



Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG

www.cbtg.com.br

“Povo sem tradição morre a cada geração”

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA



Regulamento dos Jogos Tradicionalistas

(Atualizado em 2026)





CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA

REGULAMENTO DOS JOGOS TRADICIONALISTAS

2

CAPÍTULO I

DA DEFINIÇÃO E FINALIDADES

Art. 1º Os Jogos Tradicionalistas da Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG - consistem num concurso entre os MTG's/Federações regularmente filiados à CBTG, através da disputa de um conjunto de Modalidades Esportivas (Bocha, Bolão, Tava, TETARFE, Truco Cego, Truco de Amostra, Solo, Bocha Campeira e Bocha 48) e são realizados bienalmente, em data e local previamente definidos no Calendário de Eventos da CBTG, conforme previsão do Artigo 3º, alínea IV, do Estatuto Social.

§1º A realização dos Jogos Tradicionalistas se dará sob a coordenação da CBTG e a realização sob a responsabilidade de um dos MTG/Federações filiados, oportunamente nomeado para tal fim, respeitando o sistema de rodízio entre os mesmos.

§2º Os Jogos Tradicionalistas serão realizados paralelamente à Festa Campeira Nacional de Campeões e FENART.

§3º Os MTG/Federações participantes dos Jogos Tradicionalistas, doravante serão denominados de “Entidades Concorrentes” serão representados nos jogos por "Equipes" formadas pelos seus "Atletas" associados regulares.

Art. 2º Os Jogos Tradicionalistas são um conjunto de atividades esportivas, que têm suas valorizações e promoções na cultura gaúcha, e primam pela preservação das Tradições e do Folclore e se desenvolverão em 09 (nove) modalidades, a saber:





- I. Bocha – (Regra Mundial/Ponto-Rafa-Tiro);
- II. Bolão;
- III. Bocha Campeira;
- IV. Solo;
- V. Tava;
- VI. TETARFE;
- VII. Truco Cego;
- VIII. Truco de Amostra; e
- IX. Bocha 48.

Art. 3º Os Jogos Tradicionalistas têm por fim:

- I. promover e valorizar a Cultura Brasileira, através da promoção de jogos esportivos voltados para a cultura gaúcha;
- II. integrar o Movimento Tradicionalista Gaúcho, a nível nacional;
- III. promover o intercâmbio socioesportivo entre os MTG/Federações, a CBTG, os associados participantes e as culturas regionais;
- IV. divulgar e projetar os jogos previstos neste regulamento, no cenário nacional.

CAPÍTULO II DOS PARTICIPANTES E DAS INSCRIÇÕES

Art. 4º Poderão participar dos Jogos Tradicionalistas as “Entidades Concorrentes” regularmente filiadas à CBTG e em pleno gozo dos seus direitos sociais e serão representadas por seus associados regulares.

Art. 5º A participação se dará, obedecidas as seguintes exigências:

- I. as Entidades Concorrentes deverão informar à Comissão de Esportes do Evento, com 60 (sessenta) dias de antecedência ao





início dos Jogos Tradicionalistas, em quais das modalidades participarão;

- II. as Entidades Concorrentes que atenderem o Inciso I acima deverão preencher a ficha de inscrição disponibilizada pelo Departamento Esportivo da CBTG e encaminhar ao mesmo, conforme orientação, com 30 (trinta) dias de antecedência.

§1º Os Atletas devem ser associados regulares e ter domicílio residencial de, no mínimo, 06 (seis) meses na área de ação da Entidade Concorrente que representam e não ter participado no mesmo período destes jogos, representando outro estado.

§2º A Comissão Organizadora dos Jogos Tradicionalistas receberá as inscrições, conferirá a documentação e deferirá o requerimento, notificando a requerente.

Art. 6º As Entidades Concorrentes inscreverão as Equipes, observando o seguinte:

- I. cumprimento do Artigo 5º deste Regulamento;
- II. regularidade do requerente com as obrigações sociais, junto à CBTG;
- III. a inscrição dos atletas se dará da seguinte maneira:
- a) os jogos que possuem chaveamento (bocha campeira, bocha mundial, truco cego, truco de amostra e solo) somente admitem que o tradicionalista esteja concorrendo simultaneamente na bocha 48, bolão, Tava e/ou TETARFE; e
- b) são permitidas inscrições do mesmo Atleta em no máximo 04 (quatro) diferentes modalidades, sendo apenas 01 (um) jogo de chaveamento.
- IV. são permitidas as seguintes inscrições de Equipes:
- a) Bocha - 1 Equipe Masculina e 1 Equipe Feminina;





- b) Bolão - 1 Equipe Masculina e 1 Equipe Feminina;
- c) Bocha Campeira - 4 Equipes;
- d) Solo - 4 Atletas;
- e) Tava - 4 Equipes;
- f) TETARFE - 4 Equipes;
- g) Truco - 4 Equipes;
- h) Truco de Amostra - 4 Equipes; e
- i) Bocha 48 - 4 Equipes.

V. as substituições de atletas que se fizerem necessárias, deverão ser realizadas na reunião técnica que antecede o evento e somente nesse momento pelo Diretor Esportivo Estadual, Presidente da Federação ou seu representante, não sendo aceitas substituições posteriores;

VI. um atleta somente pode ser inscrito por um MTG/Federação;

VII. nas inscrições dos atletas será exigido o número da Identidade Tradicionalista.

§1º Define-se por Atletas amadores aqueles que exercem suas atividades esportivas vinculadas ao MTG/Federação que representam e que tenham nítido caráter de amadorismo.

§2º O(s) Técnico(s) das Equipes deverão ser relacionados à parte dos integrantes das Equipes, mesmo que delas façam parte.

Art. 7º Para efeito deste Regulamento, as Equipes serão formadas pelas seguintes quantidades de atletas, conforme a modalidade:

MODALIDADE	Nº. Mínimo	Nº. Máximo
Bocha Mundial	06 atletas	08 atletas



Bolão	10 atletas	14 atletas
Bocha Campeira	03 atletas	04 atletas
Solo	01 atleta	04 atletas
Tava	03 atletas	04 atletas
TETARFE	03 atletas	04 atletas
Truco Cego	03 atletas	05 atletas
Truco de Amostra	03 atletas	05 atletas
Bocha 48	02 atletas	03 atletas

§1º Os jogos de Bocha - Regra Mundial e Bolão, serão divididos em categorias masculino e feminino.

§2º Nos Jogos Tradicionalistas não haverá divisão por faixa etária.

§3º As Equipes de Tava, TETARFE, Truco Cego, Truco de Amostra, Solo, Bocha Campeira e Bocha 48, poderão ser formadas por grupo misto ou, somente, por prendas ou peões, entretanto, o torneio será único.

§4º Para os Jogos de Tava, TETARFE e Bocha 48, poderá uma Entidade Concorrente inscrever somente um(a) atleta, sendo que este(a) estará concorrendo ao título individual.

CAPÍTULO III DAS PILCHAS OU UNIFORMES

Art. 8º Todos os Atletas deverão apresentar-se para os jogos trajando indumentária gaúcha apropriada, conforme segue:

- I. camisa social (podendo ter identificação da entidade concorrente); lenço de pescoço; bombacha (vedado o uso de plissadas, bordadas, com frisos e cores agressivas, fosforescentes, contrastantes e tons





cítricos); guaiaca e/ou faixa na cintura; botas (sem esporas); alpargatas de couro ou chinelo de couro fechado na frente. É facultado o uso do chapéu;

- II. para os jogos de Bocha Mundial e Bolão: será aceita camiseta gola polo (podendo ter identificação da entidade concorrente). Quanto ao calçado é obrigatório o uso de alpargatas ou sapatilha de couro sem cordão de amarração, com solado antiderrapante.

§1º O atleta que não estiver trajado da forma regulamentar, assim que observado e notificado, terá 15 (quinze) minutos para adequação da indumentária, e não se adequando nesse prazo será excluído da equipe.

§2º Considera-se indumentária gaúcha correta, além das citadas acima, as constantes do Artigo 153 do Regulamento Geral da CBTG.

CAPÍTULO IV DA ORGANIZAÇÃO

Art. 9º Os Jogos Tradicionalistas serão realizados sob a responsabilidade do MTG/Federação que o sediar, nomeado na forma do Artigo 1º, §1º, deste Regulamento, pela CBTG, e serão operacionalizados através da Comissão de Esportes, nomeada pela CBTG, em conjunto com a Entidade Sede.

Art. 10. Compete à Comissão de Esportes:

- I. organizar, estruturar e prover de recursos humanos, materiais e financeiros os Jogos Tradicionalistas;
- II. coordenar a realização, nas suas diversas Modalidades, de acordo com este Regulamento;



- III. instrumentalizar e assistir toda a demanda operacional requerida à plena realização dos Jogos Tradicionalistas;
- IV. vistoriar 60 (sessenta) dias antes da realização do evento, as condições das canchas de Bocha para Regra Mundial e Bolão, propondo, se for o caso, a recuperação ou melhoria das mesmas.

Art. 11. A Comissão de Esportes tem caráter consultivo e deliberativo sobre a condução técnica dos jogos, e lhe compete:

- I. organizar uma Comissão Técnica, formada por 1 (um) integrante de cada Entidade Concorrente e que fiquem envolvidos exclusivamente com os Jogos Tradicionalistas;
- II. organizar tecnicamente os jogos;
- III. executar o planejamento dos jogos (tabelas, súmulas, etc.);
- IV. apurar e divulgar resultados dos jogos das modalidades, assim como declarar os resultados finais dos Jogos Tradicionalistas;
- V. garantir a utilização das canchas e pistas das provas a serem realizadas, até 2 (duas) horas do início oficial dos Jogos Tradicionalistas;
- VI. receber, apreciar e decidir sobre os recursos impetrados por Entidades Concorrentes;
- VII. deliberar sobre omissões deste Regulamento.

§1º As decisões previstas nos Incisos VI e VII deste artigo, são em primeira instância, cabendo ao requerente o direito a recorrer à CBTG em última instância.

§2º Quando o recurso previsto no Inciso VI deste Artigo referir-se a casos disciplinares a decisão será de competência da CBTG.

§3º Compete a Comissão de Esportes cumprir e fazer cumprir a tabela de jogos de cada modalidade, podendo ainda indicar um mesário para auxiliar no preenchimento das súmulas.





Art. 12. As arbitragens serão constituídas por Modalidade; para cada jogo deverá ser indicado um árbitro e a ele compete:

- I. cumprir este Regulamento bem como as Regras dos respectivos jogos, tomando todas as providências técnicas pertinentes;
- II. arbitrar os jogos, de conformidade com o respectivo regulamento, registrando os resultados em súmulas próprias, e se for caso, registrar em local apropriado ou no verso, as alterações e ou observações pertinentes;
- III. permanecer nos locais onde se realizam as provas.

Art. 13. Os Jogos Tradicionalistas serão realizados obedecendo às respectivas tabelas de jogos definidos pela Comissão de Esportes, em conformidade com as inscrições informadas pelas Entidades Concorrentes.

Art. 14. Em todas as modalidades os intervalos entre os jogos não poderão ser superiores a 05 (cinco) minutos, ressalvados os horários destinados às refeições.

CAPÍTULO V DOS REGULAMENTOS DOS JOGOS

Art. 15. Os Regulamentos específicos das modalidades esportivas fazem parte dos anexos, conforme segue:

- I. Anexo 1 – Regra de Bocha Ponto-Rafa-Tiro;
- II. Anexo 2 – Regulamento Oficial do Jogo de Bolão;
- III. Anexo 3 – Regulamento do Jogo da Tava;
- IV. Anexo 4 - Regulamento do Jogo de Truco Cego;





- V. Anexo 5 - Regulamento do Jogo de Truco de Amostra;
- VI. Anexo 6 - Regulamento do Jogo de Solo;
- VII. Anexo 7 - Regulamento do Jogo de TETARFE;
- VIII. Anexo 8 - Regulamento do Jogo da Bocha Campeira;
- IX. Anexo 9 - Regulamento do Jogo de Bocha “48”.

CAPÍTULO VI DOS RECURSOS

Art. 16. As Entidades Concorrentes que se julgarem prejudicadas em qualquer prova dos Jogos Tradicionalistas, têm o prazo de 01 (uma) hora após o ato causador do prejuízo para recorrer, por escrito, à Comissão Organizadora, apresentando os fatos acompanhados de provas competentes e defesa do que é requerido.

Art. 17. A Comissão de Esportes terá o prazo de 01 (uma) hora depois de recebido o recurso, para julgá-lo ou encaminhá-lo à CBTG, que igualmente terá o prazo de 01 (uma) hora para julgá-lo.

§1º Em qualquer das instâncias, o veredicto deverá ser divulgado por escrito e encaminhado ao requerente.

§2º Em qualquer caso, o recurso impetrado enquanto não for julgado, não gera direito ao autor.

Art. 18. A CBTG é a instância administrativa final e suficiente aos objetivos dos Jogos Tradicionalistas, tendo prazo de 01 (uma) hora após o recebimento para pronunciar-se sobre eventuais recursos.



CAPÍTULO VII DAS PENALIDADES

11

Art. 19. As Entidades Concorrentes que infringirem este Regulamento e as legislações pertinentes serão autuadas, a critério da CBTG, com as seguintes penalidades:

- I. advertência;
- II. eliminação da Equipe; e
- III. desclassificação da Entidade.

§1º A advertência poderá ser aplicada à atleta, equipe ou Entidade Concorrente que estiver se portando de maneira inconveniente, porém que não haja prejudicado o adversário.

§2º Será eliminada de determinada Modalidade dos Jogos Tradicionalistas a Equipe que:

- a) desrespeitar o regulamento da modalidade em questão e a legislação pertinente;
- b) atentar contra a moral, os bons costumes e ao bom andamento da modalidade em questão; e
- c) desrespeitar participantes, dirigentes e comissões constituídas para a modalidade em questão.

§3º Será desclassificada da Modalidade dos Jogos Tradicionalistas a Entidade Concorrente que:

- a) desrespeitar este regulamento e a legislação pertinente;
- b) atentar contra a moral, os bons costumes e ao bom andamento dos Jogos Tradicionalistas;
- c) mostrar-se inconveniente aos objetivos dos Jogos Tradicionalistas;





- d) denegrir a imagem dos Jogos Tradicionalistas, das Entidades Concorrentes ou do Movimento Tradicionalista Gaúcho;
- e) for punida, por força de recurso impetrado e julgado pela Comissão de Esportes; e
- f) desrespeitar participantes, dirigentes, e comissões constituídas.

§4º As penalidades previstas no §2º e §3º deste Artigo incidirão, respectivamente, sobre toda a Equipe ou Entidade Concorrente dos Jogos Tradicionalistas.

Art. 20. Em casos de ocorrências graves, no transcurso dos Jogos Tradicionalistas, a Comissão Organizadora submeterá a questão à CBTG para definição.

Parágrafo único. A Comissão de Esportes, sempre que julgar conveniente poderá encaminhar recursos ao julgamento da CBTG.

CAPÍTULO VIII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 21. As súmulas e tabelas com os resultados dos jogos são de responsabilidade da Comissão de Esportes e Árbitros, e deverão ser divulgadas logo após o término dos mesmos.

Art. 22. A Comissão de Esportes, após os resultados dos jogos (partidas), oportunamente, emitirá Boletim Técnico correspondente, com os resultados dos mesmos, das Modalidades e do Campeão Geral e, após, dará divulgação pública a toda a documentação pertinente.

Art. 23. A premiação dos vencedores dar-se-á na Solenidade de Encerramento dos Jogos Tradicionalistas.





Parágrafo único. Os premiados só participarão da solenidade prevista no caput deste Artigo se estiverem devidamente pilchados.

Art. 24. O sistema de classificação dos concorrentes nos Jogos Tradicionalistas considerará pontuação até o 3º lugar, conforme o quadro abaixo:

13

Jogos	1º Lugar	2º Lugar	3º Lugar
Bocha Equipe – Masculino	12	6	3
Bocha Trio – Masculino	8	4	2
Bocha Dupla – Masculino	8	4	2
Bocha Individual – Masculino	6	3	1
Bocha Equipe – Feminino	12	6	3
Bocha Trio – Feminino	8	4	2
Bocha Dupla – Feminino	8	4	2
Bocha Individual – Feminino	6	3	1
Bolão Equipe – Masculino	15	8	5
Bolão Individual – Masculino	8	5	2
Bolão Equipe – Feminino	15	8	5
Bolão Individual – Feminino	8	5	2
Tava Equipe	12	6	3
Tava Individual	6	3	1
Truco Cego	12	6	3
TETARFE Equipe	12	6	3
TETARFE Individual	6	3	1
Truco de Amostra	12	6	3
Solo	6	3	1
Bocha Campeira	12	6	3
Bocha 48	8	4	2
Bocha 48 Individual	4	2	1
Total de Pontos por Classificação	204	105	51

§1º Serão considerados Campeões, Vice-Campeões e Terceiros colocados nas provas realizadas, os concorrentes que obtiverem as três maiores pontuações.





§2º Serão considerados Campeões, Vice-Campeões e Terceiros colocados da Modalidade, as equipes que obtiverem as três maiores pontuações agregadas de notas na Modalidade.

§3º Serão considerados Campeões, Vice-Campeões e Terceiro colocados dos Jogos Tradicionalistas, os concorrentes que somarem maior valor agregado de pontos das provas das Modalidades.

§4º Havendo empate na apuração do Campeão Geral, vencerá a entidade com maior participação em provas e persistindo o empate, será campeão aquele com maior número de participantes inscritos.

§5º A premiação dos Jogos Tradicionalistas será até o 3º lugar, não cabendo premiação em dinheiro, e, também não será permitida a aposta de dinheiro em qualquer das modalidades. Para a premiação serão necessárias as quantidades de troféus, conforme quadro abaixo:

Prova/Modalidade	Categoria	Troféus		
		1º	2º	3º
Bocha Feminino	Individual	1	1	1
	Dupla	3	3	3
	Trio	4	4	4
	Equipe	8	8	8
Bocha Masculino	Individual	1	1	1
	Dupla	3	3	3
	Trio	4	4	4
	Equipe	8	8	8
Bolão Feminino	Individual	1	1	1
	Equipe	14	14	14
Bolão Masculino	Individual	1	1	1
	Equipe	14	14	14
TAVA	Individual	1	1	1
	Equipe	4	4	4
TETARFE	Individual	1	1	1
	Equipe	4	4	4





BOCHA 48	Individual	1	1	1
	Equipe	3	3	3
Truco Cego		5	5	5
Truco de Amostra		5	5	5
Solo		1	1	1
Bocha Campeira		4	4	4
CAMPEÃO GERAL		1	0	0
MENÇÃO HONROSA		1	0	0
TOTAL POR CLASSIFICAÇÃO		93	91	91
TOTAL GERAL		275		

15

Art. 25. Será conferido Troféu "Menção Honrosa" à família que se fizer presente o maior número de atletas e que estejam reunidos - avós, pais, filhos e netos - no local do Evento.

Parágrafo único. Para facilitar a escolha e a entrega desse Troféu, a Entidade Concorrente, deverá entregar para a Comissão de Esportes, uma relação com os nomes dos atletas da família que a seu ver poderá concorrer ao mesmo.

Art. 26. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora, Comissão Técnica e em conjunto com a CBTG.

Art. 27. O presente regulamento foi aprovado na 3ª Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha, realizada no dia 16 de novembro de 2001 em Porto Alegre, Estado do Rio Grande do Sul; revisado na 7ª Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha, realizada de 11 a 13 de julho de 2008, em Gravataí, Estado do Rio Grande do Sul; alterado na 8ª Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha (Extraordinária), realizada no dia 28 de novembro de 2009, em Brasília, Distrito Federal; alterado na 10ª. Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha, no dia 24 de novembro de 2012, em Curitiba, no Estado do Paraná; modificado na 11ª Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha(Extraordinária), realizada no dia 9 de agosto de 2014, no Centro de Eventos de Piratuba, em Piratuba, Estado de Santa Catarina; modificado na 14ª Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha, realizada no dia 27 de fevereiro de 2016, na sede do CTG Meu Pago, em Diadema, Estado de São Paulo; modificado na 15ª Convenção





Brasileira da Tradição Gaúcha, realizada no dia 24 de fevereiro de 2018, na sede do MTG-RS, em Porto Alegre, Estado de Rio Grande do Sul; alterado na 18ª Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha, realizada no dia 2 de março de 2024, na sede do CTG Estância Gaúcha do Planalto, em Brasília, Distrito Federal; alterado na 19ª Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha, realizada no dia 07 de março de 2026, na sede do CTG Tropeiros da Querência, em Campo Grande/MS, jurisdição do MTG-MS, entrando em vigor a partir desta data.

Campo Grande/MS, 07 de março de 2026.

Matheus Henrique da Costa Martins

Diretor do Departamento de Esportes da CBTG

Relator da Temática

Francisco Carlos Figuera

Presidente da CBTG





ANEXO 1

REGULAMENTO BOCHA - PONTO-RAFA-TIRO

Art. 1º O jogo da Bocha – Ponto-Rafa-Tiro será regido pela última edição vigente do Regulamento Oficial publicado pela Confederação Brasileira de Bocha, devendo ser integralmente observado por todos os participantes.

Art. 2. Disposições gerais:

- I. nas competições organizadas pela CBTG, o MTG que se propuser a sediar os Jogos Tradicionalistas deverá ter no mínimo duas canchas de bocha;
- II. o piso das canchas deverá ser de acordo com o Art. 1º, inciso VI;
- III. as entidades que desejarem adaptar suas canchas às dimensões de 26,50m de comprimento poderão fazê-lo;
- IV. nas competições organizadas pela CBTG, a entidade que se propuser a sediar os Jogos Tradicionalistas deverá ter no mínimo duas canchas de bocha, nos padrões acima especificados;
- V. havendo necessidade de adaptações específicas para adequação ao contexto tradicionalista, estas serão previamente analisadas e deliberadas pela Comissão de Esportes da CBTG;
- VI. os casos omissos serão solucionados pela Diretoria da CBTG e Comissão de Esportes da CBTG.





ANEXO 2

REGULAMENTO JOGO DE BOLÃO

18

Art. 1º Cada Equipe é composta de 12 (doze) jogadores, sendo 10 titulares para pontuação e 02 (dois) descartes. Poderão ser inscritos 14 (quatorze) jogadores, podendo substituir 02 (dois).

Art. 2º Antes do início da partida o Capitão ou Técnico fornecerá a ordem de entrada com os 12 (doze) jogadores.

Art. 3º Será considerada perdedora a equipe que, no horário previsto não se apresentar com no mínimo 10 (dez) atletas.

Art. 4º Será permitido o uso de bolas próprias com as medidas máximas de 23 cm de diâmetro e com peso livre. As mesmas poderão ser aferidas pelo Coordenador dos Jogos de Bolão, antes do início do jogo.

Art. 5º As pistas de rolamento das bolas obedecerão as seguintes medidas:

- I. 6,60 metros (área da corrida e lançamento da bola);
- II. 18,00 metros (área de rolamento das bolas) medida que deverá se contar do risco limite de lançamento até o primeiro pino, ou seja, o nº 1.

Art. 6º A Comissão Organizadora dos Jogos Tradicionalista, informará com antecedência a possibilidade de reconhecimento de pistas antes do início do jogo. Existindo a possibilidade, todas as equipes participantes terão direito a um reconhecimento de pistas de 60 (sessenta) minutos.

§1º A ordem de entrada para o reconhecimento será passada pela Comissão Organizadora.





§2º Caso não seja possível o reconhecimento de pista com antecedência, durante o jogo cada atleta terá direito a arremessar 1 bola a mais para reconhecimento de pista.

§3º Essa bola será a primeira e caso derrube os 9 pinos, não terá descarte seguindo com 4 arremessos.

Art. 7º A entrada nas pistas será de acordo com a relação fornecida pelo técnico. A equipe escalada em primeiro lugar será aquela que dará início a partida.

Art. 8º Os jogos serão no sistema de corrida (caminhada) entre as equipes, com cada jogador arremessando por partida 20 (vinte) bolas, quando:

§1º Em 4 pranchas, sendo:

- I. 05 (cinco) bolas na pista 01;
- II. 05 (cinco) bolas na pista 02;
- III. 05 (cinco) bolas na pista 03;
- IV. 05 (cinco) bolas na pista 04.

§2º Em 2 pranchas, sendo:

- I. 10 (dez) bolas na pista 01;
- II. 10 (dez) bolas na pista 02.

§3º Só serão válidos pinos caídos, ou fora da área, não valendo “pinos deslocados” dentro da área.

§4º Após o preenchimento das súmulas e entrega ao mesário, qualquer alteração será considerada uma substituição. As fichas deverão ser entregues 15 (quinze) minutos antes do início do jogo, devendo ser entregues as súmulas dos 12 (doze) titulares e dos 02 (suplentes) suplentes que deverão constar em súmula.

Art. 9º Os arremessos deverão ser obrigatoriamente com o assentamento da bola antes do risco indicador da zona máxima de lançamento (a bola terá que





passar rolando sobre a linha máxima, podendo o atleta ultrapassá-la após o lançamento).

Parágrafo único. Se a bola for lançada além da linha de arremesso o jogador será advertido pela arbitragem e o ponto será marcado na súmula e na reincidência em qualquer pista daquela partida, será penalizado com 00 (zero) ponto, tanto quantas forem aquelas infrações.

20

Art. 10. Todo o jogo iniciado e que por motivo de força maior tiver a sua paralisação, deverá ser reiniciado do ponto em que ocorreu a paralisação, considerando-se as bolas já arremessadas e os pontos obtidos, bem como a manutenção dos mesmos atletas.

Art. 11. Poderão ser feitas duas substituições a qualquer momento. O jogador substituído continuará a contagem de pontos do substituído e obedecerá a sequência na pista, sem direito a bola de experiência naquela pista, porém com direito assegurado nas demais. O(s) Atleta(s) substituído(s) não poderá(ão) retornar ao jogo naquela partida.

Art. 12. Quando houver a necessidade de utilizar mais de um local para a disputa, haverá um sorteio prévio para oficializar a programação.

Art. 13. Só poderá permanecer na cancha, além do pessoal da arbitragem, o técnico ou capitão e um atleta de cada equipe.

Art. 14. É proibido no recinto dos jogos a utilização de instrumentos musicais de percussão e outros que produzam sons estridentes, assobios com a boca, bem como chamar o atleta pelo seu nome com o intuito de prejudicar o bom desenvolvimento técnico ou que firam os bons costumes sociais e esportivos.

Art. 15. É proibido tanto ao técnico como aos jogadores, e, ainda, ao pessoal da arbitragem, fumar ou ingerir bebidas alcoólicas dentro da cancha.





Art. 16. Em locais que se use aparelhos mecânicos, como levantadores de pinos, será obrigatória uma vistoria prévia pela arbitragem.

Art. 17. Para efetuar o lançamento das 11 (onze) bolas em cada pista o atleta terá o tempo de 11 (onze) minutos, cronometrados pela mesa de arbitragem. Não completando os seus arremessos no tempo determinado, perderá o direito de efetuá-los, marcando 00 (zero) pontos para cada bola não arremessada, salvo se tiver com a bola na mão em condições de arremesso.

Parágrafo único. Caso algum aparelho de pinos apresentar defeito mecânico ou bola ficar presa no poço de retorno, assim como pela falta de energia elétrica ou outros motivos que justifiquem a perda de tempo pelo atleta, a arbitragem tomará as providências cabíveis.

Art. 18. É obrigação dos atletas acatarem e respeitarem as decisões dos árbitros, ficando proibido de protestarem com palavras ou gestos ofensivos, bem como discutirem com os árbitros ou até mesmo com a torcida. Os árbitros farão advertências ao técnico ou capitão, podendo inclusive, se não acatadas pelo atleta, determinar a retirada do mesmo, sem direito à substituição, mantendo os pontos obtidos.

Art. 19. Em caso de empate entre duas ou mais equipes ou no individual, será considerada vencedora a equipe/atleta que obtiver:

- I. maior número de 180, 179, 178 e assim sucessivamente;
- II. maior número de 09 (noves), 08 (oitos), 07 (setes), e assim sucessivamente;
- III. sorteio.

Art. 20. Outras situações relacionadas com a forma de disputa dos jogos, tabelas, preenchimento das súmulas, indicação de arbitragem, premiação dos vencedores fica a critério da Comissão Organizadora e Comissão de Esportes.



ANEXO 3

REGULAMENTO DO JOGO DE TAVA

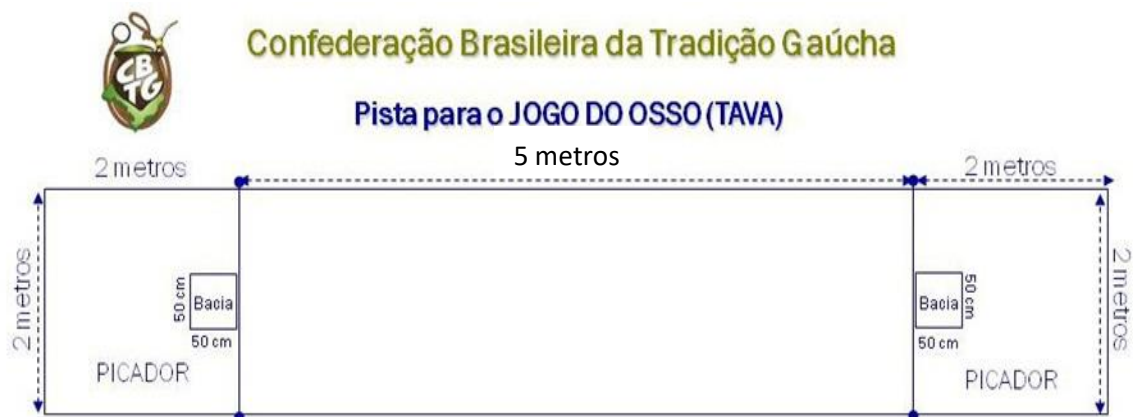
22

Art. 1º O presente Regulamento visa orientar e dar diretrizes à prática do Jogo da Tava, para as Entidades Federativas filiadas à Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha, sendo que estas, dentro de sua área de atuação deverão, em princípio, adotar este sistema de disputa.

Art. 2º 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. 3º A Cancha para a prática do jogo da Tava deverá ter 7 (sete) metros de raia ao início do picador.



§1º Picador: inicia na raia e deverá ter 2 (dois) metros de comprimento por 2 (dois) metros de largura.

§2º Bacia: localiza-se dentro do picador e deverá ter 50cmx50cm.

§3º O piso do picador deverá ser de terra molhada (barro).





Art. 4º Todos os participantes deverão estar representando uma federação.

§1º Os jogos serão disputados na modalidade “EQUIPE” podendo ser inscritos de 3 (três) a 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. 5º Contagem dos pontos:

- I. as jogadas terão os seguintes valores:
- a) SORTE CLAVADA - 2 (dois) pontos positivos quando no picador; 3 (três) pontos positivos quando na bacia;
 - b) SORTE CORRIDA - 1 (um) ponto positivo;
 - c) CULO CLAVADO - 2 (dois) pontos negativos quando no picador; 3 (três) pontos negativos quando na bacia;
 - d) CULO CORRIDO - 1 (um) ponto negativo;
 - e) JURA - 0 (zero) pontos; e
 - f) OSSO - 0 (zero) pontos;
- II. a sorte é "CLAVADA" quando a Tava bater no picador ou na bacia e tocando o solo com o cravador ficar fixada ao solo deixando 3 (três) pontos livres. Ficando definido a posição "SORTE";
- III. o culo é "CLAVADO" quando a Tava bater no picador ou na bacia com a ponta inversa ao cravador da sorte livre para o alto se fixando ao solo deixando 3 (três) pontos livres. Ficando definido a posição "CULO";





- IV. a sorte é CORRIDA quando o osso tocar o picador do lado de dentro e permanecer dentro e ficar na posição sorte (com a chapa de ferro para baixo e a chapa de bronze para cima);
- V. o culo é CORRIDO quando a chapa de bronze ficar voltada para cima, valerá sempre, independente se a Tava tocar e ou permanecer dentro ou fora da raia;
- VI. a JURA é quando o osso (Tava) ficar em pé (90 graus), com as duas pontas no solo, não vale pontos, somente a jogada; e
- VII. o OSSO é quando a Tava ficar com as laterais do osso voltadas para cima independentemente onde cair ou ficar.

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

§2º Quando a Tava bater ou parar parcial ou totalmente 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.

§4º O atleta somente terá direito a troca de Tava (câmbio), quando o seu adversário fizer "sorte".

§5º 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 do picador e permanecer dentro dos seus limites.

Art. 6º Ficam proibidas apostas diretas envolvendo dinheiro ou outros quaisquer valores, em Jogo de Tava promovido pela Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha.

Art. 7º No momento do tiro, o atleta deverá ficar atrás, ou no máximo, com o meio do pé em cima da raia, não podendo deslocar-se em direção ao picador do atirador adversário, enquanto a Tava não tocar no solo.





Art. 8º O tempo de intervalo entre uma partida e outra deverá ser de até 5 (cinco) minutos.

§1º O não comparecimento da equipe no prazo marcado pelos organizadores, implicará na eliminação ou perda dos pontos.

§2º Caso "todos" os integrantes de uma Equipe de Tava estejam participando de uma prova campeira ou artística, poderá ser transferida a sua participação.

Art. 9º Os promotores dos Jogos Tradicionalistas deverão apresentar para os competidores, dois pares de Tava ferradas, com as quais deve ser disputada a competição.

Art. 10. Uma Equipe mesmo não estando completa (número inferior a três) poderá participar da competição, concorrendo apenas à premiação individual.

Art. 11. 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 as seguintes penalidades, de acordo com a gravidade da falta:

§1º São penalidades:

- I. admoestação;
- II. perda de uma ou mais jogadas;
- III. desclassificação individual;
- IV. desclassificação da equipe.

§2º Além das punições previstas neste artigo, a representação faltosa ficará sujeita às penalidades previstas no Regulamento dos Jogos Tradicionalistas da CBTG.

§3º Não é permitido dirigir-se aos juízes e anotadores no momento que os jogadores estiverem efetuando suas jogadas.





Art. 12. Em caso de empate, entre dois ou mais trios, o desempate terá o seguinte procedimento:

- I. SORTE CLAVADA: O Trio que possuir o maior número será considerado vencedor. Persistindo o empate;
- II. SORTE CORRIDA: O Trio que possuir o maior número será considerado vencedor. Persistindo o empate;
- III. CULO CLAVADO: O Trio com menor número será considerado vencedor. Persistindo o empate;
- IV. CULO CORRIDO: O Trio com menor número será considerado vencedor. Persistindo o empate;
- V. a disputa será na cancha, com 10 (dez) tiros de tava, por jogador, sendo 05 (cinco) em cada cabeceira da cancha;
- VI. o desempate será entre os participantes do Trio com maior pontuação, sendo descartado o pior resultado;
- VII. em caso de mais de dois Trios empatados, será realizado sorteio para definir a ordem dos Trios jogarem.

Art. 13. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Evento, ou por Comissão específica designada pela CBTG.





ANEXO 4

REGULAMENTO DO JOGO DE TRUCO CEGO

27

Art. 1º O Jogo de Truco tem como finalidades, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre peões e prendas.

Art. 2º 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 Avaliadora (Julgadora).

Art. 3º As Comissões Organizadora e Avaliadora (Julgadora) têm 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.

Parágrafo único. Ao término das partidas, o “Capataz” do trio vencedor deverá entregar para a Comissão Organizadora e Avaliadora (Julgadora), o baralho, os tentos e a súmula assinada pelos dois capatazes, com os resultados.

Art. 4º 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. 5º Os participantes do jogo de truco deverão usar pilcha completa ou alternativa, conforme diretrizes de indumentária da CBTG, vetado o uso de chiripá para as Prendas.

Art. 6º 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 quaisquer tipos de bebidas alcoólicas durante as partidas;
- VIII. não cumprirem as diretrizes de indumentária da CBTG.

§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.

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

§3º As reclamações e denúncias, referentes aos incisos deste artigo, somente serão recebidas se efetuadas durante o jogo.

Art. 7º Com a partida em andamento, não será permitido a permanência de pessoas em volta da mesa.

Art. 8º Uma partida é composta de várias voltas e uma volta se completa com três vazas.

Art. 9º 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 intervindo.

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. Os tentos ganhos poderão ser cobrados até o baralho ser cortado para a próxima volta ou testa.





Sempre que for identificado algum equívoco, tentos pagos de forma equivocada deverão ser devolvidos.

Quando um jogador ou equipe fizer uma proposta ou revidar e o adversário pagar o(s) tentos será entendido como encerrada/finalizada esta situação.

O CORTE: embaralhadas as cartas, corta aquele que estiver à esquerda do pé, devendo fazê-lo deixando pelo menos três cartas na mesa, sendo permitido trançar e o corte em gaveta. 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: 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.

No jogo de testa se o participante antes de jogar tiver suas cartas recolhidas pelo companheiro, deverá pagar dois tentos ao adversário, um do ENVIDO e outro do TRUCO, salvo 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.

- 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 ou o testa, sem jogar nenhuma carta, passar suas cartas sem haver falado ou apostado, o grupo ou o testa 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.

Se um jogador passar uma carta, passará automaticamente as restantes, ficando valendo as cartas jogadas.

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 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.

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 Ás de Espadas ou de Bastos, sete de espada ou de ouro, três, dois ou Ás de Copas ou de Ouro, automaticamente as cartas serão distribuídas novamente.

e) **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.

f) **MÃO:** é o jogador que inicia o jogo e o primeiro a cantar os pontos das propostas aceitas, e 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.

g) **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 significa 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.

Quando um jogador ou equipe fizer uma proposta ou revide e o adversário pagar o(s) tentos, será entendido como encerrada/finalizada esta situação.

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(s) 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 consequências do jogo.

h) 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
- “Primeiro (a) passo e quero”; ou
- “Primeiro (a) passo e segundo quero” ou
- “Segundo (a) passo e primeiro quero” ou
- “Segunda (a) passo e quero”

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

Se uma equipe fizer uma proposta dupla e esta for superior a quantidade de tentos que faltam para o adversário ganhar o jogo, este poderá colocar a “Falta Envido” sem a necessidade de responder de forma dupla, resolvendo-se primeiro a “Falta Envido” e após se responde o “Quero” ou “Não Quero” para o Truco.





Exemplos:

- Trio A 18 x 23 Trio B: Se o Trio A colocar “Envido e Truco” ou “Real Envido e Truco”, o Trio B poderá colocar a “Falta Envido” e após resolvido a primeira parte se responde o Truco;

- Trio A 18 x 22 Trio B: Se o Trio A colocar “Real Envido e Truco”, o Trio B poderá colocar a “Falta Envido” e após resolvida a primeira parte se responde o Truco;

- Trio A 18 x 22 Trio B: Se o Trio A colocar “Envido/Falta Envido e Truco” o Trio B deverá responder de forma dupla;

- Trio A 18 x 22 Trio B: Se o trio A colocar “Falta Envido e Truco” e o Trio B tem flor, pode apenas cantar para sair, sem precisar responder ao Truco.

i) 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 consequências 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.

j) 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.

IX. 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.

a) 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 finalizada 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.

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, os adversários ficam obrigados 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.

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 anotar-se-á a soma de todas elas ao grupo ganhador.

- FLOR E FLOR - CONTRA-FLOR E O RESTO: quando um jogador de um grupo cantar FLOR e outro contrário responder FLOR, e o primeiro fizer proposta maior, CONTRA-FLOR E O RESTO, 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, e se não aceita, são seis tentos somente.

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 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 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 descartar 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. A FLOR CANTADA: “ME ACHICO COM FLOR” em disputa com o adversário, sendo em proposta ou resposta a outra flor, não será necessário mostrá-la.

XIV. 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, cantará “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 “UM”, 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 começa 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.

O jogador é obrigado a matar o ponto adversário, mesmo quando um jogador do mesmo trio se antecipar. Caso não cante e seja descoberto, 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.

Dito o ENVIDO, o contrário responderá QUERO, se aceitar, em cujo caso se cantarão os pontos, fazendo em primeiro lugar o mão, conforme a ordem de sequência da vaza jogada.

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, jogando as cartas na mesa, confirmando seu canto. Caso não confirme seu canto jogando as cartas na mesa, perderá todos os pontos disputados na volta.

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.

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 nadase faz mais que sustentar três tentos aos anteriores posto em jogo, se é aceito. Podem ser dispostos dois 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; se apostado, não poderá retornar para um número menor de tentos, inclusive se superior a sua falta.”

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



XVI. O TRUCO: se um jogador, antes de jogar a primeira carta, disser TRUCO, seus companheiros não poderão colocar o envido, porém poderão cantar a flor antes que o adversário aceite o truco; por sua vez os adversários podem colocar o ENVIDO, se não tiverem jogado a primeira carta e 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 recém ao TRUCO.

a) 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 colocar o revide.

b) 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.

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

d) O Valor da maior a menor carta é o seguinte: O ÁS 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.

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





f) 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 anota um tento somente, como se fosse um TRUCO não aceito.

g) 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 as três vazas, ganha o que é mão, dos que jogarem as cartas que empataram 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.

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





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

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

k) IR AO BARALHO: significa jogar a(s) carta(s) no monte; sendo que as que ficarem jogadas não terão valor algum. 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 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 não terá valor.

Se um grupo ir ao baralho 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.

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





medida extrema, mas pode ser utilizada em qualquer momento do jogo, por qualquer uma das equipes. Não existe esta proposta nos jogos de testa.

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:

- 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.
- Se alguém tem FLOR, se responderá assim: “FLOR QUERO”, aceitando-se tudo, ou seja, a CONTRA - FLOR E O RESTO e o TRUCO; ou “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. O jogador poderá cantar flor e após responder o “Quero” ou “Não Quero” para o Truco. Se cantar para sair, não precisa responder o Truco.





- Se mais de um jogador cantar FLOR, o primeiro responderá somente como está acima, o(s) outro(s) sendo companheiro ou adversário, poderá responder somente cantando “FLOR”.

- Quando uma equipe tiver uma ou mais flor, qualquer jogador do trio poderá responder o truco.

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.

m) 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.

Art. 10. Regulamento Disciplinar do Jogo de Truco Cego.

§1º O JOGO DE TRUCO tem como finalidade, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre os peões e prendas.

§2º Todos os trios terão um “CAPATAZ”, que o representará nos sorteios e será o “PORTA-VOZ” e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às Comissões Organizadora e Avaliadora (Julgadora).

§3º As Comissões Organizadora e Avaliadora (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.

§4º Ao término das partidas, o “CAPATAZ” do trio vencedor deverá entregar para as Comissões Organizadora e Avaliadora (Julgadora), o BARALHO, os TENTOS e as SÚMULAS das partidas disputadas, com os resultados.





§5º A substituição de um jogador pelo reserva ou o rodízio de testa, só poderá ocorrer no fim de uma partida.

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

§6º É vedado o porte de qualquer tipo de arma.

§7º 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 os 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 para os jogos 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. 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.

§8º 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, deverá determinar a colocação da FALTA ENVIDO ou FLOR e CONTRA FLOR E O RESTO até o término da partida, sem jogar o TRUCO.





Somente após a distribuição de todas as cartas para todos os participantes, as mesmas podem ser vistas; caso alguém olhe as cartas antes do término da distribuição, pagará os tentos apostados e o baralho é passado para o próximo a dar as cartas.

51

A flor deve ser cantada antes de algum jogador do próprio trio abrir o canto dos seus pontos. Caso o jogador cante flor depois, mas não mostre, nada acontece. Caso mostrada perde os tentos da falta envido.

O mão geral inicia o canto, se o próximo não matar responderá “NÃO MATO” ou “É BOM”, se matar deve cantar os pontos, tudo na ordem da mão da vaza jogada. Ao final, apenas o ponto vencedor precisa comprovar os pontos.

Se não comprovar o canto ou uma flor não cantada for descoberta devem ser pagos todos os tentos da FALTA-ENVIDO apostados.

§9º 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.

- I. Comissão Organizadora e Avaliadora (Julgadora): Deverá ser composta no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros;
- II. Comissão Disciplinar: Deverá ser composta de no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros.

§10. Toda e qualquer decisão tomada por quaisquer das Comissões serão irrecorríveis.

§11. Sinopse (Vencedor):

- I. será o conjunto que derrotar o maior número de adversários;
- II. o conjunto que tiver o maior número de partidas ganhas;
- III. saldo de tentos;
- IV. o conjunto que tiver o maior número de tentos;
- V. confronto direto;





- VI. sorteio;
- VII. 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;
- VIII. um jogo será composto de três partidas consecutivas e sem intervalos, sendo que cada jogo terá a duração máxima de duas horas (02h); após este tempo, caberá à Comissão Organizadora o ARBÍTRIO DE DETERMINAR O VENCEDOR DESTA JOGO, sendo penalizado o trio que estiver gastando tempo inutilmente.
- IX. Ausência de jogadores: a equipe inscrita no evento que não comparecer na mesa com os três jogadores dentro de quinze minutos de partida perderá o set por 24 x 0. Permanecendo a ausência por mais quinze minutos perderá a partida por 3x0 (24x0, 24x0, 24x0).

Art. 11. Nos casos omissos, as Comissões Organizadora e Avaliadora (Julgadora) terão total poder de decisão.





ANEXO 5

REGULAMENTO DO JOGO DE TRUCO DE AMOSTRA

Art. 1º O Jogo de Truco de Amostra obedece a regulamentação que segue.

Art. 2º Regulamento Disciplinar do Jogo de Truco de Amostra.

§1º O Jogo de Truco tem como finalidades, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre os peões e prendas.

§2º Todos os Trios terão um “CAPATAZ” que os representará nos sorteios e será o PORTA-VOZ e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às Comissões Organizadora e Avaliadora (Julgadora).

§3º As Comissões Organizadora e Avaliadora (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.

§4º Ao término das partidas, o “CAPATAZ” do Trio vencedor deverá entregar para as Comissões Organizadora e Avaliadora (Julgadora), o BARALHO, os TENTOS e as SÚMULAS das partidas disputadas, com os resultados.

§5º A substituição de um jogador pelo reserva ou o rodízio de testa, só poderá ocorrer no fim de uma partida.

§6º É vedado o porte de qualquer tipo de arma.

§7º Serão desclassificados os trios 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);
- 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.

Art. 3º Regulamento Geral do Jogo de Truco de Amostra.

§1º 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.

§2º Dependendo do número de jogadores, a partida se desenrola da seguinte maneira:

- I. 2 jogadores “partida de Mano” - Em 18 tentos virando em 9;
- II. 4 jogadores “dois contra dois” - Em 24 tentos virando em 12;
- III. 6 jogadores “três contra três” - Em 30 tentos virando em 15.

§3º Para os Jogos Tradicionalistas da CBTG os jogos serão na modalidade “trio” ou “três contra três”.

§4º 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 3 em 3. 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).

55

§5º 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).

§6º 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 ambos empardarão entre si.

§7º 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/PÉ, em caso de empate repetirá o processo até desfazer o empate sendo DADOR/PÉ 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.

§8º O CORTE: o corte será efetuado pelo CONTRAPÉ que irá dividir o baralho em dois montes de tal forma que o menor tenha no mínimo três cartas, sendo permitido corte de gaveta. Não será admitido o “GOLPE” sem corte. Ao jogador que efetuar o corte não lhe cabe virar a carta que definirá o naipe da amostra.

§9º DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS: ao DADOR/PÉ cabe distribuir as cartas, uma a uma para cada jogador, de boca para baixo, por cima ou por baixo, sempre





pela direita e após receber sua terceira carta deverá tirar de cima, se for distribuído por cima ou por baixo se for distribuído por baixo do baralho, uma carta que definirá o naipe da AMOSTRA; a partir daí tudo o que for dito terá valor.

§10. CARTAS MAL DISTRIBUÍDAS: se o DADOR/PÉ errar na distribuição das cartas o fará quantas vezes forem necessárias, sem prejuízo para o seu trio. Se uma carta virar ao ser distribuída ou repartida será efetuada nova distribuição automaticamente.

§11. O MÃO: o mão é o primeiro jogador à direita do DADOR/PÉ; é também o primeiro a jogar, o primeiro a cantar os pontos das propostas aceitas, e em nenhum caso defende por sua posição a mão do companheiro. Em igualdade de pontos para a Flor ou Envido tem preferência o mão. O mão de uma rodada será o DADOR/PÉ da próxima.

§12. PÉ E CONTRA-PÉ: o PÉ/DADOR é o último jogador de uma cruz a jogar sua carta, o “CONTRAPÉ” é o pé da outra cruz, e fica posicionado à esquerda do PÉ/DADOR.

§13. 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, as cartas misturadas pelo jogador ao centro da mesa não servirão como comprovação de proposta.

§14. VALOR DAS CARTAS: cada carta terá um valor de acordo com a função que está exercendo naquela partida, se for da amostra ou não, para efeito de





saber-se a pontuação das Flores e dos Envidos e para determinar-se quem ganhará o Truco, as maiores vão matando as menores, segundo a ordem exposta, de cima para baixo, conforme a tabela que segue:

Carta	Valor e Pontos	Senhas
2 da Amostra	30	Arregalar os olhos e levantar as sobrancelhas
4 da Amostra	29	Beijo sem estalo
5 da Amostra	28	Enrugar o nariz
11 Perico	27	Piscar o olho direito
10 Perica	27	Piscar o olho esquerdo
Rei da Mostra	Vale a carta virada	A senha é a mesma da carta virada
Ás de Espadas	1	Torcer um canto da boca
Ás de Paus	1	Torcer um canto da boca
7 de Espadas	7	Torcer um canto da boca
7 de Ouro	7	Morder o lábio inferior e dizer bom
3	3	Morder o lábio inferior
2	2	Mostrar a língua
Rei	0	Estas cartas quando não são da mostra não possuem nenhum valor quantitativo, mas podem auxiliar na formação das flores e ajudam no mata-mata do truco
Cavalo	0	
Valete	0	





4, 5, 6, de qualquer naipe e sete de Paus ou de Copas	4, 5, 6 e 7	Estes valores servem apenas para Envido e Flor, somado aos valores das cartas da Amostra, e isoladamente não valem nada, e a maior mata a menor
Quando não se tem jogo fecha-se os olhos, querendo dizer estou cego.		

§15. 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 com Outra ou simplesmente se diz "A Pontos ou Pontos", se não se tem nada. Para o Truco não pode se fazer um aumento para retruco ou vale quatro sem haver dito QUERO previamente.

§16. 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 consequências do jogo. 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.

§17. 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 os tentos apostados no Truco, mesmo que este não tenha sido jogado, sendo revertidos todos os tentos para o Trio adversário. Quando um jogador envida e o adversário tem Flor, o Envido fica anulado, pois a Flor tem prioridade, é a primeira parte do jogo quando ocorre. A ordem de cantar os Pontos segue no Trio adversário do Mão até matar, havendo Pontos maiores no Trio do Mão e não manifestado deverá retornar a este para assim o fazer, seguindo desta forma até que haja um vencedor.

§18. A FLOR: a Flor é formada por três cartas do mesmo naipe, por duas cartas da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro) e uma terceira chamada de “Liga”, ou por uma carta da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro) e duas do mesmo naipe chamadas “Ligas” e valem três tentos. Nenhum dos quatro naipes tem mais valor do que o outro.

- I. 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 Ás, o dois e o três do mesmo naipe somam seis pontos, mais 20 que se agregam, dão uma Flor de 26;
- II. para contar uma Flor com uma carta da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro), somam-se o valor da Pata (Brava ou De Dentro) e as Ligas “Brancas”. Exemplo: o 11 da Amostra, o seis e o cinco do mesmo naipe somam 27 mais 6 mais 5, dão uma Flor de 38;
- III. para contar uma Flor com duas cartas da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro), somam-se o valor da Pata (Brava ou De Dentro) maior, o final da Pata (Brava ou De Dentro) menor e a Liga “Branca”. Exemplo: o 2 da Amostra, 4 da Amostra e o cinco, somam 30 mais 9 mais 5, dão uma Flor de 44;





- IV. a maior Flor é 47, formada com Três cartas da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro). Exemplo: o 2 da Amostra, 4 da Amostra e o 5 da Amostra;
- V. a menor Flor é 20, formada direta com três cartas Negras do mesmo naipe e não da Amostra. Exemplo: o “REI”, CAVALO e a “SOTA”.

§19. 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 imediatamente dos demais jogadores seguindo a ordem da volta, possibilitando dessa forma que o primeiro que anunciou sua Flor possa propor uma disputa entre a sua e a(s) outra(s). 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 SAÍDA COM FLOR: Se com o canto da flor um grupo sai, não se joga o truco se dando por finalizado a partida.

§20. DIVERSAS COMBINAÇÕES (DE PROPOSTAS) DE FLOR:

- I. 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.
- II. FLOR E FLOR: quando o jogador de um grupo propuser Flor e o outro contrário responde Flor também, os jogadores seguem com a segunda parte do jogo (o Truco), e depois de terminada a mão, mostram-se os pontos de cada uma, a maior se anota três tentos.
- III. FLOR E CONTRAFLOR: quando um jogador propor Flor e seu contrário diz CONTRAFLOR, se o primeiro não aumentar a proposta,





deve responder no ato se aceita respondendo “QUERO” e ambos cantam seus pontos; ao ganhador se anotar-se seis tentos. Se não aceita a CONTRAFLORES, 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 juntado tantos Real Envido quanto o jogador julgar, ao limite da falta envido. Sempre que há revide indica a aceitação da proposta anterior. Exemplos:

- CONTRAFLORES = 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 24 tentos.
- FLOR e CONTRAFLORES = 6 tentos + 6 Real Envido = 18 tentos, total 24 tentos.
- COM FLOR = 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 21 tentos.
- COM FLOR = 3 tentos + 6 Real Envido = 18 tentos, total 21 tentos.

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

IV. 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 anotar-se seis tentos pelas duas “Flores” e a demais “pelo resto”, os tentos que faltarem ao que vai adiante para terminar a partida. Achicando-se, são quatro tentos, sendo três da CONTRAFLORES 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.

- V. FLOR, CONTRAFLORES, CONTRAFLORES E O RESTO: Ao propor Flor o contrário opõe a sua como CONTRAFLORES e o primeiro sentindo-se forte ou desejando impressionar responde CONTRAFLORES e o Resto, aceitando-se são seis tentos mais os que faltam ao ponteiro para terminar. Se não é aceita são seis tentos somente. Jogando-se de oito ou mais na testa a CONTRAFLORES e o Resto vale igual à jogada de volta. EXEMPLO: FLOR, CONTRAFLORES, CONTRAFLORES E O RESTO, SE NÃO ACEITO, VALE SEIS TENTOS.
- VI. 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.
- VII. 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 por Flor que comprovar haja sido renegada. Se houve proposta feita, Dita Contra ou Tudo Dito Na Lei Do Jogo, o Trio que renegou a Flor e foi descoberto perderá a quantidade de tentos apostados, devendo ser revertido ao trio que pediu a Flor.

§21. 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.





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

- I. 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.
- II. Se for dito “não quero”, não se cantam os pontos e aquele que falou envido ganha um tento.
- III. Quando colocado o envido e aceito, caso empatem os pontos cantados ganha o mão.
- IV. 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.
- V. 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.
- VI. Para contar Envido com (Pata, Brava ou De Dentro), somam-se o valor da (Pata, Brava ou De Dentro) e a Liga “Branca” MAIOR. Exemplo: o 5 da Amostra, o seis e o sete de naipes diferentes somam 28 mais 7, dão um Envido de 35.
- VII. Quando se deve cantar e não se tem duas cartas do mesmo naipe ou uma (Pata, Brava ou De Dentro), se cantará a maior das cartas



BRANCAS, que vai de UM até SETE. Assim, o que tiver três, seis e um sete de naipes diferentes, cantara "SETE". Se as três cartas forem negras de naipes diferentes e não da Amostra, cantar-se-á a maior, ou seja, "REI", CAVALO ou "SOTA". 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 SETE", formado pelo 2 da Amostra e o sete de qualquer naipe.

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

IX. 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.

§23. COMBINAÇÕES DE ENVIDO:

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

II. 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".



III. 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 cruza vale como um só.

IV. FALTA ENVIDO: pode-se dizer “Falta Envido” ao começar a volta ou como revide. No primeiro caso se é aceita vale pelos tentos que faltem 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 faltem 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 rebotes será a quantidade correspondente a FALTA ENVIDO para o trio que vai à frente.

V. 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, etc.

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





a) se um grupo ganha a primeira e perde a segunda será ganhador da volta o que ganhar a terceira vaza.

b) se perde a primeira deverá ganhar a segunda e a terceira para ganhar a volta.

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

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

III. VAZA EMPATADA: se os jogadores ou grupos jogam uma carta de igual valor, se diz que a vaza vai empatada ou “As Pardas”. Se a primeira vaza vai parda, ganha o que fizer a segunda vaza. Empatando-se a primeira e a segunda vazas ganha o que fizer a terceira. Empatando-se a segunda vaza ganha quem fez a primeira vaza. Empatando-se a terceira vaza ganha o que fez a primeira. Empatando-se as três vazas ganha o que é mão. Quando uma vaza 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 vaza seguinte joga de mão aquele que foi em relação ao companheiro na vaza 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.

IV. ESTÁ DITA A CONTRA: significa que caso o outro trio tenha flor a proposta seja “CONTRAFLORES a Falta Envido”, isso não significa que o trio que propôs seja obrigado a ter flor, pois esta proposta só pode ser colocada por qualquer jogador do trio em desvantagem,





quando o trio que está na frente atingir 15 ou mais tentos, no final sendo obrigado a mostrar as flores cantadas.

OBS.: CONTRA FLOR E O RESTO: é a soma de todas as FLOR cantadas mais a falta de quem está na frente.

- V. 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 da virada da Amostra 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 Envido e Truco” e “se houver Flor, CONTRAFLOR e o Resto e Truco”. Se houver Flor, os adversários cantam suas Flores e responderá para CONTRAFLOR e o Resto e o Truco da seguinte maneira: “com Flor Quero” aceitando-se tudo ou “com Flor Não Quero”, recusando-se tudo, mas aceitando-se algo se procede “Passo o Truco e com Flor Quero”, ou “Com Flor Me Achico e Quero o Truco”. Se nenhum adversário tem Flor, dirá A Pontos e daí se responderá para Falta Envido e o Truco da seguinte maneira: “Quero” aceitando-se tudo ou “Não Quero”, recusando-se tudo, mas aceitando-se algo se procede (PASSANDO) o que não se aceita e aceitando-se o que quer fechar. Exemplo: Passo Truco e quero a falta ou passo a falta e Quero o Truco.

Para uma cruz a 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 a que está atrás em pontos. Esta proposta só poderá ser colocada antes da virada da Amostra, pois a partir deste momento não se pode falar mais nada no escuro.



- VI. 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.
- VII. IR AO BARALHO: significa jogar as cartas de boca para baixo junto ao que restou do reparte, o jogador que assim fizer, atesta sua desistência e a dos demais companheiros. Se um jogador passar uma de suas cartas deverá passar as demais que falem 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.

§25. VENCEDOR DO TORNEIO:

- I. Será vencedor do torneio o que derrotar o maior número de trios adversários (vitórias).
- II. Em caso de empate no número de vitórias será vencedor o trio que tiver ganho o maior número de partidas (partidas).
- III. Em caso de permanecer o empate será vencedor o trio que tiver o maior número de tentos a seu favor (tentos).
- IV. Permanecendo o empate decidir-se-á o vencedor pelo confronto direto.





- V. Se todas as possibilidades acima não resolver, será efetuado então o sorteio puro e simples entre os trios envolvidos (sorteio).
- VI. Em caso do número de equipes por chave serem diferentes será aplicado o sistema de percentual (aproveitamento).
- VII. 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.
- VIII. Ao trio adversário será anotado 0 (zero) vitórias, 0 (zero) partidas e a soma dos tentos por “ele” conquistado nas partidas jogadas.
- IX. 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 a Comissão Organizadora encerrar o jogo determinando o trio vencedor.





ANEXO 6

REGULAMENTO DO JOGO DE SOLO

71

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. 1º O Jogo do Solo obedece a seguinte regulamentação:

§1º 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.

§2º Os jogadores são denominados “mão”, “centro” e “pé”. O carancho, quando houver, distribui as cartas mas não joga a partida.





§3º Uma partida de solo é composta de doze (12) vazas.

§4º 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.

§5º 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.

§6º O baralho utilizado é o Espanhol, desprovido dos oito (8), dos nove (9) e dos dois (2), portanto são trinta e seis (36) cartas.

§7º Para início dos jogos, haverá sorteio entre os candidatos para a formação dos trios.

§8º Se no sorteio sobrarem um ou dois candidatos, estes automaticamente estarão classificados para a próxima composição de mesas, não podendo entrar noutro sorteio, porventura existente.

§9º Todo o jogador que usar má fé ou usar de recursos que desabonem o evento será automaticamente desclassificado.

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

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

§12. 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 suas cartas boas para solar e também não tendo dirá "eu passo", passando a vez para o "pé", que por sua vez também verificará suas cartas e se não forem boas também dirá "eu passo". Nesse caso 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, de preferência a de menor valor. O trunfo é escolhido pelo solante.

§13. Todo o jogo maior tira o menor, para a definição de quem sairá jogando.

§14. Na ordem, os jogos terão o seguinte valor:

- I. Jogo Pobre;
- II. Jogo Rico (obrigatoriamente trunfo em ouro);
- III. Manilheiro (obrigatoriamente trunfo em ouro);
- IV. Contra as Quatro;
- V. Bólo Branco;
- VI. Bólo Preto;
- VII. Natural.

§15. 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”.

§16. Se um jogador após receber as cartas, e tiver quatro manilhas (7), este é obrigado a solar o jogo. Mas se na mesma partida outro jogador se propuser a solar também, dirá: “Solo contra as quatro” e passa a ser este o solante. O trunfo passa a ser de livre escolha do solante. Podendo para isto pedir uma carta, dando outra de sua livre escolha.

§17. 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.

§18. 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.

§19. Após a distribuição das cartas, não havendo proposta do “mão” nem do “centro”, o “pé” se obriga a solar o jogo, podendo pedir uma carta de sua escolha, dando em troca outra. O trunfo é de livre escolha do Solante “pé”.

74

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

§21. 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.

§22. 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.

§23. 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 adversários as fichas apostadas.

§24. Solo contras as Quatro: se um jogador receber as cartas e tiver as quatro manilhas (7), é obrigado a solar o jogo. Mas se na mesma partida outro jogador se propuser a solar também, dirá: - “Solo contra as Quatro” e passará a ser este o Solante. O trunfo é de sua livre escolha.

§25. Valor das cartas para a contagem do jogo:

I. Manilha (7) - vale 5 (cinco) pontos;





- II. As (1) - vale 4 (quatro) pontos;
- III. Rei (12) - vale 3 (três) pontos;
- IV. Cavalo (11) - vale 2 (dois) pontos;
- V. Sota (10) - vale 1 (um) ponto.

75

§26. 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.

§27. 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.

§28. 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.

§29. 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.

§30. 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.





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

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

Art. 2º A inscrição será individual, sendo que, obrigatoriamente, deverá estar representando uma Entidade Concorrente filiada à CBTG e em dia com suas obrigações.

Art. 3º O jogador deverá estar devidamente pilchado.

Art. 4º Os casos omissos nesse regulamento serão dirimidos pelas Comissões Organizadoras dos eventos onde se realize o jogo.



ANEXO 7

REGULAMENTO DO JOGO DE TETARFE

Art. 1º A modalidade de jogo reconhecida pela sigla TETARFE inclui os jogos de Tejo, da Tava, da Argola e da Ferradura.

Art. 2º O TETARFE será disputado na modalidade “EQUIPE” podendo ser inscritos de 3 (três) a 4 (quatro) participantes.

Parágrafo único. 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. 3º O TETARFE segue as regras:

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, foram encontrados restos de peças usadas para a prática desse jogo: por exemplo, as fichas de cerâmica que se usava para a realização do jogo do Tejo. Além do litoral Sul e parte da fronteira, fomos encontrar notícias desse jogo, também nas Missões;

b) a cancha para realização do jogo do Tejo, é constituída 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 desse buraco, é cravada uma adaga, sem necessidade de fio, com lâmina de 4 cm de largura e 20 cm de altura de lâmina. O círculo maior, tem raio





la, a pontuação da moeda se manterá a do momento do lançamento que ela foi contabilizada.

II. TAVA:

a) 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 5/16" (8 milímetros) 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 8 (oito) pontos;

- a argola de 12 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 5 (cinco) pontos;

- a argola de 16 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 3 (três) pontos;

f) todos os pontos serão computados após o lançamento das três argolinhas.





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 1/2" 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.

Art. 4º REGRAS GERAIS:

§1º Se um jogador estiver na posição de iniciar o jogo e, sem querer, derrubar o Tejo, a Tava, a Argola ou Ferradura da mão e for constatado que não teve a intenção de arremessar, o mesmo poderá juntar e jogar sem nenhum prejuízo para a sua apresentação.

§2º É proibido que a torcida faça vaias para o adversário. Equipes que ficarem vaiando os adversários durante a apresentação dos mesmos poderão ser desclassificadas da competição.

Art. 5º PISTA PARA O TETARFE: 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.





Art. 6º Sempre que o bolim for batido e ultrapassar os limites da cancha, será considerado bolim fora de cancha.

Art. 7º Qualquer bocha que sair fora dos limites da cancha estará fora de jogo.

Parágrafo único. Uma bocha é considerada fora de cancha quando a mesma passar totalmente das linhas de demarcação.

Art. 8º Nenhuma jogada poderá ser realizada a uma distância menor de 10(dez) metros da cabeceira da cancha onde se encontram os jogadores ou o ninho.

Art. 9º Quando numa jogada o bolim for golpeado e deslocar-se para uma distância além dos 20 (vinte) metros, em direção a cabeceira oposta, o ninho poderá avançar até os 10 (dez) metros, onde jogador realizará a sua jogada.

Art. 10. Caso em uma jogada o bolim for atingido e recuar na área dos 10 (dez) metros é validada a jogada.

Art. 11. Cada trio jogará com 6 (seis) bochas, sendo que cada atleta arremessará 2 (duas) bochas a cada passada do jogo.

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

Art. 13. Caso em uma jogada não seja definido o ponto, continuará a equipe que realizou o último arremesso, mesmo assim não se definindo o ponto ao final da jogada, não somará ponto a nenhuma das equipes.

Art. 14. Quando um atleta for fazer seus arremessos, preferencialmente, o jogador adversário não deverá permanecer no ninho e atrás da linha de jogo. Quando o atleta pegar a bocha na mão, tanto a equipe adversária como a torcida, deverão permanecer em silêncio em respeito ao atleta que irá jogar.

Art. 15. Somente é permitido permanecer dentro da área de jogo, o juiz e os capitães das equipes, mesmo quando for necessário medir uma jogada.

Parágrafo único. O atleta, após fazer o arremesso, pode adentrar a cancha para acompanhar sua jogada.





Art. 16. É permitido pisar na fita que delimita o ninho da área de jogo ao fazer um arremesso.

Art. 17. Caso um atleta e/ou capitão mexer nas bochas sem haver concordância entre as equipes, se for ponto ou não, a equipe do atleta infrator será punida, sendo acrescido ao adversário os pontos que estavam em dúvidas na medição.

Art. 18. Uma equipe será composta por um trio com um elemento de reserva, que poderá ser substituído a qualquer momento do jogo.

§1º A partida poderá começar com dois jogadores na equipe sendo que o terceiro jogador deverá entrar na cancha até o final da primeira passada.

§2º Somente é realizada a substituição de atleta, quando terminar uma passada do jogo, ou seja, quando todas as bochas estiverem dentro do ninho antes do arremesso do bolim.





Art. 5º A distância da linha de arremesso da bocha será de 12 (doze) metros, contados a partir da borda anterior do cepo, sendo que, o atleta poderá pisar na linha, não podendo ultrapassá-la completamente, sob pena de anulação da bocha.

Parágrafo único. A linha de arremesso será:

- a) Peões: 12 (doze) metros;
- b) Prendas (todas as idades): até 9 (nove) metros;
- c) Peões menores de 12 (doze) anos: até 9 (nove) metros;
- d) Peões maiores de 70 (setenta) anos: até 9 (nove) metros.

Art. 6º A forma de disputa será em duas fases:

- I. 1ª fase – classificam-se 50% das duplas inscritas e que fizerem seus arremessos.
- II. 2ª fase – as duplas classificadas farão novos arremessos, e as 3 (três) duplas com maiores pontuações garantirão o 1ª, 2º e 3º lugar.

§1º Na 2ª fase, as duplas farão seus arremessos, cuja pontuação só será computada se for maior que a obtida na 1ª fase, ou seja, os pontos conquistados na 1ª fase, se não forem ultrapassados, ficam valendo. Portanto, a dupla classificada em 1º lugar na 1ª fase, só fará seus arremessos, se for ultrapassada por outra dupla.

§2º Caso o número de duplas participantes for ímpar, serão classificadas 50% + 1 (um).

§3º Não haverá confronto entre as duplas; cada dupla faz seus arremessos, que serão anotados na súmula apropriada.

Art. 7º O jogo será disputado em duplas, sendo que cada atleta terá direito de arremessar 08 bochas, em duas séries de 04 bochas. Sendo que o atleta nº 01 da equipe irá arremessar 04 bochas, a seguir o atleta nº 02 da equipe arremessa 04 bochas. Na sequência o atleta nº 01 da equipe arremessa 04 bochas em ato contínuo o atleta nº 02 da equipe arremessa 04 bochas, encerrando-se assim as duas





séries. Ao final soma-se os pontos obtidos por cada dupla para se conhecer o vencedor.

§1º Se um atleta jogar sozinho, queimará a sua dupla, podendo competir apenas na modalidade individual;

§2º Todos concorrerão à premiação individual, sendo considerado os 3 maiores arremessos da 1ª fase.

Art. 8º Em cada arremesso válido, serão computados os pontos da(s) bocha(s) derrubada(s) do cepo, retornando a(s) mesma(s) ao local de origem.

Art. 9º Para ter validade o arremesso, a bocha arremessada obrigatoriamente deverá tocar diretamente na bocha ou balim ou tocar na parte superior do cepo, não sendo válido o arremesso cuja bocha tocar o solo antes do cepo.

Art. 10. Os arremessos poderão ser feitos com o atleta em movimento ou parado, no entanto, deve ser observada a linha demarcatória, podendo pisar na linha, sendo que a mesma não poderá ser ultrapassada, nem após ter sido feito o arremesso.

Art. 11. Critérios de desempate:

§1º A ordem de arremessos para desempate será definida por sorteio.

§2º Na 1ª fase:

- I. DUPLAS: só ocorrerá se for entre as últimas classificadas e que uma ou mais vão ficar fora dos 50%. Nesse caso, as duplas empatadas retornam e cada atleta arremessará uma bocha. Persistindo o empate nova série de uma bocha para cada atleta, e assim sucessivamente até se conhecer a dupla vencedora;
- II. INDIVIDUAL: só haverá desempate da competição individual nesta fase para definir os ganhadores.





§3º Na 2ª fase - empate entre duas ou mais duplas: cada atleta arremessará uma bocha. Persistindo o empate nova série de uma bocha para cada atleta, e assim sucessivamente até se conhecer a dupla vencedora.

Art. 12. É proibido que a torcida faça vaias para o adversário. Equipes que ficarem vaiando os adversários durante a apresentação dos mesmos poderão ser desclassificadas da competição.

Art. 13. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora e Comissão Técnica.

