

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

REGULAMENTO ESPORTIVO DO MTG-AO

CAPÍTULO I DA DEFINIÇÃO E FINALIDADES

Art. 1º O Encontro Esportivo consiste num concurso entre as Regiões Tradicionalistas (RT) do MTG-AO, através da disputa dos Jogos de Bocha, Bolão, Tava, Truco Espanhol (Cego), Truco de Amostra, Solo, TETARFE, Bocha Campeira e tem o objetivo selecionar as Equipes nas modalidades acima, para representar o MTG-AO nos Jogos Tradicionalistas da CBTG.

§ 1º As atividades do Encontro Esportivo serão coordenadas pelo MTG-AO e realizadas por uma Entidade filiada, oportunamente indicada para tal fim.

§ 2º O Encontro Esportivo será realizado, em princípio, paralelamente ao Rodeio Crioulo Nacional ou Rodeio Crioulo Regional e/ou FEGAMO. Será necessária a realização de, no mínimo, um “Encontro Esportivo” para que se conheça e selecione os representantes do MTG-AO nos Jogos Tradicionalistas da CBTG.

§ 3º Cada Região Tradicionalista do MTG-AO deve realizar, no mínimo, uma edição completa (todos os jogos) do “Encontro Esportivo”. Naturalmente, o Coordenador poderá realizar inúmeros “Encontros Esportivos Regionais”, a fim de selecionar seus representantes.

§ 4º Fica entendido que poderá ser marcado e realizado “Encontro Esportivo”, em local e data diferente de onde se realizar Rodeio Crioulo Regional e/ou FEGAMO. Isto poderá ocorrer quando a Entidade que estiver sediando o Rodeio Crioulo Regional e/ou FEGAMO não possua Cancha de Bocha e/ou Pista de Bolão.

§ 5º Entretanto, os Jogos de Truco e Tava sempre deverão ser realizados juntos a uma das edições do Rodeio Crioulo Regional e/ou FEGAMO.

§ 6º As RT's participantes do Encontro Esportivo, doravante serão denominadas de Entidades Concorrentes e estas serão representadas nas modalidades por “Equipes”, formadas por “Atletas” associados regulares das Entidades Tradicionalistas que a compõe.

Art. 2º O Encontro Esportivo compreende 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 08 (oito) modalidades, a saber:

- I - Bocha
- II - Bolão
- III - Tava
- IV - Truco Espanhol (Cego).
- V - Truco de Amostra

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

VI - Solo

VII - Bocha Campeira

VIII - TETARFE

Art. 3º O Encontro Esportivo tem por fim:

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 as 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 Esportivo, Entidades Concorrentes regularmente filiadas ao MTG-AO e em pleno gozo dos seus direitos sociais.

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

I - Realização de pelo menos uma seletiva a nível regional, com encaminhamento, pelo Coordenador da RT ao Departamento de Esportes do MTG-AO, de relatório, súmula ou ata da realização dos jogos, com seus respectivos vencedores e a classificação até o 3º lugar, se houver. Mesmo não havendo seletiva, o Coordenador da RT deverá encaminhar um documento informando seus representantes nas diferentes modalidades.

II - As Entidades Concorrentes, com 15 (quinze) dias de antecedência ao início do Encontro Esportivo, informarão ao Departamento de Esportes do MTG-AO, em quais das modalidades estarão concorrendo.

III - Com 72 (setenta e duas) horas de antecedência, as Entidades Concorrentes que atenderem os incisos 1 e 2 acima, preencherão a ficha de inscrição (anexo 01) e encaminharão juntamente com os documentos dos atletas, conforme inciso 8 do Art. 6º.

§ 1º Os Atletas devem ser sócios regulares e ter domicílio residencial de, no mínimo, 03 (três) meses na área de atuação da Entidade Concorrente que representa e não ter participado no mesmo período destes jogos, representando outra RT.

§ 2º A informação constante do inciso 3, deverá conter somente nomes que foram informados em cumprimento ao inciso 1, deste artigo, salvo observações e/ou alterações que tenham sido informadas e/ou enviadas, posteriormente, ao MTG-AO.

§ 3º A Comissão Organizadora do Encontro Esportivo receberá as inscrições, conferirá a documentação e deferirá o requerimento, notificando a requerente no caso de haver alguma restrição. Caso não haja comprovação de seletiva em determinada modalidade, poderá ou não ser aceita, a critério da Comissão Organizadora, a inscrição dos atletas.

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

I - Cumprimento do artigo 5º deste Regulamento.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

II - Regularidade da requerente com as obrigações sociais, junto ao MTG-AO.

III - São permitidas inscrições do mesmo Atleta em até 03 Equipes, desde que em diferente modalidade.

IV - São permitidas as seguintes inscrições de Equipes por RT:

- Bocha - 1 Equipe Masculina e 1 Equipe Feminina;
- Bolão - 1 Equipe Masculina e 1 Equipe Feminina;
- Tava - 4 Equipes;
- Truco - 4 Equipes;
- Truco de amostra - 4 Equipes;
- Bocha Campeira - 4 Equipes;
- Solo - 4 Equipes;
- TETARFE - 4 Equipes.

V - As Equipes somente serão inscritas nos Encontros Esportivos, nas mesmas modalidades pelas quais foram classificadas em eventos similares da sua RT e desde que cumpridas às exigências deste regulamento.

VI - Caso algum atleta venha a ser substituído, por qualquer motivo, somente o poderá ser, por outro que tenha participado de seletiva e cujo nome conste do documento comprobatório.

VII - Um atleta somente pode ser inscrito por uma RT.

VIII - Junto à inscrição das equipes deve ser encaminhada cópia da Identidade Tradicionalista da CBTG. Caso julgue necessário, o juiz ou mesário poderá solicitar ao atleta um documento para identificação, antes do início do jogo/partida.

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

§ 2º O Técnico de Equipe deverá ser relacionado à parte dos integrantes da Equipe, mesmo que dela faça parte. Da mesma forma, aqueles que forem indicados como árbitros para as diferentes modalidades, também deverão ser relacionados à parte (conforme Ficha de Inscrição – ANEXO 1).

Art. 7º Para efeito deste Regulamento, as Equipes serão formadas pelas seguintes quantidades de atletas, conforme a modalidade:

- Bocha - Até 10 (dez) atletas;
- Bolão - Até 14 (quatorze) atletas;
- Tava - Até 04 (quatro) atletas;
- Truco Espanhol/Cego - Até 04 (quatro) atletas;
- Truco de amostra - Até 04 (quatro) atletas;
- Solo - Até 04 (quatro) atletas;
- Bocha Campeira - Até 04 (quatro) atletas;
- TETARFE - Até 04 (quatro) atletas.

§ 1º Cada Equipe, conforme a modalidade, deverá ter um número mínimo de atletas, ou seja:

- Bocha - 06 (seis) atletas;

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| - Bolão | - 10 (dez) atletas; |
| - Tava | - 03 (três) atletas; |
| - Truco Espanhol/Cego | - 03 (três) atletas; |
| - Truco de amostra | - 03 (três) atletas; |
| - Solo | - 03 (três) atletas; |
| - Bocha Campeira | - 03 (três) atletas; |
| - TETARFE | - 03 (três) atletas. |

§ 2º Para os jogos de bocha, Ponto-Rafa-Tiro e Bolão as RT's poderão inscrever tantos atletas quantos quiserem, desde que tenham participado das seletivas. Somente estes jogos estarão divididos em categoria masculino e feminino.

§ 3º Nos Encontros Esportivos não haverá divisão por faixa etária, ficando apenas respeitada a idade mínima de 14 (quatorze) anos para fazer parte de uma Equipe e representar a Entidade Concorrente.

§ 4º As Equipes de Tava, Truco Espanhol, Truco de Amostra, Solo e TETARFE, poderão ser formadas por grupo misto, entretanto, o torneio será único, mesmo que haja uma ou mais equipes formadas somente por prendas. Também, não há distinção quanto à aplicação do Regulamento ou Normas dos Jogos de Truco Cego e Tava.

§ 5º. Para o Jogo de Tava e TETARFE poderá uma Entidade Concorrente inscrever um ou dois atletas, sendo que estes estarão somente concorrendo ao título individual. Porém, nas demais modalidades, Bocha, Bolão Truco, Truco de Amostra, Solo e Bocha Campeira, somente poderão ser inscritas "Equipes", obedecido ao § 1º do Art 7º.

CAPITULO III DAS PILCHAS OU UNIFORMES

Art. 8º Todos os Atletas deverão apresentar-se para os jogos trajando indumentária gaúcha apropriada, conforme estabelecido abaixo:

I - Jogo de Bocha Ponto-Rafa-Tiro:

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

b) Equipe Feminina – Camiseta gola pólo ou redonda com a identificação da Entidade Concorrente, bombacha feminina (aprovada no 5º Congresso Brasileiro da Tradição Gaúcha, em Dourados, em 1995), alpargatas ou sapatilha sem cordão de amarração, com solado antiderrapante.

II - Jogo de Bocha Campeira:

a) Equipe Masculina – Camisa social, de mangas comprida ou curta ou camiseta gola pólo com identificação da Entidade Concorrente, bombacha, guaiaca e/ou faixa na cintura bota. É facultado

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

o uso do lenço de pescoço, quando de camisa social. No entanto, fica proibido o uso do lenço, quando de camiseta de gola pólo. As camisas ou camisetas e alpargatas deverão ser, preferencialmente, de cores padronizadas.

b) Equipe Feminina – Conforme o preconizado no número 1 deste Art.

III - Jogo de Bolão:

a) Equipe Masculina – Camisa social, de mangas comprida ou curta ou camiseta gola pólo com identificação da Entidade Concorrente, bombacha, guaiaca e/ou faixa na cintura, alpargatas, sendo permitido o solado de látex. É facultado o uso do lenço no pescoço, quando de camisa social. No entanto, fica proibido o uso do lenço, quando de camiseta de gola pólo.

Equipe Feminina – Camiseta gola pólo ou redonda com a identificação da Entidade Concorrente, bombacha feminina (aprovada no 5º Congresso Brasileiro da Tradição Gaúcha, em Dourados, em 1995), alpargatas ou sapatilha sem cordão de amarração, com solado antiderrapante.

IV - Jogo de Tava, Truco, Solo, TETARFE e Truco de Amostra:

a) Para o peão – Pilcha gaúcha – camisa social, de mangas comprida ou curta, lenço de pescoço, bombacha, guaiaca e/ou faixa na cintura, botas (sem espora), alpargatas ou chinelo de couro, fechado na frente. É facultado o uso do chapéu ou boina.

b) Para a Prenda – Vestido de Prenda ou traje alternativo oficial.

§ 1º O ou a atleta que não estiver trajado da forma prevista poderá ser excluído(a) da Equipe.

§ 2º Considera-se indumentária gaúcha apropriada, excluídas as peças não citadas acima, a constante das Diretrizes sobre a Pilcha Gaúcha, aprovadas pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho.

CAPÍTULO IV DA ORGANIZAÇÃO

Art. 9º O Encontro Esportivo será realizado sob a responsabilidade da Entidade que a sediar e será operacionalizado através da Comissão de Esportes, nomeada pelo MTG-AO, em conjunto com a Entidade Sede.

Art. 10. Compete à Comissão de Esportes:

I - Organizar, estruturar e prover de recursos humanos, materiais e financeiros o Encontro Esportivo.

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 do Encontro Esportivo.

IV - Vistoriar 60 (sessenta) dias antes da realização do evento, as condições das canchas de Bocha e Bolão, propondo, se for o caso, a recuperação ou melhoria das mesmas.

V - Verificar a existência da “Cancha de Tava”, um par de tavas; local apropriado para a realização dos Jogos de Truco – mesas, toalhas, baralhos e tentos. Estas providências poderão ser tomadas 72 (setenta e duas) horas antes do evento.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Art. 11. A Comissão de Esportes tem caráter consultivo e deliberativo sobre a condução técnica dos jogos, e lhe compete:

I - Organizar uma Comissão Técnica, formada por 1 (um) integrante de cada Entidade Concorrente e que fiquem envolvidos exclusivamente com o Encontro Esportivo.

II - Solicitar a cada Entidade Concorrente a indicação de 1 (um) elemento para atuar como árbitro, para cada modalidade prevista neste regulamento. Os nomes destas pessoas deverão constar da relação de inscritos para o Encontro Esportivo.

III - Organizar tecnicamente os jogos.

IV - Executar o planejamento dos jogos (tabelas, súmulas, etc.).

V - Apurar e divulgar resultados dos jogos por modalidades, assim como declarar os resultados finais do Encontro Esportivo.

VI - Receber, apreciar e decidir sobre os recursos impetrados por Entidades Concorrentes.

VII - Deliberar sobre omissões deste Regulamento.

Parágrafo único. Compete a Comissão de Esportes cumprir e fazer cumprir a tabela de jogos de cada modalidade, podendo ainda indicar um mesário para auxiliar no preenchimento da súmula.

Art. 12. As arbitragens serão constituídas por Modalidade. Para cada jogo deverá ser indicado um árbitro (juiz) 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 o caso, registrar em local apropriado ou no verso, as alterações e ou observações pertinentes.

Parágrafo único. Todos os elementos indicados para atuar como árbitros terão de permanecer nos locais onde se realizarão as provas ou jogos.

Art. 13. O Encontro Esportivo será realizado obedecendo às respectivas tabelas de jogos definidos pela Comissão de Esportes, em conformidade com as inscrições informadas pelas Entidades Concorrentes.

Parágrafo único. À Comissão de Esportes é reservado o direito de não aceitar a inscrição parcial da Equipe de Bocha, Bolão ou Truco. Ou seja, não serão consideradas as inscrições de Equipes com número inferior aos previstos no § 1º do Art. 7º, observado o § 5º do mesmo artigo.

Art. 14. Iniciado o Encontro Esportivo, o intervalo entre os jogos não poderá ser superior a 10 (dez) minutos. Intervalos maiores ou interrupção das Competições somente poderão ser determinadas pela Comissão de Esportes.

CAPITULO V DOS REGULAMENTOS DOS JOGOS

Sessão I Bocha

Art. 15. O Jogo de Bocha é regido pela Regra de “Bocha Ponto - Rafa - Tiro”, ANEXO 02.

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

§ 1º A forma de disputa dos jogos de Bocha será determinada pela Comissão de Esporte, sendo, em princípio, “todos contra todos”;

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

§ 3º Os jogos de todas as modalidades (simples, dupla e trio) serão disputados em 12 (doze) pontos, exceto as partidas finais que serão disputadas em 15 (quinze) pontos.

§ 4º A Equipe de Bocha Masculina que obtiver a maior pontuação será considerada Campeã e será a representante do MTG-AO nos Jogos Tradicionalista da CBTG. O mesmo vale para a Equipe de Bocha Feminina. O Individual, a Dupla ou o Trio que for Campeão, porém sua Equipe não obtiver a maior pontuação, ou seja, não for a Equipe Campeã, não terá assegurado o direito a representar a MTG-AO, salvo interesse e acordo entre os integrantes da Equipe Campeã.

Sessão II

Bolão

Art. 16 O Jogo do Bolão tem seu regulamento próprio e consta do ANEXO 03.

§ 1º A forma de disputa dos jogos de Bolão será determinada pela Comissão de Esporte por ocasião do Congresso Técnico;

§ 2º A Equipe de Bolão Masculina que obtiver a maior pontuação será considerada Campeã e será a representante do MTG-AO nos Jogos Tradicionalista da CBTG. O mesmo vale para a Equipe de Bolão Feminina.

Sessão III

Tava

Art. 17 O Jogo da Tava tem seu regulamento próprio e consta do ANEXO 04.

Sessão IV

Truco

Art. 18 O Jogo de Truco Espanhol (Cego) tem seu regulamento próprio e consta do ANEXO 05.

§ 1º A Modalidade de Truco Cego será disputada em “Trios”, podendo ser grupo misto.

§ 2º A forma de disputa será definida tão logo o Diretor de Esportes tenha em mãos a definição de quantas equipes por RT estarão participando da competição.

§ 3º Em hipótese alguma poderá uma RT inscrever mais de 04 (quatro) trios. Nem tampouco, uma equipe poderá representar outra RT.

Sessão V

Truco de Amostra

Art. 19. O Jogo de Truco Amostra tem seu regulamento próprio e consta do ANEXO 06.

§ 1º A Modalidade de Truco de Amostra será disputada em “Trios”, podendo ser grupo misto.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

§ 2º A forma de disputa será definida tão logo o Diretor de Esportes tenha em mãos a definição de quantas equipes por RT estarão participando da competição.

§ 3º Em hipótese alguma poderá uma RT inscrever mais de 04 (quatro) trios. Nem tampouco, uma equipe poderá representar outra RT.

Sessão VI

Solo

Art. 20. O Jogo do Solo tem seu regulamento próprio e consta do ANEXO 07.

§ 1º A forma de disputa será definida tão logo o Diretor de Esportes tenha em mãos a definição de quantas equipes por RT estarão participando da competição.

§ 2º Em hipótese alguma poderá uma RT inscrever mais de 04 (quatro) equipes. Nem tampouco, uma equipe poderá representar outra RT.

Sessão VII

TETARFE

Art. 21. O Jogo do TETARFE tem seu regulamento próprio e consta do ANEXO 08.

§ 1º A forma de disputa será definida tão logo o Diretor de Esportes tenha em mãos a definição de quantas equipes por RT estarão participando da competição.

§ 2º. Em hipótese alguma poderá uma RT inscrever mais de 04 (quatro) equipes. Nem tampouco, uma equipe poderá representar outra RT.

Sessão VIII

Bocha Campeira

Art. 22. O Jogo do Bocha Campeira tem seu regulamento próprio e consta do ANEXO 9.

§ 1º A forma de disputa será definida tão logo o Diretor de Esportes tenha em mãos a definição de quantas equipes por RT estarão participando da competição.

§ 2º Em hipótese alguma poderá uma RT inscrever mais de 04 (quatro) equipes. Nem tampouco, uma equipe poderá representar outra RT.

CAPÍTULO VI DOS RECURSOS

Art. 23. As Entidades Concorrentes que se julgarem prejudicadas em qualquer prova do Encontro Esportivo, têm o prazo de 01 (uma) hora após o ato causador do prejuízo para recorrer, por escrito, à Comissão Organizadora, apresentando os fatos acompanhados de provas competentes e defesa do que é requerido.

Art. 24. A Comissão de Esportes terá o prazo de uma hora depois de recebido o recurso, para julgá-lo ou encaminhá-lo ao MTG-AO, que igualmente terá o prazo de uma hora para julgá-lo.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

§ 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-AO é a instância administrativa final e suficiente aos objetivos do Encontro Esportivo, tendo prazo de 01 (uma) hora após o recebimento para pronunciar-se sobre eventuais recursos.

CAPITULO VII DAS PENALIDADES

Art. 26. As Entidades Concorrentes que infringirem este Regulamento e as legislações pertinentes serão autuadas, a critério do MTG-AO, 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 prejudicado o adversário.

§ 2º Será eliminada de determinada Modalidade do Encontro Esportivo a Equipe que:

- I - Desrespeitar o regulamento da modalidade em questão e a legislação pertinente.
- II - Atentarem 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.

§ 3º Será desclassificada do Encontro Esportivo 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 Esportivo.
- III - Mostrar-se inconveniente aos objetivos do Encontro Esportivo.
- IV - Denegrir a imagem do Encontro Esportivo, das Entidades Concorrentes ou do Movimento Tradicionalista Gaúcho.
- V - For punida, por força de recurso impetrado e julgado pela Comissão de Esportes.
- 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 Esportivo.

Art. 27. Em casos de ocorrências graves, no transcurso do Encontro Esportivo, a Comissão Organizadora submeterá a questão ao MTG-AO para definição.

Parágrafo Único. A Comissão de Esportes, sempre que julgar conveniente, poderá encaminhar recursos ao julgamento do MTG-AO.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

CAPÍTULO VIII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 28. As súmulas e tabelas com os resultados dos jogos são de responsabilidade da Comissão de Esportes e Árbitros, e deverão ser divulgados logo após o término dos mesmos.

Art. 29. A Comissão de Esportes, 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 Evento Geral ou do Encontro Esportivo.

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

Art. 31. O sistema de classificação dos concorrentes no Encontro Esportivo considerará pontuação até o 3º lugar, conforme o quadro abaixo:

JOGOS	1º Lugar	2º Lugar	3º Lugar
Bocha Trio – Masculino	12	06	03
Bocha Dupla – Masculino	08	04	02
Bocha Individual – Masculino	06	03	01
Bocha Trio – Feminino	12	06	03
Bocha Dupla – Feminino	08	04	02
Bocha Individual – Feminino	06	03	01
Bolão Equipe – Masculino	15	08	05
Bolão Individual – Masculino	08	05	02
Bolão Equipe – Feminino	15	08	05
Bolão Individual – Feminino	08	05	02
Tava Equipe	12	06	03
Tava Individual	06	03	01
Truco Cego	12	06	03
TETARFE	12	06	03
Truco de Amostra	12	06	03
Solo	12	06	03
Bocha Campeira	12	06	03
Total dos Pontos por Classificação	176	91	45

§ 1º Serão considerados 1º Lugar, 2º Lugar e 3º Lugar nas provas realizadas, os concorrentes que obtiverem as três maiores pontuações.

§ 2º Serão consideradas Campeãs, Vice-Campeãs e 3º Lugares das Modalidades as equipes que obtiverem, as três maiores pontuações agregadas de notas na Modalidade.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

§ 3. Será considerada Campeã, Vice-campeã e 3º Lugar do Encontro Esportivo, a Entidade Concorrente que somar o maior valor agregado de pontos das provas das Modalidades.

§ 4º Em caso de empate na apuração do Campeão Geral serão adotados os seguintes critérios para desempate e nesta ordem:

- a Entidade (RT) que não tenha cometido nem um tipo de penalidade;
- a Entidade (RT) com maior participação em provas;
- a Entidade (RT) com maior número de participantes inscritos.

§ 5º A premiação do Encontro Esportivo será até o 3º lugar, não cabendo premiação em dinheiro. Para a premiação serão necessárias as quantidades de troféus e medalhas, conforme quadro abaixo:

PROVA / CATEGORIA		TROFÉUS			MEDALHAS		
		1º Lugar	2º Lugar	3º Lugar	1º Lugar	2º Lugar	3º Lugar
BOCHA FEMININO	INDIVIDUAL	1	1	1	1	1	1
	DUPLA	1	1	1	3	3	3
	TRIO	1	1	1	4	4	4
	EQUIPE	1	1	1	0	0	0
BOCHA MASCULINO	INDIVIDUAL	1	1	1	1	1	1
	DUPLA	1	1	1	3	3	3
	TRIO	1	1	1	4	4	4
	EQUIPE	1	1	1	0	0	0
BOLÃO FEMININO	EQUIPE	1	1	1	14	14	14
	INDIVIDUAL	1	1	1	0	0	0
BOLÃO MASCULINO	EQUIPE	1	1	1	14	14	14
	INDIVIDUAL	1	1	1	0	0	0
TAVA	INDIVIDUAL	1	1	1	0	0	0
TAVA	EQUIPE	1	1	1	4	4	4
TRUCO CEGO		1	1	1	4	4	4
TRUCO DE AMOSTRA		1	1	1	4	4	4
SOLO		1	1	1	4	4	4
BOCHA CAMPEIRA		1	1	1	4	4	4
TETARFE		1	1	1	4	4	4
CAMPEÃO GERAL		1	0	0	0	0	0
TOTAL POR CLASSIFICAÇÃO		20	19	19	68	68	68
TOTAL GERAL		58			204		

Art. 32. Será conferido Troféu “Menção Honrosa” à família que se fizer presente o maior número de atletas e que esteja reunida (pai, mãe, filhos e netos) no local do Evento.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Parágrafo único. Para facilitar a escolha e a entrega desse Troféu, a RT concorrente deverá entregar para a Comissão de Esportes, uma relação com os nomes dos atletas da família que a seu ver possa concorrer ao mesmo.

Art. 33. Para a classificação para os Jogos Tradicionalistas, será computada a média aritmética da pontuação das participações do atleta nos Encontros Esportivos, antecedentes ao mesmo.

§ 1º Fica claro que se um atleta obteve pontuação em determinada modalidade esportiva e não participou nos demais Encontros Esportivos, valendo a classificação, sua média será os pontos conquistados dividido pelo número de Encontro(s) Esportivo(s) realizados.

§ 2º Todos os classificados nas modalidades deste concurso de provas esportivas, e que venham a representar o MTG-AO, nos Jogos Tradicionalistas, ficam obrigados a cumprir as determinações previstas no regulamento da CBTG, ou seja, adaptar-se as exigências do dito regulamento.

Art. 34. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora, Comissão Técnica e em conjunto com o MTG-AO.

Art. 35. O presente Regulamento foi aprovado na 1ª. Convenção Tradicionalista do MTG-AO, realizada no CTG Querência Nova, na cidade de Ariquemes-RO, nos dias 21 e 22 de maio de 2011 e entra em vigor a partir desta data.

Ariquemes-RO, 22 de maio de 2011.

José Atilio Berno
Presidente da Convenção

Loiva Lopes Calderan
Relatora Geral

José Aparecido Pascoal
Secretário Geral

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

ANEXO 1 (Modelo de Ficha de Inscrição)



FEDERAÇÃO TRADICIONALISTA GAÚCHA DO PLANALTO CENTRAL
ENCONTRO ESPORTIVO
FICHA DE INSCRIÇÃO

RT/Entidade:					
BOLÃO PEÃO - NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES					
1		6		11	
2		7		12	
3		8		13	
4		9		14	
5		10		15	
BOLÃO PRENDA - NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES					
1		6		11	
2		7		12	
3		8		13	
4		9		14	
5		10		15	
BOCHA PEÃO - NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES					
1		4		7	
2		5		8	
3		6		9	
BOCHA PRENDA - NOMES DOS ATLETAS PARTICIPANTES					
1		4		7	
2		5		8	
3		6		9	
BOCHA CAMPEIRA					
Equipe 01		Equipe 02		Equipe 03	Equipe 04
1		1		1	
2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	
TAVA					
Equipe 01		Equipe 02		Equipe 03	Equipe 04
1		1		1	
2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	
TETARFE					
Equipe 01		Equipe 02		Equipe 03	Equipe 04
1		1		1	
2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	
TRUÇO CEGO					
Equipe 01		Equipe 02		Equipe 03	Equipe 04
1		1		1	
2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	
TRUÇO DE AMOSTRA					
Equipe 01		Equipe 02		Equipe 03	Equipe 04
1		1		1	
2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	
SOLO					
Equipe 01		Equipe 02		Equipe 03	Equipe 04
1		1		1	
2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	
Requeremos à Comissão de Esportes da FTG-PC/RT as inscrições acima, nos termos da legislação pertinente, bem como relacionamos abaixo os Técnicos das Equipes e Árbitros indicados por esta RT/Entidade.					
Provas	Técnico	Árbitro	Provas	Técnico	Árbitro
Bolão			Truco Cego		
Bocha			Truco Amostra		
Tava			Solo		
TETARFE			Bocha Campeira		
Rubrica Nome Diretor de Esportes da RT/Entidade	Rubrica Nome Coordenador da RT/Posteire Esportivo				

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

ANEXO 02

REGRA DE BOCHA – PONTO–RAFA–TIRO

REGULAMENTO TÉCNICO DO JOGO

Art. 1º AS CANCHAS

- a) As canchas para a prática do esporte da bocha devem ser construídas sobre terreno plano, nivelado e limitado por tablados perimétricos de madeira ou outro material não metálico, com dimensões de 26,50m de comprimento, 4m de largura e altura uniforme de 30cm.
- b) De acordo com a CBTG poderão ser utilizadas canchas com dimensões de 24 a 27m de comprimento.
- c) Para reduzir eventuais riscos de acidentes, a altura das canchas (cabeceiras e laterais) pode ser ampliada acima dos 30 cm regulamentares.
- d) Até a altura dos 30 cm, as cabeceiras das canchas devem ser construídas com tábuas oscilantes, cobertas com camadas de borracha sintética, ou similar, de modo a minimizar o impacto das bochas, bem como o seu retorno.
- e) Na parte superior das cabeceiras, acima dos 30 cm, pode-se utilizar tábuas ou outro material, de modo a diferenciar o toque das bochas. O mesmo pode ser aplicado nas laterais, que, para fins de segurança, podem ser ampliadas com tela ou outro material. Os materiais utilizados na construção das canchas não devem ser nocivos à saúde dos jogadores, dos árbitros e do público em geral.
- f) 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.
- g) O piso das canchas deve ser de carpete ou similar, de modo a permitir maior agilização das partidas.

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

- a) A marcação das canchas deve ser efetuada por meio de linhas transversais, utilizando-se colorido que não interfira na trajetória das bochas.
- b) A marcação de raias verticais de referência nas tábuas laterais é opcional.
- c) A marcação de cancha com dimensões de 26,50m de comprimento e 4m de largura deve ser efetuada de acordo com a Figura 1 e corresponde a:
 - I. As linhas A e A' coincidem com as cabeceiras e indicam o limite mais atrasado permitido aos jogadores para o lançamento das bochas;
 - II. As linhas B e B' (4m) correspondem ao limite máximo permitido aos jogadores para o lançamento do bolim, jogada a ponto e jogada de rafa, podendo, no caso da rafa, pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar no momento do lançamento;
 - III. As linhas C e C' (7m) representam o limite máximo para o lançamento da bocha de tiro, podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar no momento do lançamento;
 - IV. As linhas D e D' (9m) indicam a distância mínima para as bochas tocarem o terreno na jogada de rafa (não podendo atingi-la), o limite da zona de tiro e a distância máxima para cada jogador acompanhar o bolim e a bocha na jogada a ponto (somente a primeira, já que a segunda é livre). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após o lançamento da quarta

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

bocha, salvo nas jogadas de rafa e de tiro. A linha D ou D' poderá ainda ser ultrapassada para observação do jogo (uma vez na jogada – mão), desde que devidamente autorizada pelo árbitro;

V. A linha E (meio da cancha) corresponde à distância mínima para a colocação do bolim em jogo, e indica, também, o limite máximo para o jogador acompanhar a jogada de rafa e a de tiro (na primeira bola, já que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após o lançamento da quarta bocha. A linha “E” poderá ainda ser ultrapassada para observação do jogo (uma vez na jogada – mão), desde que devidamente autorizada pelo árbitro;

VI. No início de cada partida o bolim deve ser colocado na posição “P”.

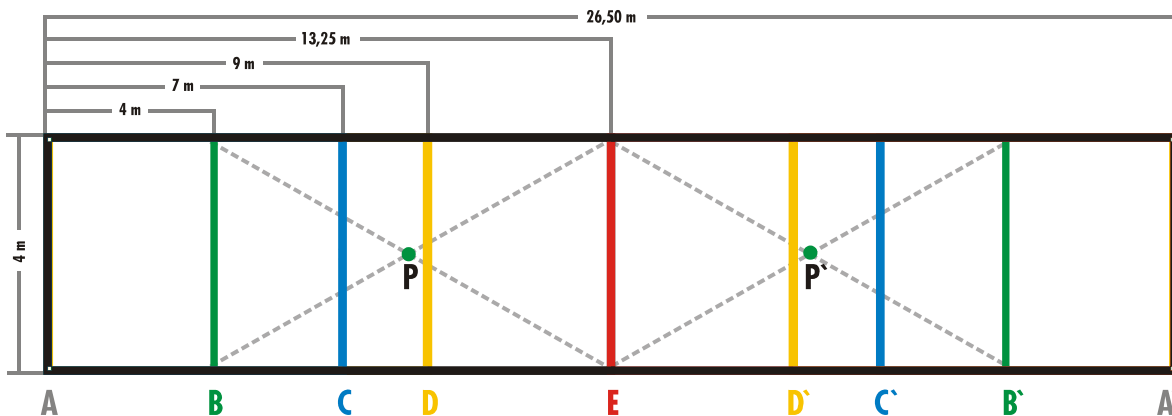


Figura 1: Configurações de uma cancha de bocha com dimensões de 26,50m de comprimento e 4m de largura.

d) Para facilitar a adaptação da nova regra às canchas de bocha utilizadas nos jogos tradicionalistas, são apresentadas abaixo as configurações para uma cancha com dimensões de 24m de comprimento e 4m de largura (Figura 2), onde:

- I. As linhas A e A' (1m) representam o limite máximo regulamentar para a colocação do bolim em jogo;
- II. As linhas B e B' (4m) correspondem ao limite máximo permitido aos jogadores para o lançamento do bolim, jogada a ponto e jogada de rafa, podendo, no caso da rafa, pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar no momento do lançamento;
- III. As linhas C e C' (6m) representam o limite máximo para o lançamento da bocha de tiro, podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar no momento do lançamento;
- IV. As linhas D e D' (7m) indicam a distância mínima para as bochas tocarem o terreno na jogada de rafa (não podendo atingi-la), o limite da zona de tiro e a distância máxima para cada jogador acompanhar o bolim e a bocha na jogada a ponto (somente a primeira, já que a segunda é livre). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após o lançamento da quarta bocha, salvo nas jogadas de rafa e de tiro. A linha D ou D' poderá ainda ser ultrapassada para observação do jogo (uma vez na jogada – mão), desde que devidamente autorizada pelo árbitro;
- V. A linha E (meio da cancha) corresponde à distância mínima para a colocação do bolim em jogo, e indica, também, o limite máximo para o jogador acompanhar a jogada de rafa e a de tiro (na primeira bola, já que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após o lançamento da quarta bocha. A linha “E” poderá ainda ser

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

ultrapassada para observação do jogo (uma vez na jogada – mão), desde que devidamente autorizada pelo árbitro;

VI. No início de cada partida o bolim deve ser colocado na posição “P”.

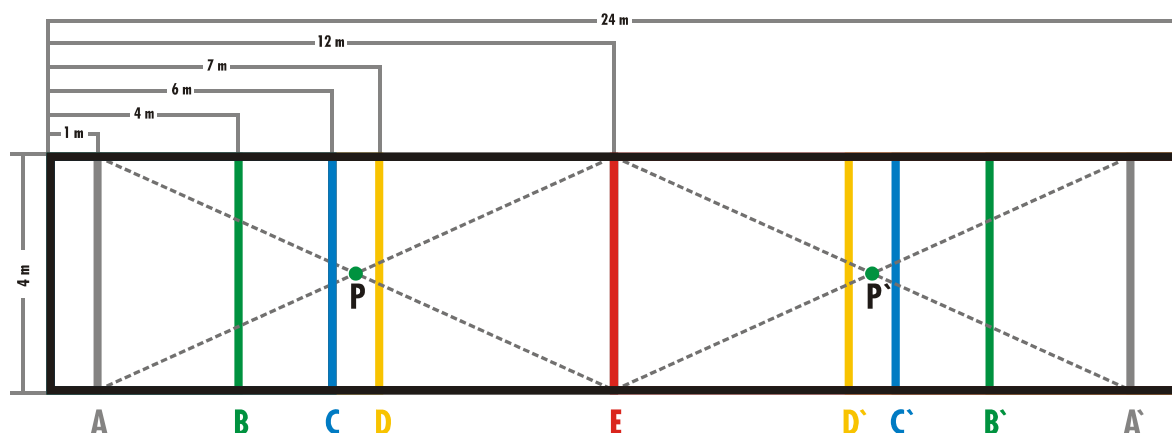


Figura 2: Configurações de uma cancha de bocha com dimensões de 24m de comprimento e 4m de largura.

Art. 3º O JOGO

O jogo de bochas consiste de:

- a) Jogada a ponto;
- b) Jogada de rafa;
- c) Jogada de tiro;

As jogadas de rafa e de tiro devem ser precedidas de ~~com~~ prévia declaração ao árbitro do objeto a ser atingido (bocha ou bolim);

Em cada jogada (ponto, rafa ou tiro) as equipes buscam a marcação do número máximo de pontos possíveis, ou seja, 4 pontos nas partidas de individual e de dupla e 6 nas de trio, até o final da partida (12 ou 15 pontos);

Os jogadores devem permanecer na cabeceira da cancha desde o início da jogada até o término do lançamento das bochas de cada jogador. À medida que o jogador terminar o lançamento de suas bochas deve passar para o outro lado da cancha.

Art. 4º EQUIPES E UNIFORMES

4.1. As equipes devem ser constituídas de:

- a) Individual – um contra um, com quatro bochas cada jogador;
- b) Dupla – dois contra dois, com duas bochas cada jogador;
- c) Trio – três contra três, com duas bochas cada jogador;
- d) Nos Jogos Tradicionalistas as equipes devem ser constituídas por, no mínimo, seis jogadores, vedada a repetição de atletas em qualquer uma das três modalidades (individual, dupla e trio). Nesses casos, não haverá limite máximo de inscrições em cada evento, no entanto, para cada partida a Entidade deve inscrever somente 08 (oito) atletas.
- e) Cada equipe pode ter um Instrutor Técnico;
- f) Para a realização de qualquer evento os jogadores e os árbitros deverão estar rigorosamente uniformizados.

4.2. Deveres e direitos das equipes:

- a) As partidas de competição, duplas ou trios, deverão ser iniciadas somente com as equipes completas, sendo que as formações incompletas serão excluídas (WO) da rodada e, no caso de

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

WO da equipe total, a mesma será excluída da competição;

- b) Os jogadores devem participar com a quantidade de bochas que lhes corresponde por direito;
- c) As formações de duplas ou trios devem ter um jogador capitão, o qual tem o direito de discorrer com o árbitro e comunicar-lhe a decisão de sua equipe;
- d) O tempo máximo concedido a cada jogador para jogar cada bocha é de um minuto;
- e) O tempo máximo concedido ao Instrutor Técnico de cada equipe para solicitar a interrupção da partida e consultar com os jogadores é de dois minutos, podendo ser solicitado até três vezes por partida;
- f) O pedido de interrupção somente poderá ser solicitado quando a equipe for jogar. A quebra dessa norma acarretará advertência a toda equipe. Infrações equívocas implicarão na privação do uso de uma bocha ainda não jogada por cada infração cometida. O capitão da equipe indicará de qual dos jogadores será anulada a bocha;
- g) Nos torneios e campeonatos se admite, dentro da modalidade de duplas e trios, a substituição de somente um jogador até o final do jogo.

Disposições específicas:

- a) Os jogadores não participantes da jogada devem permanecer na área da cabeceira, até a linha dos 4m (linha B), não devendo interferir, sob qualquer hipótese, na jogada em ação.
- b) Os jogadores que transgredirem as regras, em circunstâncias não compreendidas dentro das eventualidades citadas, serão repreendidos pelo árbitro e, em caso de reincidência, será anulada uma bocha que seria utilizada pelo jogador.
- c) O jogador que, após uma decisão arbitral ou após discussão com outros jogadores em cancha, abandonar a cancha será, a bem do público, excluído da partida, e a sua equipe será penalizada com a perda da partida.
- d) Cada jogador poderá, com a permissão do árbitro e após ter jogado suas bochas, sair da quadra uma vez por partida durante três minutos. O tempo será computado a partir do momento de sua saída. Caso o jogador não retorne à cancha dentro do tempo estabelecido, será penalizado, a cada três minutos, com uma bocha, seja na individual, na dupla ou no trio. A partida não será reiniciada com a equipe incompleta.

Art. 5º A PARTIDA E OS PONTOS

- a) A partida será vencida pela equipe que primeiro totalizar o número de pontos estipulado para cada competição (12 ou 15 pontos). É responsabilidade da Comissão Técnica a definição dos limites de pontos de cada competição (12 ou 15 pontos).
- b) A pontuação obedecerá a seguinte norma: um ponto para cada bocha da mesma equipe mais próxima do bolim, em comparação às bochas da equipe adversária.

Art. 6º AS BOCHAS E O BOLIM

Características gerais:

- a) As bochas devem ser de forma esférica e de material sintético. O bolim deve ser de forma esférica e, preferencialmente, de aço.
- b) O bolim deve ter 3,5 a 4 cm de diâmetro.
- c) As bochas devem ter 10,5 a 10,7cm de diâmetro e peso de 900 a 950 gramas, tanto para os campeonatos mundiais, continentais e intercontinentais quanto para as copas do mundo e competições com representação nacional, incluindo os eventos regionais e locais.
- d) O diâmetro e o peso das bochas devem ser iguais, enquanto que a cor deve ser diferente para cada equipe.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

d) A partir da vigência desta Regra não será mais permitida a utilização de bochas fora dos parâmetros acima estabelecidos.

Disposições específicas:

- a) Antes do início de cada partida o árbitro deve verificar se as bochas estão dentro dos padrões regulamentares, bem como se as canchas de jogo e a iluminação oferecem as condições adequadas para o desenvolvimento normal da competição.
- b) Durante a disputa da partida não será permitida a substituição de bochas ou bolim. A transgressão desta norma implicará na perda da partida. Em caso da ruptura de bocha, o árbitro providenciará a sua substituição ao final da jogada, no caso do bolim, anular-se-á a jogada. A substituição das bochas de uma equipe somente será permitida se, por razão de força maior, a partida for interrompida pelo árbitro, com a continuidade em outra cancha ou, na mesma cancha, mas em outra oportunidade.
- c) No caso de ruptura de bocha e não havendo bocha da mesma cor para substituição, o árbitro poderá autorizar a substituição do jogo completo.
- d) A bocha pode, se necessário, ser umedecida, mas somente com água, caso contrário será desclassificada.
- e) As decisões de interpretação do árbitro são inapeláveis quando tomadas em jogadas de apreciação visual.
- f) Qualquer irregularidade detectada pelo árbitro deverá ser registrada em súmula para posterior avaliação.

Art. 7º SINALIZAÇÃO DAS BOCHAS E DO BOLIM

- a) As bochas devem ser marcadas pelo árbitro sobre a cancha de jogo de modo diferente para cada equipe, conforme Figura 3.
- b) A marcação do bolim na cancha deve ser efetuada de forma diferente daquela utilizada para as bochas, conforme Figura 4.



Figura 3: Exemplo de marcação das bochas na cancha.

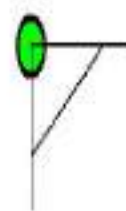


Figura 4: Exemplo de marcação do bolim.

Art. 8º REGRA DA VANTAGEM

- a) A regra da vantagem consiste no fato de que toda bocha jogada a ponto, rafa ou tiro e que, no seu transcurso, cometer alguma irregularidade, poderá ser considerada válida, ou não, de acordo com critério da equipe adversária.
- b) Mesmo que o tiro ou a rafa sejam irregulares, deverá ser observada a regra da vantagem, salvo se a bocha tocar a cabeceira sem fazer jogo em sua trajetória de ida, o que implicará na anulação da bocha, procedimento este que será aplicado também para a bocha jogada a ponto.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

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

- a) A partida é iniciada com a colocação do bolim no ponto “P”, no centro da zona válida da cancha. O ponto “P” deve estar sinalizado sobre o terreno de forma permanente.
- b) Antes do início de cada jogada as bochas devem ser posicionadas contra a cabeceira da saída, observando-se que as bochas de cada equipe estejam em lados opostos.
- c) O direito de jogar a primeira bocha, ou de indicar a cabeceira a partir de onde se dará início à partida, será definido previamente por meio de sorteio entre as equipes. O sorteio dará à equipe vencedora o direito de lançar a primeira bocha, ficando para a outra equipe a escolha da cabeceira.
- d) Em caso de anulação de bocha, seja no início da partida ou em qualquer outra jogada sucessiva, a equipe deverá jogar outra bocha e assim sucessivamente até efetuar jogo válido ou término de suas bochas.
- e) Em caso de anulação da jogada, a mesma deverá ser repetida da mesma cabeceira. O direito de jogar a primeira bocha permanece com a mesma equipe que efetuou a saída na jogada anterior.
- f) Nas jogadas equênciaia, o bolim deve ser lançado pela equipe que tenha marcado ponto na jogada anterior. Após um lançamento irregular, o bolim deve passar para a equipe adversária, com direito a um só lançamento e, em caso de nova irregularidade, o bolim deverá ser colocado pelo árbitro no ponto “P”. O direito de lançar a primeira bocha continua com a equipe que marcou ponto na jogada anterior. O lançamento do bolim deve ser sempre efetuado com o consentimento do árbitro.
- g) O bolim estará em jogo quando ultrapassar por completo a linha E (meio da cancha).
- h) O lançamento do bolim será anulado quando:
 - d) Sua periferia atingir a linha A ou A’ ou não ultrapassar por completo a linha E.
 - II) Ficar apoiado nas tábuas laterais ou a uma distância igual ou inferior a 13 cm.
 - III) O jogador, após ter lançado o bolim, ultrapassar a linha D ou D’.
- i) A jogada será anulada quando, por efeito de jogo válido, o bolim:
 - d) Regressar atingindo a linha E (meio da cancha), não podendo sua periferia atingir a mesma.
 - II) Sair da cancha e retornar após bater em corpos estranhos.
 - III) Bater contra objetos estranhos, árbitro ou em um dos jogadores, mesmo sem intenção. Caso ocorra de forma intencional, a equipe será penalizada com a pontuação máxima da jogada.
 - IV) Ficar debaixo das tábuas perimétricas, já que o bolim deve ficar sempre livre em toda a sua circunferência.
- d) Quando, por efeito de jogo válido, permanecer somente o bolim em quadra, a equipe que causou a saída da(s) bocha(s) deverá jogar outra bocha válida para permitir a continuação da jogada.

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

- a) A bocha pode ser jogada a ponto, rafa ou tiro.
- b) O lançamento da bocha de rafa e de tiro será válido se o jogador declarar ao árbitro o tipo de lançamento que se propõe a efetuar e qual o objeto que pretende atingir. Se o jogador decidir mudar o tipo de lançamento ou o objeto a ser atingido, deverá retificar sua decisão ao árbitro, caso contrário a jogada será declarada irregular, aplicando-se, ou não a regra da vantagem.
- c) Durante o lançamento da bocha (a ponto, rafa ou tiro) não é permitido ao jogador:
 - I) apoiar o pé ou a mão sobre as tábuas, salvo casos especiais decididos em congressos técnicos. Não sendo o caso, o lançamento será irregular, podendo a equipe adversária aplicar a regra da vantagem.
 - II) ultrapassar a linha de lançamento com o pé de apoio e em contato com o terreno, sob pena

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

da equipe adversária aplicar a regra da vantagem.

d) O jogador em ação que tiver outra(s) bocha(s) para jogar não deve ultrapassar:

I – A linha D ou D' após um lançamento a ponto;

II – A linha E ou E' após um lançamento de rafa ou de tiro.

Caso uma dessas linhas seja ultrapassada, o jogador será penalizado com a desclassificação de uma bocha não jogada.

e) As bochas jogadas que atingirem diretamente as tábuas laterais antes de efetuarem jogo, são consideradas irregulares, cabendo ao adversário a aplicação da regra da vantagem.

f) 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.

g) Caso um jogador faça uso de bocha do adversário, esta deverá ser devolvida à saída, desclassificando-se uma bocha da equipe infratora.

h) As bochas que vierem a ser desclassificadas no decorrer de cada jogada devem ser colocadas pelo árbitro na cabeceira oposta à saída, em local apropriado.

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

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

b) Bocha ou bolim que, por efeito de uma jogada regular, saír da cancha, será anulada. Se a bocha voltar à cancha, provocando o desvio de outra(s) bocha(s) parada(s) e marcada(s) pela regra do jogo, será anulada, com o retorno da(s) bocha(s) à(s) sua(s) marca(s) de origem. Entretanto, se a bocha voltar à cancha atingindo bocha(s) em movimento, esta(s) deverá(ão) ser marcada(s) na posição final adquirida, enquanto a bocha que retornou à cancha será anulada. Se o lugar (posição final) estiver ocupado por uma bocha deslocada, esta voltará à sua marca e a(s) outra(s) será(ão) colocada(s) no lugar mais próximo, a sua direita ou a sua esquerda, sempre perdendo o ponto.

c) 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

a) As equipes terão direito ao reconhecimento das canchas, separadamente, durante cinco minutos antes do início dos jogos ou dos confrontos, a critério dos congressos técnicos. A equipe que estiver ausente no momento do reconhecimento das canchas perderá esse direito.

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

I – O passeio deverá ocorrer com ambas equipes na cancha treinando juntas.

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

c) A equipe ausente no momento do passeio terá uma tolerância de cinco minutos para entrar em cancha. Confirmada a ausência da equipe (individual, dupla ou trio), esta perderá a partida por WO, creditando-se à equipe adversária a pontuação máxima.

Art. 13. JOGADA A PONTO

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

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

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

- c) Se duas bochas adversárias estiverem equidistantes do bolim, a equipe que tiver provocado o empate deverá jogar novamente até obter o ponto ou esgotar as suas bochas. Se ao final da jogada persistir o empate, a jogada será anulada e uma nova jogada deverá ser reiniciada da mesma cabeceira.
- d) Qualquer bocha jogada a ponto que tocar as tábuas laterais antes de ter efetuado jogo válido será considerada irregular, ficando sujeita à aplicação da regra da vantagem.
- e) Toda bocha jogada a ponto que tocar diretamente a cabeceira (fundo da cancha) será anulada, não sendo aplicada, neste caso, a regra da vantagem.

Art. 14. DESVIO DA BOCHA NA JOGADA A PONTO

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

14.1. Choque Direto:

- a) A bocha jogada a ponto que se chocar contra qualquer outra ou contra o bolim, conforme a Figura 5, desviando qualquer um dos dois em uma extensão superior a 70cm, será anulada e a bocha deslocada será recolocada no seu lugar de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem.
- b) No caso da jogada ser aceita pela equipe adversária, marcam-se as bochas onde pararam.
- c) Se a jogada não for aceita pela equipe adversária, a bocha infratora será anulada e as deslocadas voltarão às suas marcas.

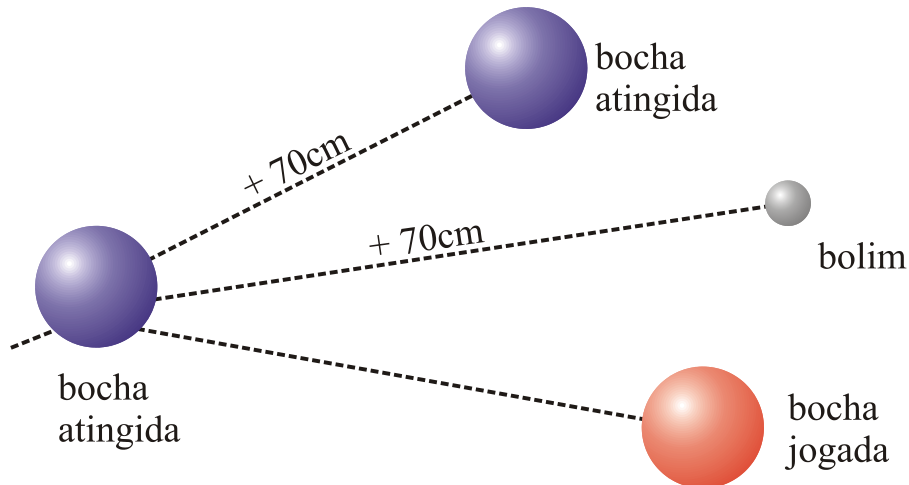


Figura 5. Exemplo de jogada a ponto que provoca o arrasto de bocha e bolim a uma distância superior a 70cm.

14.2. Choque em Cadeia:

A bocha jogada que se chocar a outra e provocar o arrasto de uma terceira bocha ou do bolim a uma extensão superior a 70cm, conforme Figura 6, será anulada e as bochas deslocadas serão recolocadas no lugar de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem, quando as bochas, o bolim ou ambos serão marcadas onde pararam. Para verificar se houve arrasto, deve-se efetuar a medição a partir da primeira bocha atingida.

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

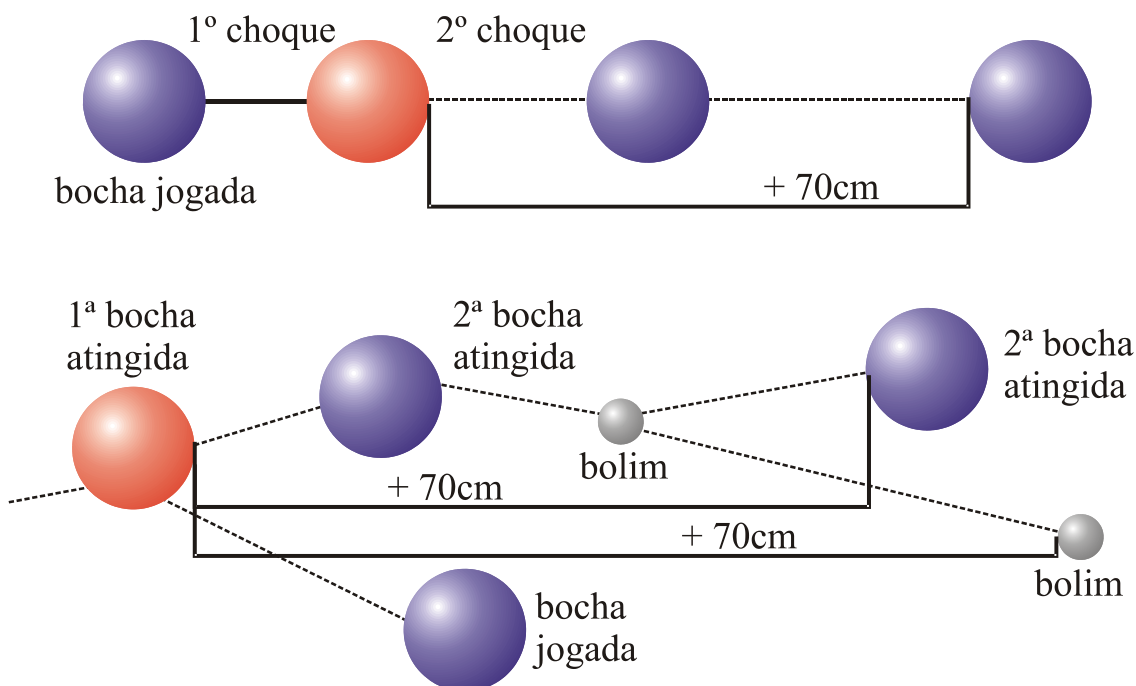


Figura 6. Caracterização de jogadas em cadeia.

14.3. Desvio sem equênciaia:

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.

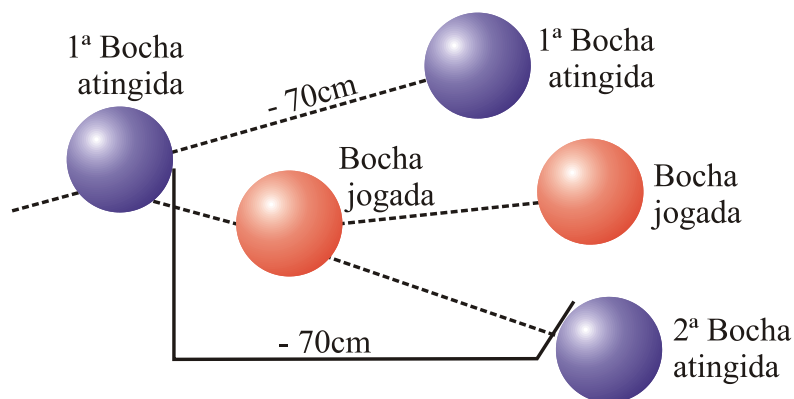


Figura 7. Exemplo de jogada com choque, sem, entretanto, configurar arrasto

14.4 Regra do oposto:

Quando uma bocha jogada a ponto deslocar uma ou mais bochas, ou o bolim, à uma distância inferior a 70cm, mas a bocha jogada percorrer uma distância superior a 70cm, conforme Figura 8, o adversário tem o direito de solicitar o oposto. Nesse caso, a(s) bocha(s) deslocada(s), inclusive o bolim, deve(m) voltar à(s) sua(s) marca(s) de origem e a bocha jogada deve permanecer no lugar onde parou.

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

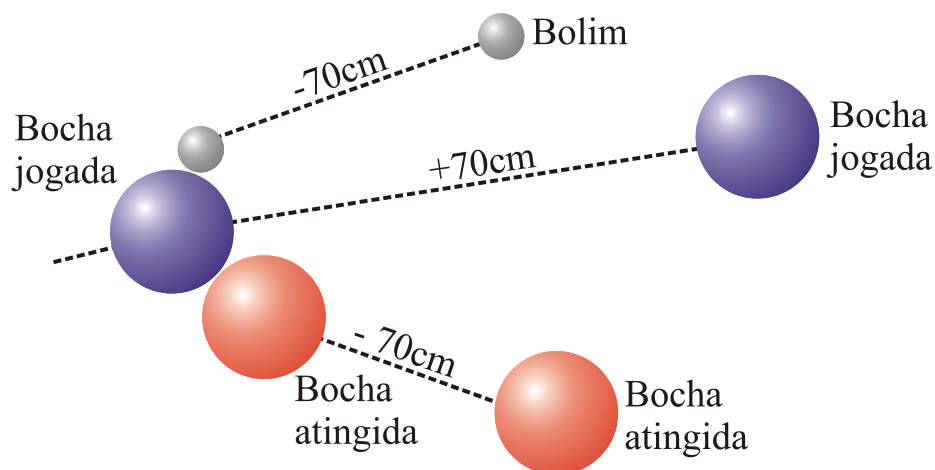


Figura 8. Exemplo de jogada em que a bocha lançada, após tocar em outra(s) bocha(s), percorre uma distância superior a 70cm, sem, entretanto, causar arrasto.

Art. 15. JOGADA DE RAFA

- a) A jogada consiste em atingir, com o auxílio do terreno, uma determinada bocha ou o bolim.
- b) A bocha jogada será válida se o jogador declarar ao árbitro o objeto que pretende atingir (bocha ou bolim) e lançar a bocha de forma regular.
- c) Após o lançamento da bocha o jogador em ação poderá ultrapassar a linha B ou B'. Se o jogador ultrapassar a linha B ou B' antes de ter efetuado o lançamento a bocha jogada será irregular, podendo-se aplicar a regra da vantagem.
- d) Entre as linhas D e D' (zona de tiro), todos os objetos situados a 13cm ou menos do bolim 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' deve picar além da linha D ou D'. A bocha que atingir esta linha ou picar antes da mesma, será considerada irregular, podendo-se aplicar a regra da vantagem.
- e) À bocha lançada que não atingir o objeto declarado, ou atingi-lo de forma irregular, será aplicada a regra da vantagem.
- f) É permitido rafa qualquer bocha situada após a linha D ou D' (oposta), bem como quando situadas na zona de tiro, em condição de berçário.
- g) O bolim, por sua vez, pode ser rafado somente após as linhas D ou D' (oposta), salvo quando na zona de tiro, em condição de berçário.
- h) Uma bocha poderá ser rafada dentro da zona de tiro quando se encontrar em situação de "berçário", ou seja, a uma distância menor ou igual a 13cm do bolim. Na zona de tiro esta regra não pode, entretanto, ser aplicada para o caso de duas bochas.
- i) Toda jogada de rafa que não atingir qualquer objeto (bochas ou bolim) e tocar diretamente a cabeceira (fundo) será anulada, não se aplicando a regra da vantagem.
- j) A bocha de rafa que tocar as tábuas laterais antes de ter efetuado jogo válido será considerada irregular, ficando sujeita à aplicação da regra da vantagem.
- k) Toda bocha que for atingida por efeito de uma jogada de rafa, assim como as bochas deslocadas e a bocha lançada que tocarem a cabeceira e retornarem, deslocando ou não bochas ou bolim, marcam-se onde pararem, valendo todos os seus efeitos, salvo se atingirem a linha D de origem, no caso de bocha, ou a linha E, no caso do bolim.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Art. 16. JOGADA DE TIRO

- a) A jogada de tiro consiste em atingir diretamente, ou com o auxílio de uma porção delimitada do terreno, uma bocha adversária ou própria ou o bolim, declarada previamente ao árbitro.
- b) Para que a jogada seja válida, o jogador deve declarar ao árbitro o objeto que se propõe a atingir (bocha ou bolim).
- c) É proibido atirar em sua própria bocha antes da linha E (meio da cancha), salvo quando esta estiver dentro do limite de distância de 13cm da bocha do adversário. Já a bocha do adversário, pode ser atirada em qualquer lugar da cancha.
- d) Antes de efetuar a jogada de tiro o jogador deve aguardar até o árbitro traçar um arco de 40 cm da bocha declarada e de todas que estiverem a 13cm ou menos desta. O jogador deve ainda aguardar a autorização do árbitro para o lançamento da bocha, caso contrário, a jogada será declarada irregular e a(s) bocha(s) desviada(s) será(ao) recolocada(s) no seu(s) lugar(es) de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem.
- e) Após o lançamento da bocha, o jogador em ação pode ultrapassar as linhas C ou C'. Se o jogador ultrapassar estas linhas antes do lançamento da bocha, a jogada será declarada irregular e a(s) bocha(s) deslocada(s) voltará(ao) à(s) sua(s) marca(s) de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem.
- f) Na jogada de tiro pode-se atingir os objetos que estiverem a uma distância menor ou igual a 13cm do objeto declarado, sempre que o pique da bocha estiver dentro da distância de 40cm, não podendo atingir a linha do arco, conforme figura 9.
- g) As bochas situadas antes das linhas D ou D' (oposta) devem ser atingidas somente por meio de jogada de tiro, salvo na condição de berçário, quando a rafa é permitida (ver também artigo 15, alíneas "f" e "h").
- h) Toda bocha atirada que não atingir qualquer objeto (bocha ou bolim) e tocar diretamente a cabeceira (fundo) será anulada, não se aplicando a regra da vantagem.
- i) A bocha de tiro que tocar as tábuas laterais antes de ter efetuado jogo válido será considerada irregular, ficando sujeita à aplicação da regra da vantagem.
- j) Toda bocha que for atingida por efeito de uma jogada de tiro, assim como a(s) bocha(s) deslocada(s) e a bocha lançada que tocarem a cabeceira e voltarem, deslocando ou não, bocha(s) ou bolim, marcam-se onde pararem, 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.

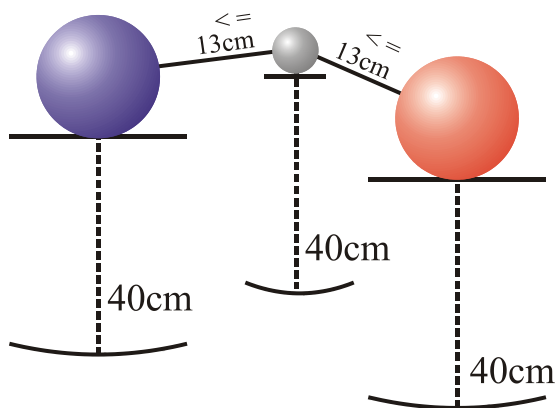


Figura 9: Exemplo da colocação do arco antes da jogada a tiro.

Art. 17. SUSPENSÃO DA COMPETIÇÃO E PARTIDAS

- a) Cabe ao árbitro a decisão da interrupção de uma partida devido a situações adversas (falta de

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

luz, chuva etc.). As partidas interrompidas serão reiniciadas com os mesmos pontos adquiridos até a jogada anterior à interrupção. Não serão contabilizados os pontos de uma jogada não concluída.

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

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

Art. 18. BOM SENSO

a) Para o bom andamento e desenvolvimento do esporte da bocha, recomenda-se o uso do bom senso durante a prática desportiva, bem como durante suas atividades diárias.

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

Art. 19. DISPOSIÇÕES FINAIS

a) A manutenção ou a retirada dos cavalinhos nas canchas é opcional.

b) As entidades que desejarem adaptar suas canchas às dimensões de 26,50m de comprimento poderão fazê-lo.

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

 CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA JOGOS TRADICIONALISTAS BOCHA - REGRA MUNDIAL / PONTO-RAFA-TIRO				
SÚMULA DO JOGO FASE: CANCHA:				
MTG X MTG				
QUE O PRESENCIAMENTO DA BOCHA E DE RESERVA DE DADO DA EQUIPE DA CASA FORNECEREM, PREENCHENDO AS INFORMAÇÕES DO JOGADOR				
I	MODALIDADE	INÍCIO DO JOGO	FINAL DO JOGO	TEMPO DE JOGO
N	INDIVIDUAL	h	h	h
D		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	
I		PLACAR FINAL	X	
V		COR DA BOCHA	X	
I	Nome Completo do Atleta	Assinatura	Nome Completo do Atleta	Assinatura
D		X		
U		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura
L		X		
A	Nome do Atleta	Assinatura	Nome do Atleta	Assinatura

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

ANEXO 03

REGULAMENTO OFICIAL DO JOGO DE BOLÃO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Art. 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 equência 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.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

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 fírm 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 efetua-los, marcando 00 (zero) pontos para cada bola não arremessada, salvo se tiver com a bola na mão em condições de arremesso.

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

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

Art. 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 Organizadora dos Jogos, não tenha definido um sistema próprio. Assim como, neste caso não haverá bola de experiência.

Art. 20. Outras situações relacionados com a forma de disputa dos jogos, tabelas, preenchimento das súmulas, indicação de arbitragem, premiação dos vencedores fica a critério da Comissão Organizadora e Comissão de Esportes.

(Este regulamento foi copiado em parte e adaptado do Regulamento Oficial do Desporto do Bolão, apresentado em Rondonópolis/MT, em 23 de janeiro de 1997, pelo então Diretor de Esportes da CBTG, Sr. Dorvalino.)

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

SUMULA DE JOGO DE BOLÃO



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA - CBTG
DEPARTAMENTO DE ESPORTES
JOGOS TRADICIONALISTAS
SUMULA DO JOGO DE BOLÃO

MTG/Federação: _____

Nome Completo dos Atletas

	Equipe/Grupo											Total do Ponto													
	Total de Pontos por Arremesso																								
	Prancha 01					Prancha 2					ST														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		ST	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	ST	
1																									0
2																									0
3																									0
4																									0
5																									0
6																									0
7																									0
8																									0
9																									0
10																									0
11																									0
12																									0
13																									0
14																									0
												TOTAL GERAL												0	

Nome do Capitão

Assinatura

Assinatura

TOTAL GERAL

0

Observações:

Local/Data

Nome do Atleta/Assinatura

Responsável p/Dep. de Bolão

Diretor de Esportes da CBTG

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

ANEXO 04

REGULAMENTO DO JOGO DE TAVA

Art. 1º. O presente regulamento visa orientar e dar diretrizes à prática do Jogo da Tava, para as Entidades Federativas filiadas à Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha, sendo que estas, dentro de sua área de atuação deverão, em princípio, 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. Cancha – A Cancha (mapa anexo) para a prática do jogo da tava deverá ter as seguintes medidas: de 7 (sete) até 9 (nove) metros de raia a raia.

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

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

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

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

Art. 4º. Todos os participantes deverão estar representando uma Entidade Concorrente (MTG/Federação) filiada à CBTG.

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

§ 2º. Todos os integrantes da Equipe concorrerão a premiação individual, e para a contagem dos pontos da Equipe (TRIO) serão computadas as três maiores pontuações.

Art. 5º. Contagem dos Pontos:

d. As Jogadas terão os seguintes valores:

SORTE CLAVADA 2 (dois) pontos positivos

SORTE CORRIDA 1 (um) ponto positivo

CULO CLAVADO 2 (dois) pontos negativos

CULO CORRIDO 1 (um) ponto negativo

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

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

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

§ 1º. Quando a tava bater fora do picador e der “culo”, valerá os pontos e a jogada.

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

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

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

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

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

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

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

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

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

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

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

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

§ 1º. São penalidades:

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

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

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

Art. 12. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Evento, ou por Comissão específica designada pela CBTG.

(O presente regulamento teve alguns de seus artigos adaptados às necessidades da CBTG, na 3ª Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha, realizada em Porto Alegre/RS, em novembro de 2001).

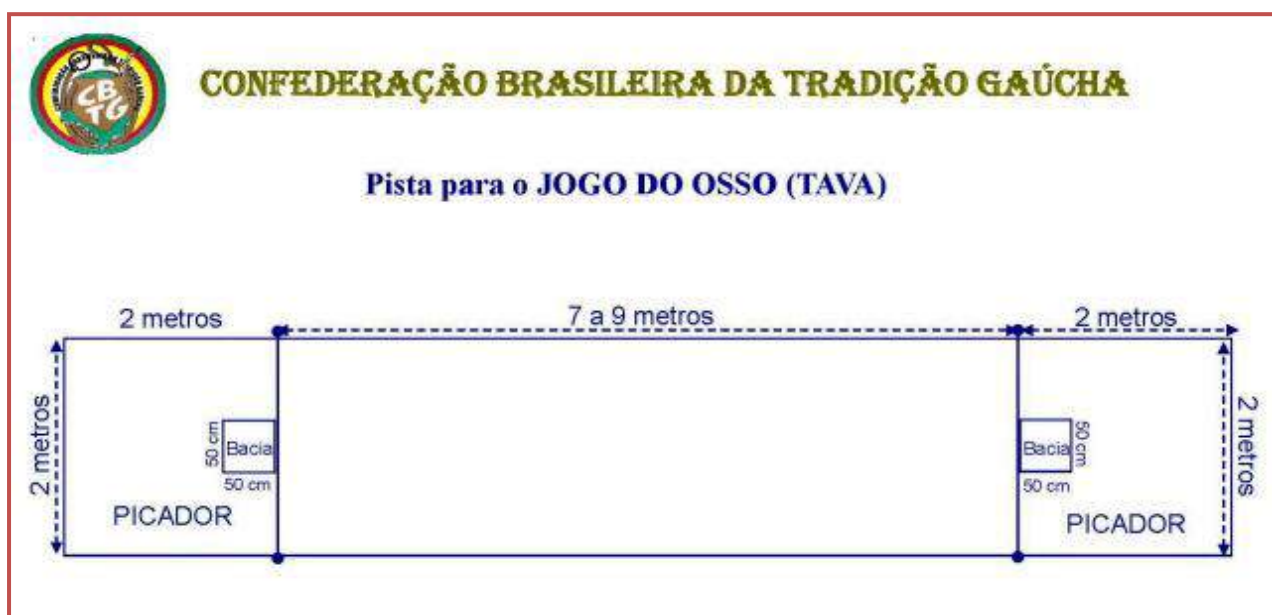
Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

CROQUI DA PISTA DO JOGO DE TAVA



Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

 CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA - CBGTG DEPARTAMENTO DE ESPORTES JOGOS TRADICIONALISTAS SUMULA JOGO DE TAVA		
MTG/FEDERAÇÃO==>		
Equipe: "A"	LANCES/PONTOS	TOTAL DE PONTOS
NOME DOS ATLETAS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
1		
2		
3		
4		
Anotações Possíveis	2 1 0 -1 -2 Total Geral (descontado o menor total de pontos)	
Equipe: "B"	LANCES/PONTOS	TOTAL DE PONTOS
NOME DOS ATLETAS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
1		
2		
3		
4		
Anotações Possíveis	2 1 0 -1 -2 Total Geral (descontado o menor total de pontos)	
Equipe: "C"	LANCES/PONTOS	TOTAL DE PONTOS
NOME DOS ATLETAS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
1		
2		
3		
4		
Anotações Possíveis	2 1 0 -1 -2 Total Geral (descontado o menor total de pontos)	
Equipe: "D"	LANCES/PONTOS	TOTAL DE PONTOS
NOME DOS ATLETAS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
1		
2		
3		
4		
Anotações Possíveis	2 1 0 -1 -2 Total Geral (descontado o menor total de pontos)	
Local e Data:		
Nome do Arbitro/Assinatura	Responsável p/Dep. de Tava	Diretor de Esportes da CBGTG

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

ANEXO 05

JOGO DE TRUCO CEGO

Art. 1º O Jogo de Truco tem como finalidade, um lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre peões e prendas.

Art. 2º Todos os trios terão um “Capataz”, que o representará nos sorteios e, será o Porta - Voz e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às comissões organizadoras e avaliadoras.

Art. 3º A comissão organizadora e avaliadora tem poderes para designar um “juiz” para os jogos que julgar necessários, mesmo contra a vontade dos participantes. O juiz ficará responsável pelo pagamento dos tentos.

Parágrafo único. Ao término das partidas, o “capataz” do trio vencedor deverá entregar para a comissão avaliadora e organizadora o Baralho, os tentos e a Súmula assinada pelos dois capatazes, com os resultados. (1)

Art. 4º Só poderão participar dos jogos os jogadores previamente escritos. A substituição de um jogador ou troca de testa, pelo reserva, só poderá ocorrer no fim de uma partida.

Art. 5º Os participantes do jogo de truco, deverão usar pilcha completa ou alternativa conforme diretrizes de indumentária do MTG, vetado o uso de chiripá para as Prendas. (2)

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 qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.
- VIII Não cumprirem as diretrizes de indumentária do MTG. (2)

§ 1º Os trios desclassificados com base nos itens I, II, III, IV, V, VI, VII, além da desclassificação, perderão o jogo, não podendo mais retornar ao torneio, será beneficiado com o resultado o trio adversário.(2)

§ 2º Os trios desclassificados com base no item VIII perderão o jogo da rodada podendo retomar na próxima rodada se cumprirem as diretrizes. (2)

§ 3º As reclamações e denúncias, referentes aos incisos deste Artigo, somente serão recebidas se efetuadas durante o jogo. (2)

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Art. 07 - Com a partida em andamento, não será permitido a permanência de pessoas em volta da mesa.

Art. 08 - Uma partida é composta de várias voltas e uma volta se completa com três vazas.

Art. 09 - 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 envido, 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 envido e outro do TRUCO, se não foi jogado ainda.

Nos jogos de testa, o Cobrador e o Pagador de tentos QUANDO EM DÚVIDA, após jogadas as três vazas pelos testas, poderão perguntar o que deve ser PAGO ou RECEBIDO, mesmo que o mão da próxima testa já tenha jogado a primeira carta.

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

IV - DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS: sairá distribuindo as cartas aquele que tirar a carta mais alta, ou seja, neste caso o REI é a carta mais alta do baralho. As cartas devem ser embaralhadas em cima da mesa, de boca para baixo. Não será aceito o “MANEIO” das cartas. Cada jogador receberá três cartas alternadamente, repartidas pela direita, e o restante deverá ser colocado à direita do pé, próximo ao mão, que se encarregará de juntar as cartas, pois será o próximo pé.

Nas partidas de TESTA, só poderão olhar as cartas recebidas, os jogadores que tiverem na sua vez de jogar. Se alguém olhar, as cartas serão distribuídas novamente. Se o jogo estiver em andamento, serão penalizados com o pagamento de 01(um) tento, cobrado pelo seu testa. Desde que o distribuidor de cartas, tenha avisado que a partida é de ‘TESTA’. As cartas serão distribuídas sempre por cima. Após a distribuição nenhum dos jogadores poderá tocar nas cartas restantes, que não estiverem em jogo (monte).

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

V - JOGO DE TESTA:

a) 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;

b) no jogo de testa o participante antes de jogar tiver suas cartas recolhidas pelo companheiro, deverá pagar dois tentos ao adversário, um do ENVIDO e outro do TRUCO, saldo em caso do adversário ter FLOR, quando pagará quatro tentos, sendo três da FLOR e um do TRUCO. Quando as cartas forem recolhidas pelo trio adversário, receberá dois tentos do adversário, um do ENVIDO e outro do TRUCO. (2)

VI - O TENTEIO: o pagamento dos tentos poderá ser feito por um só jogador, ou adversário pagará para adversário ou ainda, deverá ser feito pelo juiz se for designado um para a partida. Os tentos deverão ser colocados três a três, abertamente sobre a mesa, para que todos os vejam e verifiquem o ingresso dos mesmos no poço de cada grupo.

VII - TAMPA BARALHO: são duas cartas, coladas, que têm os dois lados de cor diferente das costas do baralho em uso. No momento em que o “PÉ”, da partida cortar o baralho, colocará a “BOCA” sobre o “TAMPA BARALHO”, assim sendo, ninguém verá a boca do baralho, e nem será possível tirar a carta de baixo. O uso da tampa não é obrigatório nas partidas, mas basta que um trio solicite para que esta venha a ser usada.

VIII - REGRAS GERAIS

a) PASSAR AS CARTAS: quando um grupo, sem jogar nenhuma carta, passar suas cartas sem haver falado ou apostado, o grupo contrário anotará dois tentos, um do ENVIDO e outro do TRUCO, que não mostrará suas cartas, salvo em caso de ter FLOR, quando cobrará quatro tentos, sendo três da FLOR e um do TRUCO, isso vale para cada testa. Nas partidas de roda, anotar-se-ão três tentos para cada FLOR e um pelo TRUCO.

Nas partidas de RODA, podem passar todos os que desejarem, sempre que fique um de cada grupo para competir. Com isso em nada se alterará a regra e contingência do jogo.

Quem haja cantado FLOR ou ENVIDO não pode ir ao baralho sem mostrar previamente as cartas que creditem seu canto, sob pena de reverter todos os pontos para o trio adversário. (1)

Se um jogador passar uma carta, passará automaticamente as restantes.

Será permitido ao jogador que cantar FLOR ou ENVIDO, quando cantar os pontos, e na disputa das vazas do truco a passar suas cartas, porém no final deve desvirá-las e mostrar, para que não seja penalizado.

b) CARTA JOGADA: é aquela que tenha sido posta em sua TOTALIDADE sobre a mesa, não podendo ser retirada nem trocada por outra. Duas ou mais cartas sobrepostas sobre a mesa ao mesmo tempo significará que as de baixo foram jogadas primeiro, devendo ficar visível que foram jogadas duas ou mais, sob pena de perder os tentos apostados no truco.

c) CARTAS JOGADAS EM CADA VOLTA: as cartas devem permanecer de boca para cima em frente de quem tenha jogado, assim se evitam confusões e se controlam os descartes e também para a comprovação dos tentos e propostas.

d) CARTAS MAL DISTRIBUÍDAS: O mau distribuidor de cartas o fará quantas vezes forem necessárias, sem prejuízo para o seu trio. Quem receber cartas de mais ou de menos deve avisar antes de jogar. Se comunicar o erro após jogar, ou depois de ter iniciado o jogo, este perde os tentos jogados e os que faltam para jogar, no mínimo um do ENVIDO e um do TRUCO.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

e) **CARTAS VIRADAS:** se uma carta virar ao ser distribuída ou repartida, o jogador afetado deverá dizer **NO ATO** se aceita ou se será efetuada nova distribuição. A aceitação se levará a cabo sempre que a carta virada seja uma negra (Rei, Cavalo ou Sota), quatro, cinco, seis, sete de copas ou bastos, ou seja, carta de pouco valor para o **TRUCO**. Tratando-se de carta de valor alto, como o **Às** de espada ou de bastos, sete de espada ou de ouro, três, dois ou **Às** de copas ou de ouro, automaticamente as cartas serão distribuídas novamente.

f) **CARTAS (RECEBIDAS):** depois de recebidas as três cartas por disputante, mesmo antes de ser iniciada a jogada, tudo o que se diga tem valor para o jogo, ainda que seja dito sem intenção ou distraidamente, ficando os contrários com o direito de aceitar, aumentar ou negar-se ao proposto.

Após a carta jogada tudo relacionado com **ENVIDO** ou **FLOR** não tem mais valor algum, tendo apenas, com respeito ao **ENVIDO**, como resposta a outra proposta dos contrários, desde que os companheiros não tenham fechado o **QUERO** ou **NÃO QUERO**.

g) **MÃO:** é o jogador que inicia o jogo e o primeiro a cantar os pontos das propostas aceitas, em nenhum caso defende por sua posição a mão do companheiro. Em igualdade de pontos para a **FLOR** ou **ENVIDO** e de cartas para o **truco**, é o mão quem primeiro jogou sua carta, de acordo com a ordem do jogo.

h) **ACEITAÇÃO DAS PROPOSTAS E RESPOSTAS:** As propostas e respostas devem ser ditas claramente, em voz alta, para serem levadas em conta, e repetidas se solicitadas pelos adversários.

No **ENVIDO** as propostas devem ser aceitas com a palavra “**QUERO**” e rejeitadas com o “**NÃO QUERO**” mas, em caso de revide ou aumento de proposta, este rebote significa aceitação da anterior, mas de qualquer forma e em última instância, alguém deve encerrar na forma indicada no começo.

Na **FLOR** e no **TRUCO** as condições são diferentes. A uma **FLOR** se contesta, **NO ATO**, com outra ou simplesmente se diz “**É BOA**”, se não se tem nada.

Para o **TRUCO** não se pode fazer aumento para o **RETRUCO** ou **VALE QUATRO** sem haver encerrado previamente o **QUERO** a primeira proposta. Do contrário, estes rebotes não valerão nada.

Nas propostas e respostas ficam proibidos os termos que se prestam a equívocos, os diminutivos ou parecidos: “**QUIETO**”, “**TRUNFO**”, “**TURCO**”, etc..., mas se forem ditos, entendido(s) e aceito pelo(s) adversário(s) tem valor positivo, valendo pelo **QUERO** e **TRUCO**.

FLORZINHA, **FLORESTA**, **FLORIANÓPOLIS**, etc..., o jogador que disser, se tiver, não vale o canto, devendo complementar com o canto de **FLOR**. Porém, se não tiver vale como se tivesse cantado, sofrendo todas as consequências do jogo.

i) **PROPOSTAS DUPLAS:** nos casos em que haja uma proposta dupla, se aceita ou rejeita tudo ao dizer “**QUERO**” ou “**NÃO QUERO**”.

Se unicamente aceita-se uma parte da proposta, se procederá da seguinte maneira:

- “Passo o primeiro e Quero o segundo” ou
- “Passo o segundo e quero o primeiro”. ou
- “Passo o **TRUCO** e quero o **ENVIDO**”. ou
- “Passo o **ENVIDO** e quero o **TRUCO**”. ou

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

j) **O CANTO:** em qualquer das combinações em que seja mister cantar os pontos, seja no **ENVIDO** ou na **FLOR**, a quantidade cantada em primeiro lugar é a que vale e não poderá ser corrigida, sofrendo todas as consequências inerentes ao jogo. Não valem equívocos, distrações ou frases alheias à partida, que para o caso se tornam como reais.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Após a palavra “QUERO”, o número dito em primeiro lugar é que vale.

k) CARTA JOGADA DE BOCA PARA BAIXO COM PROPOSTA: nas partidas de testa, se um jogador fizer uma das propostas do ENVIDO, FLOR ou TRUCO e ao jogar a primeira carta a mesma cair de boca para baixo, automaticamente ele passou as cartas, somente para o TRUCO, este jogador só poderá se manifestar se houver propostas de ENVIDO ou FLOR. Se ganhar a proposta do ENVIDO deverá desvirar suas cartas para comprovação, o mesmo deverá fazer, perdendo ou ganhando a proposta de FLOR. (2)

IX - FLOR

a) FLOR: a flor é formada por três cartas do mesmo naipe e valem três tentos. Nenhum dos quatro naipes tem mais valor do que o outro. A chamada “FLOR PARAGUAIA” não tem valor, isto é, três quatro ou qualquer trio de cartas iguais, não serão aceitos como flor.

b) VALOR DAS CARTAS: cada carta vale pelo número que leva. O Ás vale um, o dois vale dois e assim sucessivamente, o três, o quatro, o cinco, o seis e o sete. As NEGRAS não tem valor algum a ser computado no total a formar-se com as três cartas da FLOR.

Para se cantar uma “FLOR” e declarar o seu valor, somam-se o número das cartas denominadas BRANCAS e, ao total obtido, somam-se vinte pontos. O valor de uma FLOR composta de três negras é de vinte pontos. As negras nada valem, mais vinte, total é VINTE.

X - PENALIDADES: aquele que cantar FLOR, sem possuí-la, ainda que por engano, ou em conversa alheia ao jogo, perde quatro tentos, sendo três da FLOR e um do TRUCO não jogado, pois neste caso se dá por finalizado a volta.

Depois de haver cantado FLOR e tendo sido jogado o TRUCO, e comprove-se que não existia esta FLOR, ou que se cantará mal, os pontos da mesma serão abonados ao trio contrário, tanto os tentos da FLOR como todos os correspondentes ao TRUCO, sejam quantos forem e ainda que os tenham ganho. (1)

O jogador que cantar FLOR e for ao baralho sem mostrá-la perde os tentos da FLOR e ainda os correspondentes ao TRUCO jogado.

A FLOR renegada e descoberta pelos adversários dará a estes os três tentos da FLOR renegada e mais os do TRUCO.

XI - PEÇO FLOR: o Jogador que tem FLOR pode dizer ao seu adversário “PEÇO FLOR”, quando suspeitar que o mesmo renegou a flor, o que pode ser feito; o jogador perguntado somente mostrará suas cartas ao final das três vazas, duas delas de naipe diferentes cumprirão a finalidade ou, se for necessário, mostrará as três cartas.

Só poderá pedir FLOR o jogador que a tiver. Este perderá um tento se o jogador consultado não tiver FLOR, ou ganhará os tentos da FLOR que comprovar haja sido renegada, e mais os tentos apostados no TRUCO.

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

XIII - DIVERSAS COMBINAÇÕES DE FLOR

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

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

b) FLOR E FLOR: quando um jogador de um grupo cantar FLOR e outro contrário responder FLOR, também se o primeiro não fizer proposta maior, os jogadores seguem com a segunda parte do jogo, o TRUCO. Após terminada a mão, mostram-se os pontos de cada um. A maior anotar-se-á seis tentos, três de cada uma das FLOR. Se vários jogadores de um grupo ou de ambos cantam FLOR, nestas condições se anotará a soma de todas elas ao grupo ganhador.

c) FLOR E CONTRA - FLOR: um jogador diz FLOR e seu contrário diz CONTRA - FLOR. Se o primeiro não aumentar a proposta, deve responder NO ATO se aceita, respondendo “QUERO”, e ambos cantam seus pontos. Ao ganhador anotar-se-ão seis tentos. Se não aceitar a CONTRA - FLOR, dirá “NÃO QUERO” ou “COM FLOR ME ACHICO”, ninguém canta seus pontos e o ganhador obtém quatro tentos, sendo três da FLOR e um da achicada.

d) CONTRA - FLOR E O RESTO: esta proposta pode ser feita por qualquer jogador que tenha FLOR, ou como resposta a outra do adversário. No primeiro caso, se ninguém contesta, vale como uma FLOR SIMPLES, mas se alguém tem FLOR deve responder no ato se aceita ou não. Se aceita, contam-se os pontos e ao ganhador anotar-se-ão seis tentos pelas duas FLOR e ademais (PELO RESTO), os tentos que faltam ao que vai adiante, para terminar a partida. Achicando-se, são quatro tentos, sendo três da CONTRA - FLOR e um da achicada. Nas partidas de TESTA, “CONTRA - FLOR E O RESTO” valem seis tentos, quando aceita.

e) FLOR, CONTRA FLOR, CONTRA - FLOR E O RESTO: ao anúncio de FLOR, e o contrário opõe a sua como CONTRA - FLOR, e o primeiro, sentindo-se forte ou desejando impressionar, responde “CONTRA - FLOR E O RESTO”, aceitando-se, são seis tentos mais os que falem ao ponteiro para terminar a partida. Se não aceita, são seis tentos somente. Nos jogos de TESTA, a FLOR, CONTRA - FLOR E O RESTO, valem somente seis tentos, quando aceito.

f) FLOR MÚLTIPLA: se forem cantadas várias FLOR, por ambos os grupos, se é aceita, somam-se todos os tentos relativos a todas as FLOR, e se um grupo se achicar, somam-se as FLOR do grupo ganhador mais um tento por FLOR achicada do grupo perdedor. Se um jogador cantar FLOR e não a possuir, perdem-se as outras do mesmo grupo e mais os tentos relativos ao TRUCO, ou mais um tento se este não foi jogado.

g) CANTO ACHICADO: quando um jogador possui uma FLOR de baixo valor (vinte, vinte e um, vinte e dois, etc...) poderá dizer “ME ACHICO COM FLOR” para proteger o seu saldo de tentos ou não desastrar o seu jogo, e também disputar o TRUCO, pois poderá ter cartas de valor para o mesmo. No caso do adversário não possuir, o canto vale como uma FLOR SIMPLES, porém se o adversário tiver e cantar, ainda que seja de menor valor que a do cantor achicado, recebe quatro tentos, três da FLOR SIMPLES e um da FLOR ACHICADA.

XIV – ENVIDO

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

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

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 “ÜM”, pois é muito usado nesse jogo o seguinte canto:

– Quatro e sete trinta e um, meus pontos são trinta e um (como no caso acima, foi cantado QUATRO pontos).

Dito o ENVIDO, o contrário responderá QUERO, se aceitar, em cujo caso se cantarão os pontos, fazendo em primeiro lugar o mão. O mão geral está sempre obrigado a cantar os seus pontos, os demais cantarão os seus se forem maiores, sendo menores bastará que se diga: “NÃO MATO”, ou “É BOM”, com o que se dá por perdido, e ao outro se anotarão os tentos que estiverem em jogo.

Se é dito “NÃO QUERO”, não se cantam os pontos e o que falou primeiro ganha um tento.

Quando empatados os pontos cantados, ganha o mão.

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

O Jogador pode passar as suas cartas durante a parte do TRUCO, e ao término da volta, desvira-as e mostra os pontos cantados na primeira parte.

Quando um jogador ENVIDA e o outro tem FLOR, o ENVIDO fica anulado, pois a FLOR tem prioridade. É a primeira parte do jogo quando ocorre.

Quando um jogador envida e seu companheiro tem flor deverá acusá-la NO ATO, antes que haja manifestação de qualquer um dos adversários para a proposta envidada.

Se um jogador disser “ENVIDO MINHA FLOR”, vale o ENVIDO e não vale a FLOR. Ou disser: “ENVIDO MINHA FALTA ENVIDO”, vale o ENVIDO simples.

CANTO EQUIVOCADO: se, ao acusar os pontos do ENVIDO, não forem os mesmos que foram cantados, quem incorrer nesta falta, perderá os tentos do ENVIDO que foram apostados e mais os do TRUCO, ainda que os tenha ganho. Se não foi jogado o TRUCO, perde um tento e todos esses tentos serão abonados ao trio contrário. (1)

XV - COMBINAÇÕES DE ENVIDO OU EMBIDO

a) ENVIDO SIMPLES: O ENVIDO vale DOIS tentos no caso de ser aceito e UM em caso contrário.

b) REAL ENVIDO: Vale TRÊS tentos se for aceito e UM se não for. Este é o valor quando dito isoladamente e não como revide, em cujo caso nada se faz mais que sustentar três tentos aos anteriores posto em jogo, se é aceito. Podem ser dispostos dois, três ou mais REAL ENVIDO, cada um valendo três tentos. Quando dito como revide e se dispara ficam os tentos anteriores como válidos ou aceitos e se anotam ao último que envidou. Sempre que o revide a aceitação da proposta anterior, ainda que não se pronuncie a palavra QUERO. Dito só a palavra REAL, nada vale. ENVIDO não pode ser colocado como rebote em sinal de REAL ENVIDO.

c) FALTA ENVIDO: pode-se dizer “FALTA ENVIDO”, ao iniciar a volta ou como revide. No primeiro caso, se é aceita, vale pelos tentos que falem 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,

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

tem o valor que acabamos de expressar (os tentos que faltem para o ponteiro terminar). Se não é aceito, valem somente os tentos que somem as propostas anteriores a FALTA ENVIDO. Assim, ENVIDO, REAL ENVIDO, FALTA ENVIDO, se não é aceito, vale cinco tentos, dois do ENVIDO e três do REAL ENVIDO.

Também, ENVIDO, ENVIDO - ENVIDO, REAL ENVIDO, se quer, vale sete tentos, dois do primeiro ENVIDO, dois do segundo e três do REAL ENVIDO.

Os tentos são perdidos pelos que disparam ou não aceitam. A FALTA ENVIDO, se dita no início da partida e se for aceita, vale a partida inteira, porém no jogo de TESTA ela vale apenas seis tentos, se for aceita.

Sempre que faltar “UM” tento para um trio ganhar a partida, coloca-se a FALTA ENVIDO, pois se colocar o ENVIDO SIMPLES, dará aos adversários a oportunidade de revide, podendo os oponentes aumentarem para o REAL ENVIDO, e os primeiros não podendo retornar para a FALTA ENVIDO, que nesse caso é menor que o ENVIDO (2 tentos). “Nenhum jogador deve apostar mais tentos do que lhes faltem para sair; quem quer ENVIDO superior à sua FALTA e perde, deve pagar os tentos correspondentes.”

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

XVI - TRUCO

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

O TRUCO divide-se em três partes: TRUCO, RETRUCO e VALE QUATRO. Contrariamente ao que acontece com a FLOR e o ENVIDO, no TRUCO é necessário responder o QUERO antes de pôr o revide.

Desejando-se aumentar uma proposta de TRUCO, dir-se-á QUERO RETRUCO; desejando-se aumentar uma proposta de RETRUCO, dir-se-á QUERO VALE QUATRO. A ordem não pode se alterar.

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

O Valor da maior a menor carta é o seguinte: O ÁS de espadas mata o ÀS de paus (bastos), o qual mata o SETE de espada, que mata o SETE de ouro, o qual mata todos os TRÊS, os quais matam os DOIS, que por sua vez matam os ASES de copas e de ouro, que matam os REIS, estes os CAVALOS os quais matam as SOTAS (damas), que matam os SETES de copas e o de paus (bastos), que matam os SEIS, estes matam os CINCOS e estes, finalmente matam os QUATROS, que são as cartas de menor valor.

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

COMO SE GANHA O TRUCO: em geral, para ganhar uma volta, é necessário ganhar duas vazas das três que normalmente se jogam, porque pode acontecer o seguinte:

- Se um grupo ganhar a primeira e perder a segunda, será ganhador da volta o grupo que ganhar a terceira vaza;
- Se perder a primeira, deverá ganhar a segunda e a terceira para ganhar a volta;
- Tudo se não existirem vazas empatadas;
- Quando se jogam todas as vazas, sem haver dito o TRUCO, ao ganhador se anotará um tento somente, como se fosse um TRUCO não aceito.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

VAZA EMPATADA: se um ou mais jogadores dos grupos jogam cartas de igual valor, se diz que a vaza vai empatada ou ÀS PARDAS. Se a primeira vaza vai parda, ganha o que faz a segunda.

– Empatando-se a primeira e a segunda vaza, ganha o que fizer a terceira vaza;

– Empatando-se a terceira, ganha o que fez a primeira vaza;

– Empatando-se a três vazas, ganha o que é mão, dos que jogarem as cartas que empardaram na terceira vaza.

Quando uma vaza fica empatada, joga em primeiro lugar o jogador que foi mão na vaza anterior.

Se dois jogadores do mesmo grupo jogam cartas de igual valor, maiores que as dos contrários, na vaza seguinte joga de mão o que foi em relação ao companheiro na vaza anterior.

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

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

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

IR AO BARALHO: significa jogar a(s) carta(s) junto ao que restou do reparte. No jogo de TESTA, se um jogador for ao baralho, tudo o que possa dizer não tem qualquer valor e significa o “NÃO QUERO” para todas as propostas que FOI, FORAM ou SERÃO feitas pelo adversário. Se é inicial, no caso de “ENVIDO E TRUCO”, perde UM tento, como se tivesse dito não quero, para o ENVIDO e mais UM tento para o não quero do TRUCO, e se for revide pagará os tentos postos em jogo.

Se um jogador passar suas cartas ou ir ao baralho, e seu ou seus companheiros ficam no jogo, ele ou eles é que defenderão a partida com suas cartas, sendo que no lugar do que passou suas cartas, pula-se quando chegar a sua vez de jogar e tudo que venha a dizer terá valor.

Se um grupo passa e não tenha sido feita proposta para o TRUCO, aos que ficam se anota um tento, como se fosse um TRUCO não querido.

Se antes de iniciar o jogo um grupo vai ao baralho, anotam-se para o grupo que ficou sem adversário dois tentos, um do ENVIDO e outro do TRUCO não queridos.

Se um jogador em uma vaza passar uma carta, isto significa que passará todas as demais.

NA LEI DO JOGO ESTÁ TUDO DITO: esta é uma manifestação feita quase que exclusivamente pelo grupo que se encontra em grande desvantagem de tentos. É usado nos finais de partida e como medida extrema.

É formulada antes que se distribua a primeira carta e os contrários terão que ver as suas cartas para dar qualquer resposta, pois não estão obrigados a uma resposta ÀS CEGAS. Nada impede que o trio proponente olhe suas cartas. Esta fórmula equivale dizer: FALTA ENVIDO E TRUCO E SE HOVER FLOR, CONTRA - FLOR E O RESTO. Resolvendo-se a primeira parte do jogo, logo, independentemente, como sempre, joga-se o TRUCO.

a) Se ninguém tem FLOR, se responderá para a FALTA ENVIDO e o TRUCO, da seguinte maneira: “QUERO”, aceitando-se tudo e “NÃO QUERO”, recusando-se os dois. Aceitando-se algo, procede-se negando por primeiro o que não se aceita, e assim se dirá: Passo o TRUCO e quero a FALTA ENVIDO, ou passo a FALTA ENVIDO e quero o TRUCO, ou ainda, passo o SEGUNDO e quero o PRIMEIRO(**). Nesse caso o trio que colocou a lei e tiver flor deverá acusá-la NO ATO, antes que seus companheiros cantem seus pontos, sob pena de não poder mais cantá-la.

b) Se alguém tem FLOR, se responderá assim: “COM FLOR QUERO”, aceitando-se tudo, ou seja, a CONTRA - FLOR E O RESTO e o TRUCO; ou “COM FLOR E NÃO QUERO” aceitando a CONTRA FLOR E O RESTO e recusando o TRUCO; ou “ME ACHICO COM FLOR” e “QUERO”, cantando achicado e aceitando o TRUCO; ou ainda, “ME ACHICO COM FLOR” e “NAO QUERO”, cantando achicado e fugindo do TRUCO.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Obs.: em ambos os casos (com FLOR ou sem FLOR), o(s) adversário(s) é (são) obrigado(s) a responder(em) as propostas, após consultar(em) as suas cartas.

No jogo de TRUCO, além da proposta da “LEI DO JOGO” nenhuma aposta poderá ser feita no escuro, antes de se ter recebido as três cartas.

- ENVIDO MINHA FLOR - vale o ENVIDO e não vale a FLOR.

- NÃO HÁ FLOR SEM TRUCO - valem as duas propostas.

- Quem se inscrever na modalidade Truco Cego, não poderá participar em outra modalidade Esportiva e ou Campeira.

XVII - REGULAMENTO DISCIPLINAR DO JOGO DE TRUCO CEGO - MTG

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

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

c) A COMISSÃO ORGANIZADORA E JULGADORA tem poderes para designar um “JUIZ” para os jogos que julgar necessários, mesmo contra a vontade dos participantes. O juiz ficará responsável pelo pagamento dos tentos.

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

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

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

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

g) Serão desclassificados os trios que:

1) Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.

2) Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões.

3) Não obedecerem os horários estabelecidos.

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

5) Que durante a disputa da vaza afastarem-se mais de dois metros da mesa. Esta determinação não será válida para os jogos de “TESTA”, quando o participante já tiver jogado e obtiver a autorização do trio adversário.

6) Se algum jogador apresentar sintomas ou indícios de embriaguez durante o jogo será automaticamente desclassificado e substituído pelo reserva, caso o trio não possua reserva será desclassificado na sua totalidade. Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.

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

XVIII – TÉRMINO DO TEMPO DE JOGO (2)

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.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

XIX - DAS COMISSÕES

Deverá existir 02 (Duas) comissões constituídas de pessoas idôneas e reconhecidamente conhecedoras do Regulamento de Truco Cego e do Regulamento Disciplinar para que se possa dar início aos jogos.

a) Comissão Organizadora e 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.

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

XX - SINOPSE - (Vencedor)

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

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

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

d) Confronto direto.

e) Sorteio.

f) Na melhor de três partidas, o conjunto que ganhar duas partidas consecutivas, contará três partidas, ou seja, sendo a última partida, 24 tentos a zero.

g) Um jogo será composto de três partidas consecutivas e sem intervalos, sendo que cada jogo terá a duração máxima de duas horas (02h), sendo que após este tempo, caberá à Comissão Organizadora o ARBÍTRIO DE DETERMINAR O VENCEDOR DESTE JOGO, sendo penalizado o trio que estiver gastando tempo inutilmente. (1)

h) Os casos omissos as Comissões Organizadora e Julgadora terão total poder de decisão.

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA - CBTG DEPARTAMENTO DE ESPORTES JOGOS TRADICIONALISTAS SÚMULA DO JOGO DE TRUÇO ESPANHOL (CEGO) - Modalidade - TRIO						
MTG/Federação:			X	MTG/Federação:		
NOME DO TRIO	Nº DO TRIO	TENTOS MARCADOS	PARTIDAS	TENTOS MARCADOS	Nº DO TRIO	NOME DO TRIO
			1ª			
			2ª			
			3ª			
SOMA DOS TENTOS MARCADOS			X		SOMA DOS TENTOS MARCADOS	

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

TRIO VENCEDOR	TRIO PERDEDOR
PARTIDAS VENCIDAS	PARTIDAS VENCIDAS
TENTOS MARCADOS	TENTOS MARCADOS
Assinatura do Capataz Trio Vencedor	Assinatura do Capataz Trio Perdedor

Local e Data:

Nome do Árbitro/Assinatura	Responsável p/Dep. De Truco	Diretor de Esportes da CBTG

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA - CBTG DEPARTAMENTO DE ESPORTES JOGOS TRADICIONALISTAS SÚMULA DO JOGO DE TRUÇO ESPANHOL (CEGO) - Modalidade - TRIO						
MTG/Federação:			X	MTG/Federação:		
NOME DO TRIO	Nº DO TRIO	TENTOS MARCADOS	PARTIDAS	TENTOS MARCADOS	Nº DO TRIO	NOME DO TRIO
			1ª			
			2ª			
			3ª			
SOMA DOS TENTOS MARCADOS			X		SOMA DOS TENTOS MARCADOS	

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

TRIO VENCEDOR	TRIO PERDEDOR
PARTIDAS VENCIDAS	PARTIDAS VENCIDAS
TENTOS MARCADOS	TENTOS MARCADOS
Assinatura do Capataz Trio Vencedor	Assinatura do Capataz Trio Perdedor

Local e Data:

Nome do Árbitro/Assinatura	Responsável p/Dep. de Truco	Diretor de Esportes da CBTG

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

ANEXO 06

JOGO DE TRUCO DE AMOSTRA

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

BARALHO: Utiliza-se o chamado “Baralho Espanhol” desprezando-se todos os 8, todos os 9, os coringas e os Ases de copas e de ouros, desta forma restando 38 cartas.

Nada impede que se jogue com os Ases de copas e de ouros, isso só depende de acerto anterior entre os trios, mas é bom lembrar que quando estes Ases estão no jogo o As de ouro vence o As de copas.

DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS: Formada as “cruzas” alguém do grupo toma o maço de cartas embaralhando-as e colocando-as de boca para baixo no meio da mesa onde cada participante irá retirar uma carta virando-a em sua frente. Aquele que tirar a carta de maior valor numérico será o DADOR, em caso de empate os empatados disputarão entre si sendo DADOR aquele que virar a carta com maior valor numérico.

Estabelecido o DADOR este deverá embaralhar as cartas e colocar o maço a frente do adversário imediatamente a sua esquerda para que este efetue o corte. Ao DADOR cabe distribuir as cartas uma a uma para cada jogador, de boca para baixo da boca do baralho (por baixo) sempre pela direita e após receber sua terceira carta deverá tirar da boca do baralho e de boca para cima uma carta que definirá o naipe da AMOSTRA.

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

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

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

TENTOS: Os “tentos” são a mesma coisa que os pontos, é recomendado que se tenha 30 tentos iguais para marcar os pontos mais 2 diferentes para que se marque a virada.

Para maior facilidade e melhor visibilidade é obrigatório que os tentos sejam agrupados de 5 em 5. As partidas são jogadas em 30 tentos, os 15 primeiros são chamados MALOS e os 15 finais são chamados BUENOS. Quem completar os 15 TENTOS MALOS estará automaticamente em BUENOS (VIRADO).

NÚMERO DE JOGADORES: Pode-se jogar o Truco de Amostra com 2, 4, 6, 8, 10, e até 12 jogadores, já que dá 3 cartas por pessoa, ainda sobram duas no último caso.

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

- 2 jogadores “partida de Mano”- Em 18 tentos virando em 9.
- 4 jogadores “dois contra dois”- Em 24 tentos virando em 12.
- 6 jogadores “três contra três”- Em 30 tentos virando em 15.
- Para os Jogos Tradicionalistas da CBTG os jogos serão na modalidade “trio” ou “três contra três”.

O TENTEIO: É a operação de repartir os tentos ganhos no final de cada rodada. Antes de repartir as cartas no início do jogo cada grupo designará o encarregado de efetuar o tenteio que não poderá ser efetuado por outro durante a partida, o encarregado de um grupo servirá ao do grupo contrário e vice-versa (pagador e recebedor).

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

REGRAS GERAIS

CARTAS MAL DISTRIBUÍDAS: Se o DADOR errar na distribuição das cartas a fará quantas vezes forem necessárias sem prejuízo para o seu trio.

CARTA JOGADA: É aquela que tenha sido posta sobre a mesa com a boca para cima, não podendo ser retirada ou trocada por outra. Duas ou mais cartas sobrepostas sobre a mesa ao mesmo tempo significará que a ou as de baixo foram jogadas primeiro, devendo ficar visível aos demais que foram jogadas duas ou mais cartas, sob pena de perder os tentos apostados no truco. Depois da carta jogada tudo relacionado com Envido ou Flor não tem valor algum tendo apenas respeito como resposta à outra proposta dos contrários.

As cartas jogadas em cada volta devem permanecer de boca para cima em frente a quem as tenha jogado, assim se evitando confusões e controlando os descartes servindo também para a comprovação dos tentos e propostas.

CARTAS VIRADAS: Se uma carta virar ao ser distribuída ou repartida, o jogador afetado deverá dizer NO ATO se aceita ou se será efetuada nova distribuição, sem possibilidade de retratação, mesmo que a carta virada venha a se constituir brava com a virada da amostra.

ACEITAÇÃO DAS PROPOSTAS: No Envido as propostas devem ser aceitas com a palavra QUERO, e rejeitadas com NÃO QUERO, mas em caso de revide ou aumento de proposta, esse rebote significa aceitação da anterior; duas de qualquer forma e em última instância alguém deve encerrar na forma indicada no começo, QUERO ou NÃO QUERO. Na Flor e no Truco as condições são diferentes a uma Flor se contesta com Outra ou simplesmente se diz “A Pontos ou Pontos”, se não se tem nada. Para o Truco pode se fazer um aumento para retruco ou vale quatro sem haver dito QUERO previamente, sendo o mesmo válido para o VALE QUATRO.

Nas propostas ficam proibidos os termos que se prestam a equívocos, os diminutivos ou parecidos: “Quieto”, “Quebro”, “Trunfo”, “Turco”, “Florzinha”, etc.

Devem-se dizer claramente: “Quero”, “Truco”, “Flor” e os demais termos usuais estabelecidos. Deve-se pronunciar tudo em voz alta e clara, para ser levada em conta, e repetir se solicitado pelos adversários, e quando pronunciados devem ser esclarecidos obrigatoriamente.

PROPOSTAS DUPLAS: Nos casos em que haja uma proposta dupla, se procederá da seguinte maneira. Se unicamente se aceita uma parte da proposta se dirá: “Quero o segundo ou Quero o Truco” e “Não Quero o primeiro ou Não Quero o Envido”, ou vice-versa, não havendo necessidade de primeiro passar o que não se quer jogar.

O CANTO DOS PONTOS: Em qualquer das combinações em que seja preciso cantar os pontos, seja no 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 um tento do Truco mesmo que este não tenha sido jogado, sendo revertidos estes tentos para o trio adversário.

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

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

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

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Carta	Valor e pontos	Senhas
2 da mostra	30	Arregalar os olhos e levantar as sobancelhas
4 da mostra	29	Beijo sem estalo
5 da mostra	28	Enrugar o nariz
11 Perico	27	Piscar olho direito
10 perica	27	Piscar olho esquerdo
Rei da Mostra	Vale a carta virada e a senha é a mesma da carta virada	
Âs de espadas	1	Torcer um canto da boca
Âs de paus	1	Torcer um canto da boca
7 de espadas	7	Torcer um canto da boca
7 de ouro	7	Moder o lábio inferior e diz bom
3	3	Morder o lábio inferior
2	2	Mostrar a língua
Rei	0	Estas cartas quando não são da mostra não possuem nenhum valor quantitativo, mas podem auxiliar na formação das flores e 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, isoladamente não valem nada e a maior, mata a menor.
Quando não se tem jogo fecham-se os olhos, querendo dizer estou cego.		

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

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

PEÇO FLOR: O jogador que tem flor pode dizer ao seu contrário ou a todos “peço flor” quando suspeitar que algum deles renegou a flor. O jogador que tem flor e pede flor, perderá um tento por flor pedida, se todos jogarem suas cartas e nenhum tiver flor. E ganhará 3 (três) tentos da flor que comprovar haja sido renegada.

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

QUANDO CANTAR: Durante o descarte da primeira rodada antes de colocar sua primeira carta sobre a mesa, o jogador que tiver deve anunciar que tem FLOR e aguardar a manifestação dos companheiros e adversários, nesse momento, se um ou mais adversários tiver flor deve anunciá-la imediatamente, possibilitando dessa forma que o primeiro que anunciou sua flor possa propor uma disputa entre e sua e a(s) outra(s), pela mesma razão os parceiros do primeiro devem anunciar suas flores.

A proposta inicial de uma disputa de FLORES deve ser formulada pelo primeiro que falou FLOR, dependendo da pontuação de sua flor poderá tomar três atitudes. Achicar-se, aumentar a quantidade de pontos que o adversário irá colocar em disputa ou ir para a mesa.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

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

DIVERSAS COMBINAÇÕES DE FLOR

FLOR SIMPLES: Quando um jogador de um grupo canta flor e o grupo contrário não tem seus componentes responderão “A Pontos ou Pontos” e o que cantou receberá três tentos. Se vários jogadores de um mesmo grupo cantam flor e os contrários não, se pagará três tentos por flor cantada.

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

FLOR E FLOR: Quando o jogador de um grupo canta flor e o outro contrário responde flor, também, se o primeiro não fizer uma proposta maior, os jogadores seguem com a segunda parte do jogo (o truco), e depois de terminada a mão, mostram-se os pontos de cada uma maior se anotam três tentos. Se vários jogadores de um grupo ou de ambos cantam flor nestas condições se anotam a soma de todas elas ao grupo ganhador.

FLOR E CONTRA-FLOR: Um jogador canta flor e seu contrário diz “Contra-Flor”, se o primeiro não aumenta a proposta deve responder no ato se aceita respondendo “QUERO” e ambos cantam seus pontos; ao ganhador se anotar seis tentos. Se não aceita a Contra-Flor, responderá “NÃO QUERO”, “COM FLOR ME ACHICO” ou “CHICA”, ninguém canta seus pontos e o ganhador obtém quatro tentos, sendo três de sua flor e um da flor achicada. A esta proposta pode ser ajuntado tantos Real Envidos quanto jogador julgar.

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

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

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

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

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

CONTRA-FLOR E O RESTO: Esta proposta pode ser feita por qualquer jogador que tenha flor, ou como resposta a outra do adversário. No primeiro caso, se ninguém contesta vale como uma flor simples, mas se alguém tem flor deve responder aceitando ou achicando-se. Se aceita contam-se os pontos e ao ganhador se anotar seis tentos pelas duas “flor” e a demais “pelo resto”, os tentos que falem ao que vai adiante para terminar a partida. Achicando-se, são quatro tentos, sendo três da contra-flor e um da achicada.

Um detalhe importante é que CONTRA FLOR E O RESTO só pode ser falado por uma cruz que tenha, no mínimo UM TENTO. A cruz que não tiver TENTOS para colocar o resto só poderá propor CONTRA FLOR A FALTA ENVIDO.

FLOR, CONTRA-FLOR, CONTRA-FLOR E O RESTO: Ao anúncio de Flor e o contrário opõe a sua como Contra-Flor e o primeiro sentindo-se forte ou desejando impressionar responde Contra-Flor e o Resto, aceitando-se são seis tentos mais os que falem ao ponteiro para terminar. Se não é aceita são quatro tentos somente. Jogando-se de oito ou mais na testa a Contra-Flor e o Resto vale igual à jogada de volta.

FLOR MÚLTIPLA: Nas partidas de quatro de seis, quando se cantam várias flores por ambos os grupos, se é aceita somam-se todos os tentos relativos a todas e se um grupo se achica, somam-se as flores do grupo ganhador mais um tento pela achicada do outro grupo ainda que estes tenham duas ou mais flores em jogo. Se um jogador canta flor e não a possui, se perdem as outras do

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

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.

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

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

Dito o envido, o contrário responderá “quero” se aceita; em cujo caso se cantaram os pontos, fazendo em primeiro lugar o que for mão. O mão está se 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.

Se for dito “não quero”, não se cantam os pontos e aquele que falou envido ganha um tento.

Quando colocado o envido e aceito, caso empatem os pontos cantados ganha o mão.

Aquele que ganha o envido será obrigado a mostrar os pontos ao terminar a volta, salvo no caso em que já tenha jogado as cartas que creditem o canto dos pontos.

As cartas para o envido tem o mesmo valor que para a flor, e quando se deve cantar se agregam 20 pontos como naqueles casos que se tenham unicamente duas cartas do mesmo naipe. Assim, tendo um dois e um quatro do mesmo naipe, se somam seis, dizendo vinte e seis. Assim, um cinco de copas e uma sota de copas formam cinco que se canta “vinte e cinco”. Duas negras do mesmo naipe valem zero, mais os vinte que se agrega, canta-se vinte pontos. Quando se deve cantar e não se tem duas cartas do mesmo naipe, se cantará a carta maior, mesmo que seja uma figura de valor igual à zero. Assim, o que tenha um 2, um 4 ou um 7 de naipes diferentes cantará 7 (sete). Se as três forem negras de naipes diferentes, cantar-se-á a maior, ou seja, o Rei.

A primeira manifestação do envido deve ser feita normalmente pelo pé antes de jogar a primeira carta, logo pode responder como revide qualquer um que já tenha jogado a sua.

Qualquer dos jogadores pode iniciar ou rebotar com a proposta “n” tentos de envido ou “n” Real Envidos.

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

CANTO EQUIVOCADO: Se ao acusar os pontos do envido não forem os mesmos que foram cantados, aquele que incorre nesta falta perde os tentos do envido que estiverem em jogo e os do truco, ainda que os tenha ganho. Se não jogou o truco, perde um tento revertendo para o trio adversário. Quando um jogador envida e o outro tem Flor, o Envido fica anulado, pois a Flor tem prioridade, é a primeira parte do jogo quando ocorre.

COMBINAÇÕES DE ENVIDO:

ENVIDO SIMPLES: O envido vale dois tentos em caso de ser aceito e um em caso contrário.

REAL ENVIDO: Vale três tentos se aceito e um em caso contrário. Este é o valor quando dito isoladamente e não como revide. Podem ser proposto dois, três ou mais reais envidos, cada um valendo três tentos. Quando é dito como revide e o trio adversário disser “NÃO QUERO”, ficam os tentos anteriores como válidos ou aceitos, e se anotam ao último que envidou. Sempre que há revide indica a aceitação da proposta anterior, ainda que não se pronuncie a palavra “Quero”.

ENVIDO ENVIDO: Pode ser contestada a proposta de Envido de uma parte com a proposta de Envido de outro. Se o primeiro aceita dizendo “Quero”, se cantam os pontos e ao ganhador se anotam quatro tentos. Se o primeiro disser “Não Quero”, o segundo ganhará dois tentos. A

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

combinação Envido Envido dita por um jogador ou por seus companheiros de cruza vale como um só.

FALTA ENVIDO: Pode-se dizer “Falta Envido” ao começar a volta ou como revide. No primeiro caso se é aceita vale pelos tentos que faltem para terminar a disputa para aquela cruza que vai adiante. Se não é aceita vale um tento; se é dito como revide, e é aceito, tem o valor que acabamos de expressar (os tentos que faltem ao ponteiro para terminar). Se não é aceito, vale somente os tentos que somem as propostas anteriores à Falta Envido.

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

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

Os tentos são perdidos pelo que dispara ou não aceita.

Quando um dos trios ou ambos estiverem em “buenos” o máximo de tentos que se pode disputar nas variações de envido e reboques será a quantidade correspondente a FALTA ENVIDO para o trio que vai a frente.

TENTOS DE ENVIDO: Esta forma também é de pouco uso. Antes da frase “Tentos de Envido”, deve ser dita a quantidade que se quer envidar.

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

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

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

ATÉ IGUALAR ENVIDO: Esta forma também é de pouco uso e só pode ser colocada pela cruza que vai atrás, isso quer dizer que está sendo apostado o número de tentos que a cruza que vai a frente leva de vantagem sobre a outra cruza. Caso não seja aceita, a cruza que colocou receberá um tento. (Não confundir com Falta Envido). Esta proposta deverá ser colocada toda vez em que as cartas forem distribuídas, não bastando colocando uma vez e valer até que a igualdade aconteça.

O TRUCO:

É geralmente a última parte do jogo. Nos casos em que não se cantam flor e ninguém faz proposta para o envido, se joga diretamente o truco. Se um dos jogadores que não o pé antes de jogar a primeira carta disser Truco, os demais em sua vez podem cantar flor ou dizer envido. Neste caso, o primeiro proponente deverá contestar ao envido, se não houver flor e o outro, o que disse envido, responderá ao truco.

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

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

COMO SE GANHA O TRUCO: Em geral para ganhar uma volta é necessário ganhar duas vasas das três que normalmente que jogam, porque pode acontecer o seguinte:

a – Se um grupo ganha a primeira e perde a segunda será ganhador da volta o que ganhar a terceira vasa.

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

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

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

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

VASA EMPATADA: Se os jogadores ou grupos jogam uma carta de igual valor, se diz que a vasa vai empatada ou “As Pardas”. Se a primeira vasa vai parda, ganha o que fizer a segunda vasa. Empatando-se a primeira e a segunda vases ganha o que fizer a terceira. Empatando-se a segunda vasa ganha quem fez a primeira vasa. Empatando-se a terceira vasa ganha o que fez a primeira. Empatando-se as três vases ganha o que é mão. Quando uma vasa fica empatada, joga em primeiro lugar o jogador que foi mão na anterior. Se dois jogadores do mesmo grupo jogam cartas de igual valor, maiores que as dos contrários, na vasa seguinte joga de mão aquele que foi em relação ao companheiro na vasa anterior.

O truco vale dois tentos se aceito e um tento se não.

O retruco vale três tentos se aceito e dois tentos se não.

O vale quatro vale quatro tentos se aceito e três tentos se não.

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

Se um jogador passar uma de suas cartas deverá passar as demais que falem jogar, mas mesmo com suas cartas passadas tudo que disser terá valor como proposta no jogo.

Se um jogador passa e seu companheiro fica em jogo ele somente defende a partida com suas cartas, e o lugar do outro se pula quando chega a vez em que deveria jogar.

Se um grupo passa suas cartas e não tenha sido proposto o truco, aos que ficam se anota um tento, como se fosse um truco não aceito.

NA LEI DO JOGO ESTÁ TUDO DITO: Esta é uma manifestação feita quase que exclusivamente pelo grupo que se encontra em grande desvantagem de pontos. É usada nos finais de partida e como medida extrema ainda que não tenha um valor técnico de maior eficiência. Esta proposta deverá ser formulada antes que se distribuam as cartas e os contrários terão que ver as suas para dar qualquer resposta, pois não estão obrigados a uma resposta às cegas. Esta proposta equivale dizer “Falta Envido e Truco” e “se houver Flor contra flor e o resto”. Se resolve esta parte do jogo e logo independentemente como sempre, o truco.

Se alguém tem flor se responderá para falta envido e o truco da seguinte maneira: “Quero” aceitando-se tudo ou “Não Quero”, recusando-se tudo, mas aceitando-se algo se procede negando o que não se aceita ou aceitando-se o que quer fechar independente da ordem. Exemplo: Passo truco e quero a falta ou quero a falta e passo o truco.

Para uma 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 DO PÉ CORTAR O BARALHO, pois a partir deste momento não se pode falar mais nada no escuro.

VENCEDOR DO TORNEIO:

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

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

- Em caso do número de equipes por chave serem diferentes será aplicado o sistema de percentual (aproveitamento).
- Por tratar-se de “melhor de três partidas” o trio que ganhar duas partidas consecutivas anotará 1 (uma) vitória, 3 (três) partidas e 90 (noventa) tentos.
- Ao trio adversário será anotado 0 (zero) vitórias, 0 (zero) partidas e a soma dos tentos por “ele” conquistado nas partidas jogadas.
- Um jogo será composto de 3 (três) partidas sendo que cada jogo terá duração máxima de 02h00minh (duas horas) sendo que vencido esse tempo caberá a Comissão encerrar o jogo determinando o trio vencedor.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

 CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA - CBTG DEPARTAMENTO DE ESPORTES JOGOS TRADICIONALISTAS SÚMULA DO JOGO DE TRUÇO DE AMOSTRA - Modalidade - TRIO						
MTG/Federação:			X	MTG/Federação:		
NOME DO TRIO	Nº DO TRIO	TENTOS MARCADOS	PARTIDAS	TENTOS MARCADOS	Nº DO TRIO	NOME DO TRIO
			1ª			
			2ª			
			3ª			
SOMA DOS TENTOS MARCADOS			X		SOMA DOS TENTOS MARCADOS	
Obs.: O trio que ganhar duas partidas consecutivas, marcará 3 partidas ganhas e 72 tentos e o perdedor 0 (zero) partida e a soma dos pontos marcados nas 2 partidas que perder.						
TRIO VENCEDOR				TRIO PERDEDOR		
PARTIDAS VENCIDAS				PARTIDAS VENCIDAS		
TENTOS MARCADOS				TENTOS MARCADOS		
Assinatura do Capataz Trio Vencedor				Assinatura do Capataz Trio Perdedor		
Local e Data:						
Nome do Árbitro/Assinatura		Responsável p/Dep. de Truco		Diretor de Esportes da CBTG		

 CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA - CBTG DEPARTAMENTO DE ESPORTES JOGOS TRADICIONALISTAS SÚMULA DO JOGO DE TRUÇO DE AMOSTRA - Modalidade - TRIO						
MTG/Federação:			X	MTG/Federação:		
NOME DO TRIO	Nº DO TRIO	TENTOS MARCADOS	PARTIDAS	TENTOS MARCADOS	Nº DO TRIO	NOME DO TRIO
			1ª			
			2ª			
			3ª			
SOMA DOS TENTOS MARCADOS			X		SOMA DOS TENTOS MARCADOS	
Obs.: O trio que ganhar duas partidas consecutivas, marcará 3 partidas ganhas e 72 tentos e o perdedor 0 (zero) partida e a soma dos pontos marcados nas 2 partidas que perder.						
TRIO VENCEDOR				TRIO PERDEDOR		
PARTIDAS VENCIDAS				PARTIDAS VENCIDAS		
TENTOS MARCADOS				TENTOS MARCADOS		
Assinatura do Capataz Trio Vencedor				Assinatura do Capataz Trio Perdedor		
Local e Data:						
Nome do Árbitro/Assinatura		Responsável p/Dep. de Truco		Diretor de Esportes da CBTG		

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

ANEXO 07

JOGO DO SOLO

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.

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.

O Jogo do Solo, aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí - RS em julho de 2001, obedece a 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.

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.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

XXV - Valor das cartas para a contagem do jogo:

Manilha (7)	vale 5 (cinco) pontos
As (1)	vale 4 (quatro) pontos
Rei (12)	vale 3 (três) pontos
Cavalo (11)	vale 2 (dois) pontos
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 (dezesseis) 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 (dezesseis) se tiver carancho. O ganhador será aquele que ao término das 12 (doze) ou 16 (dezesseis) partidas tiver o maior número de fichas, no caso de empate serão jogadas tantas partidas quanto forem necessárias, até que, se tenha um ganhador.

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

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

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

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

XXXIII - A inscrição será individual, sendo que obrigatoriamente deverá ser representando uma Entidade Concorrente filiada a CBTG e em dia com suas obrigações.

XXXIV - O jogador deverá estar devidamente pilchado.

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

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

ANEXO 08

TETARFE (TEJO, TAVA, ARGOLA E FERRADURA)

Art. 01 - A modalidade de jogo reconhecida pela sigla TETARFE inclui os jogos de Tejo, da Tava, da Argola e da Ferradura.

Art. 02 - O TETARFE, aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí-RS em julho de 2001, segue as regras que seguem:

I - TEJO:

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

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

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

d) JOGADA E PONTO: a ficha ao ser lançada, se tocar na lâmina da adaga e cair no buraco, contará 5 pontos. (2)

e) A ficha ao ser lançada se não tocar a adaga e no entanto cair no buraco, valerá 4 pontos. (2)

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. (2)

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

k) A Equipe de Tejo será composta por trio, que obrigatoriamente deverá representar uma entidade concorrente filiada a CBTG e estar em dia com suas obrigações. O jogador deverá estar devidamente pilchado, com pilcha de descanso, de serviço ou social.

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.

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

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

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

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

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

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

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

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

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

IV - FERRADURA:

a) O jogo da ferradura constitui-se no lançamento de ferraduras comuns, numa pista de 5(cinco) metros de comprimento, onde na extremidade oposta estará cravado uma barra de ferro de ½ "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 prender-se à barra de ferro, não contará ponto algum.

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

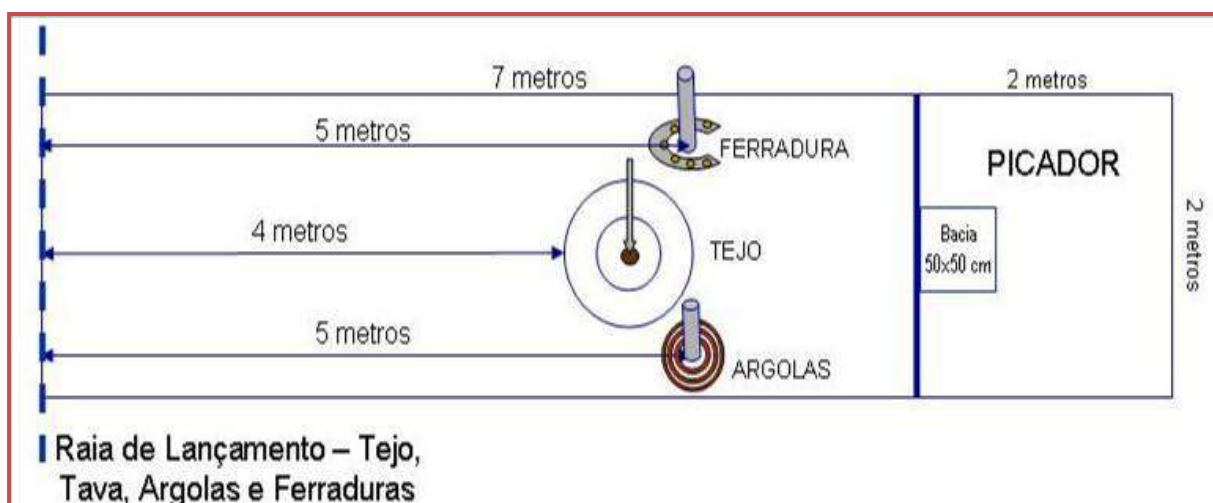
V - PISTA PARA O TETARFE:

A pista para a disputa das modalidades que compõem o jogo, que é o conjunto dos jogos de TEJO, TAVA, ARGOLA E FERRADURA. Terá as seguintes dimensões: A pista para o jogo do tetarfe, terá um comprimento total de 9 (nove) metros, de uma extremidade a outra e uma largura de 2(dois) metros. A primeira raia, determina o local onde deverá posicionar-se o competidor, para os arremessos de todos os jogos, ou seja Tejo, Tava, Argola e Ferradura. Sendo que as divisões médias indicam os 4 (quatro) metros de tejo, e os 5 (cinco) metros de argola, onde deverão ser instalados os ferros para o jogo das argolas e as ferraduras e ainda o buraco com os círculos para o lançamento das moedas do tejo. A última raia na medida de 7 (sete) metros indica o limite para montagem da bacia para o jogo de tava.

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

CANCHA DO TETARFE



Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Fundado em 14 de outubro de 1989

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

ANEXO 09

JOGO DA BOCHA CAMPEIRA

O jogo da Bocha Campeira foi aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí - RS em julho de 2001 e segue as seguintes regras:

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

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

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

IV - Modalidade de jogos: trios.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

		CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA													
		JOGOS TRADICIONALISTAS													
		BOCHA CAMPEIRA													
SÚMULA DO JOGO				FASE:				CANCHA:							
MTG				X				MTG							
DES.: O PREENCHIMENTO DAS BOLSAS DE NEGO MESLUNDA DA BOCHA DE LATA, POR GENTILEZA, PRECISAR TODAS AS INFORMAÇÕES SOLICITADAS.															
MODALIDADE				INÍCIO DO JOGO				FINAL DO JOGO				TEMPO DE JOGO			
T R I O				h.				h.				h.			
1 2 3 4 5 6 7 8				9 10 11 12				1 2 3 4 5 6 7 8				9 10 11 12			
				X											
				COR DA BOCHA											
T R I O	Nome Completo do Atleta				Assinatura				Nome Completo do Atleta				Assinatura		
Nome do Atleta				Assinatura				SUBSTITUIÇÃO		Nome do Atleta				Assinatura	
								ENTROU							
								SAIU							
Árbitro do Jogo:								Assinatura:							
DES.: O PREENCHIMENTO DAS BOLSAS DE NEGO MESLUNDA DA BOCHA DE LATA, POR GENTILEZA, PRECISAR TODAS AS INFORMAÇÕES SOLICITADAS.															
Local:								Data:							
Refêre:				Refêre:				Refêre:							
Nome do Representante da Equipe				Nome do Mesário				Nome do Representante da Equipe							

Regulamento do Esportivo do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011