

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 cruza a jogar sua carta, o "CONTRAPÉ" é o pé da outra cruza, 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 CONTRAFLORE, 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:

- CONTRAFLORE = 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 24 tentos.
- FLOR e CONTRAFLORE = 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 CONTRAFLORE.

- IV. CONTRAFLORE 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 falem ao que vai adiante para terminar a partida. Achicando-se, são quatro tentos, sendo três da CONTRAFLORE e um da achicada. Um detalhe importante é que CONTRAFLORE 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.



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.

- VI. **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 à frente leva de vantagem sobre a outra cruz. Caso não seja aceita, a cruz que colocou receberá um tento. (Não confundir com Falta Envio). 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.

§24. O TRUCO: é geralmente a última parte do jogo. Nos casos em que não se cantam flor e ninguém faz proposta para o envio, 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 envio. Neste caso, o primeiro proponente deverá contestar ao envio, se não houver flor e o outro, o que disse envio, responderá ao truco.

- I. O truco se divide em três partes: Truco, Retruco e Vale Quatro. Contrariamente ao acontece com a flor e com o envio, no truco NÃO é necessário responder “Quero” antes de propor um revide. Desejando-se aumentar uma proposta de Truco, se dirá: “QUERO Retruco”, desejando-se aumentar uma proposta de Retruco se dirá “QUERO Vale Quatro”, a ordem é essa e não se pode alterar. Ao Truco não pode se suceder o Vale Quatro
- II. **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 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 cruzar colocar toda LEI DO JOGO é necessário que uma das cruzas ou as duas estejam em BUENAS e também só pode ser colocada pela cruzar 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.

