

# TRUCO DE AMOSTRA

**MTG/MT- MOVIMENTO TRADICIONALISTA DO ESTADO DE MATO GROSSO**  
**DEPARTAMENTO DE ESPORTES**  
**JOGOS TRADICIONALISTAS**  
**SÚMULA DO JOGO DE TRUCO DE AMOSTRA - Modalidade - TRIO**

MTG / Federação / CTG			<b>X</b>	MTG / Federação / CTG		
NOME DO TRIO	Nº DO TRIO	TENTOS MARCADOS	PARTIDAS	TENTOS MARCADOS	Nº DO TRIO	NOME DO TRIO
			<b>1<sup>a</sup></b>			
			<b>2<sup>a</sup></b>			
			<b>3<sup>a</sup></b>			
SOMA DOS TENTOS MARCADOS			<b>X</b>		SOMA DOS TENTOS MARCADOS	

Obs.: O trio que ganhar duas partidas consecutivas, marcará 3 partidas ganhas e 72 tentos e o perdedor 0 (zero) partida a soma dos pontos marcados nas 2 partidas que perdeu.

TRIO VENCEDOR	
PARTDAS VENCIDAS	
TENDOS MARCADOS	
Assinatura do Capataz Trio Vencedor	

TRIO VENCEDOR	
PARTDAS VENCIDAS	
TENDOS MARCADOS	
Assinatura do Capataz Trio Vencedor	

Local e Data:

Nome do Árbitro / Assinatura
------------------------------

Responsável p/ Dep. de Truco
------------------------------

Diretor de Esportes do MTG
----------------------------

Obs.