



ANEXO 3 REGULAMENTO DO JOGO DE TAVA

Art. 1º O presente Regulamento visa orientar e dar diretrizes à prática do Jogo da Tava, para as Entidades Federativas filiadas à Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha, sendo que estas, dentro de sua área de atuação deverão, em princípio usar adotar este sistema de disputa.

Art. 2º Especificação: A Tava é o astrágalo do vacum e divide-se em 4 partes para efeito deste regulamento. OSSO - CHAPA DE BRONZE – CHAPA DE FERRO e PINOS DE FIXAÇÃO.

Parágrafo único. A chapa de Bronze corresponde a "SORTE" e a chapa de Ferro corresponde ao "CULO".

Art. 3º A Cancha para a prática do jogo da Tava deverá ter 7 (sete) 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 e deverá ter 50cmx50cm. 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. 4º Todos os integrantes da Equipe concorrerão a premiação individual, e para a contagem dos pontos da Equipe (TRIO) serão computadas as três maiores pontuações.

Art. 5º Contagem dos pontos:

- I. as jogadas terão os seguintes valores:
 - a) SORTE CLAVADA 2(dois) pontos positivos;
 - b) SORTE CORRIDA 1(um) ponto positivo;
 - c) CULO CLAVADO 2(dois) pontos negativos;
 - d) CULO CORRIDO 1(um) ponto negativo.
- II. a sorte é "CLAVADA" quando a Tava bater no picador e tocar o solo, com o cravador se fixando ao solo, deixando o lado inverso do cravador livre. Ficando definido a posição "SORTE";
- III. o culo é "CLAVADO" quando a Tava tocar o solo com a ponta inversa ao cravador, se fixando a este deixando o cravador livre. Ficando definido a posição "CULO";
- IV. toda e qualquer jogada que ocorrer diferente das descritas nos incisos II e III serão consideradas, respectivamente, "sorte corrida" e "culo corrido".

§1º Quando a Tava bater fora do picador e der "culo", valerá os pontos e a jogada.





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

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

Art. 6º Fica proibido apostas diretas envolvendo dinheiro ou outros quaisquer valores, em Jogo de Tava promovido pela Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha.

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

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

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

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

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

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





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

Art. 10. Uma Equipe mesmo não estando completa (número inferior a três) poderá participar da competição. Concorrendo apenas à premiação individual.

Parágrafo único. Somente será adiada a apresentação de uma Equipe completa e estando está participando de prova campeira ou artística.

Art. 11. Todo o atleta que praticar alguma falta, que venha denegrir a competição. Ou contribuir para a discórdia entre os participantes, ou ainda dirigir-se a qualquer membro da arbitragem ou organizadores, de maneira desrespeitosa, estará sujeito as seguintes penalidades de acordo com a gravidade da falta:

§1º São penalidades:

- I. admoestação;
- II. perda de uma ou mais jogadas;
- III. desclassificação individual;
- IV. desclassificação da equipe.

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

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

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





- I. SORTE CLAVADA: O Trio que possuir o maior número, será considerado vencedor. Persistindo o empate;
- II. SORTE CORRIDA: O Trio que possuir o maior número, será considerado vencedor. Persistindo o empate;
- III. CULO CLAVADO: O Trio com menor número, será considerado vencedor. Persistindo o empate;
- IV. CULO CORRIDO: O Trio com menor número, será considerado vencedor. Persistindo o empate;
- V. a disputa será na cancha, com 10 (dez) tiros de tava, por jogador, sendo 05 (cinco) em cada cabeceira da cancha;
- VI. o desempate será entre os participantes do Trio com maior pontuação, sendo descartado o pior resultado;
- VII. em caso de mais de dois Trios empatados, será realizado sorteio, para definir a ordem dos Trios jogarem.

Art. 13. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Evento, ou por Comissão específica designada pela CBTG.

