

DAS NORMAS TÉCNICAS DE CADA MODALIDADE

CAARS VIDA SANTA MARIA – 31.10.2026

BEACH TENNIS

1 - Em razão da limitação de espaço físico e tempo, a inscrição da modalidade beach tênis será limitada em 12 (doze) duplas por categoria, sendo que garantirão vaga as primeiras inscrições enviadas e que preencherem os requisitos do Regulamento.

2 - A competição de Beach Tennis será disputada de acordo com as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis e pelo que dispuser o presente regulamento, sempre levando em consideração o espírito de integração e as adequações compatíveis com as condições especiais em que será feita a competição.

3 - O Beach Tennis será disputado em duplas mistas, divididas entre as categorias iniciante (D e iniciante), intermediário (B e C) e avançado (PRO e A), exclusivamente para advogados(as), estagiários(as) regularmente inscritos na OAB e dependentes, sem divisão de categorias;

4 - A forma de disputa será definido após o encerramento das inscrições.

5 - Será observado o Código de Conduta: 1ª infração: advertência, 2ª infração: perda do ponto, 3ª infração: perda do game e 4ª infração: desclassificação.

6 – A dupla perderá o jogo por “WO” (desistência) se no horário programado para o início da partida, quando chamada pelo árbitro, não estiver presente na quadra de jogo, pronta para jogar.

Parágrafo único - Se no início ou no decorrer da Competição alguma equipe perder de “WO”, a mesma estará automaticamente desclassificada; seus resultados até o momento serão mantidos e os jogos não realizados serão computados para efeito de preenchimento das súmulas o placar de “6x0”, não considerando sets/pontos feitos e sofridos para efeito de critérios de desempate.

7 – Será permitida a inscrição de forma individual, todavia, a mesma não garante a efetiva participação, eis que necessário a inscrição de outro atleta de forma individual para respectiva formação da dupla. No caso de impossibilidade de formação da dupla, o atleta será ressarcido do valor pago referente a inscrição.

8 – A inscrição deverá ser realizada diretamente no aplicativo da CAARS: <https://caarsvida.lovable.app/>

9 – A forma de disputa/chaveamento e o sorteio das duplas serão divulgadas aos participantes até o dia **29/10/2026** às 18 horas.

10 - O atleta ou membro da comissão técnica que iniciar algum tumulto ou agredir verbal ou fisicamente algum membro da organização, da

arbitragem, adversário ou colega de Equipe será banido da competição, podendo ter essa punição aumentada mediante análise da Comissão Disciplinar, bem como, no caso de advogado(a) ou estagiário(a) inscrito na OAB/RS responder processo ético-disciplinar na forma do EOAB.

DO PADEL

1 - Em razão da limitação de espaço físico e tempo, a inscrição da modalidade padel será limitada em 8 (oito) duplas masculinas e femininas, divididas entre as categorias iniciante (6ª e 7ª categorias), intermediário (4ª e 5ª categorias) e avançado (2ª e 3ª categorias), sendo que garantirão vaga as primeiras inscrições enviadas e que preencherem os requisitos do regulamento.

2 - O torneio de padel será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Gaúcha de Padel (FGP), e pelo que dispuser este REGULAMENTO, sempre levando em consideração o espírito de integração e as adequações compatíveis com as condições especiais em que será feita a competição.

3 - O Padel será disputado em duplas masculinas e femininas, exclusivamente para advogados(as), estagiários(as) regularmente inscritos na OAB e dependentes, sem divisão de categorias.

4 - Será permitida a inscrição de forma individual, todavia, a mesma não garante a efetiva participação, eis que necessário a inscrição de outro atleta de forma individual para respectiva formação da dupla. No caso de impossibilidade de formação da dupla, o atleta será ressarcido do valor pago referente a inscrição.

5 - A inscrição deverá ser realizada diretamente no aplicativo da CAARS: <https://caarsvida.lovable.app/>

6 - A forma de disputa/chaveamento e o sorteio das duplas serão divulgadas aos participantes até o dia **29/10/2026** às 18 horas.

7 - A dupla que for penalizada com o W.O. poderá ser eliminada da competição, se assim decidido pelo árbitro-geral, considerando a interferência do W.O. na classificação do grupo e/ou a existência de casos de força maior.

DA CORRIDA E CAMINHADA

1 – O CAARS VIDA terá as modalidades de corrida e caminhada.

2 - CAMINHADA, modalidade de caráter não competitivo, será em percurso aferido de 3 km.

3 – A CORRIDA, com premiação no geral nas categorias masculina e feminina aos três primeiros colocados, terá os percursos de 3km e 5km.

4 - Não há idade mínima para participação da caminhada. Já para a corrida a idade mínima para a participação na prova de 3km é 14 anos e nos 5km e 10km, 18 anos completos até 31/10/2026.

5 – Será entregue kit de participação contendo um número de peito, joaninhas e camiseta de tecido tecnológico. O tamanho das camisetas está sujeito a alteração, de acordo com disponibilidade.

6 - O número de peito deverá ser utilizado durante a corrida e colocado visualmente na parte da frente da camiseta, não sendo permitido dobrar ou rasurar o mesmo.

7 - Os kits serão entregues exclusivamente no próprio dia e no local do evento até 30 minutos antes do horário marcado para a largada. Não serão entregues kits nem em dia(s) anterior(s) e nem após o evento. O chip de cronometragem é descartável e será entregue junto ao kit da prova.

8 - O uso do chip é obrigatório aos PARTICIPANTES.

9 - Os PARTICIPANTES devem cumprir todo trajeto da corrida estabelecido pela organização. O descumprimento deste item poderá gerar desclassificação por parte da Comissão Organizadora do evento.

10 - A premiação será no geral nas categorias masculina e feminina aos três primeiros colocados da corrida nos percursos de 3km e 5km que receberão medalhas com a inscrição 1º colocado, 2º colocado e 3º colocado. Aos demais participantes da corrida e da caminhada será .

11 - A inscrição deverá ser realizada diretamente no aplicativo da CAARS: <https://caarsvida.lovable.app/>

12 - O atleta que iniciar algum tumulto será banido da competição, podendo ter essa punição aumentada mediante análise da Comissão Disciplinar, bem como, no caso de advogado(a) ou estagiário(a) inscrito na OAB/RS responder processo ético-disciplinar na forma do EOAB.

TRUCO

1 – O CAARS VIDA terá a modalidade truco gaudério, com baralho tradicional espanhol. Utiliza-se o chamado “Baralho Espanhol” desprezando-se todos os 8, todos os 9, e sem curinga, em total de 40 cartas. O valor das cartas é 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 1, 2, 3, da mais fraca para a mais forte.

2 - Em razão da limitação de espaço físico e tempo, a inscrição da

modalidade será limitada em 12 (doze) trios que podem ser mistos (masculino/feminino), sendo que garantirão vaga as primeiras inscrições enviadas e que preencherem os requisitos do regulamento.

3 - A inscrição deverá ser realizada diretamente no aplicativo da CAARS: <https://caarsvida.lovable.app/>

Entre seis jogadores: três contra três. É chamada partida combinada, porque se começa jogando um grupo contra o outro, solidariamente (mão geral ou roda), para na volta seguinte jogar individualmente cada jogador com seu contrário, sentado em lugar oposto (testa); assim se alternam as duas formas até que faltam seis pontos para o final da partida; pois desde então, todas as mãos seguirão como no começo, ou seja, mão geral ou de roda; na volta de testa, joga primeiro o que seja mão neste momento e continua o seguinte até que todos tenham intervindo. Os pontos ganhos por cada um, engrossam o monte dos obtidos pelo grupo ao qual pertence. A colocação dos adversários é alternado, como na de quatro jogadores.

Quando se joga de testa, todos os demais jogadores devem permanecer alheios à partida neste momento; quem porventura falar para esclarecer um erro, do grupo contrário ou do próprio, faz perder ao companheiro os tentos jogados e um do truco se não foi jogado ainda.

4 – A ordem das partidas será definida por sorteio.

5 - As partidas terão início imediatamente após chamada. A equipe que não se apresentar em até 5 minutos após chamada será automaticamente desclassificada.

6 – Não será permitido o uso de celular durante as partidas.

7 - Qualquer atitude antidesportiva resultará em advertência e, em caso de reincidência, eliminação da dupla.

8 - NÚMERO DE TENTOS - A partida de trio é jogada em vinte e quatro tentos.

9 - PARTIDA DE TENTOS - Jogam dois contra um, e é carancho aquele que joga contra os dois. O carancho tem o privilégio de receber quatro cartas, para escolher três delas e descartar uma, sem que seja vista pelos demais.

Existem duas classes.

10 - CARANCHO FIXO - Quando o carancho é sempre o mesmo jogador, que atua contra os outros dois. Neste caso os tentos de dupla, formam um fundo comum, como se fossem um mesmo jogador.

11 - CARANCHO MÓVEL - Aqui se alternam as funções, sendo o carancho aquele que distribui as cartas. Neste caso os tentos obtidos pela dupla se anotam à cada um dos que a compõem, já que na volta seguinte não serão mais companheiros.

12 - DOS PARCEIROS - Quando jogam dois adversários unicamente, corresponde saber quem dá as cartas, para isto cada um faz um corte, mostrando a carta de baixo e o que obtiver a maior, fará a distribuição. Para este caso, o Rei é a mais alta e o às é a menor. Quando a partida é de quatro e para o caso de não estarem ainda determinadas as duplas, se repartem as cartas, de boca para cima, a cada um dos participantes:

13 - Os que receberem os primeiros reis serão companheiros: distribuirá as cartas o que recebeu o primeiro rei.

14 - O CORTE - Embaralhadas as cartas, corta o da esquerda do dador, e, deve fazê-lo, deixando pelo menos três cartas na mesa. No truco não se admite o "golpe" sem corte. As cartas serão distribuídas sempre por cima.

15 - O TENTEIO - É a operação de repartir os tentos ganhos no final de cada volta. Antes de repartir as cartas se designará em cada grupo o encarregado de fazê-lo e não poderá ser efetuado por outro. Tratando-se de campeonatos, poderá ser designado um juiz ou de, outra maneira, o encarregado de um grupo servirá aos do grupo contrário e vice-versa. Os tentos se colocarão abertamente sobre a mesa para que todos os vejam e verifiquem, ingressando ao poço de cada grupo sob prévia aceitação das partes.

REGRAS GERAIS

IR AO BARALHO - Quando um grupo, sem jogar nenhuma carta, "passar" suas cartas sem haver falado ou apontado, ao grupo contrário se anotarão 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. Nas partidas de companheiros, se anotarão três tentos para cada flor e um pelo truco.

Nas partidas de companheiros pode passar todos os que desejarem, sempre que fiquem um de cada grupo para competir. Com isso em nada se alteram as regras e contingências do jogo. Quem haja cantado flor ou envido, não pode ir ao baralho sem mostrar previamente as cartas que acreditem sua manifestação.

CARTA JOGADA - É aquela que tenha sido posta em sua totalidade sobre a mesma e separada da mão. Não pode ser retirada nem trocada por outra. Duas cartas superpostas sobre a mesma ao mesmo tempo, significa que a de baixo foi jogada primeiro.

CARTAS JOGADAS EM CADA VOLTA - Devem permanecer de boca para cima em frente a quem as tenha jogado, assim se evitam confusões e se controlam os descartes e também para a comprovação dos tentos e propostas.

CARTAS MAL DISTRIBUÍDAS - O que receber cartas de mais ou de menos deve avisar antes de jogar. Se, adverte o erro depois de jogar ou depois de ter começado o jogo, perde os tentos jogados e os que falem

ainda para jogar. O mínimo será um do Envido e um do Truco.

CARTAS VIRADAS - Se uma carta se dá volta ao ser repartida, o jogador afetado poderá dizer se a aceita ou se será efetuada nova distribuição. A aceitação ou recusa se levará a cabo sempre que a carta vista seja uma negra (Rei, Cavalo ou Sota), um quatro, cinco, seis ou sete de copas ou bastos, ou seja, cartas de pouco valor para o truco. Tratando-se de cartas de valor como o As de espadas ou de bastos, sete de espadas ou de ouro, três, dois ou ases, automaticamente serão novamente repartidas as cartas.

CARTAS VISTAS - 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 direito de aceitar, aumentar e negar-se ao proposto. Depois da carta jogada tudo o relacionado com Envido ou Flor, não tem valor algum, tendo apenas com respeito ao Envido como resposta a outra proposta dos contrários. **MÃO** - É o jogador que inicia o jogo e o primeiro a cantar os pontos das propostas aceitas; 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 mão, o que primeiro jogou sua carta de acordo com a ordem ou turno de jogo.

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, este rebote significa aceitação do anterior: duas de qualquer forma e em última instância, alguém deve encerrar na forma indicada no começo. Na Flor e no Truco as condições são diferentes, à uma Flor se contesta com outra ou simplesmente se diz "é boa", se não se tem nada. Para o Truco, não se pode fazer um aumento para retruco ou vale quatro sem haver encerrado previamente com "Quero" a primeira proposta, do contrário estes rebotes não valerão nada.

Nas propostas ficam proibidos os termos que se prestam a equívocos, os diminutivos ou parecidos - "quieto", "quebro", "trunfo", "turco", "florzinha", etc. Devem-se dizer claramente e com corresponde: "Quero", "Truco" e "Flor" e os demais termos usuais estabelecidos. Em pronunciar-se tudo em voz alta e clara, para ser levada em conta e repetir, se solicitado pelos adversários. **PROPOSTAS DUPLAS** - Nos casos em que haja uma proposta dupla, se aceita ou rejeita tudo ao dizer "Quero" ou "Não quero". Se unicamente se aceita uma parte da proposta se procederá da seguinte maneira: "Passo o primeiro e quero o segundo", ou vice-versa. Supondo que se diga "Envido e Truco", se responde "passo o Truco e, quero o Envido" ou "Passo o Envido e quero o Truco". Pronunciando a palavra "quero" em primeiro lugar se considera aceita a proposta dupla, ainda que se agregue "passo" para a outra.

O CANTO - Em qualquer das combinações em que seja preciso cantar os pontos, seja no Envido ou na Flor, a quantidade contada 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 tomam como reais.

A FLOR - A flor é formada por três cartas do mesmo naipe e valem três tentos. Nenhum dos quatro naipes têm mais valor do que o outro.

VALOR DAS CARTAS - Cada carta vale pelo número que leva. O às vale um, o dois vale dois, e assim sucessivamente, o três, quatro, cinco, seis e sete. As regras não têm valor nenhum para ser computado no total a formar-se com as três cartas. Para cantar uma "Flor", se soma o valor das cartas denominadas "brancas" e ao total obtido somam-se vinte pontos. Exemplo. O às, o dois e o três de bastos somam seis pontos, mais os vinte pontos que se agregam, dão uma flor de vinte e seis pontos.

A flor de maior valor é formada pelo cinco, seis e sete do mesmo naipe, valendo trinta e oito pontos.

PENALIDADES - Tendo as três cartas na mão, aquele que cantar flor sem possuí-la, ainda que por engano, em conversa alheia ao jogo, perde quatro tentos, sendo três da flor e um do truco, pois neste caso, se dá por finalizada a volta.

Se depois de cantar flor e havendo passado já a parte do truco, se comprove que não existe esta flor, ou que se cantara mal, os pontos da mesma serão abonados ao grupo contrário, tanto os três tentos da flor como todos os correspondentes ao truco, sejam quantos forem e ainda que os tenha ganho. O jogador que canta flor e logo vai ao baralho sem mostrá-la, perde os três tentos da flor e ainda os correspondentes do truco.

PEÇO FLOR - O jogador que tem flor pode dizer ao seu contrário "Peço Flor", quando suspeitar que o mesmo renegou a flor, o que pode ser feito, por ser esta pequena demão para compelir com a outra contada nesta volta, ou por ter muitos pontos para o envido e pensa tirar mais tentos com eles. O jogador que tem flor e pede flor, perderá um tento se todos jogarem suas cartas e nenhum tiver flor e ganhará os tentos da flor que comprovar haja sido renegada.

SAÍDA COM FLOR - Se com o canto da flor um grupo sai, não se joga o truco.

DIVERSAS COMBINAÇÕES DE FLOR

FLOR SIMPLES - Quando um jogador de um grupo canta flor e o grupo contrário não tem, este não responderá nada e ao que cantou se anotará três tentos. Se vários jogadores de um mesmo grupo cantam flor e os contrários não, se notarão três tentos por flor cantada.

FLOR E FLOR - Quando um jogador de um grupo canta flor e o outro contrário, responde flor, também, se o primeiro não faz uma proposta maior, os jogadores seguem com a segunda parte do jogo, o Truco, e depois de terminada a mão, mostram os pontos de cada uma; à maior se anotam seis tentos, três de cada uma. Esta contingência ocorre quando dois jogadores, não muito seguros de suas flores preferem evitar consequências maiores e dilatam o canto para o final: se vários

jogadores de um grupo ou de ambos cantam flor nestas condições, se anotam a soma de todas elas ao grupo ganhador.

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

FLOR, CONTRA FLOR, CONTRA FLOR E O RESTO - Ao anúncio de flor e o contrário opõe a sua como contra flor e o primeiro sentindo-se forte ou desejando impressionar responde contra flor e o resto, aceitando-se são seis tentos mais os que faltam ao ponteiro para terminar. Se não é aceita são seis tentos somente, jogando de seis, na volta de testa, a contra flor e o resto vale seis tentos.

FLOR E CONTRA FLOR - Um jogador diz Flor e um seu contrário diz "contra flor", se o primeiro não aumenta a proposta deve responder no ato se aceita, respondendo quer, e ambos cantam seus pontos: ao ganhador se anotar-se seis tentos. Se não aceita a contra-flor, diga "não quero" ou "com flor me achico", ninguém canta seus pontos e o ganhador obtém quatro tentos, sendo três de sua flor e um da flor chicada.

FLOR MÚLTIPLA - Nas partidas de quatro, de seis ou de oito, quando se cantam várias flores por ambos os grupos, se é aceita, somam-se todos os tentos relativos a todas e se um grupo se achica, se somam-se as flores do grupo ganhador mais um tento por flor achicada do grupo perdedor. Se um jogador canta flor e não a possui, se perdem as outras do mesmo grupo e ademais os tentos do truco, um senão foi jogado e tentos quantos forem postos em jogo.

O ENVIDO

Se nenhum dos jogadores tem flor, pode-se jogar o envido, mas não é obrigatório por melhores cartas que se tenham. As cartas para o envido têm o mesmo valor que para a flor, e quando se deve cantar se agregam vinte pontos como naqueles casos que se tenham unicamente duas cartas no mesmo naipe. Assim, tendo um dois e um quatro de ouro, se somam seis, dizendo vinte e seis. As negras não valem nada. Assim um cinco 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, cantam-se vinte pontos.

Como esta parte se presta para a mentira, não é necessário ter duas cartas do mesmo naipe para envidar. Quando se deve cantar e não se tem duas cartas do mesmo naipe, se cantará a carta maior das brancas (desde o às até o sete). Assim o que tenha um dois, um quatro ou um sete de naipes diferentes cantará um sete. Se as três são negras, de naipes diferentes, cantar-se-a a maior, ou seja um rei. A carta maior que se acuse ganha os tentos postos em jogo. Entre negras o ponto menor é

a sota e o maior é o vinte formado por negras do mesmo naipe. Então as cartas brancas o ponto menor é o às e o de maior é o trinta e três, formado pelo seis e pelo sete do mesmo naipe.

A primeira manifestação do envido deve ser feita antes de jogar-se a primeira carta. Logo pode dizer como revide qualquer um que tenha jogado a sua.

CARTA JOGADA - É que se coloca em cima da mesa em toda a sua extensão, assim colocada não poderá em nenhum caso ser retirada. Dito o envido, o contrário responderá "quero" se aceita; em cujo caso se contarão os pontos, fazendo-o em primeiro lugar o que for mão. O mão está sempre obrigado a cantar os seus pontos, os demais cantarão os seus se forem maiores, sendo menores bastará que se diga "não mato" ou também "são bons", com o que se dá por perdido, e ao outro se anotarão os tentos que estiverem em jogo.

Se é dito "não quero", não se cantam os pontos e o que falou primeiro ganha um tento.

Quando empatam os pontos cantados ganha o mão.

O 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 acreditem o canto dos pontos.

CANTO EQUIVOCADO - Se ao acusar os pontos do envido não forem os mesmos que se manifestariam, o que incorre nesta falta perde os tentos do envido que estiverem em Jogo e ademais os do truco, ainda que os tenha ganho. Se não jogou o truco perde um tento.

Quando um jogador envida e o outro tem Flor, o Envido fica anulado, pois a Flor tem prioridade, é a primeira parte do jogo quando ocorre.

COMBINAÇÕES DE ENVIDO

ENVIDO SIMPLES - O Envido vale dois tentos em caso de ser aceito e um em caso contrário; não é obrigatório dizê-lo, pode-se ir a pesca.

REAL ENVIDO - Vale três tentos se é aceito e um se não o é. Este é o valor quando dito isoladamente e não como revide, em cujo caso, nada se faz mais que sustentar três tentos aos anteriores postos em jogo, se é aceito. Podem ser dispostos dois, três ou mais Reais Envidos, cada um valendo três tentos. Quando é 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 indica a aceitação da proposta anterior, ainda que não se pronuncie a palavra "quero".

ENVIDO ENVIDO - Pode ser contestada a proposta de Envido de uma parte com a proposta de envido de outra. Se o primeiro aceita dizendo "Quero", se cantam os pontos e ao ganhador se anotam quatro tentos. Se o primeiro dispara o segundo ganha dois tentos, pois vale como um envido simples querido. A combinação Envida Envido dita por um jogador 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 do "chico" àquele 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 ao ponteiro para terminar). Se não é aceito, vale somente os tentos que somem as propostas anteriores a Falta Envido. Assim: Envido, Real Envido, Falta Envido, se não se quer, vale cinco tentos: dois do envido e três do real envido.

Também: Envido, Envido-envido, Real envido, Falta Envido, se não se quer vale sete tentos dois do primeiro envido, dois do segundo e três do real envido. Os tentos são perdidos pelo que dispara ou não aceita.

A Falta envido ao começar a partida se é aceita, vale pela partida toda. Jogando de seis, oito, dez ou doze, na testa a Falta Envido, vale seis tentos.

TENTOS ENVIDO - Esta forma também é de pouco uso. Antes da frase "Tentos envido", deve ser dita a quantidade que se quer envidar. Se dirá: cinco tentos envido; sete tentos envido; etc... Não se pode dizer, envido cinco tentos, porque esta manifestação tem o valor de um Envido simples por ter sido a palavra "envido", dita em primeiro lugar. Se é aceita, vale os tentos expressados em primeiro lugar, e se não vale um tento, como as propostas já conhecidas.

O TRUCO

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

O truco se divide em três partes: truco, retruco e vale-quatro. Contrariamente ao que acontece com a flor e com o Envido, no truco 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 não se pode alterar. Ao truco não pode se suceder o vale-quatro.

VALOR DAS CARTAS - Para o truco as cartas têm um valor diferente do que tem para a flor e o envido e não servem para orientar pontos, senão que umas matam as outras, para efeito de ganhar vasas. O valor da maior a menor é o seguinte:

As de espadas mata o às de bastos, o qual mata o sete de espadas, que mata o sete de ouro, o qual mata todos os três, os quais matam os dois, que por sua vez matam os azes de copas e de ouros, que matam os reis e estes os cavalos, os quais matam as sotas, que matam aos sete de

copas e de bastos, que matam os seis, estes aos cinco e estes finalmente aos quatro, que são as cartas de menor valor.

O jogador que joga a carta mais alta durante uma vasa, é o encarregado de jogar primeiro na vasa seguinte.

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

Se um grupo ganha a primeira e perde a segunda será ganhador da volta o que ganhar a terceira vasa.

Se perde a primeira deverá ganhar a segunda e a terceira para ganhar a volta. Tudo se não existirem vavas empatadas.

Quando se jogam todas as vavas sem haver sido dito Truco, ao ganhador se anota um tento somente, com se fosse um truco não aceito.

VASA EMPATADA - Se os dois jogadores ou grupos jogam uma carta de igual valor, se diz que a vasa vai empatada ou "as pardas". Se a primeira vasa vai parda, ganha o que faz a segunda; Empatando-se a primeira e a segunda vavas, ganha o que faz a terceira; Empatando-se a segunda, ganha o que fez a primeira; Empatando-se a terceira, ganha o que fez a primeira; Empatando-se as três vavas, ganha o que é mão. Quando uma vasa fica empatada, joga em primeiro lugar o jogador que foi mão na anterior. Se dois jogadores do mesmo grupo jogam cartas de igual valor, maiores que as dos contrários, na vasa seguinte joga de mão o que foi em relação ao companheiro na vasa anterior.

O truco vale dois tentos se querido e um se não o é. O retruco vale três tentos se querido e dois se não o é (os dois do truco querido). O vale-quatro vale quatro tentos se é aceito e três se não o é (os três do retruco querido).

IR AO BARALHO - Significa jogar as cartas de boca para baixo junto ao que restou do reparte. Se um jogador passa tudo o que possa dizer não tem valor, e significa que não quer aposta que se faça, seja inicial ou correspondente a um revide, nestes casos, perde os tentos postos em jogo, e se é inicial, perde um tento como se tivesse dito não quero.

Se um jogador passa o 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 e não tenham sido feitas propostas o truco, aos que ficam se anota um tento, como se fosse um truco não querido.

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. É formulada antes que se distribuam as cartas e os contrários terão que ver as suas para dar qualquer resposta, pois não estão obrigados a uma resposta às cegas. Esta fórmula equivale dizer "falta envideo e truco", e "se houver flor contra flor e o resto". Se resolve esta parte do jogo, e logo, independentemente, como sempre, o truco.

Se alguém tem flor se responderá para a falta envido e o truco da seguinte maneira: "Sem lei quero", aceitando-se tudo ou "não quero", recusando-se tudo, mas aceitando-se algo, se procede negando primeiro o que não aceita. Assim se dirá: "Sem lei, passo o truco e quero a falta", ou também "sem lei, passo a falta e quero o truco". Não é obrigado a dizer as palavras sem lei, mas se costuma. Basta dizer: "passo", "quero" segundo as conveniências, mas em primeiro lugar, o que se recusa, do contrário ao dizer quero para aceitar uma parte e logo agregar passo para não aceitar outra, se está involuntariamente aceitando tudo.