



ANEXO 6

REGULAMENTO DO JOGO DE TETRAFE

Art. 1º A modalidade de jogo reconhecida pela sigla TETARFE inclui os jogos de Tejo, da Tava, da Argola e da Ferradura.

Art. 2º O TETARFE segue as regras:

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 e parte da fronteira, fomos encontrar notícias desse jogo, também nas Missões;

b) a cancha para realização do jogo do Tejo, é constituída 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, contará 5 pontos;

e) a ficha ao ser lançada se não tocar a adaga e, no entanto, cair no buraco, valerá 4 pontos;

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 1 ponto para o jogador;

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

j) a contagem dos pontos se dará após o lançamento de todas as fichas. 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:

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

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 lançara 3 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:
 - a argola de 8 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 8 (oito) pontos;
 - a argola de 12 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 5 (cinco) pontos;
 - a argola de 16 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 3 (três) pontos;
- f) 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 prender-se à barra de ferro, não contará ponto algum.

Art. 3º REGRAS GERAIS:

§1º 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.

§2º É proibido que a torcida faça vaias para o adversário. Equipes que ficarem vaiando os adversários durante a apresentação dos mesmos poderão ser desclassificadas da competição.

Art. 4º PISTA PARA O TETARFE: 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.



