

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA E BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

BRENDA EMANUELLE WARKEN

CTG, TRUCO E LAZER:
seguindo o jogo

São Leopoldo/RS
2025

BRENDA EMANUELLE WARKEN

**CTG, TRUCO E LAZER:
seguindo o jogo**

Projeto de Pesquisa apresentado como requisito parcial para aprovação na atividade acadêmica de Trabalho de Conclusão de Curso II em Educação Física do Curso de Licenciatura e Bacharelado em Educação Física da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientador: Prof. Augusto Dias Dotto

São Leopoldo/RS

2025

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo compreender a prática do jogo de truco cego no Centro de Tradições Gaúchas Encosta da Serra, a partir do entendimento das experiências de lazer. Fundamentada em uma abordagem de inspiração etnográfica, a pesquisa foi conduzida por meio de observação participante em torneios e jogos informais, registradas em um diário de campo. O estudo articula os conceitos de cultura (Laraia), lazer sério (Stebbins) e esportivização (Elias, Dunning e Guttmann), analisando como um jogo tradicionalmente associado ao cotidiano campeiro se insere em uma lógica competitiva e institucionalizada. Os resultados apontam para um processo de esportivização da prática do truco cego, através da sistematização das regras, da organização dos torneios e da valorização das conquistas. Observa-se ainda a presença de características do lazer sério, como o desenvolvimento de habilidades específicas, o compromisso contínuo e a formação de um mundo social próprio. O estudo conclui que o truco cego, no CTG Encosta da Serra, manifesta-se como um híbrido entre a tradição e a modernidade, o lazer e a competição. Sugere-se, por fim, o aprofundamento de investigações que contemplem a participação de mulheres, jovens e crianças nesses espaços, considerando as possibilidades de ampliação e ressignificação do tradicionalismo.

Palavras-chave: truco cego; lazer sério; esportivização; CTG.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 SEGUINDO O JOGO	5
3 ESPIANDO	9
3.1 COMEÇANDO OS FLOREIOS	9
3.2 OS TRUQUEIROS DO ENCOSTA	10
3.3 OS DIAS DE BRINCAR “SÉRIO”	12
3.4 CAMPO AFORA	13
3.5 OUTROS E OUTRAS	15
3.6 O TORNEIO DO ENCOSTA	16
4 NA LEI DO JOGO ESTÁ TUDO DITO	17
5 AO BARALHO	19
REFERÊNCIAS	20

1 INTRODUÇÃO

O jogo de truco cego é um jogo de cartas que utiliza o baralho espanhol, atualmente considerado um esporte campeiro¹, de acordo com o Movimento Tradicionalista Gaúcho. Na história do Rio Grande do Sul, o jogo de truco acompanhava os peões nas estâncias e os tropeiros nas andanças a cavalo – talvez ainda antes, mas poucos são os registros.

No livro *Manual do Truco Cego*, de Marco Ghiorzi Sobrinho (1988), Nei Machado descreve no prefácio

Conheci o Truco ainda guri, sobre uma caixa de madeira, num carnal de pelego, baralho surrado, marcando os tentos com pedregulhos de milho, quando o perdedor saía brabo 'que nem' uma jararaca, lá no meu querido Igiquá (MACHADO *apud* GHIORZI SOBRINHO, 1988, p. 7).

O trecho enfatiza a simplicidade necessária para que o jogo acontecesse, ainda que, subjetivamente, reflita o contexto rotineiro dos peões de estância. Assim como as danças tradicionais gaúchas fazem parte de um resgate cultural, registrado por Paixão Côrtes e Barbosa Lessa no *Manual de Danças Gaúchas*, e, hoje, representadas no ENART, o jogo de truco cego permaneceu vivo na cultura gaúcha pelos jogos de galpões e, hoje, pela regulamentação elaborada pelo MTG.

Durante o ano de 2023, tive a possibilidade de me aproximar da realidade dos Centros de Tradições Gaúchas – CTGs, através do meu companheiro, o qual participou do CTG Encosta da Serra por 14 anos da sua vida. Essa aproximação me possibilitou conhecer as diversas práticas desenvolvidas nos CTGs, as quais são divididas em categorias, como a cultural, a artística, a campeira e a desportiva. A partir dessa inserção, também me foi apresentado o jogo de truco cego, participante da categoria de prática desportiva dos CTGs. Em um momento informal, com um grupo de amigos, resolvemos tentar aprender a jogar truco, tendo dois amigos experientes no jogo e os demais aprendizes. Nossos encontros aos finais de semana eram motivados por um jogo de carteados, adentrando as madrugadas com

¹ O termo "campeiro" no contexto do Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG) refere-se a uma identidade, cultura e modo de vida ligados ao campo, à tradição gaúcha e ao gaúcho que vive e trabalha no campo. A identidade campeira é caracterizada por hábitos, costumes e práticas que são legados e transmitidos de geração em geração, e que são representados em diversas manifestações culturais, como música, dança, literatura e, claro, nas atividades campeiras, como as lidas e provas rodeio crioulo.

o aperfeiçoamento da prática. Posteriormente, resolvemos formar um grupo e nos inscrevemos no torneio de truco, organizado pelo CTG Encosta da Serra. Foi o dia em que descobrimos que havia muito a aprender ainda.

Com a participação no torneio, descobri que o CTG Encosta da Serra tem diversas premiações na categoria desportiva, justamente pelo jogo de truco cego. Alguns dos jogadores, reúnem-se a cada 15 dias para ter um momento com seus amigos com a motivação de jogar truco. Essas pequenas observações, em um torneio informal, me trouxeram a curiosidade se, de alguma forma, um jogo tradicionalista poderia estar inserido no estudo da Educação Física.

Dessa forma, surgiu a presente pesquisa, na busca de compreender como se configura a prática do jogo de truco cego no Centro de Tradições Gaúchas Encosta da Serra a partir de experiências de lazer. Também se tornou importante o aprofundamento nos aspectos que envolvem o jogo de truco cego, especialmente no Rio Grande do Sul, assim como adentrar nas lentes do lazer.

A pesquisa em questão envolve o universo cultural do Rio Grande do Sul, sendo de grande significância buscar compreender o conceito de cultura e da relação entre cultura e lazer. Também, surgem os conceitos de lazer e as lentes sob as quais a pesquisa foi elaborada: o lazer sério e a esportivização.

2 SEGUINDO O JOGO

De acordo com o objetivo da presente pesquisa, que foi compreender como o jogo de truco cego acontece no CTG Encosta da Serra através das experiências de lazer, optei pela pesquisa de inspiração etnográfica – chamada assim pelo recorte de tempo menor em comparação a uma etnografia. Por meio desta, tive a oportunidade de imergir no contexto estudado, em que, segundo Stigger e Myskiw (2020), o pesquisador se torna capaz de captar nuances significativos e detalhar a riqueza das interações sociais em situações naturais, e assim, obter uma compreensão aprofundada das práticas e significados dos participantes.

Para isso, estive presente na realidade do CTG Encosta da Serra e demais CTGs em que ocorreram torneios, sempre com a autorização da patronagem, dos organizadores de eventos e dos participantes destes: foram cinco momentos observados, sendo dois destes em torneios, e os demais em jogos informais. Como

recurso de coleta de informações, utilizei o diário de campo, a fim de registrar observações relevantes e que somassem na elucidação do contexto e compreensão do presente estudo. Foram assumidos todos os cuidados éticos com os participantes, previamente à pesquisa, de acordo com a resolução nº 466 de 12 de dezembro de 2012, do Conselho Nacional de Saúde do Brasil.

Acompanhei o Encosta em observações quinzenais, tanto em jogos informais, quanto na participação de torneios pelo estado. Previamente, investiguei como o jogo de truco cego se estruturou no Rio Grande do Sul e no CTG Encosta da Serra para a compreensão e conceituação de lazer.

Atualmente, o jogo de truco cego é regulamentado pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG), o qual tem como objetivo a propagação da cultura, da história, da formação social e do folclore do Rio Grande do Sul, segundo a Carta de Princípios (MTG, 2024a). Compreende-se assim, que o MTG reuniu as principais atividades realizadas culturalmente pelos antigos gaúchos, através do resgate de estudiosos e pesquisadores, documentou e regulamentou-as. Sejam elas práticas de campo, danças, jogos, atualmente existe um regulamento a ser seguido, disponível no próprio website do MTG.

No Regulamento de Esportes Campeiros está presente a descrição, o objetivo e as regras do Jogo de Truco Cego. Segundo o regulamento: “Art. 14 o Jogo de Truco tem como finalidade, um lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre peões e prendas” (MTG, 2024c, p. 5).

Para Marcellino (2022) o lazer e a cultura estão estritamente ligados, sendo que as práticas de lazer refletem os valores, as normas e as tradições de uma sociedade, ou seja, as práticas do lazer são uma maneira de manter viva a cultura de um determinado local. No mesmo sentido, Laraia (2015, p. 63) afirma “estudar a cultura é, portanto, estudar um código de símbolos partilhados pelos membros dessa cultura”.

Historicamente no Rio Grande do Sul, o jogo de truco cego era jogado pelos peões (trabalhadores das estâncias) nos momentos de descanso após o trabalho exercido. Também, durante as tropeadas, o momento de encontro e divertimento dos tropeiros era com o jogo de truco, especialmente pelo baralho ser pequeno e assim fácil de carregar junto aos “peçuelos” (malas). Para mesa de jogo, era utilizada a “carona”, parte da encilha posta sobre o cavalo.

No contexto apresentado acima, em que os peões jogavam truco após o trabalho, surge a definição de lazer apresentada por Dumazedier (2008), que parte do pressuposto de compreendê-lo como uma atividade em que o tempo é destinado exclusivamente para as práticas do lazer, sendo esse tempo caracterizado como livre e disponível após o cumprimento das atividades obrigatórias. Sendo assim, Dumazedier define o lazer como:

[...] um conjunto mais ou menos estruturado de atividades com respeito às necessidades do corpo e do espírito dos interessados: lazers físicos, práticos, artísticos, intelectuais, sociais, dentro dos limites do condicionamento econômico social, político e cultural de cada sociedade. São tais atividades que iremos chamar de lazers. Seu conjunto constitui o lazer (DUMAZEDIER, 2008).

Apesar da grande importância de Joffre Dumazedier na constituição do conceito de lazer historicamente, atualmente há outros estudos que sugerem novas concepções. Nesses estudos, o lazer não se situa em um tempo a parte, como intitula Pacheco e Stigger (2016) há um “lazer para além dos parênteses”, ou seja, o lazer constitui-se em meio a vida cotidiana de trabalho, de obrigações familiares e sociais. De acordo com Pacheco e Stigger “[...] passamos a compreender o lazer como uma dentre as diversas dimensões da vida, inserido em uma rede de referenciais simbólicos, os quais são formados e formadores dos sujeitos que atuam nesses contextos (2016, p.135).

Sendo assim, de acordo com os autores, as práticas do lazer são inseridas na vida dos indivíduos por meio de organizações e vontades próprias, compreendendo a importância do lazer na formação do sujeito e não mais como um tempo que restou.

A prática do truco cego no CTG Encosta da Serra surgiu no ano de 2008, na gestão do ex-patrão Vilmar Fetter. Desde o princípio, houve uma boa aceitação dos membros do departamento esportivo e assim seguiram e intensificaram suas práticas nos jogos campeiros, incluindo o jogo de truco cego. Atualmente, o CTG Encosta da Serra se faz presente em torneios de praticamente todo o estado, seja a nível de entidade, a nível regional, a nível estadual e até a nível nacional. Em conversa, o diretor esportivo, Patrick Getems, relatou que o Encosta da Serra tem um dos melhores departamentos de esportes campeiros, especialmente do truco

cego. São os maiores campeões do estado do Rio Grande do Sul, do Circuito Gaúcho do Truco Cego e atuais campeões nacionais. São 4 premiações estaduais (ENECAMP), 3 premiações do Circuito Gaúcho de Truco Cego e 2 premiações nacionais. Dessa forma, percebe-se como o jogo de truco é uma prática vivida com intensidade pelo CTG Encosta da Serra.

Nesse contexto, surge a proposta conceitual de Robert Stebbins: *serious leisure* – traduzindo, o lazer sério. Para Stebbins, o lazer sério se define como:

[...] a prática sistêmica de uma atividade central por amadores, praticantes de hobby ou voluntários, considerada substancial, interessante e realizadora, que em casos típicos, lança-lhes numa carreira (de lazer) centrada na aquisição e expressão de uma combinação de habilidades especiais, conhecimento e experiência (STEBBINS, 1992, p.3, *apud* STEBBINS, 2008, p. 5, *apud* OLIVEIRA E DOLL, 2014, p. 4).

Ao pensar no lazer sério, Stebbins evidencia modelos de praticantes: amadores, praticantes de hobby e voluntário, cada qual com suas características e que podem ser lançados para o que o autor chama de carreira. Também elencou seis qualidades distintivas do lazer sério, as quais diferenciam das outras formas do lazer se apresentadas em sua totalidade. Dentre elas estão: a perseverança, o esforço substancial, a carreira, os benefícios duráveis, o mundo social específico e a identificação (OLIVEIRA E DOLL, 2014; 2016).

A partir do meu olhar durante a inserção no campo e no meu entendimento sobre a prática do truco cego, surgiu a necessidade de buscar mais alicerces teóricos, indo ao encontro do contexto da esportivização. O conceito de esportivização é estruturado por Norbert Elias e Eric Dunning, através da definição de esporte moderno. Para estabelecer a diferença entre o esporte moderno e os jogos tradicionais, os autores destacam três características de ruptura: autonomização do jogo e espetáculo de jogo, secularização e não função ritual ou festiva (MARTINS E ALTMANN, 2007). Allen Guttmann também trouxe sua contribuição para o conceito de esporte moderno, selecionando sete características que o compõe: secularização, igualdade, especialização, racionalização, burocratização, quantificação e recordes (DURÃES *et al*, 2020).

As sessões a seguir são relatos das minhas vivências e observações a partir da circulação pelo CTG Encosta da Serra e demais espaços de prática, a fim de me

aproximar do contexto e realidade do jogo de truco cego no CTG Encosta da Serra, com base na compreensão dos conceitos anteriormente apresentados.

3 ESPIANDO

3.1 COMEÇANDO OS FLOREIOS

Antes de relatar minhas observações, considero ser importante apresentar sobre a entidade que é citada ao longo do trabalho: o Centro de Tradições Gaúchas Encosta da Serra. Localizado na cidade de São Vendelino/RS e pertencente a 11ª Região Tradicionalista, foi criado no ano de 2002, após um curso de danças de salão. Apesar do surgimento ter ocorrido pela cultura da dança, atualmente o Encosta – assim carinhosamente chamado pelos seus membros – é reconhecido principalmente na sua área desportiva, pelo jogo de truco cego.

O Encosta é reconhecido pela participação e premiação em torneios de diversos níveis, desde os que são organizados por outras entidades, até os regionais, estaduais e nacionais, organizados pelo MTG – Movimento Tradicionalista Gaúcho. Recentemente, também começaram a participar do Circuito Gaúcho de Truco Cego, o qual acontece por etapas em diferentes regiões do estado do Rio Grande do Sul ao longo do ano.

O reflexo e resultado dessa participação intensa está na coleção de troféus, com um espaço quase que exclusivo para eles no galpão do Encosta da Serra. Hoje, o CTG possui cerca de 200 troféus, lembrando que alguns desse troféus eram rotativos, ou seja, foram necessárias 3 vitórias em anos consecutivos ou 5 vitórias em anos alternados para que o troféu permanecesse em definitivo na entidade.

A relação dos truqueiros com os troféus é bem individual, mas o orgulho da conquista é uma constante para todos a cada novo troféu que chega ao galpão. Alguns apresentam a galeria de troféus com os olhos brilhando, outros comentam “todo mundo acha que a gente dança pra caramba pela quantidade de troféus, mal sabem que são quase todos por causa do carteado”.

Esse comentário me convida a refletir sobre a importância dada ao departamento artístico dos CTGs num geral: é como se o troféu ganho pela entidade contivesse mais valor por ser oriundo da invernada do que pelas equipes de truco. Talvez isso ocorra pelo alto nível de competição atual das invernadas, como também

pela criteriosa avaliação do ENART – maior evento competitivo de danças tradicionais gaúchas. O próprio fenômeno da esportivização, trazido aqui como elemento importante para compreender a prática do truco cego no Encosta, já foi abordado no contexto do ENART, como no trabalho de Moresco e Stigger (2019).

Ainda, ressalto que nem todos os troféus estão presentes na galeria do CTG. Alguns, ficam de recordação para os próprios truqueiros, em algum cantinho especial de suas casas, como relatado e apresentado em fotografia por eles a mim.

3.2 OS TRUQUEIROS DO ENCOSTA

Os truqueiros do Encosta são, em sua maioria, homens, com faixa etária média de 35 anos. Todos apresentam a sua apreciação pelo tradicionalismo gaúcho, nas músicas que escutam, nas roupas que vestem, mesmo nos momentos além das competições, como observado por mim nos dias além dos torneios. Os encontros deles sempre são regados de muita conversa e uma boa cerveja de acompanhamento. Há aqueles que estão envolvidos na “teoria” do truco, participando da organização de eventos, nas conferências estaduais sobre o truco cego, no levante do Circuito Gaúcho de Truco, outros, por sua vez, preferem apenas lidar com as cartas em cima da mesa.

Os jogadores do Encosta participam das diferentes “modalidades” do truco cego: jogo de mano – 1 contra 1; jogo de dupla – 2 contra 2; ou jogo de trio – 3 contra 3. Entretanto, é visível a preferência de todos pelos jogos de trio, formando assim 7 equipes. Os jogos de trio se tornam mais complexos por exigirem estratégias de jogadas, combinações de senhas, parceria e compreensão entre os membros – e, em subjetivo, quanto mais complexos os jogos, maior o gosto e afino pelas vitórias.

Para participar do Encosta, o diretor esportivo traz uma única exigência: o truqueiro deve ser associado do CTG Encosta da Serra. Porém, ao longo do tempo e da posição importante que o Encosta assumiu no meio truqueiro, o diretor esportivo observa a personalidade dos truqueiros no jogo também.

Os jogos de truco cego são famosos pela confusão durante as partidas: gritos altos, batidas de mão nas mesas, truqueiros ficando em pé em forma de desafio, entre tantas outras formas. Entretanto, alguns comportamentos durante o jogo

causam certas penalidades, assim como disposto no regulamento do MTG. Por vezes, somente um jogador é punido, mas também há sanções para a equipe, prejudicando a posição e imagem da entidade.

Sendo assim, o diretor esportivo opta por evitar equipes e/ou truqueiros que são conhecidos por causar confusões ou atritos durante as partidas de truco. Segundo ele “é como contratar um jogador de futebol para o seu time: mesmo com o talento, se ele causar brigas, as penalidades serão sentidas por todos da sua equipe” (extrato do diário de campo).

Assim como todos os jogadores de um time de futebol não são necessariamente da mesma cidade do clube, os truqueiros do Encosta também não são exclusivamente da cidade de São Vendelino/RS. As sete equipes de trios são dispostas da seguinte forma: Sem grito – São Vendelino/RS e Gravataí/RS; Guardiões do Encosta – São Vendelino/RS; Atletas do gole – São Gabriel/RS; Os Poetini – Uruguaiana/RS; Bica meu galo – Caxias do Sul/RS, São Gabriel/RS e Tupanciretã/RS; Salamanca do Jarau – Viamão/RS e Passo Fundo/RS; e, por último, Quaraí – Canoas/RS e Porto Alegre/RS.

Pela abrangência de cidades das quais os truqueiros pertencem, há uma facilidade maior para a participação das equipes em torneios de diferentes níveis e em diferentes regiões do estado do Rio Grande Sul. Ou seja, raramente ocorre algum torneio com certo nível de importância que o CTG Encosta da Serra não se faça presente, representado por uma ou mais de suas equipes de truco.

Além dos benefícios gerados ao CTG, considere importante investigar os benefícios dos truqueiros que optam por jogar pelo CTG Encosta da Serra. Em conversas informais, alguns retrataram o quão se sentem bem recepcionados e acolhidos pelo Encosta, como uma extensão de suas casas, mesmo à distância. Um retrato disso, são os presentes anuais entregues às equipes, como uma forma de agradecimento do Encosta pela representação e participação das equipes – nesse ano, foram tábuas de corte personalizadas, ano passado foram facas também personalizadas.

Entretanto, há outra percepção subjetiva: o status de participar da entidade com mais títulos do Rio Grande do Sul. O CTG Encosta da Serra possui uma representatividade forte em meio ao truco cego do estado, assim como determinadas entidades sempre são as mais cogitadas como campeãs no ENART.

Dessa forma, há o olhar subjetivo de que os melhores truqueiros são de fato os “calaveras” (expressão comum entre os truqueiros) do Encosta.

3.3 OS DIAS DE BRINCAR “SÉRIO”

A partir da presença constante no CTG fui percebendo que, para além dos eventos e torneios, há momentos em que o pessoal do CTG Encosta da Serra se reúne para jogar carteadado apenas pelo gosto do jogo. Por vezes, em dias de ensaios da invernada, outros de reuniões ou de churrascos, que terminam com as cartas na mesa.

Nos encontros que aconteceram recentemente, estive presente, podendo observar o “outro lado” dos membros do Encosta da Serra: são momentos de maior leveza, aproveitados para refinar aprendizados que serão importantes posteriormente. O clima de diversão é o que predomina no ambiente.

Em um desses encontros, o ensaio da invernada acontecia junto no galpão. Os jogos iniciaram de maneira tímida, de mano – 1 contra 1, como se fosse um aquecimento para os jogos de trio. Conforme o pessoal ia se achegando, depois de atualizar as conversas daqueles que não se viam há algum tempo, os trios foram formados.

Nesse dia, não seguiram os trios que sempre jogam juntos, pelo contrário, foram sorteados com ajuda do baralho – os 3 que sortearam as cartas maiores em número, contra os 3 com cartas de menor número. Os demais se dispuseram ao redor da mesa, para acompanhar a partida.

Não houve tempo para combinação de senhas, eram as cartas em mãos, o talento de cada um, e o entendimento dos trios com as pequenas conversas que poderiam acontecer ao longo do jogo. No jogo de trios acontecem dois tipos de disputa até alguém atingir a metade de tentos: a volta ou festa e a testa. Na volta, todos os jogadores disputam pelo seu trio; a testa é quase um jogo de mano dentro dos trios, em que os jogadores sentados frente a frente de equipes opostas disputam o jogo, sem interferência de seus companheiros, angariando mais ou menos pontos para sua equipe. Dessa forma, os demais membros puderam observar o estilo de jogo dos seus membros, avaliando brevemente seus comportamentos durante o jogo de testa e podendo utilizá-los nas disputas de volta.

Ao finalizar o ensaio da invernada, dois rapazes chegaram próximo a mesa para observar o que acontecia por ali. O convite para participar do jogo não demorou a ser feito, e aceito na mesma rapidez. As regras foram apresentadas de forma breve antes de iniciar a partida, mas como mesmo dizem os mais experientes “se aprende mesmo é jogando”, e assim foi feito. Cada rapaz participou de um trio diferente, para que nenhum dos lados partisse com uma vantagem inicial.

Ao longo da partida os aprendizados se faziam presentes, assim como os risos nas jogadas “estranhas”. Os mais experientes destacavam o quão difícil é jogar com novatos, justamente por não existir nenhum parâmetro de jogo individual, ou seja, não é possível esperar uma jogada, uma carta, uma proposta, como normalmente aconteceria.

Assim, surgem desafios mesmo para aqueles que jogam há mais de 10 ou 15 anos o mesmo jogo. Dessa forma, posso entender que o jogo de truco nunca se apresenta como um ciclo fechado, sempre há mais pra descobrir, sempre há algo novo a aprender, mesmo com as mesmas regras, com o baralho se mantendo igual, é um jogo que se mantém em movimento.

Nesse contexto, surge outra superstição dos jogos: quando uma mulher joga em um trio, também é um desafio para os homens mais experientes. Eles contam que é como se a mulher tivesse um sexto sentido para o jogo, como se a intuição fosse capaz de falar mais alto. O blefe, antes fácil de ser percebido, deixa de ser óbvio. Mais uma vez, a zona de conforto deixa de existir.

No convite simples, feito aos rapazes que ensaiavam na invernada, para aquele jogo pontual, também surge outro convite, um pouco mais subjetivo. Ao longo da disputa, os membros mais experientes destacavam o potencial dos rapazes para o jogo, pela sua rapidez na aprendizagem e pelas jogadas difíceis que eram elaboradas – talvez, na sorte. Ou seja, as vezes o convite para brincar de jogar truco, gera a possibilidade de interesse para que surjam novos truqueiros para o CTG Encosta da Serra, além da descoberta de novos potenciais.

3.4 CAMPO AFORA

Durante as observações participantes da pesquisa de campo, tive a oportunidade de me fazer presente em um dos maiores torneios de truco do estado

do Rio Grande do Sul, organizado pelo CTG Carreiros da Saudade, localizado na cidade de Gravataí/RS – literalmente “campo afora”. Além de ser o torneio da própria entidade, essa competição era parte da primeira etapa do Circuito Gaúcho de Truco Cego, que seguirá acontecendo ao longo do ano de 2025.

O torneio organizado pelo CTG Carreiros da Saudade é considerado um dos maiores do estado pela recorrência do grande número de trios participantes, neste ano, contando com a participação de 65 trios, vindos de longas distâncias, como Uruguaiana/RS, Quaraí/RS e São Gabriel/RS. Além disso, as equipes de truco elogiam o CTG Carreiros da Saudade pela infraestrutura fornecida, contando com amplo espaço para permanecer durante o final de semana acampando, refeições desde café da manhã, almoço e janta com um valor acessível, e, especialmente, pela dedicação dos organizadores do evento.

Segui até Gravataí/RS acompanhando um dos trios que disputaram, representando o CTG Encosta da Serra/SV. Ao chegar no local, pude me apresentar e conhecer pessoalmente os demais trios que jogam pelo CTG Encosta da Serra, totalizando 6 equipes, os quais se mostraram receptivos e felizes por ter algo que move parte de suas vidas representado em um trabalho acadêmico: o jogo de truco cego. Também me apresentei ao organizador do torneio do CTG Carreiros da Saudade, o qual fez questão de me apresentar o espaço e as premiações do evento e garantir a minha livre circulação por entre as mesas de jogo quando ocorresse a disputa das partidas.

Os torneios locais e o Circuito Gaúcho de Truco Cego têm alguns acordos diferentes dos torneios organizados pelo MTG. Nesse evento, a pilcha era aliviada, ou seja, era cobrado apenas bombacha, alpargata e camisa polo/social. Também não são permitidos apliques (roubo de tentos, assim chamados os pontos do jogo de truco) durante os jogos, caracterizando as disputas do Circuito como um “jogo de cavalheiros” – como assim definido por um participante.

Por volta das 15h, iniciaram as disputas entre os trios: as equipes eram sorteadas pela comissão organizadora, evitando colocar na partida trios da mesma entidade; a classificação era garantida ao vencer no modelo melhor de três; o tempo máximo de disputa era de 2h.

Ao iniciar os jogos e a cada tento marcado, os trios fazem seu canto e/ou cumprimento como uma forma de comemoração e reforço da união da equipe. É

fácil perceber a mudança no semblante dos jogadores ao iniciar a disputa, o ambiente antes amigável, torna-se concentrado e competitivo. Durante o jogo também são compartilhadas as senhas: combinações numéricas e/ou de palavras entre cada equipe a fim de que os companheiros saibam as cartas um do outro.

Após alguns minutos do início das partidas, a comissão organizadora anunciou no palco que, excepcionalmente, seria permitido o uso de bermuda, devido às condições de extremo calor – que beirava os 40 graus celsius. Ao findar da fala da comissão, houve aqueles que comemoram com alegria, e também quem questionou firmemente, dizendo que ali “continuava sendo um CTG” – remetendo ao respeito pelas tradições e pela pilcha gaúcha. Assim, cada um fez sua opção individualmente.

Os truqueiros que jogavam pelo CTG Encosta da Serra presentes no evento eram todos homens. Todos com uma vasta experiência no jogo de truco e na vivência das competições. Senhas afiadas, jogadas com estratégias combinadas e conversas para pequenos ajustes ao final das partidas estavam muito presentes ao meu olhar. Com certeza, a hora de brincar de jogar cartas não era ali.

O torneio seguiu tarde e noite adentro, na disputa da fase classificatória e, ao findar dela, a repescagem. As fases finais foram disputadas no dia seguinte, o qual não pude me fazer presente. Mas acredito ser importante ponderar aqui: a final foi disputada por dois trios que jogavam representando o CTG Encosta da Serra – Bica meu galo e Guardiões do Encosta, em que o primeiro ficou campeão.

3.5 OUTROS E OUTRAS

No decorrer da disputa das partidas ocorridas no CTG Carreiros da Saudade, pude observar como se apresentava o perfil geral dos participantes. Em sua maioria, os trios são formados por homens, com a faixa etária média de 40 anos, aparentemente de classe média. Com os que pude conversar, as profissões se apresentam de forma mais variada possível, desde operários até engenheiros civis.

Entretanto, em meio a tantos homens, também se destacava um trio de mulheres e dois trios formados por dois homens e uma mulher. Um desses trios era composto por uma família, esposo, esposa e sobrinho. As demais mulheres não

possuíam um grau de parentesco, talvez unidas por amizade, talvez pela entidade representada ou ainda somente pela mesma paixão ao jogo de truco.

Nos demais espaços do CTG Carreiros, além da disputa do jogo, algumas mulheres se faziam presentes. Esposas na torcida de seus companheiros, filhas aguardando pelos pais, participantes da entidade auxiliando na organização do evento, seja no palco, onde a comissão estava, ou na cozinha, no preparo dos alimentos.

Como o evento observado ocorreu no final de semana do dia da mulher – 08 de março – o CTG Carreiros da Saudade organizou uma pequena lembrança especial para as mulheres que estavam presentes. Duas meninas – filhas do organizador principal do evento – passaram entregando um pacotinho com semijoias, um bombom e uma pequena mensagem, como uma bela demonstração de carinho.

Também, apesar da maioria dos participantes ter por volta de 40 anos, alguns jovens despontam em meio aos trios. Um trio em especial chamou a atenção pela sua composição: um homem e dois meninos, os quais tem entre 10 e 12 anos. Ambos aparentavam estar bem envolvidos com o jogo, pela sua concentração e olhares firmes ao longo da disputa. Também, um grupo de jovens tomou meu olhar, especialmente pela postura tomada: se impunham nos jogos, desfilavam pelo galpão de maneira assertiva, como quem veio para ganhar e carregava grande experiência consigo – e talvez realmente assim fosse.

3.6 O TORNEIO DO ENCOSTA

O torneio do Encosta é reconhecido entre os truqueiros do Estado, recebendo trios das mais diversas regiões do estado, geralmente no último final de semana do mês de abril de todo ano – uma disputa clássica. Por essa constância na programação anual, os truqueiros se preparam para vir a São Vendelino/RS.

Aos que competem de mano, chegam no sábado e normalmente ficam até o domingo para a disputa de trios, acampando no próprio CTG ou sendo recebidos na casa de alguns truqueiros do Encosta. Foram 29 trios participantes, um número reduzido em comparação ao torneio do CTG Carreiros, porém, excelente de acordo com a estrutura do CTG Encosta. Também é importante salientar que o

torneio do Encosta não era uma fase do Circuito Gaúcho de Truco, diferentemente da disputa de Gravataí/RS.

O formato das disputas também foi diferente: somente uma partida, com um tempo máximo de 1h30 para sua finalização. O sorteio dos trios seguiu o mesmo princípio, a fim de evitar inicialmente o confronto entre a mesma entidade, assim como a pilcha, também aliviada. Alguns trios do Encosta não eram os mesmos que disputam em outros torneios, foram formados com truqueiros que jogam juntos em momentos informais, porém que normalmente não tem disponibilidade para ir a torneios disputados em outras cidades. Além disso, os truqueiros do Encosta que vinham até mim no intervalo das partidas se demonstravam mais leves e tranquilos, em comparação aos torneios disputados em outras cidades – talvez aquela sensação de aconchego de casa, que o Encosta proporciona.

Ao fim da fase classificatória, seguiram as disputas rumo a final: 4 trios do Encosta estavam presentes. O clima de tensão ia aumentando, assim como o desafio a cada jogada: os gritos na disputa se faziam mais presentes e com mais intensidade, mais uma vez realçando a competitividade. Para a fase final, 3 equipes do Encosta estavam presentes e conquistaram 3 classificações: primeiro, terceiro e quarto lugares.

4 NA LEI DO JOGO ESTÁ TUDO DITO

Após alçar as cartas da mesa, é hora de compreender como elas conversam entre si e quais as minhas possibilidades de jogada. Diante disso, nessa seção apresento os resultados da presente pesquisa.

Primeiramente, considero importante analisar a organização que o jogo de truco cego movimenta: a própria modalidade, com suas regras; os torneios, que envolvem os CTGs em sua organização interna; o MTG e demais entidades, responsáveis pela regulamentação. Essas características aproximam-se a um processo de esportivização, trazendo as características da igualdade e da burocratização elaboradas por Guttman (DURÃES *et al*, 2020) em relação ao jogo de truco cego. Conforme já apresentei, esse mesmo processo de esportivização foi apresentado por Moresco e Stigger (2019) em sua pesquisa sobre as invernadas de danças gaúchas no ENART.

Embora o reconhecimento competitivo seja mais presente no que tange as competições artísticas, justamente pelo espaço que o ENART construiu nesse meio até então, no CTG Encosta da Serra surge uma percepção diferente. Como apresentado no item 3.1, há um espaço destinado aos troféus conquistados pelo Encosta na modalidade do truco cego: o maior valor para os membros do Encosta está nas conquistas, alcançadas através das competições de truco.

Apesar de Elias, Dunning e Guttman ressaltarem que no esporte moderno há o afastamento dos rituais e tradições, no contexto do truco no CTG Encosta percebo o contrário: a manutenção de uma tradição vai se recriando em um ambiente competitivo e em processo de esportivização. Isso se expressa também no uso da “pilcha aliviada” – apresentada no item 3.4, a manutenção de um ritual, mas com pequenos ajustes.

Já, nos momentos descontraídos, relatados por mim na sessão 3.3, visualizo a presença de características referentes ao conceito de lazer sério. Os encontros acontecem com o intuito de brincar com o baralho, entretanto há uma linha tênue entre brincadeira e seriedade/treinamento: é como se um estivesse entrelaçado ao outro. Para que o desenvolvimento no jogo de truco aconteça, é preciso a participação dos jogos de “brincadeira”, enfatizando a qualidade do esforço substancial – uma das seis que distingue o lazer sério de outras formas de lazer.

No trecho “os membros mais experientes destacavam o potencial dos rapazes para o jogo” (extrato do item 3.3), trago a relação com a noção de carreira, elaborada por Stebbins, na qual os indivíduos podem adquirir habilidades e conhecimento, de acordo com seu empenho e comprometimento com a prática.

O mundo social específico, característica que envolve a criação de uma espécie de comunidade ao entorno da prática de lazer, com atitudes e comportamentos semelhantes, se faz presente ao longo de toda pesquisa, especialmente durante os torneios. Apesar dos membros já participarem do contexto tradicionalista dos CTGs, que definiria por si só essa qualidade, há um universo específico dos truqueiros – apresentado no linguajar por exemplo, o qual está muito associado ao jogo de truco.

Ainda, ao pensar na relação dos truqueiros com a galeria de troféus, e daqueles que mantêm em suas casas, posso trazer a qualidade dos benefícios duráveis, também elaborada por Stebbins.

Entretanto, a sessão 3.5, na qual apresento outros truqueiros e outras truqueiras, não se aproxima de nenhuma das teorias aqui apresentadas. Me parece surgir um novo perfil de lazer, em que existe uma prática de espaços mistos (homens e mulheres disputando juntos/as) e de diversidade geracional (crianças, jovens e idosos participando juntos) – como vemos acontecendo atualmente em modalidades mais modernas, caso do *beach tennis*, por exemplo.

5 AO BARALHO

“Vou ao baralho” é a expressão utilizada pelos truqueiros para finalizar o jogo de truco em algumas situações específicas, e é nessa sessão que também concluo meu trabalho. Diante do que foi apresentado ao longo da pesquisa, finalizo trazendo dois pontos de destaque como elementos que contribuem para alcançar o objetivo proposto.

Primeiramente, o jogo de truco no CTG Encosta da Serra se apresenta como uma experiência de lazer que se aproxima de um processo de esportivização. O movimento dos espaços vinculados à tradição gaúcha pode ser visto através da ideia de Laraia (2015) sobre cultura, a qual reforça que os hábitos e as experiências de um povo vão moldando seu modo de ser e agir. Neste caso, elementos que são externos e não nascem junto ao desenvolvimento do Movimento Tradicionalista Gaúcho e dos Centros de Tradições Gaúchas vão remoldando e reconstruindo essas instâncias - por exemplo, o fato da pilcha aliviada em torneios organizados pelo Circuito Gaúcho de Truco e demais torneios informais, assim como a liberação da bermuda em dias de extremo calor. Também vale ressaltar o investimento do CTG Encosta da Serra e dos truqueiros/associados, seja de tempo ou dinheiro – nos deslocamentos, na participação dos eventos, entre tantas outras formas – caracterizando mais uma etapa do processo de esportivização.

Posteriormente, apesar dos elementos da esportivização, é possível compreender a prática do truco cego como espaço e tempo do lazer. A noção de lazer sério se faz presente e auxilia neste entendimento a partir da observação de algumas das qualidades elencadas na teoria organizada por Stebbins – como carreira, benefícios duráveis e esforço substancial, apresentados no potencial de novos jogadores, na galeria de troféus e no tempo dedicado, respectivamente.

Por fim, deixo como sugestão um olhar para a prática e os espaços de participação das mulheres, das crianças e jovens, os quais aparecem ao longo da pesquisa, mas merecem ser aprofundados com mais clareza.

Finalizo com um verso do artista Pirisca Greco em sua música “Jogando Truco”: “façam seu jogo senhores, quem se arrisca aprende a manha / como é no truco é na vida, quem não aposta, não ganha”.

REFERÊNCIAS

- 25ª REGIÃO TRADICIONALISTA. **O Sentido e o Valor do Tradicionalismo – Barbosa Lessa.** Disponível em: <<https://25rt.com.br/tese-o-sentido-e-o-valor-do-tradicionalismo>>. Acesso em: 15 mai. 2025.
- DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia Empírica do Lazer.** 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- DURÃES, G. M.; LESSA JÚNIOR, A.; MONTEIRO JÚNIOR, R. S. A lógica do esporte moderno segundo Allen Guttmann. **RENEF**, [S. l.], v. 5, n. 6, p. 30–38, 2020. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/article/view/652>. Acesso em: 05 mai. 2025.
- GHIORZI SOBRINHO, Marcos. **Manual do Truco Cego: flor de abóbora.** Martins Livreiro, 1988.
- GOULART, R. B.; STIGGER, M. P.; WENETZ, I. Identidade Gaúcha, Jogo da Tava e Lazer no CTG Seiva Nativa. **Caderno de Educação Física e Esporte**, Marechal Cândido Rondon, v. 8, n. 15, p. 29–36, 2010. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/cadernoedfisica/article/view/2668>. Acesso em: 17 abr. 2025.
- LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico.** 27ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e Educação.** São Paulo: Papirus, 2022.
- MARTINS, C.J.; ALTMANN, H. Características do Esporte Moderno segundo Elias e Dunning. **X Simpósio Internacional: Processo Civilizador.** Campinas, abr. 2007.
- MORESCO, D. N.; STIGGER, M. P. Lazer, Arte e Competição: Uma Análise Etnográfica sobre um Modo de Viver as Danças Tradicionais Gaúchas. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 22, n. 3, p. 189–206, 2019. DOI: 10.35699/1981-3171.2019.15309. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/15309>. Acesso em: 15 abr. 2025.
- MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO. **Estatuto do MTG.** 2024a. Disponível em: <<https://www.mtg.org.br/wp-content/uploads/2022/10/ESTATUTO-70o-CONGRESSO-2022.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2025.

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO. **História do MTG**. 2024b. Disponível em: <<https://www.mtg.org.br/historia-do-mtg/>>. Acesso em: 25 abr. 2025.

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO. **Regulamento Esportes Campeiros**. 2024c. Disponível em: <<https://www.mtg.org.br/wp-content/uploads/2024/06/Regulamento-de-Esportes-Campeiros-2024.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2025.

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO. **Regulamento Geral**. 2024d. Disponível em: <<https://www.mtg.org.br/wp-content/uploads/2024/06/Regulamento-Geral-do-MTG-2024.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2025.

OLIVEIRA, S. N. de; DOLL, J. 'This is The End, My Beautiful Friend!': lazer sério e o fim da carreira. **Educação & Realidade**, [S. l.], v. 42, n. 1, 2016. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/51581>. Acesso em: 5 mai. 2025.

OLIVEIRA, S. N.; DOLL, J. O Lazer Sério de Robert A. Stebbins. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 17, n. 1, 2014. DOI: 10.35699/1981-3171.2014.631. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/631>. Acesso em: 5 mai. 2025.

PACHECO, A. C.; STIGGER, M. P. "É lazer, tudo bem, mas é sério": notas sobre lazer a partir do cotidiano de uma equipe máster feminina de voleibol. **Movimento**, [S. l.], v. 22, n. 1, p. 129–142, 2015. DOI: 10.22456/1982-8918.52205. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/52205>. Acesso em: 10 mai. 2025.

STIGGER, M. P; MYSKIW, M. **Etnografia e estudos no/do lazer: aspectos da observação participante**. In: Hélder Ferreira Isayama; Victor Andrade de Melo. (Org.). Pesquisa e pós-graduação em estudos do lazer. 1ed. Belo Horizonte: UFMG, 2020, v. 1, p. 101-121.