



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

REGULAMENTO DE ESPORTES TRADICIONALISTAS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL

Capítulo I DAS FINALIDADES

Art. 1º - O REGULAMENTO DE ESPORTES TRADICIONAIS DO ESTADO tem por finalidade:

- I - Preservar e divulgar os hábitos, os costumes, as tradições e o folclore rio-grandense;
- II - Estabelecer normas claras, orientando e definindo as diretrizes para a prática dos esportes tradicionais, possibilitando a sua adoção em todo o Estado;
- III - Facilitar a realização de eventos esportivos e torná-los homogêneos, permitindo que os participantes conheçam as regras antecipadamente e elas sejam adotadas por todo o MTG.
- IV - As Entidades filiadas ao MTG, organizadoras de torneios e campeonatos premiarão os campeões somente com troféus, medalhas e/ou certificados, sendo vedado bebidas alcoólicas.

Art. 2º - As provas esportivas previstas neste regulamento são:

- I - Jogo de Tava;
- II - Jogo de Truco Cego;
- III - Jogo de Truco de Amostra;
- IV - Tatarfe;
- V - Jogo da Bocha Campeira;
- VI - Jogo do Solo;
- VII - Jogo da Bocha "Quarenta e Oito".



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

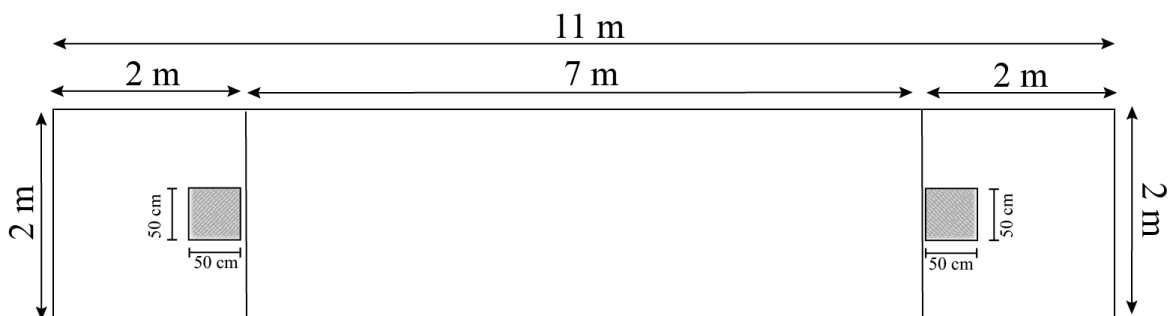
Capítulo II DAS MODALIDADES

Seção I Jogo de Tava

Art. 3º - 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. 4º - Cancha - A Cancha para a prática do jogo de tava, deverá ter 7 metros de raia a raia.



§ 1º - Picador - Inicia na raia e deverá ter 2 (dois) metros de comprimento por 2 (dois) metros de largura.

§ 2º - Bacia - Localiza-se dentro do picador, medindo 50 cm x 50 cm. A bacia permanece existindo apenas por motivo histórico e cultural. A pontuação é considerada e válida em qualquer parte do picador.

§ 3º - O piso do picador deverá ser de terra molhada (barro).

Art. 5º - PARTICIPANTES: Todos os participantes deverão estar representando uma Entidade Tradicionalista filiada ao Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 1º - Os jogos serão disputados na modalidade "EQUIPE" podendo ser inscritos de 3 (três) a 4 (quatro) participantes.

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

Art. 6º - Contagem de pontos:

I - As jogadas terão os seguintes valores:

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

II - A sorte é "clavada", quando a tava bater no picador, e tocar o solo, com o cravador se fixando ao solo, deixando o lado inverso do cravador livre. Ficando definida a posição "SORTE".



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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 definida a posição “CULO”.

IV - Toda e qualquer jogada, que ocorrer diferente das descritas nos incisos “II” e “III” será considerada “sorte corrida” ou “culo corrido”.

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

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

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

Art. 7º - Fica proibido apostas diretas envolvendo dinheiro ou outros quaisquer valores, em Jogos de Tava promovidos pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho, ou Entidades a ele vinculadas (Filiadas).

Art. 8º - No momento do tiro, o atleta deverá ficar atrás ou, no máximo, com o meio pé em cima da raia, não podendo deslocar-se em direção ao picador do atirador adversário, enquanto a tava não tocar o solo.

Art. 9º - O tempo de intervalo entre uma partida e outra, deverá ser de até 5 (cinco) minutos.
Parágrafo único - O não comparecimento da equipe, no prazo marcado pelos organizadores, implicará na eliminação ou perda dos pontos.

Art. 10 - Os promotores do evento (torneio), deverão apresentar para os competidores, um ou mais pares de tava ferradas, com as quais deve ser disputado a competição.

§ 1º - O atleta somente terá direito à 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. 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 às 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 ao Regulamento do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 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 e permanecer dentro dos limites do picador.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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

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

Persistindo o empate;

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

Persistindo o empate;

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

Persistindo o empate;

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

Persistindo o empate;

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

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

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

Art. 13 - Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora do evento, ou por Comissão específica designada pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

Seção II

Jogo de Truco Cego

Art. 14 - O Jogo de Truco tem como finalidade, um lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre peões e prendas.

Art. 15 - Todos os trios terão um “Capataz” que o representará nos sorteios. Será o porta-voz e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às comissões organizadoras e avaliadoras.

Art. 16 - 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.

Art. 17 - Ao término das partidas, o “capataz” do trio vencedor deverá entregar para a comissão avaliadora e organizadora o Baralho, os tentos e a Súmula assinada pelos dois capatazes, com os resultados.

Art. 18 - 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. 19 - Os participantes do jogo de truco cego deverão usar pilcha completa, conforme CAPITULO III - DA INDUMENTÁRIA.

Art. 20 - Serão desclassificados os atletas que:

- I - Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.
- II - Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões. III - Não obedecerem aos horários estabelecidos.
- III - Não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juízes e da comissão organizadora.
- IV - 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.
- V - 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.
- VI - Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.
- VII - Não se mantiverem em cumprimento às diretrizes de indumentária do MTG, durante as partidas.

§ 1º - Os atletas desclassificados com base nos itens I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII além da desclassificação, perderão o jogo, não podendo mais retornar ao torneio, sendo beneficiado com o resultado o trio adversário.

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

Art. 21 - Com a partida em andamento, não será permitido a permanência de pessoas em volta da mesa.

Art. 22 - Uma partida é composta de várias voltas e uma volta se completa com três vazas.

Art. 23 - O Jogo de Truco Cego obedece a regulamentação que segue:

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

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

III - **NÚMERO DE JOGADORES:** as partidas terão a participação de seis jogadores, sendo três contra três. As partidas serão combinadas, isto é, começa-se jogando um grupo contra outro (mão geral ou roda), para a volta seguinte jogar individualmente, cada jogador com o seu contrário, sentado no lugar oposto (testa), assim se alternarão as duas formas até que falem seis tentos para o final da partida, pois desde então todas as mãos seguintes seguirão mão geral ou roda. Sairá jogando o mão e continuará o seguinte, até que todos tenham intervindo. Os pontos ganhos pelo testa engrossará o monte obtido pelo grupo ao qual pertence. A colocação dos jogadores será alternada.

O máximo de tentos APOSTADOS na testa é de 10 (dez), ou seja, seis da falta enviado, ou seis da FLOR CONTRA FLOR E O RESTO e mais quatro do VALE QUATRO.

Quando as partidas forem de testa, os demais jogadores devem permanecer ALHEIOS AO JOGO. Neste momento, quem por ventura falar para esclarecer um erro do grupo contrário ou do próprio, faz o companheiro perder os tentos jogados, ou seja, um do enviado e outro do TRUCO, se não foi jogado ainda. Sempre que for identificado algum equívoco, tentos pagos de forma equivocada deverão ser devolvidos.

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

Nos jogos de testa, o Cobrador e o Pagador de tentos QUANDO EM DÚVIDA, depois de jogadas as três vazas pelos testas, poderão perguntar o que deve ser PAGO ou RECEBIDO, mesmo que o mão da próxima testa já tenha jogado a primeira carta. Os tentos ganhos poderão ser cobrados até o baralho ser cortado para a próxima volta ou testa.

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

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

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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

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

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

Se um jogador passar uma carta, passará automaticamente as restantes; ficando valendo as cartas jogadas.

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

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

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.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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

e) **CARTAS VIRADAS:** se uma carta virar ao ser distribuída ou repartida, o jogador afetado deverá dizer NO ATO se aceita ou se será efetuada nova distribuição. A aceitação se levará a cabo sempre que a carta virada seja uma negra (Rei, Cavallo 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. Se solicitada a repetição do canto, esta não significa a desabonificação das propostas já aceitas anteriormente. Ex: ENVIDO (primeiro) ENVIDO (segundo) - REAL ENVIDO (primeiro) - REPITA O SEU CANTO (segundo); isto equivale a dizer que o primeiro ao repetir o canto estará apostando 7 tentos, se aceito pelo segundo ou 4 tentos se não aceito.

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

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.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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(a) primeiro(a) e quero” ou

“Passo o(a) segundo(a) e quero”. Ou

“Passo o TRUCO e quero” ou

“Passo o ENVIDO e quero” ou

“Primeiro (a) passo e quero” ou

“Primeiro (a) passo e segundo quero” ou

“Segundo (a) passo e primeiro quero” ou

“Segunda (a) passo e quero”

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

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

Exemplos:

a) Trio A 18 x 23 Trio B: Se o Trio A colocar “Envio e Truco” ou “Real Envio e Truco”, o Trio B poderá colocar a “Falta Envio” e após resolvido a primeira parte se responde o Truco.

b) Trio A 18 x 22 Trio B: Se o Trio A colocar “Real Envio e Truco”, o Trio B poderá colocar a “Falta Envio” e após resolvida a primeira parte se responde o Truco.

c) Trio A 18 x 22 Trio B: Se o Trio A colocar “Envio/Falta Envio e Truco” o Trio B deverá responder de forma dupla;

d) Trio A 18 x 22 Trio B: Se o trio A colocar “Falta Envio e Truco” e o Trio B tem flor, pode apenas cantar para sair, sem precisar responder ao Truco.

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

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

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

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.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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 têm valor algum a ser computado no total a formar-se com as três cartas da FLOR.

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

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

Depois de haver cantado FLOR e tendo sido jogado o TRUCO, e comprove-se que não existia esta

FLOR, ou que se cantara mal, os pontos da mesma serão abonados ao trio contrário, tanto os tentos da FLOR como todos os correspondentes ao TRUCO, sejam quantos forem e ainda que os tenham ganho.⁽¹⁾

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

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

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

Só poderá pedir FLOR o jogador que a tiver. Este perderá um tento se o jogador consultado não tiver FLOR, ou ganhará os tentos da FLOR que comprovar haja sido renegada, e mais do ENVIDO, se jogado, e do 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, os adversários ficam obrigados a responder NO ATO, com outra FLOR e suas variações (Contra FLOR, Contra FLOR e o resto...), ME ACHICO com FLOR onde será anotado somente mais um tento ou simplesmente se diz “É BOA” se não se tem nada. Cada jogador responde só pelas suas cartas, e ao que cantou anotar-se-ão três tentos. Se vários jogadores de um mesmo grupo cantarem FLOR NORMAL ou ACHICADA e os contrários não, anotar-se-ão três tentos por FLOR cantada.

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

§ 1º - **FLOR E FLOR - CONTRA-FLOR E O RESTO:** quando um jogador de um grupo cantar FLOR e outro contrário responder FLOR, e o primeiro fizer proposta maior, CONTRA-FLOR E O RESTO, ao ganhador anotar-se-ão seis tentos pelas duas FLOR e ademais (pelo resto), os tentos que faltam ao que vai adiante para terminar a partida, e se não aceita, são seis tentos somente.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL

(Atualizado em 06 de abril de 2024)

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 faltam ao ponteiro para terminar a partida. Se não aceita, são seis tentos somente. Nos jogos de TESTA, a FLOR, CONTRA-FLOR E O RESTO, valem somente seis tentos, quando aceito.

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 de o adversário não possuir, o canto vale como uma FLOR SIMPLES, sendo obrigatório no final comprovar o seu canto, porém se o adversário tiver e cantar FLOR, ainda que seja de menor valor que a do cantor achicado, recebe quatro tentos, três da FLOR SIMPLES e um da FLOR ACHICADA. A FLOR CANTADA: “ME ACHICO COM FLOR” em disputa com o adversário, sendo em proposta ou resposta a outra flor, não será necessário mostrá-la.

§ 1º - Se ambos adversários cantarem: “ME ACHICO COM FLOR”, considera-se o mão da vaza sempre o vencedor, anotando-se três tentos da sua FLOR, mais 1 tento de cada FLOR ACHICADA.(*)

XIV - **ENVIDO:** as cartas para o ENVIDO tem o mesmo valor que a da FLOR, e quando se deve cantar agregam-se vinte pontos, isto quando tiver duas cartas do mesmo naipe. As negras não valem NADA. Assim, um cinco e uma sota do mesmo naipe formam cinco, que se canta “VINTE E CINCO”, duas negras do mesmo naipe formam zero, que se agregam mais vinte pontos e formam “VINTE”.

Quando se é obrigado a cantar e não se têm duas cartas do mesmo naipe, se cantará a maior das cartas BRANCAS, que vai de UM até SETE. Assim, o que tiver dois, quatro e um sete de naipes diferentes, cantara “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.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

Entre as negras, o ponto menor é a SOTA e o maior é vinte, formado por duas negras do mesmo naipe. Entre as BRANCAS, o menor ponto é o "UM" (ÁS), que ganha de qualquer uma das negras que estejam desacompanhadas, e o maior é o "TRINTA E TRÊS", formado por seis e sete do mesmo naipe.

A primeira manifestação de ENVIDO deve ser feita antes de jogar-se a primeira carta. Após jogar a primeira carta pode ser dito com REVIDE.

Para o ENVIDO e para a FLOR, cada carta vale pelo valor que nela está escrito, com exceção das negras, que apesar de terem os números 10, 11 e 12, valem como DAMA (SOTA), CAVALO e REI, e nada valem para o cômputo dos pontos.

Em ESPANHOL, o "UM" jamais será confundido com o numeral "UM", que nesta língua é "UNO". No BRASIL, o numeral "UM" é facilmente confundido com o artigo indefinido "UM".

Como o primeiro número cantado é o que vale, essa irregularidade provável de tradução criará uma dúvida. Assim sendo, deve-se cantar "REI", "SETE", "TRÊS", etc..., sem o artigo indefinido. Quem fizer o canto com o "UM" antes do número, estará cantando "UM", pois é muito usado nesse jogo o seguinte canto:

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

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

O jogador é obrigado a matar o ponto adversário, mesmo quando um jogador do mesmo trio se antecipar. Caso não cante e seja descoberto, perderá os pontos do ENVIDO que foram apostados e mais os do TRUCO, ainda que os tenha ganho. Se não foi jogado o TRUCO, perde um ponto e todos esses pontos serão abonados ao trio contrário.

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

Se é dito "NÃO QUERO", não se cantam os pontos e o que falou primeiro ganha um ponto. Quando empatados os pontos cantados, ganha o mão.

O que ganhar o ENVIDO será obrigado a mostrar os pontos ao término da volta, jogando as cartas na mesa, confirmando seu canto. Caso não confirme seu canto jogando as cartas na mesa, perderá todos os pontos disputados na volta.

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

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

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

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

CANTO EQUIVOCADO: se, ao acusar os pontos do ENVIDO, não forem os mesmos que foram cantados, quem incorrer nesta falta, perderá os pontos do ENVIDO que foram apostados e mais os do



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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. Podem ser dispostos dois ENVIDO, cada um valendo dois tentos.

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 postos em jogo, se é aceito. Podem ser dispostos dois REAL ENVIDO, cada um valendo três tentos. Quando dito como revide e se dispara ficam os tentos anteriores como válidos ou aceitos e se anotam ao último que envidou. Sempre que o revide a aceitação da proposta anterior, ainda que não se pronuncie a palavra QUERO. Dito só a palavra REAL, nada vale. ENVIDO não pode ser colocado como rebote em sinal de REAL ENVIDO.

c) **FALTA ENVIDO**: pode-se dizer “FALTA ENVIDO”, ao iniciar a volta ou como revide. No primeiro caso, se é aceita, vale pelos tentos que faltem para terminar a partida, do trio que vai adiante. Se não é aceita, vale um tento como todas as demais. Se é dito como revide e é aceito, tem o valor que acabamos de expressar (os tentos que faltem para o ponteiro terminar). Se não é aceito, valem somente os tentos que somem as propostas anteriores a FALTA ENVIDO. Assim, ENVIDO, REAL ENVIDO, FALTA ENVIDO, se não é aceito, vale cinco tentos, dois do ENVIDO e três do REAL ENVIDO.

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

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

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

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

XVI - **TRUCO**: se um jogador, antes de jogar a primeira carta, disser TRUCO, seus companheiros não poderão colocar o envido, porém poderão cantar a flor antes que o adversário aceite o truco; por sua vez os adversários podem pôr o ENVIDO, se não tiverem jogado a primeira carta e antes de aceitar o truco. Neste caso o primeiro proponente deverá contestar o ENVIDO, se não houver FLOR, e o outro que disse ENVIDO responderá recém ao TRUCO.

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

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).



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

IR AO BARALHO: significa jogar a(s) carta(s) no monte; sendo que as que ficarem jogadas não terão valor algum.

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

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

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

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

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

NA LEI DO JOGO ESTÁ TUDO DITO: esta é uma manifestação feita exclusivamente pelo grupo que se encontra em grande desvantagem de tentos. É usado nos finais de partida e como medida extrema. Esta proposta somente poderá ser feita pelo trio que está perdendo e após um trio chegar nos tentos “BUENOS”, ou seja somente após a virada dos “DOZE”. Não existe esta proposta nos jogos de testa.

É formulada antes que se distribua a primeira carta e os contrários terão que ver as suas cartas para dar qualquer resposta, pois não estão obrigados a uma resposta ÀS CEGAS. Nada impede que o trio proponente olhe suas cartas. Esta fórmula equivale dizer: FALTA ENVIDO E TRUCO E SE 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: “FLOR QUERO”, aceitando-se tudo, ou seja, a CONTRA-FLOR E O RESTO e o TRUCO; ou “FLOR E NÃO QUERO” aceitando a CONTRA-FLOR E O RESTO e recusando o TRUCO; ou “ME ACHICO COM FLOR” e “QUERO”, cantando achicado e aceitando o TRUCO; ou ainda, “ME ACHICO COM FLOR” e “NAO QUERO”, cantando achicado e fugindo do TRUCO.

O jogador poderá cantar flor e após responder o “Quero” ou “Não Quero” para o Truco. Se cantar para sair, não precisa responder o Truco.

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

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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, só poderá ocorrer no fim de uma partida (set), tanto pelo perdedor quanto pelo ganhador.

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

II - Com a partida (set) em andamento, em um caso excepcional do jogador não poder mais participar do restante do torneio, com a autorização da comissão julgadora poderá ser substituído o jogador, neste caso perderá a partida (set) em questão.

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 aos horários estabelecidos.
- 4) Não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juízes 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.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

- 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

Após o término do tempo de jogo e a Comissão Organizadora verificar que nenhum dos trios estava gastando tempo inutilmente deverá determinar a colocação da FALTA ENVIDO ou FLOR e CONTRA FLOR E O RESTO até o término da partida sem jogar o TRUCO.

Somente após a distribuição de todas as cartas, para todos os participantes, as mesmas podem ser vistas (caso alguém olhe as cartas antes do término da distribuição, pagará os tentos apostados e o baralho é passado para o próximo a dar as cartas).

A flor deve ser cantada antes de algum jogador do próprio trio abrir o canto dos seus pontos. Caso o jogador cante flor depois, mas não mostre, nada acontece. Caso mostrada perde os tentos da falta envido.

O mão geral inicia o canto, se o próximo não matar responderá "NÃO MATO" ou "É BOM", se matar deve cantar os pontos, tudo na ordem da mão da vaza jogada. Ao final, apenas o ponto vencedor precisa comprovar os pontos.

Se não comprovar o canto ou uma flor não cantanda for descoberta devem ser pagos todos os tentos da FALTA-ENVIDO apostados.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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) Saldo de tentos.

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

e) Confronto direto.

f) Sorteio.

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

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) Ausência de jogadores: a equipe inscrita no evento que não comparecer na mesa com os três jogadores dentro de quinze minutos de partida perderá o set por 24 x 0. Permanecendo a ausência por mais quinze minutos perderá a partida por 3x0 (24x0, 24x0, 24x0).

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

Seção III

Jogo de Truco de Amostra

Art. 24 - O Jogo do Truco de Amostra obedece à regulamentação que segue:

REGULAMENTO DISCIPLINAR

a) O Jogo de Truco tem como finalidade, num lazer sadio, criar 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.

f) Todos os tradicionalistas desportistas deverão estar pilchados de acordo com as orientações do capítulo de indumentária do Regulamento de Esportes Campeiros e da Diretriz de Indumentária da MTG.

g) Serão desclassificados os trios que:

- 1) Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.
- 2) Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões, e se manifestarem de forma exagerada e intimidativa (gritos fora de controle).
- 3) Não obedecerem aos horários estabelecidos.
- 4) Não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos Juízes e da Comissão Organizadora.
- 5) Que durante a disputa da vaza afastarem-se mais de dois metros da mesa.
- 6) Se algum jogador apresentar sintomas ou indícios de embriaguez durante o jogo será automaticamente desclassificado e substituído pelo reserva, caso o trio não possua reserva será desclassificado na sua totalidade. Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.
- 7) Não será permitida a permanência de pessoas em volta das mesas, com a partida em andamento.
- 8) A manifestação da senha deverá ser tradicional ou similar, de forma discreta e sem prejuízo no andamento do jogo, não podendo ser numérica e nem falada.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

REGRAS GERAIS

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 a FECARS somente poderão jogar na modalidade “Trio”.

TENTOS: Os “tentos” são a mesma coisa que os pontos, é recomendado que se tenha 30 tentos iguais para marcar os pontos mais 2 diferentes para que se marque a virada. Para maior facilidade e melhor visibilidade é obrigatório que os tentos sejam agrupados de 3 em 3. As partidas são jogadas em 30 tentos, os 15 primeiros são chamados MALOS e os 15 finais são chamados BUENOS. Quem completar os 15 TENTOS MALOS estará automaticamente em BUENOS (VIRADO).

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).

O BARALHO: Utiliza-se o chamado “Baralho Espanhol” desprezando-se todos os 8, todos os 9, os coringas e os Ases de Copas e de Ouros, desta forma restando 38 cartas. Nada impede que se jogue com os Ases de Copas e de Ouros, isso só depende de acerto anterior entre os Trios. Mas é bom lembrar que quando estes Ases estão no jogo ambos empardarão entre si.

O DADOR/PÉ: 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 um participante por Trio irá retirar uma carta virando-a em sua frente. Aquele que tirar a carta de maior valor numérico será o DADOR/PÉ, em caso de empate repetirá o processo até desfazer o empate sendo DADOR/PÉ aquele que virar a carta com maior valor numérico. Estabelecido o DADOR, este deverá embaralhar as cartas e colocar o maço a frente do adversário imediatamente a sua esquerda para que este efetue o corte.

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

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

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

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

PÉ E CONTRAPÉ: O PÉ/DADOR é o último jogador de uma cruza a jogar sua carta, o “CONTRAPÉ” é o PÉ da outra cruza, fica posicionado a esquerda do PÉ/DADOR.

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 direito de resposta a outra proposta dos contrários. As cartas jogadas em cada volta devem permanecer de boca para cima em frente a quem as tenha jogado, assim se evitando confusões e controlando os descartes servindo também para a comprovação dos tentos e propostas, as cartas misturadas pelo jogador ao centro da mesa não servirão como comprovação de proposta.

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

CARTA	VALOR E PONTOS	SENHA TRADICIONAL
2 da Amostra	30	Arregalar os olhos e levantar as sobrancelhas
4 da Amostra	29	Beijo sem estalo
5 da Amostra	28	Enrugar o nariz
11 da Amostra - Perico	27	Piscar o olho direito
10 da Amostra - Perica	27	Piscar o olho esquerdo
Rei da Amostra	Vale a carta virada e a senha é a mesma da carta virada	
As de espadas	1	Torcer um canto da boca
As de paus	1	Torcer um canto da boca
Sete de espadas	7	Torcer um canto da boca
Sete de ouros	7	Morder o lábio inferior e diz bom
Três	3	Morder o lábio inferior
Dois	2	Mostrar a língua
Rei	0	Estas cartas quando não são da Amostra não possuem nenhum valor quantitativo, mas podem auxiliar na formação das Flores e ajudam no mata mata do Truco
Cavalo	0	
Sota	0	
4, 5, 6 de qualquer naipe e 7 de paus ou copas	4, 5, 6 e 7	Estes valores servem apenas para Envido e Flor, somando aos valores das cartas da Amostra, isoladamente não valem nada e a maior, mata a menor.
Quando não se tem jogo fecha-se os olhos, querendo dizer estou cego.		



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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

NAS PROPOSTAS E RESPOSTAS FICAM PROIBIDOS OS TERMOS QUE SE PRESTAM A EQUÍVOCOS, OS DIMINUTIVOS OU PARECIDOS: “Quieto”, “Trunfo”, “Turco”, etc... mas se forem ditos, entendido(s) e aceito pelo(s) adversário(s) tem valor positivo, valendo pelo QUERO e Truco. Florzinha, Floresta, Florianópolis, etc..., o jogador que disser, se tiver, não vale o canto, devendo complementar com o canto de Flor. Porém, se não tiver vale como se tivesse cantado, sofrendo todas as consequências do jogo. Deve-se pronunciar tudo em voz alta e clara, para ser levada em conta, e repetir se solicitado pelos adversários, e quando pronunciados devem ser esclarecidos obrigatoriamente.

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

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

Para contar uma Flor Direta e sem Pata, Brava ou De Dentro, somam-se os valores das cartas denominadas “Branças” e ao total obtido somam-se 20 pontos. Exemplo: o Ás, o dois e o três do mesmo naipe somam seis pontos, mais 20 que se agregam, dão uma Flor de 26.

Para contar uma Flor com uma carta da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro), somam-se o valor da Pata (Brava ou De Dentro) e as Ligas “Branças”. Exemplo: o 11 da Amostra, o seis e o cinco do mesmo naipe somam 27 mais 6 mais 5, dão uma Flor de 38.

Para contar uma Flor com duas cartas da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro), somam-se o valor da Pata (Brava ou De Dentro) maior, o final da Pata (Brava ou De Dentro) menor e a Liga “Branca”. Exemplo: o 2 da Amostra, 4 da Amostra e o cinco, somam 30 mais 9 mais 5, dão uma Flor de 44.

A maior Flor é 47, formada com Três cartas da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro). Exemplo: o 2 da Amostra, 4 da Amostra e o 5 da Amostra.

A menor Flor é 20, formada direta com três cartas Negras do mesmo naipe e não da Amostra.

Exemplo: o “REI”, CAVALO e a “SOTA”.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

QUANDO CANTAR: Durante o descarte da primeira rodada antes de colocar sua primeira carta sobre a mesa, o jogador que tiver deve anunciar que tem Flor e aguardar a manifestação imediatamente dos demais jogadores seguindo a ordem da volta, possibilitando dessa forma que o primeiro que anunciou sua Flor possa propor uma disputa entre a sua e a (s) outra (s). A proposta inicial de uma disputa de Flores deve ser formulada pelo primeiro que falou Flor, dependendo da pontuação de sua Flor poderá tomar três atitudes. Achicar-se, aumentar a quantidade de pontos que o adversário irá colocar em disputa ou ir para a mesa.

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

DIVERSAS COMBINAÇÕES (DE PROPOSTAS) 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.

FLOR E FLOR: Quando o jogador de um grupo propuser Flor e o outro contrário responde Flor, também, os jogadores seguem com a segunda parte do jogo (o Truco), e depois de terminada a mão, mostram-se os pontos de cada uma, a maior se anotam três tentos.

FLOR E CONTRAFLORES: Quando um jogador propor Flor e seu contrário diz CONTRAFLORES, se o primeiro não aumentar a proposta deve responder no ato se aceita respondendo "QUERO" e ambos cantam seus pontos; ao ganhador se anotará seis tentos. Se não aceita a CONTRAFLORES, responderá "NÃO QUERO", "COM FLOR ME ACHICO" ou "CHICA", ninguém canta seus pontos e o ganhador obtém quatro tentos, sendo três de sua Flor e um da Flor achicada. A esta proposta pode ser ajuntado tantos Real Envido quanto o jogador julgar, ao limite da falta envido. Sempre que há revide indica a aceitação da proposta anterior.

Ex: - CONTRAFLORES 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 24 tentos. FLOR e CONTRAFLORES = 6 tentos + 6 Real Envido = 18 tentos, total 24 tentos.

- COM FLOR 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 21 tentos. Com Flor = 3 tentos + 6 Real Envido = 18 tentos, total 21 tentos.

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

CONTRAFLORES E O RESTO: Esta proposta pode ser feita por qualquer jogador que tenha Flor, ou como resposta à outra do adversário. No primeiro caso, se ninguém contesta vale como uma Flor simples, mas se alguém tem Flor deve responder aceitando ou achicando-se. Se aceita cantam-se os pontos e ao ganhador se anotará seis tentos pelas duas "Flores" e a demais "pelo resto", os tentos que faltam ao que vai adiante para terminar a partida. Achicando-se, são quatro tentos, sendo três da CONTRAFLORES e um da achicada. Um detalhe importante é que CONTRAFLORES 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 CONTRAFLORES A FALTA ENVIDO.

FLOR, CONTRAFLORES, CONTRAFLORES E O RESTO: Ao propor Flor o contrário opõe a sua como CONTRAFLORES e o primeiro sentindo-se forte ou desejando impressionar responde CONTRAFLORES e o Resto, aceitando-se são seis tentos mais os que faltam ao ponteiro para terminar. Se não é aceita são seis tentos somente. Jogando-se de oito ou mais na testa a CONTRAFLORES e o Resto vale igual à jogada de volta. EXEMPLO: FLOR, CONTRAFLORES, CONTRAFLORES E O RESTO, SE NÃO ACEITO, VALE SEIS TENTOS.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

FLOR MÚLTIPLA: Nas partidas de quatro de seis, quando se propõem várias Flores por ambos os grupos, ao ganhador caberá três tentos por Flor do seu Trio e se um grupo se achica, somam-se as Flores do grupo ganhador mais um tento pela achicada do outro grupo ainda que estes tenham duas ou mais Flores em jogo.

PEÇO FLOR: O jogador que tem Flor pode dizer ao seu contrário ou a todos "Peço Flor" quando suspeitar que algum deles renegou a Flor. O jogador que tem Flor e pede Flor, perderá um tento por Flor pedida, se todos jogarem suas cartas e nenhum tiver Flor. E ganhará 3 (três) tentos por Flor que comprovar haja sido renegada. Se houve proposta feita, Dita Contra ou Tudo Dito Na Lei Do Jogo, o Trio que renegou a Flor e foi descoberto perderá a quantidade de tentos apostados, devendo ser revertido ao trio que pediu a Flor.

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

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 cantarão os pontos, fazendo em primeiro lugar o que for mão. O mão está sempre obrigado a cantar seus pontos, os demais cantarão os seus se forem maiores, sendo menores bastará que se diga "não mato" ou "são bons", com o que se dará por perdido, e ao outro se anotarão os tentos que estiverem em jogo. 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 da disputa. 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 e não da Amostra. 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.

Para contar Envido com (Pata, Brava ou De Dentro), somam-se o valor da (Pata, Brava ou De Dentro) e a Liga "Branca" MAIOR. Exemplo: o 5 da Amostra, o seis e o sete de naipes diferentes somam 28 mais 7, dão um Envido de 35.

Quando se deve cantar e não se tem duas cartas do mesmo naipe ou uma (Pata, Brava ou De Dentro), se cantar a maior das cartas BRANCAS, que vai de UM até SETE. Assim, o que tiver três, seis e um sete de naipes diferentes, cantara "SETE". Se as três cartas forem negras de naipes diferentes e não da Amostra, cantar-se-á a maior, ou seja, "REI", CAVALO ou "SOTA". Entre as Negras, o ponto menor é a SOTA e o maior é vinte, formado por duas Negras do mesmo naipe. Entre as BRANCAS, o menor ponto é o "UM" (ÁS), que ganha de qualquer uma das Negras que estejam desacompanhadas, e o maior é o "TRINTA E SETE", formado pelo 2 da Amostra e o sete de qualquer naipe.

A primeira manifestação do Envido deve ser feita normalmente pelo CONTRAPÉ ou 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 Envido. Ex: 8 tentos de Envido ou 6 Real Envido, no primeiro caso está sendo proposto 8 tentos, no segundo caso está sendo proposto 18 tentos.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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 propostos dois, três ou mais Real Envido, cada um valendo três tentos. Quando é dito como revide e o trio adversário disser “NÃO QUERO”, ficam os tentos anteriores como válidos ou aceitos, e se anotam ao último que envidou. Sempre que há revide indica a aceitação da proposta anterior, ainda que não se pronuncie a palavra “Quero”.

ENVIDO ENVIDO: Pode ser contestada a proposta de Envido de uma parte com a proposta de Envido de outro. Se o primeiro aceita dizendo “Quero”, se cantam os pontos e ao ganhador se anotam quatro tentos. Se o primeiro disser “Não Quero”, o segundo ganhará dois tentos. A combinação Envido Envido dita por um jogador ou por seus companheiros de cruzada 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 faltam para terminar a disputa para aquela cruzada que vai adiante. Se não é aceita vale um tento; se é dito como Revide, e é aceito, tem o valor que acabamos de expressar (os tentos que faltam ao ponteiro para terminar). Se não é aceito, vale somente os tentos que somem as propostas anteriores à Falta 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 Rebotes 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... 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 cruzada que vai atrás, isso quer dizer que está sendo apostado o número de tentos que a cruzada que vai a frente leva de vantagem sobre a outra cruzada. Caso não seja aceita, a cruzada 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 adversários no ato 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 níveis de aposta: Truco, Retruco e Vale Quatro. Contrariamente ao acontece com a Flor e com o Envido, no Truco é necessário responder “Quero” antes de propor um revide. Desejando-se aumentar uma proposta de Truco, se dirá: ““QUERO” Retruco”, desejando-se aumentar uma proposta de Retruco se dirá ““QUERO” Vale Quatro”, a ordem é essa e não se pode alterar. Ao Truco não pode se suceder o Vale Quatro.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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:

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

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

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

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

VAZA EMPATADA: Se os jogadores ou grupos jogam uma carta de igual valor, se diz que a vaza vai empatada ou “As Pardas”. Se a primeira vaza vai parda, ganha o que fizer a segunda vaza. Empatando-se a primeira e a segunda vaza ganha o que fizer a terceira. Empatando-se a segunda vaza ganha quem fez a primeira vaza. Empatando-se a terceira vaza ganha o que fez a primeira. Empatando-se as três vazas ganha o que é mão. Quando uma vaza fica empatada, joga em primeiro lugar o jogador que foi mão na anterior. Se dois jogadores do mesmo grupo jogam cartas de igual valor, maiores que as dos contrários, na vaza seguinte joga de mão aquele que foi em relação ao companheiro na vaza anterior. O Truco vale dois tentos se aceito e um tento se não. O Retruco vale três tentos se aceito e dois tentos se não. O Vale Quatro vale quatro tentos se aceito e três tentos se não.

ESTÁ DITA A CONTRA: Significa que caso o outro Trio tenha Flor a proposta seja “CONTRAFLORE a Falta Envido”, isso não significa que o Trio que propôs seja obrigado a ter Flor, pois esta proposta só pode ser colocada por qualquer jogador do trio em desvantagem, quando o trio que está na frente atingir 15 ou mais tentos, no final sendo obrigado a mostrar as flores cantadas.

OBS: CONTRA FLOR E O RESTO é a soma de todas as FLOR cantadas mais a falta de quem está na frente.

NA LEI DO JOGO ESTÁ TUDO DITO: Esta é uma manifestação feita quase que exclusivamente pelo grupo que se encontra em grande desvantagem de pontos. É usada nos finais de partida e como medida extrema ainda que não tenha um valor técnico de maior eficiência. Esta proposta deverá ser formulada antes da virada da Amostra e os contrários terão que ver as suas para dar qualquer resposta, pois não estão obrigados a uma resposta às cegas. Esta proposta equivale dizer “Falta Envido e Truco” e “se houver Flor, CONTRAFLORE e o Resto e o Truco”. Se houver Flor, os adversários cantam suas Flores e responderá para CONTRAFLORE e o Resto e o Truco da seguinte maneira: “com Flor Quero” aceitando-se tudo ou “com Flor Não Quero”, recusando-se tudo, mas aceitando-se algo se procede “Passo o Truco e com Flor Quero”, ou “Com Flor Me Achico e Quero o Truco”. Se nenhum adversário tem Flor, dirá A Pontos e daí se responderá para Falta Envido e o Truco da seguinte maneira: “Quero” aceitando-se tudo ou “Não Quero”, recusando-se tudo, mas aceitando-se algo se procede (PASSANDO) o que não se aceita e aceitando-se o que quer fechar. Exemplo: Passo Truco e quero a falta ou passo a falta e Quero o Truco.

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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.

IR AO BARALHO: Significa jogar as cartas de boca para baixo junto ao que restou do reparte, o jogador que assim fizer, atesta sua desistência e a dos demais companheiros. Se um jogador passar uma de suas cartas deverá passar as demais que faltem jogar, mas mesmo com suas cartas passadas tudo que disser terá valor como proposta no jogo. Se um jogador passa e seu companheiro fica em jogo ele somente defende a parti- da 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.

VENCEDOR DO TORNEIO:

- Será vencedor do torneio quem derrotar o maior número de Trios adversários (vitórias).
- Em caso de empate no número de vitórias será vencedor o Trio que tiver ganho o maior número de partidas (partidas).
- Em caso de permanecer o empate será vencedor o Trio que tiver o maior número de tentos a seu favor (tentos).
- Permanecendo o empate decidir-se-á o vencedor pelo confronto direto.
- Se todas as possibilidades acima não resolver, será efetuado então o sorteio puro e simples entre os trios envolvidos (sorteio).
- Em caso do número de equipes por chave serem diferentes será aplicado o sistema de percentual (aproveitamento).
- Por tratar-se de “melhor de três partidas” o Trio que ganhar duas partidas consecutivas anotará 1 (uma) vitória, 3 (três) partidas e 90 (noventa) tentos.
- Ao trio adversário será anotado 0 (zero) vitórias, 0 (zero) partidas e a soma dos tentos por “ele” conquistado nas partidas jogadas.
- Um jogo será composto de 3 (três) partidas sendo que cada jogo terá duração máxima de 02h00min (duas horas) sendo que vencido esse tempo caberá à Comissão encerrar o jogo determinando o Trio vencedor.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

Seção IV

TETARFE (Tejo, Tava, Argola e Ferradura)

Art. 25 - A modalidade de jogo reconhecida pela sigla TETARFE inclui os jogos de Tejo, da Tava, da Argola e da Ferradura.

Art. 26 - 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, permanecendo a maior parte dentro, contará 5 pontos.

e) A ficha ao ser lançada se não tocar a adaga e, no entanto, cair no buraco, valerá 4 pontos. (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 um (1) ponto para o jogador.

i) A ficha ao ser lançada e ficar sobre um dos raios de 25 (vinte e cinco) ou 50 (cinquenta) centímetros, não sendo totalmente clara a sua posição, valerá sempre a pontuação maior. (2)

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

II - TAVA:

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

III - ARGOLA:

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

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

c) Cada jogador lançará 3 (três) argolas, confeccionadas em ferro de 5/16" (8 milímetros) com diâmetros diferenciados de 8 cm, 12 cm e 16 cm.

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

e) PONTOS: Quando a argola de 8 (oito) centímetros é lançada, esta se encaixando na barra de ferro valerá 8 (oito) pontos.

f) Quando a argola de 12 (doze) centímetros é lançada, esta se encaixando na barra de ferro valerá 5 (cinco) pontos.

g) Quando a argola de 16 (dezesesseis) centímetros é lançada, esta se encaixando na barra de ferro valerá 3 (três) pontos.

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

IV - FERRADURA:

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

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

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

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

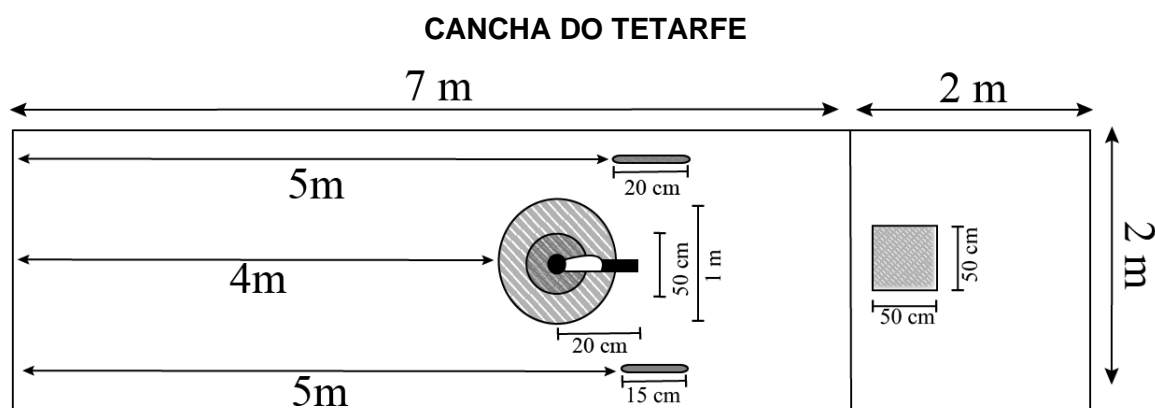


MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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.



VI - JOGO:

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

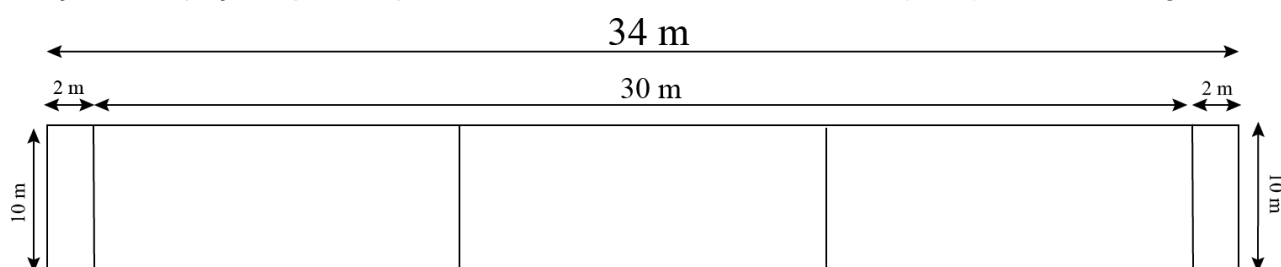
Seção V

Jogo da Bocha Campeira

Art. 27 - 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: 34 (trinta e quatro) metros de comprimento por 10 (dez) metros de largura em terreno gramado, com um espaço de 2 (dois) metros em cada cabeceira, que é chamado de ninho, e dividida em mais três espaços de 10 (dez) metros no comprimento, que é a área de jogo.

Parágrafo Único – A comissão organizadora tem autonomia de diminuir a largura das canchas em função do espaço disponível para o evento. O mínimo aceitável é 9 (nove) metros de largura.



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 balim 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 10 (dez) metros e nem superior a 20 (vinte) metros. Todo e qualquer arremesso da bocha quer para arrimar ou bochar (bater) deverá ser efetuado de dentro da cancha.

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

VIII - Se o balim, ao ser atingido, ultrapassar os 20 metros, os jogadores poderão se aproximar dos 10 metros para efetuar a jogada.

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

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

XI - Quando numa jogada o balim for golpeado e deslocar-se para uma distância além dos 20 (vinte) metros, em direção a cabeceira oposta, o ninho poderá avançar até os 10 (dez) metros, onde jogador realizará a sua jogada.

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

XIII - Uma equipe será composta por um trio com um elemento de reserva.

XIV – Após ser chamada as equipes na mesa da organização do evento juntamente com o juiz será contabilizado o tempo de 15 minutos para o início do jogo;

XV - A partida poderá começar com dois jogadores na equipe sendo que o terceiro jogador deverá estar na cancha em até 10 minutos após o início da partida entrando no jogo no final da passada.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

XV - Somente é realizada a substituição de atleta, quando terminar uma passada do jogo, ou seja, quando todas as bochas estiverem dentro do ninho antes do arremesso do bolim. Poderá ser realizada duas substituições durante a partida.

XVI - Para a prática desta modalidade os jogadores deverão usar pilcha completa.

XVII - Para a prática deste esporte, dentro do MTG, cada equipe, deverá estar representando uma Entidade Tradicionalista filiada e devidamente em dia com as suas obrigações.

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

XIX - Cada trio jogará com 6 (seis) bochas, sendo que cada atleta arremessará 2 (duas) bochas a cada passada do jogo;

XX - Caso em uma jogada o bolim for atingido e recuar na área dos 10 (dez) metros é validada a jogada;

XXI - Caso em uma jogada não seja definido o ponto, continuará a equipe que realizou o último arremesso, mesmo assim não se definindo o ponto ao final da jogada, não somará ponto a nenhuma das equipes;

XXII - Quando um atleta for fazer seus arremessos, os jogadores adversários não poderão ficar com as bochas na mão, nem perturbando os demais adversários;

XXIII - Uma bocha é considerada fora de cancha, quando a mesma passar totalmente das linhas de demarcação;

XXIV - Somente é permitido permanecer dentro da área de jogo, o juiz e os dois capitães das duas equipes, mesmo quando for necessário medir uma jogada;

XXV - É permitido pisar na fita que delimita o ninho da área de jogo ao fazer um arremesso;

XXVI - Caso um atleta e/ou capitão mexer nas bochas sem haver concordância entre as equipes, se for ponto ou não, a equipe do atleta infrator será punida, sendo acrescentado ao adversário os pontos que estavam em dúvidas na medição.

XXVII - Somente é realizada a substituição de atleta, quando terminar uma passada do jogo, ou seja, quando todas as bochas estiverem dentro do ninho antes do arremesso do bolim.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

Seção VI Jogo do Solo

Art. 28 - Sobre a origem e a pesquisa 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.

Art. 29 - 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 das mesas.

VIII - O sorteio para formação das mesas será feito de tal forma que todos os jogadores participem da rodada, formando mesas com três ou quatro jogadores. Se pelo número de participantes sobra um ou dois candidatos eles estarão classificados automaticamente para a próxima composição da mesa, não podendo entrar noutra sorteio porventura existente.

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

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

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

XII - Após receber as cartas cada jogador poderá fazer as propostas de jogo iniciando pelo “mão”. Se não tiver cartas boas para solar o jogo dirá “eu passo” passando depois pelo centro, que verificará as suas cartas boas para solar o jogo, dirá: “eu passo”. O “mão” 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. 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 (Bólo Branco ou Bólo Preto)

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. O jogo manilheiro (três manilhas), contra as quatro, bolo branco ou bolo preto, o solante poderá trocar a carta para completar o jogo. O jogo contra as quatro é independente de quantas manilhas tenha cada um de seus adversários, com trunfo 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 - Estando o “mão” 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.

XX - Bólo Preto: depois de 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.

XXI - 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.

XXII - Bólo Branco: depois de 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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

vencer nenhuma vaza. Caso isto ocorra, este perderá a partida pagando aos adversários as fichas apostadas.

XXIII - O jogo Solo contra as Quatro, o solante poderá pedir a carta que lhe falta, com trunfo de sua livre escolha.

XXIV - Valor das cartas para a contagem do jogo:

Manilha (7).....	vale 5 (cinco) pontos
Às (1).....	vale 4 (quatro) pontos
Rei (12).....	vale 3 (três) pontos
Cavalo (11).....	vale 2 (dois) pontos
Sota (10).....	vale 1 (um) ponto

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

XXVI - 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.

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

XXVIII - 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.

XXIX - 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.

XXX - A carta que tenha sido posta sobre a mesa, com a boca para cima, será considerada carta jogada, não podendo ser retirada ou trocada por outra.

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

XXXII - A inscrição será individual, sendo que obrigatoriamente deverá ser representando uma Entidade Tradicionalista filiada ao MTG e em dia com suas obrigações.

XXXIII - O jogador deverá estar devidamente pilchado.

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

Seção VII

Jogo da Bocha “Quarenta e Oito”

Art. 30 - O cepo deverá ter um diâmetro mínimo de 75 cm e máximo de 1 (um) metro, a altura de 5 a 10 centímetro acima do solo.

Art. 31 - O Balim será colocado no centro do cepo, enquanto que as quatro bochas serão colocadas em forma de cruz, ou seja, uma bocha na frente, uma bocha atrás e uma bocha de cada lado do balim, numa distância entre bocha e balim de 24 cm.

Art. 32 - O valor de cada bocha será o seguinte:

- Bocha da Frente - 2 pontos
- Bocha da Esquerda - 4 pontos
- Bocha da Direita - 6 pontos
- Bocha de Trás - 8 pontos
- Balim - 12 pontos

Art. 33 - A distância da linha de arremesso da bocha será de:

- a) Peões: 12 (doze) metros;
- b) Prendas: 09 (nove) metros;
- c) Peões até 12 (doze) anos: 09 (nove) metros;
- d) Peões a partir de 70 anos: 09 (nove) metros;

Parágrafo único. A distância da linha de arremesso é contada a partir do cepo, sendo que o atleta poderá pisar na linha, não podendo ultrapassá-la completamente, sob pena de anulação da bocha.

Art. 34 - O jogo será disputado em duplas, sendo que cada atleta terá o direito de arremesso de 8 bochas, em duas séries de 4, sendo que o atleta nº 1 da equipe A irá arremessar 04 bochas, a seguir o atleta nº 1 da série B arremessa 4 bochas, na sequência o atleta nº 2 da equipe A arremessa 4 bochas e ato contínuo o atleta nº 2 da equipe B arremessa 4 bochas, encerrando-se assim a primeira série, dando-se na sequência início da segunda série, obedecendo a mesma sequência de arremessos, e ao final somam-se os pontos obtidos por cada dupla para se conhecer o vencedor, em caso de empate, cada atleta arremessará uma bocha, persistindo o empate, nova série de uma bocha para cada atleta, e assim sucessivamente até se conhecer a dupla vencedora.

Art. 35 - Em cada arremesso válido, serão computados os pontos das bochas derrubadas do cepo, retornando as mesmas ao local de origem.

Art. 36 - Para ter validade, o arremesso, a bocha arremessada deverá tocar diretamente na bocha ou balim ou tocar na parte superior do cepo, não sendo válidos arremessos cuja bocha arremessada tocar o solo antes do cepo.

Art. 37 - Os arremessos poderão ser feitos com o atleta em movimento ou parado, no entanto devendo-se observar a linha demarcatória, podendo pisar na linha, sendo que a mesma não poderá ser ultrapassada, nem após ter sido feito o arremesso.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

Capítulo III DA INDUMENTÁRIA

Art. 38 - Para todas as provas, os concorrentes deverão estar pilchados de acordo com as Diretrizes de Indumentária definidas pelo MTG, respeitada a tradição e o folclore sul-rio-grandense.

§ 1º - Consideradas as condições ambientais e de clima, os organizadores poderão definir o uso de “pilcha de descanso”, como o uso de alpargatas ou chinelo campeiro.

§ 2º - Nos primeiros quinze minutos da partida, qualquer atleta pode solicitar à comissão para avaliar eventual irregularidade na indumentária da parte contrária. Transcorrido este prazo, apenas a comissão de ética poderá realizar a avaliação da indumentária e tomar eventuais providências.

§ 4º - Na primeira identificação de desajuste, na edição do evento, haverá possibilidade de ajuste da indumentária, com tolerância de 15 (quinze) minutos para o início da partida.

Capítulo IV DAS COMISSÕES JULGADORAS E ORGANIZADORAS

Art. 39 - As comissões julgadoras deverão ser compostas por pessoas de conduta ilibada e de reconhecido conhecimento na área onde atuarem.

Parágrafo único - Cada modalidade, tanto ENECAMP quanto Aberto de Esportes deverá ter sua comissão.

Art. 40 - A escolha das comissões julgadoras é de competência dos organizadores dos eventos a quem cabe proporcionar as condições indispensáveis para o desempenho da tarefa.

Art. 41 - As decisões das comissões julgadoras são irrecorríveis, exceto nos casos de erro de fato, cabendo às próprias comissões reformar suas decisões quando julgarem necessário.

Capítulo V DAS PENALIDADES

Art. 42 - As penalidades podem ser de advertência, desclassificação da prova ou de eliminação do evento, de acordo com a gravidade da falta, a critério das comissões julgadoras e organizadoras dos eventos.

Art. 43 - São consideradas faltas graves:

- I - Ofender ou afrontar as comissões julgadoras e/ou organizadoras dos eventos.
- II - O porte de arma de fogo durante as provas ou nos locais públicos do evento.
- III - A embriaguez alcoólica para os participantes de provas.
- IV - As rixas entre participantes dos eventos.

Art. 44 - Além das penalidades estabelecidas neste capítulo, os infratores poderão ser submetidos ao que estabelece o Código de Ética Tradicionalista.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

Capítulo VI

ENECAMP - ENCONTRO ESTADUAL DE ESPORTES CAMPEIROS E ABERTO DOS ESPORTES

Art. 45 - O ENECAMP – Encontro Estadual de Esportes Campeiros e o Aberto de Esportes são duas competições esportivas realizadas anualmente, entre as regiões tradicionalistas, organizada pela Vice-presidência de Esportes do MTG.

Art. 46 – A data de realização do ENECAMP e do ABERTO DOS ESPORTES será na primeira quinzena de novembro.

Parágrafo Único. O evento poderá ser realizado em outra data de acordo com previsto no Regulamento Geral do MTG.

Art. 47 – A competição compreende as seguintes modalidades desportivas:

- I – Jogo de Tava;
- II - Jogo de Truco Cego;
- III - Jogo de Truco de Amostra;
- IV - TETARFE (Tejo, Tava, Argola e Ferradura);
- V - Jogo da Bocha Campeira;
- VI - Jogo do Solo;
- VII - Jogo da Bocha “Quarenta e Oito”.

Parágrafo único - Aplicam-se ao Aberto dos Esportes as mesmas regras técnicas, de indumentária e disciplinares previstas para a FECARS.

Art. 48 - As inscrições para o ENECAMP e o Aberto dos Esportes serão realizadas pelos coordenadores Regionais até 10 dias antes da data de início das atividades, encaminhadas à secretaria geral do MTG.

Art. 49 - Adotam-se as seguintes regras para participação no Encontro Estadual de Esportes Campeiros - ENECAMP e no ABERTO DOS ESPORTES:

I - TAVA

- a) Cada Região poderá inscrever 07 (sete) equipes para representá-la no ENECAMP.
- b) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de equipes inscritas por Região.
- c) Cada equipe é composta de 3 (três) a 4 (quatro) jogadores
- d) Uma equipe mesmo não estando completa, número inferior a 3 (três) poderá participar da competição. Concorrendo apenas à premiação individual.
- e) Se um jogador estiver na posição de iniciar o jogo e, sem querer, derrubar a Tava da mão e for constatado que não teve a intenção de arremessar, o mesmo poderá juntar e jogar sem nenhum prejuízo para a sua apresentação;
- f) O atleta que jogar por uma equipe não poderá fazê-lo por outra.

II - TRUCO CEGO

- a) Cada Região poderá inscrever 07 (sete) equipes para representá-la no ENECAMP.
- b) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de equipes inscritas por Região.
- c) Cada equipe é composta por 3 (três) jogadores titulares e poderá ter no máximo 2 (dois) suplentes.
- d) O atleta que jogar por uma equipe não poderá fazê-lo por outra.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

III - TRUCO DE AMOSTRA

- a) Cada Região poderá inscrever 07 (sete) equipes para representá-la no ENECAMP.
- b) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de equipes inscritas por Região.
- c) Cada equipe é composta por 3 (três) jogadores titulares e poderá ter no máximo 2 (dois) suplentes.
- d) O atleta que jogar por uma equipe não poderá fazê-lo por outra.

IV - TETARFE (Tejo, Tava, Argola e Ferradura)

- a) Cada Região poderá inscrever 07 (sete) equipes para representá-la no ENECAMP.
- b) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de equipes inscritas por Região.
- c) Cada equipe é composta por 4 (quatro) jogadores.
- d) Será computado como resultado da equipe as 03 (três) maiores pontuações dos seus atletas.
- e) Uma equipe mesmo não estando completa, número inferior a 3 (três) poderá participar da competição, concorrendo apenas à premiação individual;
- f) Se um jogador estiver na posição de iniciar o jogo e, sem querer, derrubar o Tejo, a Tava, a Argola ou Ferradura da mão e for constatado que não teve a intenção de arremessar, o mesmo poderá juntar e jogar sem nenhum prejuízo para a sua apresentação;
- g) O atleta que jogar por uma equipe não poderá fazê-lo por outra.
- h) O atleta que jogar a TETARFE também poderá Jogar a TAVA.
- i) A cancha poderá ser molhada apenas uma vez por região, que poderá fazê-lo a qualquer momento.
- j) A competição terá uma primeira fase classificatória, classificando as 5 (cinco) primeiras equipes para realizar uma final.
- k) Quando encerrar a fase classificatória, encerra-se a competição individual.
- l) A pontuação será zerada para a fase final.
- m) A comissão organizadora do evento decidirá a forma da disputa.

V - BOCHA CAMPEIRA

- a) Cada Região poderá inscrever 03 (três) equipes para representá-la no ENECAMP.
- b) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de equipes inscritas por Região.
- c) Cada equipe é composta por 3 (três) atletas e um reserva.
- d) O atleta que jogar por uma equipe não poderá fazê-lo por outra.
- e) O atleta que jogar a Bocha Campeira também poderá Jogar a Bocha 48. Quando a equipe terminar a sua partida, os atletas terão, conforme orientação dos organizadores da modalidade, 10 (dez) minutos para se apresentar à Comissão da Bocha 48 para fazerem seus arremessos da modalidade.
- f) Será efetuado somente um sorteio na reunião técnica. A sequência dos confrontos dos jogos seguirá a tabela na forma de chaveamento.
- g) Deve ser formada uma comissão da Bocha Campeira para o ENECAMP e Aberto de Esportes.

VI - SOLO

- a) Cada Região poderá inscrever 07 (sete) jogadores para representá-la no ENECAMP.
- b) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de jogadores inscritos por Região.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

VII - BOCHA “QUARENTA E OITO”

- a) Cada Região poderá inscrever 07 (sete) duplas para representá-la no ENECAMP, mais 1 (um) atleta por equipe, que será considerado como suplente.
- b) Cada equipe é composta por uma dupla de atletas;
- c) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de equipes inscritas por Região.
- d) O atleta que jogar por uma equipe não poderá fazê-lo por outra.
- e) A competição terá uma primeira fase classificatória, classificando as 8 (oito) primeiras equipes para realizar uma final.
- f) A pontuação será zerada para a fase final.
- g) Todos concorrerão à premiação individual.
- h) Quando encerrar a fase classificatória, encerra-se a competição individual.
- i) Uma equipe mesmo estando com apenas um atleta poderá participar da competição, concorrendo apenas à premiação individual.
- j) A comissão organizadora do evento decidirá a forma de disputa.

Art. 50 – O Congresso Técnico é realizado na sexta-feira do evento e tem o objetivo de:

- a) Fazer comunicações;
- b) Esclarecimento de dúvidas;
- c) Ser o prazo limite para realizar alterações, sem limitação de inclusões, alterações ou exclusões de atletas das equipes;
- d) Ser o prazo limite para comunicar ausências de equipes;
- e) Realizar os sorteios.

§1º É permitido que as alterações e as ausências sejam comunicadas, para o Diretor do MTG responsável pela modalidade, antes do Congresso Técnico;

§2º Os sorteios podem ser realizados antes ou depois do Congresso Técnico, quando for realizado de forma automatizada e com a autorização da Vice-Presidência de Esportes Campeiros;

§3º As ausências que não forem comunicadas dentro do prazo e que não apresentarem justificativa até 30 dias após o evento estarão sujeitas a punição a critério de comissão a ser definida pela Vice-Presidência de Esportes Campeiros.

Art. 51 - Os campeões, vice-campeões e terceiros colocados das modalidades de Tava, Truco Cego, Truco de Amostra, TETARFE, Bocha Campeira, Solo e Bocha 48, do ABERTO DOS ESPORTES, estão automaticamente classificados para o próximo ENECAMP, sem precisar de classificatória regional ganhando estas vagas adicionais além do limite de vagas já previstas para a Região Tradicionalista.

Art. 52 - Os campeões, vice-campeões e terceiros colocados das modalidades de Tava, Truco Cego, Truco de Amostra, TETARFE, Bocha Campeira, Solo e Bocha 48, do ENECAMP, estão automaticamente classificados para o próximo ENECAMP, sem precisar de classificatória regional ganhando estas vagas adicionais além do limite de vagas já previstas para a Região Tradicionalista.

Art. 53 - Os campeões e vice-campeões do ENECAMP das modalidades de Tava, Truco Cego, Truco de Amostra, TETARFE, Bocha Campeira, Solo e Bocha 48, estão classificados para a competição nacional.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

Art. 54 - A vaga dos campeões, vice-campeões e terceiros colocados do ENECAMP e do ABERTO DOS ESPORTES das modalidades de Tava, Truco Cego, Truco de Amostra, TETARFE, Bocha Campeira, Solo e Bocha 48, será sempre da Região, sendo que, a formação e alterações de suas equipes são de total responsabilidade de seus coordenadores regionais.

Capítulo VII

TROFÉU ROTATIVO DOS ESPORTES CAMPEIROS

Art. 55 – Fica instituído o Troféu Rotativo dos Esportes Campeiros;

Parágrafo Único O troféu será denominado de Troféu Rotativo Manoelito Carlos Savaris de Esportes Campeiros – “Tronco de Ouro”;

Art. 56 – A posse do Troféu Rotativo, por um ano, será concedida para a Região Tradicionalista que obtiver mais pontos;

Art. 57 – A pontuação será contabilizada da seguinte forma:

I – A Região Tradicionalista ganhará um ponto por participação em cada modalidade desportiva do Aberto de Esportes e do ENECAMP, podendo alcançar no máximo 14 pontos neste quisito;

II – A Região Tradicionalista ganhará pontuação adicional por cada troféu conquistado, conforme tabela a seguir:

TROFÉU ROTATIVO MANOELITO CARLOS SAVARIS DE ESPORTES CAMPEIROS “TRONCO DE OURO”				
MODALIDADE	1º LUGAR	2º LUGAR	3º LUGAR	4º LUGAR
BOCHA 48 EQUIPE	12	9	6	3
BOCHA 48 INDIVIDUAL	4	3	2	1
BOCHA CAMPEIRA	12	9	6	3
SOLO	4	3	2	1
TAVA EQUIPE	12	9	6	3
TAVA INDIVIDUAL	4	3	2	1
TETARFE	12	9	6	3
TETARFE INDIVIDUAL	4	3	2	1
TRUCO CEGO	12	9	6	3
TRUCO DE AMOSTRA	12	9	6	3

Art. 58 – Caberá a RT vencedora, a guarda do troféu até o próximo ENECAMP e Aberto de Esportes, devendo fixar-lhe uma plaqueta identificadora da Região Vencedora, local e ano da conquista
Parágrafo Único – O troféu ficará em definitivo com a Região que ganhar 3 (três) anos consecutivos, ou 5 (cinco) anos alternados.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS

REGULAMENTO DE ESPORTES CAMPEIROS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Atualizado em 06 de abril de 2024)

Capítulo VIII

PRESCRIÇÕES DIVERSAS

Art. 59 - Como forma de fortalecimento do movimento tradicionalista gaúcho organizado e para a melhor organização e controle desse movimento, as entidades tradicionalistas filiadas ao MTG não poderão permitir que integrantes de entidades não filiadas participem dos eventos por elas promovidos. Assim como não poderão participar de eventos promovidos por entidades não filiadas.

Art. 60 - De todos os participantes das provas deverão ser exigidas as respectivas Carteiras de Identidade Tradicionalistas, emitidas pelas Regiões Tradicionalistas.