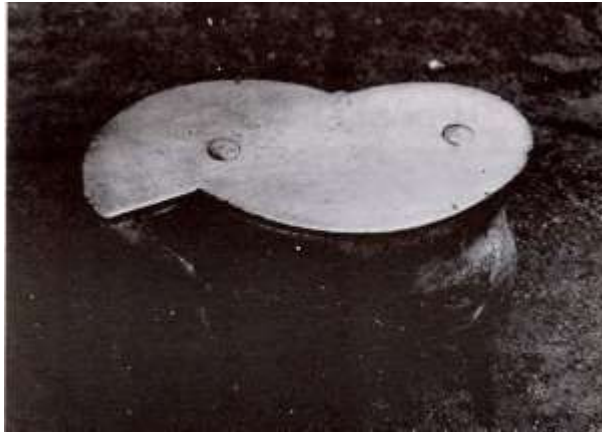


Curiosidades do Jogo

- **A TAVA** - instrumento com que se pratica o jogo do osso -, também chamada "taba", "osso" ou "garrão", provém do astrálagos, osso do jarrete do animal vacum. A norma, para conseguinte de uma boa tava é, logo após sua extração do jarrete do animal abatido, enterrá-la por cerca de dois a três meses em terreno nem muito seco, nem muito úmido - processo a que se chama "curar o osso". É coum, igualmente, colocar o astrálagos na boca de um formigueiro de campo, ensejando um processo de inteira limpeza por parte das formigas.
- **POSIÇÕES DA TAVA NO SOLO** - após o arremesso a tava pode estabilizar-se em pelo menos oito posições, cada uma delas com seu nome:
 1. **SUERTE** - parte ganhadora para o alto, ou para cima.



2. **CULO** - parte ganhadora para baixo.



3. **CLAVADA** - quando a saliência de clavar enterra-se no chão, ficando a tava em diagonal sobre o solo, temos a "clavada" - ganhadora quando a parte superior, exposta, fica para cima. É a "suerte clavada", o tiro-rei das canchas do osso.



4. **CULO CLAVADO** - idem ao anterior, mas exposta a face perdedora.



5. **SUERTE DECLINADA** - tava estabilizada quase na vertical, com face ganhadora exposta.

6. **CULO DE ESPELHO** - idem ao anterior, mas com face perdedora exposta.

Estas posições - a declinada e de espelho - provaram acirradas discussões entre os apostadores, a partir da dúvida de que o arremesso tenha validade ou não. Para dirimir a questão, o coimeiro coloca uma segunda tava exatamente na vertical, ao lado da tava declinada. Conforme o ângulo resultante, surge a decisão. Se no ângulo não couber uma ficha inteira o tiro é considerado neutro ou güeso - não perde nem ganha.

7. **GÜESO** - posição que não é nem "suerte" nem "culo", com qualquer dos lados não ferrados para cima.



8. **"31" OU "TOURO"** - variação do güeso com a tava exatamente na vertical.



- **ESPÉCIES DE ARREMESSOS** - Os arremessos exigem manejo especial da tava, com posições de saída e métodos de lançamentos quase inflexíveis. Todo bom jogador precisa conhecer os vários métodos, que podem ser "**volta-e-meia**" (tava dá uma volta e meia no ar), "**duas-e-meia**", "**duas voltas**", "**três voltas**" e o "**carreteiro**" (lançamento da tava sem manejo especial, nem preocupação com número de voltas ou giros - dá-se esta denominação por lembrar a sua anti-técnica o ato de lançarem os carreteiros um osso de ferverdo, ou costela já pelada da carne, ao guaípeca que normalmente acompanham-os nas carretadas pelo pago).



- **COIMEIRO** - pessoa encarregada pelo movimento. É quem vende e troca as fichas, o que cobra a "coima", percentagem fixa sobre as paradas pagas. É a versão acrioulada do "croupier" internacional dos cassinos.
- **DINÂMICA DO JOGO** - Não há regras escritas par ao jogo do osso, mas existem normas gerais a serem respeitadas através da tradição oral.
 1. O jogo começa quando o coimeiro "**grita banca**", já com a cancha preparada, o par de tavas e as fichas à sua frente. Geralmente é quem estipula o valor das primeiras paradas: "Duzentos mil réis é a banca! Quem se habilita?"
 2. Apresenta-se um aficionado que compra as fichas, escolhe a tava de sua preferência e encaminha-se para uma cabeceira. Apresentando-se o oponente que compra fichas e depositam na mão do coimeiro o valor da parada que anuncia "**Está copada a parada! Vale jogo!**"
 3. Atira o que levantou a primeira tava. Imediatamente, da outra cabeceira, o oponente. Teve início o jogo.

O coimeiro só paga a parada para o jogador que somar dois lances positivos:

 - duas "**suertes**" do mesmo jogador, contra nenhuma do oponente;
 - uma "**suerte**" somada a um "**culo**" do oponente;
 - dois "**culos**" do oponente contra dois "**güesos**" do favorecido.

Acontecendo "**suerte**" contra "**suerte**", "**culo**" contra "**culo**", ocorre empate que é chamado de "**senão**". Não é raro a parada decidir-se depois de vários tiros, pela ocorrência de "**senões**" seguidos.
 4. Os atiradores só ganham a parada quando favorecidos por dois lances, mas no "jogo de fora", a questão se decide a cada lance. Joga-se de fora (do jogo, da cancha) a favor ou contra o tiro de quem arremessa.
 5. Ao pagar a parada ao atirador vencedor, o coimeiro já desconta a coima (comissão).
 6. Quando um dos atiradores desiste do jogo, deixando a tava na cabeceira, qualquer assistente pode "copar a parada", "apertando a tava", que é o ato de colocar o pé em cima, ao mesmo que anuncia: "Copei a parada!".
 7. Quando um dos jogadores, durante o jogo, resolve trocar de tava, o coimeiro anuncia "Cambiou de tava".
 8. Desviada a tava de seu curso por qualquer acidente natural, seja uma pedra próxima, uma raiz, galho seco, o tiro não perde validade. São casos que acontecem com alguma freqüência nos

tiros de "carreteiro", quando a tava rola sem direção determinada.

- **TRAMPAS** - significa má fé, engodo, artifícios para favorecer uma das partes ou, o mais usual, o próprio coimeiro. Entre as antigas formas citam-se:
 1. **CARGAR A TAVA** - colocar uma esfera de chumbo ou de ferro no interior do osso que tendia a estabilizar-se no terreno em posição, quase sempre, de "suerte" ou somente de "culo".
 2. **BARRO** - Colocar sob o "barro", a cerca de meio palmo de profundidade, um pelego com lâ para cima, com o que, segundo os aficionados, era quase impossível conseguir-se uma "suerte" clavada. O pelego enterrado conferia ao "barro" certa elasticidade, fazendo a tava saltar bem mais que o normal.