

Proponente: Gilcéia Souza 1 RT Fone: (51)99999 71
89 gilceiasouza@gmail.com

Texto atual: **REGULAMENTO DE ESPORTES TRADICIONALISTAS
DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL**

**Capítulo I
DAS FINALIDADES**

Art. 1º - O REGULAMENTO DE ESPORTES TRADICIONAIS DO ESTADO tem por finalidade:

I - preservar e divulgar os hábitos, os costumes, as tradições e o folclore rio-grandense;

II - estabelecer normas claras, orientando e definindo as diretrizes para a prática dos esportes tradicionais, possibilitando a sua adoção em todo o Estado;

III - facilitar a realização de eventos esportivos e torná-los homogêneos, permitindo a que os participantes conheçam as regras antecipadamente e elas sejam adotadas por todo o MTG.

Art. 2º - As provas esportivas previstas neste Regulamento são:

I - Jogo de tava;

II - Jogo de truco cego;

III - Jogo de truco de amostra;

IV - Solo;

V - Tatarfe;

VI - Bocha Campeira;

VII - Bocha "Quarenta e Oito".

Justificativa:

Mediante ao número de torneios de truco com premiação em dinheiro e bebidas está tornando a prática do Esporte inviável e ilegal a nova geração e inferindo ao Art. 14 deste mesmo regulamento.

Texto Proposto:

Art. 1º - O REGULAMENTO DE ESPORTES TRADICIONAIS DO ESTADO tem por finalidade:

I - preservar e divulgar os hábitos, os costumes, as tradições e o folclore rio-grandense;

II - estabelecer normas claras, orientando e definindo as diretrizes para a prática dos esportes tradicionais, possibilitando a sua adoção em todo o Estado;

III - facilitar a realização de eventos esportivos e torná-los homogêneos, permitindo a que os participantes conheçam as regras antecipadamente e elas sejam adotadas por todo o MTG.

IV – as entidades filiadas ao MTG, organizadoras de torneios e campeonatos premiarão os campeões somente com troféu e ou medalhas e ou certificados, sendo vedada a premiação em dinheiro e bebidas.



Gilcéia Souza

23:06 (Há
11 horas)

para mim

Proponente: Gilcéia Souza 1 RT Fone: (51)99999 71
89 gilceiasouza@gmail.com

Texto atual:

REGULAMENTO DE ESPORTES TRADICIONALISTAS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL

XVII - REGULAMENTO DISCIPLINAR DO JOGO DE TRUCO CEGO - MTG

a) O JOGO DE TRUCO tem como finalidade, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre os peões e prendas.

b) Todos os trios terão um “CAPATAZ”, que o representará nos sorteios. Será o PORTA-VOZ e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às comissões organizadora e julgadora.

c) A COMISSÃO ORGANIZADORA E JULGADORA tem poderes para designar um “JUIZ” para os jogos que julgar necessários, mesmo contra a vontade dos participantes. O juiz ficará responsável pelo pagamento dos tentos.

d) Ao término das partidas, o “CAPATAZ” do trio vencedor deverá entregar para a comissão julgadora e organizadora o BARALHO, os TENTOS e as SÚMULAS das partidas disputadas, com os resultados.

e) A Substituição de um jogador pelo reserva ou o rodízio de testa, E UM DIREITO EXCLUSIVAMENTE DO TRIO QUE PERDEU A ULTIMA PARTIDA, só poderá ocorrer no fim de uma partida; DEVENDO O TRIO VENCEDOR ACEITA-LO, SEM CONTESTAÇÃO.

Obs: O rodízio de testa é um direito do trio que perdeu a última partida, devendo o trio vencedor aceitá-lo, sem contestação.

f) As prendas participantes do jogo deverão usar pilcha completa ou pilcha alternativa, exceto chiripá (que é pilcha masculina) e os peões poderão usar a camisa peão (manga curta) em substituição à camisa manga comprida nas épocas quentes, permanecendo os demais componentes da pilcha gaúcha. Sendo vedado o porte de qualquer tipo de arma.

g) Serão desclassificados os trios que:

1) Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.

2) Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões.

3) Não obedecerem aos horários estabelecidos.

4) Não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juizes e da comissão organizadora.

5) Que durante a disputa da vaza afastarem-se mais de dois metros da mesa. Esta determinação não será válida para os jogos de “TESTA”, quando o participante já tiver jogado e obtiver a autorização do trio adversário.

6) Se algum jogador apresentar sintomas ou indícios de embriaguez durante o jogo será automaticamente desclassificado e substituído pelo reserva, caso o trio não possua reserva será desclassificado na sua totalidade. Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.

7) Não será permitido a permanência de pessoas em volta das mesas, com a partida em andamento.

XVIII – TÉRMINO DO TEMPO DE JOGO (2)

Após o término do tempo de jogo e a Comissão Organizadora verificar que nenhum dos trios estava gastando tempo inutilmente deverá determinar a colocação da FALTA ENVIDO ou FLOR e CONTRA FLOR E O RESTO até o término da partida; JOGANDO DA SEGUINTE MANEIRA:

SOMENTE APÓS A DISTRIBUIÇÃO DE TODAS AS CARTAS, PARA TODOS OS PARTICIPANTES, AS MESMAS PODERAO SER LEVANTADAS; O MÃO GERAL INICIA O CANTO E JOGA AS TRÊS CARTAS NA MESA PARA COMPROVAR O MESMO; OS DEMAIS NA ORDEM DA MÃO DA VASA JOGADA, FARÃO O

MESMO, GANHANDO OU JA PERDENDO PARA O CANTO ANTERIORMENTE DITO; NESTA PROPOSTA A FLOR É SOBERANA.

XIX - DAS COMISSÕES

Deverá existir 02 (Duas) comissões constituídas de pessoas idôneas e reconhecidamente conhecedoras do Regulamento de Truco Cego e do Regulamento Disciplinar para que se possa dar início aos jogos.

a) Comissão Organizadora e Julgadora: Deverá ser composta no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros.

b) Comissão Disciplinar: Deverá ser composta de no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros.

c) Toda e qualquer decisão tomada por quaisquer das Comissões serão irrecorríveis.

XX - SINOPSE - (Vencedor)

a) Será o conjunto que derrotar o maior número de adversários.

b) O conjunto que tiver o maior número de partidas ganhas.

c) O conjunto que tiver o maior número de tentos.

d) Confronto direto.

e) Sorteio.

f) Na melhor de três partidas, o conjunto que ganhar duas partidas consecutivas, contará três partidas, ou seja, sendo a última partida, 24 tentos a zero.

g) Um jogo será composto de três partidas consecutivas e sem intervalos, sendo que cada jogo terá a duração máxima de duas horas (02h), sendo que após este tempo, caberá à Comissão Organizadora o ARBÍTRIO DE DETERMINAR O VENCEDOR DESTA JOGO, sendo penalizado o trio que estiver gastando tempo inutilmente. (1)

h) Os casos omissos, as Comissões Organizadora e Julgadora terá total poder de decisão.

Justificativa:

O JOGO DE TRUCO tem como finalidade, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre os peões e prendas.

Um lazer sadio, sem ofensas, sem gritos, com respeito e integração com as novas gerações e respeitando a limitação das gerações passadas. Estamos com o tema anual unindo gerações, mas não estamos respeitando os limites dos sentidos da geração da melhor idade (3ª idade) , onde um grito é considerado desafio do jogo, emoção; repetição é considerado desaforo. Para incluir , refiro-me a todas as gerações e portadores de necessidades especiais, acessibilidade, lembrando que o truco é um jogo de cartas onde consegue incluir e unir todas as gerações.

f) As prendas participantes do jogo deverão usar pilcha completa ou pilcha alternativa, exceto chiripá (que é pilcha masculina) e os peões poderão usar a camisa peão (manga curta) em substituição à camisa manga comprida nas épocas quentes, permanecendo

os demais componentes da pilcha gaúcha. Sendo vedado o porte de qualquer tipo de arma.

Quando recebemos chasques dos torneios escrito está "regras do MTG , pilcha aliviada" entendo que no momento que esta seguindo o regulamento do MTG a entidade deve ser filiada e os atletas , jogadores filiados a uma entidade , bem como o uso da pilcha obrigatório em todos os torneios .

Texto Proposto:

2) Desrespeitarem o trio adversário, **sendo considerado o segundo grito como um desrespeito** ou usarem palavrões.

XIX - DAS COMISSÕES

Deverá existir 03 (Três) comissões constituídas de pessoas idôneas e reconhecidamente conhecedoras do Regulamento de Truco Cego e do Regulamento Disciplinar para que se possa dar início aos jogos.

a) Comissão Organizadora e Julgadora: Deverá ser composta no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros.

b) Comissão Disciplinar: Deverá ser composta de no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros.

c) Toda e qualquer decisão tomada por quaisquer das Comissões serão irrecorríveis.

d) Comissão Anfitriã, constituída pelos integrantes da entidade, a qual será responsável pela divulgação e promoção do evento. Não tendo poder de decisão sobre as rodadas dos jogos.