



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

## REGULAMENTO ESPORTIVO DO MTG DO PARANÁ

Revisado e aprovado na 34ª Convenção Tradicionalista, de 22 de março de 2025

### CAPÍTULO I - DA DEFINIÇÃO E FINALIDADES

**Art. 1º** O Encontro Estadual de Seleções Esportivas consiste num concurso entre Regiões Tradicionalistas regularmente filiadas ao MTG-PR, através da disputa de um conjunto de Modalidades Esportivas (Bocha, Bolão, Tava, TETARFE, Truco Cego, Truco de Amostra, Solo, Bocha Campeira, Bocha 48, Truco Convencional e Canastra) e é realizado em data e local previamente definido no Calendário de Eventos do 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 CTG's/Regiões Tradicionalistas filiados, oportunamente nomeado para tal fim.

§2º O Encontro Estadual de Seleções Esportivas será realizado, PREFERENCIALMENTE, paralelamente ao Encontro Estadual de Seleções Campeiras ou FEPART, podendo ainda ter uma sede específica e independente.

§3º As 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** O Encontro Estadual de Seleções Esportivas é formado por 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.

Parágrafo único. Podem ser incluídas as seguintes modalidades facultativas:

- I - Canastra;
- II - Truco Convencional (jogado até 2018 nos eventos esportivos do MTG-PR).

**Art. 3º** Os Encontros Esportivos têm por finalidade:



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- 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 CTG's, Regiões Tradicionalistas, 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 do Encontro Estadual de Seleções Esportivas 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 Regiões Tradicionalistas deverão informar ao Departamento Esportivo, com 60 dias de antecedência ao início do Encontro Estadual de Seleções Esportivas, em quais das modalidades participarão;
- II - as Regiões Tradicionalistas que atenderem o Inciso I deste artigo deverão preencher a ficha de inscrição, disponibilizada pelo Departamento Esportivo do MTG e encaminhar ao mesmo, com 30 (trinta) 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 Comissão Organizadora do Encontro Estadual de Seleções Esportivas receberá as inscrições, conferirá a documentação e deferirá o requerimento, notificando a requerente.

**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- 4 Atletas;
  - e) Tava- 4 Equipes;

***“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”***



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- f) TETARFE- 4 Equipes;
  - g) Truco- 4 Equipes;
  - h) Truco de Amostra - 4 Equipes;
  - i) Bocha 48 - 4 Equipes;
  - j) Canastra- 4 Equipes;
  - k) Truco Convencional – 4 equipes.
- V - as substituições de atletas que se fizerem necessária, deverão ser realizadas na reunião técnica que antecede o evento e somente nesse momento pelo Diretor Esportivo Regional, Coordenador ou seu representante, não sendo aceito substituições posteriores;
- 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 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 CTG/Região Tradicionalista 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.

**Art. 7º** Para efeito deste Regulamento, cada equipe poderá ser formada pelas seguintes quantidades de atletas, conforme a modalidade:

<b>MODALIDADES</b>	<b>n.º mínimo</b>	<b>n.º máximo</b>
Bocha	06 atletas	Até 08 atletas
Bolão	10 atletas	Até 14 atletas
Bocha Campeira	03 atletas	Até 04 atletas
Solo	01 atleta	Até 01 atleta
Tava	03 atletas	Até 04 atletas
TETARFE	03 atletas	Até 04 atletas
Truco Cego	03 atletas	Até 04 atletas
Truco de Amostra	03 atletas	Até 04 atletas
Bocha 48	02 atletas	Até 02 atletas
Canastra	02 atletas	Até 02 atletas
Truco Convencional	02 atletas	Até 02 atletas

§1º Os jogos de Bocha - Regra Mundial e Bolão serão divididos em categorias masculino e feminino.

§2º Nos Encontros Esportivos não haverá divisão por faixa etária. Menores de 14 anos precisam de autorização do responsável para participarem.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

§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, de TETARFE e de Bocha 48 poderá uma Entidade Concorrente inscrever 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.

### CAPÍTULO III - DOS ENCONTROS ESPORTIVOS

**Art. 9º** O pedido para sediar um Encontro Estadual de Seleções Esportivas, deverá ser oficializado até o dia 15 de fevereiro de cada ano, respeitando o Art. 10.

**Art. 10.** Para sediar o Encontro Estadual de Seleções Esportivas o promotor deverá oferecer no mínimo, a seguinte estrutura:

- I - área coberta (salão, tenda, quiosque) com no mínimo 20 (vinte) mesas e 80 (oitenta) cadeiras, com estrutura de banheiros para realização das modalidades com jogos de cartas;
- II - campo aberto, com medidas mínimas de 50 (cinquenta) metros de comprimento por 20 (vinte) metros de largura, com o solo coberto por grama ou qualquer outra vegetação rasteira, que permita a rolagem das bochas, podendo ser irregular para a prática da modalidade de Bocha Campeira;
- III - área aberta, com terreno preferencialmente em terra, com medidas mínimas de 10 (dez) metros de comprimento por 2 (dois) metros de largura, para realização das provas de TETARFE e TAVA;
- IV - área externa com medida mínima de 15 (quinze) metros por 2 (dois) 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 (vinte e seis e meio) metros de comprimento por 4 (quatro) metros de largura, com piso de carpete ou similar;
- VI - mínimo de 02 (duas) pistas de bolão com área de rolamento da bola de 18 (dezoito) metros;
- VII - uma sala com mesa, cadeiras, ponto de energia e internet para Comissão Central Organizadora (CCO).



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

VIII - serviço de som para abertura oficial, reunião técnica, premiação e comunicados durante o Encontro Esportivo.

IX - mínimo de 11 (onze) mesas e 22 (vinte e duas) cadeiras para utilização das comissões avaliadoras.

X - banner de identificação do Encontro Esportivo.

§1º 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.

§2º Demais necessidades ou ajustes necessários para a realização do Encontro Esportivo serão levantadas na visita técnica que antecede o evento.

**Art. 11.** O Coordenador Regional ou Diretor Esportivo Regional deverá estimular os padrões de CTGs para a realização de atividades esportivas nas entidades a fim de estruturar a Invernada Esportiva.

**Art. 12.** O Coordenador Regional é responsável por montar a Seleção Esportiva da Região conforme Art. 12, inciso XIII do Regulamento Geral, devendo realizar pelo menos um Encontro Esportivo Regional para montar a seleção da Região.

Parágrafo único. Para Encontros regionais, as premiações deverão obedecer ao quadro deste Regulamento, sendo de responsabilidade da Região os custos destes.

**Art. 13.** O Encontro Estadual de Seleções Esportivas será realizado anualmente conforme calendário oficial do MTG-PR no formato disputas entre seleções regionais.

Parágrafo Único. Para Encontros estaduais, as premiações deverão obedecer ao quadro deste Regulamento, sendo de responsabilidade do MTG-PR os custos destes.

**Art. 14.** Participarão dos Jogos Tradicionalistas, organizado pela Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha – CBTG, representando o MTG-PR, o 1º e 2º colocado de cada modalidade, conforme resultado obtido no Encontro Estadual de Seleções Esportivas que anteceder aquele concurso nacional.

§1º Enquanto nos Jogos Tradicionalistas da CBTG for possível a participação de quatro representantes nas modalidades Bocha Campeira, Tava, TETARFE, Bocha 48, Truco Cego e Truco de Amostra, por MTG, a representação do MTG-PR, será definida conforme a seguinte ordem de prioridade:

I - convocação do 1º e 2º colocado do Encontro Estadual de Seleções Esportivas definido no caput do presente artigo;

II - convocação do 1º e 2º colocado do Encontro Estadual de Seleções Esportivas imediatamente anterior ao definido no caput.

§2º Para as modalidades Bolão e Bocha (regra mundial), serão convocados o 1º colocado do Encontro Estadual de Seleções Esportivas definido no caput do presente artigo.



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

§3º Caso os representantes definidos nos parágrafos acima, por qualquer motivo, não atendam à convocação ou porventura sejam os mesmos, serão convocados os próximos colocados da ordem de classificação do último Encontro Estadual de Seleções Esportivas, com o objetivo de ocupar todas as vagas.

§4º Cabe as Regiões Tradicionalistas dos participantes a inscrição deles, junto ao MTG-PR, em prazo mínimo de 60 dias antes do início do evento, independentemente do prazo concedido pela CBTG, sob pena se serem chamados os candidatos seguintes.

## CAPÍTULO IV - DAS PILCHAS OU UNIFORMES

**Art. 15.** Todos os Atletas deverão apresentar-se para os jogos trajando indumentária gaúcha apropriada, conforme estabelecido na Diretriz de Indumentária do MTG-PR, especificamente mencionadas no Capítulo III – Da Pilcha para Atividades Esportivas.

§1º O atleta que não estiver trajado da forma regulamentar, assim que observado e notificado, terá 15 minutos para adequação da indumentária; e não se adequando no prazo será excluído da equipe.

§2º Considera-se indumentária gaúcha apropriada além da definida no caput, a constante no Capítulo I – Da Pilcha para Atividades Artísticas e Sociais da Diretriz de Indumentária do MTG-PR.

## CAPÍTULO V - DA ORGANIZAÇÃO

**Art. 16.** Os Encontros Esportivos serão realizados sob a coordenação técnica do MTG-PR e responsabilidade do CTG/Região Tradicionalista, nomeados na forma do Art. 1º, § 1º, deste Regulamento, pelo 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. 17.** 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. 18.** A Comissão Central Organizadora (CCO) tem caráter consultivo e deliberativo sobre a condução técnica dos jogos, e lhe compete:

***“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”***



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- I - organizar uma Comissão Técnica, formada por 1 (um) integrante de cada Entidade Concorrente e que fiquem envolvidos exclusivamente com o Encontro Estadual de Seleções Esportivas;
- 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 do Encontro Estadual de Seleções Esportivas;
- V - receber, apreciar e decidir sobre os recursos impetrados por Entidades Concorrentes;
- VI - deliberar sobre omissões deste Regulamento;
- VII - garantir a utilização das canchas e pistas das provas a serem realizadas, até 2 (duas) horas antes do início oficial dos Encontros Esportivos.

§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 do caput 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.

**Art. 19.** 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. 20.** 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.

**Art. 21.** 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.



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

## CAPÍTULO VI - DOS REGULAMENTOS DOS JOGOS

**Art. 22.** Os Regulamentos específicos das modalidades esportivas fazem parte dos anexos, conforme segue:

- I - Anexo 1 – Regra de Bocha Ponto-Rafa-Tiro;
- II - Anexo 2 – Regulamento Oficial do Jogo de Bolão;
- III - Anexo 3 – Regulamento do Jogo da Tava;
- IV - Anexo 4 - Regulamento do Jogo de Truco Cego;
- V - Anexo 5 - Regulamento do Jogo de Truco de Amostra;
- VI - Anexo 6 - Regulamento do Jogo de Solo;
- VII - Anexo 7 - Regulamento do Jogo de TETARFE;
- VIII - Anexo 8 - Regulamento do Jogo da Bocha Campeira;
- IX - Anexo 9 - Regulamento do Jogo de Bocha “48”;
- X - Anexo 10 – Canastra;
- XI - Anexo 11 - Truco “Convencional”.

## CAPÍTULO VII - DOS RECURSOS

**Art. 23.** 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 recorrer, por escrito, à Comissão Central Organizadora (CCO), apresentando os fatos acompanhados de provas competentes e defesa do que é requerido.

**Art. 24.** 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. 25.** O MTG-PR é a instância administrativa final e suficiente aos objetivos do Encontro Estadual de Seleções Esportivas, tendo prazo de 01 (uma) hora após o recebimento para pronunciar-se sobre eventuais recursos.

## CAPÍTULO VIII - DAS PENALIDADES

*“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”*



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

**Art. 26.** 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:

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

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

- I - desrespeitar este regulamento e a legislação pertinente;
- II - atentar contra a moral, os bons costumes e ao bom andamento do Encontro Estadual de Seleções Esportivas;
- III - mostrar-se inconvenientes aos objetivos dos Encontros Esportivos;
- IV - denegrir a imagem dos Encontros Esportivos, das Entidades Concorrentes ou do Movimento Tradicionalista Gaúcho;
- V - for punida, por força de recurso impetrado e julgado pela Comissão Central Organizadora (CCO);
- VI - 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 do Encontro Estadual de Seleções Esportivas.

**Art. 27.** Em casos de ocorrências graves, no transcurso dos do Encontro Estadual de Seleções Esportivas, 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 IX - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 28.** 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.



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

**Art. 29.** 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. 30.** A premiação dos vencedores dar-se-á na Solenidade de Encerramento do Encontro Estadual de Seleções Esportivas.

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

**Art. 31.** O sistema de classificação dos concorrentes no Encontro Estadual de Seleções Esportivas 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
Bocha Equipe Feminina	8	4	2
Bocha Equipe Masculina	8	4	2
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 Equipe	6	03	01
TETARFE Individual	12	06	03
Solo	06	03	01
Bocha Campeira	12	06	03
Bocha 48 Individual	04	02	01
Bocha 48 Equipe	08	04	02
Canastra	08	04	02
Truco Convencional	08	04	02

§1º A Canastra e Truco Convencional, tem realização facultativa, mas com pontuação válida para apuração do Campeão 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.

**“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”**



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

§4° Serão considerados Campeões, Vice-Campeões e Terceiros colocados do Encontro Estadual de Seleções Esportivas, os concorrentes que somarem maior valor agregado de pontos das provas das modalidades.

§5° 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.

§6° A premiação do Encontro Estadual de Seleções Esportivas será até o 3° lugar, não cabendo premiação em dinheiro, e, também, não será permitida a aposta de dinheiro em qualquer das modalidades.

§7° Para a premiação serão necessárias as quantidades de troféus conforme quadro abaixo:

Prova/Modalidade	Categoria	Troféus		
		1°	2°	3°
Bocha Feminino	Individual	1	1	1
	Dupla	3	3	3
	Trio	4	4	4
	Equipe	8	8	8
Bocha Masculino	Individual	1	1	1
	Dupla	3	3	3
	Trio	4	4	4
	Equipe	8	8	8
Bolão Feminino	Individual	1	1	1
	Equipe	14	14	14
Bolão Masculino	Individual	1	1	1
	Equipe	14	14	14
TAVA	Individual	1	1	1
	Equipe	4	4	4
TETARFE	Individual	1	1	1
	Equipe	4	4	4
Bocha 48	Individual	1	1	1
	Equipe	2	2	2
Truco Cego		4	4	4
Truco de Amostra		4	4	4
Solo		1	1	1
Bocha Campeira		4	4	4
Canastra		2	2	2
Truco Convencional		2	2	2
Campeão Geral		1	0	0
Menção Honrosa		1	0	0
Total por Classificação		94	92	92
<b>TOTAL GERAL</b>		<b>278</b>		

§8° O valor de inscrição do Encontro Estadual de Seleções Esportivas será de R\$ 30,00 (trinta reais) por participante, independentemente da quantidade de modalidades que participe.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

**Art. 32.** 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 Técnica, 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 (CCO).

**Art. 33.** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora (CCO), Comissão Técnica e em conjunto com o MTG-PR.

**Art. 34.** O presente regulamento foi aprovado na 31ª Convenção Tradicionalista, realizada no dia 16 de março de 2019 em Manoel Ribas, foi alterado na 33ª Convenção Tradicionalista realizada na 7ª RT, no CTG Tarca Nativista em Pato Branco, no dia 25 de março de 2023; na 34ª Convenção Tradicionalista realizada na 9ª RT, CTG Recordando os Pagos de Francisco Beltrão, no dia 22 de março de 2025.

Francisco Beltrão, 22 de março de 2025

José Haroldo Alves da Silva – Patrão do MTG-PR

Caroline Rodrigues Pankievicz – Presidente do Conselho de Vaqueanos do MTG-PR

Ana Paula Grechaki Halila – Presidente da 34ª Convenção Tradicionalista do MTG-PR

Bruna Amélia Vizotto – Vice-presidente da 34ª Convenção Tradicionalista do MTG-PR

Matheus Henrique da Costa Martins – Diretor Esportivo e Relator da Temática Esportiva

Luana Denise Brandt Cândido e Kayane Blodorn Alebrante – Secretárias da 34ª Convenção Tradicionalista do MTG-PR



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

### ANEXO 1 - REGRA DE BOCHA - PONTO-RAFA-TIRO REGULAMENTO TÉCNICO DO JOGO

#### Art. 1º As Canchas:

- I - A bocha deve ser praticada sobre terreno plano e nivelado e limitado por tablados perimétricos de madeira ou outro material não metálico;
- II - As canchas devem ter dimensões de 26,5 metros de comprimento, 4,0 metros de largura e altura uniforme de 30 centímetros. Com prévia autorização da Comissão Técnica, poderão ser utilizadas canchas de 24,0 a 27,0 metros de comprimento. Todas as canchas, deverão ter uma área técnica determinada para os capitães ou instrutores técnicos e reservas;
- III - As cabeceiras das canchas, até a altura dos 30 centímetros, deverão ser construídas com tábuas oscilantes. Recomenda-se que essas tábuas sejam instaladas de forma a não permitirem o retorno das bochas ou do bolim. Para suavizar o impacto das bochas no fundo das canchas pode-se colar uma camada de borracha ou material similar em cima das tábuas, se aplicar uma ou duas camadas de carpete em cima da borracha;
- IV - Para melhor proteção das pessoas que estão assistindo os jogos, recomenda-se aumentar a altura das cabeceiras até 1,5 metros, ou acima, utilizando-se tábuas ou outro material. Com o mesmo propósito, recomenda-se colocar grades nas laterais das canchas, de forma a evitar que, em decorrência de uma jogada de tiro, as bochas sejam lançadas para fora das canchas;
- V - 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) apoiadas ou localizadas sobre as tábuas periféricas são consideradas corpos estranhos;
- VI - O piso das canchas deve ser de carpete meio pesado ou similar, de 3 até 5 milímetros, para permitir maior agilização no andamento das partidas. Também podem ser utilizados, quando for o caso, pisos diversos aprovados pela Comissão Técnica.

#### Art. 2º Os limites do jogo e a marcação das canchas

- I - A marcação das canchas deve ser efetuada por meio de linhas transversais, com a utilização de material colorido;
- II - A marcação de uma cancha com dimensões de 26,5 metros de comprimento e 4,0 metros de largura deve ser efetuada de acordo com a Figura 1 e corresponde a:



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

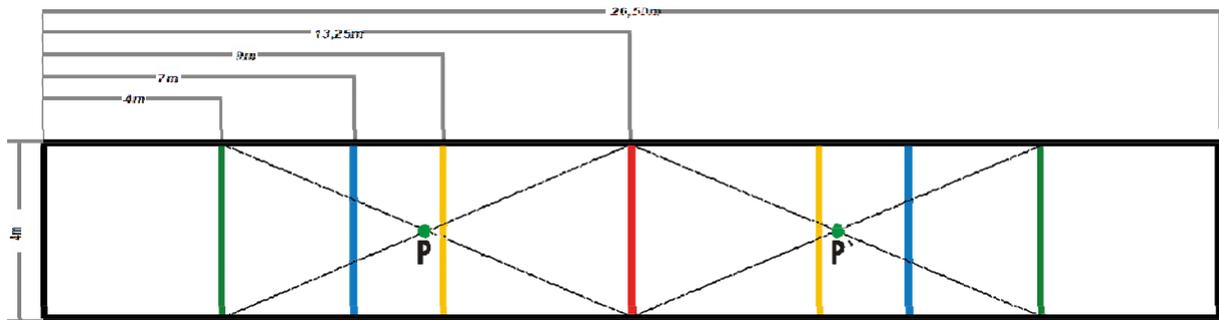


Figura 1 – Configurações de cancha de bocha de 26,5 metros de comprimento e 4,0 metros de largura.

- as linhas A e A' coincidem com as cabeceiras e indicam o limite mais atrasado permitido aos jogadores para o lançamento do bolim e das bochas;
  - as linhas B e B' (4,0 metros) indicam o limite máximo permitido aos jogadores para o lançamento do bolim, das bochas 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);
  - as linhas C e C' (7,0 metros) indicam o limite máximo permitido 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;
  - as linhas D e D' (9,0 metros) indicam a distância mínima para as bochas tocarem o terreno na jogada de rafa (não podendo atingi-la), limite mínimo para que seja considerada em jogo uma bocha jogada a ponto, tendo que ultrapassá-la, representando também o limite máximo para o jogador atingir após o lançamento do bolim ou da bocha na jogada a ponto (somente a primeira, já que a segunda é livre – dupla e trio). A linha “D” (9,0 metros) oposta, indica também o limite máximo para o jogador acompanhar a jogada de tiro (somente a primeira, já que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual o jogador somente poderá ultrapassar a linha “D” (9,0 metros) após o lançamento de todas as suas bochas, salvo nas jogadas de rafa e de tiro. A linha D ou D' (oposta) poderá ainda ser ultrapassada para observar o jogo de perto, desde que devidamente autorizado pelo árbitro;
  - 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 efetuar uma jogada de rafa (na primeira bola, uma vez que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual, essa linha poderá ser ultrapassada somente após o jogador efetuar o lançamento de todas as suas bochas. A linha “E” poderá também ser ultrapassada quando da observação do jogo de perto, desde que devidamente autorizado pelo árbitro, a exceção das jogadas de tiro.
- III - A marcação de uma cancha com dimensões de 24,0 metros de comprimento e 4,0 metros de largura deve ser efetuada de acordo com a figura 2 e corresponde a:



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

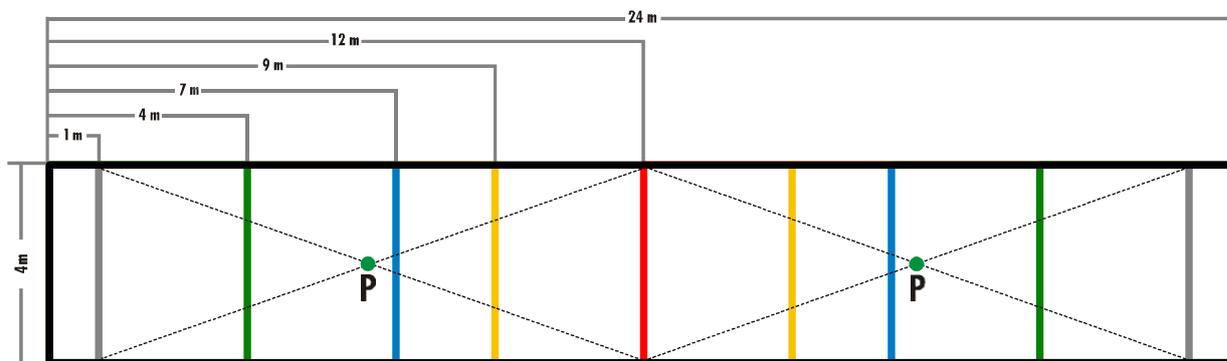


Figura 2 – Configurações de cancha de bocha de 24,0 metros de comprimento e 4,0 metros de largura.

- as linhas A e A' (1,0 metro) representam o limite máximo regulamentar para a colocação do bolim em jogo;
- as linhas B e B' (4,0 metros) correspondem ao limite máximo permitido aos jogadores 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);
- as linhas C e C' (7,0 metros) 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;
- as linhas D e D' (9,0 metros) indicam a distância mínima para o pique da bocha na jogada de rafa (não podendo atingi-la), limite mínimo para que seja considerada em jogo uma bocha jogada a ponto, tendo que ultrapassá-la, e a distância máxima para o jogador acompanhar o lançamento do bolim ou da bocha na jogada a ponto (somente a primeira, já que a segunda é livre – dupla e trio). A linha “D” (9,0 metros) oposta indica também o limite máximo para o jogador acompanhar a jogada de tiro (somente a primeira, já que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual o jogador somente poderá ultrapassar a linha “D” (9,0 metros) após o lançamento de todas as suas bochas, salvo nas jogadas de rafa e de tiro. A linha D ou D' (oposta) poderá ainda ser ultrapassada quando da observação do jogo de perto, desde que devidamente autorizado pelo árbitro;
- a linha “E” (meio da cancha) corresponde ao limite mínimo para a colocação do bolim em jogo, sendo também o limite máximo para o jogador acompanhar a jogada de rafa (na primeira bola, já que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após o lançamento de todas as suas bochas. A linha “E” poderá ainda ser ultrapassada para observar o jogo de perto, desde que devidamente autorizado pelo árbitro, a exceção das jogadas de tiro.

## Art. 3º O Jogo

I - O jogo de bochas consiste de:

**“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”**



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- a) jogada a ponto;
  - b) jogada de rafa ou de tiro, com prévia declaração do objeto a ser atingido (bocha ou bolim);
- II - 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 pontos nas de trio);
- III - os jogadores devem permanecer na cabeceira desde o início da jogada até o término do lançamento das bochas de cada jogador;
- IV - A partir do momento em que um atleta apanhar a bocha para fazer o seu lançamento, os outros atletas devem permanecer em silêncio e sem movimentação. O silêncio deve ocorrer também em relação à torcida.

## **Art. 4º** Equipes e uniformes:

- I - 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 formadas de, no mínimo, quatro jogadores, não havendo limite máximo de inscrições em cada evento. As equipes com mais de quatro jogadores inscritos podem inscrever até oito jogadores para as partidas contra outra equipe (individual, dupla e trio).
  - e) o simplista não poderá jogar o trio, só poderá ser repetido na dupla, caso necessário, isto para competições nacionais organizadas pela CBB;
  - f) cada equipe pode ter um Instrutor Técnico que deverá permanecer em sua área técnica e dela sair somente quando for utilizar o seu tempo solicitado;
  - g) é obrigatória a apresentação da ficha de filiação ou da carteira de registro na sua Federação, juntamente coma relação dos atletas.
- II - Deveres e direitos das equipes:
- a) As partidas de competição (duplas ou trios) somente poderão ser iniciadas se as equipes estiverem completas. Caso uma equipe (simples, dupla ou trio) esteja incompleta, a mesma perderá a partida por (WO);
  - b) os jogadores devem participar com a quantidade de bochas que lhes corresponde por direito;
  - c) as formações de duplas ou trios devem indicar um jogador como capitão, o qual tem o direito de discorrer com o árbitro e comunicar-lhe a decisão de sua equipe;
  - d) o tempo máximo concedido aos atletas para o lançamento da bocha é de 30 segundos, tempo este que será aumentado para um minuto e trinta segundos quando o atleta for olhar o jogo de perto. No trajeto o atleta não poderá comunicar-se com o público e nem com o técnico. Caso isso venha a ocorrer será



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

considerado como tempo utilizado. O jogador poderá olhar o jogo de perto apenas 2 vezes durante a partida;

- e) cada equipe tem o direito de consultar com seu instrutor técnico por até duas vezes na partida. O tempo máximo concedido ao instrutor técnico de cada equipe para consultar com seus jogadores é de dois minutos por tempo solicitado. Durante o tempo solicitado por uma equipe a outra não poderá ir olhar o jogo, mas terá liberdade do capitão ou Instrutor técnico reunir seus atletas, mas sem sair da sua área técnica;
- f) o pedido de interrupção somente poderá ser solicitado quando a sua equipe for jogar. A quebra dessa norma acarretará advertência a toda a equipe. Infrações subsequentes implicarão na privação do uso de uma bocha ainda não jogada a cada infração cometida. O capitão da equipe indicará de qual jogador será anulada a bocha;
- g) nos torneios e campeonatos se admite, dentro das modalidades de duplas e de trios, a substituição de um jogador, que deverá permanecer na cancha até o final da partida.

### III - 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 Federação Mundial de Petanca e Bocha (W.P.B.F), da Confederação Bochística Internacional (CBI), da Confederação Panamericana de Bochas (CPB) e da Confederação Brasileira de Bocha (CBB). Os jogadores devem ter respeito absoluto pelo árbitro e pelos adversários, assim como 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 a essas normas disciplinares ou mostrarem comportamento inadequado, dentro ou fora da cancha, estarão sujeitos a testes de bafômetro e exames antidoping, podendo ser punidos com a pena de expulsão da partida, exclusão da competição, além da perda da partida. Neste caso a equipe infratora ficará com os pontos obtidos até o momento da punição, 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 B (4 metros), e não devem interferir, em hipótese alguma, 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) após iniciada a partida os atletas não devem abandonar a cancha, o que significa que, em hipótese alguma, o atleta poderá sair da cancha durante o andamento da partida, nem mesmo para ir ao banheiro. Observação: Nas competições da



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

categoria veteranos/master, o atleta poderá sair da cancha uma vez durante a partida, com autorização do árbitro;

- d) os jogadores não devem interferir na medição das bochas, devendo ficar, no mínimo, a 1 metro de distância para que o árbitro decida a quem pertence o ponto. A critério do árbitro, poderá ser solicitado a presença de um jogador de cada equipe para conferir a medida.

### Art. 5º As partidas e os pontos:

I - as partidas de bocha, em eventos oficiais - a nível nacional, serão realizadas até 12 pontos. A nível internacional será de acordo com a entidade organizadora. A critério da entidade promotora poderá também ser utilizado o fator tempo por partida ou número de mãos, sempre com o critério de quem chegar antes aos pontos determinados vencer a partida;

II - 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:

I - Características gerais:

- a) as bochas devem ser de forma esférica e de material sintético, medindo 10,7 centímetros 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;
- b) o bolim deve ser de forma esférica e de aço, com 3,5 centímetros de diâmetro.

II - Disposições específicas:

- a) antes do início de cada partida o árbitro deve observar se a cancha de jogo e o sistema de iluminação oferecem as condições adequadas para o desenvolvimento normal da partida e, da mesma forma, deve verificar se as bochas estão dentro dos padrões regulamentares;
- 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. 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. As cores das bochas devem ser distintas entre as equipes, de modo a facilitar o acompanhamento das jogadas, tanto por parte do árbitro quanto em relação às transmissões das partidas;
- c) a bocha pode, se necessário, ser umedecida, mas somente com água, caso contrário será desclassificada;
- d) as decisões de interpretação do árbitro e auxiliares são inapeláveis quando tomadas em jogadas de apreciação visual. Entretanto, caso tenha consulta e concordância de ambas as equipes, o árbitro poderá rever a sua decisão;



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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

## Art. 7º Sinalização das bochas e do bolim:

I - 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.

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

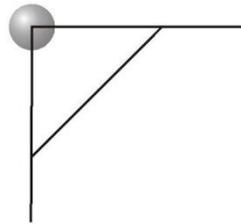


Figura 4 – Exemplo de marcação do bolim.

## Art. 8º Regra da vantagem:

- I - 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;
- II - para a decisão da vantagem, o adversário poderá olhar e, se necessário, solicitar a verificação da medida antes de aceitar a jogada; Mesmo que o tiro, a rafa ou a jogada a ponto sejam irregulares, deverá ser observada a regra da vantagem;
- III - todas as bochas que, por efeito de seus respectivos lançamentos (ponto, rafa e tiro), atingirem diretamente tábuas laterais, sem fazer jogo na sua trajetória de ida, implicará na anulação da bocha, podendo-se aplicar a regra da vantagem;
- IV - se a bocha atingir diretamente a cabeceira, sem fazer jogo, será anulada, não cabendo, neste caso, a aplicação da regra da vantagem.

## Art. 9º Início da partida e lançamento do bolim e da bocha:

**“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”**



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- I - antes do início da partida o juiz fará o sorteio. A equipe que vencer o sorteio terá o direito de fazer o lançamento da primeira bocha. A outra equipe ficará com o direito de escolha da cabeceira para início da partida. A partida será iniciada com a colocação do bolim no ponto “P”, que deverá ser sinalizado com o traçado de um “X” entre a linha “E” (meio da cancha) e as linhas B e B’ (cancha de 26,5 metros, conforme Fig. 1) ou linha “E” (meio da cancha) e as linhas A e A’ (cancha de 24 metros, conforme Fig. 2). O ponto “P” deve ser sinalizado sobre o terreno de forma permanente;
- II - nas jogadas subsequentes, o lançamento do bolim deve ser efetuado pela equipe que tenha marcado ponto na jogada anterior. Após um lançamento irregular do bolim ou se o mesmo ficar situado fora na zona regulamentar, 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 lançamento da primeira bocha continuará com a equipe que marcou ponto na jogada anterior. O lançamento do bolim deve ser sempre efetuado com o consentimento do árbitro;
- III - antes do início de cada jogada as bochas devem ser colocadas contra a cabeceira de saída ou em local demarcado na cancha, observando-se que as bochas de cada equipe devem permanecer em lados opostos;
- IV - ao fazer o lançamento do bolim, o atleta poderá acompanhá-lo até a linha D ou D’ (9,0 metros), ou seja, a mesma linha que o atleta pode acompanhar uma bocha lançada a ponto;
- V - em caso de anulação de bocha, seja no início da partida ou em qualquer outra jogada subsequente, a equipe deverá jogar outra bocha e assim sucessivamente até efetuar jogo válido;
- VI - em caso de anulação da jogada, a mesma deverá ser repetida da mesma cabeceira, uma vez que toda jogada tem de ser pontuada. O direito de lançamento do bolim e da primeira bocha permanece com a equipe que efetuou a saída na jogada anterior;
- VII - o bolim estará em jogo quando ultrapassar por completo a linha “E” (meio da cancha) e não atingir a linha “A” oposta (cancha de 24,0 metros);
- VIII - o lançamento do bolim será anulado quando:
  - a) sua periferia não ultrapassar por completo a linha “E” (meio da cancha) ou quando atingir a linha “A” oposta (cancha de 24,0 metros);
  - b) sua periferia não ultrapassar por completo a linha “E” (meio da cancha) ou quando atingira linha “B” oposta (cancha de 26,5 metros);
  - c) ficar apoiado nas tábuas laterais ou a uma distância igual ou inferior a 13 centímetros;
  - d) o jogador, após ter lançado o bolim, ultrapassar a linha D ou D’ (9,0m).
- IX - a jogada será anulada quando, por efeito de jogo válido, o bolim:
  - a) regressar ultrapassando a linha “E” (meio da cancha), não podendo sua periferia atingir a mesma;
  - b) sair da cancha e retornar após bater em corpos estranhos;



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- c) bater contra objetos estranhos, árbitro ou em um dos jogadores, sem intenção. Caso ocorra de forma intencional, a equipe será penalizada com a pontuação máxima da jogada;
  - d) ficar debaixo das tábuas perimétricas, já que o bolim deve ficar sempre livre em toda a sua circunferência;
  - e) ficar debaixo das tábuas perimétricas, uma vez que o bolim deve estar sempre com toda a sua circunferência livre
- X - quando, por efeito de jogo válido, permanecer somente o bolim em cancha, a equipe que causou a saída das bochas deverá jogar outra bocha válida, de modo a permitir a continuação da jogada.

### Art. 10. Lançamento das bochas: ponto, rafa e tiro:

- I - a bocha pode ser jogada a ponto, rafa ou a tiro;
- II - a A bocha jogada a ponto estará em jogo quando ultrapassar a linha D ou D'. Caso isso não aconteça, a bocha será anulada;
- III - o lançamento da bocha de rafa e 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 valerá a declaração inicial, aplicando-se a regra da vantagem;
- IV - durante o lançamento da bocha (ponto/rafa/tiro) o jogador não pode apoiar o pé e nem a mão sobre as tábuas ou tela lateral, salvo casos especiais decididos em Congresso Técnico. Não sendo o caso, o lançamento será irregular, e a equipe adversária poderá aplicar a regra da vantagem;
- V - durante o lançamento da bocha (ponto/rafa/tiro) não é permitido aos jogadores ultrapassarem a linha de lançamento com o pé de apoio e o contrapasso não poderá atingir o terreno antes do lançamento da bocha, sob pena da aplicação da regra da vantagem;
- VI - o jogador em ação que tiver outra(s) bocha(s) para jogar não deve ultrapassar:
  - a) a linha D ou D' (9,0 metros) após um lançamento a ponto;
  - b) a linha "E" (meio da cancha) após um lançamento de rafa;
  - c) a linha "D" (oposta) após um lançamento de tiro (bochada). Caso uma dessas linhas for ultrapassada fora das situações consideradas acima, o jogador será penalizado com a desclassificação de uma bocha não jogada.
- VII - as bochas jogadas que atingirem diretamente as tábuas laterais antes de efetuarem jogo, são consideradas irregulares, cabendo ao adversário aplicar a regra da vantagem. Toda bocha lançada a ponto, rafa ou a tiro que tocar primeiro a tábua do fundo (cabeceira), antes de efetuar jogo, será nula, sendo também nulos todos os seus efeitos posteriores, não cabendo a aplicação da regra da vantagem;
- VIII - 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;

***"Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração"***



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- IX - caso um jogador faça uso de bocha do adversário, a bocha será devolvida à cabeceira e será desclassificada uma bocha do atleta que cometeu o equívoco;
- X - as bochas que vierem a ser desclassificadas no decorrer da jogada devem ser colocadas pelo árbitro na cabeceira oposta à saída, em local apropriado;
- XI - caso um jogador faça uso de uma terceira bocha da sua equipe, esta será desclassificada. Se a jogada não for percebida pelo árbitro ou pelos atletas e o jogo tiver prosseguimento, a jogada será considerada válida.

### **Art. 11.** Normas comuns para as bochas e para o bolim:

- I - toda bocha ou bolim que estiverem na tábua (cabeceira) e forem por ela deslocadas, devem voltar às suas marcas originais, já que tábua não deve fazer jogo;
- II - a bocha ou o bolim que, por efeito da regra do jogo, saírem da cancha, são nulas. Se a bocha, após bater em objetos estranhos, voltar à cancha, provocando o desvio de outras bochas paradas e marcadas, 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 que pararam, 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 em prejuízo da bocha marcada;
- III - caso a bocha, após retornar à cancha, atinja o bolim em movimento ou fora de sua marca, a jogada será anulada.

### **Art. 12.** Treino de reconhecimento e passeio:

- I - as equipes terão direito ao reconhecimento da cancha durante cinco minutos antes da partida e separadamente;
- II - antes do início de cada partida as equipes terão também direito ao passeio, que deverá constar de uma jogada de ida e volta; com a presença dos atletas de ambas as equipes;
- III - esse mesmo direito será garantido às equipes se, por razão de força maior, a partida vier a ser interrompida, com continuação em cancha distinta;
- IV - a equipe que estiver ausente no momento do reconhecimento da cancha perderá o direito ao passeio;
- V - a equipe ausente no momento do reconhecimento da cancha 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. 13.** Jogada a Ponto:

- I - a jogada a ponto consiste no lançamento da bocha em direção a um ponto de referência na cancha de jogo, o bolim;
- II - se uma equipe esgotar as suas bochas sem ter efetuado jogo válido, serão creditados à equipe adversária os pontos referentes às bochas jogadas e válidas, acrescido do número de bochas ainda não jogadas;

***“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”***



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

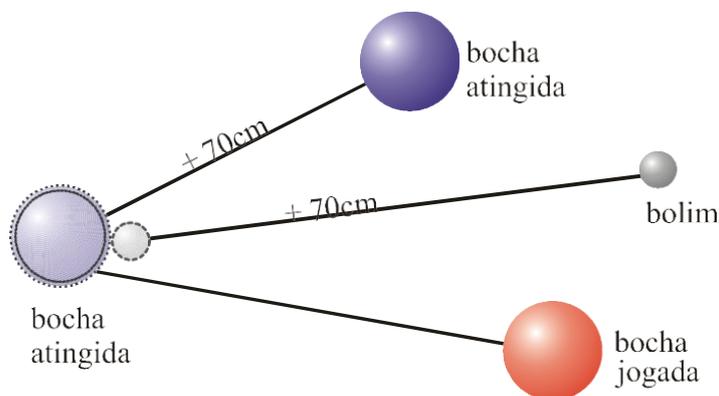
- III - se duas bochas adversárias estiverem equidistantes do bolim, a equipe que tiver provocado o empate deverá jogar novamente até obter o ponto ou esgotar as suas bochas. Se ao final da jogada persistir o empate, não haverá marcação de pontos naquela jogada e uma nova jogada deverá ser reiniciada a partir da mesma cabeceira;
- IV - qualquer bocha jogada a ponto que tocar as tábuas laterais antes de efetuar jogo válido será considerada irregular, ficando sujeita à aplicação da regra da vantagem;
- V - toda bocha jogada a ponto que tocar diretamente a cabeceira (fundo da cancha) será anulada;
- VI - da mesma forma, qualquer bocha jogada a ponto que atingir a tábua de fundo, mesmo após tocar em alguma peça (bocha ou bolim) também será anulada, independente do trajeto percorrido, sujeito à aplicação da regra da vantagem;
- VII - a bocha também será anulada caso venha atingir alguma peça (bocha ou bolim) e a peça atingida tocar a tábua de fundo, independente do trajeto percorrido, sujeito à aplicação da regra da vantagem.

### Art. 14. Desvio de bochas na jogada a ponto:

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

#### I - 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.





# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

Figura 5 – Jogada a ponto que provoca arrasto de bocha e bolim a distância superior a 70cm.

## II - Choque em Cadeia:

- a) 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, a partir do primeiro impacto, conforme Figura 6, será anulada e as bochas deslocadas serão recolocadas no lugar de origem, salvo no caso da aplicação daregra da vantagem, quando as bochas, o bolim ou ambos serão marcados onde pararam.

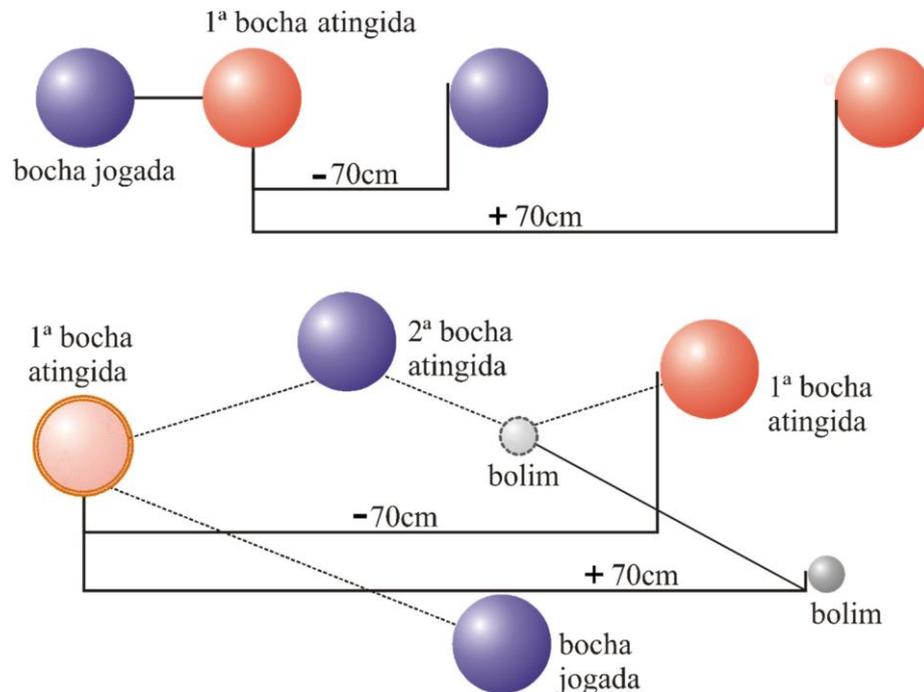
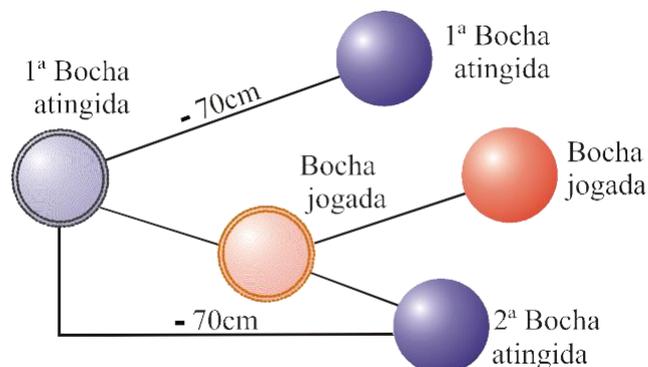


Figura 6 – Caracterização de jogadas em cadeia.

## III - Desvio sem consequência:

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





# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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

#### IV - Regra do oposto:

- a) 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 Figura 8, o adversário tem o direito de solicitar o oposto. Nesse caso, todas as bochas deslocadas, inclusive o bolim, devem voltar às suas marcas de origem e a bocha lançada deve permanecer no lugar onde parou. Se a bocha lançada estiver ocupando uma das marcas esta não poderá retornar à posição de origem, permanecendo onde parou.

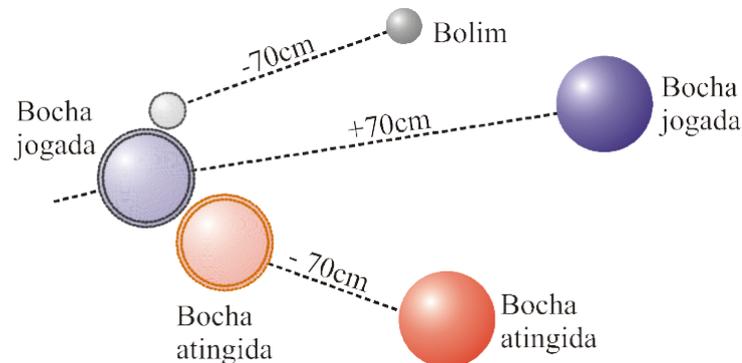


Figura 8 - Jogada em que a bocha lançada, após tocar em outras bochas, percorre uma distância superior a 70cm, sem, entretanto, causar arrasto.

#### Art. 15. Jogada de Rafa:

- I - a jogada consiste em atingir, com ou sem o auxílio do terreno, uma determinada bocha ou bolim;
- II - a jogada será válida se o jogador declarar ao árbitro o objeto que pretende atingir (bocha ou bolim) e lançar a bocha de forma regular;
- III - após o lançamento da bocha o jogador em ação poderá ultrapassar a linha B ou B'. Se o jogador ultrapassar essa linha (B ou B') antes de ter finalizado o lançamento, a bocha jogada será irregular, podendo ser aplicada a regra da vantagem;
- IV - entre as linhas C e C' (zona de tiro), todos os objetos situados a 13 centímetro 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;
- V - toda bocha decorrente de uma jogada de rafa que não atingir o objeto declarado e tocar diretamente a cabeceira (fundo da cancha) será anulada. Se atingir o objeto declarado, mas de forma irregular, também será anulada, salvo, se neste caso, for aplicada a regra da vantagem;
- VI - é permitido rafa qualquer bocha situada após a linha C ou C' (oposta), bem como quando situadas na zona de tiro, em condição de berçário;



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- VII - o bolim, por sua vez, pode ser rafado sempre
- VIII - 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 13 centímetro do bolim ( $< =$ ). Na zona de tiro esta regra não pode, entretanto, ser aplicada para o caso de duas bochas;
- IX - 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;
- X - 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, serão marcadas onde pararam, valendo todos os seus efeitos, salvo se atingirem a linha “D” de origem, no caso de bocha ou a linha “E”, no caso do bolim.

### Art. 16. Jogada de Tiro (Bochada):

- I - a jogada de tiro consiste em atingir bochas ou bolim (bochas a partir da linha D ou D' e o bolim a partir da linha “E”) diretamente, ou com o auxílio de uma porção delimitada do terreno. A jogada de tiro pode visar tanto uma bocha adversária quanto uma bocha própria ou o bolim, desde que declarada previamente ao árbitro;
- II - a jogada será válida se o jogador declarar ao árbitro o objeto que se propõe a atingir (bocha ou bolim) e realizar o lançamento da bocha de forma regular);
- III - antes de efetuar a jogada de tiro o jogador deve aguardar o árbitro traçar um arco de 40cm da bocha declarada e outras que, eventualmente, estejam a 13 centímetro ou menos da bocha declarada, devendo ainda aguardar a autorização para o lançamento da bocha. Caso contrário, a jogada será declarada irregular e as bochas desviadas serão recolocadas nos seus lugares de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem;
- IV - após o lançamento da bocha o jogador em ação pode ultrapassar a linha C ou C'. Caso o jogador ultrapasse essas linhas antes de finalizar o 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;
- V - na jogada de tiro (bochada) pode-se atingir os objetos que estiverem a uma distância menor ou igual a 13 centímetro ( $< =$ ) do objeto declarado, sempre que o pique da bocha esteja dentro da distância de 40 centímetro, não podendo atingir a linha do arco, conforme Figura 9;
- VI - as bochas situadas entre as linhas C e C' (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 “h”);;
- VII - 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, serão marcadas onde pararam, valendo todos os seus efeitos, salvo se atingirem a linha “D” de origem, no caso de bocha, ou a linha “E”, no caso do bolim. O mesmo se aplica à bocha que voltar diretamente em decorrência de uma bochada;



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

VIII - toda bocha atirada (bochada) que não atingir qualquer objeto (bochas ou bolim) e tocar diretamente a cabeceira (fundo da cancha) será anulada.

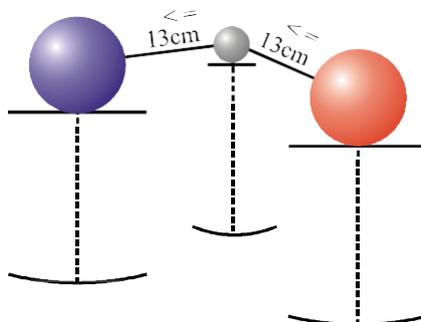


Figura 9 - Exemplo da colocação do arco antes da jogada de tiro.

### Art. 17. Suspensão da competição e partidas:

- I - 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 pelas equipes nas jogadas anteriores à interrupção. Não serão contabilizados os pontos de uma jogada não concluída;
- II - corresponde ao árbitro o direito de decidir a suspensão, ou não, de uma jogada em curso;
- III - 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 e atribuindo-se à equipe adversária a pontuação máxima.

### Art. 18. Bom senso:

- I - para o bom andamento e desenvolvimento do esporte da bocha, assim como para o bem-estar dos jogadores em geral, recomenda-se o uso do bom senso durante a prática desportiva;
- II - a presente regra não terá interpretação diferente do que nela está escrito.

### Art. 19. Disposições finais:

- I - a permanência ou a retirada dos cavalinhos nas canchas é opcional;
- II - o piso das canchas deverá, paulatinamente, ser substituído por piso de carpete, uma vez que eventos oficiais do MTG serão realizados somente em canchas com este tipo de piso;
- III - as entidades que desejarem adaptar as suas canchas às dimensões de 26,5m de comprimento estão autorizadas a fazê-lo;
- IV - durante a realização de eventos oficiais no âmbito da CBB poderão ser aplicados, aos atletas, dirigentes e público presente nas praças esportivas, cartões amarelos e vermelhos, com penalidades específicas para cada modalidade de cartão, que serão, posteriormente, relacionados pela Diretoria do MTG;



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- V - para melhor desempenho dos eventos oficiais de bocha, e sempre com vistas a dirimir dúvidas relativas à realização das competições, recomenda-se que os eventos sejam precedidos de Congressos Técnicos, que se constituem em oportunidades para ajustes e tomada de decisões, a exemplo da definição do horário dos jogos, formação de Tribunal, entre outros;
- VI - os casos omissos a esta Regra serão solucionados pela Comissão Central Organizadora (CCO), Comissão Técnica e em conjunto com o MTG-PR



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

## ANEXO 2 - 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** A Comissão Organizadora dos Jogos Tradicionalista, informará com antecedência a possibilidade de reconhecimento de pistas antes do início do jogo. Existindo a possibilidade, todas as equipes participantes terão direito a um reconhecimento de pistas de 30 (trinta) minutos.

Parágrafo único. A ordem de entrada para o reconhecimento será passada pela Comissão Organizadora.

**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** Os jogos serão no sistema de corrida (caminhada) entre as equipes, com cada jogador arremessando por partida 20 (vinte) bolas, quando

§1º - Em 4 pranchas, sendo:

- I - 05 (cinco) bolas na pista 01.
- II - 05 (cinco) bolas na pista 02.
- III - 05 (cinco) bolas na pista 03.
- IV - 05 (cinco) bolas na pista 04.

§2º - Em 2 pranchas, sendo:

- I - 10 (dez) bolas na pista 01.
- II - 10 (dez) bolas na pista 02.

§3º Em todas as pistas, o atleta terá direito a bola de experiência: será a primeira bola de cada pista, sendo considera a pontuação se todos os pinos forem derrubados. Caso não seja



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

derrubado os pinos em sua totalidade, o jogo segue mantendo os arremessos descritos no 1º ou 2º parágrafo, caso tenha, desconta esse arremesso.

§4º - Só serão válidos pinos caídos, ou fora da área, não valendo “pinos deslocados” dentro da área.

§5º- Após o preenchimento das súmulas e entrega ao mesário, qualquer alteração será considerada uma substituição. As fichas deverão ser entregues 15 (quinze) minutos antes do início do jogo, devendo ser entregues as súmulas dos 12 (doze) titulares e dos 02 (suplentes) suplentes que deverão constar em súmula.

**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. 10.** 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. 11.** Poderão ser feitas duas substituições a qualquer momento. O jogador substituído continuará a contagem de pontos do substituído e obedecerá a sequência 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. 12.** Quando houver a necessidade de utilizar mais de um local para a disputa, haverá um sorteio prévio para oficializar a programação.

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

**Art. 14.** 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 firar os bons costumes sociais e esportivos.

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

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

**Art. 17.** 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.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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. 18.** 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 dele, sem direito a substituição, e zerando os pontos obtidos.

**Art. 19.** 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. 20.** 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).



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

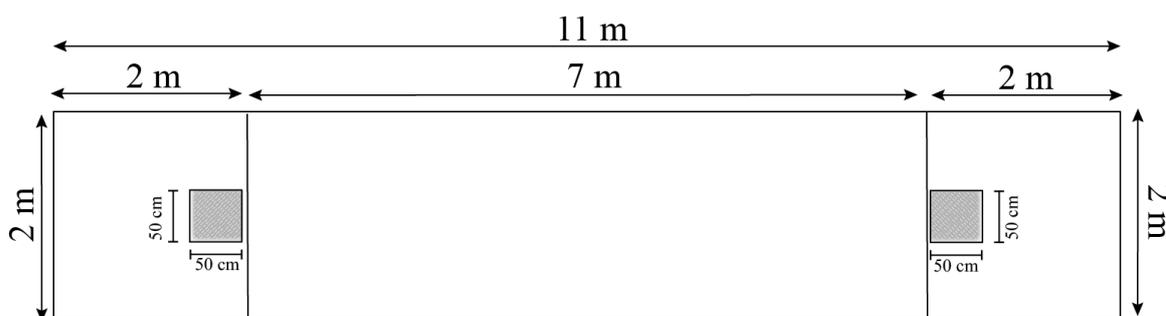
## ANEXO 3 - REGULAMENTO DO JOGO DE TAVA

**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 para a prática do jogo da Tava deverá ter as seguintes medidas: de 7 (sete) metros de raia a raia. Conforme imagem:



§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 2 (dois) metros de comprimento por 2 (dois) metros de largura.

§3º Bacia – Localiza-se dentro do picador e deverá ter 50 cm x 50 cm. A bacia permanece existindo apenas por motivo histórico e cultural. A pontuação é considerada e válida em qualquer parte do picador.

§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 “EQUIPE” podendo ser inscritos de 3 (três) a 4 (quatro) participantes.

§2º Todos concorrerão à premiação individual sendo que para a contagem dos pontos por equipe, valerão as 3 (três) maiores pontuações, descartando-se o pior resultado.

**Art. 5º** Contagem dos Pontos:

I - as jogadas terão os seguintes valores:

**“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”**



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- 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.

**Art. 9º** Os promotores do evento 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. 10.** 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. 11.** 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



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

arbitragem ou organizadores, de maneira desrespeitosa, estará sujeito as seguintes penalidades de acordo com a gravidade da falta:

§1º São penalidades:

- I - admoestação;
- II - perda de uma ou mais jogadas;
- III - desclassificação individual;
- IV - desclassificação da equipe.

§2º Além das punições previstas neste artigo, a representação faltosa ficará sujeita às penalidades previstas no Regulamento Esportivo do MTG-PR.

§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. 12.** Em caso de empate, entre dois ou mais trios, o desempate terá o seguinte procedimento:

§1º SORTE CLAVADA - O Trio que possuir o maior número, será considerado vencedor.

Persistindo o empate;

§2º SORTE CORRIDA - O Trio que possuir o maior número, será considerado vencedor.

Persistindo o empate;

§3º CULO CLAVADO - O Trio com menor número, será considerado vencedor.

Persistindo o empate;

§4º CULO CORRIDO - O Trio com menor número, será considerado vencedor.

Persistindo o empate;

§5º A disputa será na cancha, com 10 (dez) tiros de tava, por jogador, sendo 05 (cinco) em cada cabeceira da cancha;

§6º O desempate será entre os participantes do Trio com maior pontuação, sendo descartado o pior resultado;

§7º Em caso de mais de dois Trios empatados, será realizado sorteio, para definir a ordem dos Trios jogarem.

**Art. 13.** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora (CCO).



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

## ANEXO 4 - REGULAMENTO DO JOGO DE TRUCO CEGO

**Art. 1º** O Jogo de Truco tem como finalidades, num 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 Organizadora e Avaliadora.

**Art. 3º** As Comissões Organizadora e Avaliadora (Julgadora) têm 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 Organizadora e Avaliadora, 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-PR.

**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 juízes 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 quaisquer tipos de bebidas alcoólicas durante as partidas;
- VIII - não cumprirem as diretrizes de indumentária da MTG-PR.

§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.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

**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. Os tentos ganhos poderão ser cobrados até o baralho ser cortado para a próxima volta ou testa.

O CORTE: embaralhadas as cartas, corta aquele que estiver à esquerda do pé, devendo fazê-lo deixando pelo menos três cartas na mesa, sendo permitido trançar e o corte em gaveta. 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).

**“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”**



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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 se o participante antes de jogar tiver suas cartas recolhidas pelo companheiro, deverá pagar dois tentos ao adversário, um do ENVIDO e outro do TRUCO, salvo 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 ou o testa, sem jogar nenhuma carta, passar suas cartas sem haver falado ou apostado, o grupo ou o testa 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, ficando valendo as cartas jogadas.

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 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.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- 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 Ás de Espadas ou de Bastos, sete de espada ou de ouro, três, dois ou Ás 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, e 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. Se solicitada a repetição do canto, esta não significa a desabonificação das propostas já aceitas anteriormente. Ex: ENVIDO (primeiro) ENVIDO (segundo) - REAL ENVIDO (primeiro) - REPITA O SEU CANTO (segundo); isto equivale a dizer que o primeiro ao repetir o canto estará apostando 7 tentos, se aceito pelo segundo, ou 4 tentos se não aceito.

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.

Quando um jogador ou equipe fizer uma proposta ou revide e o adversário pagar o(s) tentos, será entendido como encerrada/finalizada esta situação.

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.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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(s) 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”; ou
- “Primeiro (a) passo e quero”; ou
- “Primeiro (a) passo e segundo quero” ou
- “Segundo (a) passo e primeiro quero” ou
- “Segunda (a) passo e quero”

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

Se uma equipe fizer uma proposta dupla e esta for superior a quantidade de tentos que faltam para o adversário ganhar o jogo, este poderá colocar a “Falta Envio” sem a necessidade de responder de forma dupla, resolvendo-se primeiro a “Falta Envio” e após se responde o “Quero” ou “Não Quero” para o Truco.

Exemplos:

- Trio A 18 x 23 Trio B: Se o Trio A colocar “Envio e Truco” ou “Real Envio e Truco”, o Trio B poderá colocar a “Falta Envio” e após resolvido a primeira parte se responde o Truco;
  - Trio A 18 x 22 Trio B: Se o Trio A colocar “Real Envio e Truco”, o Trio B poderá colocar a “Falta Envio” e após resolvida a primeira parte se responde o Truco;
  - Trio A 18 x 22 Trio B: Se o Trio A colocar “Envio/Falta Envio e Truco” o Trio B deverá responder de forma dupla;
  - Trio A 18 x 22 Trio B: Se o trio A colocar “Falta Envio e Truco” e o Trio B tem flor, pode apenas cantar para sair, sem precisar responder ao Truco.
- 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



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

equivocos, 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.

IX - **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.

X - **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.

XI - **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 finalizada 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.

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.

XII - **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.

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

XIV - **DIVERSAS COMBINAÇÕES DE FLOR:**



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- a) **FLOR SIMPLES:** Sendo a FLOR uma proposta, quando um jogador cantar FLOR, os adversários ficam obrigados a responder NO ATO, com outra FLOR e suas variações (Contra FLOR, Contra FLOR e o resto...), ME ACHICO com FLOR onde será anotado somente mais um tento ou simplesmente se diz “É BOA” se não se tem nada. 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 NORMAL ou ACHICADA 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 FLOR - CONTRA-FLOR E O RESTO:** quando um jogador de um grupo cantar FLOR e outro contrário responder FLOR, e o primeiro fizer proposta maior, CONTRA-FLOR E O RESTO, 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, e se não aceita, são seis tentos somente.
- d) **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.
- e) **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.
- f) **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 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.
- g) **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.
- h) **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



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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. A FLOR CANTADA: “ME ACHICO COM FLOR” em disputa com o adversário, sendo em proposta ou resposta a outra flor, não será necessário mostrá-la.

- XV - 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 “UM”, 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 começa 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.



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

O jogador é obrigado a matar o ponto adversário, mesmo quando um jogador do mesmo trio se antecipar. Caso não cante e seja descoberto, 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.

Dito o ENVIDO, o contrário responderá QUERO, se aceitar, em cujo caso se cantarão os pontos, fazendo em primeiro lugar o mão, conforme a ordem de sequência da vaza jogada.

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, jogando as cartas na mesa, confirmando seu canto. Caso não confirme seu canto jogando as cartas na mesa, perderá todos os pontos disputados na volta.

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.

## XVI - 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 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 faltam 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 faltam para o ponteiro terminar). Se não é aceito, valem somente os tentos que somem as propostas anteriores a FALTA ENVIDO. Assim, ENVIDO, REAL ENVIDO,



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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; se apostado, não poderá retornar para um número menor de tentos, inclusive se superior a sua falta.”

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

XVII - O TRUCO: se um jogador, antes de jogar a primeira carta, disser TRUCO, seus companheiros não poderão colocar o envido, porém poderão cantar a flor antes que o adversário aceite o truco; por sua vez os adversários podem colocar o ENVIDO, se não tiverem jogado a primeira carta e antes de aceitar o truco. 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 colocar 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 ÀS 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.

- a) 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;



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- 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 anota um tento somente, como se fosse um TRUCO não aceito.
- b) 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 as três vazas, ganha o que é mão, dos que jogarem as cartas que empataram 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.

- c) O TRUCO vale DOIS tentos se querido e UM se não o for.
- d) O RETRUCO vale TRÊS tentos se querido e DOIS se não o for (os dois do Truco querido).
- e) O VALE QUATRO vale QUATRO tentos se querido e TRÊS se não o for (os três do retruco querido).
- f) IR AO BARALHO: significa jogar a(s) carta(s) no monte; sendo que as que ficarem jogadas não terão valor algum. 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 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 não terá valor.

Se um grupo ir ao baralho 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.

- XVIII - 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. Esta proposta somente poderá ser feita



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

pelo trio que está perdendo e após um trio chegar nos tentos “BUENOS”, ou seja, somente após a virada dos “DOZE”. Não existe esta proposta nos jogos de testa.

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 HOUVER FLOR, CONTRA-FLOR E O RESTO. Resolvendo-se a primeira parte do jogo, logo, independentemente, como sempre, joga-se o TRUCO:

- 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.

- Se alguém tem FLOR, se responderá assim: “FLOR QUERO”, aceitando-se tudo, ou seja, a CONTRA - FLOR E O RESTO e o TRUCO; ou “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. O jogador poderá cantar flor e após responder o “Quero” ou “Não Quero” para o Truco. Se cantar para sair, não precisa responder o Truco.

- Se mais de um jogador cantar FLOR, o primeiro responderá somente como está acima, o(s) outro(s) sendo companheiro ou adversário, poderá responder somente cantando “FLOR”.

- Quando uma equipe tiver uma ou mais flor, qualquer jogador do trio poderá responder o truco.

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.

### **Art. 10.** Regulamento Disciplinar do Jogo de Truco Cego.

§1º O JOGO DE TRUCO tem como finalidade, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre os peões e prendas.

§2º Todos os trios terão um “CAPATAZ”, que o representará nos sorteios e será o “PORTA-VOZ” e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às Comissões Organizadora e Avaliadora (Julgadora).

§3º As Comissões Organizadora e Avaliadora (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.



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

§4º Ao término das partidas, o “CAPATAZ” do trio vencedor deverá entregar para as Comissões Organizadora e Avaliadora (Julgadora), o BARALHO, os TENTOS e as SÚMULAS das partidas disputadas, com os resultados.

§5º A substituição de um jogador pelo reserva ou o rodízio de testa, só poderá ocorrer no fim de uma partida. O rodízio de testa é um direito do trio que perdeu a última partida, devendo o trio vencedor aceitá-lo, sem contestação.

§6º É vedado o porte de qualquer tipo de arma.

§7º Serão desclassificados os trios que:

- a) subirem em cadeiras ou mesas durante a partida;
- b) desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões;
- c) não obedecerem os horários estabelecidos;
- d) não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juízes e da Comissão Organizadora;
- e) 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;
- f) 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;
- g) não será permitida a permanência de pessoas em volta das mesas, com a partida em andamento.

§8º 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, sem jogar o TRUCO.

- a) Somente após a distribuição de todas as cartas para todos os participantes, as mesmas podem ser vistas; caso alguém olhe as cartas antes do término da distribuição, pagará os tentos apostados e o baralho é passado para o próximo a dar as cartas.
- b) A flor deve ser cantada antes de algum jogador do próprio trio abrir o canto dos seus pontos. Caso o jogador cante flor depois, mas não mostre, nada acontece. Caso mostrada perde os tentos da falta envido.
- c) O mão geral inicia o canto, se o próximo não matar responderá “NÃO MATO” ou “É BOM”, se matar deve cantar os pontos, tudo na ordem da mão da vaza jogada. Ao final, apenas o ponto vencedor precisa comprovar os pontos.
- d) Se não comprovar o canto ou uma flor não cantada for descoberta devem ser pagos todos os tentos da FALTA-ENVIDO apostados.

§9º 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.



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- a) Comissão Organizadora e Avaliadora (Julgadora): Deverá ser composta no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros;
- b) Comissão Disciplinar: Deverá ser composta de no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros.

§10. Toda e qualquer decisão tomada por quaisquer das Comissões serão irrecorríveis.

§11. 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) saldo de tentos;
- e) confronto direto;
- f) sorteio;
- g) 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;
- h) um jogo será composto de três partidas consecutivas e sem intervalos, sendo que cada jogo terá a duração máxima de duas horas (02h); após este tempo, caberá à Comissão Organizadora o ARBÍTRIO DE DETERMINAR O VENCEDOR DESTE JOGO, sendo penalizado o trio que estiver gastando tempo inutilmente.
- i) ausência de jogadores: a equipe inscrita no evento que não comparecer na mesa com os três jogadores dentro de quinze minutos de partida perderá o set por 24 x 0. Permanecendo a ausência por mais quinze minutos perderá a partida por 3x0 (24x0, 24x0, 24x0).

**Art. 11.** Nos casos omissos, as Comissões Organizadora e Avaliadora (Julgadora) terão total poder de decisão.



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

## ANEXO 5 - REGULAMENTO DO JOGO DE TRUCO DE AMOSTRA

**Art. 1º** O Jogo de Truco de Amostra obedece a regulamentação que segue.

**Art. 2º** Regulamento Disciplinar do Jogo de Truco de Amostra.

§1º O Jogo de Truco tem como finalidades, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre os peões e prendas.

§2º Todos os Trios terão um “CAPATAZ” que os representará nos sorteios e será o PORTA-VOZ e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às Comissões Organizadora e Avaliadora (Julgadora).

§3º As Comissões Organizadora e Avaliadora (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.

§4º Ao término das partidas, o “CAPATAZ” do Trio vencedor deverá entregar para as Comissões Organizadora e Avaliadora (Julgadora), o BARALHO, os TENTOS e as SÚMULAS das partidas disputadas, com os resultados.

§5º A substituição de um jogador pelo reserva ou o rodízio de testa, só poderá ocorrer no fim de uma partida.

§6º É vedado o porte de qualquer tipo de arma.

§7º Serão desclassificados os trios que:

- a) subirem em cadeiras ou mesas durante a partida;
- b) desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões, e se manifestarem de forma exagerada e intimidativa (gritos fora de controle);
- c) não obedecerem aos horários estabelecidos;
- d) não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos Juízes e da Comissão Organizadora;
- e) que durante a disputa da vaza afastarem-se mais de dois metros da mesa;
- f) 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;
- g) não será permitida a permanência de pessoas em volta das mesas, com a partida em andamento;
- h) a manifestação da senha deverá ser tradicional ou similar, de forma discreta e sem prejuízo no andamento do jogo, não podendo ser numérica e nem falada.

**Art. 3º** Regulamento Geral do Jogo de Truco de Amostra.

§1º 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.

§2º Dependendo do número de jogadores, a partida se desenrola da seguinte maneira:

- a) 2 jogadores “partida de Mano” - Em 18 tentos virando em 9;



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- b) 4 jogadores “dois contra dois” - Em 24 tentos virando em 12;
- c) 6 jogadores “três contra três” - Em 30 tentos virando em 15.

§3º Para os Jogos Tradicionalistas da CBTG os jogos serão na modalidade “trio” ou “três contra três”.

§4º 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 3 em 3. 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).

§5º 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).

§6º 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 ambos empardarão entre si.

§7º 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/PÉ, em caso de empate repetirá o processo até desfazer o empate sendo DADOR/PÉ 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.

§8º O CORTE: o corte será efetuado pelo CONTRAPÉ que irá dividir o baralho em dois montes de tal forma que o menor tenha no mínimo três cartas, sendo permitido corte de gaveta. Não será admitido o “GOLPE” sem corte. Ao jogador que efetuar o corte não lhe cabe virar a carta que definirá o naipe da amostra.

§9º DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS: ao DADOR/PÉ cabe distribuir as cartas, uma a uma para cada jogador, de boca para baixo por cima, sempre pela direita e após receber sua terceira carta deverá tirar de cima do baralho e de boca para cima uma carta que definirá o naipe da AMOSTRA; a partir daí tudo o que for dito terá valor.

§10. CARTAS MAL DISTRIBUÍDAS: se o DADOR/PÉ errar na distribuição das cartas o fará quantas vezes forem necessárias, sem prejuízo para o seu trio. Se uma carta virar ao ser distribuída ou repartida será efetuada nova distribuição automaticamente.

§11. O MÃO: o mão é o primeiro jogador à direita do DADOR/PÉ; é também o primeiro a jogar, o primeiro a cantar os pontos das propostas aceitas, e em nenhum caso defende por sua posição a mão do companheiro. Em igualdade de pontos para a Flor ou Envido tem preferência o mão. O mão de uma rodada será o DADOR/PÉ da próxima.

§12. PÉ E CONTRA-PÉ: o PÉ/DADOR é o último jogador de uma cruza a jogar sua carta, o “CONTRAPÉ” é o pé da outra cruza, e fica posicionado à esquerda do PÉ/DADOR.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

§13. 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, as cartas misturadas pelo jogador ao centro da mesa não servirão como comprovação de proposta.

§14. VALOR DAS CARTAS: cada carta terá um valor de acordo com a função que está exercendo naquela partida, se for da amostra ou não, para efeito de saber-se a pontuação das Flores e dos Envidos e para determinar-se quem ganhará o Truco, as maiores vão matando as menores, segundo a ordem exposta, de cima para baixo, conforme a tabela que segue:

Carta	Valor e Pontos	Senhas
2 da Amostra	30	Arregalar os olhos e levantar as sobrancelhas
4 da Amostra	29	Beijo sem estalo
5 da Amostra	28	Enrugar o nariz
11 Perico	27	Piscar o olho direito
10 Perica	27	Piscar o olho esquerdo
Rei da Mostra	Vale a carta virada	A senha é a mesma da carta virada
Ás de Espadas	1	Torcer um canto da boca
Ás 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 dizer 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 ajudam no mata-mata do truco
Cavalo	0	
Valete	0	
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, e isoladamente não valem nada, e a maior mata a menor

Quando não se tem jogo fecha-se os olhos, querendo dizer estou cego.

§15. 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; as 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 não pode se fazer um aumento para retruco ou vale quatro sem haver dito QUERO previamente.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

§16. 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. 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.

§17. O CANTO DOS PONTOS: em qualquer das combinações em que seja preciso cantar os pontos, seja no Envido 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 Envido ou na Flor bem como os correspondentes a todas as Flores que este trio possuir e mais os tentos apostados no Truco, mesmo que este não tenha sido jogado, sendo revertidos todos os tentos para o Trio adversário. Quando um jogador envida e o adversário tem Flor, o Envido fica anulado, pois a Flor tem prioridade, é a primeira parte do jogo quando ocorre. A ordem de cantar os Pontos segue no Trio adversário do Mão até matar, havendo Pontos maiores no Trio do Mão e não manifestado deverá retornar a este para assim o fazer, seguindo desta forma até que haja um vencedor.

§18. A FLOR: a Flor é formada por três cartas do mesmo naipe, por duas cartas da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro) e uma terceira chamada de “Liga”, ou por uma carta da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro) e duas do mesmo naipe chamadas “Ligas” e valem três tentos. Nenhum dos quatro naites tem mais valor do que o outro.

- a) para contar uma Flor Direta e sem Pata, Brava ou De Dentro, somam-se os valores das cartas denominadas “Branças” e ao total obtido somam-se 20 pontos. Exemplo: o Ás, o dois e o três do mesmo naipe somam seis pontos, mais 20 que se agregam, dão uma Flor de 26;
- b) para contar uma Flor com uma carta da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro), somam-se o valor da Pata (Brava ou De Dentro) e as Ligas “Branças”. Exemplo: o 11 da Amostra, o seis e o cinco do mesmo naipe somam 27 mais 6 mais 5, dão uma Flor de 38;
- c) para contar uma Flor com duas cartas da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro), somam-se o valor da Pata (Brava ou De Dentro) maior, o final da Pata (Brava ou De Dentro) menor e a Liga “Branca”. Exemplo: o 2 da Amostra, 4 da Amostra e o cinco, somam 30 mais 9 mais 5, dão uma Flor de 44;
- d) a maior Flor é 47, formada com Três cartas da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro). Exemplo: o 2 da Amostra, 4 da Amostra e o 5 da Amostra;
- e) a menor Flor é 20, formada direta com três cartas Negras do mesmo naipe e não da Amostra. Exemplo: o “REI”, CAVALO e a “SOTA”.

§19. 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 imediatamente dos demais jogadores seguindo a ordem da volta, possibilitando dessa forma que o primeiro que anunciou sua Flor possa propor uma disputa entre a sua e a(s) outra(s). 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



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

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

### §20. DIVERSAS COMBINAÇÕES (DE PROPOSTAS) DE FLOR:

- a) **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.
- b) **FLOR E FLOR:** quando o jogador de um grupo propuser 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, a maior se anota três tentos.
- c) **FLOR E CONTRAFLOR:** quando um jogador propor Flor e seu contrário diz CONTRAFLOR, se o primeiro não aumentar a proposta, deve responder no ato se aceita respondendo “QUERO” e ambos cantam seus pontos; ao ganhador se anotará seis tentos. Se não aceita a CONTRAFLOR, 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 Envido quanto o jogador julgar, ao limite da falta envido. Sempre que há revide indica a aceitação da proposta anterior. Exemplos:

- CONTRAFLOR = 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 24 tentos.

- FLOR e CONTRAFLOR = 6 tentos + 6 Real Envido = 18 tentos, total 24 tentos.

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

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

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

- d) **CONTRAFLOR E O RESTO:** esta proposta pode ser feita por qualquer jogador que tenha Flor, ou como resposta à 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 cantam-se os pontos e ao ganhador se anotará seis tentos pelas duas “Flores” 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 CONTRAFLOR e um da achicada. Um detalhe importante é que CONTRAFLOR 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 CONTRAFLOR A FALTA ENVIDO.
- e) **FLOR, CONTRAFLOR, CONTRAFLOR E O RESTO:** Ao propor Flor o contrário opõe a sua como CONTRAFLOR e o primeiro sentindo-se forte ou desejando impressionar responde CONTRAFLOR e o Resto, aceitando-se são seis tentos mais os que faltam ao ponteiro para terminar. Se não é aceita são seis tentos somente. Jogando-se de oito ou mais na testa a CONTRAFLOR e o Resto vale igual à jogada de volta. **EXEMPLO: FLOR, CONTRAFLOR, CONTRAFLOR E O RESTO, SE NÃO ACEITO, VALE SEIS TENTOS.**



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- f) FLOR MÚLTIPLA: Nas partidas de quatro de seis, quando se propõem várias Flores por ambos os grupos, ao ganhador caberá três tentos por Flor do seu Trio 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.
- g) 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 por Flor que comprovar haja sido renegada. Se houve proposta feita, Dita Contra ou Tudo Dito Na Lei Do Jogo, o Trio que renegou a Flor e foi descoberto perderá a quantidade de tentos apostados, devendo ser revertido ao trio que pediu a Flor.

§21. PENALIDADES: aquele jogador que cantar Flor sem possuí-la ou cantar Flor e logo vai ao baralho sem mostrá-la, perderá os três tentos da Flor e as outras do mesmo grupo e ademais os tentos do Truco, um se não foi jogado e tantos tentos quantos forem postos em jogo, e reverte para o Trio adversário.

§22. ENVIDO: se nenhum dos jogadores tem flor, pode-se jogar o envido, mas não é obrigatório por maiores cartas que se tenham.

- a) 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 demais 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.
- b) Se for dito “não quero”, não se cantam os pontos e aquele que falou envido ganha um tento.
- c) Quando colocado o envido e aceito, caso empatem os pontos cantados ganha o mão.
- d) 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.
- e) 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.
- f) Para contar Envido com (Pata, Brava ou De Dentro), somam-se o valor da (Pata, Brava ou De Dentro) e a Liga “Branca” MAIOR. Exemplo: o 5 da Amostra, o seis e o sete de naipes diferentes somam 28 mais 7, dão um Envido de 35.
- g) Quando se deve cantar e não se tem duas cartas do mesmo naipe ou uma (Pata, Brava ou De Dentro), se cantará a maior das cartas BRANCAS, que vai de UM até SETE. Assim, o que tiver três, seis e um sete de naipes diferentes, cantara “SETE”. Se as três cartas forem negras de naipes diferentes e não da Amostra, cantar-se-á a maior, ou seja, “REI”, CAVALO ou “SOTA”. 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



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

desacompanhadas, e o maior é o “TRINTA E SETE”, formado pelo 2 da Amostra e o sete de qualquer naipe.

- h) A primeira manifestação do envio deve ser feita normalmente pelo o CONTRAPÉ ou PÉ antes de jogar a primeira carta, logo pode responder como revide qualquer um que já tenha jogado a sua.
- i) Qualquer dos jogadores pode iniciar ou rebotar com a proposta “n” tentos de envio ou “n” Real Envidos.
- j) Ex: 8 tentos de Envio ou 6 Real Envidos, no primeiro caso está sendo proposto 8 tentos, no segundo caso está sendo proposto 18 tentos.

### §23. COMBINAÇÕES DE ENVIDO:

- a) **ENVIDO SIMPLES:** o envio vale dois tentos em caso de ser aceito e um em caso contrário.
- b) **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”.
- c) **ENVIDO ENVIDO:** pode ser contestada a proposta de Envio de uma parte com a proposta de Envio 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 Envio Envio dita por um jogador ou por seus companheiros de cruz vale como um só.
- d) **FALTA ENVIDO:** pode-se dizer “Falta Envio” ao começar a volta ou como revide. No primeiro caso se é aceita vale pelos tentos que faltam para terminar a disputa para aquela cruz 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 faltam ao ponteiro para terminar). Se não é aceito, vale somente os tentos que somem as propostas anteriores à Falta Envio.

Exemplo: Envio, Real Envio, Falta Envio, se não aceito, vale cinco tentos.

Envio, Envio, Real Envio, Falta Envio, se não aceito, vale sete tentos, 2 do primeiro Envio, 2 do segundo Envio e 3 do Real Envio.

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 envio e rebotes será a quantidade correspondente a FALTA ENVIDO para o trio que vai à frente.

- e) **TENTOS DE ENVIDO:** esta forma também é de pouco uso. Antes da frase “Tentos de Envio”, deve ser dita a quantidade que se quer envidar.

Exemplo: Se dirá: 5 tentos de envio, 7 tentos de envio etc, etc.

Se é aceita, vale os tentos expressados em primeiro lugar, e se não, vale um tento.

Não se pode dizer, envio 5 tentos, envio 7 tentos, neste caso esta manifestação tem o valor de um envio simples por ter sido a palavra “envio” dita em primeiro lugar.

**“Povo Sem Tradição Morre a Cada Geração”**



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- f) **ATÉ IGUALAR ENVIDO:** esta forma também é de pouco uso e só pode ser colocada pela cruzada que vai atrás, isso quer dizer que está sendo apostado o número de tentos que a cruzada que vai à frente leva de vantagem sobre a outra cruzada. Caso não seja aceita, a cruzada que colocou receberá um tento. (Não confundir com Falta Envio). 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.

§24. O **TRUCO:** é geralmente a última parte do jogo. Nos casos em que não se cantam flor e ninguém faz proposta para o envio, 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 envio. Neste caso, o primeiro proponente deverá contestar ao envio, se não houver flor e o outro, o que disse envio, responderá ao truco.

O truco se divide em três partes: Truco, Retruco e Vale Quatro. Contrariamente ao acontece com a flor e com o envio, no truco **NÃO** é necessário responder “Quero” antes de propor um revide. Desejando-se aumentar uma proposta de Truco, se dirá: “**QUERO Retruco**”, desejando-se aumentar uma proposta de Retruco se dirá “**QUERO Vale Quatro**”, a ordem é essa e não se pode alterar. Ao Truco não pode se suceder o Vale Quatro

- I - **COMO SE GANHA O TRUCO:** Em geral para ganhar uma volta é necessário ganhar duas vazes 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 vaza.
  - b) se perde a primeira deverá ganhar a segunda e a terceira para ganhar a volta.

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

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

- II - **VAZA EMPATADA:** se os jogadores ou grupos jogam uma carta de igual valor, se diz que a vaza vai empatada ou “As Pardas”. Se a primeira vaza vai parda, ganha o que fizer a segunda vaza. Empatando-se a primeira e a segunda vazes ganha o que fizer a terceira. Empatando-se a segunda vaza ganha quem fez a primeira vaza. Empatando-se a terceira vaza ganha o que fez a primeira.

Empatando-se as três vazes ganha o que é mão. Quando uma vaza 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 vaza seguinte joga de mão aquele que foi em relação ao companheiro na vaza 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.

- III - **ESTÁ DITA A CONTRA:** significa que caso o outro trio tenha flor a proposta seja “**CONTRAFLORES** a Falta Envio”, isso não significa que o trio que propôs seja obrigado a ter flor, pois esta proposta deve ser efetuada pelo **CONTRAPÉ** da cruzada que está atrás em pontos até a ocasião da virada da Amostra (às cegas), mas sua resposta não deverá ser às cegas.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

IV - 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 da virada da Amostra 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, CONTRAFLORE e o Resto e Truco”. Se houver Flor, os adversários cantam suas Flores e responderá para CONTRAFLORE e o Resto e o Truco da seguinte maneira: “com Flor Quero” aceitando-se tudo ou “com Flor Não Quero”, recusando-se tudo, mas aceitando-se algo se procede “Passo o Truco e com Flor Quero”, ou “Com Flor Me Achico e Quero o Truco”. Se nenhum adversário tem Flor, dirá A Pontos e daí 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 (PASSANDO) o que não se aceita e aceitando-se o que quer fechar. Exemplo: Passo Truco e quero a falta ou passo a falta e Quero o Truco.

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

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

VI - IR AO BARALHO: significa jogar as cartas de boca para baixo junto ao que restou do reparte, o jogador que assim fizer, atesta sua desistência e a dos demais companheiros. Se um jogador passar uma de suas cartas deverá passar as demais que faltarem 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.

### §25. VENCEDOR DO TORNEIO:

- I - Será vencedor do torneio o que derrotar o maior número de trios adversários (vitórias).
- II - Em caso de empate no número de vitórias será vencedor o trio que tiver ganho o maior número de partidas (partidas).
- III - Em caso de permanecer o empate será vencedor o trio que tiver o maior número de tentos a seu favor (tentos).
- IV - Permanecendo o empate decidir-se-á o vencedor pelo confronto direto.
- V - Se todas as possibilidades acima não resolver, será efetuado então o sorteio puro e simples entre os trios envolvidos (sorteio).



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- VI - Em caso do número de equipes por chave serem diferentes será aplicado o sistema de percentual (aproveitamento).
- VII - 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.
- VIII - Ao trio adversário será anotado 0 (zero) vitórias, 0 (zero) partidas e a soma dos tentos por “ele” conquistado nas partidas jogadas.
- IX - 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 Organizadora encerrar o jogo determinando o trio vencedor.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

### ANEXO 6 - 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 sobra um ou dois candidatos, estes automaticamente estarão classificados para a próxima composição de mesas, não podendo entrar noutro sorteio, porventura existente.
- IX - Todo o jogador que usar má fé ou usar de recursos que desabonem o evento será automaticamente desclassificado.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- 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:
  - a) Jogo Pobre;
  - b) Jogo Rico (obrigatoriamente trunfo em ouro);
  - c) Manilheiro (obrigatoriamente trunfo em ouro);
  - d) Contra as Quatro;
  - e) Bólo Branco;
  - f) Bólo Preto;
  - g) 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



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- 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.
- XXVII - 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.
- XXVIII - 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.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

---

- 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.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

### ANEXO 7 – 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 será disputado na modalidade “EQUIPE” podendo ser inscritos de 3 (três) a 4 (quatro) participantes.

Parágrafo único. Todos concorrerão à premiação individual sendo que para a contagem dos pontos por equipe, valerão as 3 (três) maiores pontuações, descartando-se o pior resultado.

**Art. 3º** O jogo de TETARFE segue as regras:

#### 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, permanecendo a maior parte dentro, 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.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- j) A contagem dos pontos se dará após o lançamento de cada ficha. As fichas lançadas não poderão ser retiradas até o término do lançamento de todas as fichas, somando-se os pontos positivos e subtraindo-se os negativos. Quando a moeda for lançada serão contabilizados os pontos. Se outra moeda for lançada e movimentá-la, a pontuação da moeda se manterá a do momento do lançamento que ela foi contabilizada.

### 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 5/16'' (8 milímetros) 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, se encaixando na barra de ferro, valerá 8 (oito) pontos.
  - a argola de 12 cm lançada, se encaixando na barra de ferro, valerá 5 (cinco) pontos.
  - a argola de 16 cm lançada, se encaixando na barra de ferro, valerá 3 (três) ponto.
- f) Todos os pontos serão computados após o lançamento das três argolinhas.

### 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.

### Art. 4º Pista para o TETARFE:

- I - a pista para a disputa das modalidades que compõe o jogo, que é o conjunto dos jogos de TEJO, TAVA, ARGOLA E FERRADURA; terá as seguintes dimensões:

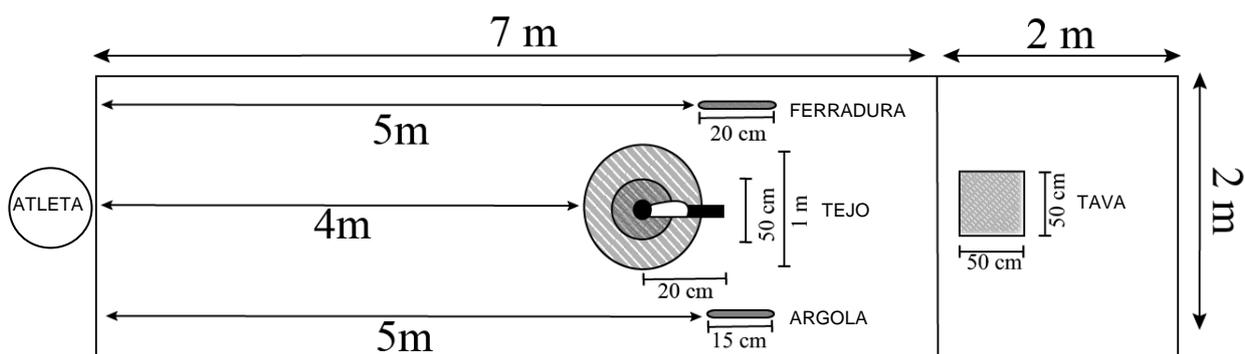


# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

comprimento total de 9 (nove) metros, de uma extremidade a outra e uma largura de 2 (dois) metros;

- II - 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;
- III - 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;
- IV - a última raia na medida de 7 (sete) metros indica o limite para montagem da bacia para o jogo de Tava.



**Art. 5º** Para uma rodada de TETARFE, cada competidor fará as seguintes jogadas: lançará 10 (dez) moedas do jogo do TEJO; lançará 4 (quatro) tiros de TAVA; lançará 3 (três) ARGOLAS de tamanhos diferentes e lançará 3 (três) FERRADURAS. Sempre posicionado na mesma raia. Nesta modalidade, a contagem dos pontos se dará pela soma de todos os lançamentos feitos pelo competidor.

Parágrafo único. Se um jogador estiver na posição de iniciar o jogo e, sem querer, derrubar o Tejo, a Tava, a Argola ou Ferradura da mão e for constatado que não teve a intenção de arremessar, o mesmo poderá juntar e jogar sem nenhum prejuízo para a sua apresentação.



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

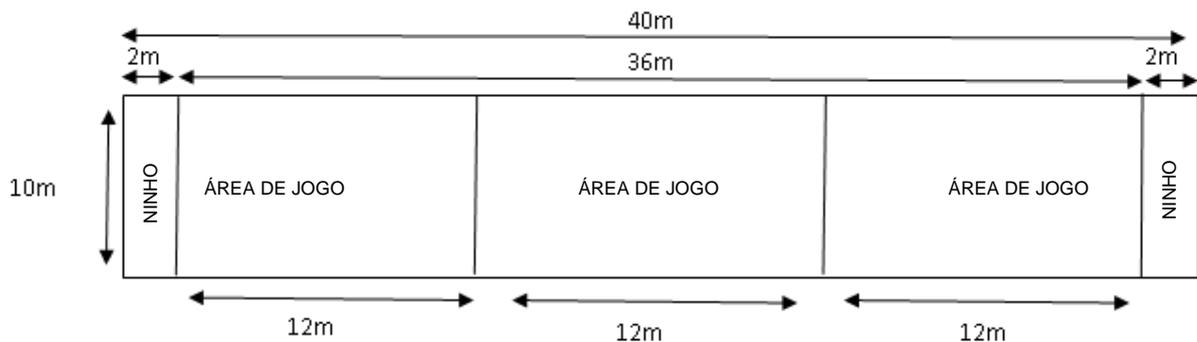
Fundado em 05 de dezembro de 1975

## ANEXO 8 - REGULAMENTO DO JOGO DA BOCHA CAMPEIRA

**Art. 1º** O jogo da Bocha Campeira, segue as seguintes regras:

I - Medida da cancha: 40 (quarenta) metros de comprimento por 10 (dez) metros de largura em terreno gramado, com um espaço de 2 (dois) metros em cada cabeceira, que é chamado de ninho, e dividida em mais três espaços de 12 (doze) metros no comprimento, que é a área de jogo.

a) A comissão organizadora tem autonomia de diminuir a largura das canchas em função do espaço disponível para o evento.



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 bocheiar (bater) deverá ser efetuado de dentro da cancha.

VI - Para lançar a bocha (arrimar) ou bocheiar o jogador poderá usar todo o espaço do ninho.

VII - Se o bolim, ao ser atingido, ultrapassar os 24 metros, os jogadores poderão se aproximar dos 12 metros para efetuar a jogada.

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

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

X - 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.

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

XII - A Bocha Campeira será disputado na modalidade "EQUIPE" podendo ser inscritos de 3 (três) a 4 (quatro) participantes, sendo o 4º integrante o reserva.



# MTG DO PARANÁ

## MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

- XIII - Para a prática desta modalidade, os jogadores deverão usar pilcha completa, conforme art. 15.
- 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.
- XVI - Cada trio jogará com 6 (seis) bochas, sendo que cada atleta arremessará 2 (duas) bochas a cada passada do jogo;
- XVII - Caso em uma jogada o bolim for atingido e recuar na área dos 12 (doze) metros é validada a jogada;
- XVIII - Caso em uma jogada não seja definido o ponto, continuará a equipe que realizou o último arremesso, mesmo assim não se definindo o ponto ao final da jogada, não somará ponto a nenhuma das equipes;
- XIX - Quando um atleta for fazer seus arremessos, os jogadores adversários não poderão ficar com as bochas na mão, nem perturbando os demais adversários;
- XX - Uma bocha é considerada fora de cancha, quando a mesma passar totalmente das linhas de demarcação. Caso o balin ultrapasse a linha de demarcação deverá reiniciar a passada do jogo, não a partida, sem ônus aos pontos já conquistados;
- XXI - Somente é permitido permanecer dentro da área de jogo, o juiz e os dois capitães das duas equipes, mesmo quando for necessário medir uma jogada;
- XXII - É permitido pisar na fita que delimita o ninho da área de jogo ao fazer um arremesso;
- XXIII - Caso um atleta e/ou capitão mexer nas bochas sem haver concordância entre as equipes, se for ponto ou não, a equipe do atleta infrator será punida, sendo acrescido ao adversário os pontos que estavam em dúvidas na medição.
- XXIV - Somente é realizada a substituição de atleta, quando terminar uma passada do jogo, ou seja, quando todas as bochas estiverem dentro do ninho antes do arremesso do bolim. Caso o atleta apresente problema de saúde ou contusão durante a passada, a substituição fica a critério da comissão avaliadora.

**Art. 2º** Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

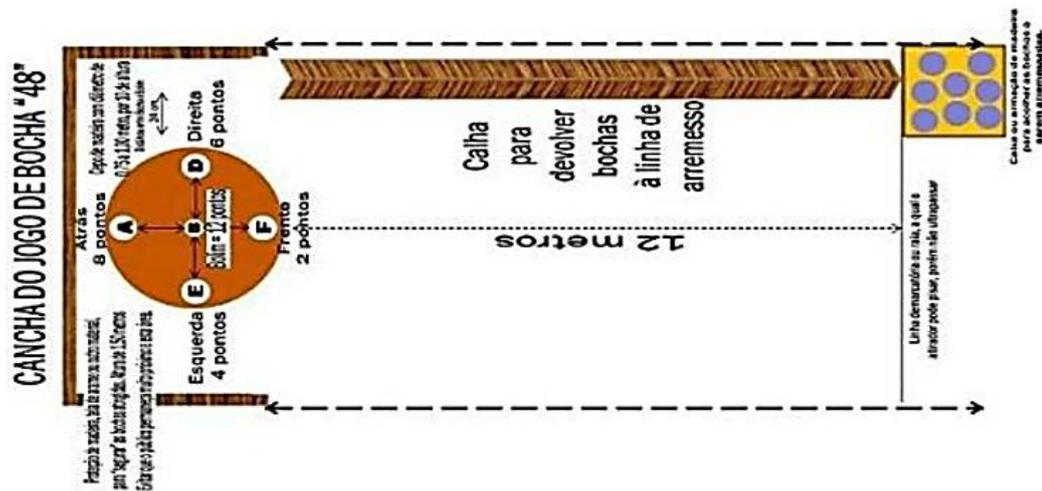
Fundado em 05 de dezembro de 1975

## ANEXO 9 - REGULAMENTO DO JOGO DE BOCHA 48

**Art. 1º** A Bocha 48 será disputado em duplas e todos os integrantes da equipe concorrerão a premiação individual.

**Art. 2º** 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. 3º** O Balim será colocado no centro do cepo, enquanto 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. Conforme imagem:



**Art. 4º** O valor de cada bocha será o seguinte:

- I. Bocha da Frente (F) – 02 pontos;
- II. Bocha da Esquerda (E) – 04 pontos;
- III. Bocha da Direita (D) – 06 pontos;
- IV. Bocha de Trás (A) – 08 pontos;
- V. Balim (B) – 12 pontos .

**Art. 5º** A distância da linha de arremesso da bocha será de 12 metros contados a partir da borda anterior do cepo, sendo que o atleta poderá pisar na linha, não podendo ultrapassá-la completamente, sob pena de anulação da bocha.

Parágrafo único. Para prendas (todas as idades) e peões a partir de 70 (setenta) anos a distância de arremesso será de 9 (nove) metros.



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

**Art. 6º** A forma de disputa será em duas fases:

- I - 1ª fase – classificam-se 50% das duplas inscritas e que fizerem seus arremessos.
- II - 2ª fase – as duplas classificadas farão novos arremessos, e as 3 (três) duplas com maiores pontuações garantirão o 1ª, 2º e 3º lugar.

§1º Na 2ª fase, as duplas farão seus arremessos, cuja pontuação só será computada se for maior que a obtida na 1ª fase, ou seja, os pontos conquistados na 1ª fase, se não forem ultrapassados, ficam valendo. Portanto, a dupla classificada em 1º lugar na 1ª fase, só fará seus arremessos, se for ultrapassada por outra dupla.

§2º Caso o número de duplas participantes for ímpar, serão classificadas 50% + 1 (um).

**Art. 7º** O jogo será disputado em duplas, sendo que cada atleta terá direito de arremessar 08 bochas, em duas séries de 04 bochas.

- I - Sendo que o atleta nº 01 da equipe irá arremessar 04 bochas, a seguir o atleta nº 02 da equipe arremessa 04 bochas
- II - Na sequência o atleta nº 01 da equipe arremessa 04 bochas em ato contínuo o atleta nº 02 da equipe arremessa 04 bochas, encerrando-se assim as duas séries.
- III - Ao final soma-se os pontos obtidos por cada dupla para se conhecer o vencedor.

§1º 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.

§2º Todos os atletas concorrerão à premiação individual, sendo considerado para contagem os 3 (três) maiores arremessos da 1ª fase.

**Art. 8º** 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. 9º** 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. 10.** Critérios de desempate:

§1º A ordem de arremessos para desempate será definida por sorteio.

§2º Na 1ª fase:

- I - DUPLAS: só ocorrerá se for entre as últimas classificadas e que uma ou mais vão ficar fora dos 50%. Nesse caso, as duplas empatadas retornam e cada atleta arremessará uma bocha. Persistindo o empate nova série de uma bocha para cada atleta, e assim sucessivamente até se conhecer a dupla vencedora;



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

II - INDIVIDUAL: só haverá desempate da competição individual nesta fase para definir os ganhadores.

§3º Na 2ª fase - empate entre duas ou mais duplas: cada atleta arremessará uma bocha. Persistindo o empate nova série de uma bocha para cada atleta, e assim sucessivamente até se conhecer a dupla vencedora.

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



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

## ANEXO 10 – CANASTRA

**Art. 1º** Os jogos serão disputados em duplas.

**Art. 2º** O Baralho: utiliza-se 2 (dois) do chamado “Baralho Francês” desprezando-se todos os coringas, desta forma restando 104 cartas.

**Art. 3º** Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos para iniciar o jogo.

**Art. 4º** A canastra valerá: limpa = 200 pontos; suja = 100 pontos.

**Art. 5º** A batida valerá 100 pontos.

**Art. 6º** As cartas terão os seguintes valores: AZ = 20 pontos; Coringa = 50 pontos; as outras cartas valem 10 pontos com exceção dos TRÊS.

**Art. 7º** Os três vermelhos valerão 100 pontos se tiver canastra limpa.

**Art. 8º** Os três vermelhos deverão ser trocados antes de iniciar a jogada cada um na sua vez no sentido anti-horário ou quando comprado.

**Art. 9º** O DOIS é o curinga que suja a canastra. Não é permitido usar o curingão.

**Art. 10º** Serão distribuídas 13 (treze) cartas para cada jogador iniciar o jogo.

**Art. 11.** O jogo será disputado em melhor de 3 (três) partidas sendo que a partida será de 2.000 (dois mil) pontos:

- I - quando a equipe atingir 1.000 (mil) pontos será obrigada a baixar o jogo na mesa, cuja somatória das cartas atinja 150 (cento e cinquenta) 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 cinquenta) pontos; esse poderá baixar, mesmo que a somatória dos pontos das cartas não atinja 150 (cento e cinquenta) pontos, mas sim uma canastra real.

**Art. 12.** 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



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

uma carta do mesmo naipe mais um curinga e somente para abrir jogo novo mesmo que seja carta colocada.

**Art. 13.** 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.

**Art. 14.** Não é permitido comunicar-se sobre o jogo, durante a partida, sobre pena se serem eliminados da competição pelo juiz.

**Art. 15.** 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.

**Art. 16.** Só poderá ser feito trinca de AZ e QUATRO.

**Art. 17.** O jogador poderá bater com a mesa caso não sobre nenhuma carta.

**Art. 18.** O jogo só poderá ser batido com uma canastra limpa, ou seja, 07 (sete) cartas ou mais em uma sequência 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.

**Art. 19.** 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. 20.** 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.

**Art. 21.** Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica.



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

## ANEXO 11 – TRUCO “CONVENCIONAL”

**Art. 1º** Os jogos serão disputados em duplas.

**Art. 2º** O Baralho: utiliza-se 1 (um) do chamado “Baralho Espanhol” desprezando-se todos os oito (8) e os nove (9), desta forma restando quarenta (40) cartas.

**Art. 3º** Sistema de disputa: O jogo será disputado em melhor de três partidas, sendo que cada partida valerá 12 (doze) pontos.

Parágrafo único. A modalidade será jogada no sistema de eliminatória simples, apenas uma derrota para cada dupla.

**Art. 4º** Para iniciar a partida será realizado sorteio para determinar quem começará com o baralho.

**Art. 5º** 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.

**Art. 6º** 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.

**Art. 7º** 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.

**Art. 8º** 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.

**Art. 9º** 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.



# MTG DO PARANÁ MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ

Fundado em 05 de dezembro de 1975

**Art. 10º** 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.

**Art. 11.** 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.

**Art. 12.** Ao trucar os adversários poderão trocar as cartas somente uma vez para dizer se vão ou não jogar.

**Art. 13.** Um dos atletas da dupla truca, e um dos adversários manda prosseguir o jogo e o outro não, vale a afirmativa.

**Art. 14.** 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.

**Art. 15.** 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.

**Art. 16.** Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora e Comissão Técnica.