

Boa tarde!

Meu nome é Pablo Cabrera, faço parte da comissão dos esportes campeiros do MTG, o senhor MARTIM GUTERRES DAMASCO vice –presidente de Esportes Campeiros pediu para eu digitar as proposições e encaminhar para o MTG a cargo da senhora Luciane, qualquer dúvida entrar em contato 995209204

Propostas para convenção/ 2017

Proposição 1

TODAS AS MODALIDADES

Proponente: José Esir

Relator: Vice - Presidente de Esportes Campeiros Martim Guterres Damasco

Proposta: A vaga dos campeões e vice campeões do ENECAMP e Aberto de Esportes das modalidades bocha campeira, bocha 48, truco cego, truco de amostra, tava, tatarfe e solo, será sempre da região, sendo que, a formação e alterações de suas equipes é de total responsabilidades de seus coordenadores regionais.

Justificativa: já é um procedimento usado pela comissão organizadora do ENECAMP e Aberto de Esportes só queremos transformar em uma regra oficial.

Proposição 2

BOCHA CAMPEIRA

Proponente: Pablo Geovane da silva Cabrera

Relator: Vice - Presidente de Esportes Campeiros Martim Guterres Damasco

Proposta: Diminuir a cancha de 40 x 10 metros para 34 x 10 metros, estagio no 10 e 20 metros. Continuando com os 2 metros para iniciar a partida em cada cabeceira da cancha.

Justificativa: diminuir a cancha assim teremos mais espaço físico para construir mais canchas devido à grande demanda do esporte, devido também diminuir a área de jogo de 12m para 10m assim atletas com menos vigor físico poderão jogar com mais igualdade.

Proposição 3

BOCHA 48

Proponente: Vice - Presidente de Esportes Campeiros Martim Guterres Damasco

Relator: José Esir

Proposta: limitar para o sexo feminino 9 metros de distância da linha de arremesso da bocha até do cepo.

Justificativa: sendo o jogo de bocha 48 um esporte campeiro disputado por ambos os sexos, e por consenso de todos que o sexo feminino deveria arremessar de uma distância menor devido as suas características físicas.

Proposição 4

BOCHA 48

Proponente: José Esir

Relator: Vice - Presidente de Esportes Campeiros Martim Guterres Damasco

Proposta: unificar as bochas campeira e bocha 48, ou seja, quem jogar a bocha campeira poderá jogar a 48

Obs: quando a equipe de bocha campeira terminar sua partida, os atletas terão conforme orientação dos organizadores da modalidade 15 minutos para se apresentar para comissão organizadora da bocha 48 para participar da modalidade.

Justificativa: devido ser a modalidade mais recente dos esportes campeiros e também de ser uma disputa mais rápida, foi consenso de todos unificar as duas modalidades que além de difundir a modalidade ainda terá mais participantes.

Proposição 5

TODAS AS MODALIDADES

Proponente: Pablo Geovane da silva Cabrera

Relator: José Esir

Proposta: Aumentar o número de equipes (participantes) por região, ou seja, bocha campeira 3 equipes, bocha 48 7 equipes, truco cego 7 equipes, truco de amostra 7 equipes, tava 7 equipes, tetarfe 7 equipes e solo 7 equipes.

Justificativa: os esportes campeiros são jogados em todas as 30 regiões tradicionalista, mas como e uma cultura geral cada esportes e melhor apreciado em cada região, tem regiões que preferem a bocha campeira outras o truco de amostra e assim sucessivamente. Com o aumento das vagas que já e um pedido de longa data, as regiões com maior disputa em certas modalidade terão um número maior de vagas, assim abrilhantando mais o evento 2º ENECAMP

Proposição 6

TODAS AS MODALIDADES

Proponente: Pablo Geovane da silva Cabrera

Relator: José Esir

Proposta: os campeões das modalidades bocha campeira, bocha 48, truco cego, truco de amostra, tava, tetarfe e solo do Aberto de Esportes estão automaticamente classificados para o ENECAMP do ano seguinte, sem precisar participar da classificatória regional

Justificativa: já é um procedimento usado pela comissão organizadora do ENECAMP só queremos transformar em uma regra oficial.

Proposição 7

TODAS AS MODALIDADES

Proponente: José Esir

Relator: Vice - Presidente de Esportes Campeiros Martim Guterres Damasco

Proposta: os campeões e vice campeões das modalidades bocha campeira, bocha 48, truco cego, truco de amostra, tava, tatarfe e solo do ENECAMP estão automaticamente classificados para a competição Nacional (FENART)

Justificativa: devido ter unificado os dois eventos a FECARS do esporte transformada em ENECAMP e realizar do Aberto de esportes em um único momento, então partir de 2017 o 2º ENECAMP teremos que dar a vaga para a competição Nacional (FENART) para o campeão e o vice campeão do ENECAMP.

Proposição 8

TRUCO CEGO

Proponente: Pablo Geovane da Silva Cabrera

Relator: José Esir

Proposta: fazer algumas adequações a cinco itens do manual de truco cego

*Item 1º: Tirar o canto atravessado da flores.

h) ACEITAÇÃO DAS PROPOSTAS E RESPOSTAS:

Como está:

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, SENDO ADVERSARIO OU COMPANHEIRO FICANDO OBRIGADOS A RESPONDER, CONFORME A ORDEM DE SEQUENCIA DA VASA JOGADA, NÃO SENDO PERMITIDO O CANTO ATRAVESSADO, OU SEJA, CANTAR ANTES DA SEQUENCIA NORMAL DE CANTO DA VAZA.

Correção:

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.

j) O CANTO:

Como está:

§ 1º CANTO ATRAVESSADO: REFERE-SE AO JOGADOR NÃO RESPEITAR A ORDEM DE SEQUENCIA EM CANTAR OU RESPONDER AS PROPOSTAS, CONFORME A VASA QUE ESTA SENDO JOGADA; OU SEJA: MAO(1º), COTOVELO(2º) E PE (3º); OCORRENDO A PERDA DE TODOS TENTOS APOSTADO NO ENVIDO OU FLOR SE HOVER, MAIS OS DO TRUCO.

Correção:

REFERE-SE AO JOGADOR NÃO RESPEITAR A ORDEM DE SEQUENCIA EM CANTAR OU RESPONDER A PROPOSTA DO ENVIDO E SUAS VARIAÇÕES, CONFORME A VASA QUE ESTA SENDO JOGADA; OU SEJA, OS CONTRÁRIOS DESAFIADOS NA PROPOSTARES PONDERÃO EM MAO(1º), COTOVELO(2º) E PE (3º); NÃO O FAZENDO, OCORRENDO A PERDA DE TODOS TENTOS APOSTADO NO ENVIDO, MAIS OS DO TRUCO.

XIII - DIVERSAS COMBINAÇÕES DE FLOR:

Como está:

a) **FLOR SIMPLES:** Sendo a Flor uma proposta, quando um jogador cantar Flor, O ADVERSARIO OU COMPANHEIRO, FICAM OBRIGADOS A RESPONDER CONFORME A ORDEM DE SEQUENCIA DA VASA JOGADA, NÃO SENDO PERMITIDO O CANTO ATRAVESSADO, OU SEJA, CANTAR ANTES DA SEQUENCIA NORMAL DE CANTO DA VAZA. Cada jogador responde só pelas suas cartas, e ao que cantou anotar-se-ão três tentos, A MENOS QUE SEJA UMA FLOR ACHICADA, A QUAL SE CONTARA UM TENTO. Se vários jogadores de um mesmo grupo cantarem FLOR NORMAL OU ACHICADA e os contrários não, anotar-se-ão três tentos por FLOR cantada.

Correção:

Sendo a Flor uma proposta, quando um jogador cantar Flor os adversários ficam obrigado a responder NO ATO, com outra FLOR e suas variações (contra FLOR, contra FLOR e o resto...), ME ACHICO com FLOR onde será anotado somente mais um tento ou simplesmente se diz "É BOA" se não se tem nada. 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 NORMAL OU ACHICADA e os contrários não, anotar-se-ão três tentos por FLOR cantada.

Como está:

g) CANTO ACHICADO:

§ 1º SE AMBOS ADVERSARIOS CANTAREM: “ME ACHICO COM FLOR”; CONSIDERA-SE O SEGUNDO CANTO COMO O “ACHICADO”.

Correção:

§ 1º SE AMBOS ADVERSARIOS CANTAREM: “ME ACHICO COM FLOR”; CONSIDERA-SE O MÃO DA VASA SEMPRE O VENCEDOR ANOTANDO SE TRES TENTOS DA SUA FLOR MAIS 1 DE CADA FLOR ACHICADA.

***Item 2º: Especificar que os pontos tem que ser mostrado e colocado sobre a mesa**

Como está:

XIV - ENVIDO:

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.

Correção:

XIV - ENVIDO:

O que ganhar o ENVIDO será obrigado a mostrar os pontos ao terminar da volta, jogando as cartas na mesa, confirmando seu canto. Caso não confirme seu canto jogando as cartas na mesa perdera todos os pontos disputados na volta.

***Item 3ª: trocar a palavra INERENTE por alheio e tirar a penalidade**

Como está:

IR AO BARALHO:

Se um jogador 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 FOI AO BARALHO, pula-se quando chegar a sua vez de jogar e tudo que venha a dizer NAO terá valor, DEVENDO ESTE, PERMANECER INERENTE AO JOGO, SOB PENA DE PAGAR TODOS OS TENTOS APOSTADOS.

Correção:

IR AO BARALHO:

Se um jogador 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 FOI AO BARALHO, pula-se quando chegar a sua vez de jogar e tudo que venha a dizer NAO terá valor.

***Item 4ª: apenas regularizar no manual a decisão que já está sendo dada pela comissão julgadora.**

XVII - REGULAMENTO DISCIPLINAR DO JOGO DE TRUCO CEGO - MTG

Como está:

e) A Substituição de um jogador pelo reserva ou o rodízio de testa, E UM DIREITO EXCLUSIVAMENTE DO TRIO QUE PERDEU A ULTIMA PARTIDA, só poderá ocorrer no fim de uma partida; DEVENDO O TRIO VENCEDOR ACEITA-LO, SEM CONTESTAÇÃO.

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

Correção:

e) A Substituição de um jogador pelo reserva, só poderá ocorrer no fim de um sete, tanto pelo perdedor quanto pelo ganhador.

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

II – com o set (PARTIDA) em andamento em um caso excepcional do atleta não poder mais participar do restante do torneio, com a autorização da comissão julgadora poderá ser substituído O ATLETA neste caso perdera o set (PARTIDA) em questão.

***Item 5ª: Não precisara mais mostrar as três cartas, e o adversário ou companheiro se não matar não será mais obrigado a comprovar seu canto.**

XVIII – TÉRMINO DO TEMPO DE JOGO (2)

Como está:

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; JOGANDO DA SEGUINTE MANEIRA:

SOMENTE APÓS A DISTRIBUIÇÃO DE TODAS AS CARTAS, PARA TODOS OS PARTICIPANTES, AS MESMAS PODERÃO SER LEVANTADAS; O MÃO GERAL INICIA O CANTO E JOGA AS TRÊS CARTAS NA MESA PARA COMPROVAR O MESMO; OS DEMAIS NA ORDEM DA MÃO DA VASA JOGADA, FARÃO O MESMO, GANHANDO OU JÁ PERDENDO PARA O CANTO ANTERIORMENTE DITO; NESTA PROPOSTA A FLOR É SOBERANA.

Correção:

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; JOGANDO DA SEGUINTE MANEIRA:

SOMENTE APÓS A DISTRIBUIÇÃO DE TODAS AS CARTAS, PARA TODOS OS PARTICIPANTES, AS MESMAS PODERÃO SER LEVANTADAS (CASO ALGUÉM OLHE AS CARTAS ANTES DO TÉRMINO DA DISTRIBUIÇÃO, PAGARA OS TENTOS APOSTADOS E O BARRALHO É PASSADO PARA O PRÓXIMO A DAR AS CARTAS), O MÃO GERAL INICIA O CANTO E COMPROVA O MESMO, SE O PRÓXIMO NÃO MATAR RESPONDERÁ “NÃO MATO” OU “É BOM” SE MATAR CANTA E COMPROVA O CANTO TUDO NA ORDEM DA MÃO DA VASA JOGADA, SENDO COMPANHEIRO OU ADVERSÁRIO, NESTA PROPOSTA A FLOR É SOBERANA, SE NÃO COMPROVAR O CANTO OU CANTAR FLOR E NÃO POSSUIR PAGA TODOS OS TENTOS DA FALTA – ENVIDO APOSTADOS.

JUSTIFICATIVA: Na 82ª convenção tradicionalista foi aprovada a proposição 10 na qual foi alterado 29 item do truco cego com a promessa de que se não ficasse algo do contentamento de todos os envolvidos seria feita a adequações na próxima convenção tradicionalista. Foi jogado com as novas alterações no 1ª ENECAMP (Encontro de esportes campeiros), além disso foi marcada uma reunião depois do 1º ENECAP para todos os que se interessasse em participar das adequações de todas as 30 regiões comparecesse dia 12 maio 2017. A reunião foi realizada com todos os interessados (jogadores, diretores regionais comissões julgadoras e membros do MTG...) presidida pelo Vice - Presidente de Esportes Campeiros Martim Guterres Damasco, na sede do MTG.

Proposição 8

TODAS AS MODALIDADES

Proponente: Pablo Geovane Cabrera

Relator: Vice - Presidente de Esportes Campeiros Martim Guterres Damasco

Proposta: confeccionar um livro para os esportes campeiros semelhante os das danças tradicionais gaúchas.

Justificativa: O livro teria uma explicação mais detalhada de como jogar, ou seja ,o principiante teria uma melhor informação para iniciar no esporte. Também teríamos um espaços do livre com as comissões datas em outros eventos das 30 regiões em todas as modalidades, assim teríamos onde se espelhar para julgar melhor todas as modalidades.

Proposição 9

TODAS AS MODALIDADES

Proponente: José Esir

Relator: Vice - Presidente de Esportes Campeiros Martim Guterres Damasco

Proposta: confeccionar um cartão de julgador em todas as modalidades dos esportes campeiros, assim como já o tem na campeira.

Justificativa: muitos que organizam eventos em todas regiões nas normas do MTG teriam pelo menos uma chance de estudar e aprender com pessoal do MTG que organiza e julga o ENECAMP e o Aberto de Esportes, sobre como organizar um evento e julga-lo. Este cartão a muito tempo é um pedido de todos.

Proposição 10

TRUCO DE AMOSTRA

Proponente: Paulo Roberto Paganella De Almeida

Relator: Vice - Presidente de Esportes Campeiros Martim Guterres Damasco

***Item 1: Alterações para facilitar o entendimento e evitar interpretações ambíguas.**

Como está:

REGULAMENTO DISCIPLINAR

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.

Alteração: d) 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.

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

Alteração: e) 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.

g) Serão desclassificados os trios que:

1. Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.
2. Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões, e se manifestarem de forma exagerada e intimidativa (gritos fora de controle).
3. Não obedecerem aos horários estabelecidos.

4. Não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos Juízes e da Comissão Organizadora.

5. Que durante a disputa da vaza afastarem-se mais de dois metros da mesa.

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 permitida a permanência de pessoas em volta das mesas, com a partida em andamento.

8. A manifestação da senha deverá ser tradicional ou similar, de forma discreta e sem prejuízo no andamento do jogo, não podendo ser numérica e nem falada.

Alteração: g) Serão desclassificados os ATLETAS que:

I - Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.

II - Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões, e se manifestarem de forma exagerada e intimidativa (gritos fora de controle, cabendo a comissão organizadora assim decidir).

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.

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

VII - Não será permitida a permanência de pessoas em volta das mesas, com a partida em andamento.

VIII – A manifestação da senha deverá ser tradicional ou similar, de forma discreta e sem prejuízo no andamento do jogo, não podendo ser numérica e nem falada

IX – Não SE MANTIVEREM EM CUMPRIMENTO as diretrizes de indumentária do MTG, DURANTE AS PARTIDAS.

§ 1º - Os ATLETAS desclassificados com base nos itens I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII e IX, além da desclassificação, e não poderem mais retornar ao torneio, seu trio perderá automaticamente a partida em andamento por 30 a 00, ou seja, será beneficiado com o resultado o trio adversário.

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

REGRAS GERAIS

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”.

Alteração: **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”, ou mais - Em 30 tentos virando em 15.
- Para o ENECAMP e o ABERTO DE ESPORTES somente poderão jogar na modalidade “Trio”. 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) Sairá jogando o mão e continuará o seguinte, até que todos tenham intervindo. A colocação dos jogadores será alternada.

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; as 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 no ato com outra ou simplesmente se diz “A Pontos ou Pontos”, se não se tem nada. Para o

Truco não se pode fazer um aumento para Retruco ou Vale Quatro sem haver dito QUERO previamente.

Alteração: **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; SE SOLICITADA A REPETIÇÃO DO CANTO, ESTA NÃO SEGNIFICA A DESABONIFICAÇÃO DAS PROPOSTAS JÁ ACEITAS ANTERIORMENTE. EX: ENVIDO (Primeiro), ENVIDO (segundo), REAL ENVIDO (Primeiro), REPITA O SEU CANTO (Segundo); isto equivale a dizer que o primeiro ao repetir o canto estará apostando 7 tentos, se aceito pelo segundo ou 4 tentos se não aceito.

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, QUERO ou NÃO QUERO.

Na FLOR e no TRUCO as condições são diferentes. A uma FLOR se contesta, NO ATO, com outra ou simplesmente se diz “É Boa, A Pontos ou Pontos”, se não se tem nada, SENDO OS ADVERSARIOS OBRIGADOS A RESPONDER, CONFORME A ORDEM DE SEQUENCIA DA VASA JOGADA, NÃO SENDO PERMITIDO O CANTO ATRAVESSADO, OU SEJA, CANTAR ANTES DA SEQUENCIA NORMAL DE CANTO DA VAZA.

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.

Adicionar: **CANTO ATRAVESSADO:** Refere-se ao jogador não respeitar a ordem de sequência em cantar ou responder as propostas, conforme a vasa que está sendo jogada; ou seja: mão (1ª), cotovelo (2ª) e pé (3ª); ocorrendo a perda de todos tentos apostado no envido ou flor se houver, mais os do truco.

DIVERSAS COMBINAÇÕES (DE PROPOSTAS) 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.

Alteração: **FLOR SIMPLES:** Quando um jogador de um grupo canta Flor e o grupo contrário não tem seus componentes responderão “É Boa, 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.

CONTRAFLORES E O RESTO: Esta proposta pode ser feita por qualquer jogador que tenha Flor, ou como resposta à 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 cantam-se os pontos e ao ganhador se anota seis tentos pelas duas “Flores” 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 Contraflor e um da achicada. Um detalhe importante é que CONTRAFLORES 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 CONTRAFLORES A FALTA ENVIDO.

Alteração: **CONTRAFLORES E O RESTO:** Esta proposta pode ser feita por qualquer jogador que tenha Flor, ou como resposta à 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 cantam-se os pontos e ao ganhador se anota seis tentos pelas duas “Flores” 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 Contraflor e um da achicada.

FLOR MÚLTIPLA: Nas partidas de quatro de seis, quando se propõem várias Flores por ambos os grupos, ao ganhador caberá três tentos por Flor do seu Trio 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.

Alteração: **FLOR MÚLTIPLA:** Nas partidas de quatro ou mais jogadores, quando se propõem várias Flores por ambos os grupos, ao ganhador caberá três tentos por Flor do seu Trio 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.

PENALIDADES: Aquele jogador que cantar Flor sem possuí-la ou cantar Flor e logo vai ao baralho sem mostrá-la, perderá os três tentos da Flor e as outras do mesmo grupo e ademais os tentos do Truco, um se não foi jogado e tantos tentos quantos forem postos em jogo, e reverte para o Trio adversário.

Adicionar: 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.

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 cantarão 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 da disputa. 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.

Adicionar: 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.

COMBINAÇÕES DE ENVIDO

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 cruza 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 Envído.

Exemplo: Envído, Real Envído, Falta Envído, se não aceito, vale cinco tentos. Envído, Envído, Real Envído, Falta Envído, se não aceito, vale sete tentos, 2 do primeiro Envído, 2 do segundo Envído e 3 do Real Envído. 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 Envído e Rebotes será a quantidade correspondente a FALTA ENVIDO para o Trio que vai a frente.

Adicionar: 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 revíde, 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 falem para sair, SE APOSTADO, NÃO PODERÁ RETORNAR PARA UM NUMERO MENOR DE TENTOS, INCLUSIVE SE SUPERIOR À SUA FALTA.

O TRUCO: É geralmente a última parte do jogo. Nos casos em que não se cantam Flor e ninguém faz proposta para o Envído, se joga diretamente o Truco. Se um dos jogadores que não o pé antes de jogar a primeira carta disser Truco, os adversários no ato podem cantar Flor ou dizer Envído. Neste caso, o primeiro proponente deverá contestar ao Envído, se não houver Flor e o outro, o que disse Envído, responderá ao Truco. O Truco se divide em três níveis de aposta: Truco, Retruco e Vale Quatro. Contrariamente ao acontece com a Flor e com o Envído, no Truco é necessário responder “Quero” antes de propor um revíde. Desejando-se aumentar uma proposta de Truco, se dirá: ““QUERO” Retruco”, desejando-se aumentar uma proposta de Retruco se dirá ““QUERO” Vale Quatro”, a ordem é essa e não se pode alterar. Ao Truco não pode se suceder o Vale Quatro.

Alterar: **O TRUCO:** É geralmente a última parte do jogo. Nos casos em que não se cantam Flor e ninguém faz proposta para o Envído, se joga diretamente o Truco. Se um jogador, antes de jogar a primeira carta, disser TRUCO, seus companheiros não poderão colocar o envído, POREM PODERÃO CANTAR A FLOR ANTES QUE O ADVERSÁRIO ACEITE O TRUCO; POR SUA VEZ os adversários podem pôr o ENVIDO, se não tiverem jogado a primeira carta, ANTES DE ACEITAR O TRUCO. Neste caso o primeiro proponente deverá contestar o ENVIDO, se não houver FLOR, e o outro que disse ENVIDO responderá ao TRUCO. O Truco se divide em três níveis de aposta: Truco, Retruco e Vale Quatro. Contrariamente ao que acontece com a Flor e com o Envído, no Truco é necessário responder “Quero” antes de propor um revíde. Desejando-se aumentar uma proposta

de Truco, se dirá: ““QUERO” Retruco”, desejando-se aumentar uma proposta de Retruco se dirá ““QUERO” Vale Quatro”, a ordem é essa e não se pode alterar. Ao Truco não pode se suceder o Vale Quatro.

ESTÁ DITA A CONTRA: Significa que caso o outro Trio tenha Flor a proposta seja “Contraflor a Falta Envido”, isso não significa que o Trio que propôs seja obrigado a ter Flor, pois esta proposta deve ser efetuada pelo CONTRAPÉ da cruza que está atrás em pontos até a ocasião da virada da Amostra (às cegas), mas sua resposta não deverá ser às cegas.

Alterar: **ESTÁ DITAA CONTRA:** Significa que caso o outro Trio tenha Flor a proposta seja “Contraflor e o Resto”, isso não significa que o Trio que propôs seja obrigado a ter Flor, pois esta proposta deve ser efetuada pelo CONTRAPÉ da cruza que está atrás em pontos até a ocasião da virada da Amostra (às cegas), mas sua resposta não deverá ser às cegas.

***Item 2: Alterações de indumentária para prendas, para que seja utilizado o mesmo critério para ambas as modalidades de truco.**

Como está:

REGULAMENTO DISCIPLINAR

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.

Alteração: f) - Os participantes do jogo deverão usar pilcha completa, conforme **CAPÍTULO III – DA INDUMENTÁRIA**. 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.

***Item 3ª: apenas regularizar no manual a decisão que já está sendo dada pela comissão julgadora.**

VENCEDOR DO TORNEIO:

- Será vencedor do torneio quem 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 02h00min (duas horas) sendo que vencido esse tempo caberá à Comissão encerrar o jogo determinando o Trio vencedor.

Alterar: - Um jogo será composto de 3 (três) partidas sendo que cada jogo terá duração máxima de 02h00min (duas horas) sendo que vencido esse tempo caberá à Comissão ARBÍTRIO DE DETERMINAR O VENCEDOR DESTE JOGO, sendo penalizado o trio que estiver gastando tempo inutilmente.

- Nos casos omissos, as Comissões Organizadora e Julgadora terão total poder de decisão.

Adicionar: **TÉRMINO DO TEMPO DE JOGO:** Após o término do tempo de jogo e a Comissão Organizadora verificar que nenhum dos trios estava gastando tempo inutilmente poderá determinar a colocação da FALTA ENVIDO ou FLOR e CONTRA FLOR E O RESTO até o término da partida; JOGANDO DA SEGUINTE MANEIRA:

SOMENTE APÓS A DISTRIBUIÇÃO DE TODAS AS CARTAS, PARA TODOS OS PARTICIPANTES, AS MESMAS PODERÃO SER LEVANTADAS; O MÃO GERAL INICIA O CANTO E JOGA AS TRÊS CARTAS NA MESA PARA COMPROVAR O MESMO; OS DEMAIS NA ORDEM DA MÃO DA VASA JOGADA, FARÃO O MESMO, GANHANDO OU JÁ PERDENDO PARA O CANTO ANTERIORMENTE DITO; NESTA PROPOSTA A FLOR É SOBERANA.

Adicionar: **DAS COMISSÕES**

Deverão existir 02 (Duas) comissões constituídas de pessoas idôneas e reconhecidamente conhecedoras do Regulamento de Truco e do Regulamento Disciplinar para que se possa dar início 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 será irrecorrível.