



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

ALTERAÇÕES 34ª CONVENÇÃO (2025)

REGULAMENTO ESPORTIVO

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

IV - são permitidas as seguintes inscrições de equipes:

d) Solo- 4 **Integrantes**;

V - as substituições de atletas que se fizerem necessária, deverão ser realizadas na reunião técnica que antecede o evento e somente nesse momento pelo Diretor Esportivo Regional, Coordenador ou seu representante, não sendo aceito substituições posteriores;

Art. 7º Para efeito deste Regulamento, cada equipe poderá ser formada pelas seguintes quantidades de atletas, conforme a modalidade:

MODALIDADES	n.º mínimo	n.º máximo
Bocha	06 atletas	Até 08 atletas
Bolão	10 atletas	Até 14 atletas
Bocha Campeira	03 atletas	Até 04 atletas
Solo	01 atleta	Até 01 atletas
Tava	03 atletas	Até 04 atletas
TETARFE	03 atletas	Até 04 atletas
Truco Cego	03 atletas	Até 04 atletas
Truco de Amostra	03 atletas	Até 04 atletas
Bocha 48	02 atletas	Até 02 atletas
Canastra	02 atletas	Até 02 atletas
Truco Convencional	02 atletas	Até 02 atletas

§1º Para os jogos de Bocha - Regra Mundial e Bolão **serão divididos em categorias masculino e feminino.**

§2º Nos Encontros Esportivos não haverá divisão por faixa etária. **Menores de 14 anos precisam de autorização do responsável para participarem.**

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

Art. 15º Todos os Atletas deverão apresentar-se para os jogos trajando indumentária gaúcha apropriada, conforme estabelecido **na Diretriz de Indumentária do MTG-PR.**



MTG DO PARANÁ
MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

CAPÍTULO VI
DOS REGULAMENTOS DOS JOGOS

SESSÃO I -BOCHA

Art. 22. A Bocha é regida pela Regra de Bocha Ponto-Rafa-Tiro e consta do Anexo 01.

SESSÃO III -TAVA

Art. 24. O Jogo da Tava tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 03.

SESSÃO IV -TRUCO CEGO

Art. 25. O Jogo de Truco Cego tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 04.

SESSÃO V -TRUCO DE AMOSTRA

Art. 26. O Truco de Amostra tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 05.

SESSÃO VI - SOLO

Art. 27. O Solo tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 06.

SESSÃO VII - TETARFE

Art. 28. O TETARFE segue as regras do regulamento próprio e consta do Anexo 07.

SESSÃO VIII - BOCHA CAMPEIRA

Art. 29. A Bocha Campeira tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 08.

SESSÃO IX - BOCHA “48”

Art. 30. O Jogo do Bocha “48” tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 9.

SESSÃO X - CANASTRA

Art. 31. O jogo de Canastra tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 10.

SESSÃO XI - TRUCO “CONVENCIONAL”

Art. 32. O jogo de truco tem seu regulamento próprio e conta do Anexo 11.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

Art. 47. O sistema de classificação dos concorrentes no Encontro Estadual de Seleções Esportivas considerará pontuação até o 3º lugar, conforme o quadro abaixo:

MODALIDADES	1º LUGAR	2º LUGAR	3º LUGAR
Bocha Individual Feminino	06	03	01
Bocha Individual Masculino	06	03	01
Bocha Dupla Feminino	08	04	02
Bocha Dupla Masculino	08	04	02
Bocha Trio Feminino	12	06	03
Bocha Trio Masculino	12	06	03
Bocha Equipe Feminino	8	4	2
Bocha Equipe Masculino	8	4	2
Bolão Individual Feminino	08	04	02
Bolão Individual Masculino	08	04	02
Bolão Equipe Feminino	12	06	03
Bolão Equipe Masculino	12	06	03
Tava Individual	06	03	01
Tava Equipe	12	06	03
Truco Cego	12	06	03
Truco de Amostra	12	06	03
TETARFE	12	06	03
TETARFE individual	6	3	1
Solo	06	03	01
Bocha Campeira	12	06	03
Bocha 48	08	04	02
Bocha 48 individual	4	2	1
Canastra	08	04	02
Truco Convencional	08	04	02

§7º 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



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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	2	2	2
Truco Cego		4	4	4
Truco de Amostra		4	4	4
Solo		1	1	1
Bocha Campeira		4	4	4
Canastra		2	2	2
Truco Convencional		2	2	2
Campeão Geral		1	0	0
Menção Honrosa		1	0	0
Total por Classificação		94	92	92
TOTAL GERAL			278	

§8º O valor de inscrição do Encontro Estadual de Seleções Esportivas será de R\$ 30,00 (trinta reais) por participante, independentemente da quantidade de modalidades que participe.

ANEXO 1 - REGRA DE BOCHA - PONTO-RAFA-TIRO

Atualização conforme regulamento da Federação de Bocha Mundial

ANEXO 2 - REGULAMENTO OFICIAL DO JOGO DE BOLÃO

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:

“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

I- 10 (dez) bolas na pista 01.

II- 10 (dez) bolas na pista 02.

§ 3º Em todas as pistas, o atleta terá direito a bola de experiência: será a primeira bola de cada pista, sendo considera a pontuação se todos os pinos forem derrubados. Caso não seja derrubado os pinos em sua totalidade, o jogo segue mantendo os arremessos descritos no 1º ou 2º parágrafo, caso tenha, desconta esse arremesso.

§ 4º - Só serão válidos pinos caídos, ou fora da área, não valendo “pinos deslocados” dentro da área.

§ 5º- 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.18º 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 **dele, sem direito a substituição, mantendo os pontos obtidos.**

Inclusão Art. XXº - 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. Essa bola será a primeira e caso derrube os 9 pinos, não terá descarte seguindo com 4 arremessos.

ANEXO 3 - REGULAMENTO DO JOGO DE TAVA

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



MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975



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

§1º - SORTE CLAVADA - O Trio que possuir o maior número, será considerado vencedor.

Persistindo o empate;

§2º - SORTE CORRIDA - O Trio que possuir o maior número, será considerado vencedor.

Persistindo o empate;

§3º - CULO CLAVADO - O Trio com menor número, será considerado vencedor.

Persistindo o empate;

§4º - CULO CORRIDO - O Trio com menor número, será considerado vencedor.

Persistindo o empate;

§5º - A disputa será na cancha, com 10 (dez) tiros de tava, por jogador, sendo 05 (cinco) em cada cabeceira da cancha;

§6º - O desempate será entre os participantes do Trio com maior pontuação, sendo descartado o pior resultado;

§7º - Em caso de mais de dois Trios empatados, será realizado sorteio, para definir a ordem dos Trios jogarem

ANEXO 4 - REGULAMENTO DO JOGO DE TRUCO CEGO

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.



MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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:

subirem em cadeiras ou mesas durante a partida;

desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões;

não obedecerem aos horários estabelecidos;

não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juízes e da comissão organizadora;

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;

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 quaisquer tipos de bebidas alcoólicas durante as partidas;

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.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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:

BARALHO: o baralho é o chamado de ESPANHOL, desprovido dos 8 (oito) e dos 9 (nove), portanto são 40 (quarenta) cartas.

TENTOS: as partidas são jogadas em 24 tentos, sendo que os primeiros 12 tentos serão os “MALOS”, e os 12 restantes os “BUENOS”.

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.

O CORTE: embaralhadas as cartas, corta aquele que estiver à



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.

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).

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.

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.

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”



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.

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.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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;



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- 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.

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.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.

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.

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.

SAÍDA COM FLOR: Se com o canto da FLOR um grupo sair, não será jogado o TRUCO.

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-



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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 anotará 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.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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 faltem 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.

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



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.

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 nada se 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.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.

O TRUCO: se um jogador, antes de jogar a primeira carta, disser TRUCO, seus companheiros não poderão colocar o envio, 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



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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;



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

– 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

“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.

1) NA LEI DO JOGO ESTÁ TUDO DITO: esta é uma manifestação feita quase que exclusivamente pelo grupo que se encontra em grande desvantagem de tentos. É usado nos finais de partida e como medida extrema. Esta proposta somente poderá ser feita pelo trio que está perdendo e após um trio chegar nos tentos “BUENOS”, ou seja, somente após a virada dos “DOZE”. 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



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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).



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

§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.

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:

subirem em cadeiras ou mesas durante a partida;

desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões;

não obedecerem os horários estabelecidos;

não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juízes e da Comissão Organizadora;

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;

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;

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.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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 enviado.

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 início aos jogos.

Comissão Organizadora e Avaliadora (Julgadora): Deverá ser composta no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros;

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 irrecuráveis.

§11. Sinopse (Vencedor):

será o conjunto que derrotar o maior número de adversários;

o conjunto que tiver o maior número de partidas ganhas;

o conjunto que tiver o maior número de tentos;

saldo de tentos;

confronto direto;

sorteio;

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;

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



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

tempo, caberá à Comissão Organizadora o ARBÍTRIO DE DETERMINAR O VENCEDOR DESTES JOGOS, sendo penalizado o trio que estiver gastando tempo inutilmente.

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:

subirem em cadeiras ou mesas durante a partida;

“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões, e se manifestarem de forma exagerada e intimidativa (gritos fora de controle);

não obedecerem aos horários estabelecidos;

não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos Juízes e da Comissão Organizadora;

que durante a disputa da vaza afastarem-se mais de dois metros da mesa;

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;

não será permitida a permanência de pessoas em volta das mesas, com a partida em andamento;

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:

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.

§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).

“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

§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, sempre pela direita e após receber sua terceira carta deverá tirar de cima do baralho e de boca para cima 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 Envio tem preferência o mão. O mão de uma rodada será o DADOR/PÉ da próxima.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

§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



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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, 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

“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.

para contar uma Flor Direta e sem Pata, Brava ou De Dentro, somam-se os valores das cartas denominadas “Branças” 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;

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 “Branças”. Exemplo: o 11 da Amostra, o seis e o cinco do mesmo naipe somam 27 mais 6 mais 5, dão uma Flor de 38;

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;

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;



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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:

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.

FLOR E FLOR: quando o jogador de um grupo propuser 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, a maior se anotam três tentos.

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 seis tentos. Se não aceita a CONTRAFLOR, 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 ajuntado tantos Real Envido quanto o jogador julgar, ao limite da falta envido. Sempre que há revide indica a aceitação da proposta anterior. Exemplos:



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- CONTRAFLOR = 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 24 tentos.

- FLOR e CONTRAFLOR = 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 CONTRAFLOR.

CONTRAFLOR 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 faltam ao que vai adiante para terminar a partida. Achicando-se, são quatro tentos, sendo três da CONTRAFLOR e um da achicada. Um detalhe importante é que CONTRAFLOR 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 CONTRAFLOR A FALTA ENVIDO.

FLOR, CONTRAFLOR, CONTRAFLOR E O RESTO: Ao propor Flor o contrário opõe a sua como CONTRAFLOR e o primeiro sentindo-se forte ou desejando impressionar responde CONTRAFLOR 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 CONTRAFLOR e o Resto vale igual à jogada de volta. **EXEMPLO: FLOR, CONTRAFLOR, CONTRAFLOR E O RESTO, SE NÃO ACEITO, VALE SEIS TENTOS.**

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.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.

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.

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



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

“vinte e cinco”. Duas negras do mesmo naipe valem zero, mais os vinte que se agrega, canta-se vinte pontos.

Para contar Envído 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 Envído de 35.

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.

A primeira manifestação do envído 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.

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

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

§23. COMBINAÇÕES DE ENVÍDO:

ENVÍDO SIMPLES: o envído vale dois tentos em caso de ser aceito e um em caso contrário.

REAL ENVÍDO: 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 envídos, 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”.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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 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.

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 cruza que vai atrás, isso quer dizer que está sendo apostado o número de tentos que a cruza que vai à frente leva de vantagem sobre a outra cruza. Caso não seja aceita, a cruza que colocou receberá um tento. (Não confundir com Falta Envido). Esta



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.

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

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 anotarás somente um tento, como se fosse um truco não aceito.

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.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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.

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 deve ser efetuada pelo CONTRAPÉ da cruz que está atrás em pontos até a ocasião da virada da Amostra (às cegas), mas sua resposta não deverá ser às cegas.

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 Flores, CONTRAFLORES e o Resto e Truco”. Se houver Flores, os adversários cantam suas Flores e responderá para CONTRAFLORES e o Resto e o Truco da seguinte maneira: “com Flores Quero” aceitando-se tudo ou “com Flores Não Quero”, recusando-se tudo, mas aceitando-se algo se procede “Passo o Truco e com Flores Quero”, ou “Com Flores Me Achico e Quero o Truco”. Se nenhum adversário tem Flores, 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 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

“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

ser colocada antes da virada da Amostra, pois a partir deste momento não se pode falar mais nada no escuro.

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.

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 faltarem 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:

Será vencedor do torneio o 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).

Em caso do número de equipes por chave serem diferentes será aplicado o sistema de percentual (aproveitamento).



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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 Organizadora encerrar o jogo determinando o trio vencedor.

ANEXO 7 – REGULAMENTO DO JOGO DE TETARFE

Art. 2º O TETARFE, segue as seguintes regras:

III - ARGOLA:

c) Cada jogador lançara 3 argolas, confeccionadas em ferro de 3/8" 5/16" (8 milímetros) com diâmetros diferenciados de 8 cm, 12 cm e 16 cm.

d) (...)

e) PONTOS: a argola de 8 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 5 (cinco) 8 (oito) pontos.

f) A argola de 12 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 3 (três) 5 (cinco) pontos.

g) A argola de 16 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 1 (um) 3(três) ponto.

Inclusão Art. XXº O TETARFE será disputados na modalidade "TRIO", podendo ser inscrito uma Equipe com 4 (quatro) atletas.

§2º Todos os integrantes da Equipe concorrerão a premiação individual, e para a contagem dos pontos da Equipe (TRIO) serão computadas as três maiores pontuações.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

Inclusão Art. XXº 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;

ANEXO 9 - REGULAMENTO DO JOGO DE BOCHA 48

Art. 4º A distância da linha de arremesso da bocha será de 12 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.

§1º - Para prendas (todas as idades) e peões a partir de 70 (setenta) anos a distância de arremesso será de 9 (nove) metros;

Art. 5º O jogo será disputado em duplas, sendo que cada atleta terá direito de arremessar 08 bochas, em duas séries de 04 bochas.

I - Sendo que o atleta nº 01 da equipe irá arremessar 04 bochas, a seguir o atleta nº 02 da equipe arremessa 04 bochas

II - 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.

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

Parágrafo Único: Todos concorrerão à premiação individual, sendo considerado os 3 maiores arremessos da 1ª fase.

Inclusão Art. XXXº §1º A Bocha 48 será disputados em duplas.

§2º Todos os integrantes da equipe concorrerão a premiação individual.

Inclusão Art. XXº CRITÉRIO 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



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

Fundado em 05 de dezembro de 1975

se conhecer a dupla vencedora.

Inclusão Art. XXº 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;

ANEXO 10 – CANASTRA

Art. 9º O jogo será disputado em melhor de 3(três) partidas sendo que a partida será de **2.000(dois mil) pontos**:

I- Quando a equipe atingir **1.000(mil) pontos** será obrigada a baixar o jogo na mesa, cuja somatória das cartas atinja 150 (cento e cinquenta) pontos e se baixar com menor pontuação, passará a somatória das cartas para 200 (duzentos) pontos;
(...)