



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

REGULAMENTO ESPORTIVO DO MTG DO PARANÁ

CAPÍTULO I

DA DEFINIÇÃO E FINALIDADES

Art. 1º Os Encontros Esportivos do Paraná - consistem num concurso entre os CTGs/Regiões Tradicionalistas regularmente filiados à MTG/PR, através da disputa de um conjunto de Modalidades Esportivas (Bocha, Bolão, Tava, TETARFE, Truco Cego, Truco de Amostra, Solo, Bocha Campeira e Bocha 48) e são realizados em data e local previamente definidos no Calendário de Eventos da MTG/PR, conforme previsão deste Regulamento.

§ 1º A realização dos Encontros Esportivos locais, regionais e estaduais se darão sob a coordenação do MTG e a realização sob a responsabilidade de um dos CTGs/Regiões Tradicionalistas filiados, oportunamente nomeado para tal fim.

§ 2º Os ENCONTROS ESPORTIVOS ESTADUAIS serão realizados, PREFERENCIALMENTE, paralelamente ao ENCONTRO ESTADUAL CAMPEIRO OU FEPART, podendo ainda ter uma sede específica e independente para o Encontro Esportivo.

§ 3º Os CTGs/Regiões Tradicionalistas participantes dos Encontros Esportivos, doravante serão denominados de Entidades Concorrentes e estas serão representadas nos jogos por "Equipes" formadas pelos seus "Atletas" associados regulares.

Art. 2º Os Encontros Esportivos são um conjunto de jogos, os quais têm suas valorizações e promoções na cultura gaúcha, e primam pela preservação das Tradições e do Folclore e se desenvolverão em 09 (nove) modalidades, a saber:

- I - Bocha – (Regra Mundial/Ponto-Rafa-Tiro);
- II - Bolão;
- III - Bocha Campeira;
- IV - Solo;
- V - Tava;
- VI - TETARFE;
- VII - Truco Cego;
- VIII - Truco de Amostra;
- IX - Bocha 48.

Facultativo:

- X – Canastra (Tranca);
- XI – Truco (convencional jogado até 2018 nos eventos esportivos do MTG/PR).



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Art. 3º Os Encontros Esportivos tem por finalidade:

I - promover e valorizar a Cultura Brasileira, através da promoção de jogos esportivos voltados para a cultura gaúcha;

II - integrar o Movimento Tradicionalista Gaúcho, a nível nacional;

III - promover o intercâmbio sócio-esportivo entre os MTG/Federações, a CBTG, os associados participantes e as culturas regionais;

IV - divulgar e projetar os jogos previstos neste regulamento, no cenário nacional.

CAPÍTULO II

DOS PARTICIPANTES E DAS INSCRIÇÕES

Art. 4º Poderão participar dos Encontros Esportivos, as Entidades Concorrentes regularmente filiadas ao MTG/PR e em pleno gozo dos seus direitos sociais e serão representadas por seus associados.

Art. 5º A participação se dará, obedecidas as seguintes exigências:

I - as Entidades Concorrentes deverão fazer a inscrição para cada Encontro com 15 dias de antecedência, impreterivelmente;

II- as Entidades Concorrentes deverão informar a Comissão Central Organizadora (CCO), com 30 dias de antecedência ao início dos Encontros Esportivos, em quais das modalidades estarão participando;

III - as Entidades Concorrentes que atenderem os Incisos I e II acima deverão preencher a ficha de inscrições (Anexo 01) e encaminhar juntamente com os documentos dos atletas, conforme Inciso VIII do Artigo 6º, com 15 (quinze) dias de antecedência.

§ 1º Os Atletas devem ser sócios regulares e ter domicílio residencial de, no mínimo, 06 (seis) meses na área de ação da Entidade Concorrente que representa e não ter participado no mesmo período destes jogos, representando outra Entidade. **Os atletas não poderão transferir participação para outro CTG e/ou Região Tradicionalista no decorrer do ano.**

§ 2º A informação constante do inciso III, deverá conter somente nomes que foram informados em cumprimento ao inciso I, deste artigo, salvo observações e/ou alterações que tenham sido informadas e enviadas, posteriormente, ao MTG/PR.

§ 3º A Comissão Organizadora dos Encontros Esportivos receberá as inscrições, conferirá a documentação e deferirá o requerimento, notificando a requerente.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

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

I - cumprimento do Artigo 5º deste Regulamento;

II - regularidade do requerente com as obrigações sociais, junto ao MTG/PR;

III - são permitidas inscrições do mesmo Atleta em até 02 Equipes, desde que em diferentes modalidades, sendo permitido também, competir adicionalmente nas modalidades de Tava e TETARFE;

IV - são permitidas as seguintes inscrições de Equipes:

a) Bocha - 1 Equipe Masculina e 1 Equipe Feminina;

b) Bolão - 1 Equipe Masculina e 1 Equipe Feminina;

c) Bocha Campeira - 4 Equipes;

d) Solo- 1 Equipe;

e) Tava - 4 Equipes;

g) TETARFE - 4 Equipes;

g) Truco - 4 Equipes;

h) Truco de Amostra - 4 Equipes;

i) Bocha 48 - 4 Equipes;

j) Canastra - 4 Equipes;

l) Truco Convencional – 4 equipes;

V - caso algum atleta necessite ser substituído, por qualquer motivo, poderá realizar até 30 minutos antes do início do primeiro dia de competição, através de ofício assinado pelo Patrão e/ou Diretor Esportivo do CTG ou Coordenador e/ou Diretor Esportivo da Região Tradicionalista e protocolado junto à Coordenação do Encontro Esportivo;

VI - um atleta somente pode ser inscrito por um CTG/Região Tradicionalista;

VII - nas inscrições dos atletas serão exigidas número da Identidade Tradicionalista.

VIII – Cada CTG/Região Tradicionalista poderá inscrever somente 02 atletas federados em modalidades como bocha e bolão, apresentando obrigatoriamente sua identidade tradicionalista.

§ 1º Define-se por Atletas amadores aqueles que exercem suas atividades esportivas vinculadas ao MTG/Federação que representam e que tenham nítido caráter de amadorismo.

§ 2º O(s) Técnico(s) das Equipes deverão ser relacionados à parte dos integrantes da Equipe, mesmo que dela faça parte, relacionados à parte conforme Ficha de Inscrição – (Anexo 01).



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

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
I- Bocha	06 atletas	Até 08 atletas
II- Bolão	10 atletas	Até 14 atletas
III- Bocha Campeira	03 atletas	Até 04 atletas
IV- Solo	01 atleta	Até 04 atletas
V- Tava	03 atletas	Até 04 atletas
VI- TETARFE	03 atletas	Até 04 atletas
VII-Truco Cego	03 atletas	Até 04 atletas
VIII- Truco de Amostra	03 atletas	Até 04 atletas
IX- Bocha 48	02 atletas	Até 02 atletas
X- Canastra	02 atletas	Até 02 atletas
XI- Truco Convencional	02 atletas	Até 02 atletas

§ 1º Para os jogos de Bocha - Regra Mundial e Bolão os CTGs/Regiões Tradicionalistas poderão inscrever tantos atletas quantos quiserem, podendo trocar a cada Encontro, desde que cumpram os requisitos do Art. 5º. Somente nestas modalidades serão divididos em categorias masculino e feminino.

§ 2º Nos Encontros Esportivos não haverá divisão por faixa etária, ficando apenas respeitada a idade mínima de 14 (quatorze) anos para poder integrar determinada Equipe.

§ 3º As Equipes de Tava, TETARFE, Truco Cego, Truco de Amostra, Solo, Bocha Campeira, Bocha 48, Canastra e Truco Convencional, poderão ser formadas por grupo misto ou, somente, por prendas ou por peões, entretanto, o torneio será único.

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

Art. 8º Para participação dos jogos durante os Encontros Esportivos, obrigatoriamente cada atleta deverá estar regularmente filiado ao CTG e registrado no MTG/PR, com seu número de inscrição devidamente inscrito na ficha de inscrição.

Parágrafo Único Desde que esteja regularmente registrado no MTG/PR, no momento do jogo, o atleta poderá comprovar sua identidade, mediante apresentação ao árbitro de um dos seguintes documentos: a) Carteirinha do MTG; b) Carteira de Identidade (RG ou identificação profissional), Carteira de Motorista, Carteira de Trabalho; Passaporte ou aplicativo em celular com foto.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

CAPÍTULO III

DA SEDIAÇÃO DOS ENCONTROS ESPORTIVOS

Art. 9º O pedido para sediar um Encontro Esportivo, deverá ser oficializado até o dia 15 de fevereiro de cada ano, respeitando o artigo 10º, sendo que o mesmo procedimento caberá ao Encontro Estadual de CTGs (a ser realizado em anos ímpares) e o Encontro Estadual de Seleções Esportivas entre as Regiões Tradicionalistas (a ser realizada nos anos pares).

Art. 10º Para sediar um Encontro Esportivo regional adotar-se-ão os seguintes critérios:

I – Área coberta (salão, tenda, quiosque) com mesas e cadeiras (mínimo 10 mesas e 40 cadeiras) com estrutura de banheiros para realização das modalidades com jogos de cartas;

II – Campo aberto, com medidas mínimas de 50 metros de comprimento por 20 de largura, podendo o solo ser irregular para a prática da modalidade de Bocha Campeira;

III – Área aberta, com terreno preferencialmente em terra, com medidas mínimas de 10 metros de comprimento por 2 de largura, para realização das provas de TETARFE e TAVA.

IV – Área externa com medida mínima de 12 metros por 2 de largura, para realização da modalidade de Bocha 48, conforme regulamento específico.

V – Cancha de bocha, conforme regulamento da Confederação Sul Americana de Bocha, com medida mínima de 26,50 m de comprimento por 4 m de largura, com piso de carpete ou similar.

VI – Mínimo de 02 pistas de bolão com área de rolamento da bola de 18 metros.

VII – Uma sala com mesa e cadeiras para Comissão Central Organizadora.

Parágrafo único – Na impossibilidade de atender aos itens V e VI, não poderão ser feitas adaptações, entretanto, o Encontro Esportivo poderá ser realizado com a disputa das outras modalidades.

CAPÍTULO IV

DOS SISTEMAS DE DISPUTA

Art. 11º Buscando fomentar e ampliar aos participantes dos CTGs e seus familiares, e diante da necessidade da representação do MTG/PR no FENART, os Encontros Esportivos serão caracterizados por disputa entre CTGs em anos ímpares e entre Regiões Tradicionalista em anos pares, sendo assim eventos base para a formação da Seleção Esportiva do Paraná para o FENART seguinte.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Art. 12º A forma de disputa para os anos ímpares, entre os CTG's, devidamente filiados e regulares com o MTG/PR, obedecerá a seguinte composição:

Período	Evento/Encontro
Março, Abril e Maio	De acordo com cronograma e solicitações mediante ofício, oficinas para componentes de CTGs, coordenadas pela Diretoria Esportiva do MTG/PR, em evento realizados em Regiões Tradicionalistas (otimizar relação tempo e custo para atender o máximo de pessoas em reuniões e oficinas práticas)
Junho e Julho	Encontros Esportivos internos em cada CTG, classificando os 03 primeiros colocados de cada modalidade para a fase seguinte.
Agosto, Setembro e primeira quinzena de Outubro	Encontros Esportivos regionais, com os classificados de cada CTG, disputam na sua Região Tradicionalista, vagas pra os 3 primeiros colocados de cada modalidade para a fase Estadual.
Primeira Quinzena de Novembro	Encontro Estadual Esportivo de CTGs, com a participação dos 03 primeiros colocados de cada região.

§ 1º Para Encontros internos nos CTGs, a premiação ficará a critério da patronagem de cada instituição, podendo usar ou não quadro de premiação deste Regulamento.

§ 2º Para Encontros regionais e estadual, as premiações deverão obedecer ao quadro deste Regulamento, sendo que de responsabilidade do MTG/PR os custos destes para a fase Estadual.

Art. 13º A forma de disputa para os anos pares, entre as Regiões Tradicionalistas, devidamente regularizados no MTG/PR, obedecerá a seguinte composição:

Período	Evento/Encontro
Março a outubro	Período onde ocorrerão, no mínimo 02 e no máximo 04 Encontros Esportivos entre Regiões Tradicionalista, sendo aberta a participação de todas as Regiões Tradicionalistas, tendo cada região a obrigatoriedade de participar no mínimo de 01 (um) encontro esportivo no ano.
Primeira Quinzena de Novembro ou em paralelo ao Encontro Estadual Campeiro	Encontro Estadual Esportivo, com os representantes de cada Região Tradicionalista do Paraná.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Art. 14º As convocações para Seleção Esportiva do Paraná para disputa do FENART, será única e exclusivamente baseada no desempenho técnico apresentado durante os dois anos antecedentes à competição nacional.

CAPITULO III

DAS PILCHAS OU UNIFORMES

Art. 15º Todos os Atletas deverão apresentar-se para os jogos trajando indumentária gaúcha apropriada, conforme estabelecido abaixo, desconsiderando-se, para tanto, o que preconiza o regulamento específico de cada uma das modalidades:

I - Jogo de Bocha:

a) Equipe Masculina - Camisa social ou camiseta polo com identificação da Entidade Concorrente, bombacha, guaiaca e/ou faixa na cintura, alpargatas, sapatilha sem cordão de amarração, com solado antiderrapante. É facultado o uso do lenço de pescoço, quando de camisa social. No entanto, fica proibido o uso do lenço, quando de camiseta de polo. As camisas ou camisetas deverão ser, preferencialmente, de cores padronizadas.

b) Equipe Feminina - Camiseta polo ou redonda com a identificação da Entidade Concorrente, bombacha feminina (aprovada no 5º Congresso Brasileiro da Tradição Gaúcha, em Dourados, em 1995), alpargatas ou sapatilha sem cordão de amarração, com solado antiderrapante. As camisas ou camisetas deverão ser, preferencialmente, de cores padronizadas.

II - Jogo de Bolão:

a) Equipe Masculina - Camisa social ou camiseta polo com identificação da Entidade Concorrente, bombacha, guaiaca e/ou faixa na cintura, alpargatas, sapatilha sem cordão de amarração, com solado antiderrapante. É facultado o uso do lenço de pescoço, quando de camisa social. No entanto, fica proibido o uso do lenço, quando de camiseta polo. As camisas ou camisetas e alpargatas deverão ser, preferencialmente, de cores padronizadas.

b) Equipe Feminina - Camiseta polo ou redonda com a identificação da Entidade Concorrente, bombacha feminina (aprovada no 5º Congresso Brasileiro da Tradição Gaúcha, em Dourados, em 1995), alpargatas ou sapatilha sem cordão de amarração, com solado antiderrapante. As camisas ou camisetas deverão ser, preferencialmente, de cores padronizadas.

III - Jogo de Tava, Truco Cego, Truco de Amostra, Solo, Bocha Campeira, TETARFE, Bocha 48, Canastra e Truco Convencional:



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Pilcha gaúcha - Camisa social ou camiseta polo, lenço de pescoço (facultado em caso de camiseta polo), bombacha, guaiaca ou faixa na cintura, botas (sem esporas), alpargatas ou chinelo de couro, fechado na frente. É facultado o uso do chapéu.

§ 1º O atleta ou a atleta que não estiver trajado da forma prevista poderá ser excluído(a) da Equipe. A verificação da indumentária, será realizada pela equipe de arbitragem da modalidade, entretanto se ocorrer alteração durante o jogo, descaracterizando este item, a equipe será penalizada com a perda do jogo, em caso de reincidência a equipe será eliminada da modalidade em disputa, não gerando punição à outras modalidades inscritas pelo CTG/Região Tradicionalista.

§ 2º Considera-se indumentária gaúcha apropriada, excluídas as peças não citadas acima, a constante das Diretrizes sobre a Pilcha Gaúcha, aprovadas pelo MTG e adotadas pela CBTG.

CAPÍTULO IV DA ORGANIZAÇÃO

Art. 16º Os Encontros Esportivos serão realizados sob a coordenação técnica do MTG/PR e responsabilidade do CTG/Região Tradicionalista, nomeados na forma do Artigo 1º, § 1º, deste Regulamento, pela MTG/PR, e serão operacionalizadas através da Comissão Central Organizadora (CCO), nomeada pelo Diretor Esportivo do MTG/PR, em conjunto com a Entidade Sede.

Art. 17º Compete à Comissão Central Organizadora (CCO):

I - organizar, estruturar e prover de recursos humanos, materiais e financeiros dos Encontros Esportivos;

II- coordenar a realização, nas suas diversas Modalidades, de acordo com este Regulamento;

III - instrumentalizar e assistir toda a demanda operacional requerida à plena realização dos Encontros Esportivos;

IV - vistoriar 40 (quarenta) dias antes da realização do evento, as condições das canchas de Bocha para Regra Mundial e Bolão, propondo, se for o caso, a recuperação ou melhoria das mesmas.

Art. 18º A Comissão Central Organizadora (CCO) tem caráter consultivo e deliberativo sobre a condução técnica dos jogos, e lhe compete:



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

I - organizar uma Comissão Técnica, formada por 1 (um) integrante de cada Entidade Concorrente e que fiquem envolvidos exclusivamente com os Jogos Tradicionalistas;

II - organizar tecnicamente os jogos;

III - executar o planejamento dos jogos (tabelas, súmulas, etc.);

IV - apurar e divulgar resultados dos jogos das modalidades, assim como declarar os resultados finais dos Encontros Esportivos;

V - receber, apreciar e decidir sobre os recursos impetrados por Entidades Concorrentes;

VI - deliberar sobre omissões deste Regulamento.

§ 1º As decisões previstas nos Incisos V e VI deste artigo, são em primeira instância, cabendo ao requerente o direito a recorrer ao MTG/PR, em última instância.

§ 2º Quando o recurso previsto no Inciso V deste Artigo referir-se a casos disciplinares a decisão será de competência do MTG/PR.

§ 3º Compete a Comissão Central Organizadora (CCO) cumprir e fazer cumprir a tabela de jogos de cada modalidade, podendo ainda indicar um mesário para auxiliar no preenchimento da súmula.

VII - garantir a utilização das canchas e pistas das provas a serem realizadas, até 2 (duas) horas antes do início oficial dos Encontros Esportivos.

Art. 19º As arbitragens serão constituídas por Modalidade, para cada jogo deverá ser indicado um árbitro e a ele compete:

I - cumprir este Regulamento bem como as Regras dos respectivos jogos, tomando todas as providências técnicas pertinentes;

II - arbitrar os jogos, de conformidade com o respectivo regulamento, registrando os resultados em súmulas próprias, e aí, se for caso, registrar em local apropriado ou no verso, as alterações e ou observações pertinentes;

III - permanecer nos locais onde se realizarão as provas;

IV – Compete ao MTG/PR e concordância e indicação da entidade sediante, a contratação dos árbitros, preferencialmente federados e sem vínculo com as entidades participantes.

Art. 20º Os Encontros Esportivos serão realizados obedecendo às respectivas tabelas de jogos definidos pela Comissão Central Organizadora (CCO), em conformidade com as inscrições informadas pelas Entidades Concorrentes.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Art. 21º Em todas as Modalidades o intervalo entre os jogos não poderá ser superior a 05 minutos, ressalvado os horários destinados às refeições. Em caso de Encontros Esportivos em paralelo com eventos da Invernada Campeira e/ou Artística, haverá uma tolerância máxima de 50 minutos para as Entidades que comprovadamente estiverem em atuação nessas invernadas no momento do seu jogo. Expirado o prazo, será declarado WO para a equipe faltante.

CAPITULO V DOS REGULAMENTOS DOS JOGOS

SESSÃO I

BOCHA

Art. 22º A Bocha é regida pela Regra de Bocha Ponto-Rafa-Tiro e consta do Anexo 02.

§ 2º Para registro do jogo de bocha deverá ser utilizado o modelo da súmula em anexo.

SESSÃO II

BOLÃO

Art. 23º O Bolão tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 03.

SESSÃO III

TAVA

Art. 24º A Tava (Jogo do Osso) será disputada em "Trios".

Art. 25º O Jogo da Tava tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 04.

SESSÃO IV

TRUCO CEGO

Art. 26º A Modalidade Truco Cego será disputada em "Trios".

Art. 27º O Jogo de Truco Cego tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 05.

SESSÃO V

TRUCO DE AMOSTRA

Art. 28º O Truco de Amostra será disputada em "Trios".

Art. 29º O Truco de Amostra tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 06.

SESSÃO VI



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

SOLO

Art. 30º O Solo será disputada em "Trios".

Art. 31º O Solo tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 07.

SESSÃO VII

TETARFE

Art. 32º A modalidade de jogo reconhecida pela sigla TETARFE inclui os jogos de Tejo, Tava, Argola e Ferradura.

Art. 33º O TETARFE segue as regras do regulamento próprio e consta do Anexo 08.

SESSÃO VIII

BOCHA CAMPEIRA

Art. 34º A Modalidade Bocha Campeira será disputada em "Trios".

Art. 35º A Bocha Campeira tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 09.

SESSÃO IX

Bocha "48"

Art. 36º O Jogo do Bocha "48" tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 10.

§ 1º A forma de disputa será em duas fases. Sendo que na 1ª fase, classificam 50% das duplas inscritas e que fizeram seus arremessos; e na 2ª fase, as duplas classificadas farão novos arremessos, onde as três duplas com maiores pontuações garantirão o 1º, 2º e 3º lugares.

SESSÃO X

CANASTRA

Art. 37º O jogo de Canastra tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 11.

SESSÃO XI

TRUCO "CONVENCIONAL"

Art. 38º O jogo de truco tem seu regulamento próprio e conta do Anexo 12.

CAPÍTULO VI

DOS RECURSOS

Art. 39º As Entidades Concorrentes que se julgarem prejudicadas em qualquer prova dos Encontros Esportivos, têm o prazo de 01 (uma) hora após o ato causador do prejuízo para



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

recorrer, por escrito, à Comissão Central Organizadora (CCO), apresentando os fatos acompanhados de provas competentes e defesa do que é requerido.

Art. 40º A Comissão Central Organizadora (CCO) terá o prazo de 01 (uma) hora depois de recebido o recurso, para julgá-lo ou encaminhá-lo ao MTG/PR, que igualmente terá o prazo de 01 (uma) hora para julgá-lo.

§ 1º Em qualquer das instâncias, o veredicto deverá ser divulgado por escrito e encaminhado ao requerente.

§ 2º Em qualquer caso, recurso impetrado enquanto não for julgado, não gera direito ao autor.

Art. 41º O MTG/PR é a instância administrativa final e suficiente aos objetivos dos Encontros Esportivos, tendo prazo de 01 (uma) hora após o recebimento para pronunciar-se sobre eventuais recursos.

CAPITULO VII DAS PENALIDADES

Art. 42º As Entidades Concorrentes que infringirem este Regulamento e as legislações pertinentes serão autuadas, a critério do MTG/PR, com as seguintes penalidades:

- I - Advertência;
- II - Eliminação da Equipe;
- III - Desclassificação da Entidade.

§ 1º A advertência poderá ser aplicada à atleta, equipe ou Entidade Concorrente que estiver se portando de maneira inconveniente, porém que não haja prejuízo ao adversário.

§ 2º Será eliminada de determinada Modalidade dos Encontros Esportivos a Equipe que:

- a) desrespeitar o regulamento da modalidade em questão e a legislação pertinente.
- b) atentar contra a moral, os bons costumes e ao bom andamento da modalidade em questão.
- c) desrespeitar participantes, dirigentes e comissões constituídas para a modalidade em questão.

§ 3º Será desclassificada dos Encontros Esportivos a Entidade Concorrente que:



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

- a) desrespeitar este regulamento e a legislação pertinente.
- b) atentar contra a moral, os bons costumes e ao bom andamento dos Jogos Tradicionalistas.
- c) mostrar-se inconvenientes aos objetivos dos Encontros Esportivos.
- d) denegrir a imagem dos Encontros Esportivos, das Entidades Concorrentes ou do Movimento Tradicionalista Gaúcho.
- e) for punida, por força de recurso impetrado e julgado pela Comissão Central Organizadora (CCO).
- f) desrespeitar participantes, dirigentes, e comissões constituídas.

§ 4º As penalidades previstas nos §§ 2º e 3º deste Artigo incidirão, respectivamente, sobre toda a Equipe ou Entidade Concorrente dos Jogos Tradicionalistas.

Art. 43º Em casos de ocorrências graves, no transcurso dos Encontros Esportivos, a Comissão Central Organizadora (CCO) submeterá a questão ao MTG/PR para definição.

Parágrafo único. A Comissão Central Organizadora (CCO), sempre que julgar conveniente poderá encaminhar recursos ao julgamento do MTG/PR.

CAPÍTULO VIII

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 44º As súmulas e tabelas com os resultados dos jogos são de responsabilidade da Comissão Central Organizadora (CCO) e Árbitros, e deverão ser divulgadas logo após o término dos mesmos.

Art. 45º A Comissão Central Organizadora (CCO), após os resultados dos jogos (partidas), oportunamente, emitirá Boletim Técnico correspondente, com os resultados dos mesmos, das Modalidades e do Campeão Geral e, após, dará divulgação pública a toda a documentação pertinente.

Art. 46º A premiação dos vencedores dar-se-á na Solenidade de Encerramento dos Encontros Esportivos.

Parágrafo único. Os premiados só participarão da solenidade prevista no caput deste Artigo se estiverem devidamente pilchados.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Art. 47º O sistema de classificação dos concorrentes nos Jogos Tradicionalistas 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
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
Solo	06	03	01
Bocha Campeira	12	06	03
Bocha 48	08	04	02
• Tranca	08	04	02
• Truco Convencional	08	04	02

§ 1º Tranca e Truco convencional, realização facultativa, mas com pontuação válida para o Geral.

§ 2º Serão considerados Campeões, Vice-Campeões e Terceiros colocados nas provas realizadas, os concorrentes que obtiverem as três maiores pontuações.

§ 3º Serão considerados Campeões, Vice-Campeões e Terceiros colocados da Modalidade, as equipes que obtiverem, as três maiores pontuações agregadas de notas na Modalidade.

§ 4º Serão considerados Campeões, Vice-Campeões e Terceiro colocados dos Jogos Tradicionalistas, os concorrentes que somarem maior valor agregado de pontos das provas das Modalidades.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

§ 5º Havendo empate na apuração do Campeão Geral, vencerá a entidade com maior participação em provas e persistindo o empate, será campeão aquele com maior número de participantes inscritos.

§ 5º A premiação dos Jogos Tradicionalistas será até o 3º lugar, não cabendo premiação em dinheiro, e, também não será permitida a aposta de dinheiro em qualquer das modalidades. Para a premiação serão necessárias as quantidades de troféus e medalhas, conforme quadro abaixo:

Prova/Modalidade	Categoria	Troféus			Medalhas		
		1º	2º	3º	1º	2º	3º
Bocha Feminino	Individual	1	1	1	0	0	0
	Dupla	1	1	1	3	3	3
	Trio	1	1	1	4	4	4
Bocha Masculino	Individual	1	1	1	0	0	0
	Dupla	1	1	1	3	3	3
	Trio	1	1	1	4	4	4
Bolão Feminino	Individual	1	1	1	0	0	0
	Equipe	1	1	1	14	14	14
Bolão Masculino	Individual	1	1	1	0	0	0
	Equipe	1	1	1	14	14	14
TAVA	Individual	1	1	1	0	0	0
	Equipe	1	1	1	4	4	4
Truco Cego		1	1	1	4	4	4
Truco de Amostra		1	1	1	4	4	4
Solo		1	1	1	1	1	1
Bocha Campeira		1	1	1	4	4	4
TETARFE		1	1	1	4	4	4
BOCHA 48		1	1	1	2	2	2
CANASTRA		1	1	1	2	2	2
TRUCO CONVENCIONAL		1	1	1	2	2	2
CAMPEÃO GERAL		1	0	0	0	0	0
MENÇÃO HONROSA		1	0	0	0	0	0
TOTAL POR CLASSIFICAÇÃO		24	22	22	69	69	69
TOTAL GERAL		68			207		



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Art. 48º Será conferido Troféu "Menção Honrosa" à família que se fizer presente o maior número de atletas e que estejam reunidos - avós, pais, filhos e netos - no local do Evento.

Parágrafo único. Para facilitar a escolha e a entrega desse Troféu, a Entidade Concorrente, deverá entregar para a Comissão de Esportes, uma relação com os nomes dos atletas da família que a seu ver poderá concorrer ao mesmo, a qual terá a presença confirmada por um membro da Comissão Central Organizadora

Art. 49º Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora (CCO), Comissão Técnica e em conjunto com o MTG/PR.

Art. 50º O presente regulamento foi aprovado na 31ª Convenção Tradicionalista, realizada no dia 16 de março de 2019 em Manoel Ribas, Estado do Paraná; entrando em vigor a partir desta data.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

FORMAS DE DISPUTA CONFORME PARTICIPANTES EM CADA ENCONTRO

02 Participantes:

Jogo um contra outro em melhor de 3 jogos.

03 Participantes

Todos contra todos, sorteio do número de cada participante e ordem de jogos conforme abaixo:

1ª Rodada: 2 X 3	2ª Rodada: 3 X 1	3ª Rodada: 1 X 2
------------------	------------------	------------------

04 Participantes

Todos contra todos, sorteio do número de cada participante e ordem conforme abaixo:

1ª Rodada: 1 X 2 4 X 3	2ª Rodada: 1 X 3 2 x 4	3ª Rodada: 1 X 4 3 X 2
------------------------------	------------------------------	------------------------------

05 Participantes

Todos contra todos, sorteio do número de cada participante e ordem conforme abaixo:

1ª Rodada: 3 X 4 2 X 5 Folga 1	2ª Rodada: 2 X 3 1 X 4 Folga: 5	3ª Rodada 1 X 2 5 X 3 Folga: 4	4ª Rodada: 5 X 1 4 X 2 Folga: 3	5ª Rodada: 4 X 5 3 X 1 Folga: 2
---	--	---	--	--

Acima de 06 Participantes

Eliminatória Simples

Sorteio dos números para cada participante em chaveamento previamente apresentado, devendo ficar na espera (folgar na rodada ou bye) na primeira rodada, devendo a partir segunda rodada, ficar o número de equipes em múltiplos de 4.

O sorteio será feito e não haverá alteração na sequência de jogos, sendo que todas as equipes conhecerão previamente seu percurso na competição.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

ANEXO 1 – FICHA DE INSCRIÇÃO

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ			
FICHA DE INSCRIÇÃO - ENCONTRO ESPORTIVO		FICHA 01	
CTG: _____			
Região Tradicionalista: _____			
BOLÃO PEÃO – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
1	6	11	
2	7	12	
3	8	13	
4	9	14	
5	10		
BOLÃO PRENDA – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
1	6	11	
2	7	12	
3	8	13	
4	9	14	
5	10		
BOCHA PRENDA – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
TRIO	DUPLA	INDIVIDUAL	
1	1	1	
2	2		
3	3		
4			
BOCHA PEÃO – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
TRIO	DUPLA	INDIVIDUAL	
1	1	1	
2	2		
3	3		
4			
BOCHA 48 – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
Equipe 01	Equipe 02	Equipe 03	Equipe 04
BOCHA CAMPEIRA – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
Equipe 01	Equipe 02	Equipe 03	Equipe 04
TAVA – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
Equipe 01	Equipe 02	Equipe 03	Equipe 04
TETARFE – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
Equipe 01	Equipe 02	Equipe 03	Equipe 04
SOLO – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
Atleta	Atleta	Atleta	Atleta



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ			
FICHA DE INSCRIÇÃO - ENCONTRO ESPORTIVO		FICHA 02	
CTG: _____			
Região Tradicionalista: _____			
TRUCO CEGO – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
Equipe 01	Equipe 02	Equipe 03	Equipe 04
TRUCO DE AMOSTRA – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
Equipe 01	Equipe 02	Equipe 03	Equipe 04
TRUCO CONVENCIONAL – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
Equipe 01	Equipe 02	Equipe 03	Equipe 04
CANASTRA – NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES			
Equipe 01	Equipe 02	Equipe 03	Equipe 04

Requeremos à Comissão Central Organizadora (CCO) do Encontro Esportivo as inscrições acima, nos termos da legislação vigente, relacionamos abaixo técnicos de cada modalidade e indicamos o representante de nossa Entidade para a Comissão Técnica.			
Modalidade/Prova	Nome	Modalidade/prova	Nome
Bocha Prenda		Bocha Peão	
Bolão Prenda		Bolão Peão	
Bocha Campeira		Bocha 48	
TAVA		TETARFE	
Solo		Truco Cego	
Truco de Amostra		Truco convencional	
Canastra			
Local e data:			
Rubrica		Rubrica	
Nome		Nome	
Coordenador da Região Tradicionalista e/ou Patrão do CTG		Diretor Esportivo da Região Tradicionalista e/ou Diretor Esportivo do CTG	



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

ANEXO 02 - REGRA DE BOCHA - PONTO-RAFA-TIRO REGULAMENTO TÉCNICO DO JOGO

Art. 1º AS CANCHAS

a) A Bocha deve ser praticada sobre terreno plano e nivelado e limitado por tablados perimétricos de madeira ou outro material não metálico.

b) As canchas devem ter dimensões de 26,50m de comprimento, 4m de largura e altura uniforme de 30cm. Com prévia autorização da Comissão Técnica Arbitral Internacional - CTAI, da Confederação Sul americana de Bocha - CSB e da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão – CBBB poderão ser utilizadas canchas com dimensões de 24 a 27m de comprimento.

c) As cabeceiras das canchas, até a altura dos 30cm, devem ser construídas com tábuas oscilantes. Recomenda-se que essas tábuas sejam cobertas com uma ou duas camadas de borracha sintética, de modo a não permitir o retorno de bochas.

d) Na parte superior das cabeceiras, acima dos 30cm, pode-se utilizar o mesmo material mencionado acima, podendo-se aplicar também material de composição sintética (Eucatex), desde que permita o exercício regular do jogo. Os materiais utilizados na construção das canchas não devem ser nocivos à saúde dos jogadores, dos árbitros e do público em geral.

e) Para os fins da regularidade do jogo, as pessoas, animais, ornamentos e objetos em geral (lâmpadas, molduras metálicas, artesanatos e telas de proteção, entre outras) apoiados ou localizados sobre as tábuas periféricas são consideradas corpos estranhos.

f) O piso das canchas deve ser de carpete ou similar, de modo a permitir maior agilização e desenvolvimento normal das partidas.

Art. 2º OS LIMITES DO JOGO E A MARCAÇÃO DAS CANCHAS

a) A marcação das canchas deve ser efetuada por meio de linhas transversais, com a utilização de material colorido (tinta, verniz, entre outros), de modo a permitir o fácil deslizamento das bochas.

b) As tábuas laterais devem ser marcadas com raias verticais de referência, correspondentes às medidas definidas na presente regra.

c) A marcação de uma cancha com dimensões de 26,50m de comprimento e 4 m de largura deve ser efetuada de acordo com a Figura 1.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

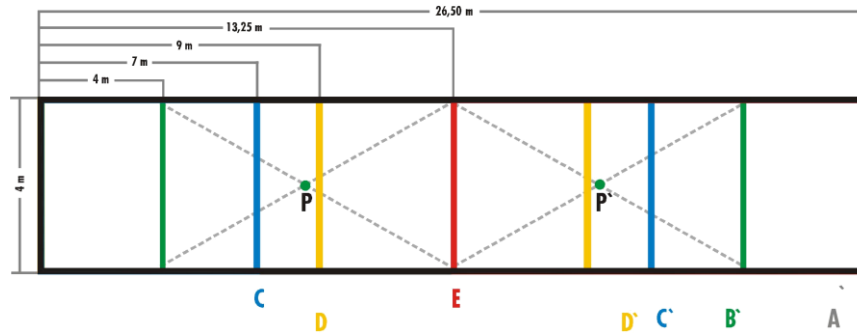


Figura 1: Configurações de uma cancha de bocha com dimensões de 26,50m de comprimento e 4m de largura.

d) A marcação da cancha corresponde a:

- i) As linhas A e A' coincidem com as cabeceiras e indicam o limite mais atrasado permitido aos jogadores para o lançamento das bochas;
- ii) As linhas B e B' (4m) indicam o limite máximo permitido aos jogadores para o lançamento do bolim e das bochas a ponto e para a jogada de rafa;
- iii) As linhas C e C' (7m) indicam o limite máximo que se permite aos jogadores para a jogada de tiro, podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar (contrapasso) no momento do lançamento;
- iv) As linhas D e D' (9m) indicam a distância mínima para as bochas tocarem o terreno, representando também o limite máximo que o jogador deve atingir após o lançamento do bolim e de uma bocha a ponto;
- v) A linha E (meio da cancha) indica a distância mínima para a colocação do bolim em jogo, representando também o limite máximo que pode ser atingido por um jogador após o lançamento de uma bocha de rafa ou de tiro.

e) Para facilitar a adaptação da nova regra às canchas de bocha tradicionalmente utilizadas no país, são apresentadas abaixo as configurações para uma cancha com dimensões de 24m de comprimento e 4m de largura (Figura 2), onde:

- i) As linhas A e A' (1m) representam o limite máximo regulamentar para a colocação do bolim em jogo;
- ii) As linhas B e B' (4m) correspondem ao limite máximo permitido para o lançamento do bolim, para a jogada a ponto e para a jogada de rafa, podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar no momento do lançamento (rafa).
- iii) As linhas C e C' (6m) representam o limite máximo para o lançamento da bocha de tiro (bochada), podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar no momento do lançamento;



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

- iv) As linhas D e D' (7m) indicam a distância mínima do pique da bocha na jogada de rafa (não podendo atingi-la), o limite da zona de tiro e a distância máxima para cada jogador acompanhar o bolim e a bocha na jogada a ponto (somente a primeira, já que a segunda é livre). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após jogar todas as suas bochas, salvo nas jogadas de rafa e de tiro ou, ainda, para observar o jogo de perto (uma vez na jogada-mão), desde que devidamente autorizado pelo árbitro;
- v) A linha E (meio da cancha) corresponde ao limite mínimo de distância para colocar o bolim em jogo, sendo também o limite máximo para cada jogador acompanhar a jogada de rafa e a de tiro (na primeira bola, já que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após jogar todas as suas bochas ou, ainda, para observar o jogo de perto (uma vez na jogada-mão), desde que devidamente autorizado pelo árbitro;
- i) No início de cada partida o bolim deve ser colocado na posição “P”.

Figura 2: Configurações de uma cancha de bocha com dimensões de 24m de comprimento e 4m de largura.

Art. 3º O JOGO

O jogo de bochas consiste de:

- a) Jogada a ponto;
- b) Jogada de rafa ou de tiro, com prévia declaração do objeto a ser atingido (bocha ou bolim);
- c) Em cada jogada (ponto, rafa ou tiro) as equipes buscam a marcação do número máximo de pontos possíveis, ou seja, 4 pontos nas partidas de individual e de dupla e 6 nas de trio, até o final da partida (12 ou 15 pontos);
- d) Os jogadores devem permanecer na cabeceira desde o início da jogada até o término do lançamento das bochas de cada jogador.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Art. 4º EQUIPES E UNIFORMES

4.1. As equipes devem ser constituídas de:

- a) Individual – um contra um, com quatro bochas cada jogador;
- b) Dupla – dois contra dois, com duas bochas cada jogador;
- c) Trio – três contra três, com duas bochas cada jogador;
- d) As equipes devem ser constituídas de, no mínimo, três jogadores, não havendo limite máximo de inscrições em cada evento. As equipes com mais de três jogadores inscritos podem inscrever até seis jogadores para as partidas contra outra equipe (individual, dupla e trio). Essa inscrição poderá ser diferente para as partidas subseqüentes contra outras equipes. Entretanto, para cada encontro deve ser colocado na mesa coordenadora do evento a relação de até seis jogadores que irão participar. Cada jogador poderá ser repetido uma vez, ou seja, cada jogador poderá jogar duas partidas, sem exceção de individual, dupla e trio.
- e) Cada equipe pode ter um Instrutor Técnico;

4.2. Deveres e direitos das equipes:

- a) As partidas de competição, duplas ou trios, poderão iniciar-se somente se as equipes estiverem completas, sendo que as formações incompletas serão excluídas (WO) da rodada e, no caso de WO da equipe total, a mesma será excluída da competição;
- b) Os jogadores devem participar com a quantidade de bochas que lhes corresponde por direito;
- c) As formações de duplas ou trios devem ter um jogador capitão, o qual tem o direito de discorrer com o árbitro e comunicar-lhe a decisão de sua equipe;
- d) O tempo máximo concedido a cada jogador para jogar cada bola é de um minuto;
- e) O tempo máximo concedido ao Instrutor Técnico de cada equipe para solicitar a interrupção do jogo e consultar com os próprios jogadores é de dois minutos, podendo ser solicitado até três vezes por partida;
- f) O pedido de interrupção somente poderá ser solicitado quando a sua equipe for jogar. A quebra dessa norma acarretará advertência a toda equipe. Infrações subseqüentes implicarão na privação do uso de uma bocha ainda não jogada por cada infração cometida. O capitão da equipe indicará de qual dos jogadores será anulada a bocha;



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

g) Nos torneios e campeonatos se admite, dentro da modalidade de duplas e de trios, a substituição de somente um jogador até o final do jogo.

4.3. Deveres e direitos dos jogadores:

Princípios gerais:

a) Os jogadores estão sujeitos às normas dos princípios gerais da Carta Olímpica, dos Regulamentos do Comitê Olímpico Internacional - COI, da Confederação Sul americana de Bocha e da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão. Em particular, os jogadores devem ter respeito absoluto pelo árbitro e pelos adversários. Os jogadores devem atuar com o mais genuíno espírito esportivo, antes, durante e após cada partida.

b) De acordo com disposição do COI é proibido o uso de anabolizantes, de substâncias alcoólicas, de celular e de tabagismo durante a realização das partidas. Os jogadores que transgredirem as normas disciplinares correspondentes, dentro da quadra, serão punidos com a pena de expulsão da partida, exclusão da competição, além da perda da partida, ficando a equipe infratora com os pontos obtidos até o momento e anotando-se a pontuação máxima à equipe adversária.

Disposições específicas:

a) Os jogadores não participantes da jogada devem permanecer na área da cabeceira, até a linha dos 4m (linha B), não devendo interferir, sob qualquer hipótese, na jogada em ação.

b) Os jogadores que transgredirem as regras em circunstâncias não compreendidas dentro das eventualidades citadas serão repreendidos pelo árbitro e, em caso de reincidência, será anulada uma bocha que seria utilizada pelo jogador.

c) O jogador que, após uma decisão arbitral ou após discussão com outros jogadores em cancha, abandonar a cancha será, a bem do público, excluído da partida, e a sua equipe será penalizada com a perda da partida. Cada jogador poderá, com a permissão do árbitro e após ter jogado suas bochas, sair da quadra uma vez por partida durante três minutos. O tempo será computado a partir do momento de sua saída. Caso o jogador não retorne à cancha dentro do tempo estabelecido, será penalizado, a cada três minutos, com uma bocha na individual e com duas bochas na dupla e no trio. A partida não será reiniciada com a equipe incompleta.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Art. 5º AS PARTIDAS E OS PONTOS

a) A partida será vencida pela equipe que primeiro totalizar o número de pontos estipulado para cada competição (12 ou 15 pontos). A Comissão Técnica Arbitral Internacional, a Confederação Sul americana de Bocha e a Confederação Brasileira de Bocha e Bolão são responsáveis pela definição dos limites de pontos de cada competição (12 ou 15 pontos).

b) A pontuação obedecerá a seguinte norma: um ponto para cada bocha da mesma equipe mais próxima do bolim, em comparação às bochas da equipe adversária.

Art. 6º AS BOCHAS E O BOLIM

Características gerais:

a) As bochas devem ser de forma esférica e de material sintético. O bolim deve ser de forma esférica e, preferencialmente, de aço.

b) O bolim deve ter 3,5 a 4 cm de diâmetro.

c) As bochas devem ter 10,7 cm de diâmetro e peso de 900 a 950 gramas, tanto para os campeonatos mundiais, continentais e intercontinentais quanto para as copas do mundo e competições com representação nacional, incluindo os eventos regionais e locais.

d) O diâmetro e o peso das bochas devem ser iguais, enquanto que a cor deve ser diferente para cada equipe.

Disposições específicas:

a) Antes do início de cada partida o árbitro deve verificar se as bochas estão dentro dos padrões regulamentares, bem como se as canchas de jogo e a iluminação oferecem as condições adequadas para o desenvolvimento normal da competição.

b) Durante a disputa da partida não será permitida a substituição de bochas ou bolim. A transgressão desta norma implicará na perda da partida. Em caso da ruptura de bocha, o árbitro providenciará a sua substituição ao final da jogada, no caso do bolim, anular-se-á a jogada. A substituição das bochas de uma equipe somente será permitida se, por razão de força maior, a partida for interrompida pelo árbitro, com a continuidade em outra cancha ou, na mesma cancha, mas em outra oportunidade.

c) A bocha pode, se necessário, ser umedecida, mas somente com água, caso contrário será desclassificada.

d) As decisões de interpretação do árbitro são inapeláveis quando tomadas em jogadas de apreciação visual.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

e) Qualquer irregularidade detectada pelo árbitro deverá ser registrada em súmula para posterior avaliação.

Art. 7º SINALIZAÇÃO DAS BOCHAS E DO BOLIM

a) As bochas devem ser marcadas pelo árbitro sobre a cancha de jogo de modo diferente para cada equipe (conforme Figura 3).

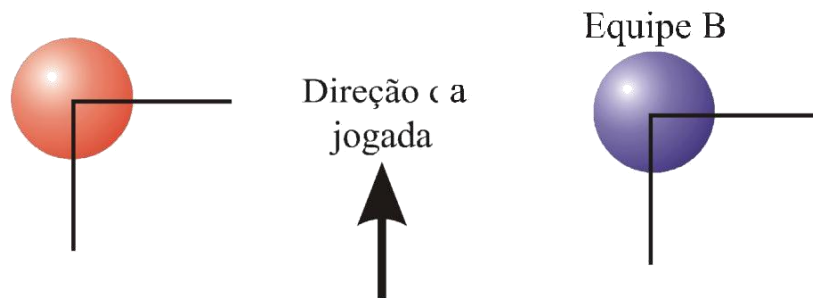


Figura 3: Exemplo de marcação das bochas na cancha.

b) A marcação do bolim na cancha deve ser efetuada de forma diferente daquela utilizada para as bochas, conforme a Figura 4.

Figura 4: Exemplo de marcação do bolim.

Art. 8º REGRA DA VANTAGEM

a) A regra da vantagem consiste no fato de que toda bocha jogada a ponto, rafa ou tiro, incluindo todas as suas irregularidades, podem ser consideradas válidas, ou não, de acordo com critério da equipe adversária, ou seja, dependendo da aplicação, ou não, da regra da vantagem.

b) Mesmo que o tiro ou a rafa sejam irregulares, deverá ser observada a regra da vantagem, salvo se a bocha tocar a cabeceira sem fazer jogo em sua trajetória de ida, o que



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

implicará na anulação da bocha, procedimento este que se aplicará também para a bocha jogada a ponto.

Art. 9º INÍCIO DA PARTIDA E LANÇAMENTO DA BOCHA E DO BOLIM

a) A partida é iniciada com a colocação do bolim no ponto “P”, no centro da zona válida da cancha. O ponto “P” deve estar sinalizado sobre o terreno de forma permanente.

b) Antes do início de cada jogada as bochas devem ser colocadas contra a cabeceira da saída, observando-se que as bochas de cada equipe devem permanecer em lados opostos. As bochas que não estiverem colocadas corretamente serão desclassificadas nesta jogada (mão), devendo o capitão informar o árbitro a qual atleta pertence tais bochas.

c) O direito de jogar a primeira bocha, ou de indicar a cabeceira a partir de onde se dará início à partida, será definido previamente por meio de sorteio entre as equipes. O sorteio dará a uma equipe o direito de lançar a primeira bocha, ficando para a outra equipe a escolha da cabeceira.

d) Em caso de anulação de bocha, seja no início da partida ou em qualquer outra jogada sucessiva, a equipe deverá jogar outra bocha e assim sucessivamente até efetuar jogo válido.

e) Em caso de anulação da jogada, a mesma deverá ser repetida da mesma cabeceira. O direito de jogar a primeira bocha permanece com a mesma equipe que efetuou a saída na jogada anterior.

f) Nas jogadas subseqüentes, o bolim deve ser lançado pela equipe que tenha marcado ponto na jogada anterior. Após um lançamento irregular, o bolim deve passar para a equipe adversária, com direito a um só lançamento e, em caso de nova irregularidade, o bolim será colocado pelo árbitro no ponto “P”. O direito de lançar a primeira bocha continua com a equipe que marcou ponto na jogada anterior. O lançamento do bolim deve ser sempre efetuado com o consentimento do árbitro.

g) O bolim estará em jogo quando ultrapassar por completo a linha E (meio da cancha).

h) O lançamento do bolim será anulado quando:

i) Sua periferia atingir a linha A ou A' ou não ultrapassar por completo a linha E.

ii) Ficar apoiado nas tábuas laterais ou a uma distância igual ou inferior a 13 cm.

iii) O jogador, após ter lançado o bolim, ultrapassar a linha D ou D'.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

- i) A jogada será anulada quando, por efeito de jogo válido, o bolim:
 - i) Regressar ultrapassando a linha E (meio da cancha), não podendo sua periferia atingir a mesma.
 - ii) Quando sair da cancha e retornar após bater em corpos estranhos.
 - iii) Bater contra objetos estranhos, árbitro ou em um dos jogadores, mesmo sem intenção. Caso ocorra de forma intencional, a equipe será penalizada com a pontuação máxima da jogada.
 - iv) Ficar debaixo das tábuas perimétricas, já que o bolim deve ficar sempre livre em toda a sua circunferência.
- j) Quando, por efeito de jogo válido, permanecer somente o bolim em quadra, a equipe que causou a saída das bochas deverá jogar outra bocha válida para permitir a continuação da jogada.

Art. 10º. LANÇAMENTO DAS BOCHAS: PONTO, RAFA E TIRO

- a) A bocha pode ser jogada a ponto, rafa ou tiro.
- b) O lançamento da bocha de rafa e o de tiro (bochada) será válido se o jogador declarar ao árbitro o tipo de lançamento que se propõe a efetuar e qual o objeto que pretende atingir. Se o jogador decidir mudar o tipo de lançamento ou o objeto a ser atingido, deverá retificar sua decisão ao árbitro, caso contrário a jogada será declarada irregular, aplicando-se a regra da vantagem.
- c) Durante o lançamento da bocha o jogador não pode apoiar o pé nem a mão sobre as tábuas, salvo casos especiais decididos em congressos técnicos. Não sendo o caso, o lançamento será irregular, podendo a equipe adversária aplicar a regra da vantagem.
- d) Durante o lançamento não se permite aos jogadores ultrapassarem a linha de lançamento com o pé de apoio e em contato com o terreno, sob pena da equipe adversária aplicar a regra da vantagem.
- e) O jogador em ação que tiver outras bochas para jogar não deve ultrapassar:
 - i) A linha D ou D' após um lançamento a ponto;
 - ii) A linha E ou E' após um lançamento de rafa ou de tiro (bochada).Se uma destas linhas forem ultrapassadas, o jogador será penalizado com a desclassificação de um bocha não jogada.
- f) As bochas jogadas que atingirem diretamente as tábuas laterais antes de efetuarem jogo, são consideradas irregulares, cabendo ao adversário aplicar a regra da vantagem.



MTG DO PARANÁ

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

- g) A trajetória da bocha jogada não pode ser interrompida ou desviada de forma intencional pelos jogadores, sob pena de conceder à equipe adversária a pontuação máxima da jogada.
- h) Caso um jogador faça uso de bocha do adversário, esta deverá ser devolvida à saída, desclassificando-se uma bocha da equipe infratora.
- i) As bochas que vierem a ser desclassificadas no decorrer de cada jogada devem ser colocadas pelo árbitro na cabeceira oposta à saída, em local apropriado.
- j) Caso o jogador usa uma terceira bocha da equipe esta será desclassificada. Se a jogada não for percebida pelo árbitro e o jogo der prosseguimento, a jogada será considerada válida.

Art. 11º NORMAS COMUNS PARA AS BOCHAS E PARA O BOLIM

a) Toda bocha ou bolim que estiverem na tábua (cabeceira) e forem por ela deslocadas, deverão voltar suas marcas originais, já que tábua não deve fazer jogo.

b) A bocha ou o bolim que, por efeito da regra do jogo, saírem da cancha, são nulas. Se a bocha voltar à cancha, provocando o desvio de outras bochas paradas e marcadas pela regra do jogo, estas deverão retornar às suas marcas de origem. Entretanto, se uma bocha voltar à cancha atingindo bochas em movimento, estas deverão ser marcadas na posição final adquirida, enquanto a bocha que retornou à cancha será anulada. Se o lugar (posição final) estiver ocupado por uma bocha deslocada, esta voltará à sua marca e as outras serão colocadas no lugar mais próximo, a sua direita ou a sua esquerda, sempre perdendo ponto.

c) Caso a bocha, após retornar à cancha, atinja o bolim em movimento ou fora de sua marca, a jogada será anulada.

Art. 12º TREINO DE RECONHECIMENTO E PASSEIO

a) As equipes terão direito ao reconhecimento das canchas durante cinco minutos antes da partida e separadamente.

b) Antes do início de cada partida as equipes terão direito ao passeio, que deverá constar de uma jogada de ida e volta.

i) O passeio deverá ocorrer com ambas as equipes na cancha treinando juntas.

ii) Esse mesmo direito será garantido às equipes se, por razão de força maior, a partida vier a ser interrompida, com continuação em cancha distinta.

iii) A equipe que estiver ausente no momento do reconhecimento das canchas perderá o direito ao passeio.

A equipe ausente no momento do reconhecimento das canchas terá uma tolerância de cinco minutos para entrar em cancha. Confirmada a ausência, a equipe perderá a partida por WO, creditando-se à equipe adversária a pontuação máxima.

Art. 13º JOGADA A PONTO

a) A jogada a ponto consiste em lançar a bocha em direção a um ponto de referência na cancha de jogo.

b) Se uma equipe esgotar as suas bochas sem ter efetuado jogo válido, serão creditados à equipe adversária os pontos referentes às bochas válidas, acrescido do número de bochas ainda não jogadas.

c) Se duas bochas adversárias estiverem equidistantes do bolim, a equipe que tiver provocado o empate deverá jogar novamente até obter o ponto ou esgotar as suas bochas. Se ao final da jogada persistir o empate, a jogada será anulada e uma nova jogada deverá ser reiniciada da mesma cabeceira.

d) Qualquer bocha jogada a ponto que tocar as tábuas laterais antes de ter efetuado jogo válido será considerada irregular, ficando sujeita à aplicação da regra da vantagem.

e) Toda bocha jogada a ponto que tocar diretamente a cabeceira (fundo da cancha) será anulada, não sendo aplicada, neste caso, a regra da vantagem.

Art. 14º DESVIO DA BOCHA NA JOGADA A PONTO

Em caso de ocorrer o desvio de bochas, as distâncias percorridas por estas devem ser medidas com os dispositivos apropriados para esse fim. O árbitro poderá, a seu critério, recorrer ao metro, à fita métrica e à ajuda de assistentes. A medição deverá ser efetuada sempre após a marcação das bochas sobre o terreno.

14.1. Choque Direto:

a) A bocha jogada a ponto que se chocar contra qualquer outra ou contra o bolim, conforme a Figura 5, desviando qualquer um dos dois em uma extensão superior a 70cm, será anulada e a bocha deslocada será recolocada no seu lugar de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem.

b) No caso da jogada ser aceita pela equipe adversária, marcam-se as bochas onde pararam.

c) Se a jogada não for aceita pela equipe adversária, a bocha infratora será anulada e as deslocadas voltarão às suas marcas.

Figura 5. Exemplo de jogada a ponto que provoca o arrasto de bocha e bolim a uma distância superior a 70cm.

14.2. Choque em Cadeia:

A bocha jogada que se chocar a outra e provocar o arrasto de uma terceira bocha ou do bolim” a uma extensão superior a 70cm, conforme a Figura 6, será anulada e as bochas

deslocadas serão recolocadas no lugar de origem, salvo no caso da aplicação da lei da vantagem, quando as bochas, o bolim ou ambos serão marcados onde pararam.

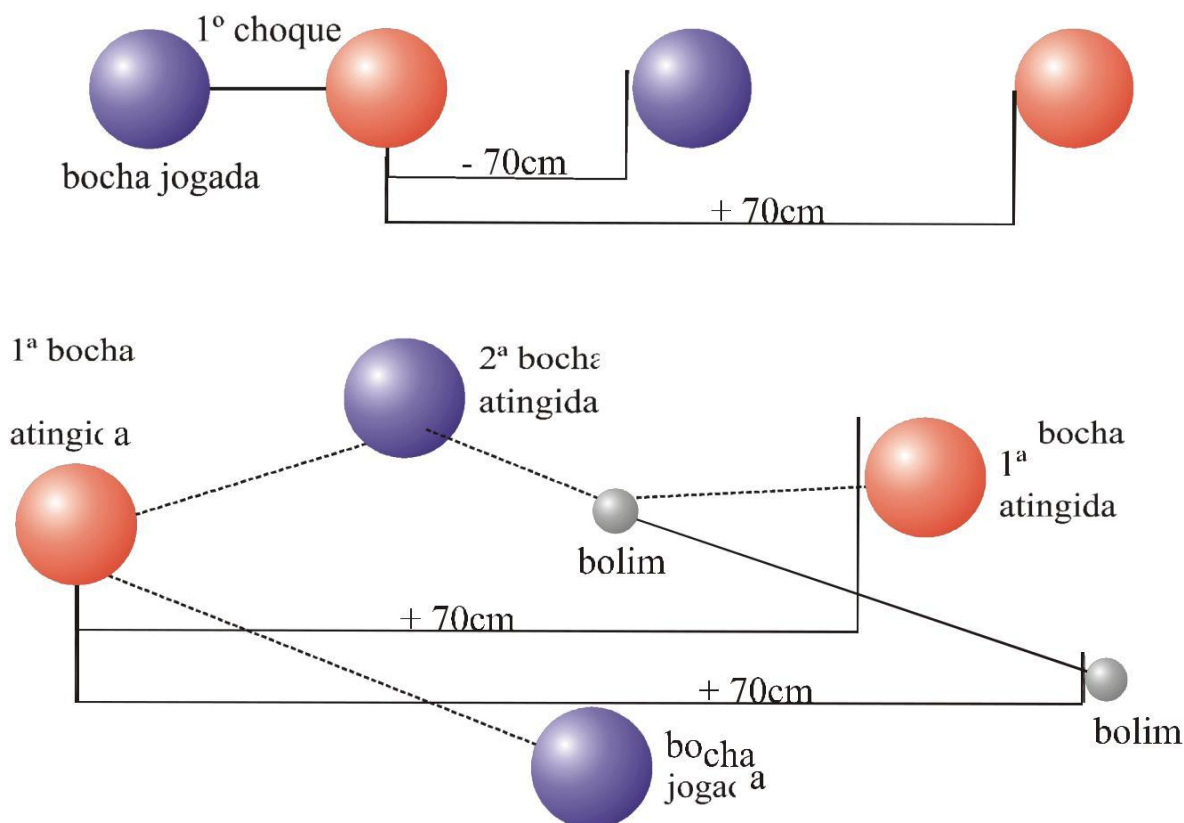


Figura 6. Caracterização de jogadas em cadeia.

14.3. Desvio sem consequência:

A bocha jogada que venha a deslocar uma ou mais bochas, sem implicar em arrasto, ou seja, distância inferior a 70cm, conforme a Figura 7, é considerada válida, ficando todas as bochas nos lugares onde se detiverem.

Figura 7 – Exemplo de jogada com choque, sem entretanto, configurar arrasto.

14.4 Regra do oposto:

Quando uma bocha jogada a ponto deslocar uma ou mais bochas, ou o bolim, à uma distância inferior a 70cm, mas a bocha jogada percorrer uma distância superior a 70cm, conforme a Figura 8, o adversário tem o direito de pedir o oposto. Nesse caso, todas as bochas deslocadas, inclusive o bolim, devem voltar às suas marcas de origem e a bocha jogada deve permanecer no lugar onde parou.

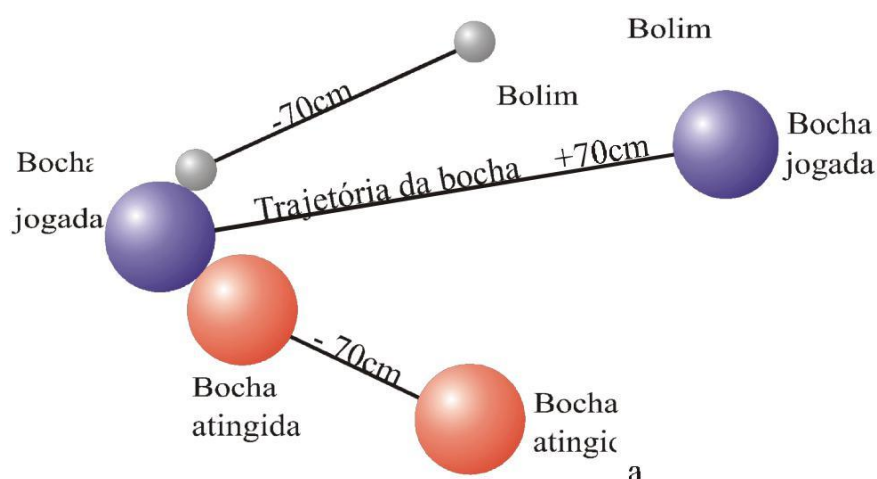


Figura 8. Exemplo de jogada em que a bocha lançada, após tocar em outras bochas, percorre uma distância superior a 70cm, sem, entretanto, causar arrasto.

Art. 15º JOGADA DE RAFA

a) A jogada consiste em atingir, com ou sem o auxílio do terreno, uma determinada bocha ou o bolim.

b) A bocha jogada será válida se o jogador declarar ao árbitro o objeto que pretende atingir (bocha ou bolim) e lançar a bocha de forma regular.

c) Após o lançamento da bocha o jogador em ação poderá ultrapassar a linha B ou B'. Se o jogador ultrapassar a linha B ou B' antes de ter efetuado o lançamento a bocha jogada será irregular, podendo-se aplicar a regra da vantagem.

d) Entre as linhas D e D' (zona de tiro), todos os objetos situados a 13cm ou menos do bolim (\leq) constituem o que se denomina de "berçário". O árbitro deve indicar, antes de autorizar o lançamento, quais os objetos que se encontram nessa situação. A bocha lançada dentro dos limites das linhas B e B' deverá picar além da linha D ou D'. A bocha que atingir esta linha ou picar antes da mesma, será considerada irregular, podendo -se aplicar a regra da vantagem.

e) A bocha lançada que não atingir o objeto declarado, ou atingi-lo de forma irregular, será aplicada a regra da vantagem.

f) É permitido rafar qualquer bocha situada após a linha D ou D' (oposta), bem como quando situadas na zona de tiro, em condição de berçário.

g) O bolim, por sua vez, pode ser rafado somente após as linhas E ou E' (oposta), meio da quadra.

h) Uma bocha poderá ser rafada dentro da zona de tiro quando se encontrar em situação de "berçário", ou seja, a uma distância menor ou igual a 13cm do bolim (\leq). Na zona de tiro esta regra não pode, entretanto, ser aplicada para o caso de duas bochas.

i) Toda jogada de rafa que não atingir qualquer objeto (bochas ou bolim) e tocar diretamente a cabeceira (fundo) será anulada, não se aplicando a regra da vantagem.

j) Toda bocha que for atingida por efeito de uma jogada de rafa, assim como as bochas deslocadas e a bocha lançada que tocarem a cabeceira e retornarem, deslocando ou não bochas ou bolim, marcam-se onde pararem, valendo todos os seus efeitos, salvo se ultrapassarem a linha D de origem, no caso de bocha ou a linha E, no caso do bolim.

Art. 16º JOGADA DE TIRO (BOCHADA)

a) A jogada de tiro consiste em atingir diretamente, ou com o auxílio de uma porção delimitada do terreno, uma bocha adversária ou própria ou o bolim, declarada previamente ao árbitro.

b) Para que a jogada seja válida, o jogador deve declarar ao árbitro o objeto que se propõe a atingir (bocha ou bolim).

c) É proibido atirar (bochada) em sua própria bocha antes da linha E (meio da cancha), salvo quando esta estiver dentro do limite de distância de 13cm da bocha do adversário. Já a bocha do adversário, pode ser atirada em qualquer lugar da cancha.

d) Antes de efetuar a jogada de tiro o jogador deve aguardar até o árbitro traçar um arco de 40 cm da bocha declarada e de todas que estiverem a 13cm ou menos da bocha declarada, devendo ainda aguardar a autorização para o lançamento da bocha, de outro modo, a jogada será declarada irregular e as bochas desviadas serão recolocadas no seu lugar de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem.

e) Após o lançamento da bocha, o jogador em ação pode ultrapassar as linhas C ou C'. Se o jogador ultrapassar estas linhas antes do lançamento da bocha, a jogada será declarada irregular e as bochas deslocadas voltarão às suas marcas de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem.

f) Na jogada de tiro (bochada) pode-se atingir os objetos que estiverem a uma distância menor ou igual a 13cm (\leq) do objeto declarado, sempre que o pique da bocha estiver dentro da distância de 40cm, não podendo atingir a linha do arco, conforme figura 9.

g) As bochas situadas antes das linhas D ou D' (oposta) devem ser atingidas somente por meio de jogada de tiro, salvo na condição de berçário, quando a rafa é permitida (ver também artigo 15, alíneas "f" e "g").

h) Toda bocha que for atingida por efeito de uma jogada de tiro, assim como as bochas deslocadas e a bocha lançada que tocarem a cabeceira e voltarem, deslocando ou não, bochas ou bolim, marcam-se onde pararem, valendo todos os seus efeitos, salvo se ultrapassarem a linha D de origem, no caso de bocha ou a linha E, no caso do bolim.

i) Toda bocha atirada (bochada) que não atingir qualquer objeto (bochas ou bolim) e tocar diretamente a cabeceira (fundo) será anulada, não se aplicando a regra da vantagem.

Figura 9: Exemplo da colocação do arco antes da jogada a tiro.

Art. 17º SUSPENSÃO DA COMPETIÇÃO E PARTIDAS

a) Cabe ao árbitro a decisão da interrupção de uma partida devido a situações adversas (falta de luz, chuva etc.). As partidas interrompidas serão reiniciadas com os mesmos pontos adquiridos na jogada anterior à interrupção. Não serão, portanto, contabilizados os pontos de uma jogada não concluída.

b) Corresponde ao árbitro o direito de decidir sobre a suspensão, ou não, de uma jogada em curso.

c) Se uma das equipes abandonar a cancha sem autorização do árbitro, considera-se que perdeu a partida, ficando a equipe com os pontos obtidos até aquele momento, atribuindo-se pontuação máxima à equipe adversária.

Art. 18º BOM SENSO

a) Para o bom andamento e desenvolvimento do esporte e dos jogadores em geral, recomenda-se o uso do “bom senso” durante a prática desportiva, bem como durante suas atividades diárias.

b) A presente regra não terá interpretação diferente do que nela está escrito.

Art. 19º DISPOSIÇÕES FINAIS

a) A marcação das canchas na nova Regra Ponto – Rafa – Tiro deverá ser providenciada de forma imediata.

b) Os bolins de 5 cm deverão ser substituídos imediatamente.

- c) A retirada ou permanência dos cavalinhos nas canchas é opcional.
- d) O piso das canchas deverá, paulatinamente, ser substituído, já que eventos
- e) oficiais da CBBB somente serão realizados em canchas com piso de carpete ou similar (Art. 1º, letra “f”).
- f) As entidades que desejarem adaptar suas canchas às dimensões de 26,50m de comprimento poderão fazê-lo.
- g) Para a realização de eventos nacionais e internacionais as Federações filiadas deverão solicitar autorização à CBBB.
- h) Uma cópia desta Regra será encaminhada à Confederação Sulamericana de Bocha e à Confederação Bochística Internacional.
- i) Os casos omissos a esta Regra serão solucionados pela Diretoria da CBBB.
- j) Todos os direitos são reservados à CBBB.

ANEXO 03 - REGULAMENTO OFICIAL DO JOGO DE BOLÃO

Art. 1º Cada Equipe é composta de 12 (doze) jogadores, sendo 10 titulares para pontuação e 02 (dois) descartes. Poderão ser inscritos 14 (quatorze) jogadores, podendo substituir 02 (dois).

Art. 2º Antes do início da partida o Capitão ou Técnico fornecerá a ordem de entrada com os 12 (doze) jogadores.

Art. 3º Será considerada perdedora a equipe que, no horário previsto não se apresentar com no mínimo 10 (dez) atletas.

Art. 4º Será permitido o uso de bolas próprias com as medidas máximas de 23 cm de diâmetro e com peso livre. As mesmas poderão ser aferidas pelo Coordenador dos Jogos de Bolão, antes do início do jogo.

Art. 5º As pistas de rolamento das bolas obedecerão as seguintes medidas:

I – 6,60 metros (área da corrida e lançamento da bola);

II – 18,00 metros (área de rolamento das bolas) medida que deverá se contar do risco limite de lançamento até o primeiro pino, ou seja, o nº1.

Art. 6º Para a competição patrocinada pela CBTG o atleta deverá estar, obrigatoriamente, de acordo com o que terminado o Regulamento de Esportes da CBTG, em seu Artigo 8º, inciso 2.

Art. 7º A entrada nas pistas será de acordo com a relação fornecida pelo técnico. A equipe escalada em primeiro lugar será aquela que dará início a partida.

Art. 8º Cada Jogador terá o direito de arremessar 11 (onze) bolas em cada prancha, e ao final dos arremessos descartar uma bola ficando com 10 (dez) arremessos por prancha.

Art. 9º Os arremessos deverão ser obrigatoriamente com o assentamento da bola antes do risco indicador da zona máxima de lançamento (a bola terá que passar rolando sobre a linha máxima, podendo o atleta ultrapassá-la após o lançamento).

Parágrafo único. Se a bola for lançada além da linha de arremesso o jogador será advertido pela arbitragem e o ponto será marcado na súmula e na reincidência em qualquer pista daquela partida, será penalizado com 00 (zero) ponto, tanto quantas forem aquelas infrações.

Art. 10º Todo o jogo iniciado e por motivo de força maior, tiver a sua paralisação, deverá ser reiniciado do ponto em que ocorreu a paralisação, considerando-se as bolas já arremessadas e os pontos obtidos, bem como a manutenção dos mesmos atletas.

Art. 11º Poderão ser feitas duas substituições a qualquer momento. O jogador substituído continuará a contagem de pontos do substituído e obedecerá a seqüência na pista, sem direito a bola de experiência naquela pista, porém com direito assegurado nas demais. O(s) Atleta(s) substituído(s) não poderá(ão) retornar ao jogo naquela partida.

Art. 12º Quando houver a necessidade de utilizar mais de um local para a disputa, haverá um sorteio prévio para oficializar a programação.

Art. 13º Só poderá permanecer na cancha, além do pessoal da arbitragem, o técnico ou capitão e um atleta de cada equipe.

Art. 14º É proibido no recinto dos jogos a utilização de instrumentos musicais de percussão e outros que produzam sons estridentes, assobios com a boca, bem como chamar o atleta pelo seu nome com o intuito de prejudicar o bom desenvolvimento técnico ou firam os bons costumes sociais e esportivos.

Art. 15º É proibido tanto ao técnico como aos jogadores, e, ainda, ao pessoal da arbitragem, fumar ou ingerir bebidas alcoólicas dentro da cancha.

Art. 16º Em locais que se use aparelhos mecânicos, como levantadores de pinos será obrigatória uma vistoria prévia pela arbitragem.

Art. 17º Para efetuar o lançamento das 11 (onze) bolas em cada pista o atleta terá o tempo de 11 (onze) minutos, cronometrados pela mesa de arbitragem. Não completando os seus arremessos no tempo determinado, perderá o direito de efetuá-los, marcando 00 (zero) pontos para cada bola não arremessada, salvo se tiver com a bola na mão em condições de arremesso.

Parágrafo único. Caso algum aparelho de pinos apresentar defeito mecânico ou bola ficar presa no poço de retorno, assim com pela falta de energia elétrica ou outros motivos que justifiquem a perda de tempo pelo atleta, a arbitragem tomará as providências cabíveis.

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 do mesmo ou autorizar a sua substituição. No caso da equipe já haver feito as duas substituições a que tem direito, continuará jogando com um ou dois jogadores a menos.

Art. 19º Em caso de empate entre duas ou mais equipes, os três primeiros jogadores inscritos, conforme a relação/súmula, jogarão 5 (cinco) bolas cada um em cada pista, para sair o vencedor. Caso persista o empate, os próximos 3 (três) jogadores da relação/súmula, com o mesmo número de bolas, tentarão a definição do vencedor.

Parágrafo único. A condição de desempate acima, só será utilizada caso a Comissão Central Organizadora (CCO) dos Encontros, não tenha definido um sistema próprio. Assim como, neste caso não haverá bola de experiência.

Art. 20º Outras situações relacionadas com a forma de disputa dos jogos, tabelas, preenchimento das súmulas, indicação de arbitragem, premiação dos vencedores fica a critério da Comissão Central Organizadora (CCO).

ANEXO 04 - REGULAMENTO DO JOGO DE TAVA

Art. 1º O presente Regulamento visa orientar e dar diretrizes à prática do Jogo da Tava, para as Entidades e Regiões Tradicionalistas filiadas ao MTG/PR, sendo que estas, dentro de sua área de atuação deverão, em princípio usar adotar este sistema de disputa.

Art. 2º Tava - Especificação: A Tava é o astrágalo do vacum e divide-se em 4 partes para efeito deste regulamento. OSSO - CHAPA DE BRONZE - CHAPA DE FERRO e PINOS DE FIXAÇÃO.

Parágrafo único. A chapa de Bronze corresponde a "SORTE" e a chapa de Ferro corresponde ao "CULO".

Art. 3º A Cancha (mapa anexo) para a prática do jogo da Tava deverá ter as seguintes medidas: de 7 (sete) até 9 (nove) metros de raia a raia.

§ 1º Dentro destas medidas poderá haver variações de comprimento de acordo com a Comissão Organizadora do Evento.

§ 2º Picador – inicia na raia e deverá ter o máximo de 3 (três) metros de comprimento por 2 (dois) metros de largura.

§ 3º Bacia – Localiza-se dentro do picador e deverá ter 50 cm x 50 cm.

§ 4º O piso do picador deverá ser de terra molhada (barro).

Art. 4º Todos os participantes deverão estar representando um CTG/Região Tradicionalista filiada ao MTG/PR.

§ 1º Os jogos serão disputados na modalidade "TRIO", podendo ser inscrito uma Equipe com 4 (quatro) taveiros.

§ 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.

Art. 5º Contagem dos Pontos:

I – As jogadas terão os seguintes valores:

- SORTE CLAVADA 2 (dois) pontos positivos
- SORTE CORRIDA 1 (um) ponto positivo
- CULO CLAVADO 2 (dois) pontos negativos
- CULO CORRIDO 1 (um) ponto negativo

II – A sorte é "CLAVADA" quando a Tava bater no picador e tocar o solo, com o cravador se fixando ao solo, deixando o lado inverso do cravador livre. Ficando definido a posição "SORTE".

III – O culo é "CLAVADO" quando a Tava tocar o solo com a ponta inversa ao cravador, se fixando a este deixando o cravador livre. Ficando definido a posição "CULO".

IV – Toda e qualquer jogada que ocorrer diferente das descritas nos incisos II e III serão consideradas, respectivamente, "sorte corrida" e "culo corrido".

§ 1º Quando a Tava bater fora do picador e der "culo", valerá os pontos e a jogada.

§ 2º Quando a Tava bater fora do picador e der "sorte", não valem os pontos mas valerá a jogada.

§ 3º Cada jogador terá direito a 20 (vinte) tiros de Tava, sendo 10 (dez) em cada extremidade da cancha.

Art. 6º Fica proibido apostas diretas envolvendo dinheiro ou outros quaisquer valores, em Jogo de Tava promovido pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Art. 7º No momento do tiro, o atleta deverá ficar atrás, ou no máximo, com o meio do pé em cima da raia, não podendo deslocar-se em direção ao picador do atirador adversário, enquanto a Tava não tocar no solo.

Art. 8º O tempo de intervalo entre uma partida e outra deverá ser de até 5 (cinco) minutos.

§ 1º O não comparecimento da equipe, no prazo marcado pelos organizadores, implicará na eliminação ou perda dos pontos.

§ 2º Caso "todos" os integrantes de uma Equipe de Tava esteja participando de uma prova campeira, poderá ser transferida a sua participação.

Art. 9º Os promotores dos Jogos Tradicionalistas deverão apresentar para os competidores, um ou mais pares de Tava ferradas, com as quais deve ser disputada a competição.

§ 1º O atleta somente terá direito a troca de Tava (câmbio), quando o seu adversário fizer "sorte".

§ 2º Quando o osso (Tava) ficar em pé, com as duas pontas no solo, chama-se "jura", não vale pontos, somente a jogada.

Art. 10º Uma Equipe mesmo não estando completa (número inferior a três) poderá participar da competição. Concorrendo apenas à premiação individual.

Parágrafo único. Somente será adiada a apresentação de uma Equipe completa e estando esta participando de prova campeira.

Art. 11º Todo o atleta que praticar alguma falta, que venha denegrir a competição. Ou contribuir para a discórdia entre os participantes, ou ainda dirigir-se a qualquer membro da arbitragem ou organizadores, de maneira desrespeitosa, estará sujeito as seguintes penalidades de acordo com a gravidade da falta:

§ 1º São penalidades:

- a) Admoestação;
- b) Perda de uma ou mais jogadas;
- c) Desclassificação individual;
- d) Desclassificação da equipe.

§ 2º Além das punições previstas neste artigo, a representação faltosa ficará sujeita às penalidades previstas no Regulamento Esportivo da CBTG.

§ 3º O culo valerá sempre, mesmo que a Tava toque o solo fora da raia. A sorte somente terá validade, se a Tava tocar o solo do picador e permanecer dentro dos seus limites.

Art. 12º Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora (CCO).

em TAV



ANEXO 04 - REGULAMENTO DO JOGO DE TRUCO CEGO

Art. 1º O Jogo de Truco tem como finalidade, um 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 organizadoras e avaliadoras.

Art. 3º A comissão organizadora e avaliadora 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.

Parágrafo único. Ao término das partidas, o “capataz” do trio vencedor deverá entregar para a comissão avaliadora e organizadora 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 do MTG, vetado o uso de chiripá para as Prendas.

Art. 6º Serão desclassificados os trios que:

I - Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.

II - Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões.

III - Não obedecerem aos horários estabelecidos.

IV - Não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juizes e da comissão organizadora.

V - 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.

VI - 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.

VII - Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.

VIII - Não cumprirem as diretrizes de indumentária do MTG. (2)

§ 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.

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:

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

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

III - 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 enviado, 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 enviado 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.

O CORTE: embaralhadas as cartas, corta aquele que estiver à esquerda do pé, devendo fazê-lo deixando pelo menos três cartas na mesa. Não será admitido o "GOLPE" sem corte.

IV - 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).

V - 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 o participante antes de jogar tiver suas cartas recolhidas pelo companheiro, deverá pagar dois tentos ao adversário, um do ENVIDO e outro do TRUCO, saldo 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.

VI - 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.

VII - 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", 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.

VIII - REGRAS GERAIS

a) PASSAR AS CARTAS: quando um grupo, sem jogar nenhuma carta, passar suas cartas sem haver falado ou apostado, o grupo 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. 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 retirada nem 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.

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.

e) **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 Às de espada ou de bastos, sete de espada ou de ouro, três, dois ou Às de copas ou de ouro, automaticamente as cartas serão distribuídas novamente.

f) **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.

g) **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 o mão quem primeiro jogou sua carta, de acordo com a ordem do jogo.

h) **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.

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.

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 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.

i) 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”.

Pronunciando a palavra QUERO em primeiro lugar, considera-se aceita a proposta dupla, ainda que se agregue a palavra “PASSO” para a outra.

j) 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.

k) 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. (2)

IX - FLOR

a) 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.

b) 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.

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.

X - 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 finalizado 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. (1)

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.

XI - 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.

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

XIII - DIVERSAS COMBINAÇÕES DE FLOR

a) FLOR SIMPLES: Sendo a Flor uma proposta, quando um jogador cantar Flor, e os jogadores adversários não tiverem, responderão NO ATO: "é Boa". Cada jogador responde só pelas suas cartas, e ao que cantou anotar-se-ão três tentos. Se vários jogadores de um mesmo grupo cantarem FLOR 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.

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.

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.

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.

XIV – 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 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 “ÛM”, 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 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 “É BOM”, 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 empatados os pontos cantados, ganha o mão.

O que ganhar o ENVIDO será obrigado a mostrar os pontos ao terminar a volta, salvo em caso que já tenha jogado as cartas na mesa, confirmando seu canto.

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. (1)

XV - 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, três ou mais 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.

- 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; quem quer ENVIDO superior à sua FALTA e perde, deve pagar os tentos correspondentes.”

- d) TENTOS ENVIDO: esta forma equivale ao ENVIDO SIMPLES, para não causar confusão.

XVI - TRUCO

O TRUCO: se um jogador, antes de jogar a primeira carta, disser TRUCO, seus companheiros não poderão colocar o envido, mas em sua vez podem cantar FLOR e os adversários podem pôr o ENVIDO, se não tiverem jogado a primeira carta. Neste caso o primeiro proponente deverá contestar o ENVIDO, se não houver FLOR, e o outro que disse ENVIDO responderá recém ao TRUCO.

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 pôr o revide.

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.

O TRUCO e demais revides podem ser colocados contra ou “EM CIMA” de qualquer carta, inclusive dos quatro, podendo-se “TRUCAR O QUATRO”.

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.

O jogador que jogar a carta mais alta de uma vaza é o encarregado de jogar primeiro na vaza seguinte.

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;
- 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.

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 a três vazas, ganha o que é mão, dos que jogarem as cartas que empardaram 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.

O TRUCO vale DOIS tentos se querido e UM se não o for.

O RETRUCO vale TRÊS tentos se querido e DOIS se não o for (os dois do Truco querido).

O VALE QUATRO vale QUATRO tentos se querido e TRÊS se não o for (os três do retruco querido).

IR AO BARALHO: significa jogar a(s) carta(s) junto ao que restou do reparte. 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 passar suas cartas ou ir ao baralho, e seu ou seus companheiros ficam no jogo, ele ou eles é que defenderão a partida com suas cartas, sendo que no lugar do que passou suas cartas, pula-se quando chegar a sua vez de jogar e tudo que venha a dizer terá valor.

Se um grupo passa 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.

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.

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:

a) 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 companheiros cantem seus pontos, sob pena de não poder mais cantá-la.

b) Se alguém tem FLOR, se responderá assim: “COM FLOR QUERO”, aceitando-se tudo, ou seja, a CONTRA - FLOR E O RESTO e o TRUCO; ou “COM 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.

Obs.: 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.

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.

REGULAMENTO DISCIPLINAR DO JOGO DE TRUCO CEGO

a) O JOGO DE TRUCO tem como finalidade, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre os peões e prendas.

b) Todos os trios terão um “CAPATAZ”, que o representará nos sorteios. Será o PORTA-VOZ e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto à comissão organizadora e julgadora.

c) A COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA E 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.

d) Ao término das partidas, o “CAPATAZ” do trio vencedor deverá entregar para a comissão julgadora e organizadora o BARALHO, os TENTOS e as SÚMULAS das partidas disputadas, com os resultados.

e) A Substituição de um jogador pelo reserva ou o rodízio de testa, só poderá ocorrer no fim de uma partida.

Obs: O rodízio de testa é um direito do trio que perdeu a última partida, devendo o trio vencedor aceitá-lo, sem contestação.

f) As prendas participantes do jogo, deverão usar pilcha completa ou pilcha alternativa, exceto chiripá (que é pilcha masculina) e os peões poderão usar a camisa peão (manga curta) em substituição à camisa manga comprida nas épocas quentes, permanecendo os demais componentes da pilcha gaúcha. Sendo vedado o porte de qualquer tipo de arma.

g) Serão desclassificados os trios que:

1) Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.

2) Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões.

3) Não obedecerem os horários estabelecidos.

4) Não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juizes e da comissão central organizadora.

5) 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.

6) 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.

7) Não será permitida a permanência de pessoas em volta das mesas, com a partida em andamento.

XVIII – 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.

XIX - 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.

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

2) Comissão Disciplinar: Deverá ser composta de no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros.

3) Toda e qualquer decisão tomada por quaisquer das Comissões serão irrecorríveis.

XX - SINOPSE - (Vencedor)

a) Será o conjunto que derrotar o maior número de adversários.

b) O conjunto que tiver o maior número de partidas ganhas.

c) O conjunto que tiver o maior número de tentos.

d) Confronto direto.

e) Sorteio.

f) 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.

g) Um jogo será composto de três partidas consecutivas e sem intervalos, sendo que cada jogo terá a duração máxima de duas horas (02h), sendo que após este tempo, caberá à Comissão Organizadora o ARBÍTRIO DE DETERMINAR O VENCEDOR DESTE JOGO, sendo penalizado o trio que estiver gastando tempo inutilmente.

Os casos omissos, as Comissões Organizadora e Julgadora terá total poder de decisão.

ANEXO 06 - REGULAMENTO DO JOGO DE TRUCO DE AMOSTRA

O Jogo de Truco de Amostra obedece a regulamentação que segue:

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 o As de ouros vence o As de copas.

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, em caso de empate os empatados disputarão entre si sendo DADOR 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. Ao DADOR cabe distribuir as cartas uma a uma para cada jogador, de boca para baixo da boca do baralho (por baixo) sempre pela direita e após receber sua terceira carta deverá tirar da boca do baralho e de boca para cima uma carta que definirá o naipe da AMOSTRA.

O CORTE: O corte será efetuado pelo pé que irá dividir o baralho em dois montes de tal forma que o menor tenha no mínimo três cartas, e será permitido somente um corte (dois montes), não sendo permitido corte de gaveta ou golpe. Ao jogador que efetuar o corte não lhe cabe virar a carta que definirá o naipe da amostra. Após o corte, o que for dito será considerado válido para o jogo.

O MÃO: O mão é o primeiro jogador à direita de quem distribui as cartas, é também o primeiro a jogar, o primeiro a cantar os pontos das propostas aceitas. Em igualdade de pontos para a Flor ou Envido tem preferência o mão. O mão de uma rodada será o DADOR da próxima.

PÉ E CONTRA-PÉ: O “Pé” é o último jogador de uma cruza a jogar sua carta, o “Contra-Pé” é o pé da outra cruza.

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 5 em 5. 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).

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.

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.
- Para os Encontros Esportivos do MTG os jogos serão na modalidade “trio” ou “três contra três”.
- 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).

REGRAS GERAIS

- CARTAS MAL DISTRIBUÍDAS: Se o DADOR errar na distribuição das cartas a fará quantas vezes forem necessárias sem prejuízo para o seu trio.
- 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.
 - 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, sem possibilidade de retratação, mesmo que a carta virada venha a se constituir brava com a virada da amostra.
 - 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; 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 pode se fazer um aumento para retruco ou vale quatro sem haver dito QUERO previamente, sendo o mesmo valido para o VALE QUATRO.
 - 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: “Quero”, “Truco”, “Flor” e os demais termos usuais estabelecidos. 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.
 - PROPOSTAS DUPLAS: Nos casos em que haja uma proposta dupla, se procederá da seguinte maneira. Se unicamente se aceita uma parte da proposta se dirá: “Quero o segundo ou Quero o Truco” e “Não Quero o primeiro ou Não Quero o Envido”, ou vice-versa, não havendo necessidade de primeiro passar o que não se quer jogar.

- O CANTO DOS PONTOS: Em qualquer das combinações em que seja preciso cantar os pontos, seja no Envídeo 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 Envídeo ou na Flor

bem como os correspondentes a todas as Flores que este trio possuir e mais um tento do Truco mesmo que este não tenha sido jogado, sendo revertidos estes tentos para o trio adversário.

- A FLOR: A flor é formada por três cartas do mesmo naipe, por duas cartas da amostra (brava, pata, de dentro) e uma terceira (chamada de "liga"), ou por uma carta da amostra (brava, pata, de dentro) e duas do mesmo naipe (chamadas "ligas") e valem três tentos. Nenhum dos quatro naipes tem mais valor do que o outro.

- VALOR DAS CARTAS: Cada carta terá um valor de acordo com a função que está exercendo naquele partido, se for da amostra ou não, conforme a tabela que segue:

- Pontos de cada carta para efeito de saber-se a pontuação das flores e dos envídeos e para determinar-se quem ganhará o truco.

Carta	Valor e Pontos	Senhas
2 da mostra	30	Arregalar os olhos e levantar as sobrancelhas
4 da mostra	29	Beijo sem estalo
5 da mostra	28	Enrugar o nariz
11 Perico	27	Piscar olho direito
10 perica	27	Piscar olho esquerdo
Rei da Mostra	Vale a carta virada e a senha é a mesma da carta virada	
Às de espadas	1	Torcer um canto da boca
Às 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 diz 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
Cavalo	0	

Valete	0	ajudam no mata mata do truco.
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, isoladamente não valem nada e a maior, mata a menor.
Quando não se tem jogo fecham-se os olhos, querendo dizer estou cego.		

Para contar uma flor (direta e sem pata, brava ou de dentro), somam-se os valores das cartas denominadas “brancas” e ao total obtido somam-se 20 pontos. Exemplo: o Ás, o 2 e o 3 do mesmo naipe somam seis pontos, mais 20 que se agregam, dão uma flor de 26.

PENALIDADES: Aquele que cantar flor sem possuí-la perde 3 tentos revertendo para o trio adversário. O jogador que canta flor e logo vai ao baralho sem mostrá-la, perde os três tentos da flor e ainda os correspondentes apostados no truco, revertendo para o trio adversário.

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 da flor que comprovar haja sido renegada.

SAÍDA COM FLOR: Se com o canto da flor um grupo sai não se joga o truco se dando por finalizado a partida.

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 dos companheiros e adversários, nesse momento, se um ou mais adversários tiver flor deve anunciá-la imediatamente. Possibilitando dessa forma que o primeiro que anunciou sua flor possa propor uma disputa entre e sua e a(s) outra(s), pela mesma razão os parceiros do primeiro devem anunciar suas flores.

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.

Se algum dos floristas descartar uma de suas cartas significa que pretende jogar sua FLOR, CHICA A CHICA e fica impedido de propor o primeiro desafio, mas se for provocado, pode aceitar dizendo QUERO e até aumentar o desafio proposto ou então dizer NÃO QUERO.

DIVERSAS COMBINAÇÕES 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.

Somente terá valor quando for pronunciada a palavra FLOR, não terão valor nem penalidade as palavras Florzinha, Florêncio, Florentino etc, etc.

FLOR E FLOR: Quando o jogador de um grupo canta 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 maior se anotam três tentos. Se vários jogadores de um grupo ou de ambos cantam flor nestas condições se anotam a soma de todas elas ao grupo ganhador.

FLOR E CONTRA-FLOR: Um jogador canta flor e seu contrário diz “Contra-Flor”, se o primeiro não aumenta 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 Contra-Flor, 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 Envidos quanto jogador julgar.

Ex: - CONTRA-FLOR = 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 24 tentos.

- FLOR E CONTRA-FLOR = 6 tentos + 6 Real Envidos = 18 tentos, total 24 tentos.

- COM FLOR = 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 21 tentos.

- COM FLOR = 3 tentos + 6 Real Envidos = 18 tentos, total 21 tentos.

Para que se tenha idéia de quantos pontos estão sendo colocados em jogo é muito importante saber se o desafiante falou COM FLOR ou CONTRA-FLOR. 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 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.

Um detalhe importante é que CONTRA FLOR 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 CONTRA FLOR A FALTA ENVIDO.

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 quatro tentos somente. Jogando-se de oito ou mais na testa a Contra-Flor e o Resto vale igual à jogada de volta.

FLOR MÚLTIPLA: Nas partidas de quatro de seis, 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, 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. Se um jogador canta flor e não a possui, se

perdem as outras do mesmo grupo e ademais os tentos do truço, um se não foi jogado e tantos tentos quantos forem postos em jogo, e reverte para o trio adversário.

ESTÁ DITA A CONTRA: Significa que caso o outro trio tenha flor a proposta seja “Contra-Flor a Falta Envido”, isso não significa que o trio que propôs seja obrigado a ter flor, pois esta proposta deve ser efetuada por ocasião do corte (às cegas), mas sua resposta não deverá ser às cegas.

O 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 de mais 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 “vinte e cinco”. Duas negras do mesmo naipe valem zero, mais os vinte que se agrega, canta-se vinte pontos. Quando se deve cantar e não se tem duas cartas do mesmo naipe, se cantará a carta maior, mesmo que seja uma figura de valor igual à zero. Assim, o que tenha um 2, um 4 ou um 7 de naipes diferentes cantará 7 (sete). Se as três forem negras de naipes diferentes, cantar-se-á a maior, ou seja, o Rei.

A primeira manifestação do envido deve ser feita normalmente pelo 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 envido ou “n” Real Envidos.

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

CANTO EQUIVOCADO: Se ao acusar os pontos do envido não forem os mesmos que foram cantados, aquele que incorre nesta falta perde os tentos do envido que estiverem em jogo e os do truço, ainda que os tenha ganho. Se não jogou o truço, perde um tento revertendo para o trio adversário. 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.

REAL ENVIDO: 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 envidos, 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”.

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 reboques será a quantidade correspondente a FALTA ENVIDO para o trio que vai a frente.

ENTOS 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 a 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 proposta deverá ser colocada toda vez em que as cartas forem distribuídas, não bastando colocando uma vez e valer até que a igualdade aconteça.

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. 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 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 acontece com a flor e com o envido, no truco NÃO é necessário responder “Quero” antes de propor um revide. Desejando-se aumentar uma proposta de truco, se dirá: “Retruco”, desejando-se aumentar uma proposta de retruco se dirá “Vale Quatro”, a ordem é essa e não se pode alterar. Ao truco não pode se suceder o Vale Quatro.

VALOR DAS CARTAS: Para o truco as cartas tem um valor correspondente aqueles que foram apontados anteriormente na tabela (valor das cartas) e as maiores vão matando as menores, segundo a ordem exposta, de cima para baixo.

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 vasa.

b) Se perde a primeira deverá ganhar a segunda e a terceira para ganhar a volta.

Obs.: Tudo se não existirem vasas empatadas. (Que veremos a seguir).

Quando se jogam todas as vasas sem haver sido dito Truco, ao ganhador se anotarás somente um tento, como se fosse um truco não aceito.

VASA EMPATADA: Se os 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 fizer a segunda vasa. Empatando-se a primeira e a segunda vasas ganha o que fizer a terceira. Empatando-se a segunda vasa ganha quem fez a primeira vasa. Empatando-se a terceira vasa ganha o que fez a primeira. Empatando-se as três vasas 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 aquele que foi em relação ao companheiro na vasa 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.

IR AO BARALHO: Significa jogar as cartas de boca para baixo junto ao que restou do reparte. Tudo que esse jogador disser não terá valor como proposta para o jogo.

Se um jogador passar uma de suas cartas deverá passar as demais que faltem 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.

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 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 proposta equivale dizer “Falta Envido 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 falta envido e o truco da seguinte maneira: “Quero” aceitando-se tudo ou “Não Quero”, recusando-se tudo, mas aceitando-se algo se procede negando o que não se aceita ou aceitando-se o que quer fechar independente da ordem. Exemplo: Passo truco e quero a falta ou quero a falta e passo o truco.

Para uma cruzar colocar toda LEI DO JOGO é necessário que uma das cruzas ou as duas estejam em BUENAS e também só pode ser colocada pela cruzar que está atrás em pontos. Esta proposta só poderá ser colocada ANTES DO PÉ CORTAR O BARALHO, pois a partir deste momento não se pode falar mais nada no escuro.

VENCEDOR DO TORNEIO:

- Será vencedor do torneio 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).
- 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 encerrar o jogo determinando o trio vencedor.

ANEXO 07 - REGULAMENTO DO JOGO DE SOLO

Art. 1º O jogo de Solo é um jogo de cartas de origem Espanhola, sendo que foi notada a sua existência entre o povo Gaúcho, por volta de 1800. Encontramos informações sobre o jogo na Região Central e Serra, especialmente nas regiões de Palmeira das Missões, Santa Maria, Cachoeira do Sul, Santana da Boa Vista, Caçapava do Sul, Tupanciretã, Quevedos, etc. Hoje é ainda muito jogado nos comércios de carreira, pela campanha, especialmente por homens com idade acima de quarenta anos. Encontramos também algumas mulheres que praticam o jogo, mas é raro.

Art. 2º Na nossa pesquisa a respeito do jogo do Solo visitamos a cidade de Palmeira das Missões, onde foi nosso informante o Sr. Wilmar Winck de Souza e Sr. Hermes Garcia. Estivemos também no interior do Município de Santa Maria, onde encontramos durante a realização de um rodeio, no CTG Tropeiro Velho localizado no Passo das Laranjeiras, informações com os Srs. Joaquim Tavares, Martin Farias, Mário Farias, Cláudio Rocha e Wanda Rocha. Da cidade de Santana da Boa Vista obtivemos a contribuição do Sr. José Teixeira. Estivemos também no interior do Município de Cachoeira do Sul, onde o jogo do Solo foi muito praticado nos comércios de carreira no lugar denominado Irapuá onde fomos buscar na família Marques as informações. Também temos informações da prática desse jogo no Município de Quevedos que está localizado entre Tupanciretã e São Pedro do Sul no centro do Estado.

Art. 3º O Jogo do Solo, obedece à seguinte regulamentação:

I - O jogo do Solo é praticado (jogado) por três jogadores. Pode ter mais um, que será o CARANCHO, que deverá ser sempre o distribuidor de cartas, mas que não joga a partida em que deu as cartas.

II – Os jogadores são denominados “mão”, “centro” e “pé”. O carancho, quando houver, distribui as cartas mas não joga a partida.

III - Uma partida de solo é composta de doze(12) vazas.

IV - O “pé” no jogo é quem distribui as cartas, se jogado por três. Se jogado por quatro, é quem está posicionado a esquerda do “carancho”. O “pé” é o último jogador a receber as cartas.

V - TRUNFO: São as cartas do naipe escolhido pelo Solante, antes de jogar a partida e após a distribuição de todas as cartas. Uma carta de trunfo, na vaza sempre será a matadora, resguardados os valores de cada carta. Nenhuma carta de outro naipe matará o trunfo.

VI - O baralho utilizado é o Espanhol, desprovido dos oito (8), dos nove (9) e dos dois (2), portanto são trinta e seis (36) cartas.

VII - Para início dos jogos, haverá sorteio entre os candidatos para a formação dos trios.

VIII - Se no sorteio sobrarem um ou dois candidatos, estes automaticamente estarão classificados para a próxima composição de mesas, não podendo entrar noutra sorteio, porventura existente.

IX - Todo o jogador que usar má fé ou usar de recursos que desabonem o evento será automaticamente desclassificado.

X - Na primeira jogada do trio, cada jogador tirará uma carta do baralho e quem tirar a carta de valor maior sairá dando cartas.

XI - O carancho, ou o “pé” distribui as cartas uma a uma, sempre por cima, em número de doze (12) para cada jogador.

XII - Após receber as cartas cada jogador poderá fazer as propostas de jogo iniciando pelo “mão”. Se não tiver cartas boas para solar o jogo dirá “eu passo” passando depois pelo centro, que verificará as suas cartas boas para solar o jogo, dirá: “eu passo”. O “pé” é obrigado a solar o jogo, podendo para isso solicitar uma carta de sua livre escolha sempre a melhor, pela qual dará também uma carta de sua livre escolha, de preferência a de menor valor. O trunfo é escolhido pelo Solante.

XIII - Todo o jogo maior tira o menor, para a definição de quem sairá jogando.

XIV - Na ordem, os jogos terão o seguinte valor:

- 1) Jogo Pobre;
- 2) Jogo Rico (obrigatoriamente trunfo em ouro);
- 3) Manilheiro (obrigatoriamente trunfo em ouro);
- 4) Contra as Quatro;
- 5) Bólo Branco;
- 6) Bólo Preto;
- 7) Natural.

XV - No caso de um jogador receber três manilhas (7), este é obrigado a solar o jogo, pedindo o outro sete que lhe falta, dando em troca uma carta de livre escolha. Neste caso o trunfo é obrigatoriamente “ouros”.

XVI - Se um jogador após receber as cartas, e tiver quatro manilhas (7), este é obrigado a solar o jogo. Mas se na mesma partida outro jogador se propuser a solar também, dirá: “Solo contra as quatro” e passa a ser este o solante. O trunfo passa a ser de livre escolha do solante. Podendo para isto pedir uma carta, dando outra de sua livre escolha.

XVII - O Solante jogará sozinho contra os outros dois jogadores, isto é, os pontos dos adversários serão somados no final da partida, em confronto aos conquistados pelo Solante.

XVIII - Qualquer jogador, após receber as cartas, poderá propor o jogo dizendo: - “tenho solo”, e o trunfo é: “basto”, “copa”, “espada”. Se outro jogador tiver solo em ouros dirá: - “tenho pra mais” e o trunfo é “ouros. Este passará a ser o Solante do jogo.

XIX - Após a distribuição das cartas, não havendo proposta do “mão” nem do “centro”, o “pé”, se obriga a solar o jogo, podendo pedir uma carta de sua escolha, dando em troca outra. O trunfo é de livre escolha do Solante “pé”.

XX - Estando o “pé” obrigado a solar o jogo e mesmo assim as suas cartas não reunirem condições de vencer o jogo, este poderá passar, pagando aos adversários as fichas apostadas, dando-se em seguida início a uma nova partida.

XXI - Bólo Preto: após distribuídas as cartas, um jogador poderá dizer “tenho Bólo Preto”, isto é, as melhores “cartas matadoras” e ainda poderá pedir mais uma de sua livre escolha dando outra em troca, dizendo aos adversários qual é o trunfo. Nesse caso, o Solante não poderá perder nenhuma vaza. Caso isto ocorra, este perderá a partida e pagará as fichas apostadas.

XXII - O Solante sempre estará apostando duas (2) fichas. Se perder pagará duas (2), uma ficha a cada jogador, se vencer receberá uma ficha de cada jogador.

XXIII - Bólo Branco: após distribuídas as cartas, qualquer jogador poderá dizer:- “tenho Bólo Branco”, isto é, as cartas mais baixas, as não matadoras (brancas), podendo pedir uma de sua livre escolha, dando outra em troca. O trunfo é de sua livre escolha. Neste caso, o Solante não poderá vencer nenhuma vaza. Caso isto ocorra, este perderá a partida pagando aos adversários as fichas apostadas.

XXIV - Solo contras as Quatro: se um jogador receber as cartas e tiver as quatro manilhas (7), é obrigado a solar o jogo. Mas se a mesma partida outro jogador se propuser a solar também, dirá:- “Solo contra as Quatro” e passará a ser este o Solante. O trunfo é de sua livre escolha.

XXV - Valor das cartas para a contagem do jogo:

- a) Manilha (7) vale 5 (cinco) pontos
- b) As (1) vale 4 (quatro) pontos
- c) Rei (12) vale 3 (três) pontos
- d) Cavalo (11) vale 2 (dois) pontos
- e) Sota (10) vale 1 (um) ponto

XXVI - As cartas brancas, isto é, os 6 (seis), os 5 (cinco), os 4 (quatro) e os 3 (três) nada valem para a contagem dos pontos. Cada vaza conta-se 1 (um) ponto. Após jogadas todas as vazas, o total dos pontos jogados são 72 (setenta e dois) assim discriminados: quatro manilhas- 20 (vinte) pontos; quatro ases- 16 (dezesesseis) pontos; quatro reais - 12 (doze) pontos; quatro cavalos- 08 (oito) pontos; quatro sotas- 04 (quatro) pontos; doze vazas – 12 (doze) pontos. 60 (sessenta) pontos de carta e 12 (doze) das vazas.

XVII - Para vencer uma partida, o Solante deverá fazer uma contagem final de mais de 36 (trinta e seis) pontos, e se for mão 36 (trinta e seis) pontos.

XVIII - Cada jogo será composto de 12 (doze) partidas ou 16 (dezesesseis) se tiver carancho. O ganhador será aquele que ao término das 12 (doze) ou 16 (dezesesseis) partidas tiver o maior número de fichas, no caso de empate serão jogadas tantas partidas quanto forem necessárias, até que, se tenha um ganhador.

XXIX - A carta jogada pelo mão, chamará carta do mesmo naipe, isto é, cada jogador deverá jogar uma carta do mesmo naipe da primeira jogada, devendo sempre cobrir o jogo, ou seja, sempre que possível matar a carta. Caso o jogador não tiver carta do naipe jogado, este deverá cortar com trunfo, se não tiver, jogará uma carta qualquer, que será sempre perdedora. Se tiver e não jogar perderá o jogo.

XXX - Numa partida de Solo, o Solante, sempre jogará sozinho contra os outros dois jogadores, isto significa que os pontos conquistados pelos adversários serão somados para confronto dos pontos do Solante. Quem somar mais de trinta e seis (36) pontos, ou trinta e seis (36) se for o mão, será o vencedor da partida e receberá as fichas apostadas.

XXXI - O Solante, isto é, o jogador que propuser o jogo, dirá qual naipe será o trunfo.

XXXII - O vencedor da vaza, iniciará a próxima, jogando a primeira carta, chamando o naipe de sua escolha.

Art. 4º Os casos omissos nesse regulamento serão dirimidos pelas Comissões Organizadoras dos eventos onde se realize o jogo.

ANEXO 08 – REGULAMENTO DO JOGO DE TETARFE

Art. 1º A modalidade de jogo reconhecida pela sigla TETARFE inclui os jogos de Tejo, da Tava, da Argola e da Ferradura.

Art. 2º O TETARFE, aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí - RS em julho de 2001, segue as regras que seguem:

I - TEJO:

a) É um jogo de origem Espanhola, dos mais antigos que se praticou neste Estado, temos notícias de sua prática por volta do ano de 1768, na cidade de Rio Grande. Tanto que agora, durante a restauração de um dos prédios mais antigos da cidade, foi encontrado restos de peças usadas para a prática desse jogo: exemplo as fichas de cerâmica que se usava para a realização do jogo do Tejo. Além do litoral Sul e parte da fronteira, fomos encontrar notícias desse jogo, também nas Missões.

b) A cancha para realização do jogo do Tejo, é constituída de 2 (dois) círculos, o menor com raio de 25 cm, e no centro deste, é escavado um buraco, de raio aproximado de 4 cm e profundidade de mais ou menos 4 cm, na borda posterior do buraco, é cravada uma adaga ou algo semelhante com lâmina de 3 a 4 cm de largura e não menor de 20 cm de altura. O círculo maior, com raio de 50 cm, com uma raia distante 4 metros da borda anterior do círculo maior, onde se posicionará o jogador.

c) JOGADA: cada jogador executará, dez lançamentos de fichas, que poderão ser de metal ou cerâmica, com raio de 2 cm e espessura de 4 mm se de cerâmica ou 2 mm, se de metal. O lançamento será executado, com o jogador posicionado atrás da raia de 4 metros.

d) JOGADA E PONTO: a ficha ao ser lançada, se tocar na lâmina da adaga e cair no buraco, contará 5 pontos.

e) A ficha ao ser lançada se não tocar a adaga e, no entanto cair no buraco, valerá 4 pontos.

f) A ficha lançada, não tocando a adaga e caindo no buraco, no entanto parar dentro do limite do círculo menor, valerá 3 pontos.

g) A ficha lançada, que ficar dentro dos limites do círculo maior, valerá 2 pontos.

h) A ficha lançada, que ficar fora dos limites do círculo maior, contará negativamente 1 ponto para o jogador.

i) A ficha ao ser lançada e ficar sobre um dos raios de 25 (vinte e cinco) ou 50 cm (cinquenta), não sendo totalmente clara a sua posição, valerá sempre a pontuação maior.

j) A contagem dos pontos se dará após o lançamento de todas as fichas, somando-se os pontos positivos e subtraindo-se os negativos.

k) A Equipe de Tejo será composta por trio, que obrigatoriamente deverá representar uma entidade concorrente filiada a MTG e estar em dia com suas obrigações.

II - TAVA:

De acordo com o regulamento específico da Tava. Serão jogados 04 (quatro) tiros de Tava para cada jogador.

III - ARGOLA:

a) o Jogo das argolinhas, consiste em lançar 3 (três) argolinhas de diversos tamanhos em uma barra de ferro a uma distância de 5 metros.

b) CANCHA: colocar uma barra de ferro redonda de 1/2", cravada ao solo, deixando para fora da terra, 15 cm, distante de uma raia marcada a 5 metros.

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

d) O jogador lançara as três argolas, uma de cada vez, de tal forma que esta se encaixe na barra de ferro.

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

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

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

h) Todos os pontos serão computados após o lançamento das três argolinhas.

i) As equipes serão compostas por trio, e deverão estar representando obrigatoriamente uma entidade concorrente filiada a CBTG e estar em dia com suas obrigações. O jogador deverá estar devidamente pilchado, com pilcha de serviço, social ou de descanso.

IV - FERRADURA:

a) O jogo da ferradura constitui-se no lançamento de ferraduras comuns, numa pista de 5 (cinco) metros de comprimento, onde na extremidade oposta estará cravado uma barra de ferro de 1/2 "com 20 cm de altura. De tal forma que ao final da jogada, a ferradura fique presa a barra.

b) O jogador lança três ferraduras comuns, uma de cada vez, se esta bater na barra de ferro e prender-se a barra, antes de tocar o solo, valerá 5 (cinco) pontos.

c) Se o jogador lançar a ferradura, e esta tocar o solo antes de prender-se a barra de ferro, valerá 2 (dois) pontos.

d) Se o jogador lançar a ferradura e esta não se prender à barra de ferro, não contará ponto algum.

e) Cada equipe será composta de trio, que estará representando obrigatoriamente uma Entidade concorrente filiada a CBTG, e em dia com suas obrigações.

Art. 3º PISTA PARA O TETARFE:

A pista para a disputa das modalidades que compões o jogo, que é o conjunto dos jogos de TEJO, TAVA, ARGOLA E FERRADURA. Terá as seguintes dimensões: A pista para o jogo do TETARFE, terá um comprimento total de 9 (nove) metros, de uma extremidade a outra e uma largura de 2 (dois) metros. A primeira raia, determina o local onde deverá posicionar-se o competidor, para os arremessos de todos os jogos, ou seja Tejo, Tava, Argola e Ferradura. Sendo

que as divisões médias indicam os 4 (quatro) metros de Tejo, e os 5 (cinco) metros de argola, onde deverão ser instalados os ferros para o jogo das argolas e as ferraduras e ainda o buraco com os círculos para o lançamento das moedas do Tejo. A última raia na medida de 7 (sete) metros indica o limite para montagem da bacia para o jogo de Tava.



ANEXO 09 - REGULAMENTO DO JOGO DA BOCHA CAMPEIRA

O jogo da Bocha Campeira, segue as seguintes regras:

I - Medida da cancha: 36 (trinta e seis) metros de comprimento por 10 (dez) metros de largura em terreno gramado.

II - Ninho: local onde ficam as bochas para o início do jogo, sempre nas cabeceiras da cancha.

III - Tipo de bochas: poderá ser de madeira ou sintética.

IV - Modalidade de jogos: trios.

V - Jogadas: o bolim deverá ser lançado da cabeceira da cancha (ninho) até 3 (três) vezes, sem prejuízo do trio arremessador, caso não logre êxito nestes 3(três) arremessos o bolim passará para o trio adversário e ficará posicionado a uma distância da cabeceira da cancha nunca inferior a 12 (doze) metros e nem superior a 24 (vinte e quatro) metros. Todo e qualquer arremesso da bocha quer para arrimar ou bochear (bater) deverá ser efetuado de fora da cabeceira da cancha, tendo como limite a linha de início da mesma, podendo o atleta correr sem necessidade de avisar que tipo de jogada irá realizar(***)).

VI - Sempre que o bolim for batido e ultrapassar os limites da cancha, será considerado bolim fora de cancha.

VII - Qualquer bocha que sair fora dos limites da cancha, estará fora de jogo.

VIII - Nenhuma jogada poderá ser realizada a uma distância menor de 12 (doze) metros, da cabeceira da cancha onde se encontram os jogadores ou o ninho.

IX - Quando numa jogada o bolim for golpeado e deslocar-se para uma distância além dos 24 (vinte e quatro) metros, em direção a cabeceira oposta, o ninho poderá avançar até os 12 (doze) metros, onde jogador realizará a sua jogada.

X - A partida será jogada em 12 (doze) pontos, cada bocha valendo 1 (um) ponto.

XI - Uma equipe será composta por um trio com um elemento de reserva; que poderá ser substituído a qualquer momento do jogo.

XII - Para a prática desta modalidade, os jogadores deverão usar pilcha campeira, social ou de descanso.

XIII - Para a prática deste esporte, dentro da CBTG, cada equipe, deverá estar representando uma Entidade Concorrente filiada e devidamente em dia com as suas obrigações.

XIV - Para disputar os Encontros Esportivos, cada entidade concorrente poderá inscrever 04 (quatro) equipes para representá-la.

XV - Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.

ANEXO 10 - REGULAMENTO DO JOGO DE BOCHA 48

Art. 1º O Cepo deverá ter um diâmetro mínimo de 75 cm e máximo de 1,00 metro, com altura de 10 cm acima do solo.

Art. 2º O Balim será colocado no centro do cepo, enquanto que as quatro bochas serão colocadas em forma de cruz, ou seja, uma bocha na frente, uma bocha atrás e uma bocha de cada lado do balim, numa distância entre bocha e balim de 24 cm.

Art. 3º O valor de cada bocha será o seguinte:

Bocha da Frente – 02 pontos;

Bocha da Esquerda – 04 pontos;

Bocha da Direita – 06 pontos;

Bocha de Trás – 08 pontos;

Balim – 12 pontos

Art. 4º A distância da linha de arremesso da bocha será de 12 metros contados a partir da borda anterior do cepo.

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

Sendo que o atleta nº 01 da Equipe “A” irá arremessar 04 bochas, a seguir o atleta nº 01 da Equipe “B” arremessa 04 bochas.

Na sequência o atleta nº 02 da equipe “A” arremessa 04 bochas e ato contínuo o atleta nº 02 da equipe “B” arremessa 04 bochas, encerrando-se assim a primeira série, dando-se na sequência início da segunda série, obedecendo à mesma sequência de arremessos.

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

Art. 6º Em cada arremesso válido, serão computados os pontos da(s) bocha(s) derrubada(s) do cepo, retornando a(s) mesma(s) ao local de origem.

Art. 7º Para ter validade, o arremesso, a bocha arremessada obrigatoriamente deverá tocar diretamente na bocha ou balim ou tocar na parte superior do cepo, não sendo válido o arremesso cuja bocha tocar o solo antes do cepo.

Art. 8º Os arremessos poderão ser feitos com o atleta em movimento ou parado, no entanto, deve ser observada a linha demarcatória, podendo pisar na linha, porém, não poderá ultrapassá-la completamente, sob pena de anulação da bocha.

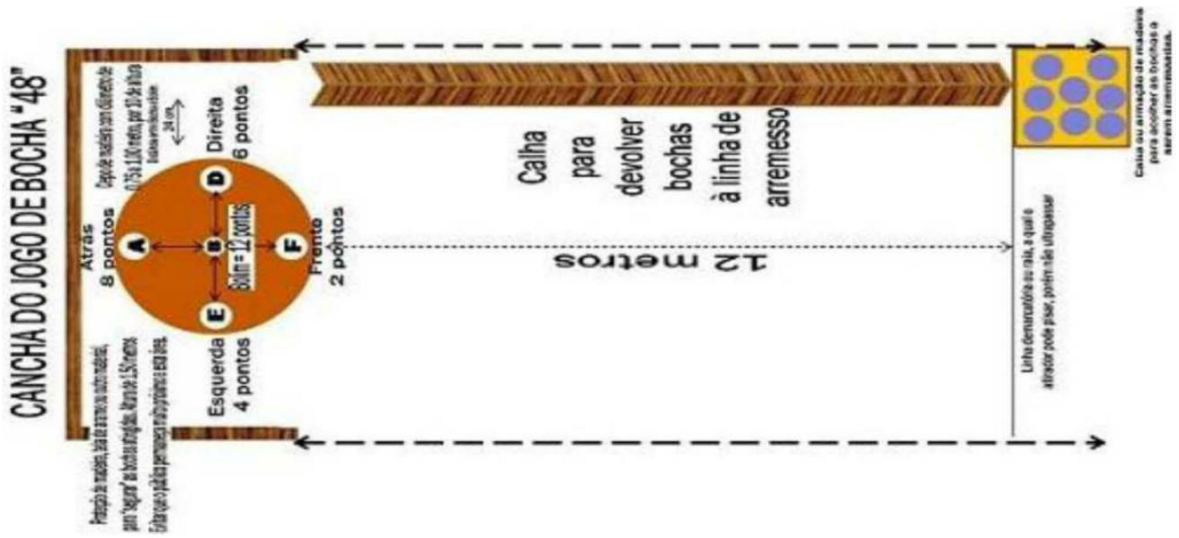
Art. 9º Quando da disputa em grupos no sistema de rodízio, a vitória da dupla valerá 01 (um) ponto e a derrota 00 (zero) ponto.

Art. 10º Critério de Desempate: Quando da disputa em grupos no sistema de rodízio, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

§ 1º Empate entre duas duplas: resultado do confronto direto.

§ 2º Empate entre três ou mais duplas: Saldo de pontos obtidos somente nos jogos entre os empatados da fase; Saldo de pontos obtidos em todos os jogos da fase; Sorteio.

Art. 11º Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica.



ANEXO 11 – CANASTRA

1. Os jogos serão disputados em duplas, tanto no naipe masculino ou feminino, como também mistos, podendo ser inscritas até 03(três) duplas por RT.
2. Haverá uma tolerância de 15(quinze) minutos para iniciar o jogo.
3. A canastra valerá: Limpa = 200 pontos; Suja =100 pontos.
4. A batida valerá 100 pontos.
5. As cartas terão os seguintes valores: AZ = 20 pontos; Coringa = 50 pontos; As outras cartas 10 pontos com exceção dos TRÊS.
6. Os três vermelhos valerão 100 pontos se tiver canastra limpa.
7. Os três vermelhos deverão ser trocados antes de iniciar a jogada cada um na sua vez no sentido anti-horário ou quando comprado.
8. Serão distribuídas 13 (treze) cartas para cada jogador iniciar o jogo.
9. O jogo será disputado em melhor de 3(três) partidas sendo que a partida será de 3.000(três mil) pontos;
I – Quando a equipe atingir 1.500(mil e quinhentos) pontos será obrigada a baixar o jogo na mesa, cuja somatória das cartas atinja 150 (cento e cinqüenta) pontos e se baixar com menor pontuação, passará a somatória das cartas para 200 (duzentos) pontos;
II - Caso um jogador tenha na mão uma canastra limpa e este precise baixar o jogo com 150 (cento e cinqüenta) pontos; esse poderá baixar, mesmo que a somatória dos pontos das cartas não atinja 150 (cento e cinqüenta) pontos, mas sim uma canastra real.
10. Uma vez jogada uma carta na mesa, o jogador que efetuou a jogada não poderá recolhê-la nessa jogada, somente na rodada seguinte na sua vez com duas cartas da mão ou uma carta do mesmo naipe mais um curinga e somente para abrir jogo novo mesmo que seja carta colocada.
11. Quando do término de uma jogada, para efeito de contagem de pontos, os jogadores deverão proceder da seguinte maneira: quando da partida os jogadores que permanecerem com as cartas na mão deverão passá-las para o adversário a fim de que os mesmos possam incluir estas cartas com as demais que já possuam e assim fazerem as contagens dos pontos. Quanto aos três pretos, cujo valor unitário de 100(cem) pontos, da mão passará a somar pontos para o adversário.
12. Não é permitido comunicar-se sobre o jogo, durante a partida, sobre pena se serem eliminados da competição pelo juiz.
13. O jogador que efetuou a jogada e o jogo seguiu, só poderá baixar ou jogar novamente na sua vez. Três preto ou curinga trancarão o jogo.
14. Só poderá ser feito trinca de AZ e QUATRO.
15. O jogador poderá bater com a mesa caso não sobre nenhuma carta.
16. O jogo só poderá ser batido com uma canastra limpa, ou seja, 07 (sete) cartas ou mais em uma seqüência do mesmo naipe sem curinga, ou 07 (sete) ou mais de AZ e de QUATRO,

sem curinga. Cada carta colocada do mesmo naipe a mais valerá 100 pontos. Sendo uma canastra de AZ a QUATRO valerá 600 pontos.

17. Se terminar o baralho, o jogador que comprar a última carta, descarta terminando o jogo, entregando as cartas da mão para o adversário para realizar a contagem dos pontos.
Art. 60 - O DOIS é o curinga que suja a canastra. Não é permitido usar o curingão.
18. Em caso de batida, se uma das duplas não baixar nada, passará as cartas da mão para o adversário para realizar a contagem dos pontos.
19. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica.

ANEXO 12 – TRUCO “CONVENCIONAL”

1. Sistema de disputa: Eliminatória simples, apenas uma derrota para cada dupla.
2. O jogo será disputado em melhor de três partidas, sendo que cada partida valerá 12 (doze) pontos.
3. Para iniciar a partida será realizado sorteio para determinar quem começará com o baralho.
4. As cartas serão dadas no sentido anti-horário, podendo somente ser dadas de baixo para cima e somente poderá virar a última carta, ou seja, a 13ª (décima terceira) carta.
5. Não será permitido fazer maço no baralho em hipótese alguma.
 - I - O atleta que fizer a vasa recolherá as cartas da mesa para dar continuidade ao jogo.
 - II - Em hipótese alguma a próxima de mão poderá iniciar com as cartas abertas sobre a mesa, sobre a penalidade de perda dos pontos disputados na rodada.
6. Somente poderá ser vista a primeira carta pelo companheiro ao cortar o baralho ou dar as cartas, fora isso, jamais poderá ser vista qualquer outra carta que estiver em jogo mesmo quando for descartar no monte.
 - I - Caso haja infração por qualquer das duplas perderá os pontos disputados nesta rodada.
7. Não será permitido conversar sobre o valor das cartas a partir do corte do baralho até a finalização da rodada, sobre pena de perder os pontos que estiver sendo disputado naquela rodada, sendo permitido apenas sinais e gestos.
8. Todos os atletas deverão iniciar a rodada com três cartas, qualquer outra quantidade deve ser avisada e esta rodada será cancelada e o baralho passará ao adversário sem perda de pontos.
9. O corte é obrigatório:
 - I - O corte será seco não sendo permitido o movimento de gaveta ou outro qualquer.
 - II - O atleta pode optar por tirar ou não uma carta, se o fizer deverá tirar somente a primeira carta de baixo para cima do corte.
10. O atleta que estiver distribuindo as cartas deverá olhar fora do baralho a carta que irá passar para o companheiro e é expressamente proibido olhar a boca do baralho, ou seja, a 14ª (décima quarta) carta se o fizer perderá o ponto disputado.
11. Ao trucar os adversários poderão trocar as cartas somente uma vez para dizer se vão ou não jogar.
12. Um dos atletas da dupla truca, e um dos adversários manda prosseguir o jogo e o outro não, vale a afirmativa.
13. Se as três mãos terminarem embuchadas e ninguém trucou, nenhuma das duplas ganha ou perde ponto.
 - I - Quando estiver embuchada após a primeira mão e houver o TRUCO sem carta vista, a dupla que chamar deverá superar o valor da carta da dupla que trucou para ganhar os pontos.

II - Com a carta à vista a dupla que trucar deverá superar o valor da carta vista para ganhar os pontos.

14. A dupla que estiver com onze pontos terá o direito de fazer somente uma troca de cartas para dizer se vai ou não na rodada.

I - Se mandar e perder a dupla perderá três pontos.

15. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora e Comissão Técnica.