



MTG-MT

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO MATO GROSSO
Fundado em: 14/08/93 – Registro nº 292 – CNPJ: 24.734.345/0001-37

REGULAMENTO DOS JOGOS TRADICIONALISTAS

Capítulo I

Da Definição e Finalidades

Art. 1º. Os Jogos Tradicionalistas do Movimento Tradicionalista Gaúcho do Mato Grosso consistem num concurso entre os CTG's/RT's/Entidades regularmente filiados ao MTG-MT, através da disputa de um conjunto de Modalidades Esportivas (Bocha, Bolão, Tava, Tatarfe, Truco Cego, Truco de Amostra, Solo e Bocha Campeira) e que serão realizados anualmente, em data e local previamente definidos no Calendário de Eventos do MTG, conforme previsão do Artigo 2º do Estatuto Social.

§ 1º. A realização dos Jogos Tradicionalistas se dará sob a coordenação do MTG e a realização sob a responsabilidade de um dos CTG's/Entidades regularmente filiados, oportunamente nomeado para tal fim, respeitando o sistema de rodízio entre os mesmos.

§ 2º. As RT's/Entidades participantes dos Jogos Tradicionalistas, doravante serão denominados de Entidades Concorrentes e estas serão representadas nos jogos por "Equipes" formadas pelos seus "Atletas" associados regulares.

Art. 2º. Os Jogos Tradicionalistas são um conjunto de jogos, os quais têm suas valorizações e promoções na cultura gaúcha, e primam pela preservação das Tradições e do Folclore e se desenvolverão em oito (08) modalidades, a saber:

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

Art. 3º. Os Jogos Tradicionalistas tem por fim:

- I. Promover e valorizar a Cultura Brasileira, através da promoção de jogos esportivos voltados para a cultura gaúcha.
- II. Integrar o Movimento Tradicionalista Gaúcho, a nível estadual.
- III. Promover o intercâmbio sócio esportivo entre os CTG's/RT's/Entidades, o MTG, os associados participantes e as culturas regionais.
- IV. Divulgar e projetar os jogos previstos neste regulamento, no cenário estadual.

MTG – Movimento Tradicionalista Gaúcho do Mato Grosso

Capítulo II

Dos Participantes e das Inscrições

Art. 4º. Poderão participar dos Jogos Tradicionalistas as Entidades Concorrentes regularmente filiadas ao MTG e em pleno gozo dos seus direitos sociais e serão representados por seus associados.

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

I. Comprovação de que foi realizada pelo menos uma seletiva a nível de C.T.G./R.T., mediante encaminhamento ao MTG, de relatório, súmula ou ata da realização dos Jogos, com seus respectivos vencedores e a classificação até o 3º lugar, no mínimo.

II. As Entidades Concorrentes, com 30 dias de antecedência ao início dos Jogos Tradicionalistas, informarão a Comissão de Esportes do Evento, em quais das modalidades estarão participando.

III. Com 10 (Dez) dias de antecedência, as CTG/Entidade que atenderem os incisos I e II acima, preencherão a ficha de inscrições (anexo 01) e encaminharão juntamente com os documentos dos atletas, conforme inciso VIII do Art. 6º.

§ 1º. Os Atletas devem ser sócios regulares e ter domicílio residencial de, no mínimo, 06 (seis) meses na área de ação do CTG/Entidade Concorrente que representa e não ter participado no mesmo período destes jogos, representando outro município.

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

§ 3º. A Comissão Organizadora dos Jogos Tradicionalistas receberá as inscrições, conferirá a documentação e deferirá o requerimento, notificando a requerente. Caso não haja comprovação de seletiva em determinada modalidade, poderá ou não ser aceita, a critério da Comissão Organizadora, a inscrição dos atletas.

Art. 6º. As RT's/Entidades Concorrentes inscreverão as Equipes, observando o seguinte:

I. Cumprimento do artigo 5º deste Regulamento.

II. Regularidade do requerente com as obrigações sociais, junto ao M.T.G.

III. São permitidas inscrições do mesmo Atleta em até 02 Equipes, desde que em diferente modalidade.

IV. São permitidas as seguintes inscrições de Equipes:

- | | |
|---------------------|---|
| a. Bocha | - 1 Equipe Masculina e 1 Equipe Feminina; |
| b. Bolão | - 1 Equipe Masculina e 1 Equipe Feminina; |
| c. Solo | - 1 Equipe; |
| d. Tava | - 4 Equipes; |
| e. Tatarfe | - 4 Equipes |
| f. Truco | - 4 Equipes |
| g. Truco de Amostra | - 4 Equipes; |
| h. Bocha Campeira | - 4 Equipes |

V. As Equipes somente serão inscritas nos Jogos Tradicionalistas, nas mesmas modalidades pelas quais foram classificadas em eventos similares do seu Região Tradicionalista, e desde que cumpridas as exigências do inciso 1, do Art. 6º, deste Regulamento.

MTG – Movimento Tradicionalista Gaúcho do Mato Grosso

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

VII. Um atleta somente pode ser inscrito por uma Região Tradicionalista.

VIII. Nas inscrições dos atletas serão exigidas cópias da Identidade Tradicionalista (MTG/Federação, RT ou CTG) e Carteira de Identidade.

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

§ 2º. O(s) Técnico(s) das Equipes deverão ser relacionados à parte dos integrantes da Equipe, mesmo que dela faça parte. Da mesma forma, aqueles que forem indicados como árbitros para as diferentes modalidades, também deverão ser relacionados à parte (conforme Ficha de Inscrição - Anexo 01).

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

1. Bocha - até 08 (oito) atletas, por partida;
2. Bolão - até 14 (quatorze) atletas, por partida;
3. Tava - até 04 (quatro) atletas;
4. Tatarfe - até 04 (quatro) atletas;
5. Truco Cego - até 04 (quatro) atletas;
6. Truco de Amostra - até 04 (quatro) atletas;
7. Solo - até 04 (quatro) atletas;
8. Bocha campeira - até 04 (quatro) atletas

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

1. Bocha - 06 (seis) atletas;
2. Bolão - 10 (dez) atletas;
3. Tava - 03 (três) atletas para equipe;
4. Tatarfe - 03 (três) atletas;
5. Truco Cego - 03 (três) atletas;
6. Truco de Amostra - 03 (três) atletas;
7. Solo - 01 (três) atleta;
8. Bocha campeira - 03 (três) atletas.

§ 2º. Para os jogos de Bocha Regra Mundial e Bolão as RT's/Entidades poderão inscrever tantos atletas quanto quiserem, desde que tenham participado das seletivas. Somente estes jogos estarão divididos em categoria masculino e feminino.

§ 3º. Nos Jogos Tradicionalistas não haverá divisão por faixa etária, ficando apenas respeitada a idade mínima de 14 (quatorze) anos para poder integrar determinada Equipe.

§ 4º. As Equipes de Tava, Tatarfe, Truco Cego, Truco de Amostra, Solo e Bocha Campeira poderão ser formadas por grupo misto ou, somente, por prendas, entretanto, o torneio será único.

§ 5º. Para o Jogo de Tava, poderá uma Entidade Concorrente inscrever somente um(a) atleta, sendo que este(a) estará concorrendo ao título individual.

MTG – Movimento Tradicionalista Gaúcho do Mato Grosso

Capítulo III

Das Pilchas ou Uniformes

Art. 8º. Todos os Atletas deverão apresentar-se para os jogos trajando indumentária gaúcha apropriada, conforme estabelecido abaixo, desconsiderando-se, para tanto, o que preconiza o regulamento específico de cada uma das modalidades:

I. Jogo de Bocha e Bolão:

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

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

Parágrafo Único: Na falta da sapatilha sem cordão de amarração fica permitido o uso de tênis com solado semelhante ao da sapatilha.

II. Jogo de Tava, Truco Cego, Truco de Amostra, Solo, Bocha Campeira e Tatarfe:

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

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

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

Capítulo IV

Da Organização

Art. 9º. Os Jogos Tradicionalistas serão realizados sob a responsabilidade do CTG/Entidade que o sediar, nomeado na forma do artigo 1º, § 1º, deste Regulamento, pelo MTG, e serão operacionalizadas através da Comissão de Esportes, nomeada pelo MTG, em conjunto com a Entidade Sede.

Art. 10. Compete à Comissão de Esportes:

I. Organizar, estruturar e prover de recursos humanos, materiais e financeiros dos Jogos Tradicionalistas.

II. Coordenar a realização, nas suas diversas Modalidades, de acordo com este Regulamento.

III. Instrumentalizar e assistir toda a demanda operacional requerida à plena realização dos Jogos Tradicionalistas.

MTG – Movimento Tradicionalista Gaúcho do Mato Grosso

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

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

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

II. Organizar tecnicamente os jogos.

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

IV. Apurar e divulgar resultados dos jogos das modalidades, assim como declarar os resultados finais dos Jogos Tradicionalistas.

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

VI. Deliberar sobre omissões deste Regulamento.

§ 1º. As decisões previstas nos itens 5 e 6 deste artigo, são em primeira instância, cabendo ao requerente o direito a recorrer ao MTG, em última instância.

§ 2º. Quando o recurso previsto no item 4 deste artigo referir-se a casos disciplinares a decisão será de competência do MTG.

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

Art. 12. As arbitragens serão constituídas por Modalidade, para cada jogo deverá ser indicado um árbitro e a ele compete:

I. Cumprir este Regulamento bem como as Regras dos respectivos jogos, tomando todas as providências técnicas pertinentes.

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

III. Todos os elementos indicados para atuar como árbitros terão de permanecer nos locais onde se realizarão as provas.

Art. 13. Os Jogos Tradicionalistas serão realizados obedecendo às respectivas tabelas de jogos definidos pela Comissão de Esportes, em conformidade com as inscrições informadas pelas Entidades Concorrentes.

Art. 14. Em todas as Modalidades o intervalo entre os jogos não poderá ser superior a 05 minutos, ressalvado os horários destinados às refeições.

Capítulo V

Dos Regulamentos dos Jogos

Sessão I

Bocha

Art. 15. A modalidade Bocha é regida pela Regra de Bocha Ponto-Rafa-Tiro, anexo 02 a este Regulamento.

§ 1º. Para os jogos de bocha masculino deverá haver disponibilidade de no mínimo 02 (duas) canchas de bocha e 01 (uma) para os jogos de bocha feminino.

MTG – Movimento Tradicionalista Gaúcho do Mato Grosso

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

Sessão II

Bolão

Art. 16. A modalidade do Bolão tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 03.

Sessão III

Tava

Art. 17. A modalidade Tava será disputada em "Trios".

Art. 18. O Jogo da Tava tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 04.

Sessão IV

Truco Cego

Art. 19. A modalidade Truco Cego será disputada em "Trios".

Art. 20. O Jogo de Truco Cego tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 05.

Sessão V

Truco de Amostra

Art. 21. A modalidade Truco de Amostra será disputada em "Trios".

Art. 22. O Jogo de Truco de Amostra tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 06.

Sessão VI

Solo

Art. 23. A modalidade Solo será disputada entre 03 (três) ou 04 (quatro) atletas.

Art. 24. O Jogo de Solo tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 07.

Sessão VII

Tetarfe

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

Art. 26. O Tetarfe, aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí-RS em julho de 2001, segue as regras do regulamento próprio e consta do Anexo 08.

Sessão VIII

Bocha Campeira

Art. 27. A Modalidade Bocha Campeira será disputada em "Trios".

Art. 28. O Jogo de Bocha Campeira tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 09.

Capítulo VI

Dos Recursos

Art. 29. As Entidades Concorrentes que se julgarem prejudicadas em qualquer prova dos Jogos Tradicionalistas, têm o prazo de 01 (uma) hora após o ato causador do prejuízo para recorrer, por escrito, à Comissão Organizadora, apresentando os fatos acompanhados de provas competentes e defesa do que é requerido.

Art. 30. A Comissão de Esportes terá o prazo de uma hora depois de recebido o recurso, para julgá-lo ou encaminhá-lo ao MTG, que igualmente terá o prazo de uma hora para julgá-lo.

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

MTG – Movimento Tradicionalista Gaúcho do Mato Grosso

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

Art. 31. O MTG é a instância administrativa final e suficiente aos objetivos dos Jogos Tradicionalistas, tendo prazo de 01 (uma) hora após o recebimento para pronunciar-se sobre eventuais recursos.

Capítulo VII Das Penalidades

Art. 32. As Entidades Concorrentes que infringirem este Regulamento e as legislações pertinentes serão autuadas, a critério do MTG, com as seguintes penalidades:

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

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

§ 2º. Será eliminada de determinada Modalidade dos Jogos Tradicionalistas a Equipe que:

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

§ 3º. Será desclassificada da Modalidade dos Jogos Tradicionalistas a Entidade Concorrente que:

- a. Desrespeitarem este regulamento e a legislação pertinente.
- b. Atentarem contra a moral, os bons costumes e ao bom andamento dos Jogos Tradicionalistas.
- c. Mostrarem-se inconvenientes aos objetivos dos Jogos Tradicionalistas.
- d. Denegrírem a imagem dos Jogos Tradicionalistas, das Entidades Concorrentes ou do Movimento Tradicionalista Gaúcho.
- e. Forem punidos, por força de recurso impetrado e julgado pela Comissão de Esportes.
- f. Desrespeitarem participantes, dirigentes, e comissões constituídas.

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

Art. 33. Em casos de ocorrências graves, no transcurso dos Jogos Tradicionalistas, a Comissão Organizadora submeterá a questão ao MTG para definição.

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

MTG – Movimento Tradicionalista Gaúcho do Mato Grosso

Capítulo VIII Das Disposições Gerais

Art. 34. As súmulas e tabelas com os resultados dos jogos são de responsabilidade da Comissão de Esportes e Árbitros, e deverão ser divulgados logo após o término dos mesmos.

Art. 35. A Comissão de Esportes, após os resultados dos jogos (partidas), oportunamente, emitirá Boletim Técnico correspondente, com os resultados dos mesmos, das Modalidades e do Campeão Geral e, após, dará divulgação pública a toda a documentação pertinente.

Art. 36. A premiação dos vencedores dar-se-á na Solenidade de Encerramento dos Jogos Tradicionalistas.

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

Art. 37. O sistema de classificação dos concorrentes nos Jogos Tradicionalistas considerará pontuação até o 3º lugar, conforme o quadro abaixo:

Jogos	1º Lugar	2º Lugar	3º Lugar
Bocha Trio - Masculino	12	06	03
Bocha Dupla - Masculino	08	04	02
Bocha Individual - Masculino	06	03	01
Bocha Trio - Feminino	12	06	03
Bocha Dupla - Feminino	08	04	02
Bocha Individual - Feminino	06	03	01
Bolão Equipe - Masculino	15	08	05
Bolão Individual - Masculino	08	05	02
Bolão Equipe - Feminino	15	08	05
Bolão Individual - Feminino	08	05	02
Tava Equipe	12	06	03
Tava Individual	06	03	01
Truco Cego	12	06	03
Tetarfe	12	06	03
Truco de Amostra	12	06	03
Solo	06	03	01
Bocha Campeira	12	06	03
Total dos Pontos por Classificação	170	88	43

§ 1º. Serão considerados Campeões, Vice-Campeões e Terceiros colocados nas provas realizadas, os concorrentes que obtiverem as três maiores pontuações.

§ 2º. Serão considerados Campeões, Vice-Campeões e Terceiros colocados da Modalidade, as equipes que obtiverem, as três maiores pontuações agregadas de notas na Modalidade.

§ 3º. Serão considerados Campeões, Vice-campeões e Terceiro colocados dos Jogos Tradicionalistas, os concorrentes que somarem maior valor agregado de pontos das provas das Modalidades.

§ 4º. Havendo empate na apuração do Campeão Geral, vencerá a entidade com maior participação em provas e persistindo o empate, será campeão aquele com maior número de participantes inscritos.

MTG – Movimento Tradicionalista Gaúcho do Mato Grosso

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

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

MTG – Movimento Tradicionalista Gaúcho do Mato Grosso

Art. 38. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora, Comissão Técnica e em conjunto com o MTG.

Art. 39. O presente regulamento foi aprovado na ... Convenção do Movimento Tradicionalista Gaúcho do Mato Grosso, realizada em Nova Mutum - MT, em 03 de março de 2012, e entra em vigor a partir desta data.

Nova Mutum-MT, 03 de março de 2012.