

ANEXO 06 - REGULAMENTO DO JOGO DE TRUCO DE AMOSTRA

O Jogo de Truco de Amostra obedece a regulamentação que segue:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG

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

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

REGRAS GERAIS

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

CARTA JOGADA: É aquela que tenha sido posta sobre a mesa com a boca para cima, não podendo ser retirada ou trocada por outra. Duas ou mais cartas sobrepostas sobre a mesa ao mesmo tempo significará que a ou as de baixo foram jogadas primeiro, devendo ficar visível aos demais que foram jogadas duas ou mais cartas, sob pena de perder os tentos apostados no truco. Depois da carta jogada tudo relacionado com Envido ou Flor não tem valor algum tendo apenas respeito como resposta à outra proposta dos contrários.

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

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

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

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

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

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

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

Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG

um tento do Truco mesmo que este não tenha sido jogado, sendo revertidos estes tentos para o trio adversário.

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

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

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

Carta	Valor e pontos	Senhas
2 da mostra	30	Arregalar os olhos e levantar as sobrancelhas
4 da mostra	29	Beijo sem estalo
5 da mostra	28	Enrugar o nariz
11 Perico	27	Piscar olho direito
10 perica	27	Piscar olho esquerdo
Rei da Mostra	Vale a carta virada e a senha é a mesma da carta virada	
Às de espadas	1	Torcer um canto da boca
Às 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 diz 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, isoladamente não valem nada e a maior, mata a menor.
Quando não se tem jogo fecham-se os olhos, querendo dizer estou cego.		

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 2 e o 3 do mesmo naipe somam seis pontos, mais 20 que se agregam, dão uma flor de 26.

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

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

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

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

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

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

DIVERSAS COMBINAÇÕES DE FLOR

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

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

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

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

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

Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG

- FLOR E CONTRA-FLOR = 6 tentos + 6 Real Envidos = 18 tentos, total 24 tentos

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

- COM FLOR = 3 tentos + 6 Real Envidos = 18 tentos, total 21 tentos.

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

CONTRA-FLOR E O RESTO: Esta proposta pode ser feita por qualquer jogador que tenha flor, ou como resposta a outra do adversário. No primeiro caso, se ninguém contesta vale como uma flor simples, mas se alguém tem flor deve responder aceitando ou achicando-se. Se aceita contam-se os pontos e ao ganhador se anotar-se seis tentos pelas duas "flor" e a demais "pelo resto", os tentos que faltam ao que vai adiante para terminar a partida. Achicando-se, são quatro tentos, sendo três da contra-flor e um da achicada.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COMBINAÇÕES DE ENVIDO:

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

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

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

FALTA ENVIDO: Pode-se dizer “Falta Envido” ao começar a volta ou como revide. No primeiro caso se é aceita vale pelos tentos que 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 tríos ou ambos estiverem em “buenos” o máximo de tentos que se pode disputar nas variações de envido e reboques será a quantidade correspondente a FALTA ENVIDO para o trio que vai a frente.

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

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

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

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

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

O TRUCO:

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

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

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

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

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

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

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

VASA EMPATADA: Se os jogadores ou grupos jogam uma carta de igual valor, se diz que a vasa vai empatada ou “As Pardas”. Se a primeira vasa vai parda, ganha o que fizer a segunda vasa. Empatando-se a primeira e a segunda vasas ganha o que fizer a terceira. Empatando-se a segunda vasa ganha quem fez a primeira vasa. Empatando-se a terceira vasa ganha o que fez a primeira.

Empatando-se as três vasa ganha o que é mão. Quando uma vasa fica empatada, joga em primeiro lugar o jogador que foi mão na anterior. Se dois jogadores do mesmo grupo jogam cartas de igual valor, maiores que as dos contrários, na vasa seguinte joga de mão aquele que foi em relação ao companheiro na vasa anterior.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VENCEDOR DO TORNEIO:

- Será vencedor do torneio que derrotar o maior número de trios adversários (vitórias).

- Em caso de empate no número de vitórias será vencedor o trio que tiver ganho o maior número de partidas (partidas).

- Em caso de permanecer o empate será vencedor o trio que tiver o maior número de tentos a seu favor (tentos).

- Permanecendo o empate decidir-se-á o vencedor pelo (confronto direto).

- Se todas as possibilidades acima não resolver, será efetuado então o sorteio puro e simples entre os trios envolvidos (sorteio).

Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG

- Em caso do número de equipes por chave serem diferentes será aplicado o sistema de percentual (aproveitamento).
- Por tratar-se de “melhor de três partidas” o trio que ganhar duas partidas consecutivas anotará 1 (uma) vitória, 3 (três) partidas e 90 (noventa) tentos.
- Ao trio adversário será anotado 0 (zero) vitórias, 0 (zero) partidas e a soma dos tentos por “ele” conquistado nas partidas jogadas.
- Um jogo será composto de 3 (três) partidas sendo que cada jogo terá duração máxima de 02h00min (duas horas) sendo que vencido esse tempo caberá a Comissão encerrar o jogo determinando o trio vencedor.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA - CBTG
DEPARTAMENTO DE ESPORTES
JOGOS TRADICIONALISTAS
SÚMULA DO JOGO DE TRUÇO DE AMOSTRA - Modalidade - TRIO

MTG/Federação:			X	MTG/Federação:		
NOME DO TRIO	Nº DO TRIO	TENTOS MARCADOS	PARTIDAS	TENTOS MARCADOS	Nº DO TRIO	NOME DO TRIO
			1ª			
			2ª			
			3ª			
SOMA DOS TENTOS MARCADOS			X		SOMA DOS TENTOS MARCADOS	

Obs.: Quem ganhar duas(2) partidas consecutivas, marcará três(3) partidas ganhas e 90 tentos e o perdedor zero (0) partida mais a soma dos pontos marcados nas partidas duas(2) que perdeu (máximo = 50 pontos).

TRIO VENCEDOR		TRIO PERDEDOR	
PARTIDAS VENCIDAS		PARTIDAS VENCIDAS	
TENTOS MARCADOS		TENTOS MARCADOS	
Assinatura do Capataz Trio Vencedor		Assinatura do Capataz Trio Perdedor	

Local e Data:

Nome do Arbitro/Assinatura	Responsável p/Dep. de Truço	Diretor de Esportes da CBTG