

ANEXO 07 – REGULAMENTO DO JOGO DE TETARFE

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, aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí - RS em julho de 2001, segue as regras que seguem:

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. (2)

e) A ficha ao ser lançada se não tocar a adaga e, no entanto cair no buraco, valerá 4 pontos. (2)

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. (2)

j) A contagem dos pontos se dará após o lançamento de todas as fichas, somando-se os pontos positivos e subtraído-se os negativos.

k) A Equipe de Tejo será composta por trio, que obrigatoriamente deverá representar uma entidade concorrente filiada a CBTG e estar em dia com suas obrigações. O jogador deverá estar devidamente pilchado, com pilcha de descanso, de serviço ou social.

II - TAVA:

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

III - ARGOLA:

Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG

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 3/8" 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 5 (cinco) pontos.

f) A argola de 12 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 3 (três) pontos.

g) A argola de 16 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 1 (um) ponto.

h) Todos os pontos serão computados após o lançamento das três argolinhas.

i) As equipes serão compostas por trio, e deverão estar representando obrigatoriamente uma entidade concorrente filiada a CBTG e estar em dia com suas obrigações. O jogador deverá estar devidamente pilchado, com pilcha de serviço, social ou de descanso.

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.

e) Cada equipe será composta de trio, que estará representando obrigatoriamente uma Entidade concorrente filiada a CBTG, e em dia com suas obrigações.

Art. 3º PISTA PARA O TETARFE:

A pista para a disputa das modalidades que compõem o jogo, que é o conjunto dos jogos de TEJO, TAVA, ARGOLA E FERRADURA. Terá as seguintes dimensões: 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.



Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA - CBTG
DEPARTAMENTO DE ESPORTES
JOGOS TRADICIONALISTAS
SÚMULA DO JOGO DE TETARFE (TEJO - TAVA - ARGOLA - FERRADURA)

| | | | | | | | | | | | |
|---|--|-------------------|--|-------------------------------|--|---|--|-----------------------------|--|-----------------|--|
| MTG/FEDERAÇÃO=> | | | | | | | | | | Equipe=> | |
| Nome do Atleta | | | | | | | | | | | |
| JOGOS | | ARREMESSOS/PONTOS | | | | | | | | TOTAL DE PONTOS | |
| TEJO (10 Fichas) | | | | | | | | | | | |
| TAVA (04 arremessos) | | | | | | | | | | | |
| ARGOLA (03 arremessos) | | | | | | | | | | | |
| FERRADURA (03 arremessos) | | | | | | | | | | | |
| TOTAL GERAL | | | | | | | | | | | |
| Nome do Atleta | | | | | | | | | | | |
| JOGOS | | ARREMESSOS/PONTOS | | | | | | | | TOTAL DE PONTOS | |
| TEJO (10 Fichas) | | | | | | | | | | | |
| TAVA (04 arremessos) | | | | | | | | | | | |
| ARGOLA (03 arremessos) | | | | | | | | | | | |
| FERRADURA (03 arremessos) | | | | | | | | | | | |
| TOTAL GERAL | | | | | | | | | | | |
| Nome do Atleta | | | | | | | | | | | |
| JOGOS | | ARREMESSOS/PONTOS | | | | | | | | TOTAL DE PONTOS | |
| TEJO (10 Fichas) | | | | | | | | | | | |
| TAVA (04 arremessos) | | | | | | | | | | | |
| ARGOLA (03 arremessos) | | | | | | | | | | | |
| FERRADURA (03 arremessos) | | | | | | | | | | | |
| TOTAL GERAL | | | | | | | | | | | |
| TOTAL DE PONTOS CONQUISTADOS PELA EQUIPE | | | | | | | | | | | |
| Atleta 1 | | Atleta 2 | | Atleta 3 | | Atleta 4 | | Total da Equipe | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| TEJO | | | TAVA | | | ARGOLA | | | FERRADURA | | |
| Pontuação por marcação no Tejo 5, 4, 3, 2 ou 1 | | | Pontuação por marcação na Tava 2, 1, 0, 1 ou 0 | | | Pontuação por marcação na Argola 5, 3 e 1 | | | Pontuação por marcação na Ferradura 5, 2 e 0 | | |
| Pontuação máxima 00 pontos | | | Pontuação máxima 08 pontos | | | Pontuação máxima 08 pontos | | | Pontuação máxima 15 pontos | | |
| Pontuação mínima -10 pontos | | | Pontuação mínima -8 pontos | | | Pontuação mínima 0 pontos | | | Pontuação mínima 0 pontos | | |
| Local/Data: | | | | | | | | | | | |
| Nome do Árbitro/Assinatura | | | | Responsável p/Dep. de TETARFE | | | | Diretor de Esportes da CBTG | | | |
| | | | | | | | | | | | |