

ANEXO 04 - 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 Tava - 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 (mapa anexo) para a prática do jogo da Tava deverá ter as seguintes medidas: de 7 (sete) até 9 (nove) metros de raia a raia.

§ 1º Dentro destas medidas poderá haver variações de comprimento de acordo com a Comissão Organizadora do Evento.

§ 2º Picador – inicia na raia e deverá ter o máximo de 3 (três) metros de comprimento por 2 (dois) metros de largura.

§ 3º Bacia – Localiza-se dentro do picador e deverá ter 50 cm x 50 cm.

§ 4º O piso do picador deverá ser de terra molhada (barro).

Art. 4º Todos os participantes deverão estar representando uma Entidade Concorrente (MTG/Federação) filiada à CBTG.

§ 1º Os jogos serão disputados na modalidade "TRIO", podendo ser inscrito uma Equipe com 4 (quatro) taveiros.

§ 2º 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:

- SORTE CLAVADA 2 (dois) pontos positivos
- SORTE CORRIDA 1 (um) ponto positivo
- CULO CLAVADO 2 (dois) pontos negativos
- 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.

Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG

Art. 6º Fica proibido apostas diretas envolvendo dinheiro ou outros quaisquer valores, em Jogo de Tava promovido pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho.

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, 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. 10º 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 esta participando de prova campeira.

Art. 11º 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:

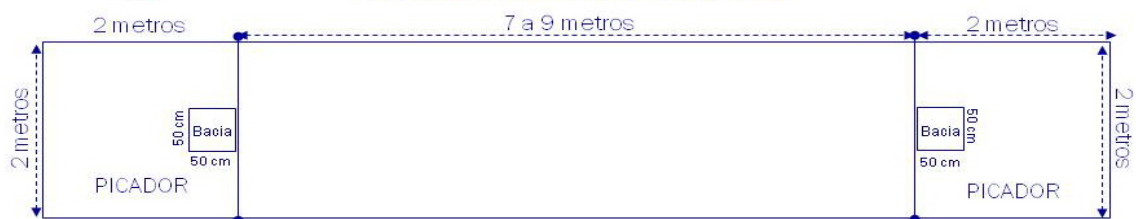
- a) Admoestação;
- b) Perda de uma ou mais jogadas;
- c) Desclassificação individual;
- d) Desclassificação da equipe.

§ 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. 12º Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Evento, ou por Comissão específica designada pela CBTG.

(O presente regulamento teve alguns de seus artigos adaptados às necessidades da CBTG, na 3ª Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha, realizada em Porto Alegre/RS, em novembro de 2001).

**Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha****Pista para o JOGO DO OSSO (TAVA)**

Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA - CBTG
 DEPARTAMENTO DE ESPORTES
 JOGOS TRADICIONALISTAS
 SUMULA JOGO DE TAVA

MTG/FEDERAÇÃO==>																						
Equipe: "A"		ARREMESSOS/PONTOS																				TOTAL DE PONTOS
NOME DOS ATLETAS		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1																						
2																						
3																						
4																						
Anotações Possíveis		2	1	0	-1	-2	Total Geral <small>(descontado o menor total de pontos)</small>															

Equipe: "B"		ARREMESSOS/PONTOS																				TOTAL DE PONTOS
NOME DOS ATLETAS		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1																						
2																						
3																						
4																						
Anotações Possíveis		2	1	0	-1	-2	Total Geral <small>(descontado o menor total de pontos)</small>															

Equipe: "C"		ARREMESSOS/PONTOS																				TOTAL DE PONTOS
NOME DOS ATLETAS		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1																						
2																						
3																						
4																						
Anotações Possíveis		2	1	0	-1	-2	Total Geral <small>(descontado o menor total de pontos)</small>															

Equipe: "D"		ARREMESSOS/PONTOS																				TOTAL DE PONTOS
NOME DOS ATLETAS		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1																						
2																						
3																						
4																						
Anotações Possíveis		2	1	0	-1	-2	Total Geral <small>(descontado o menor total de pontos)</small>															

Local e Data:

Nome do Árbitro/Assinatura

Responsável p/Dep. de Tava

Diretor de Esportes da CBTG