

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;



- 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 revide 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



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 Envio” sem a necessidade de responder de forma dupla, resolvendo-se primeiro a “Falta Envio” 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 anotar 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.

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 ARBITRIO DE DETERMINAR O VENCEDOR DESTE 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.

