



**1º**  
**CAMPEONATO**  
**DE JOGOS**  
**TRADICIONAIS**  
TERRAS DE TRÁS-OS-MONTES

BRAGANÇA  
2022



**Terras de**  
**Trás-os-Montes**  
comunidade intermunicipal

#### Ficha Técnica

<b>Título</b>	1º Campeonato de Jogos Tradicionais das Terras de Trás-os-Montes - Regulamento 2022
<b>Colaboração/Textos</b>	Associação de Jogos Populares do Distrito de Bragança
<b>Coordenação Propriedade Edição</b>	Comunidade Intermunicipal das Terras de Trás-os-Montes <a href="http://www.cim-ttm.pt">www.cim-ttm.pt</a> / <a href="mailto:geral@cim-ttm.pt">geral@cim-ttm.pt</a> Tel: 273 327 608
<b>Design Gráfico</b>	Rui Coelho (Comunidade Intermunicipal das Terras de Trás-os-Montes)
<b>Coordenação do projeto</b>	Rui Caseiro e Isabel Andrade; Comunidade Intermunicipal das Terras de Trás-os-Montes
<b>Impressão</b>	xxxxxxx
<b>Exemplares</b>	500 exemplares - distribuição gratuita



**CAMPEONATO  
DE JOGOS  
TRADICIONAIS**  
TERRAS DE TRÁS-OS-MONTES

BRAGANÇA  
2022



# Índice

<b>Índice</b>	5
<b>Mascote</b>	6
<b>Os Jogos tradicionais</b>	9
<b>Jogos em Competição</b>	10
Jogos para Pessoas Portadoras de deficiência ou incapacidade	11
Jogos para a população em geral	14
Infantis e Juvenis	14
Adultos - Homens e Mulheres	16
<b>Regulamento</b>	20
Jogos para Pessoas Portadoras de deficiência ou incapacidade	21
Jogos para a população em geral	22
Infantis e Juvenis	22
Adultos - Homens e Mulheres	23
<b>Fase de Grupos e Finais</b>	25
<b>Horários</b>	40
<b>Zonas de Jogo</b>	43
<b>Próximas Edições</b>	46

A decorative border composed of various colorful geometric shapes, including triangles, circles, and polygons in shades of blue, red, green, yellow, and orange, arranged in a circular pattern around the central text.

# Mascote



**CAMPEONATO  
DE JOGOS  
TRADICIONAIS**  
TERRAS DE TRÁS-OS-MONTES

BRAGANÇA  
2022





## Os Jogos tradicionais

Os jogos tradicionais assumiram, desde tempos imemoriáveis, um papel relevante na coesão social, socialização e inserção do indivíduo na comunidade, contribuindo para a identificação das pessoas com a cultura local. O que é facto é que esta prática cultural, outrora fortemente enraizada no território, foi cedendo espaço aos apelos do mundo contemporâneo.

Reconhecendo a importância desta prática cultural, a Comunidade Intermunicipal das Terras de Trás-os-Montes propôs-se a organizar o Campeonato de Jogos Tradicionais, envolvendo as populações dos nove municípios que a integram, reavivando memórias e contribuindo para a afirmação dos valores sociais e culturais associados aos jogos da tradição.

Neste sentido este projeto, desenvolvido no âmbito do programa comunitário “Cultura para Todos”, pretende revitalizar e valorizar os jogos tradicionais enquanto património identitário do território.

Contribuir para a preservação destes jogos é manter um modo de ser coletivo, daí que este projeto aposte na intergeracionalidade, permitindo a partilha de saberes e apostando na formação e envolvimento dos mais jovens, fazendo destes os garantes da tradição. Para além disso, é verdadeiramente inclusivo, criando as condições para participação de pessoas com necessidades especiais.

A primeira edição dos Campeonato de Jogos Tradicionais das Terras de Trás-os-Montes realiza-se em Bragança e já estão definidos os concelhos onde vão acontecer as próximas oito edições.

Os Jogos tradicionais são memória e a Comunidade Intermunicipal das Terras de Trás-os-Montes está apostada em fazer desta memória presente.

# Jogos em Competição



**CAMPEONATO  
DE JOGOS  
TRADICIONAIS**  
TERRAS DE TRÁS-OS-MONTES

BRAGANÇA  
2022

## **Jogos para Pessoas Portadoras de deficiência ou incapacidade**

### **Descrição**

#### **Jogo do Burro**

Após marcada no chão a linha de lançamento a uma distância de 5 metros do tabuleiro do Burro, sorteia-se a ordem dos jogadores, que deve ser mantida até ao fim do jogo.

Cada jogador lançará 2 malhas consecutivamente, e após confirmada a pontuação adquirida retira as malhas de cima da marcação, jogando de seguida o outro jogador.

O jogador deve evitar acertar na casa com o Burro inscrito.

O jogo termina quando a 1ª equipa atingir os 500 pontos.

#### **I - Constituição das equipas**

a) Cada equipa é constituída por 2 elementos.

#### **II - Material de Jogo**

a) Mesa de jogo e malhas;

b) O material para o jogo será disponibilizado pela organização do evento.

#### **III - Regras do Jogo e Pontuação**

a) É colocada a caixa de jogo a uma distância de 5 metros da linha de lançamento;

b) O jogador da equipa a iniciar atira duas malhas consecutivamente em primeiro lugar anotando-se a pontuação. Repetindo-se o processo para os restantes jogadores a jogarem alternadamente entre equipas;

c) A ordem será sempre a mesma até ao final do jogo;

d) A pontuação é definida pela soma de valores inscritos na marcação nas casas onde ficarem colocadas as malhas;

e) No caso da malha estar em duas casas conta a pontuação mais alta;

f) Caso o jogador acerte na marcação com o Burro inscrito perderá 100 pontos;

g) Caso o jogador acerte no buraco ganha o jogo;

h) Cada vitória vale um ponto;

## **Jogo do Fito Adaptado**

É marcada uma pista de jogo em que a distância é de 10 metros de pino a pino. O objetivo é atingir com uma malha - pedra de formato particular (fito) o pino.

A distância entre o jogador e o alvo é de 10 metros.

Cada jogador com a sua malha, coloca-se atrás da linha e lança a malha.

Ganha o primeiro jogador a chegar aos 40 pontos.

### **I - Constituição das equipas**

a) Jogo jogado por uma equipa de 2 elementos.

### **II - Material de Jogo**

a) Pinos e malhas serão disponibilizados pela organização do evento.

### **III - Regras do Jogo e Pontuação**

a) Os Jogos são feitos com uma partida, e cada partida termina aos 40 pontos, feitos através do ponto pequeno (ponto = 2, pincha = 4, ponto e pincha = 6);

Caso não se consiga o derrube, o jogador que ficar mais perto, ganha 2 pontos.

Mesmo que o jogador não consiga derrubar o pino, pontua a equipa que mais se aproximar dele.

b) Ao iniciar a partida, o pino é posto à distância de 10 metros (esta poder ser ajustada no início da partida);

c) Sempre que a malha de um jogador fique mais próxima do pino este ganha a mão e é o primeiro a lançar em seguida;

d) Sempre que ganha a mão a equipa faz 2 tentos;

e) Quando derruba o pino e ganha a mão, faz 6 tentos;

f) Se só derrubar o pino e não ganhar a mão faz 4;

g) Não é considerada válida a jogada, quando a malha vai no ar e o pino cai. Se existir uma situação destas será repetido o lançamento da malha;

h) Todos os jogadores ao lançar a malha, não podem ultrapassar a linha horizontal marcada no chão;

i) O pino será colocado sobre um objeto metálico (prego) espetado no solo;

j) Quando se encontrar uma malha de cada concorrente com a mesma distância do pino, a pontuação é nula. Iniciará a jogada o jogador que fez o lançamento na jogada anterior em 1º Lugar.

## **Jogo de Tração à Corda Adaptado**

No chão é marcada uma linha central.

No meio da corda coloca-se uma marca.

Cada equipa pega num dos lados da corda e estica-a de modo a que a marca fique sobre a linha central.

Cada equipa puxa a corda para o seu lado.

Vence a equipa que conseguir puxar a corda de modo a que a outra equipa ultrapasse, para o seu lado, a linha que delimita o seu terreno.

### **I - Constituição das equipas**

**a)** Jogo jogado por uma equipa de 4 elementos.

### **II - Material de Jogo**

**a)** Uma corda e um lenço ou marca de sinalização do meio da corda.

**b)** O material para o jogo será disponibilizado pela organização do evento.

### **III - Regras do Jogo e Pontuação**

**a)** Entre as equipas, antes de começar o jogo, traça-se uma linha central no chão;

**b)** O jogo consiste, em que cada equipa puxe a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir arrastar a outra equipa até que o primeiro jogador ultrapasse a marca no chão;

**c)** É atribuída a derrota a uma equipa se os seus elementos caírem ou largarem a corda;

**d)** Não é permitido enrolar a corda no corpo ou fazer buracos no solo para fincar os pés;

## **Jogo da dança das cadeiras**

Num terreno plano e livre de obstáculos são colocadas as cadeiras ( ou material alternativo) em círculo ficando a faltar uma cadeira em relação ao número de participantes. As cadeiras ficam viradas para fora, de modo a que seja possível sentar nelas. Um juiz dita a partida, podendo utilizar música para ditar tempos, e os jogadores, que se encontram em pé e à volta das cadeiras, percorrem-nas circulando até que a música pare.

Nesse momento, os jogadores têm de se sentar, e existindo uma cadeira a menos, o jogador que não estiver sentado a tempo será eliminado.

Após a sua eliminação retira-se uma cadeira ao jogo e volta-se a jogar de modo igual.

Após as várias jogadas ficarão apenas dois jogadores, os quais terão uma cadeira para se sentar. Ganha o jogo o participante que conseguir ficar sentado, na última e única cadeira, no momento em que se deixe de ouvir a musica.

### **I - Constituição das equipas**

a) Jogo jogado individualmente

### **II - Material de Jogo**

a) Cadeiras ou material alternativo;

b) O material para o jogo será disponibilizado pela organização do evento.

### **III - Regras do Jogo e Pontuação**

a) Num terreno plano e livre de obstáculos são colocadas as cadeiras (ou material alternativo) em círculo ficando a faltar uma cadeira em relação ao número de participantes;

b) É colocada música e os participantes circulam sempre á volta das cadeiras no mesmo sentido, sem tocar nelas;

c) Quando a música parar sentam-se nas cadeiras. O jogador sem cadeira perde e sai do jogo;

d) Não é permitido empurrar os colegas nem sentar numa cadeira já ocupada.

## **Jogos para a população em geral**

Infantis e Juvenis

### **Jogo da Corrida de sacos**

A corrida de sacos é uma prova em que os participantes percorrem uma determinada distância dentro de um saco até à cintura.

Ganha o concorrente que primeiro ultrapasse a linha da meta. O objetivo é percorrer a distância indicada no mais curto espaço de tempo. Para se deslocarem, devem segurar o saco com as duas mãos e percorrer todo o percurso sempre dentro do saco.

### **I - Constituição das equipas**

a) Jogo jogado individualmente.

### **II - Material de Jogo**

a) Sacos de serapilheira ou material alternativo, em número igual ao dos participantes;

b) O material para o jogo será disponibilizado pela organização do evento.

### **III - Regras do Jogo e Pontuação**

a) Num terreno plano e livre de obstáculos é marcado uma linha atrás da qual é realizado a partida para a corrida;

b) Ao sinal de partida, cada um entra para dentro do seu saco, segura as abas com as mãos e desloca-se em direção à meta;

c) Ganha o jogador que terminar mais rápido o percurso.

d) O percurso será de 20 metros ( 10 +10) para os infantis e de 40 metros (20+20) para os juvenis.

## **Jogo de Tração à corda**

No chão é marcada uma linha central.

No meio da corda coloca-se uma marca.

Cada equipa pega num dos lados da corda e estica-se de modo a que a marca fique sobre a linha central.

Cada equipa puxa a corda para o seu lado.

Vence a equipa que conseguir puxar a corda de modo a que a marca ultrapasse, para o seu lado, a linha que delimita o seu terreno.

### **I - Constituição das equipas**

a) Cada equipa é constituída por de 3 elementos.

### **II - Material de Jogo**

a) Uma corda e um lenço ou marca de sinalização do meio da corda.

b) O material para o jogo será disponibilizado pela organização do evento.

### **III - Regras do Jogo e Pontuação**

a) Entre as equipas, antes de começar o jogo, traça-se ao meio uma linha no chão;

- b)** O jogo consiste em cada equipa puxe a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir arrastar a outra equipa até o primeiro jogador ultrapassar a marca no chão;
- c)** É atribuída a derrota a uma equipa se os seus elementos caírem ou largarem a corda;
- d)** Não é permitido enrolar a corda no corpo ou fazer buracos no solo para fincar os pés;
- e)** O jogo tem um limite máximo de tempo de 10 minutos, atingido esse tempo será

## **Adultos - Homens e Mulheres**

### **Jogo do Fito**

É marcada uma pista de jogo em que a distância é de 25 metros de pino a pino. O objetivo é atingir com uma malha - pedra de formato particular (fito) o pino.

A distância entre o jogador e o alvo é de 25 metros.

Cada jogador com a sua malha, coloca-se atrás da linha e lança a malha.

Ganha o primeiro jogador a chegar aos 40 pontos.

#### **I - Constituição das equipas**

- a)** Cada equipa é constituída por 2 elementos.

#### **II - Material de Jogo**

- a)** Pinos serão disponibilizados pela organização do evento;
- b)** Cada jogador é responsável pela sua fita ou malha, devendo este possuir mais que uma para o decorrer do jogo.

#### **III - Regras do Jogo e Pontuação**

- a)** Os Jogos são feitos com uma partida, e cada partida termina aos 40 pontos, feitos através do ponto pequeno (ponto = 2, pincha = 4, ponto e pincha = 6);  
Caso não se consiga o derrube, o jogador que ficar mais perto, ganha 2 pontos.  
Mesmo que o jogador não consiga derrubar o pino, pontua a equipa que mais se aproximar dele.
- b)** Ao iniciar a partida, o pino é posto à distância de 10 metros (esta poder ser ajustada no início da partida);

- c)** Sempre que a malha de um jogador fique mais próxima do pino este ganha a mão e é o primeiro a lançar em seguida;
- d)** Sempre que ganha a mão a equipa faz 2 tentos;
- e)** Quando derruba o pino e ganha a mão, faz 6 tentos;
- f)** Se só derrubar o pino e não ganhar a mão faz 4;
- g)** Não é considerada válida a jogada, quando a malha vai no ar e o pino cai. Se existir uma situação destas será repetido o lançamento da malha;
- h)** Todos os jogadores ao lançar a malha, não podem ultrapassar a linha horizontal marcada no chão;
- i)** O pino será colocado sobre um objeto metálico (prego) espetado no solo;
- j)** Quando se encontrar uma malha de cada concorrente com a mesma distância do pino, a pontuação é nula. Iniciará a jogada o jogador que fez o lançamento na

## **Jogo da Raiola**

Para que este jogo decorra são necessários um espaço térreo e uma moeda de vintém por jogador. Na terra marca-se a “Raia”, as “Queimas” e o “Recto”, sendo que o afastamento ou a aproximação do recto em relação à raia terá de ficar compreendido sempre entre os 3 metros e os 5 metros dependendo do género.

O jogo consta de 30 tentos, 15 “a cima” e 15 “a baixo”, podendo uma equipa ganhar 1,2,3,6,9,12 e 15 tentos, ou até todo o jogo numa só jogada, depende do momento do jogo e conforme a aposta dos jogadores, ganhando quem conseguir colocar a moeda na raia ou o mais próximo dela.

### **I – Constituição das equipas**

- a)** Cada equipa é constituída por 2 elementos.

### **II – Material de Jogo**

- a)** Moedas iguais para todos os jogadores e uma raia no chão de comprimento variável (mais ou menos 75cm) com duas semicircunferências nas extremidades (as queimas) e o reto (zona de lançamento) a uma distância variável da raia;
- b)** As moedas serão disponibilizadas pela organização do evento.

### **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 colocada a uma distância de entre 3 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 3 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 equipa que está em jogo;
- l)** Quando uma equipa atingir os 10 pontos «a cima», qualquer pontuação passa a ser de 1 e 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 têm a manda têm 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.

## Jogo da Relha

Este jogo é jogado com uma peça de ferro, aproximadamente com 3kg, sendo o seu lançamento feito a pulso e com os pés assentes na terra, a partir de uma linha física. Num terreno plano e livre de obstáculos é marcado uma raia atrás da qual é realizado o lançamento.

Ganha o jogador que alcançar a maior distância.

### I – Constituição das equipas

a) Jogo jogado individualmente

### II – Material de Jogo

a) Relha (peça do arado utilizada nos trabalhos agrícolas), com cerca de 3Kg;

b) O material para o jogo será disponibilizado pela organização do evento.

### III – Regras do Jogo e Pontuação

a) Num terreno plano e livre de obstáculos é marcado uma raia a qual marca a zona de onde é realizado o lançamento;

b) A relha é lançada por baixo, atrás de uma raia e ganha o jogador que mais longe a atirar, podendo esta cair em qualquer posição;

c) Enquanto a relha não tocar o chão, o jogador não pode ultrapassar a raia.



# Regulamento



**CAMPEONATO  
DE JOGOS  
TRADICIONAIS**  
TERRAS DE TRÁS-OS-MONTES

BRAGANÇA  
2022

## **Jogos para Pessoas Portadoras de deficiência ou incapacidade**

### **Jogo do Burro**

- a)** Uma equipa de 2 jogadores de cada Instituição.
- b)** Em caso de empate é fator de desempate o confronto direto entre as equipas. No caso de ser mais que duas equipas, para além do confronto direto, o fator de desempate é o número de pontos obtidos nos jogos.
- c)** Em caso de se manter o empate, faz-se um jogo entre as equipas empatadas para encontrar o vencedor.
- d)** O jogo termina quando a equipa atingir os 500 pontos.
- e)** Cada vitória vale 1 ponto.
- f)** Os apurados dos jogos anteriores, jogam o 1º com o 4º e o 2º com o 3º (Meia Final).
- g)** Os vencidos jogam para o 3º e 4º lugar (finais) e os vencedores para 1º e 2º lugar.

### **Jogo da Fito Adaptado**

- a)** Uma equipa de 2 jogadores de cada Instituição.
- b)** Jogam entre elas um jogo de 40 pontos.
- c)** Em caso de empate é fator de desempate o confronto direto entre as equipas. No caso de ser mais que duas equipas, para além do confronto direto, o fator de desempate é o número de pontos obtidos nos jogos.
- d)** Em caso de se manter o empate, faz-se um jogo entre as equipas empatadas para encontrar o vencedor.
- e)** Cada vitória vale 1 ponto.
- f)** Os apurados dos jogos anteriores, jogam o 1º com o 4º e o 2º com o 3º (Meia Final).
- g)** Os vencidos jogam para o 3º e 4º lugar (finais) e os vencedores para 1º e 2º lugar.

## **Jogo de Tração à Corda Adaptado**

- a) Uma equipa de 4 elementos de cada Instituição.
- b) Jogam entre elas.
- c) São apuradas as 4 melhores equipas, por número de vitórias, pelo melhor tempo.
- d) Em caso de empate entre duas equipas, é fator de desempate o confronto direto.
- e) Os 4 apurados dos jogos anteriores, jogam o 1º com o 4º e o 2º com o 3º (Meia Final).
- f) Os vencidos jogam para o 3º e 4º lugar (finais) e os vencedores para 1º e 2º lugar.

## **Jogo da Dança das Cadeiras**

- a) 3 jogadores de cada Instituição.
- b) São feitos 3 jogos, cada jogo com um elemento de cada Instituição.
- c) Jogam e são encontrados os dois melhores de cada jogo.
- d) São apurados os 2 primeiros de cada jogo para as meias finais.
- e) No jogo final serão encontrados os 3 primeiros classificados.

## **Jogos para a população em geral**

Infantis e Juvenis

### **Jogo da Corrida de sacos**

- a) Separadamente jogam, 3 jogadores infantis e 3 jogadores juvenis de cada município. Dos 3 elementos de cada escalão um deve ser obrigatoriamente do género não predominante.
- b) Serão feitas 3 séries com um elemento de cada município, apurando os três mais rápidos.
- c) A final joga-se com os três melhores de todas as séries.

## **Jogo de Tração à Corda**

- a)** Separadamente jogam, duas equipas de infantis e duas equipas de juvenis de cada município (as duas equipas devem ser mistas, em que um deles tem que ser obrigatoriamente do sexo em menor representatividade), são feitos dois grupos, dois infantis e dois juvenis, com 9 equipas que jogarão todas contra todas e ditará os respetivos 1º e 2º lugar de cada grupo.
- b)** Cada vitória vale 1 ponto.
- c)** Em caso de empate jogam entre elas novamente.
- d)** São apurados os 2 primeiros de cada grupo para as meias finais.
- e)** Os vencedores das meias finais jogam para o 1º e 2º lugar e os vencidos jogam para o 3º e 4º lugar.

## **Adultos - Homens e Mulheres**

### **Jogo do Fito**

- a)** 18 equipas de 2 elementos (2 equipas de cada município).
- b)** São feitos dois grupos de 9 equipas uma de cada município.
- c)** Grupo A e Grupo B.
- d)** Jogam entre elas um jogo de 40 pontos.
- e)** Em caso de empate é fator de desempate o confronto direto entre as equipas. No caso de ser mais que duas equipas, para além do confronto direto, o fator de desempate é o número de pontos obtidos nos jogos.
- f)** Em caso de se manter o empate, faz-se um jogo entre as equipas empatadas para encontrar o vencedor.
- g)** Cada vitória vale 1 ponto.
- h)** São apurados os 2 primeiros de cada grupo para as meias finais.
- i)** Os 1º jogam com os 2º (meias finais).
- j)** Os vencedores dos jogos anteriores jogam para o 1º e 2º lugar e os vencidos jogam para o 3º e 4º lugar (final).

## **Jogo da Raiola**

- a)** 18 equipas (2 de cada município (2 masculinas e 2 femininas)).
- b)** São feitos dois grupos de 9 equipas uma de cada município (2 grupos do género masculino e 2 grupos do género feminino).
- c)** Grupo A e Grupo B.
- d)** Jogam entre elas ao melhor de 2 jogos de 30 pontos (3 jogos no máximo).
- e)** Por cada jogo vencido vale 1 ponto.
- f)** Em caso de empate entre duas equipas, é fator de desempate o confronto direto.
- g)** Em caso de empate é fator de desempate o confronto direto entre as equipas. No caso de ser mais que duas equipas, para além do confronto direto, o fator de desempate é o número de pontos obtidos nos jogos.
- h)** Em caso de se manter o empate, faz-se um jogo entre as equipas empatadas para encontrar o vencedor.
- i)** São apurados os 2 primeiros de cada grupo para as meias finais.
- j)** Os 1º jogam com os 2º (meias finais).
- k)** Os vencedores dos jogos anteriores jogam para o 1º e 2º lugar e os vencidos jogam para o 3º e 4º lugar (finais).

## **Jogo da Relha**

- a)** No jogo do lançamento da relha serão feitos 3 lançamentos alternados pelos participantes e pela ordem alfabética do nome do Município, atirando primeiro um elemento de cada município e assim sucessivamente, mantendo-se sempre a mesma ordem de lançamento.
- b)** Repetem até perfazerem os 3 lançamentos.
- c)** Após os 3 lançamentos de todos os participantes são encontrados os nove melhores jogadores, estes jogarão a final.
- d)** Os 9 jogadores com as maiores distâncias de lançamento ficam apurados para a final.
- e)** Na final será feito um só lançamento, as 3 maiores distâncias ditaram os 3 vencedores do campeonato.
- f)** Em caso de empate, faz-se um jogo entre as equipas empatadas para encontrar o vencedor.

# Fase de Grupos e Finais



**CAMPEONATO  
DE JOGOS  
TRADICIONAIS**  
TERRAS DE TRÁS-OS-MONTES

BRAGANÇA  
2022

## **Fase de Grupos**

Estão inseridos na fase de grupos o Jogo da Tração á Corda (Infantis e Juvenis), Jogo do Fito e o Jogo da Raiola. Os restantes jogos não tem fases de grupos.

A fase de grupos, apura as duas melhores equipas de cada grupo, A e B, com o maior numero de vitórias.

Em caso de empate é fator de desempate o confronto direto entre as equipas.

No caso de ser mais que duas equipas, para além do confronto direto, o fator de desempate é o número de pontos obtidos nos jogos.

Em caso de se manter o empate, faz-se um jogo entre as equipas empatadas para encontrar o vencedor.

Em caso de Vitória é atribuído 1 ponto. Em caso de Derrota, é atribuído 0 pontos.

## **Jogos das Meias finais**

Jogo 1 - 1º do grupo A joga com o 2º do grupo B

Jogo 2 - 2º do grupo A joga com o 1º do grupo B

## **Final**

Os vencedores dos jogos das meias finais apuram o 1º e 2º lugar.

Os vencidos dos jogos das meias finais apuram o 3º lugar



## Fase de Grupos - Tração à Corda - Infantis e Juvenis

(Município vs. Município)

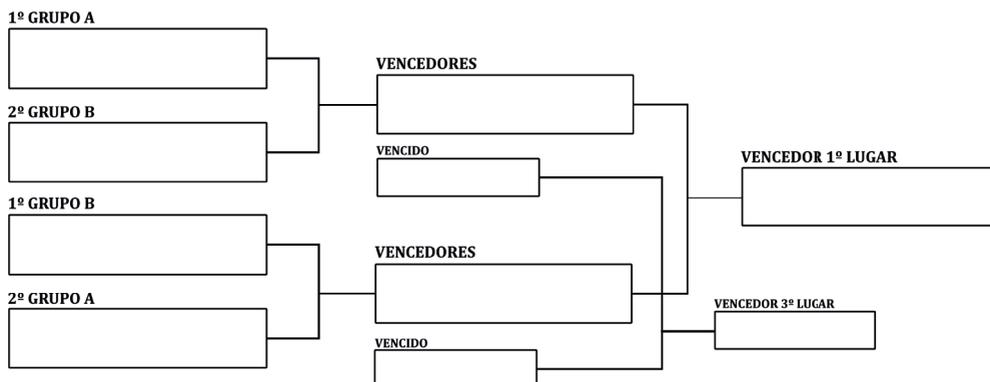
GRUPO A				Resultados	
				Infantis	Juvenis
1	Alfandega da Fé	x	Mirandela		
	Bragança	x	Mogadouro		
	Macedo de Cavaleiros	x	Vila Flor		
	Miranda do Douro	x	Vimioso		
2	Vimioso	x	Vinhais		
	Vila flor	x	Miranda do Douro		
	Mogadouro	x	Macedo de Cavaleiros		
	Mirandela	x	Bragança		
3	Bragança	x	Alfandega da Fé		
	Macedo de Cavaleiros	x	Mirandela		
	Miranda do Douro	x	Mogadouro		
	Vinhais	x	Vila flor		
4	Vila flor	x	Vimioso		
	Mogadouro	x	Vinhais		
	Mirandela	x	Miranda do Douro		
	Alfandega da Fé	x	Macedo de Cavaleiros		
5	Macedo de Cavaleiros	x	Bragança		
	Miranda do Douro	x	Alfandega da Fé		
	Vinhais	x	Mirandela		
	Vimioso	x	Mogadouro		
6	Mogadouro	x	Vila Flor		
	Mirandela	x	Vimioso		
	Alfandega da Fé	x	Vinhais		
	Bragança	x	Miranda do Douro		
7	Miranda do Douro	x	Macedo de Cavaleiros		
	Vinhais	x	Bragança		
	Vimioso	x	Alfandega da Fé		
	Vila flor	x	Mirandela		
8	Mirandela	x	Mogadouro		
	Alfandega da Fé	x	Vila Flor		
	Bragança	x	Vimioso		
	Macedo de Cavaleiros	x	Vinhais		
9	Vinhais	x	Miranda do Douro		
	Vimioso	x	Macedo de Cavaleiros		
	Vila Flor	x	Bragança		
	Mogadouro	x	Alfandega da Fé		

## Fase de Grupos - Tração à Corda - Infantis e Juvenis

(Município vs. Município)

GRUPO B				Resultados	
				Infantis	Juvenis
1	Alfandega da Fé	x	Mirandela		
	Bragança	x	Mogadouro		
	Macedo de Cavaleiros	x	Vila Flor		
	Miranda do Douro	x	Vimioso		
2	Vimioso	x	Vinhais		
	Vila flor	x	Miranda do Douro		
	Mogadouro	x	Macedo de Cavaleiros		
	Mirandela	x	Bragança		
3	Bragança	x	Alfandega da Fé		
	Macedo de Cavaleiros	x	Mirandela		
	Miranda do Douro	x	Mogadouro		
	Vinhais	x	Vila flor		
4	Vila flor	x	Vimioso		
	Mogadouro	x	Vinhais		
	Mirandela	x	Miranda do Douro		
	Alfandega da Fé	x	Macedo de Cavaleiros		
5	Macedo de Cavaleiros	x	Bragança		
	Miranda do Douro	x	Alfandega da Fé		
	Vinhais	x	Mirandela		
	Vimioso	x	Mogadouro		
6	Mogadouro	x	Vila Flor		
	Mirandela	x	Vimioso		
	Alfandega da Fé	x	Vinhais		
	Bragança	x	Miranda do Douro		
7	Miranda do Douro	x	Macedo de Cavaleiros		
	Vinhais	x	Bragança		
	Vimioso	x	Alfandega da Fé		
	Vila flor	x	Mirandela		
8	Mirandela	x	Mogadouro		
	Alfandega da Fé	x	Vila Flor		
	Bragança	x	Vimioso		
	Macedo de Cavaleiros	x	Vinhais		
9	Vinhais	x	Miranda do Douro		
	Vimioso	x	Macedo de Cavaleiros		
	Vila Flor	x	Bragança		
	Mogadouro	x	Alfandega da Fé		

## Jogo de Tração à Corda- Infantis e Juvenis



**CAMPEONATO  
DE JOGOS  
TRADICIONAIS**  
TERRAS DE TRÁS-OS-MONTES

## Fase de Grupos - Fito / Raiola - Homens

(Município vs. Município)

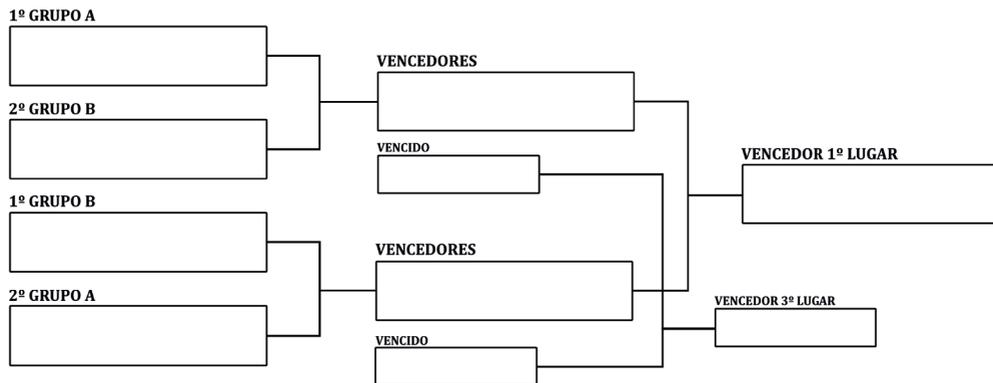
GRUPO A				Resultados	
				Fito	Raiola
1	Alfandega da Fé	x	Mirandela		
	Bragança	x	Mogadouro		
	Macedo de Cavaleiros	x	Vila Flor		
	Miranda do Douro	x	Vimioso		
2	Vimioso	x	Vinhais		
	Vila flor	x	Miranda do Douro		
	Mogadouro	x	Macedo de Cavaleiros		
	Mirandela	x	Bragança		
3	Bragança	x	Alfandega da Fé		
	Macedo de Cavaleiros	x	Mirandela		
	Miranda do Douro	x	Mogadouro		
	Vinhais	x	Vila flor		
4	Vila flor	x	Vimioso		
	Mogadouro	x	Vinhais		
	Mirandela	x	Miranda do Douro		
	Alfandega da Fé	x	Macedo de Cavaleiros		
5	Macedo de Cavaleiros	x	Bragança		
	Miranda do Douro	x	Alfandega da Fé		
	Vinhais	x	Mirandela		
	Vimioso	x	Mogadouro		
6	Mogadouro	x	Vila Flor		
	Mirandela	x	Vimioso		
	Alfandega da Fé	x	Vinhais		
	Bragança	x	Miranda do Douro		
7	Miranda do Douro	x	Macedo de Cavaleiros		
	Vinhais	x	Bragança		
	Vimioso	x	Alfandega da Fé		
	Vila flor	x	Mirandela		
8	Mirandela	x	Mogadouro		
	Alfandega da Fé	x	Vila Flor		
	Bragança	x	Vimioso		
	Macedo de Cavaleiros	x	Vinhais		
9	Vinhais	x	Miranda do Douro		
	Vimioso	x	Macedo de Cavaleiros		
	Vila Flor	x	Bragança		
	Mogadouro	x	Alfandega da Fé		

## Fase de Grupos - Fito / Raiola - Homens

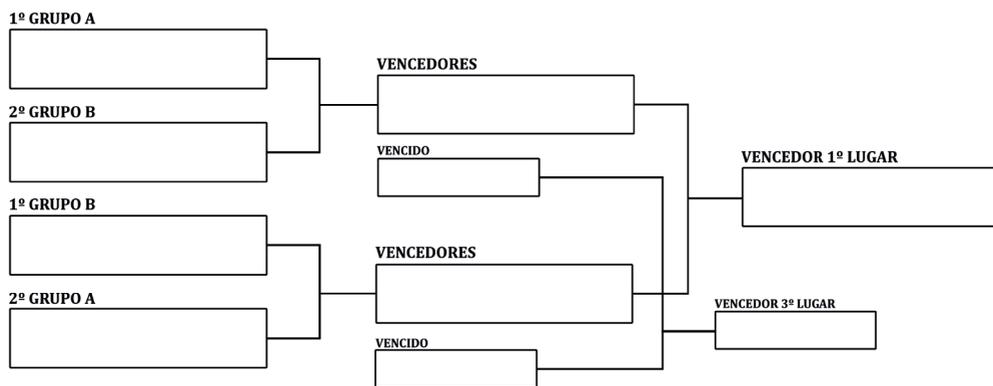
(Município vs. Município)

GRUPO B				Resultados	
				Fito	Raiola
1	Alfandega da Fé	x	Mirandela		
	Bragança	x	Mogadouro		
	Macedo de Cavaleiros	x	Vila Flor		
	Miranda do Douro	x	Vimioso		
2	Vimioso	x	Vinhais		
	Vila flor	x	Miranda do Douro		
	Mogadouro	x	Macedo de Cavaleiros		
	Mirandela	x	Bragança		
3	Bragança	x	Alfandega da Fé		
	Macedo de Cavaleiros	x	Mirandela		
	Miranda do Douro	x	Mogadouro		
	Vinhais	x	Vila flor		
4	Vila flor	x	Vimioso		
	Mogadouro	x	Vinhais		
	Mirandela	x	Miranda do Douro		
	Alfandega da Fé	x	Macedo de Cavaleiros		
5	Macedo de Cavaleiros	x	Bragança		
	Miranda do Douro	x	Alfandega da Fé		
	Vinhais	x	Mirandela		
	Vimioso	x	Mogadouro		
6	Mogadouro	x	Vila Flor		
	Mirandela	x	Vimioso		
	Alfandega da Fé	x	Vinhais		
	Bragança	x	Miranda do Douro		
7	Miranda do Douro	x	Macedo de Cavaleiros		
	Vinhais	x	Bragança		
	Vimioso	x	Alfandega da Fé		
	Vila flor	x	Mirandela		
8	Mirandela	x	Mogadouro		
	Alfandega da Fé	x	Vila Flor		
	Bragança	x	Vimioso		
	Macedo de Cavaleiros	x	Vinhais		
9	Vinhais	x	Miranda do Douro		
	Vimioso	x	Macedo de Cavaleiros		
	Vila Flor	x	Bragança		
	Mogadouro	x	Alfandega da Fé		

## Jogo do Fito - Homens



## Jogo da Raiola - Homens



## Fase de Grupos - Raiola - Mulheres

(Município vs. Município)

GRUPO A				Resultado
				Raiola
1	Alfandega da Fé	x	Mirandela	
	Bragança	x	Mogadouro	
	Macedo de Cavaleiros	x	Vila Flor	
	Miranda do Douro	x	Vimioso	
2	Vimioso	x	Vinhais	
	Vila flor	x	Miranda do Douro	
	Mogadouro	x	Macedo de Cavaleiros	
	Mirandela	x	Bragança	
3	Bragança	x	Alfandega da Fé	
	Macedo de Cavaleiros	x	Mirandela	
	Miranda do Douro	x	Mogadouro	
	Vinhais	x	Vila flor	
4	Vila flor	x	Vimioso	
	Mogadouro	x	Vinhais	
	Mirandela	x	Miranda do Douro	
	Alfandega da Fé	x	Macedo de Cavaleiros	
5	Macedo de Cavaleiros	x	Bragança	
	Miranda do Douro	x	Alfandega da Fé	
	Vinhais	x	Mirandela	
	Vimioso	x	Mogadouro	
6	Mogadouro	x	Vila Flor	
	Mirandela	x	Vimioso	
	Alfandega da Fé	x	Vinhais	
	Bragança	x	Miranda do Douro	
7	Miranda do Douro	x	Macedo de Cavaleiros	
	Vinhais	x	Bragança	
	Vimioso	x	Alfandega da Fé	
	Vila flor	x	Mirandela	
8	Mirandela	x	Mogadouro	
	Alfandega da Fé	x	Vila Flor	
	Bragança	x	Vimioso	
	Macedo de Cavaleiros	x	Vinhais	
9	Vinhais	x	Miranda do Douro	
	Vimioso	x	Macedo de Cavaleiros	
	Vila Flor	x	Bragança	
	Mogadouro	x	Alfandega da Fé	

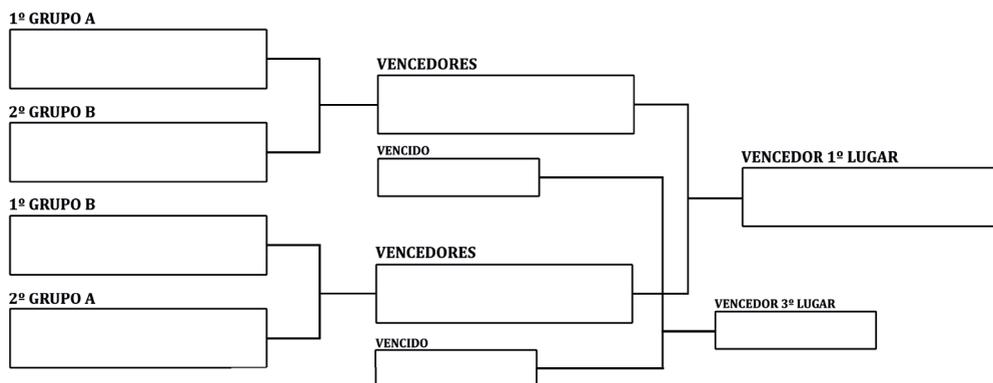
## Fase de Grupos - Raiola - Mulheres

(Município vs. Município)

GRUPO B			Resultado
			Raiola
1	Alfandega da Fé	x	Mirandela
	Bragança	x	Mogadouro
	Macedo de Cavaleiros	x	Vila Flor
	Miranda do Douro	x	Vimioso
2	Vimioso	x	Vinhais
	Vila flor	x	Miranda do Douro
	Mogadouro	x	Macedo de Cavaleiros
	Mirandela	x	Bragança
3	Bragança	x	Alfandega da Fé
	Macedo de Cavaleiros	x	Mirandela
	Miranda do Douro	x	Mogadouro
	Vinhais	x	Vila flor
4	Vila flor	x	Vimioso
	Mogadouro	x	Vinhais
	Mirandela	x	Miranda do Douro
	Alfandega da Fé	x	Macedo de Cavaleiros
5	Macedo de Cavaleiros	x	Bragança
	Miranda do Douro	x	Alfandega da Fé
	Vinhais	x	Mirandela
	Vimioso	x	Mogadouro
6	Mogadouro	x	Vila Flor
	Mirandela	x	Vimioso
	Alfandega da Fé	x	Vinhais
	Bragança	x	Miranda do Douro
7	Miranda do Douro	x	Macedo de Cavaleiros
	Vinhais	x	Bragança
	Vimioso	x	Alfandega da Fé
	Vila flor	x	Mirandela
8	Mirandela	x	Mogadouro
	Alfandega da Fé	x	Vila Flor
	Bragança	x	Vimioso
	Macedo de Cavaleiros	x	Vinhais
9	Vinhais	x	Miranda do Douro
	Vimioso	x	Macedo de Cavaleiros
	Vila Flor	x	Bragança
	Mogadouro	x	Alfandega da Fé

## Jogo da Raiola - Mulheres

(Município vs. Município)



**CAMPEONATO  
DE JOGOS  
TRADICIONAIS**  
TERRAS DE TRÁS-OS-MONTES

## Jogo do Burro

1º LUGAR



4º LUGAR



2º LUGAR



3º LUGAR



VENCEDORES



VENCIDO



VENCEDORES



VENCIDO



VENCEDOR 1º LUGAR



VENCEDOR 3º LUGAR



## Jogo do Fito Adaptado

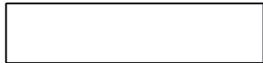
1º LUGAR



4º LUGAR



2º LUGAR



3º LUGAR



VENCEDORES



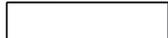
VENCIDO



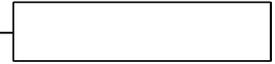
VENCEDORES



VENCIDO



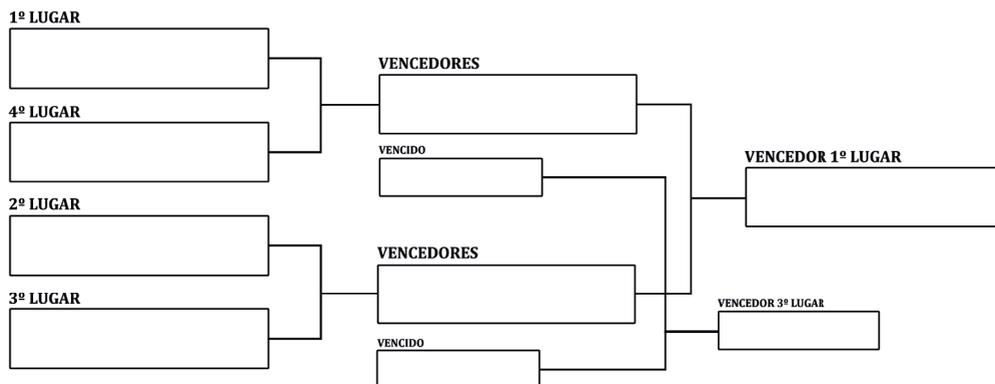
VENCEDOR 1º LUGAR



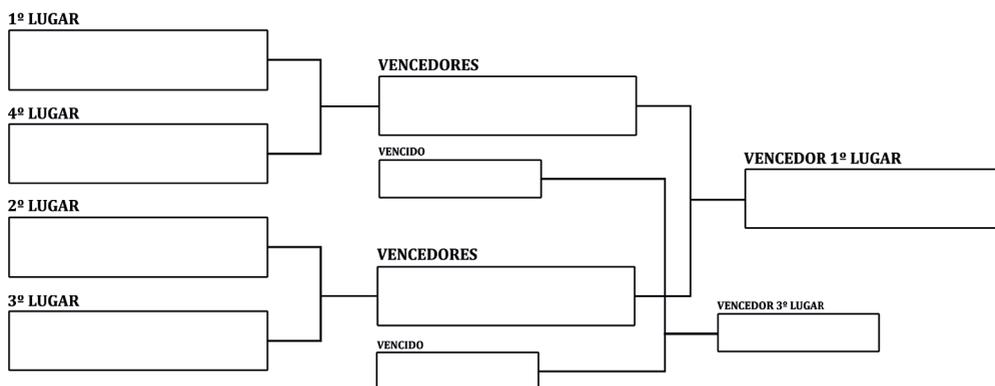
VENCEDOR 3º LUGAR



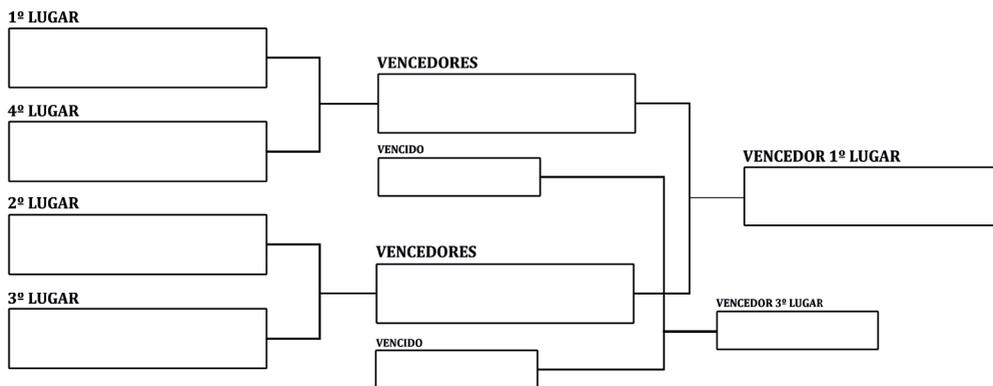
## Jogo da Tração à Corda Adaptado



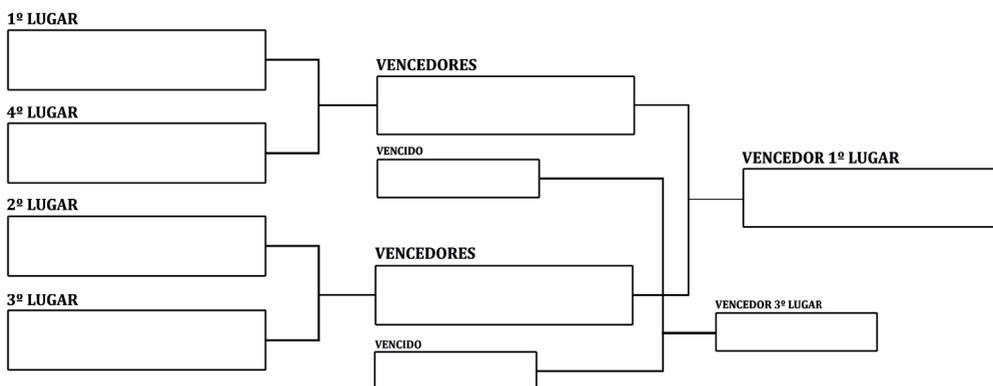
## Jogo da Corrida de Sacos - Infantis



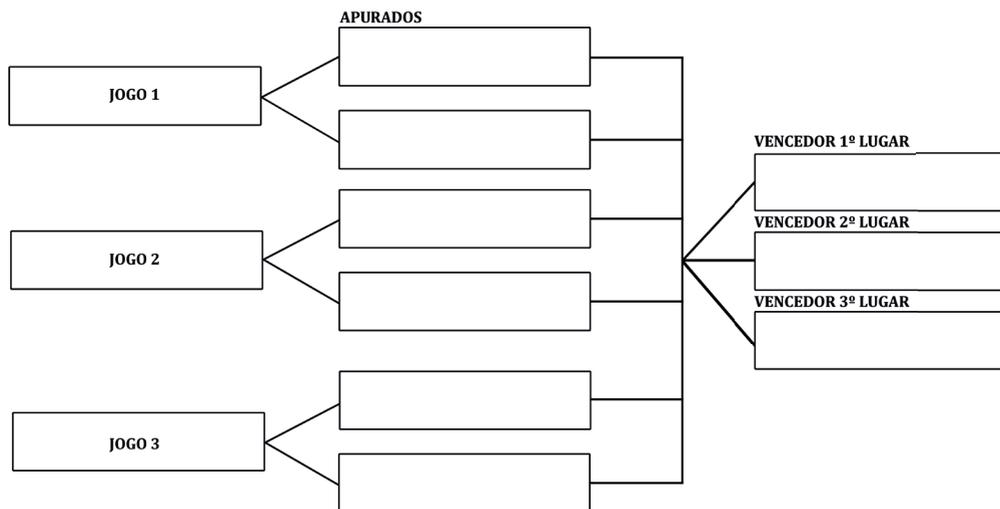
## Jogo da Corrida de Sacos - Juvenis



## Jogo da Relha



## Jogo da Dança das Cadeiras



# Horários



**CAMPEONATO  
DE JOGOS  
TRADICIONAIS**  
TERRAS DE TRÁS-OS-MONTES

## Horário de Jogos

Horário	Jogos	Local
8h00	Receção e acreditação dos participantes	Recinto de Promoção e Valorização de Raças Autóctones - Tenda de Acreditação
8h30	Jogo do Fito - Fase de Grupos	Estádio Municipal de Bragança
	Jogo da Raiola - Fase de Grupos	
9h30	Jogo do Burro	
9h45	Jogo do Fito Adaptado	
10h00	Tração à Corda Adaptado	
10h15	Tração à Corda - Fase de grupos	
10h30	Corrida de Sacos (Infantis e juvenis)	
<b>MEIAS FINAIS</b>		
12H30	Jogo da Raiola	Estádio Municipal de Bragança
	Jogo do Burro	
	Jogo do Fito Adaptado	
	Tração à Corda	
	Tração à Corda Adaptado	
12h30	Jogo do Fito	Recinto de Promoção e Valorização de Raças Autóctones
	Jogo da Relha	
13H00	Jogo das Cadeiras	Estádio Municipal de Bragança
<b>13h30 - Pausa para almoço</b>		

<b>Finais</b>		
15h00	Jogo do Fito 3º e 4º lugar	Recinto de Promoção e Valorização de Raças Autóctones
	Jogo do Fito Adaptado 3º e 4º lugar	
	Jogo da Raiola Feminino 3º e 4º lugar	
	Jogo da Raiola Masculino 3º e 4º lugar	
	Jogo do Burro 3º e 4º lugar	
15h30	Tração à Corda Juvenis 3º e 4º lugar	
	Tração à Corda Infantis 3º e 4º lugar	
	Tração à Corda Adaptado 3º e 4º lugar	
16h00	Jogo do Fito 1º e 2º lugar	
	Jogo do Fito Adaptado 1º e 2º lugar	
	Jogo da Raiola Feminino 1º e 2º lugar	
	Jogo da Raiola Masculino 1º e 2º lugar	
	Jogo do Burro 1º e 2º lugar	
	Tração à Corda Juvenis 1º e 2º lugar	
	Tração à Corda Infantis 1º e 2º lugar	
	Tração à Corda Adaptado 1º e 2º lugar	
	Corrida de Sacos Juvenis 1º, 2º e 3º lugar	
	Corrida de Sacos Infantis 1º, 2º e 3º lugar	
16h30	Jogo das Cadeiras 1º, 2º e 3º lugar	
17h00	Jogo da Relha 1º, 2º e 3º lugar	
<b>18h00</b>	<b>Entrega de Prémios</b>	



# Zonas de Jogo



**CAMPEONATO  
DE JOGOS  
TRADICIONAIS**  
TERRAS DE TRÁS-OS-MONTES



A - Recinto de Promoção e Valorização de Raças Autóctones

B - Estádio Municipal de Bragança

C - Entrada e Tenda de Acreditação



Foto: Google Earth

# Próximas Edições



**CAMPEONATO  
DE JOGOS  
TRADICIONAIS**  
TERRAS DE TRÁS-OS-MONTES

As próximas edições do Campeonato de Jogos Tradicionais, serão realizadas conforme a tabela abaixo.

Ano	Local	Data da eliminatória/apuramento	Data da Meia final e Final
2022	Bragança	A definir por cada município	18 de setembro de 2022
2023	Vila Flor		10 de junho de 2023
2024	Mirandela		10 de junho de 2024
2025	Miranda do Douro		10 de junho de 2025
2026	Alfândega da Fé		10 de junho de 2026
2027	Macedo de Cavaleiros		10 de junho de 2027
2028	Vinhais		10 de junho de 2028
2029	Vimioso		10 de junho de 2029
2030	Mogadouro		10 de junho de 2030

*Contamos com a tua presença, vemos-nos em 2023!*





**Terras de  
Trás-os-Montes**  
Comunidade Intermunicipal

**NORTE 2020**  
PROGRAMA OPERACIONAL REGIONAL DO NORTE

**PORTUGAL  
2020**

 **UNIÃO EUROPEIA**  
Fundo Social Europeu

 **Terras de  
Trás-os-Montes**  
CIM-TTM comunidade intermunicipal