



## **Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC DEPARTAMENTO DE ESPORTES**



### **REGULAMENTO ESPORTIVO DO 8º ENATCHÊ**

#### **CAPÍTULO I DAS FINALIDADES**

**Art. 1º** O Encontro Esportivo, como parte das atividades do 8º ENATCHÊ - ENCONTRO NACIONAL DA TRADIÇÃO GAÚCHA NO PLANALTO CENTRAL – a se realizar no período de 25 a 27 de novembro de 2022, será organizado, coordenado e realizado pelo MTG-PC.

**Art. 2º** O Encontro Esportivo do MTG-PC, tem por finalidade:

- 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 entre os participantes das diversas entidades tradicionalistas;
- IV - divulgar e projetar o Encontro Esportivo no cenário nacional.

**Art. 3º** O Encontro Esportivo, como parte das atividades do 8º ENATCHÊ, consiste em competições entre as equipes inscritas, através da disputa das seguintes modalidades: Bocha Campeira, Bocha “48”, Tava, TETARFE, Truco Cego e Truco de Amostra (trios).

#### **CAPÍTULO II DOS PARTICIPANTES**

**Art. 4º** Poderá participar do Encontro Esportivo todo e qualquer atleta amador, desde que seja associado a um CTG, devidamente filiado ao Movimento Tradicionalista Gaúcho, que representará e, que seja portador da carteira tradicionalista da CBTG e ainda cumpra as normas deste regulamento, Estatuto e Regulamentos do MTG-PC.

**§ 1º** Define-se por atleta amador aquele que exerce suas atividades esportivas vinculadas a um CTG que representa e que tenha nítido caráter de amadorismo

**§ 2º** Os jogos desenvolver-se-ão em categoria única, isto é, 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.



## **Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC DEPARTAMENTO DE ESPORTES**

§ 3º As Entidades participantes do Encontro Esportivo, doravante serão denominadas de Entidades Concorrentes e estas serão representadas nas modalidades por “Equipes”, formadas por “Atletas” associados regulares das Entidades Tradicionalistas que a compõem.

### **CAPÍTULO III DAS INSCRIÇÕES**

**Art. 5º** As inscrições devem ser feitas do dia 10 de outubro até o dia 15 de Novembro de 2022, exclusivamente pelo e-mail [valdineirocha91@gmail.com](mailto:valdineirocha91@gmail.com) com o encaminhamento da quantidade de equipes por modalidades a participar. Poderá ser uma relação ou o preenchimento da Ficha de Inscrição - modelo anexo ao regulamento esportivo.

§ 1º Para a participação no 8º ENATCHÊ, cada integrante inscrito deverá doar, no mínimo, 02 kg de alimentos não perecíveis (arroz ou feijão ou macarrão) ou uma lata de leite em pó. Deverá também, pagar uma taxa de participação no valor de R\$ 25,00. A referida taxa deverá ser paga diretamente à secretaria do MTG-PC até a abertura do evento.

§ 2º As doações deverão ser entregues no sábado, 26 de novembro de 2022, e serão destinadas pelo MTG-PC a instituições de caridade do Distrito Federal.

§ 3º Cada Entidade Tradicionalista poderá inscrever até 04 (quatro) Equipes de cada Modalidade. (Bocha Campeira, Bocha 48, Tava, TETARFE, Truco Cego e Truco de Amostra).

§ 4º As Equipes de Bocha Campeira, Tava, TETARFE, Truco Cego e Truco de Amostra poderão ser mistas, ou seja, composta de peões e prendas.

§ 5º Todos os participantes deverão apresentar a carteira tradicionalista da CBTG no início de sua apresentação ou quando solicitado.

**§ 6º A confirmação da inscrição será efetivada com a publicação da relação de inscritos no site oficial do MTG até o dia 16 de novembro de 2022.**

**Art.6º** Para efeito deste Regulamento, as equipes serão formadas pelas seguintes quantidades de atletas, conforme a modalidade:

- I - Bocha Campeira – Até 04 (quatro) atletas e, no mínimo 03 (três) atletas;
- II - Truco Espanhol/Cego e Truco de Amostra – Até 04 (quatro) atletas e, no mínimo 03 (três) atletas.
- III - Tava – Até 04 (quatro) atletas e, no mínimo 01 (um) atleta;
- IV – TETARFE – Até 04 (quatro) atletas e, no mínimo 01 (um) atleta;
- V - Bocha “48” – 02 (dois) atletas, não sendo permitida a inscrição de reserva;

**Parágrafo único** - Para o Jogo de Tava e TETARFE poderá uma Entidade Concorrente inscrever um ou dois atletas, sendo que estes estarão concorrendo somente ao título individual. Porém, nas demais modalidades, Bocha Campeira, Truco Cego e Truco de Amostra, somente, poderão ser inscritas “Equipes” e Bocha “48”, somente, “Duplas”, obedecido o descrito neste Artigo.

**Art.7º** As Entidades Concorrentes inscreverão as Equipes, observando o seguinte:

- I - cumprimento do Artigo 4º deste Regulamento.



## **Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC DEPARTAMENTO DE ESPORTES**

II - permissão da inscrição do mesmo Atleta em até 02 Equipes, desde que em diferente modalidade.

**Art. 8º.** 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, no prazo estabelecido neste regulamento.

**Parágrafo único.** À Comissão de Esportes é reservado o direito de não aceitar a inscrição que não atenda este Regulamento ou no caso de Equipes que não estejam com o número mínimo de atletas previstos no regulamento.

**Art. 9º.** O Técnico de Equipe e os árbitros indicados por modalidades deverão ser relacionados à parte dos integrantes da Equipe, mesmo que dela faça parte.

### **CAPÍTULO IV DAS PILCHAS OU UNIFORMES**

**Art.10** Todos os Atletas deverão apresentar-se para os jogos trajando indumentária gaúcha apropriada, conforme estabelecido abaixo:

I - Bocha Campeira:

a) Equipe Masculina – Camisa social, de mangas compridas ou curtas ou camiseta gola pólo com identificação da Entidade Concorrente, bombacha, guaiaca e/ou faixa na cintura. 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. Para a Bocha Campeira é facultado o uso de botas.

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

II - Jogo de Truco, Tava e TETARFE:

a) Para o Peão – camisa social, manga comprida ou curta, lenço de pescoço, bombacha, guaiaca e/ou faixa na cintura, botas (sem esporas), alpargatas ou chinelo de couro, fechado na frente. É facultado o uso do chapéu.

b) Para a Prenda – 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.

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

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

§ 3º Para os jogos de Truco Cego e Truco de Amostra, a prenda participante poderá optar pelo uso de vestido de prenda ou traje alternativo considerando, para tanto, as diretrizes sobre a Pilcha Gaúcha, aprovadas pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho.

### **CAPÍTULO V DA ORGANIZAÇÃO**



## **Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC DEPARTAMENTO DE ESPORTES**

**Art. 11.** Compete à Comissão de Esportes:

- I - organizar, estruturar e prover de recursos humanos e materiais 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 - verificar a existência de local para os Jogos de Bocha Campeira, Canchas de Tava, TETARFE, bem como fichas para o Tejo, Tavas, Argolas e Ferraduras; local apropriado para a realização dos jogos de Truco Cego e Truco de Amostra – mesas, toalhas, baralhos e tentos. Estas providências poderão ser tomadas 72 (setenta e duas) horas antes do evento.
- V - organizar uma Comissão Técnica, que fique envolvida exclusivamente com o Encontro Esportivo.
- VI - solicitar a cada Entidade Concorrente a indicação de 1 (um) atleta para atuar como árbitro, para cada modalidade da qual tenha atletas inscritos.
- VII - organizar tecnicamente os jogos.
- VIII - executar o planejamento dos jogos (tabelas, súmulas, etc.).
- IX - apurar e divulgar resultados dos jogos por modalidades, assim como declarar os resultados finais do Encontro Esportivo.
- X - receber, apreciar e decidir sobre os recursos impetrados por Entidades Concorrentes.
- XI - deliberar sobre omissões deste Regulamento.
- XII - cumprir e fazer cumprir a tabela de jogos de cada modalidade, podendo ainda indicar um mesário para auxiliar no preenchimento da súmula.

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

**Art. 12.** As arbitragens serão constituídas por modalidades. 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 o resultado em súmula própria 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.

**Art. 13.** Iniciado o Encontro Esportivo, o intervalo entre os jogos de Bocha Campeira, Truco Cego e Truco de Amostra não poderá ser superior a 05 (cinco) minutos. Intervalos maiores ou interrupção das competições somente poderão ser determinados pela Comissão de Esportes.

### **CAPÍTULO VI DOS REGULAMENTOS DOS JOGOS**

**Art. 14.** Os jogos serão disputados de acordo com o Regulamento Esportivo do MTG-PC, descritos em seus anexos: Tava - Anexo 04; Truco Cego - Anexo 05; Truco de Amostra – anexo 06; TETARFE - Anexo 08; Bocha Campeira - Anexo 09 e Bocha “48” - Anexo 10, obedecidas as alterações previstas neste regulamento.



## **Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC DEPARTAMENTO DE ESPORTES**

**Art. 15.** A forma de disputa dos jogos será determinada pela Comissão de Esporte por ocasião do Congresso Técnico, quando teremos a definição de quantas equipes estarão participando por modalidade,

**Parágrafo único.** Os atletas de uma equipe eliminada em determinada fase, não poderão ser reaproveitados em outra equipe que segue adiante, mesmo que seja em outra prova ou que não tenham feito uso das duas inscrições possíveis.

### **CAPÍTULO VII DOS RECURSOS**

**Art. 16.** 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. 17.** 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. 18.** 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 VIII DAS PENALIDADES**

**Art. 19.** 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;
- 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 dos Jogos.



## **Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC DEPARTAMENTO DE ESPORTES**

III - mostrar-se inconveniente aos objetivos dos Jogos.

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

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

### **CAPÍTULO IX DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 21.** 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. 22.** 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. 23.** A premiação dos vencedores com Medalhas dar-se-á na Solenidade de Encerramento do evento.

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

Brasília-DF, 10 de outubro de 2022.

Valdinei Kersting da Rocha  
Diretor do Departamento de Esportes do MTG-PC

Gilberto José Zortea  
Presidente do MTG-PC