota um tento, como se fosse um TRUCO não querido.

Se antes de iniciar o jogo um grupo vai ao baralho, anotam-se para o grupo que ficou sem adversário dois tentos, um do ENVIDO e outro do TRUCO não queridos.

Se um jogador em uma vaza passar uma carta, isto significa que passará todas as demais.

NA LEI DO JOGO ESTÁ TUDO DITO: esta é uma manifestação feita quase que exclusivamente pelo grupo que se encontra em grande desvantagem de tentos. É usado nos finais de partida e como medida extrema.

É formulada antes que se distribua a primeira carta e os contrários terão que ver as suas cartas para dar qualquer resposta, pois não estão obrigados a uma resposta ÀS CEGAS. Nada impede que o trio proponente olhe suas cartas. Esta fórmula equivale dizer: FALTA ENVIDO E TRUCO E SE HOVER FLOR, CONTRA - FLOR E O RESTO. Resolvendo-se a primeira parte do jogo, logo, independentemente, como sempre, joga-se o TRUCO.

a) Se ninguém tem FLOR, se responderá para a FALTA ENVIDO e o TRUCO, da seguinte maneira: “QUERO”, aceitando-se tudo e “NÃO QUERO”, recusando-se os dois. Aceitando-se algo, procede-se negando por primeiro o que não se aceita, e assim se dirá: Passo o TRUCO e quero a FALTA ENVIDO, ou passo a FALTA ENVIDO e quero o TRUCO, ou ainda, passo o SEGUNDO e quero o PRIMEIRO(**). Nesse caso o trio que colocou a lei e tiver flor deverá acusá-la NO ATO, antes que seus companheiros cantem seus pontos, sob pena de não poder mais cantá-la.

b) Se alguém tem FLOR, se responderá assim: “COM FLOR QUERO”, aceitando-se tudo, ou seja, a CONTRA - FLOR E O RESTO e o TRUCO; ou “COM FLOR E NÃO QUERO” aceitando a CONTRA FLOR E O RESTO e recusando o TRUCO; ou “ME ACHICO COM FLOR” e “QUERO”, cantando achicado e aceitando o TRUCO; ou ainda, “ME ACHICO COM FLOR” e “NAO QUERO”, cantando achicado e fugindo do TRUCO.

Obs.: em ambos os casos (com FLOR ou sem FLOR), o(s) adversário(s) é (são) obrigado(s) a responder(em) as propostas, após consultar(em) as suas cartas.

No jogo de TRUCO, além da proposta da “LEI DO JOGO” nenhuma aposta poderá ser feita no escuro, antes de se ter recebido as três cartas.

- ENVIDO MINHA FLOR - vale o ENVIDO e não vale a FLOR.

- NÃO HÁ FLOR SEM TRUCO - valem as duas propostas.

- Quem se inscrever na modalidade Truco Cego, não poderá participar em outra modalidade Esportiva e ou Campeira.

XVII - REGULAMENTO DISCIPLINAR DO JOGO DE TRUCO CEGO - MTG

a) O JOGO DE TRUCO tem como finalidade, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre os peões e prendas.

b) Todos os trios terão um “CAPATAZ”, que o representará nos sorteios. Será o PORTA-VOZ e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às comissões organizadora e julgadora.

c) A COMISSÃO ORGANIZADORA E JULGADORA tem poderes para designar um “JUIZ” para os jogos que julgar necessários, mesmo contra a vontade dos participantes. O juiz ficará responsável pelo pagamento dos tentos.

d) Ao término das partidas, o “CAPATAZ” do trio vencedor deverá entregar para a comissão julgadora e organizadora o BARALHO, os TENTOS e as SÚMULAS das partidas disputadas, com os resultados.

e) A Substituição de um jogador pelo reserva ou o rodízio de testa, só poderá ocorrer no fim de uma partida.

Obs: O rodízio de testa é um direito do trio que perdeu a última partida, devendo o trio vencedor aceitá-lo, sem contestação.

f) As prendas participantes do jogo deverão usar pilcha completa ou pilcha alternativa, exceto chiripá (que é pilcha masculina) e os peões poderão usar a camisa peão (manga curta) em substituição à camisa manga comprida nas épocas quentes, permanecendo os demais componentes da pilcha gaúcha. Sendo vedado o porte de qualquer tipo de arma.

g) Serão desclassificados os trios que:

1) Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.

2) Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões.
3) Não obedecerem aos horários estabelecidos.
4) Não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juizes e da comissão organizadora.

5) Que durante a disputa da vaza afastarem-se mais de dois metros da mesa. Esta determinação não será válida para os jogos de "TESTA", quando o participante já tiver jogado e obtiver a autorização do trio adversário.

6) Se algum jogador apresentar sintomas ou indícios de embriaguez durante o jogo será automaticamente desclassificado e substituído pelo reserva, caso o trio não possua reserva será desclassificado na sua totalidade. Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.

7) Não será permitido a permanência de pessoas em volta das mesas, com a partida em andamento.

XVIII – **TÉRMINO DO TEMPO DE JOGO (2)**

Após o término do tempo de jogo e a Comissão Organizadora verificar que nenhum dos trios estava gastando tempo inutilmente deverá determinar a colocação da FALTA ENVIDO ou FLOR e CONTRA FLOR E O RESTO até o término da partida.

XIX - **DAS COMISSÕES**

Deverá existir 02 (Duas) comissões constituídas de pessoas idôneas e reconhecidamente conhecedoras do Regulamento de Truco Cego e do Regulamento Disciplinar para que se possa dar inicio aos jogos.

a) Comissão Organizadora e Julgadora: Deverá ser composta no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros.

b) Comissão Disciplinar: Deverá ser composta de no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros.

c) Toda e qualquer decisão tomada por quaisquer das Comissões serão irrecorríveis.

XX - **SINOPSE - (Vencedor)**

a) Será o conjunto que derrotar o maior número de adversários.

b) O conjunto que tiver o maior número de partidas ganhas.

c) O conjunto que tiver o maior número de tentos.

d) Confronto direto.

e) Sorteio.

f) Na melhor de três partidas, o conjunto que ganhar duas partidas consecutivas, contará três partidas, ou seja, sendo a última partida, 24 tentos a zero.

g) Um jogo será composto de três partidas consecutivas e sem intervalos, sendo que cada jogo terá a duração máxima de duas horas (02h), sendo que após este tempo, caberá à Comissão Organizadora o ARBÍTRIO DE DETERMINAR O VENCEDOR DESTE JOGO, sendo penalizado o trio que estiver gastando tempo inutilmente. (1)

h) Os casos omissos, as Comissões Organizadora e Julgadora terá total poder de decisão.

Seção III **Jogo de Truco de Amostra**

Art. 24 - O Jogo de truco de Amostra obedece a regulamentação que segue:

BARALHO: Utiliza-se o chamado "Baralho Espanhol" desprezando-se todos os 8, todos os 9, os coringas e os Ases de copas e de ouros, desta forma restando 38 cartas.

Nada impede que se jogue com os Ases de copas e de ouros, isso só depende de acerto anterior entre os trios, mas é bom lembrar que quando estes Ases estão no jogo o As de ouros vence o As de copas.

DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS: Formada as “cruzas” alguém do grupo toma o maço de cartas embaralhando-as e colocando-as de boca para baixo no meio da mesa onde cada participante irá retirar uma carta virando-a em sua frente. Aquele que tirar a carta de maior valor numérico será o DADOR, em caso de empate os empatados disputarão entre si sendo DADOR aquele que virar a carta com maior valor numérico.

Estabelecido o DADOR este deverá embaralhar as cartas e colocar o maço a frente do adversário imediatamente a sua esquerda para que este efetue o corte. Ao DADOR cabe distribuir as cartas uma a uma para cada jogador, de boca para baixo da boca do baralho (por baixo) sempre pela direita e após receber sua terceira carta deverá tirar da boca do baralho e de boca para cima uma carta que definirá o naipe da AMOSTRA.

O CORTE: O corte será efetuado pelo pé que irá dividir o baralho em dois montes de tal forma que o menor tenha no mínimo três cartas, e será permitido somente um corte (dois montes), não sendo permitido corte de gaveta ou golpe. Ao jogador que efetuar o corte não lhe cabe virar a carta que definirá o naipe da amostra. Após o corte, o que for dito será considerado válido para o jogo.

O MÃO: O mão é o primeiro jogador à direita de quem distribui as cartas, é também o primeiro a jogar, o primeiro a cantar os pontos das propostas aceitas. Em igualdade de pontos para a Flor ou Envido tem preferência o mão. O mão de uma rodada será o DADOR da próxima.

PÉ E CONTRA-PÉ: O “Pé” é o último jogador de uma cruza a jogar sua carta, o “Contra-Pé” é o pé da outra cruza.

TENTOS: Os “tentos” são a mesma coisa que os pontos, é recomendado que se tenha 30 tentos iguais para marcar os pontos mais 2 diferentes para que se marque a virada.

Para maior facilidade e melhor visibilidade é obrigatório que os tentos sejam agrupados de 5 em 5. As partidas são jogadas em 30 tentos, os 15 primeiros são chamados MALOS e os 15 finais são chamados BUENOS. Quem completar os 15 TENTOS MALOS estará automaticamente em BUENOS (VIRADO).

NÚMERO DE JOGADORES: Pode-se jogar o Truco de Amostra com 2, 4, 6, 8, 10, e até 12 jogadores, já que dá 3 cartas por pessoa, ainda sobram duas no último caso.

Dependendo do número de jogadores, a partida se desenrola da seguinte maneira:

- 2 jogadores “partida de Mano”- Em 18 tentos virando em 9.
- 4 jogadores “dois contra dois”- Em 24 tentos virando em 12.
- 6 jogadores “três contra três”- Em 30 tentos virando em 15.
- Para a FECARS somente poderão jogar na modalidade “trio”

O TENTEIO: É a operação de repartir os tentos ganhos no final de cada rodada. Antes de repartir as cartas no início do jogo cada grupo designará o encarregado de efetuar o tenteio que não poderá ser efetuado por outro durante a partida, o encarregado de um grupo servirá ao do grupo contrário e vice-versa (pagador e recebedor).

REGRAS GERAIS

CARTAS MAL DISTRIBUÍDAS: Se o DADOR errar na distribuição das cartas a fará quantas vezes forem necessárias sem prejuízo para o seu trio.

CARTA JOGADA: É aquela que tenha sido posta sobre a mesa com a boca para cima, não podendo ser retirada ou trocada por outra. Duas ou mais cartas sobrepostas sobre a mesa ao

mesmo tempo significará que a ou as de baixo foram jogadas primeiro, devendo ficar visível aos demais que foram jogadas duas ou mais cartas, sob pena de perder os tentos apostados no truco. Depois da carta jogada tudo relacionado com Envido ou Flor não tem valor algum tendo apenas respeito como resposta à outra proposta dos contrários.

As cartas jogadas em cada volta devem permanecer de boca para cima em frente a quem as tenha jogado, assim se evitando confusões e controlando os descartes servindo também para a comprovação dos tentos e propostas.

CARTAS VIRADAS: Se uma carta virar ao ser distribuída ou repartida, o jogador afetado deverá dizer NO ATO se aceita ou se será efetuada nova distribuição, sem possibilidade de retratação, mesmo que a carta virada venha a se constituir brava com a virada da amostra.

ACEITAÇÃO DAS PROPOSTAS: No Envido as propostas devem ser aceitas com a palavra QUERO, e rejeitadas com NÃO QUERO, mas em caso de revide ou aumento de proposta, esse rebote significa aceitação da anterior; duas de qualquer forma e em última instância alguém deve encerrar na forma indicada no começo, QUERO ou NÃO QUERO. Na Flor e no Truco as condições são diferentes a uma Flor se contesta com Outra ou simplesmente se diz “A Pontos ou Pontos”, se não se tem nada. Para o Truco pode se fazer um aumento para retruco ou vale quatro sem haver dito QUERO previamente, sendo o mesmo válido para o VALE QUATRO.

Nas propostas ficam proibidos os termos que se prestam a equívocos, os diminutivos ou parecidos: “Quieto”, “Quebro”, “Trunfo”, “Turco”, “Florzinha”, etc.

Devem-se dizer claramente: “Quero”, “Truco”, “Flor” e os demais termos usuais estabelecidos. Deve-se pronunciar tudo em voz alta e clara, para ser levada em conta, e repetir se solicitado pelos adversários, e quando pronunciados devem ser esclarecidos obrigatoriamente.

PROPOSTAS DUPLAS: Nos casos em que haja uma proposta dupla, se procederá da seguinte maneira. Se unicamente se aceita uma parte da proposta se dirá: “Quero o segundo ou Quero o Truco” e “Não Quero o primeiro ou Não Quero o Envido”, ou vice-versa, não havendo necessidade de primeiro passar o que não se quer jogar.

O CANTO DOS PONTOS: Em qualquer das combinações em que seja preciso cantar os pontos, seja no Envido ou na Flor, a quantidade cantada em primeiro lugar é a que vale e não poderá ser corrigida. E caso seja constatado no erro do canto dos pontos este trio perderá os tentos apostados no Envido ou na Flor bem como os correspondentes a todas as Flores que este trio possuir e mais um tento do Truco mesmo que este não tenha sido jogado, sendo revertidos estes tentos para o trio adversário.

A FLOR: A flor é formada por três cartas do mesmo naipe, por duas cartas da amostra (brava, pata, de dentro) e uma terceira (chamada de “liga”), ou por uma carta da amostra (brava, pata, de dentro) e duas do mesmo naipe (chamadas “ligas”) e valem três tentos. Nenhum dos quatro naipes tem mais valor do que o outro.

VALOR DAS CARTAS: Cada carta terá um valor de acordo com a função que está exercendo naquele partido, se for da amostra ou não, conforme a tabela que segue NA PÁGINA SEGUINTE.

Pontos de cada carta para efeito de saber-se a pontuação das flores e dos envidos e para determinar-se quem ganhará o truco.

Para contar uma flor (direta e sem pata, brava ou de dentro), somam-se os valores das cartas denominadas “brancas” e ao total obtido somam-se 20 pontos. Exemplo: o As, o dois e o três do mesmo naipe somam seis pontos, mais 20 que se agregam, dão uma flor de 26.

PENALIDADES: Aquele que cantar flor sem possuí-la perde 3 tentos revertendo para o trio adversário. O jogador que canta flor e logo vai ao baralho sem mostrá-la, perde os três tentos da flor e ainda os correspondentes apostados no truco, revertendo para o trio adversário.

PEÇO FLOR: O jogador que tem flor pode dizer ao seu contrário ou a todos “peço flor” quando suspeitar que algum deles renegou a flor. O jogador que tem flor e pede flor, perderá um tento por flor pedida, se todos jogarem suas cartas e nenhum tiver flor. E ganhará 3 (três) tentos da flor que comprovar haja sido renegada.

SAÍDA COM FLOR: Se com o canto da flor um grupo sai não se joga o truco se dando por finalizado a partida.

QUANDO CANTAR: Durante o descarte da primeira rodada antes de colocar sua primeira carta sobre a mesa, o jogador que tiver deve anunciar que tem FLOR e aguardar a manifestação dos companheiros e adversários, nesse momento, se um ou mais adversários tiver flor deve anunciá-la imediatamente, possibilitando dessa forma que o primeiro que anunciou sua flor possa propor uma disputa entre a sua e a (s) outra (s), pela mesma razão os parceiros do primeiro devem anunciar suas flores.

A proposta inicial de uma disputa de FLORES deve ser formulada pelo primeiro que falou FLOR, dependendo da pontuação de sua flor poderá tomar três atitudes. Achicar-se, aumentar a quantidade de pontos que o adversário irá colocar em disputa ou ir para a mesa.

Se algum dos floristas descartar uma de suas cartas significa que pretende jogar sua FLOR, CHICA A CHICA e fica impedido de propor o primeiro desafio, mas se for provocado, pode aceitar dizendo QUERO e até aumentar o desafio proposto ou então dizer NÃO QUERO.

DIVERSAS COMBINAÇÕES DE FLOR

FLOR SIMPLES: Quando um jogador de um grupo canta flor e o grupo contrário não tem seus componentes responderão “A Pontos ou Pontos” e o que cantou receberá três tentos. Se vários jogadores de um mesmo grupo cantam flor e os contrários não, se pagará três tentos por flor cantada.

Somente terá valor quando for pronunciada a palavra FLOR, não terão valor nem penalidade as palavras Florzinha, Florêncio, Florentino etc, etc.

FLOR E FLOR: Quando o jogador de um grupo canta flor e o outro contrário responde flor, também, se o primeiro não fizer uma proposta maior, os jogadores seguem com a segunda parte do jogo (o truco), e depois de terminada a mão, mostram-se os pontos de cada uma maior se anotam três tentos. Se vários jogadores de um grupo ou de ambos cantam flor nestas condições se anotam a soma de todas elas ao grupo ganhador.

FLOR E CONTRA-FLOR: Um jogador canta flor e seu contrário diz “Contra-Flor”, se o primeiro não aumenta a proposta deve responder no ato se aceita respondendo “QUERO” e ambos cantam seus pontos; ao ganhador se anotar seis tentos. Se não aceita a Contra-Flor, responderá “NÃO QUERO”, “COM FLOR ME ACHICO” ou “CHICA”, ninguém canta seus pontos e o ganhador obtém quatro tentos, sendo três de sua flor e um da flor achicada. A esta proposta pode ser ajuntado tantos Real Envidos quanto jogador julgar.

Ex: -CONTRA-FLOR 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 24 tentos.

Flor e Contra-Flor = 6 tentos + 6 Real Envidos = 18 tentos, total 24 tentos

-COM FLOR 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 21 tentos.

Com Flor = 3 tentos + 6 Real Envidos = 18 tentos, total 21 tentos.

Para que se tenha idéia de quantos pontos estão sendo colocados em jogo é muito importante saber se o desafiante falou COM FLOR ou CONTRA-FLOR.

CONTRA-FLOR E O RESTO: Esta proposta pode ser feita por qualquer jogador que tenha flor, ou como resposta a outra do adversário. No primeiro caso, se ninguém contesta vale como

uma flor simples, mas se alguém tem flor deve responder aceitando ou achicando-se. Se aceita contam-se os pontos e ao ganhador se anotar-se seis tentos pelas duas “flor” e a demais “pelo resto”, os tentos que faltam ao que vai adiante para terminar a partida. Achicando-se, são quatro tentos, sendo três da contra-flor e um da achicada.

Um detalhe importante é que CONTRA FLOR E O RESTO só pode ser falado por uma cruz que tenha, no mínimo UM TENTO. A cruz que não tiver TENTOS para colocar o resto só poderá propor CONTRA FLOR A FALTA ENVIDO.

FLOR, CONTRA-FLOR, CONTRA-FLOR E O RESTO: Ao anúncio de Flor e o contrário opõe a sua como Contra-Flor e o primeiro sentindo-se forte ou desejando impressionar responde Contra-Flor e o Resto, aceitando-se são seis tentos mais os que faltam ao ponteiro para terminar. Se não é aceita são quatro tentos somente. Jogando-se de oito ou mais na testa a Contra-Flor e o Resto vale igual à jogada de volta.

FLOR MÚLTIPLA: Nas partidas de quatro de seis, quando se cantam várias flores por ambos os grupos, se é aceita somam-se todos os tentos relativos a todas e se um grupo se achica, somam-se as flores do grupo ganhador mais um tento pela achicada do outro grupo ainda que estes tenham duas ou mais flores em jogo. Se um jogador canta flor e não a possui, se perdem as outras do mesmo grupo e ademais os tentos do truço, um se não foi jogado e tantos tentos quantos forem postos em jogo, e reverte para o trio adversário.

ESTÁ DITA A CONTRA: Significa que caso o outro trio tenha flor a proposta seja “Contra-Flor a Falta Envido”, isso não significa que o trio que propôs seja obrigado a ter flor, pois esta proposta deve ser efetuada por ocasião do corte (às cegas), mas sua resposta não deverá ser às cegas.

O ENVIDO: Se nenhum dos jogadores tem flor, pode-se jogar o envido, mas não é obrigatório por maiores cartas que se tenham.

Dito o envido, o contrário responderá “quero” se aceita; em cujo caso se cantaram os pontos, fazendo em primeiro lugar o que for mão. O mão está sempre obrigado a cantar seus pontos, os demais cantarão os seus se forem maiores, sendo menores bastará que se diga “não mato” ou “são bons”, com o que se dará por perdido, e ao outro se anotarão os tentos que estiverem em jogo.

Se for dito “não quero”, não se cantam os pontos e aquele que falou envido ganha um tento.

Quando colocado o envido e aceito, caso empatem os pontos cantados ganha o mão.

Aquele que ganha o envido será obrigado a mostrar os pontos ao terminar a volta, salvo no caso em que já tenha jogado as cartas que creditem o canto dos pontos.

As cartas para o envido tem o mesmo valor que para a flor, e quando se deve cantar se agregam 20 pontos como naqueles casos que se tenham unicamente duas cartas do mesmo naipe. Assim, tendo um dois e um quatro do mesmo naipe, se somam seis, dizendo vinte e seis. Assim, um cinco de copas e uma sota de copas formam cinco que se canta “vinte e cinco”. Duas negras do mesmo naipe valem zero, mais os vinte que se agrega, canta-se vinte pontos. Quando se deve cantar e não se tem duas cartas do mesmo naipe, se cantará a carta maior, mesmo que seja uma figura de valor igual à zero. Assim, o que tenha um 2, um 4 ou um 7 de naipes diferentes cantará 7 (sete). Se as três forem negras de naipes diferentes, cantar-se-á a maior, ou seja, o Rei.

A primeira manifestação do envido deve ser feita normalmente pelo pé antes de jogar a primeira carta, logo pode responder como revide qualquer um que já tenha jogado a sua.

Qualquer dos jogadores pode iniciar ou rebotar com a proposta “n” tentos de envido ou “n” Real Envidos.

Ex: 8 tentos de Envido ou 6 Real Envidos, no primeiro caso está sendo proposto 8 tentos, no segundo caso está sendo proposto 18 tentos.

CANTO EQUIVOCADO: Se ao acusar os pontos do envido não forem os mesmos que foram cantados, aquele que incorre nesta falta perde os tentos do envido que estiverem em jogo e os do truco, ainda que os tenha ganho. Se não jogou o truco, perde um tento revertendo para o trio adversário. Quando um jogador envida e o outro tem Flor, o Envido fica anulado, pois a Flor tem prioridade, é a primeira parte do jogo quando ocorre.

COMBINAÇÕES DE ENVIDO

ENVIDO SIMPLES: O envido vale dois tentos em caso de ser aceito e um em caso contrário.

REAL ENVIDO: Vale três tentos se aceito e um em caso contrário. Este é o valor quando dito isoladamente e não como revide. Podem ser proposto dois, três ou mais reais envidos, cada um valendo três tentos. Quando é dito como revide e o trio adversário disser “NÃO QUERO”, ficam os tentos anteriores como válidos ou aceitos, e se anotam ao último que envidou. Sempre que há revide indica a aceitação da proposta anterior, ainda que não se pronuncie a palavra “Quero”.

ENVIDO ENVIDO: Pode ser contestada a proposta de Envido de uma parte com a proposta de Envido de outro. Se o primeiro aceita dizendo “Quero”, se cantam os pontos e ao ganhador se anotam quatro tentos. Se o primeiro disser “Não Quero”, o segundo ganhará dois tentos. A combinação Envido Envido dita por um jogador ou por seus companheiros de cruzada vale como um só.

FALTA ENVIDO: Pode-se dizer “Falta Envido” ao começar a volta ou como revide. No primeiro caso se é aceita vale pelos tentos que faltam para terminar a disputa para aquela cruzada que vai adiante. Se não é aceita vale um tento; se é dito como revide, e é aceito, tem o valor que acabamos de expressar (os tentos que faltam ao ponteiro para terminar). Se não é aceito, vale somente os tentos que somem as propostas anteriores à Falta Envido.

Exemplo: Envido, Real Envido, Falta Envido, se não aceito, vale cinco tentos.

Envido, Envido, Real Envido, Falta Envido, se não aceito, vale sete tentos, 2 do primeiro Envido, 2 do segundo Envido e 3 do Real Envido.

Os tentos são perdidos pelo que dispara ou não aceita.

Quando um dos trios ou ambos estiverem em “buenos” o máximo de tentos que se pode disputar nas variações de envido e reboques será a quantidade correspondente a FALTA ENVIDO para o trio que vai a frente.

TENTOS DE ENVIDO: Esta forma também é de pouco uso. Antes da frase “Tentos de Envido”, deve ser dita a quantidade que se quer envidar.

Exemplo: Se dirá: 5 tentos de envido, 7 tentos de envido etc...

Se é aceita, vale os tentos expressados em primeiro lugar, e se não, vale um tento.

Não se pode dizer, envido 5 tentos, envido 7 tentos, neste caso esta manifestação tem o valor de um envido simples por ter sido a palavra “envido” dita em primeiro lugar.

ATÉ IGUALAR ENVIDO: Esta forma também é de pouco uso e só pode ser colocada pela cruzada que vai atrás, isso quer dizer que está sendo apostado o número de tentos que a cruzada que vai a frente leva de vantagem sobre a outra cruzada. Caso não seja aceita, a cruzada que colocou receberá um tento. (Não confundir com Falta Envido). Esta proposta deverá ser colocada toda vez em que as cartas forem distribuídas, não bastando colocando uma vez e valer até que a igualdade aconteça.

O TRUCO:

É geralmente a última parte do jogo. Nos casos em que não se cantam flor e ninguém faz proposta para o envido, se joga diretamente o truco. Se um dos jogadores que não o pé antes de jogar a primeira carta disser Truco, os demais em sua vez podem cantar flor ou dizer envido. Neste caso, o primeiro proponente deverá contestar ao envido, se não houver flor e o outro, o que disse envido, responderá ao truco.

O truco se divide em três partes: Truco, Retruco e Vale Quatro. Contrariamente ao acontece com a flor e com o envido, no truco NÃO é necessário responder “Quero” antes de propor um revide. Desejando-se aumentar uma proposta de truco, se dirá: “Retruco”, desejando-se aumentar uma proposta de retruco se dirá “Vale Quatro”, a ordem é essa e não se pode alterar. Ao truco não pode se suceder o Vale Quatro.

VALOR DAS CARTAS: Para o truco as cartas tem um valor correspondente aqueles que foram apontados anteriormente na tabela (valor das cartas) e as maiores vão matando as menores, segundo a ordem exposta, de cima para baixo.

COMO SE GANHA O TRUCO: Em geral para ganhar uma volta é necessário ganhar duas vasas das três que normalmente que jogam, porque pode acontecer o seguinte:

a - Se um grupo ganha a primeira e perde a segunda será ganhador da volta o que ganhar a terceira vasa.

b - Se perde a primeira deverá ganhar a segunda e a terceira para ganhar a volta.

Obs.: Tudo se não existirem vasas empatadas. (Que veremos a seguir).

Quando se jogam todas as vasas sem haver sido dito Truco, ao ganhador se anotarás somente um tento, como se fosse um truco não aceito.

VASA EMPATADA: Se os jogadores ou grupos jogam uma carta de igual valor, se diz que a vasa vai empatada ou “As Pardas”. Se a primeira vasa vai parda, ganha o que fizer a segunda vasa. Empatando-se a primeira e a segunda vasas ganha o que fizer a terceira. Empatando-se a segunda vasa ganha quem fez a primeira vasa. Empatando-se a terceira vasa ganha o que fez a primeira. Empatando-se as três vasas ganha o que é mão. Quando uma vasa fica empatada, joga em primeiro lugar o jogador que foi mão na anterior. Se dois jogadores do mesmo grupo jogam cartas de igual valor, maiores que as dos contrários, na vasa seguinte joga de mão aquele que foi em relação ao companheiro na vasa anterior.

O truco vale dois tentos se aceito e um tento se não.

O retruco vale três tentos se aceito e dois tentos se não.

O vale quatro vale quatro tentos se aceito e três tentos se não.

IR AO BARALHO: Significa jogar as cartas de boca para baixo junto ao que restou do reparte. Tudo que esse jogador disser não terá valor como proposta para o jogo.

Se um jogador passar uma de suas cartas deverá passar as demais que faltem jogar, mas mesmo com suas cartas passadas tudo que disser terá valor como proposta no jogo.

Se um jogador passa e seu companheiro fica em jogo ele somente defende a partida com suas cartas, e o lugar do outro se pula quando chega a vez em que deveria jogar.

Se um grupo passa suas cartas e não tenha sido proposto o truco, aos que ficam se anota um tento, como se fosse um truco não aceito.

NA LEI DO JOGO ESTÁ TUDO DITO: Esta é uma manifestação feita quase que exclusivamente pelo grupo que se encontra em grande desvantagem de pontos. É usada nos finais de partida e como medida extrema ainda que não tenha um valor técnico de maior eficiência. Esta proposta deverá ser formulada antes que se distribuam as cartas e os contrários terão que ver as suas para dar qualquer resposta, pois não estão obrigados a uma resposta às cegas. Esta proposta equivale dizer “Falta Envio e Truco” e “se houver Flor contra flor e o resto”. Se resolve esta parte do jogo e logo independentemente como sempre, o truco.

Se alguém tem flor se responderá para falta envido e o truço da seguinte maneira: “Quero” aceitando-se tudo ou “Não Quero”, recusando-se tudo, mas aceitando-se algo se procede negando o que não se aceita ou aceitando-se o que quer fechar independente da ordem. Exemplo: Passo truço e quero a falta ou quero a falta e passo o truço.

Para uma cruz colocar toda LEI DO JOGO é necessário que uma das cruzas ou as duas estejam em BUENAS e também só pode ser colocada pela cruz que está atrás em pontos. Esta proposta só poderá ser colocada ANTES DO PÉ CORTAR O BARALHO, pois a partir deste momento não se pode falar mais nada no escuro.

VENCEDOR DO TORNEIO:

- Será vencedor do torneio que derrotar o maior número de trios adversários (**vitórias**).
- Em caso de empate no número de vitórias será vencedor o trio que tiver ganho o maior número de partidas (**partidas**).
- Em caso de permanecer o empate será vencedor o trio que tiver o maior número de tentos a seu favor (**tentos**).
- Permanecendo o empate decidir-se-á o vencedor pelo (**confronto direto**).
- Se todas as possibilidades acima não resolver, será efetuado então o sorteio puro e simples entre os trios envolvidos (**sorteio**).
- Em caso do número de equipes por chave serem diferentes será aplicado o sistema de percentual (**aproveitamento**).
- Por tratar-se de “melhor de três partidas” o trio que ganhar duas partidas consecutivas anotará 1 (uma) vitória, 3 (três) partidas e 90 (noventa) tentos.
- Ao trio adversário será anotado 0 (zero) vitórias, 0 (zero) partidas e a soma dos tentos por “ele” conquistado nas partidas jogadas.
- Um jogo será composto de 3 (três) partidas sendo que cada jogo terá duração máxima de 02h00minh (duas horas) sendo que vencido esse tempo caberá a Comissão encerrar o jogo determinando o trio vencedor.

Seção IV

TETARFE (Tejo, Tava, Argola e Ferradura)

Art. 25 - A modalidade de jogo reconhecida pela sigla TETARFE inclui os jogos de Tejo, da Tava, da Argola e da Ferradura.

Art. 26 - O TETARFE, aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí-RS em julho de 2001, segue as regras que seguem:

I - TEJO:

a) É um jogo de origem Espanhola, dos mais antigos que se praticou neste Estado, temos notícias de sua prática por volta do ano de 1768, na cidade de Rio Grande. Tanto que agora, durante a restauração de um dos prédios mais antigos da cidade, foi encontrado restos de peças usadas para a prática desse jogo: exemplo as fichas de cerâmica que se usava para a realização do jogo do Tejo. Além do litoral Sul, parte da fronteira, fomos encontrar notícias desse jogo, também nas Missões.

b) CANCHA: cancha para realização do jogo do Tejo, é constituído de 2 (dois) círculos, o menor com raio de 25 cm, e no centro deste, é escavado um buraco, de raio aproximado de 4 cm e profundidade de mais ou menos 4 cm, na borda posterior do buraco, é cravada uma adaga ou algo semelhante com lâmina de 3 a 4 cm de largura e não menor de 20 cm de altura. O

círculo maior, com raio de 50 cm, com uma raia distante 4 metros da borda anterior do círculo maior, onde se posicionará o jogador.

c) JOGADA: cada jogador executará, dez lançamentos de fichas, que poderão ser de metal ou cerâmica, com raio de 2 cm e espessura de 4 mm se de cerâmica ou 2 mm, se de metal. O lançamento, será executado, com o jogador posicionado atrás da raia de 4 metros.

d) JOGADA E PONTO: a ficha ao ser lançada, se tocar na lâmina da adaga e cair no buraco, contará 5 pontos. (2)

e) A ficha ao ser lançada se não tocar a adaga e no entanto cair no buraco, valerá 4 pontos. (2)

f) A ficha lançada, não tocando a adaga e caindo no buraco, no entanto parar dentro do limite do círculo menor, valerá 3 pontos.

g) A ficha lançada, que ficar dentro dos limites do círculo maior, valerá 2 pontos.

h) A ficha lançada, que ficar fora dos limites do círculo maior, contará negativamente 1 ponto para o jogador.

i) A ficha ao ser lançada e ficar sobre um dos raios de 25(vinte e cinco) ou 50cm(cinqüenta), não sendo totalmente clara a sua posição, valerá sempre a pontuação maior. (2)

j) A contagem dos pontos, se dará após o lançamento de todas as fichas, somando-se os pontos positivos e subtraído-se os negativos.

k) A equipe de Tejo será composta por trio, que obrigatoriamente deverá representar uma entidade tradicionalista filiado ao MTG e estar em dia com suas obrigações.

II - TAVA:

De acordo com o regulamento específico da Tava. Serão jogados 04 (quatro) tiros de tava para cada jogador.

III - ARGOLA:

a) o Jogo das argolinhas, consiste em lançar 3 (três) argolinhas de diversos tamanhos em uma barra de ferro a uma distância de 5 metros.

b) CANCHA: colocar uma barra de ferro redonda de 1/2", cravada ao solo, deixando para fora da terra, 15 cm, distante de uma raia marcada a 5 metros.

c) Cada jogador lançara 3 argolas, confeccionadas em ferro de 3/8" com diâmetros diferenciados de 8 cm, 12 cm e 16 cm.

d) O jogador lançara as três argolas, uma de cada vez, de tal forma que esta se encaixe na barra de ferro.

e) PONTOS: a argola de 8 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 5 (cinco) pontos.

f) A argola de 12 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 3 (três) pontos.

g) A argola de 16 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 1 (um) ponto.

h) Todos os pontos serão computados após o lançamento das três argolinhas.

i) As equipes serão compostas por trio, e deverão estar representando obrigatoriamente uma entidade tradicionalista filiada ao MTG e estar em dia com suas obrigações.

j) Para disputar a FECARS, cada RT poderá inscrever até 5 (cinco) equipes para representá-la.

IV - FERRADURA:

a) O jogo da ferradura constitui-se no lançamento de ferraduras comuns, numa pista de 5(cinco) metros de comprimento, onde na extremidade oposta estará cravado uma barra de ferro de ½ "com 20 cm de altura. De tal forma que ao final da jogada, a ferradura fique presa a barra.

b) O jogador lança três ferraduras comuns, uma de cada vez, se esta bater na barra de ferro e prender-se a barra, antes de tocar o solo, valerá 5 (cinco) pontos.

c) Se o jogador lançar a ferradura, e esta tocar o solo antes de prender-se a barra de ferro, valerá 2 (dois) pontos.

d) Se o jogador lançar a ferradura e esta não prender-se à barra de ferro, não contará ponto algum.

e) Cada equipe será composta de trio, que estará representando obrigatoriamente uma Entidade Tradicionalista filiada ao MTG, e em dia com suas obrigações.

f) Para disputar a FECARS, cada RT poderá inscrever até 5 (cinco) equipes para representá-la.

V - PISTA PARA O TETARFE:

A pista para a disputa das modalidades que compõem o jogo, que é o conjunto dos jogos de TEJO, TAVA, ARGOLA E FERRADURA. Terá as seguintes dimensões: A pista para o jogo do TETARFE, terá um comprimento total de 9 (nove) metros, de uma extremidade a outra e uma largura de 2(dois) metros. A primeira raia, determina o local onde deverá posicionar-se o competidor, para os arremessos de todos os jogos, ou seja Tejo, Tava, Argola e Ferradura. Sendo que as divisões médias indicam os 4 (quatro) metros de tejo, e os 5 (cinco) metros de argola, onde deverão ser instalados os ferros para o jogo das argolas e as ferraduras e ainda o buraco com os círculos para o lançamento das moedas do tejo. A última raia na medida de 7 (sete) metros indica o limite para montagem da bacia para o jogo de tava.

CANCHA DO TETARFE – COLOCAR DESENHO

VI - JOGO:

Para uma rodada de TETARFE, cada competidor fará as seguintes jogadas: lançará 10 (dez) moedas do jogo do TEJO; lançará 4 (quatro) tiros de TAVA; lançará 3 (três) ARGOLAS de tamanhos diferentes e lançará 3(três) FERRADURAS. Sempre posicionado na mesma raia. Nesta modalidade, a contagem dos pontos se dará pela soma de todos os lançamentos feitos pelo competidor.

Seção V

Jogo da Bocha Campeira

Art. 27 - O jogo da Bocha Campeira foi aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí - RS em julho de 2001 e segue as seguintes regras:

I - Medida da cancha: 36 (trinta e seis) metros de comprimento por 10 (dez) metros de largura em terreno gramado.

II - Ninho: local onde ficam as bochas para o início do jogo, sempre nas cabeceiras da cancha.

III - Tipo de bochas: poderá ser de madeira ou sintética.

IV - Modalidade de jogos: trios.

V - Jogadas: o bolim deverá ser lançado da cabeceira da cancha (ninho) até 3(três) vezes, sem prejuízo do trio arremessador, caso não logre êxito nestes 3(três) arremessos o bolim passará para o trio adversário e ficará posicionado a uma distância da cabeceira da cancha nunca inferior a 12(doze) metros e nem superior a 24(vinte e quatro) metros. Todo e qualquer arremesso da bocha quer para arrimar ou bocheiar (bater) deverá ser efetuado de dentro da cancha.

VI – Para lançar a bocha do ponto (arrimar) o jogador poderá dar até dois passos e não necessita ficar parado depois de efetuado o arremesso;

VII – O jogador que for bocheiar, poderá dar até três passos e não necessita ficar parado depois de efetuado o arremesso;

VIII – Se o bolim, ao ser atingido, ultrapassar os 24 metros, os jogadores poderão se aproximar dos 12 metros para efetuar a jogada.

IX - Sempre que o bolim for batido e ultrapassar os limites da cancha, será considerado bolim fora de cancha.

X - Qualquer bocha que sair fora dos limites da cancha, estará fora de jogo.

XI - Quando numa jogada o bolim for golpeado e deslocar-se para uma distância além dos 24 (vinte e quatro) metros, em direção a cabeceira oposta, o ninho poderá avançar até os 12 (doze) metros, onde jogador realizará a sua jogada.

XII - A partida será jogada em 12 (doze) pontos, cada bocha valendo 1 (um) ponto.

XIII - Uma equipe será composta por um trio com um elemento de reserva; que poderá ser substituído a qualquer momento do jogo.

XIV - Para a prática desta modalidade os jogadores deverão usar pilcha completa.

XV - Para a prática deste esporte, dentro do MTG, cada equipe, deverá estar representando uma Entidade Tradicionalista filiada e devidamente em dia com as suas obrigações.

XVI - Para disputar a festa Campeira do Rio Grande do Sul, cada Região poderá inscrever 02 (duas) equipes para representá-la, mais 2(dois) atletas que serão considerados como suplentes para qualquer dos trios. O atleta que jogar por um trio não poderá fazê-lo por outro. (1)

XVII - Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.

Seção VI **Jogo do Solo**

Art. 28 - Sobre a origem e a pesquisa do Solo:

O jogo de Solo é um jogo de cartas de origem Espanhola, sendo que foi notada a sua existência entre o povo Gaúcho, por volta de 1800. Encontramos informações sobre o jogo na Região Central e Serra, especialmente nas regiões de Palmeira das Missões, Santa Maria, Cachoeira do Sul, Santana da Boa Vista, Caçapava do Sul, Tupanciretã, Quevedos, etc. Hoje é ainda muito jogado nos comércios de carreira, pela campanha, especialmente por homens com idade acima de quarenta anos. Encontramos também algumas mulheres que praticam o jogo, mas é raro.

Na nossa pesquisa a respeito do jogo do Solo, visitamos a cidade de Palmeira das Missões, onde foi nosso informante o Sr. Wilmar Winck de Souza e Sr. Hermes Garcia. Estivemos também no interior do Município de Santa Maria, onde encontramos durante a realização de um rodeio, no CTG Tropeiro Velho localizado no Passo das Laranjeiras, informações com os Srs. Joaquim Tavares, Martin Farias, Mário Farias, Cláudio Rocha e Wanda Rocha. Da cidade de Santana da Boa Vista obtivemos a contribuição do Sr. José Teixeira. Estivemos também no interior do Município de Cachoeira do Sul, onde o jogo do Solo foi muito praticado nos comércios

de carreira no lugar denominado Irapuá onde fomos buscar na família Marques as informações. -Também temos informações da prática desse jogo no Município de Quevedos que está localizado entre Tupanciretã e São Pedro do Sul no centro do Estado.

Art. 29 - O Jogo do Solo, aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí - RS em julho de 2001, obedece a seguinte regulamentação:

I - O jogo do Solo é praticado (jogado) por três jogadores. Pode ter mais um, que será o CARANCHO, que deverá ser sempre o distribuidor de cartas, mas que não joga a partida em que deu as cartas.

II - Os jogadores são denominados “mão”, “centro” e “pé”. O carancho, quando houver, distribui as cartas mas não joga a partida.

III - Uma partida de solo é composta de doze(12) vazas.

IV - O “pé” no jogo é quem distribui as cartas, se jogado por três. Se jogado por quatro, é quem está posicionado a esquerda do “carancho”. O “pé” é o último jogador a receber as cartas.

V - TRUNFO: São as cartas do naipe escolhido pelo Solante, antes de jogar a partida e após a distribuição de todas as cartas. Uma carta de trunfo, na vaza sempre será a matadora, resguardados os valores de cada carta. Nenhuma carta de outro naipe matará o trunfo.

VI - O Baralho utilizado é o Espanhol, desprovido dos oito (8), dos nove (9) e dos dois (2), portanto são trinta e seis (36) cartas.

VII - Para início dos jogos, haverá sorteio entre os candidatos para a formação dos trios.

VIII - Se no sorteio sobrar um candidato (formação das mesas), este estará automaticamente classificado para a próxima composição de mesas, não podendo entrar noutra sorteio, porventura existente.

IX - Todo o jogador que usar má fé ou usar de recursos que desabonem o evento será automaticamente desclassificado.

X - Na primeira jogada do trio, cada jogador tirará uma carta do baralho e quem tirar a carta de valor maior sairá dando cartas.

XI - O carancho, ou o “pé” distribui as cartas uma a uma, sempre por cima, em número de doze (12) para cada jogador.

XII - Após receber as cartas cada jogador poderá fazer as propostas de jogo iniciando pelo “mão”. Se não tiver cartas boas para solar o jogo dirá “eu passo” passando depois pelo centro, que verificará as suas cartas boas para solar o jogo, dirá: “eu passo”. O “mão” é obrigado a solar o jogo, podendo para isso solicitar uma carta de sua livre escolha sempre a melhor, pela qual dará também uma carta de sua livre escolha. O trunfo é escolhido pelo Solante.

XIII - Todo o jogo maior tira o menor, para a definição de quem sairá jogando.

XIV - Na ordem, os jogos terão o seguinte valor:

1 - Jogo Pobre;

2 - Jogo Rico (obrigatoriamente trunfo em ouro);

3 - Manilheiro (obrigatoriamente trunfo em ouro);

4 - Contra as Quatro;

5 - Bólo Branco;

6 - Bólo Preto;

7 - Natural.

XV - No caso de um jogador receber três manilhas (7), este é obrigado a solar o jogo, pedindo o outro sete que lhe falta, dando em troca uma carta de livre escolha. Neste caso o trunfo é obrigatoriamente “ouros”.

XVI - Se um jogador após receber as cartas, e tiver quatro manilhas (7), este é obrigado a solar o jogo, podendo jogar jogo pobre ou risco. Poderá solar o jogo natural, com trunfo de sua livre escolha. Os jogos manilheiro, contra as quatro, bolo branco preto, o solante poderá pedir a carta que lhe falta para completar o jogo.

XVII - O Solante jogará sozinho contra os outros dois jogadores, isto é, os pontos dos adversários serão somados no final da partida, em confronto aos conquistados pelo Solante.

XVIII - Qualquer jogador, após receber as cartas, poderá propor o jogo dizendo: - “tenho solo”, e o trunfo é: “basto”, “copa”, “espada”. Se outro jogador tiver solo em ouros dirá:- “tenho pra mais” e o trunfo é “ouros. Este passará a ser o Solante do jogo.

XIX - Estando o “mão” obrigado a solar o jogo e mesmo assim as suas cartas não reunirem condições de vencer o jogo, este poderá passar, pagando aos adversário as fichas apostadas, dando-se em seguida início a uma nova partida.

XX - Bólo Preto: após distribuídas as cartas, um jogador poderá dizer “tenho Bólo Preto”, isto é, as melhores “cartas matadoras” e ainda poderá pedir mais uma de sua livre escolha dando outra em troca, dizendo aos adversários qual é o trunfo. Nesse caso, o Solante não poderá perder nenhuma vaza. Caso isto ocorra, este perderá a partida e pagará as fichas apostadas.

XXI- O Solante sempre estará apostando duas (2) fichas. Se perder pagará duas (2), uma ficha a cada jogador, se vencer receberá uma ficha de cada jogador.

XXII - Bólo Branco: após distribuídas as cartas, qualquer jogador poderá dizer:- “tenho Bólo Branco”, isto é, as cartas mais baixas, as não matadoras (brancas), podendo pedir uma de sua livre escolha, dando outra em troca. O trunfo é de sua livre escolha. Neste caso, o Solante não poderá vencer nenhuma vaza. Caso isto ocorra, este perderá a partida pagando aos adversário as fichas apostadas.

XXIII – O jogo Solo contra as Quatro, o solante poderá pedir a carta que lhe falta, com trunfo de sua livre escolha.

XXIV - Valor das cartas para a contagem do jogo:

Manilha (7)	vale 5 (cinco) pontos
Às (1)	vale 4 (quatro) pontos
Rei (12)	vale 3 (três) pontos
Cavalo (11)	vale 2 (dois) pontos
Sota (10)	vale 1 (um) ponto

XXV - As cartas brancas, isto é, os 6 (seis), os 5 (cinco), os 4 (quatro) e os 3 (três) nada valem para a contagem dos pontos. Cada vaza conta-se 1 (um) ponto. Após jogadas todas as vazas, o total dos pontos jogados são 72 (setenta e dois) assim discriminados: quatro manilhas- 20 (vinte) pontos; quatro ases- 16 (dezesseis) pontos; quatro reais- 12 (doze) pontos; quatro cavalos- 08 (oito) pontos; quatro sotas- 04 (quatro) pontos; doze vazas – 12 (doze) pontos. 60 (sessenta) pontos de carta e 12 (doze) das vazas.

XXVI - Para vencer uma partida, o Solante deverá fazer uma contagem final de mais de 36 (trinta e seis) pontos, e se for mão 36 (trinta e seis) pontos.

XXVII - Cada jogo será composto de 12 (doze) partidas ou 16 (dezesseis) se tiver carancho. O ganhador será aquele que ao término das 12 (doze) ou 16 (dezesseis) partidas tiver o maior número de fichas, no caso de empate serão jogadas tantas partidas quanto forem necessárias, até que, se tenha um ganhador.

XXVIII - A carta jogada pelo mão, chamará carta do mesmo naipe, isto é, cada jogador deverá jogar uma carta do mesmo naipe da primeira jogada, devendo sempre cobrir o jogo, ou seja, sempre que possível matar a carta.. Caso o jogador não tiver carta do naipe jogado, este

deverá cortar com trunfo, se não tiver, jogará uma carta qualquer, que será sempre perdedora. Se tiver e não jogar perderá o jogo.

XXIX - Numa partida de Solo, o Solante, sempre jogará sozinho contra os outros dois jogadores, isto significa que os pontos conquistados pelos adversários serão somados para confronto dos pontos do Solante. Quem somar mais de trinta e seis (36) pontos, ou trinta e seis (36) se for o mão, será o vencedor da partida e receberá as fichas apostadas.

XXX - O Solante, isto é, o jogador que propuser o jogo, dirá qual naipe será o trunfo.

XXXI - O vencedor da vaza, iniciará a próxima, jogando a primeira carta, chamando o naipe de sua escolha.

XXXII - A inscrição será individual, sendo que obrigatoriamente deverá ser representando uma Entidade Tradicionalista filiada ao MTG e em dia com suas obrigações.

XXXIII - O jogador deverá estar devidamente pilchado.

XXXIV - Os casos omissos nesse regulamento serão dirimidos pelas Comissões Organizadoras dos eventos onde se realize o jogo.

Capítulo III DA INDUMENTÁRIA

Art. 30 - Para todas as provas, os concorrentes deverão estar pilchados de acordo com as Diretrizes de Indumentária definidas pelo MTG, respeitada a tradição e o folclore sul-rio-grandense.

§ 1º - Consideradas as condições ambientais e de clima, os organizadores poderão definir o uso de "pilcha de descanso", como o uso de alpargatas ou chinelo campeiro.

§ 2º - Antes do início de cada partida ou rodada, uma comissão formada por pessoas indicadas pela Direção do MTG, fará análise minuciosa da indumentária dos participantes, impugnando a participação em caso de desconformidade com a regulamentação tradicionalista.

§ 3º - Na primeira identificação de desajuste, na edição da festa, haverá possibilidade de ajuste da indumentária, com tolerância de 15 (quinze) minutos para o início da partida.

Capítulo IV DAS COMISSÕES JULGADORAS E ORGANIZADORAS

Art. 31 - As comissões julgadoras deverão ser compostas por pessoas de conduta ilibada e de reconhecido conhecimento na área onde atuarem.

Art. 32 - A escolha das comissões julgadoras é de competência dos organizadores dos eventos a quem cabe proporcionar as condições indispensáveis para o desempenho da tarefa.

Art. 33 - As decisões das comissões julgadoras são irrecorríveis, exceto nos casos de erro de fato, cabendo às próprias comissões reformar suas decisões quando julgarem necessário.

Capítulo V DAS PENALIDADES

Art. 34 - As penalidades podem ser de advertência, desclassificação da prova ou de eliminação do evento, de acordo com a gravidade da falta, a critério das comissões julgadoras e organizadoras dos eventos.

Art. 35 - São consideradas faltas graves:

- I - Ofender ou afrontar as comissões julgadoras e/ou organizadoras dos eventos.
- II - O porte de arma de fogo durante as provas ou nos locais públicos do evento.
- III - A embriaguez alcoólica para os participantes de provas.
- IV - As rixas entre participantes dos eventos.

Art. 36 - Além das penalidades estabelecidas neste capítulo, os infratores poderão ser submetidos ao que estabelece o Código de Ética Tradicionalista.

Capítulo VI DO ABERTO DOS ESPORTES

Art. 37 – O aberto de esportes é uma competição esportiva realizada anualmente, entre as regiões tradicionalistas organizada pelo departamento de esportes do MTG e compreende as seguintes provas:

- I – Jogo de Tava;
- II – Truco Cego;
- III – Truco de amostra;
- IV – Tetarfe;
- V – Jogo da Bocha campeira;
- VI – Jogo do Solo.

Parag. Único – Aplicam-se ao aberto dos esportes as mesmas regras técnicas, de indumentária e disciplinares previstas para a FECARS.

Art. 38 – As inscrições para o aberto dos esportes serão realizadas pelos coordenadores Regionais até 10 dias antes da data de início das atividades, encaminhadas à secretaria geral do MTG.

Art. 39 – Aos campeões das diversas provas fica assegurado o direito de representar o estado na competição nacional realizada pela CBTG.

Capítulo VI PRESCRIÇÕES DIVERSAS

Art. 40 - Como forma de fortalecimento do movimento tradicionalista gaúcho organizado e para a melhor organização e controle desse movimento, as entidades tradicionalistas filiadas ao MTG não poderão permitir que integrantes de entidades não filiadas participem dos eventos por elas promovidos. Assim como não poderão participar de eventos promovidos por entidades não filiadas.

Art. 41 - De todos os participantes das provas deverão ser exigidas as respectivas Carteiras de Identidade Tradicionalistas, emitidas pelas Regiões Tradicionalistas.

Art. 42 - Não devem ser permitidas, nas diversas provas dos eventos, a formação de equipes, com integrantes de entidades diversas, exceto nas competições entre Regiões Tradicionalistas ou torneios intermunicipais.

Parágrafo único - As seleções regionais e municipais são escolhidas conforme critérios definidos pelos Encontros Regionais das RTs.

Art. 43 – De acordo com o numero de inscritos e com o aval do Diretor de Esportes do MTG, poderá acontecer “repescagem”, isto é, todo jogador ou jogadores eliminados no trio voltam a jogar, não obtendo classificação duas vezes sequenciais.

O Regulamento de Esportes do MTG teve o texto original aprovado na 59ª Convenção, realizada em julho de 2003, na cidade de Piratini.

Taquara, RS - 76ª Convenção Tradicionalista Gaúcha – 29 de julho de 2011