



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

DEPARTAMENTO ESPORTIVO

REGULAMENTO ESPORTIVO

CAPÍTULO I DA DEFINIÇÃO E FINALIDADES

Art. 1º O Encontro Esportivo consiste num concurso entre as Entidades Tradicionalistas filiadas ao MTG-PC, através da disputa dos Jogos de Bocha, Bolão, Tava, Truco Espanhol (Cego), Truco de Amostra, Solo, TETARFE, Bocha Campeira e Bocha “48” e tem o objetivo de selecionar as equipes nas modalidades acima, para representar o MTG-PC nos Jogos Tradicionalistas da CBTG.

§ 1º As atividades do Encontro Esportivo serão coordenadas pelo MTG-PC e realizadas em data e local previamente definidos no Calendário de Eventos do MTG-PC.

§ 2º São realizados no mínimo, três Encontros Esportivos para que se conheçam e selecionem os representantes do MTG-PC nos Jogos Tradicionalistas da CTBG. Os Encontros Esportivos consistem na edição completa de todos os jogos previstos neste Regulamento, com equipes completas para cada modalidade.

§ 3º Paralelamente, aos Rodeios Crioulos Regionais, poderão ser realizados Torneios Esportivos de Integração, visando o fortalecimento dos Esportes Tradicionalistas.

§ 4º As equipes participantes do Encontro Esportivo, doravante serão denominadas de “Equipes Concorrentes” e estas serão representadas nas modalidades por “Equipes”, formadas por “Atletas” associados regulares das Entidades Tradicionalistas que a compõe.

Art. 2º O Encontro Esportivo compreende um conjunto de jogos, os quais têm suas valorizações promoções na cultura gaúcha e primam pela preservação das tradições e do folclore, desenvolvidos em 09 (nove) modalidades, a saber:

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

VIII - TETARFE

IX - Bocha "48"

Art. 3º O Encontro Esportivo tem por fim:

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

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

III - promover o intercâmbio sócio-esportivo entre as Entidades filiadas, os associados participantes e as culturas regionais.

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

CAPÍTULO II DOS PARTICIPANTES E DAS INSCRIÇÕES

Art. 4º Poderão participar do Encontro Esportivo entidades tradicionalistas regularmente filiadas ao MTG-PC e em pleno gozo dos seus direitos sociais.

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

I - informação pelas Entidades Concorrentes, ao Departamento de Esportes do MTG-PC, em quais das modalidades estarão concorrendo, com 15 (quinze) dias de antecedência ao início do Encontro Esportivo.

II- preenchimento de ficha de inscrição (ANEXO 01) pela Entidade Concorrente com 72 (setenta e duas) horas de antecedência.

§ 1º Os Atletas devem ser sócios regulares e ter domicílio residencial de, no mínimo, 03 (três) meses na área de atuação da Entidade Concorrente que representa e não ter participado no mesmo período destes jogos, representando outra entidade e, possuir a Carteira Tradicionalista do MTG-PC devidamente atualizada.

§ 2º Define-se por Atletas amadores aqueles que exercem suas atividades esportivas vinculadas a Entidade Tradicionalista que representam e que tenham nítido caráter de amadorismo.

§ 3º A Comissão Organizadora do Encontro Esportivo receberá as inscrições, conferirá a documentação e deferirá o requerimento, notificando a requerente no caso de haver alguma restrição.

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

I - cumprimento do Artigo 5º deste Regulamento.

II - regularidade da requerente com as obrigações sociais, junto o MTG-PC.

III - permissão de inscrições do mesmo Atleta em até 03 Equipes, desde que em diferente modalidade. Sendo permitido também, competir adicionalmente, nas modalidades

Regulamento Esportivo do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

de Tava e Tatarfe.

IV - cada atleta poderá participar em até 03 (três) provas.

V - permissão das seguintes inscrições de Equipes por Entidade:

- Bocha - 1 Equipe Masculina e 1 Equipe Feminina;
- Bolão - 1 Equipe Masculina e 1 Equipe Feminina;
- Bocha Campeira - 4 Equipes;
- Bocha "48" - 4 Equipes
- Tava - 4 Equipes;
- TETARFE - 4 Equipes;
- Truco Cego - 4 Equipes;
- Truco de Amostra - 4 Equipes;
- Solo - 4 Equipes.

VI – As substituições de atletas que se fizerem necessárias, deverão ser realizadas na reunião técnica que antecede o evento e somente nesse momento pelo Diretor Esportivo, Patrão ou seu Representante.

§ 1º Caso julgue necessário, o juiz ou mesário poderá solicitar ao atleta um documento para identificação antes do início do jogo/partida. É obrigatória a apresentação da Carteira do MTG-PC.

§ 2º O Técnico de Equipe deverá ser relacionado à parte dos integrantes da Equipe, mesmo que dela faça parte.

§ 3º Aqueles que forem indicados como árbitros para as diferentes modalidades, deverão ser relacionados à parte dos integrantes de Equipe (conforme Ficha de Inscrição – (ANEXO 01).

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

- Bocha - Até 08 (oito) atletas;
- Bolão - Até 14 (quatorze) atletas;
- Tava - Até 04 (quatro) atletas;
- Truco Espanhol/Cego - Até 05 (cinco) atletas.

Regulamento Esportivo do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

- Truco de amostra - Até 05 (cinco) atletas;
- Solo - Até 01 (um) atleta;
- Bocha Campeira - Até 04 (quatro) atletas.
- TETATFE - Até 04 (quatro) atletas;
- Bocha “48” - Até 03 (tres) atletas;

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

- Bocha - 06 (seis) atletas;
- Bolão - 10 (dez) atletas;
- Tava - 03 (três) atletas;
- Truco Espanhol/Cego - 03 (três) atletas;
- Truco de amostra - 03 (três) atletas;
- Solo - 01 (um) atleta;
- Bocha Campeira - 03 (três) atletas;
- TETATFE - 03 (três) atletas;
- Bocha “48” - 02 (dois) atletas.

§ 2º Somente os jogos de Bocha (Regra Mundial:Ponto-Tafa-Tiro) e Bolão estarão divididos em categorias masculino e feminino.

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

§ 4º As Equipes de Tava, Truco Espanhol/Cego, Truco de Amostra, Solo, TETARFE, Bocha Campeira e Bocha 48 poderão ser formadas por grupo misto, ou somente por prendas ou por peões, entretanto, o torneio será único.

§ 5º Para o Jogo de Tava, Tetarfe, e Bocha 48 poderá uma Entidade Concorrente inscrever um atleta, sendo que este estará somente concorrendo ao título individual. Porém, nas demais modalidades, Bocha (Regra Mundial), Bolão, TETATFE, Truco Cego, Truco de Amostra, Solo, Bocha Campeira e Bocha “48”, somente poderão ser inscritas “Equipes”, obedecendo ao § 1º do Art. 7º.

§ 6º Caso uma Entidade Tradicionalista não possua Equipe Completa para participar do Encontro Esportivo, poderá previamente, conforme art. 5º, convidar atleta(s) de outra(s)



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

entidade(s) regularmente filiada(s) ao MTG-PC, que também não tenham equipe completa, para completar sua Equipe. Entretanto, este(s) atleta(s), não poderá(ão) estar representando mais de uma Entidade e, nem poderá(ão) trocar de Entidade enquanto estiverem ocorrendo os Encontros Esportivos de uma fase seletiva para Jogos da CBTG.

CAPÍTULO III DAS PILCHAS OU UNIFORMES

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

- I. Camisa social (podendo ter identificação da entidade concorrente); lenço de pescoço; bombacha (vedado o uso de plissadas, bordadas, com frisos e cores agressivas, fosforescentes, contrastantes e tons cítricos); guaiaca e/ou faixa na cintura; botas (sem esporas); alpargatas de couro ou chinelo de couro fechado na frente. É facultado o uso do chapéu.
- II. Para os jogos de Bocha Mundial e Bolão: será aceito camiseta gola polo (podendo ter identificação da entidade concorrente). Quanto ao calçado é obrigatório o uso de alpargatas ou sapatilha de couro sem cordão de amarração, com solado antiderrapante.

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

§ 2º Considera-se indumentária gaúcha correta, além das citadas acima, as constantes do artigo 153 do Regulamento Geral da CBTG.

CAPÍTULO IV DA ORGANIZAÇÃO

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

Art. 10º Compete à Comissão de Esportes:

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

II - coordenar a realização, nas suas diversas modalidades, de acordo com este Regulamento.

III - instrumentalizar e assistir toda a demanda operacional requerida à plena realização do Encontro Esportivo.

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

Regulamento Esportivo do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

V - verificar a existência das Canchas de Tava, TETARFE e Bocha “48”, bem como fichas para o Tejo, um par de Tavas, Argolas e Ferraduras; local apropriado para a realização dos Jogos de Truco e Solo – mesas, toalhas, baralhos e tentos. Estas providências poderão ser tomadas 72 (setenta e duas) horas antes do evento.

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

VII - solicitar a cada Entidade Concorrente a indicação, na Ficha de Inscrição do Encontro Esportivo, de 1 (um) atleta para atuar como árbitro, para cada modalidade prevista neste Regulamento.

VIII - organizar tecnicamente os jogos.

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

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

XI - receber, apreciar e decidir sobre os recursos impetrados por Entidades Concorrentes.

XII - deliberar sobre omissões deste Regulamento.

XIII - cumprir e fazer cumprir a tabela de jogos de cada modalidade, podendo ainda indicar um mesário para auxiliar no preenchimento da súmula.

XIV - garantir a utilização das canchas e pistas das provas a serem realizadas, até 2 (duas) horas do início oficial dos Jogos Tradicionalistas.

Parágrafo único. A Comissão de Esportes tem caráter consultivo e deliberativo sobre a condução técnica dos jogos.

Art. 11º As arbitragens serão constituídas por Modalidade. Para cada jogo deverá ser indicado um árbitro (juiz) e a ele compete:

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

II - arbitrar os jogos, de conformidade com o respectivo Regulamento, registrando os resultados em súmulas próprias e as alterações e/ou observações pertinentes em local apropriado ou no verso das súmulas.

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

Art. 12º O Encontro Esportivo será realizado obedecendo às respectivas tabelas de jogos definidos pela Comissão de Esportes, em conformidade com as inscrições informadas pelas Entidades Concorrentes.

Parágrafo único. À Comissão de Esportes é reservado o direito de não aceitar a inscrição parcial de equipes que não estiverem compostas com número de atletas inferior aos previstos no § 1º do Art. 7º com observação ao § 5º do Art. 7º.

Art. 13º Iniciado o Encontro Esportivo, o intervalo entre os jogos não poderá ser superior a 10 (dez) minutos. Intervalos maiores ou interrupção das competições somente poderão ser determinados pela Comissão de Esportes.

CAPITULO V DOS REGULAMENTOS DOS JOGOS

Sessão I Bocha

Art. 14º O Jogo de Bocha é regido pela Regra da “Bocha Ponto-Rafa-Tiro”, tão somente no constante ao jogo propriamente dito, constante no ANEXO 02.

Art. 15º A Bocha é regida pela Regra de Bocha Ponto-Rafa-Tiro, com alterações e adaptações apresentadas nas Convenções realizadas pela CBTG, e consta do Anexo 02.

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

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

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

§ 4º A Equipe de Bocha Masculina que obtiver a maior pontuação será considerada Campeã. O mesmo vale para a Equipe de Bocha Feminina.

Sessão II Bolão – Tava – Truco Cego Truco de Amostra – Solo – Tatarfe – Bocha Campeira – Bocha 48

Art. 15º Os Jogos têm seu Regulamento próprio constante de seus anexos: Bolão (anexo 03)– Tava (Anexo 04) – Truco Cego (Anexo 05) - Truco de Amostra (Anexo 06) – Solo (Anexo 07) – Tatarfe (Anexo 08) – Bocha Campeira (Anexo 09) – Bocha 48 (Anexo 10).

§ 1º A Bocha 48 será disputada em duas fases, sendo que na 1ª fase, classificam 50% das duplas inscritas e que fizeram seus arremessos; e na 2ª fase, as duplas classificadas farão novos arremessos, onde as três duplas com maiores pontuações garantirão o 1º, 2º e 3º

Regulamento Esportivo do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

lugares.

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

§ 3º Caso o número de duplas participantes for ímpar, serão classificadas 50% + 1.

§ 4º. Para as demais modalidades a forma de disputa dos jogos será determinada pela Comissão de Esporte por ocasião do Congresso Técnico.

§ 5º As Modalidades de Bocha Campeira, Truco Cego e Truco de Amostra serão disputadas em "Trios", podendo ser grupo misto.

CAPÍTULO VI DOS RECURSOS

Art. 16º As Entidades Concorrentes que se julgarem prejudicadas em qualquer prova do Encontro Esportivo, têm o prazo de 01 (uma) hora após o ato causador do prejuízo para recorrer, por escrito, à Comissão de Esportes, apresentando os fatos acompanhados de provas competentes e defesa do que é requerido.

Art. 17º A Comissão de Esportes terá o prazo de uma hora depois de recebido o recurso, para julgá-lo ou encaminhá-lo ao MTG-PC, 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.

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

Art. 18º O MTG-PC é a instância administrativa final e suficiente aos objetivos do Encontro Esportivo, tendo prazo de 01 (uma) hora após o recebimento para pronunciar-se sobre eventuais recursos.

CAPÍTULO VII DAS PENALIDADES

Art. 19º As Entidades Concorrentes que infringirem este Regulamento e as legislações pertinentes serão autuadas, a critério do MTG-PC, com as seguintes penalidades:

I - advertência;

II - eliminação da Equipe;

Regulamento Esportivo do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

III - desclassificação da Entidade.

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

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

I - desrespeitar o Regulamento da modalidade em questão e a legislação pertinente.

II - atentar contra a moral, os bons costumes e o bom andamento da modalidade em questão.

III - desrespeitar participantes, dirigentes e comissões constituídas para a modalidade em questão.

§ 3º Será desclassificada do Encontro Esportivo a Entidade Concorrente que:

I - desrespeitar este regulamento e a legislação pertinente.

II - atentar contra a moral, os bons costumes e ao bom andamento do Encontro Esportivo.

III - mostrar-se inconveniente aos objetivos do Encontro Esportivo.

IV - denegrir a imagem do Encontro Esportivo, das Entidades Concorrentes ou do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

V - for punida, por força de recurso impetrado e julgado pela Comissão de Esportes.

VI - desrespeitar participantes, dirigentes e comissões constituídas.

§ 4º As penalidades previstas nos § 2º e § 3º deste artigo incidirão, respectivamente, sobre toda a Equipe ou Entidade Concorrente do Encontro Esportivo.

Art. 20º Em casos de ocorrências graves, no transcurso do Encontro Esportivo, a Comissão de Esportes submeterá a questão o MTG-PC para definição.

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

CAPÍTULO VIII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 21º 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.

Regulamento Esportivo do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

Parágrafo único. As súmulas de todos os jogos serão publicadas na página do MTG-PC.

Art. 22º 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. 23º A premiação dos vencedores dar-se-á na Solenidade de Encerramento do Encontro Esportivo.

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

Art. 24º O sistema de classificação dos concorrentes no Encontro Esportivo considerará pontuação, conforme o quadro abaixo:

Prova/Categoria	Classificação												
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
Modalidade													
Bocha Equipe Masculino	8	4	2										
Bocha – Masculino - Trio	12	06	03	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Bocha – Masculino - Dupla	08	04	02	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Bocha – Masculino - Individual	06	03	01	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	0
Bocha Equipe Feminino	8	4	2										
Bocha – Feminino - Trio	12	06	03	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Bocha – Feminino - Dupla	08	04	02	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Bocha – Feminino - Individual	06	03	01	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	0
Bolão Masculino Equipe	15	08	05	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Bolão Masculino Individual	08	05	02	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Bolão Feminino Equipe	15	08	05	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

Bolão Feminino Individual	08	05	02	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Bocha Campeira	12	06	03	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Bocha 48	08	05	02	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Bocha Individual 48	4	2	1										
Tava Equipe	12	06	03	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Tava Individual	06	03	01	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	0
Tetarfe Equipe	12	06	03	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Tetarfe Individual	06	03	01	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	0
Truco Cego	12	06	03	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Truco de Amostra	12	06	03	1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Solo	06	03	01	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	0

§ 1º Nas modalidades em que o 3º lugar recebe pontuação superior a “1”, a equipe classificada em 4º lugar receberá 1(um) ponto e, do 5º lugar em diante, menos 1 décimo, ou seja, 0,9; 0,8; 0,7; 0,6; e assim sucessivamente, até a última classificada.

§ 2º Nas modalidades em que o 3º lugar recebe pontuação igual a “1”, a equipe classificada em 4º lugar receberá 0,9 ponto e do 5º lugar em diante, menos 1 décimo, ou seja, 0,8; 0,7; 0,6; 0,5 e assim sucessivamente, até a última classificada.

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

§ 4º Serão consideradas Campeãs, Vice-Campeãs e 3º Lugar das Modalidades as equipes que obtiverem, as três maiores pontuações agregadas de notas na Modalidade.

§ 5º Serão consideradas Campeã, Vice-campeã e 3º Lugar do Encontro Esportivo a Entidade Concorrente que somar o maior valor agregado de pontos das provas das Modalidades.

§ 6º Em caso de empate na apuração do Campeão Geral serão adotados os seguintes critérios para desempate e nesta ordem:

Regulamento Esportivo do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

I - a Entidade que não tenha cometido nenhum tipo de penalidade;

II - a Entidade com maior participação em provas;

III - a Entidade com maior número de participantes inscritos e presentes no EE.

§ 7º A premiação do Encontro Esportivo será até o 3º lugar, não cabendo premiação em dinheiro. Para a premiação serão necessárias as quantidades de troféus e medalhas, conforme quadro abaixo, sendo facultado a Entidade que sediar o Encontro Esportivo conceder Troféus ao invés de Medalhas, conforme prevê o Regulamento da CBTG.

Prova/Categoria	Troféus			Medalhas		
	1º Lugar	2º Lugar	3º Lugar	1º Lugar	2º Lugar	3º Lugar
Bocha – Masculino - Individual	0	0	0	1	1	1
Bocha – Masculino - Dupla	0	0	0	3	3	3
Bocha – Masculino - Trio	0	0	0	4	4	4
Equipe	1	1	1	0	0	0
Bocha – Feminino - Individual	0	0	0	1	1	1
Bocha –Feminino - Dupla	0	0	0	3	3	3
Bocha –Feminino - Trio	0	0	0	4	4	4
Equipe	1	1	1	0	0	0
Bolão Masculino Equipe	1	1	1	14	14	14
Bolão Masculino Individual	0	0	0	1	1	1
Bolão Feminino Equipe	1	1	1	14	14	14



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

Bolão Feminino Individual	0	0	0	1	1	1
Tava Equipe	1	1	1	4	4	4
Tava Individual	0	0	0	1	1	1
Tetarfe Equipe	1	1	1	4	4	4
Tetarfe Individual	0	0	0	1	1	1
Truco Cego	1	1	1	4	4	4
Truco de Amostra	1	1	1	4	4	4
Solo	1	1	1	0	0	0
Bocha Campeira	1	1	1	4	4	4
Bocha 48	1	1	1	2	2	2
Campeão Geral	1	0	0	0	0	0
Menção Honrosa	1	0	0	0	0	0
Total por classificação	13	11	11	70	70	70
Total Geral de Troféus e Medalhas	35			210		

Art. 25º Será conferido Troféu “Menção Honrosa” à família que se fizer presente o maior número de atletas e que esteja reunida (pai, mãe, filhos e netos) no local do Evento.

Parágrafo único. Para facilitar a escolha e a entrega desse Troféu, as Entidades concorrentes deverão entregar para a Comissão de Esportes, uma relação com os nomes dos atletas da família que a seu ver possa concorrer ao mesmo. Vale lembrar que os nomes relacionados deverão estar participando de alguma modalidade esportiva, o que será comprovado pela Ficha de Inscrição e súmulas dos jogos.

Art. 26º Para a classificação nos Jogos Tradicionalistas da CBTG, será computada a média

Regulamento Esportivo do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

aritmética da pontuação das participações das equipes por modalidades nos Encontros Esportivos realizados, antecedentes ao mesmo.

§ 1º Fica claro que se uma equipe obteve pontuação em determinada modalidade esportiva e não participou nos demais Encontros Esportivos, valendo a classificação, sua média será os pontos conquistados divididos pelo número de Encontros Esportivos realizados.

§ 2º No jogo de Bocha Regra Mundial a classificação se dará por modalidade, ou seja, o “trio” que obter a maior pontuação será o representante do MTG-PC nos Jogos Tradicionalistas, o mesmo acontecendo com a “dupla” e o “individual”;

§ 3º No jogo do Bolão a classificação se dará pela maior pontuação dos atletas competidores. Neste caso, tendo ocorrido substituição, serão computados os pontos para um só atleta, ficando a escolha do nome que irá participar, por conta da Entidade que ambos estavam representando.

§ 4º Todos os classificados nas modalidades deste concurso de provas esportivas, e que venham a representar o MTG-PC nos Jogos Tradicionalistas, ficam obrigados a cumprir as determinações previstas no regulamento da CBTG, ou seja, adaptar-se as exigências do dito regulamento.

§ 5º Caso uma Equipe, ou modalidade, ou ainda, atleta classificado para os Jogos Tradicionalistas da CBTG não possa participar do mesmo, deverá informar com antecedência, para que seja chamada a equipe, modalidade ou atleta melhor classificado pela ordem.

§ 6º Em hipótese alguma, poderá uma equipe classificada, de qualquer prova esportiva, ser substituída por outros atletas. Lembrando que este procedimento poderá ser observado pelas súmulas dos jogos e que a equipe classificada em 2º, 3º, 4º, conforme o caso será chamada para substituir a equipe que não possa participar.

§ 7º No caso da Bocha Regra Mundial, se uma entidade classificar apenas o trio ou a dupla, poderá “montar” um trio ou dupla, com atletas que foram inscritos e participaram dos jogos nos Encontros Esportivos, cujos nomes deverão constar das Fichas de Inscrição e súmulas dos jogos realizados.

Art. 27º Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora, Comissão Técnica e em conjunto com o MTG-PC.

Art. 28º O presente Regulamento foi aprovado na 4ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, Extraordinária, realizada no CTG Tropeiros do Cerrado, em Luziânia-GO, em 29 e 30 de maio de 2004, alterado na 8ª Convenção Tradicionalista Gaúcha Ordinária da FTG-PC, realizada no CTG Estância Gaúcha do Planalto, em Brasília-DF, nos dias 13 e 14 de março de 2010; alterado na 9ª Convenção Tradicionalista Gaúcha da FTG-PC, realizada no CTG Estância Gaúcha do Planalto, em Brasília-DF nos dias 12 e 13 de março de 2011; alterado na 10ª Convenção Tradicionalista Gaúcha Extraordinária da FTG-PC, realizada no CTG

Regulamento Esportivo do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

Querência de Rio Verde, em Rio Verde-GO nos dias 03 e 04 de março de 2012; alterado na 11ª Convenção Tradicionalista Gaúcha Extraordinária da FTG-PC, realizada no CTG Sinuelo da Saudade, em Brasília-DF no dia 15 de março de 2014; alterado na 12ª Convenção Tradicionalista Gaúcha do MTG-PC, realizada no CTG Estância Gaúcha do Planalto nos dias 19 e 20 de março de 2016; e alterado na 14ª Convenção Tradicionalista Gaúcha do MTG-PC, realizada na sede do CTG Estância Gaúcha do Planalto nos dias 17 e 18 de março de 2018, e alterado na 17ª Convenção Tradicionalista Gaúcha do MTG-PC, realizada na sede do MTG PC, no Parque de Exposições da Granja do Torto – Brasília, DF, no dia 23 de março de 2024, entrando em vigor a partir desta data.

ADEMIR CENCI

Presidente da 17ª Convenção Tradicionalista Gaúcha

PATRÍCIA GAMEIRO

Secretária da 17ª Convenção Tradicionalista Gaúcha

WILSON PORTO

Relator Geral da 17ª Convenção Tradicionalista Gaúcha