

ANEXO 3

REGULAMENTO DO JOGO DE TAVA

22

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, 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 ao início do picador.



§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.

§3º O piso do picador deverá ser de terra molhada (barro).



Art. 4º Todos os participantes deverão estar representando uma federação.

§1º Os jogos serão disputados na modalidade "EQUIPE" podendo ser inscritos de 3 (três) a 4 (quatro) participantes.

§2º Todos concorrerão à premiação individual sendo que para a contagem dos pontos por equipe, valerão as 3 (três) maiores pontuações, descartando-se o pior resultado.

Art. 5º Contagem dos pontos:

- I. as jogadas terão os seguintes valores:
 - a) SORTE CLAVADA - 2 (dois) pontos positivos quando no picador;
3 (três) pontos positivos quando na bacia;
 - b) SORTE CORRIDA - 1 (um) ponto positivo;
 - c) CULO CLAVADO - 2 (dois) pontos negativos quando no picador;
3 (três) pontos negativos quando na bacia;
 - d) CULO CORRIDO - 1 (um) ponto negativo;
 - e) JURA - 0 (zero) pontos; e
 - f) OSSO - 0 (zero) pontos;
- II. a sorte é "CLAVADA" quando a Tava bater no picador ou na bacia e tocando o solo com o cravador ficar fixada ao solo deixando 3 (três) pontos livres. Ficando definido a posição "SORTE";
- III. o culo é "CLAVADO" quando a Tava bater no picador ou na bacia com a ponta inversa ao cravador da sorte livre para o alto se fixando ao solo deixando 3 (três) pontos livres. Ficando definido a posição "CULO";



- IV. a sorte é CORRIDA quando o osso tocar o picador do lado de dentro e permanecer dentro e ficar na posição sorte (com a chapa de ferro para baixo e a chapa de bronze para cima);
- V. o culo é CORRIDO quando a chapa de bronze ficar voltada para cima, valerá sempre, independente se a Tava tocar e ou permanecer dentro ou fora da raia;
- VI. a JURA é quando o osso (Tava) ficar em pé (90 graus), com as duas pontas no solo, não vale pontos, somente a jogada; e
- VII. o OSSO é quando a Tava ficar com as laterais do osso voltadas para cima independentemente onde cair ou ficar.

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

§2º Quando a Tava bater ou parar parcial ou totalmente 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.

§4º O atleta somente terá direito a troca de Tava (câmbio), quando o seu adversário fizer "sorte".

§5º 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. 6º Ficam proibidas 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 estejam 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, dois pares de Tava ferradas, com as quais deve ser disputada a competição.

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

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 dos Jogos Tradicionalistas da CBTG.

§3º Não é permitido dirigir-se aos juízes e anotadores no momento que os jogadores estiverem efetuando suas jogadas.





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.

