



Regras da Raiola

Campeonato de Jogos Tradicionais das Terras de Trás-os-Montes

I – Constituição das equipas

- a) Cada equipa é constituída apenas por dois elementos.

II – Material de Jogo

- a) Moedas iguais para todos os jogadores (2€) e uma raia no chão de comprimento variável (50 a 80 cm) com duas semicircunferências nas extremidades (as queimas) e o reto (zona de lançamento) a uma distância variável da raia;
- b) Cada jogador é responsável pela sua moeda.

III – Regras do Jogo e Pontuação

- a) Os Jogos são feitos à melhor de 3 partidas, e cada partida termina aos 30 pontos;
- b) Ao iniciar a partida, a raia é posta à distância de entre 4 a 5 metros (**Masculino – 5 metros, Feminino – 4 metros**);
- c) Os tentos contam-se de baixo e de cima, isto é, os primeiros 15 tentos são de baixo, os seguintes são designados de cima;
- d) Sempre que a moeda de um jogador fique mais próxima da raia este ganha a mão e é o primeiro a lançar em seguida;
- e) Ganha quem colocar a moeda na raia ou mais perto dela;
- f) Se a moeda raiar a linha da queima ou ficar dentro da zona da queima é uma moeda nula;
- g) Sempre que ganha a mão a equipa faz 2 tentos;
- h) Sempre que colocar a moeda na raia ganha 2 tentos;
- i) O jogo acaba aos 30 tentos, divididos em 15 «a baixo» e 15 «a cima». Podem ganhar-se 3,6,9,12 e 15 tentos, ou até todo o jogo numa só jogada, conforme a aposta dos jogadores;



- j) Uma equipa pode apostar três tentos à pontuação em disputa, antes e após a sua jogada, mas não pode aumentar a pontuação duas vezes de seguida, sem que a outra equipa faça aposta;
- k) A equipa adversária se aceitar a aposta tem que jogar e pode colocar também a sua aposta acima da que está em jogo;
- l) Quando uma equipa atingir os 10 pontos «a cima», qualquer pontuação passa a ser de 1 em 1, podendo qualquer das equipas apostar “truco” (3 tentos), isto até atingir os 14 tentos de cima;
- m) Todas as moedas em cima da raia pontuam 2 tentos, ganha a pontuação do jogo a primeira moeda que raiou;
- n) Atingidos os 14 pontos na linha «a cima» a equipa fica «à manda», joga primeiro a equipa que atingiu essa pontuação. A equipa que tem a manda tem opção em dar dois tentos à equipa oponente sem jogar, enquanto não terminar o jogo e tenha os 14 tentos de cima, tem sempre a escolha em jogar para os 3 tentos;
- o) Todos os jogadores ao lançar a moeda, não podem ultrapassar a linha horizontal devidamente marcada como zona de lançamento.

São apuradas para a fase final, em Bragança dia 18 de setembro, as duas equipas melhores classificadas do Campeonato Local.

O transporte será assegurado pelo Município de Alfândega da Fé.