



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL DEPARTAMENTO CAMPEIRO

REGULAMENTO CAMPEIRO

CAPÍTULO I DAS FINALIDADES

Art. 1º O Regulamento Campeiro do Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central (MTG-PC) tem por finalidades:

- I - preservar as tradições, os costumes e o folclore do povo gaúcho;
- II - divulgar os hábitos próprios do campeiro gaúcho brasileiro;
- III - promover intercâmbio através de suas lides campeiras, integrando os participantes dos CTG's e das Entidades congêneres filiadas ao MTG-PC, genericamente denominados Entidade, de forma que não se apague o rastro dos hábitos e costumes típicos gaúchos;
- IV - valorizar e demonstrar as habilidades campeiras, protegendo o homem rural a nível local, regional estadual e nacional, dentro de uma unidade e respeitando as características típicas do gaúcho; e
- V - escolher os campeões do MTG-PC nas promoções campeiras em cada modalidade realizada.

CAPÍTULO II DOS PARTICIPANTES

Art. 2º Poderão participar das promoções do MTG-PC todos os interessados, desde que obedecidas às normas deste Regulamento e que sejam representantes das entidades filiadas ao MTG-PC e ou a MTGs de outros Estados brasileiros, devidamente em dia com suas obrigações com a entidade a qual é filiado. O CTG representado deverá estar em dia também com o MTG-PC ou MTG que representar.

Parágrafo Único: Poderão participar também representantes de clubes, associações e entidades congêneres de laço comprido, que respeitem e façam cumprir este Regulamento, desde que autorizados e sob a responsabilidade da entidade promotora do evento, podendo inclusive representá-la.

CAPÍTULO III DAS INSCRIÇÕES

Art. 3º As inscrições serão feitas pelo Patrão da Entidade filiada e/ou pelo seu Diretor do Departamento Campeiro.

Art. 4º Será exigida a carteira de filiação e carteira de identidade, para comprovação de idade e filiação dos concorrentes em todas as provas que o concorrente for participar.

Art. 5º O concorrente deverá representar somente uma entidade filiada durante as classificatórias bianuais do MTG-PC, sob pena de ser eliminado automaticamente do processo seletivo para o Rodeio Crioulo Nacional de Campeões, ressalvado o caso de mudança efetiva e comprovada de município do campeiro.



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

Art. 6º Será cobrada uma taxa de inscrição nos eventos realizados pelas entidades filiadas ao MTG-PC e também em eventos oficiais promovidos pelo MTG-PC, que deverão atender às exigências do Art. 2º deste regulamento.

Parágrafo único. O valor da taxa de inscrição das Equipes e Modalidades será decidido na reunião anual de patrões.

Art. 7º As inscrições deverão ser realizadas até 02 (duas) horas antes do início das provas.

Art. 8º Somente serão substituídos participantes inscritos em qualquer prova do Rodeio por motivo comprovadamente de força maior.

Art. 9º Nas fichas de inscrições deverão constar os nomes completos dos concorrentes em letra de forma e não o apelido, sob pena de recusa da inscrição.

Parágrafo único. - Os concorrentes somente poderão ser inscritos em até quatro modalidades por categoria, com exceção das categorias Veterano e Rapaz, nas quais só poderão ser inscritos concorrentes destas categorias.

Art. 10. O concorrente e a Entidade declaram-se cientes do presente Regulamento, responsabilizando-se pelo seu cumprimento integral, sob pena de responderem pelas sanções nele previstas e em leis estabelecidas.

CAPÍTULO IV DA REALIZAÇÃO

Art. 11. A Entidade deverá enviar a programação do evento ao Diretor Campeiro com, no mínimo, 30 (trinta) dias de antecedência à sua realização.

§ 1º Caso o Diretor Campeiro entenda que haja necessidade de promover alterações, efetuará as alterações e notificará a entidade promotora.

§ 2º Caso não seja enviado no prazo estipulado à programação para vistas, a mesma poderá sofrer alteração pelo Diretor Campeiro na reunião de patrões que antecede o rodeio oficial.

§ 3º As Entidades filiadas deverão receber a programação do evento com no mínimo 20 dias de antecedência de sua realização.

Art. 12. Nos eventos do MTG-PC, além dos concursos de lidas campeiras, poderão ser promovidas manifestações de hábitos, usos e costumes do povo gaúcho brasileiro, além de manifestações culturais regionais a título de demonstrações, valorizando assim o intercâmbio entre as culturas.

Art. 13. As provas campeiras estão compreendidas nas seguintes modalidades:

Modalidade	Prova	Categoria
Laço Individual	Laço	Piá, Guri, Rapaz, Prenda Mirim, Prenda Juvenil, Prenda Adulta, Veterano, Vaqueano
	Laço Patrão	Única
	Capataz Campeiro	Única



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

	Braço de Ouro	Única
	Vaca Parada	Piazinho, Piaquito, Bonequinha, Prendinha
Laço Dupla	Pai e Filho	Única
	Irmão	Única
	Avô e Neto	Única
Laço Equipe	Laço	Peão
Rédeas	Cronometro Peão	Piá, Guri, Peão e Veterano
	Cronometro Prenda	Mirim, Juvenil, Adulta
	Desafio Peão	Piá, Guri, Peão e Veterano
	Desafio Prenda	Mirim, Juvenil, Adulta
Chasque	Chasque	Peão
Gineteada	Gineteada	Peão

Parágrafo único. Também serão aceitas inscrições de participantes com idade abaixo de 16 anos na categoria Peão da prova de Laço Equipe.

Art. 14. As provas, previstas no Art. 13 e seus parágrafos, serão realizadas segundo as normas previstas às provas e às categorias, definidas por faixa etária dos participantes conforme abaixo:

I - Piazinho- até 7 anos completos no ano do evento;

II - Piaquito- de 8 a 11 anos no ano do evento;

III - Bonequinha - até 7 anos completos no ano do evento;

IV - Prendinha - de 8 a 11 anos no ano do evento;

V - Piá - de 7 até 12 anos no ano do evento;

VI - Guri - 13 até 15 anos no ano do evento;

VII - Rapaz - de 16 a 18 anos no ano do evento;

VIII - Peão- 16 anos completos ou mais;

IX - Veterano- 60 a 69 anos no ano do evento;

X - Vaqueano- 70 anos ou mais;

XI - Pai e filho- indefinida ;

XII - Irmãos - indefinida ;

XIII - Avô e neto – indefinida;

XIV- Capataz Campeiro – indefinida.



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

Parágrafo único. No decorrer do calendário anual do MTG/PC, quando houver mudança de categoria pelo fator idade, fica assegurado ao concorrente o direito de somar as suas armadas ou resultados anteriormente conquistados na categoria anterior.

Art. 15. A classificação para os eventos campeiros do MTG-PC será realizada por Entidade e/ou Região Tradicionalista.

Art. 16. As datas para realização dos eventos campeiros do MTG-PC serão determinadas pelas Entidades filiadas, respeitado o espaçamento de, no mínimo, 21 (vinte e um dias) dias entre os rodeios, com efeitos desta alteração a partir do calendário de rodeios do ano de 2012.

Art. 17. A cada ano, um CTG filiado ao MTG-PC promoverá um rodeio com todas as modalidades oficiais. Os demais eventos e rodeios promovidos pelos CTGs ficam desobrigados a promoverem todas as provas oficiais restando como prova opcional, a gineteada.

Parágrafo único. Usa-se o sistema de rodízio entre as entidades para que, a cada ano, uma entidade diferente promova o rodeio completo. Não havendo candidato direto, o sorteio da primeira entidade será feito por ocasião do Encontro de Patrões, durante a confecção do calendário anual de eventos do MTG-PC.

Art. 18. O evento oficial promovido pelo MTG-PC será denominado como FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC, e será realizado bienalmente, obedecendo ao critério de rodízios entre as regiões e entidades filiadas;

Parágrafo único. A Festa Campeira do MTG-PC obedecerá, quanto às normas regulamentares, o descrito neste Regulamento Campeiro, e a sua forma de realização quanto às provas, será o conteúdo em anexo a este regulamento.

Art. 19. Em todos os rodeios deverão ser registradas as planilhas e súmulas, que serão únicas e padronizadas, fornecidas pelo MTG-PC, onde constará o resultado final do rodeio com todas as classificações dos participantes nas provas realizadas.

§ 1º Deverão ser entregues ao Diretor Campeiro do MTG-PC, uma planilha da locução e uma de um apontador qualificado que conheça a maioria dos laçadores do MTG-PC.

§ 2º As Planilhas e súmulas serão arquivadas no Departamento Campeiro e divulgadas nos meios de comunicação do MTG-PC.

Art. 20. A Entidade que sediar Rodeio Crioulo classificatório deverá oferecer as seguintes condições:

I - pista de areia com dimensões entre 100 a 120 metros de comprimento, fora o espaço para cerrar o laço e, de 30 a 45 metros de largura, sistema independente para circulação de gado e de laçadores;

II - acomodações seguras para o público, com arquibancadas ou sistema que lhe favoreça a visão da pista;

III - área de acampamento com infraestrutura de água, sanitários e iluminação adequados;

IV - acomodação para os animais de montaria;



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

- V - iluminação na pista de provas, mangueiras com brete de largada e de chegada;
- VI - bovinos para provas de laço e animais de gineteada;
- VII - possuir internada campeira com breteiros;
- VIII - tiradores de laço e condutores dos bovinos;
- IX - a sonorização ambiente deverá contemplar a música gaúcha;
- X - ter secretaria, sistema de som ambiente e narração do rodeio de forma organizada;
- XI - o sistema de narração de rodeio deve ser realizado em estilo próprio do Movimento Tradicionalista Gaúcho;
- XII - palanque ou local apropriado com som para alojar a Comissão Julgadora;
- XIII - policiamento e ambulância permanente no local do rodeio, durante os dias do evento;
- XIV - nos horários noturnos, haverá apenas uma entrada e uma saída, com presença de porteiro, visando garantir a segurança de participantes, animais e visitantes.

Art. 21. Nos eventos promovidos pelas Entidades filiadas ao MTG-PC a premiação será troféu ou medalhas para o 3º e 2º lugares e troféu para 1º lugar, sendo a premiação de responsabilidade da Entidade sede do evento.

§ 1º Caso não ocorra aproveitamento em qualquer das provas no rodeio, não haverá premiação para os concorrentes.

§ 2º Ao final de cada Rodeio, depois de emitida as planilhas, somar-se-ão todos os pontos dos concorrentes por entidade, classificados em 1º, 2º e 3º lugares.

Art. 22. Os participantes concorrentes, as comissões organizadoras, julgadoras, os narradores e autoridades tradicionalistas deverão se apresentar nos eventos devidamente pilchados.

§ 1º O participante deve apresentar-se com chapéu de feltro ou pelo de lebre, com abas a partir de 6 cm, com a copa de acordo com as características regionais, lenço visível no pescoço com algum tipo de nó, com a medida de 25 cm a partir deste, ou com o uso do passador de lenço, com a medida de 30 cm a partir deste, nas cores vermelha, branca, azul, verde, amarela, ou carijó nas cores supracitadas. É possível, ainda, carijós em marrom ou cinza, a cor preta será permitida nas situações de luto, camisa estilo social, com mangas longas ou curtas, com colarinho e botões na parte frontal, em cores sóbrias, sendo vedado o uso de camisetas e camisa gola pólo.

§ 2º Quanto à bombacha, deverão ser observadas as seguintes características:

I - tecidos: brim (não jeans), sarja, linho, algodão, oxford, microfibra;

II - cores: claras ou escuras, sóbrias ou neutras, tais como marrom, bege, cinza, azul-marinho, verde-escuro, branca, fugindo as cores agressivas, fosforescentes, fugindo das cores contrastantes e cítricas, como vermelha, amarela, laranja, verde-limão, cor-de-rosa;



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

III - padrão: liso, listradinho e xadrez discreto;

IV - modelo: cós largo sem alças, dois bolsos na lateral, com punho abotoado no tornozelo;

V - favos: O uso de favos e enfeites de botões depende da tradição regional. As bombachas podem ter, nos favos, letras, marcas e botões;

VI - a largura das bombachas, na altura das pernas, deve ser tal que a caracterize como tal e não seja confundida com uma calça;

VII - as bombachas deverão estar sempre para dentro das botas;

VIII - é vedado o uso de bombachas plissadas e coloridas;

IX - fazem parte obrigatória de uso a guaiaca e botas de couro.

§ 3º Roupas de época não podem ter marcas.

Art. 23. Os participantes concorrentes devem se apresentar com seus cavalos corretamente encilhados, conforme as diretrizes a seguir:

§ 1º As encilhas dos animais serão compostas das peças conforme citações e descrições que seguem:

I - XERGÃO ou BAIXEIRO: de lã natural;

II - CARONA: de sola, de couro cru ou lona em ambos os lados. A carona pode ser forrada em couro ou feltro (opcional);

III - ARREIOS: bastos, lombilhos, serigotes-cela ou serigote, com as basteiras de couro ou feltro;

IV - TRAVESSÃO e LÁTEGOS: de couro cru ou sola;

V - BARRIGUEIRA do TRAVASSÃO: de algodão (sem tingimento), crina ou couro torcido, com as tramas em algodão ou couro;

VI - PELEGO ou “COCHONILHO”: branco, preto marrom, sempre natural, ou seja, sem tingimento;

VII - BADANA: de uso opcional. Quando usada sempre em couro;

VIII - SOBRE-CINCHA e LÁTEGOS: de couro cru ou sola;

IX - BARRIGUEIRA da SOBRE-CINCHA: de algodão, seda (sem tingimento), crina ou couro torcido, com as tramas em seda ou couro;

X - LAÇO: de couro cru, não podendo ser emborrachado ou ainda revestido com fitas plásticas, podendo ser pintado, nas cores preta ou marrom, desde que se visualize a trança;

XI - MANGO: de couro cru. Com adornos em prata, metal ou chifre, com cabo de madeira, revestido de couro ou não, trançado (rabo de tatu), com ou sem argola e com tala de, no mínimo 5 cm de largura por 30 cm de comprimento, deverá ser usado sempre no pulso;



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

XII - LOROS: de couro cru ou sola, não podendo ter nenhum tipo de reforço que não seja destes dois materiais;

XIII - ESTRIBOS: de ferro, inoxidável, latão, bronze, prata, alpaca, osso ou chifre, podendo ser retovados de couro. Será permitido o uso de estribo de alumínio encapado com couro em cores e formatos condizentes com a tradição gaúcha;

XIV - CORDAS DE CABEÇA: deverão ser de couro;

XV - RÉDEAS: deverão ser de couro, lã, crina ou algodão, sem nenhum tipo de reforço interno que não seja destes materiais, nas cores, branca, preta ou marrom (cores naturais da lã), as de algodão, deverão ser na cor natural (sem tingimento).

§ 2º É vedado o uso de rédeas de couro de cabrito (Paraíba) que tem fio de nylon interno.

§ 3º O BUÇAL com CABRESTO, PEITEIRA e RABICHO: são de uso opcional, porém quando usados deverão respeitar as características das cordas mencionadas acima.

§ 4º O uso da faca é vedado para as categorias Piazinho, Piaxito, Piá, Bonequinha, Prendinha, Prenda e na prova de Gineteada.

§ 5º A faca na cintura, esporas típicas gaúchas, tirador, mango e apresilhar o laço são de uso opcional.

§ 6º O mango, quando usado, deverá estar no punho ou mão.

§ 7º Será permitido o uso de encilhas que visem o bem estar animal e a segurança do laçador, tais como: manta gel, cochi, costuras em nylon, etc. desde que não sejam em cores e formatos não condizentes com a tradição gaúcha.

CAPÍTULO V DAS COMISSÕES JULGADORAS

Art. 24. As comissões julgadoras dos eventos oficiais do Departamento Campeiro do MTG-PC serão nominadas pela entidade promotora e de sua responsabilidade.

Parágrafo único. As comissões serão avaliadas em todas as ocasiões pela Diretoria Campeira, que poderá tomar medidas cabíveis conforme o que prescreve o Artigo 27 deste Regulamento.

Art. 25. Caberá à Comissão Julgadora:

I - vistoriar o gado e animais, refugando os que entenderem necessários antes e durante as competições;

II - aferir as medidas da pista de provas de laço;

III - aferir as medidas de armada e rodilhas;

IV - decidir sobre antecipação ou recuperação de armadas, que não estejam previstas no regulamento;



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

V - comunicar ao Diretor Campeiro ou Patrão da entidade as advertências aplicadas, caso haja falta no comportamento e ou cumprimento de quaisquer obrigações assumidas por quaisquer concorrentes;

VI - anotar na súmula do rodeio, os acontecimentos que julgarem importantes e que mereçam apreciação da Diretoria Executiva do MTG-PC;

VII - advertir o Narrador sobre comportamento e ou palavras usadas na locução;

VIII - exigir que o Narrador anuncie a cada final de rodadas o total de armadas positivas do concorrente, sejam para o Laço Equipe e ou Laço em Duplas, como também o total de armadas do dia para o Laço Individual, ou seja, Laço Pai e Filho, Avô e Neto, Laço Patrão, Piá, Guri, Rapaz, Prendas e Veterano;

IX - a Comissão Julgadora reserva-se ao direito de não se pronunciar/discutir com concorrentes, caso assim entenda necessário para evitar transtornos, pois o fará dirigindo-se ao Diretor Campeiro do CTG ou ao Patrão, quando preciso;

X - os juízes ou equipe julgadora contratada, de largada, saca-laço e apontador de armadas, devem ser os mesmos do início ao fim do rodeio;

XI - cabe à Comissão Julgadora desclassificar o concorrente em qualquer modalidade.

CAPÍTULO VI DOS RECURSOS

Art. 26. A Entidade participante poderá apresentar recurso fundamentado, em até 30 (trinta) minutos após o fato gerador, requerendo providências sobre o fato que tenha prejudicado seus interesses.

Parágrafo único. Os recursos devem ser encaminhados à Comissão Julgadora que os julgará e dará o veredicto em única instância, em até 01 (uma) hora após o recebimento.

CAPÍTULO VII DAS DESCLASSIFICAÇÕES

Art. 27. O Diretor Campeiro do MTG-PC e seus Diretores Adjuntos poderão aplicar ao(s) infrator(es) as seguintes penalidades abaixo indicadas:

I - advertência ao campeiro;

II - desclassificação das provas;

III - suspensão do Rodeio;

IV - suspensão provisória de eventos exclusivamente campeiros do MTG-PC por, no máximo, 45 dias;

V - encaminhamento para Diretoria executiva do MTG-PC para Suspensão, Desclassificação e ou Expulsão.

§ 1º O participante será submetido à pena de advertência e/ou desclassificação, quando:



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

- I - deixar de observar as normas estabelecidas para as provas em que estiver escrito;
- II - usar de expediente não recomendável em relação aos demais concorrentes e organizadores;
- III - não estiver devidamente pilchado.

§ 2º O participante será submetido à pena de desclassificação, suspensão e/ou expulsão, quando:

- I - dirigir-se de modo desrespeitoso a qualquer representante dos promotores do evento, das comissões julgadoras e autoridades tradicionalistas;
- II - portar arma de fogo durante o evento;
- III - apresentar-se com sintomas ou indícios de embriaguez ou drogas durante a prova.

CAPÍTULO VIII PROVAS CAMPEIRAS Seção I Tiro de Laço

Art. 28. As provas de laço serão executadas obedecendo às seguintes dimensões de armadas, segundo as categorias dos concorrentes:

- I - Piazinho – armada livre, com no mínimo 3 rodilhas livres;
- II - Piazito – armada livre, com no mínimo 3 rodilhas livres;
- III - Piá – armada livre, com no mínimo 3 rodilhas livres;
- IV - Guri – armada com 6 metros de circunferência e 3 rodilhas livres;
- V - Prenda Mirim – armada livre, com no mínimo 3 rodilhas livres;
- VI - Prenda Juvenil - armada de 6 metros de circunferência e 3 rodilhas livres;
- VII - Prenda Adulta - armada de 7 metros de circunferência e 3 rodilhas livres;
- VIII - Peão e Patrão – armada com 8 metros de circunferência e 4 rodilhas de 25 centímetros de diâmetro;
- IX - Veterano – armada com 7 metros de circunferência e 4 rodilhas de 25 centímetros de diâmetro;
- X - as categorias Veterano, Piá, Guri e Prenda, poderão participar em qualquer modalidade de laço com a medida da armada prevista para a sua categoria;
- XI - Vaqueano: armada de 6 metros de circunferência e 3 rodilhas livres;
- XII - Irmãos: armada de acordo com as categorias dos irmãos.



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

§ 1º Para a classificatória no Rodeio Crioulo Nacional de Campeões, as armadas do concorrente, nestes casos, não somarão pontos.

§ 2º A Entidade promoverá a disputa de Braço de Ouro ao concluírem as disputas de Laço nas modalidades individuais e Pai-e-Filho, sejam Laço Piá, Laço Guri, Laço Prenda Mirim, Laço Prenda Juvenil, Laço Prenda Adulta, Laço Rapaz, Laço Veterano, Laço Patrão, Laço Individual, Laço Pai-e-Filho, Avô e Neto, Laço Irmãos e Laço Capataz Campeiro.

Art. 29. Na categoria Peão, modalidade Laço, serão 06 (seis) armadas para cada concorrente.

Art. 30. Deverão ser observadas as seguintes determinações:

I - quando chamada a equipe de laçadores para dar a sua armada, os mesmos deverão estar com os laços marcados na medida certa, para após pedir a rês;

II - ao ser chamado, o concorrente que não se apresentar imediatamente perderá a armada e será eliminado da rodada;

III - o concorrente poderá escolher o lado do brete conforme sua preferência;

IV - o concorrente não poderá estar reboleando o laço, antes da rês ser solta; não poderá sair na frente da rês; e nem deixar de persegui-la na largada, a não ser mediante autorização da Comissão Julgadora;

V - ao soltar a armada, o concorrente não poderá reter nenhuma rodilha na mão;

VI - a armada será válida se a rês for laçada pelas aspas, dentro do limite da cancha e confirmada pela Comissão Julgadora;

VII - o concorrente e a rês deverão estar dentro do limite da cancha ao tocar o laço na rês;

VIII - na execução da prova o concorrente não poderá manusear na circunferência da armada;

IX - não será válida a armada sempre que entrar no pescoço, perna, mão ou formar focinheira na rês perseguida em qualquer situação e local da pista;

X - o golpe seco para firmar a rês invalidará a armada se a rês for derrubada;

XI - o concorrente que, na ruptura do laço ou presilha, sem ter o auxílio de ninguém, de qualquer modo sujeitar a rês, terá a sua armada validada;

XII - não será válida a armada do concorrente que perder qualquer objeto de uso campeiro dentro da cancha, até a entrada da rês no brete;

XIII - se o concorrente intencionalmente quebrar a rês, a entidade que ele representa deverá indenizar o proprietário com o valor respectivo do animal;

XIV - não poderá o concorrente ser ajudado por companheiros ou terceiros, sob pena de nulidade de sua armada;



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

XV - para a contagem de pontos, será válida somente a armada segura pelas aspas e confirmada pelo responsável do brete e Comissão Julgadora;

XVI - para efeito de preenchimento de planilha, “X” representa a armada válida e “O” a armada nula ou errada;

XVII - após a decisão da Comissão Julgadora, manifestada pela “bandeira positiva”, isto não se modificará por fatos “a posteriori”;

XVIII - um mesmo cavalo não poderá ser montado por laçadores da mesma equipe;

XIX - a prova de laço individual será disputada simultaneamente à prova de equipe, sendo que o campeão será automaticamente o concorrente que obtiver maior número de armadas, durante todo o desenrolar da prova;

XX - havendo empate será utilizado o sistema eliminatório;

XXI - caso a rês tire o laço, o laçador não terá direito a repetir a armada;

XXII - não será permitida a permanência de cavaleiros agrupados no interior da pista no decorrer da prova, mesmo após o limite da Comissão Julgadora;

XXIII - toda vez que a rês passar a raia de 100 metros, com a armada cerrada, o juiz, imediatamente, deverá confirmar a armada como positiva;

XXIV - o laçador pode praticar campereada, que consiste em livrar a armada do rabo, ou cupim, ou desenrolar o laço das aspas, porém, sem encolher o laço, até a rês alcançar o brete de chegada que, em todas as hipóteses deve permanecer aberto. O laçador também não poderá ser ajudado por companheiro de equipe, impedindo que a rês entre no brete do saca-laço. A pescaria da segunda aspa poderá ocorrer somente até a marca dos juízes (100-120 metros). A pescaria é válida desde que o laçador, ao lançar o laço, atinja as duas aspas;

XXV - a armada será válida quando estiver em oito, volta e meia, duas voltas ao redor das aspas, desde que cerrada;

XXVI - não será permitido a nenhum membro da Comissão Julgadora anular a armada do laçador, antes de passá-la no medidor para conferi-la, caso ela esteja fora da medida a armada estará anulada automaticamente;

XXVII - os narradores deverão informar ao final de cada rodada a quantidade de armadas positivas;

XXVIII - nas provas oficiais, as reses deverão ter aspas de, no mínimo, 4 (quatro) centímetros. Fica a cargo da entidade que organiza o rodeio o uso de gado aspado ou mocho (somente fêmeas), no caso de mocho nas provas oficiais, os lotes deverão ser uniformes e padronizados durante toda prova ou rodada.

§ 1º O laço poderá estar desapresilhado em todas as modalidades de laço.

§ 2º Será desclassificado da competição o concorrente que maltratar sua montaria ou a rês.



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

Seção II

Laço Patrão / Diretor Campeiro/ Capataz Campeiro

Art. 31. Para este concurso serão aceitas inscrições de Patrões de entidades filiadas a uma Federação/MTG, entendida para este caso como entidades os CTG's, além de Presidente, Vice-Presidente e Diretor Campeiro do MTG-PC e de outras Federações/MTGs.

§ 1º Somente serão aceitas inscrições feitas pelo Patrão de Entidade, Vice Patrão, Presidente e Vice e Diretor Campeiro de um MTG.

§ 2º Na modalidade Capataz Campeiro poderão participar o Capataz e seu vice e os Diretores Campeiros de Região.

Art. 32. Os concorrentes desta prova deverão apresentar no ato da inscrição, além do exigido no Art. 4º, a carteira da entidade tradicionalista que representa e a cópia da ata de posse e/ou de nomeação, para comprovação do cargo que ocupa.

Art. 33. Cada concorrente terá direito a 05 (cinco) armadas.

Seção III

Laço Piá, Guri, Prenda, Rapaz, Veterano, Pai e Filho, Avô e Neto

Art. 34. Cada concorrente terá direito 05 (cinco) armadas, Prenda Mirim e Piá que terão direito a 5 (cinco) armadas. As armadas referentes ao concurso Rapaz poderão ser contadas as primeiras 05 (cinco) armadas da categoria Peão, a critério da entidade promotora do evento.

Art. 35. Os concorrentes, nas categorias Piá e Guri, deverão ser inscritos pelos responsáveis, que deverão estar presentes no momento de suas apresentações.

Art. 36. Na modalidade de Avô e Neto, Pai e Filho e Irmãos a entidade poderá inscrever quantas duplas desejar, cabendo a cada concorrente o direito de 03 (três) armadas.

§ 1º O tamanho da armada será de acordo com respectiva categoria do Pai e do Filho e do Avô e do Neto.

§ 2º O Pai poderá formar dupla com todos os seus filhos, valendo a armada do Pai para a dupla de todos os filhos, assim como o Avô poderá formar dupla com seus netos valendo a armada do Avô para todos os Netos.

Art. 37. As armadas não jogadas pelo concorrente somente serão repostas no mesmo dia, não podendo acumular armada de um dia para outro, exceto única e exclusivamente quando houver impedimento relativo à doença ou força maior do concorrente.

Seção IV

Rédeas Cronômetro

Art. 38. Esta prova será disputada nas seguintes categorias: Piá, Guri, Peão, Veterano, Prenda Mirim, Prenda Juvenil, Prenda Adulta. Poderão ser inscritos dois concorrentes por entidade nas categorias Piá e Prendas, e um concorrente por entidade nas demais categorias.



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

Art. 39. Esta prova será realizada conforme percurso constante do mapa do Anexo 1 e seguindo as seguintes normas:

I - o concorrente montado e postado atrás da linha dentro da área de recuo, denominado de largada e chegada, aguarda a ordem de largada;

II - o concorrente recebe a ordem de largada através do juiz cronometrista, no momento em que o cronômetro é acionado e segue o percurso da prova até a chegada, quando o cronômetro é parado;

III - na conclusão do percurso, o cronômetro é parado no momento em que o equino toca com o peito no laço colocado na linha de chegada;

IV - o concorrente, no transcurso das provas, fará os cantos da pista com a obrigação de tocar a mão na baliza.

§ 1º Os juízes funcionarão dois no cronômetro e quatro nas balizas.

§ 2º Somente os juízes e participantes podem ficar na pista durante as provas.

§ 3º A área de recuo consiste num quadrado de 5mx5m, demarcado por quatro balizas, onde o concorrente solta e recua o animal, na chegada, por no mínimo 2 metros.

Art. 40. Será considerado vencedor o concorrente que totalizar menor tempo, que é definido pelo tempo gasto no percurso da prova, acrescido das multas pelas infrações cometidas.

Art. 41. Será acrescido ao tempo em relação às seguintes infrações:

I - deixar escapar as mãos da baliza de canto - 01 (um) segundo cada vez que ocorrer;

II - batida na baliza de centro - 01(um) segundo, cada uma;

III - perder o estribo (soltar o pé do estribo) - 01 (um) segundo cada vez;

IV - não esbarrar no laço - 02 (dois) segundos;

V - não recuar o animal na área apropriada - 02 (dois) segundos;

VI - não colocar a mão nas balizas de canto - 02 (dois) segundos por baliza.

Art. 42. Será desclassificado da prova, o concorrente que cometer as seguintes infrações:

I - perder peça da indumentária ou apero;

II - errar o percurso;

III - usar incorretamente o laço;

IV - usar barbicacho no animal;

V - bater no animal;



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

VI - derrubar qualquer baliza da prova.

Parágrafo único. Nas provas de rédea será obrigatório o uso de laço, atado nos tentos, de acordo com o uso normal no campo, ou seja, com rodilhas de 40 centímetros.

Art. 43. Um mesmo animal pode ser montado por mais de um participante, desde que pertençam a categorias diferentes.

Art. 44. A Comissão Julgadora poderá solicitar a reapresentação de dois ou mais concorrentes para efeito de desempate.

Seção V Rédeas Desafio

Art. 45. Esta prova será disputada nas seguintes categorias: Piá, Guri, Peão, Veterano e Prenda, de acordo com as idades estabelecidas no Art. 14 e conforme percurso constante do mapa do Anexo 2.

Art. 46. Cada entidade poderá inscrever somente um concorrente por categoria.

Art. 47. Esta prova será disputada em duplas concorrentes e pelo sistema eliminatório.

§ 1º Será vencedor o concorrente que concluir em 1º lugar o percurso da prova, nas diversas etapas classificatórias.

§ 2º Após as inscrições, a ordem de largada e formação das chaves será feito por sorteio e, em caso de número ímpar de inscritos, o último sorteado deverá fazer todo percurso sozinho no tempo máximo de 60 (sessenta) segundos. Caso contrário será desclassificado, sendo válido para todas as categorias.

Art. 48. Será desclassificado o concorrente que:

- I - errar o percurso;
- II - derrubar a baliza;
- III - prejudicar o concorrente;
- IV - ficar na partida;
- V - perder o estribo;
- VI - perder peça da indumentária ou apero;
- VII - bater no animal;
- VIII - usar barbicacho no animal;
- IX - uso incorreto do laço.

Art. 49. Quando da disputa da fase final, ocorrer erro de percurso por parte de ambos os concorrentes, os mesmos repetirão a prova, tantas vezes quantas necessárias, até que se obtenha um vencedor.



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

Seção VI Prova do Chasque

Art. 50. Para esta prova a entidade poderá inscrever somente uma equipe.

Art. 51. Cada equipe transportará uma mensagem escrita pelos organizadores do evento ou por uma autoridade tradicionalista presente, que será conduzida em uma embalagem de couro.

Art. 52. Cada concorrente apeado, com os dois pés no chão, junto à baliza de largada, receberá a mensagem de um membro da Comissão Julgadora. A seguir terá início a prova, sendo a largada dada por um jurado, ao agitar uma bandeira.

Art. 53. A prova será disputada entre as linhas demarcadas para a respectiva competição. Em cada extremidade da raia de 100 (cem) metros será colocada uma baliza.

Art. 54. A mensagem deverá ser entregue à Comissão Julgadora após a baliza de chegada, pelo último concorrente, apeado, segurando o animal, pela rédea ou bucal.

Art. 55. O concorrente que deixar cair a mensagem poderá recolhê-la, dando continuidade a prova.

Art. 56. Será considerada vencedora a equipe que primeiro entregar a mensagem ao jurado da chegada.

Art. 57. Será desclassificada a equipe que, através de um de seus membros, perder algum apero ou pilcha, surrar o cavalo ou não segurar a montaria pela rédea, na entrega da mensagem no final da prova.

§ 1º Em qualquer situação da prova, nenhum concorrente poderá ser auxiliado por terceiros ou companheiros e deixar que peças de montaria toquem no chão.

§ 2º Na prova de chasque será obrigatório o uso do laço, atado nos tentos, de acordo com o uso normal no campo, ou seja, rodilhas de 40 centímetros.

Seção VII Gineteada

Art. 58. Fica facultada a realização desta prova aos CTG's promotores dos Rodeios, exceto quando da realização da FESTA CAMPEIRA do MTG/PC.

Art. 59. Somente poderão participar deste concurso ginetes inscritos por Entidades tradicionalistas.

Art. 60. A modalidade gineteada será em cavalo e em pelo.

Art. 61. Não será permitido o uso de nazarenas, esporas travadas ou qualquer apetrecho que venha a prejudicar o animal. Somente o tento no pescoço, mango de sedenho, pala e lenço.

Art. 62. Na presença dos ginetes serão sorteados os cavalos, que determinarão a ordem de apresentação.



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

Art. 63. O não comparecimento do ginete no sorteio, previamente anunciado, implicará na sua eliminação da prova.

Art. 64. O ginete deverá estar pronto na hora da largada do cavalo que lhe foi sorteado.

Art. 65. Os julgadores poderão determinar que o ginete monte tantas vezes quanto for necessário, para fins de desempate.

Art. 66. A Comissão Julgadora adotará os seguintes critérios para contagem de pontos:

I - tempo de corcoveio;

II - desempenho do animal;

III - posição e estilo do ginete;

IV - uso e emprego da espora;

V - tempo de preparo do ginete.

§ 1º A Comissão Julgadora terá por base notas de 01 (um) a 05 (cinco), usando os décimos para efeito de classificação, sendo que as notas não poderão estar rasuradas.

§ 2º As notas deverão ser somadas pela Comissão Julgadora e divulgadas aos ginetes antes da segunda apresentação.

§ 3º A Comissão Julgadora deverá ser a mesma que iniciou os julgamentos e para a classificação deverá ser feita a somatória de todas as notas.

Art. 67. Os ginetes ou responsáveis deverão, juntamente com a inscrição, assinar um termo de compromisso, isentando às entidades promotoras de qualquer responsabilidade em caso de acidente.

Seção VIII Vaca Parada

Art. 68. A vaquinha deverá ser de madeira, com aproximadamente 80 (oitenta) centímetros de comprimento, 60 (sessenta) centímetros de altura e 8 (oito) centímetros de aspas, com pernas de madeira e testeira, e ainda cola de couro e corda, dificultando assim que o laço caia para o pescoço, devendo ser fornecida pelo promotor do evento.

Art. 69. O concorrente que não respeitar a distância de 02 (dois) metros para atirar o laço terá sua armada anulada.

Art. 70. O concorrente de até 07 (sete) anos poderá ter a distância reduzida para 01 (um) metro.

Art. 71. O concorrente que perder o chapéu, derrubar a vaquinha ou reter as rodilhas na mão terá sua armada anulada.

Art. 72. O concorrente não poderá estar reboleando o laço antes de ser chamado. Parágrafo único. A sobra do laço deve ficar presa à mão que não estiver reboleando do laço, evitando que a presilha fique



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

solta ao chão, sob pena da armada ser anulada. No caso da pescaria da anca, o laçador terá até 10 (dez) segundos para praticá-la.

Art. 73. A pista medindo 20 x10 metros (vinte por dez metros) poderá ser coberta ou ao ar livre.

Art. 74. A armada terá confirmação de dois jurados, os quais terão ao seu lado um auxiliar que servira exclusivamente de gancheiro.

Art. 75. Será anulada a armada que, ao ser lançada, cair no pescoço.

Art. 76. Cada concorrente terá direito a 06 (seis) armadas, sendo 03 (três) no primeiro dia e 03 (três) no segundo. Em caso de força maior, esta prova poderá ser realizada em uma só etapa. Fica proibida a acumulação de um dia para o outro de qualquer armada do concorrente que tiver participado da rodada anterior.

Art. 77. Para fins de desempate, haverá um acréscimo de um metro da distância normal, não importando a idade.

CAPÍTULO IX DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 78. O resultado final de cada prova será dado logo após a sua efetivação.

§ 1º As provas deverão iniciar impreterivelmente até às 8 horas, tanto no sábado quanto no domingo.

§ 2º Disputas paralelas, tipo vaca gorda, raspadinhas e outras não poderão prejudicar o andamento das provas oficiais do Rodeio.

Art. 79. Todos os rodeios serão classificatórios, com caráter somatório, sendo descartadas, a critério da classificação, as duas menores pontuações dos rodeios a cada ano.

Art. 80. A Diretoria do MTG-PC, em conjunto com o Departamento Campeiro, reserva-se o direito de formar as seleções de laço e dupla de qualquer categoria entre os concorrentes classificados. Quando esgotados todos os critérios para classificação de seus representantes aos rodeios da CBTG, poderá convidar entre os concorrentes, um ou mais, para completar as vagas em aberto.

Art. 81. O critério para desempate obedecerá à seguinte ordem:

§ 1º O concorrente mais idoso terá direito à vaga em seguida, maior número de presença nos rodeios classificatórios.

§ 2º O critério de desempate da dupla, Pai e Filho, será a média de idade da dupla, caso ocorra empate, adota-se o segundo critério do item anterior.

Art. 82. Na modalidade Rédeas Cronômetro, os concorrentes classificados para o Rodeio Crioulo Nacional de Campeões, serão aqueles que obtiverem a menor média de tempo, decorrente da soma da mesma e conseqüente divisão pelo número de rodeios classificatórios. Quando o concorrente não participar de determinado evento será atribuído para efeito de média de tempo o valor de 60 (sessenta) segundos.



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

Art. 83. Na modalidade Rédeas Desafio será aplicado um critério de notas, em que o 1º lugar receberá 10 (dez) pontos; o 2º, 08 (oito) e o 3º, 05 (cinco). O concorrente que obtiver o maior número de pontos será o classificado para o Rodeio Crioulo Nacional de Campeões da CBTG.

Art. 84. Na prova do Chasque será classificada a Entidade que obtiver a maior pontuação, conforme parágrafo anterior. Caso ocorra empate, será classificada a Entidade que mais concorreu aos rodeios, persistindo o empate será feito sorteio.

Art. 85. Toda a documentação original decorrente das inscrições e realização das provas (planilhas e resultados) deverá ser entregue, logo após o evento, ao Diretor Campeiro do MTG-PC para respectivo arquivo.

Art. 86. Outras modalidades campeiras poderão ser introduzidas neste Regulamento.

Art. 87. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Julgadora e Diretoria Campeira, em observância, primeiro, pelo Regulamento Campeiro do MTG-PC e, segundo, do Regulamento Campeiro da CBTG.

Art. 88. As Entidades filiadas ao MTG-PC não poderão aceitar inscrições em seus eventos e nem participar de eventos de entidades não filiadas ao MTG-PC ou MTG de outros Estados.

Art. 89. O presente regulamento será utilizado e aplicado em todos os eventos do MTG-PC e das Entidades filiadas.

Art. 90. Este regulamento foi aprovado no VI Encontro de Patrões, Invernadas Artística e Campeira, realizada em Mineiros/GO, nos dias 08/09/10 de setembro de 1.995, alterado no 4º Rodeio Crioulo Regional, realizado em Jataí/GO, em 12 de julho de 1.996, no I Congresso Tradicionalista Gaúcho, realizado em Rio Verde/GO, nos dias 21, 22, e 23 de Maio de 1.999, na 2ª Convenção Tradicionalista Gaúcha Extraordinária, realizada no CTG Estância Gaúcha do Planalto, em Brasília/DF, em 07 de Abril de 2001, na 3ª Convenção Tradicionalista Gaúcha do Planalto Central, realizada no CTG Jayme Caetano Braun, em Brasília/DF, em 17 e 18 de Maio 2002, na 4ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, realizada no CTG Tropeiros do Cerrado, em Luziânia-GO, em 28, 29 e 30 de maio de 2004, alterado na 5ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, realizada no CTG Jayme Caetano Braun, Brasília/DF em 18 de novembro de 2006, alterado na 6ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, realizada no CTG Estância Gaúcha do Planalto, Brasília/DF em 07, 08 e 09 de dezembro de 2007, alterado na 7ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, realizada no CTG Jayme Caetano Braun, Brasília/DF em 20, 21 e 22 de junho de 2008, alterado na 9ª Convenção Tradicionalista Gaúcha Extraordinária, realizada no CTG Estância Gaúcha do Planalto, em Brasília/DF, nos dias 12 e 13 de março de 2011, alterado na 10ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, realizada no CTG Querência de Rio Verde, Rio Verde/GO, nos dias 03 e 04 de março de 2012, alterado na 11ª Convenção Tradicionalista Gaúcha da FTG-PC, realizada no CTG Sinuelo da Saudade, PAD-DF, no dia 15 de março de 2014, e alterado na 12ª. Convenção Tradicionalista Gaúcha do MTG-PC, realizada nos dias 19 e 20 de março de 2016, no CTG Estância Gaúcha do Planalto, Brasília, DF, e alterado na 14ª Convenção Tradicionalista Gaúcha do MTG-PC, realizada na sede do CTG Estância Gaúcha do Planalto nos dias 17 e 18 de março de 2018, entrando em vigor a partir desta data.

Brasília-DF. 18 de março de 2018

Sergio Rodolfo Welker
Presidente

Regulamento Campeiro do MTG-PC



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

Loiva Lopes Calderan
Secretária-Geral

Antonio Amaro da Silveira Neto
Relator Geral

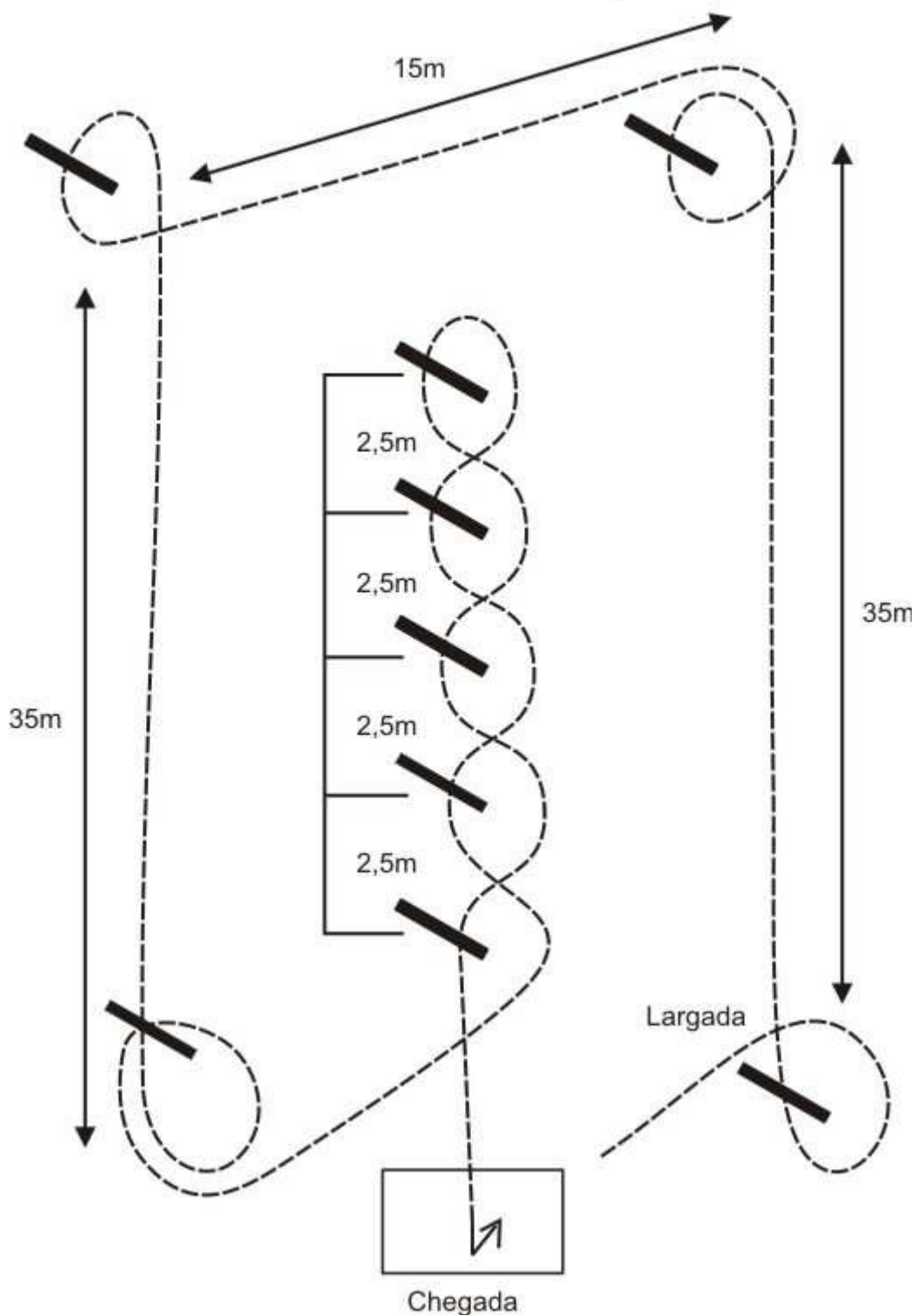
Eder Junior Silveira
Relator



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

ANEXO 01

Prova de Rédeas Cronômetro - Mapa 01

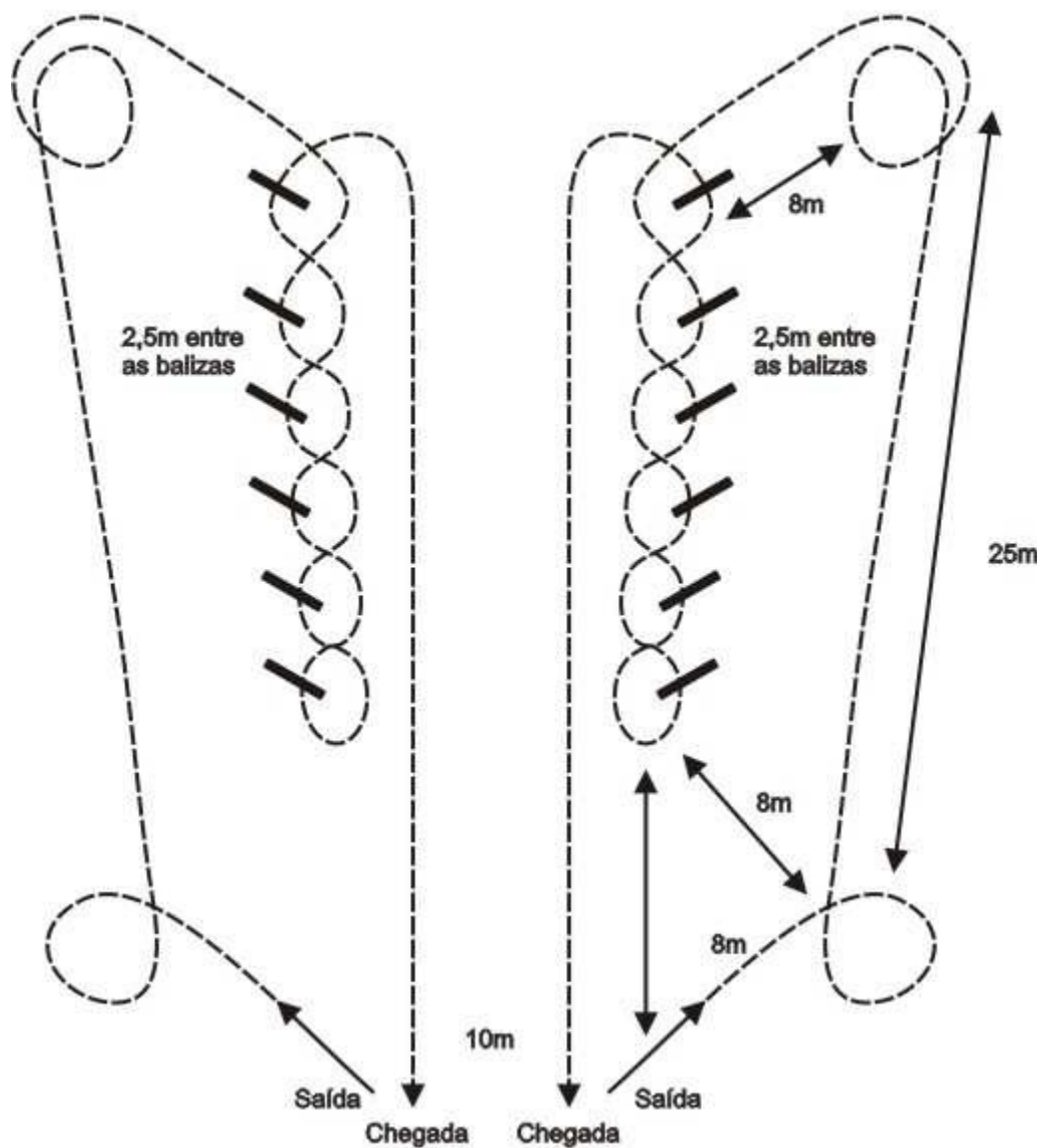




Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

ANEXO 2

Prova de Rédeas Desafio - Mapa 02





Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

ANEXO 3

FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC

REGULAMENTO GERAL

(Artigo 18, Parágrafo único, Regulamento Campeiro do MTG-PC)

CAPÍTULO I DOS OBJETIVOS

Art. 1º A FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC tem por objetivo realizar bienalmente o encontro dos campeiros do MTG-PC, congregando os mesmos num evento oficial do MTG-PC e servirá para selecionar os representantes do MTG-PC para o Rodeio Crioulo Nacional de Campeões subsequente.

CAPÍTULO II DA REALIZAÇÃO E PROMOÇÃO

Art. 2º A FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC será realizada e promovida pelo MTG-PC e poderá ser realizada por entidade filiada, obedecendo ao sistema de rodízios entre as regiões tradicionalistas e CTG's, se for o caso.

Art. 3º A FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC será realizada no final da temporada de rodeios do MTG-PC, nos anos pares, entre os meses de setembro e novembro, com data definida no Encontro de Patrões do ano anterior, na definição do calendário de eventos para o ano de sua realização.

Art. 4º Os recursos para realização e promoção da FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC serão as inscrições dos participantes, as doações, patrocínios e venda de divulgações a cargo do MTG-PC e entidade promotora, se for o caso. Estes recursos poderão ser angariados no setor público ou privado, e seu destino de sobras administrado pelo MTG-PC e entidade realizadora.

CAPÍTULO III DAS INSCRIÇÕES

Art. 5º As inscrições de cada concorrente serão efetuadas pelo Departamento Campeiro do MTG-PC, sendo que o ônus financeiro será suportado por cada concorrente em valor a ser estipulado pelo MTG-PC.

Art. 6º Os valores arrecadados com estas inscrições serão usados para custear a promoção e realização e as sobras destinar-se-ão exclusivamente para ajuda de custo no Rodeio Crioulo Nacional de Campeões próximo.

Art. 7º Uma vez inscrito, o concorrente na FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC estará ciente juntamente com o Patrão da entidade, que assume o compromisso de representar o MTG-PC no Rodeio Crioulo Nacional de Campeões.

Art. 8º A FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC receberá inscrições de campeiros que estejam pré-classificados nos rodeios do MTG-PC, em todas as modalidades, obedecendo aos critérios deste Regulamento.



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

Art. 9º As pré-classificações para a FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC obedecerão à ordem constante na listagem divulgada pelo Departamento Campeiro do MTG-PC no final da temporada bienal.

Parágrafo único. Na falta de quaisquer dos pré-classificados, assumirá de imediato os suplentes para cada modalidade e categoria.

CAPÍTULO IV DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO SEÇÃO I PROVAS DE LAÇO

Art. 10. Ficam convocados para disputarem as vagas no Rodeio Crioulo Nacional de Campeões os melhores colocados em conformidade com a listagem divulgada, seguindo os critérios a seguir:

I - na categoria Peão, serão pré-classificados os 40 quarenta laçadores melhores colocados;

II - no Laço Patrão, Laço Veterano e Laço Vaqueano serão pré-classificados os 8 (oito) melhores colocados na categoria;

III - no Laço Piá, Guri, Rapaz, Prenda Mirim, Prenda Juvenil, Prenda Adulta, Vaca-Parada Piazinho, Vaca-Parada Piazito, Vaca-Parada Prendinha e Vaca-Parada Bonequinha, serão pré-classificados os 20 (vinte) melhores colocados em cada categoria;

IV - no Laço Pai-e-Filho e Laço Irmãos, serão pré-classificados as 10 (dez) duplas melhores colocadas em cada categoria.

Art. 11. Na FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC, os pré-classificados disputarão as vagas disponíveis para formação das Seleções de Laço do Rodeio Crioulo Nacional de Campeões, conforme a modalidade:

I - Laço Peão: classificarão 12 laçadores que formarão a Seleção do MTG-PC (10 laçadores) e a Dupla (02 laçadores);

II - Laço Patrão: classificarão 02 laçadores;

III - Laço Veterano: classificarão 02 laçadores;

IV - Laço Vaqueano: classificarão 02 laçadores;

V - Laço Piá: classificarão 07 laçadores, que formarão a Seleção (05 laçadores) e a Dupla (02 laçadores);

VI - Laço Guri: classificarão 07 laçadores, que formarão a Seleção (05 laçadores) e a Dupla (02 laçadores);

VII - Laço Prenda Mirim: classificarão 07 laçadoras, que formarão a Seleção (05 laçadoras) e a Dupla (02 laçadoras);

VIII - Laço Prenda Juvenil: classificarão 07 laçadoras, que formarão a Seleção (05 laçadoras) e a Dupla (02 laçadoras);



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

IX - Laço Prenda Adulta: classificarão 07 laçadoras, que formarão a Seleção (05 laçadoras) e a Dupla (02 laçadoras);

X - Laço Rapaz: classificarão 07 laçadores, que formarão a Seleção (05 laçadores) e a Dupla (02 laçadores);

XI - Laço Pai e Filho: classificarão 02 Duplas;

XII - Laço Irmãos: classificarão 02 Duplas;

XIII - Vaca Parada Piazinho: classificarão 07 laçadores, que formarão a Seleção (05 laçadores) e a Dupla (02 laçadores);

XIV - Vaca Parada Piazito: classificarão 07 laçadores, que formarão a Seleção (05 laçadores) e a Dupla (02 laçadores);

XV - Vaca Parada Prendinha: classificarão 07 laçadoras, que formarão a Seleção (05 laçadoras) e a Dupla (02 laçadoras);

XVI - Vaca Parada Bonequinha: classificarão 07 laçadoras, que formarão a Seleção (05 laçadoras) e a Dupla (02 laçadoras).

Art. 12. Cada concorrente arremessará 10 (dez) armadas por categoria para se obter assim os classificados. Em caso de empate, os critérios idade serão usados, persistindo o empate, serão arremessadas armadas até o desempate ocorrer.

SEÇÃO II DEMAIS PROVAS

Art. 13. As provas de Rédeas e Chasque serão disputadas também nas categorias, conforme Regulamento Campeiro do MTG-PC, inscrevendo os 6 melhores colocados da temporada bienal (conforme listagem) em cada modalidade e categoria.

Art. 14. Os 2 (dois) classificados na Festa Campeira do MTG-PC serão os representantes do MTG-PC no Rodeio Crioulo Nacional de Campeões, e os demais pré-classificados serão considerados suplentes, que ocuparão pela sua ordem de classificação na FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC, a primeira vaga que possa surgir em quaisquer modalidades e categorias.

CAPÍTULO V DA PREMIAÇÃO

Art. 15. A premiação ficará a cargo o MTG-PC e do CTG promovente, sendo que os classificados em cada modalidade receberão troféus ou medalhas em todas as modalidades e categorias, ou diploma de certificação de honra ao mérito pelo esforço na participação dos rodeios e da FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC;

Parágrafo único. Na Festa Campeira do MTG-PC, somar-se-ão todos os pontos por prova que tenha se consagrada vencedora, cabendo ao MTG-PC premiar as 3 (três) primeiras entidades classificadas no geral. A pontuação por prova será determinada da seguinte forma:



Movimento Tradicionalista Gaúcho do Planalto Central – MTG-PC

I - Provas de equipe: 12 pontos por prova, para entidade campeira; 8 pontos para o segundo lugar e 6 pontos para o terceiro lugar;

II - Provas em dupla: 7 pontos por prova, para a entidade campeã, 4 pontos para o segundo lugar e 2 pontos para o terceiro lugar;

III - Provas individuais: 6 pontos por prova, para entidade campeã, 4 pontos para o segundo lugar e 2 para o terceiro lugar.

CAPÍTULO VI DAS RESPONSABILIDADES

Art. 16. O campeão classificado na Festa Campeira do MTG-PC para representar o MTG-PC no Rodeio Crioulo Nacional de Campeões da CBTG que vir a desistir de representar o MTG-PC, sem motivo justo e aceitável, estará eliminado do processo seletivo posterior ao da falta.

Parágrafo único. Os campeiros participantes da FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC e os patrões de suas entidades assinarão Termo de Responsabilidade com estas observações que ficarão arquivados no Departamento Campeiro do MTG-PC.

CAPÍTULO VII DAS PROVAS PARALELAS

Art. 17. O promovedor da FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC poderá realizar provas paralelas como vacas gordas, raspadinhas e demais provas, ofertando premiação em dinheiro e cobrando inscrições.

Parágrafo único. Para estas provas, serão aceitas as inscrições de quaisquer laçadores presentes, independentemente de sua pré-classificação para a FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC.

As sobras financeiras neste caso serão destinadas também ao custeio das despesas com o Rodeio Crioulo Nacional de Campeões próximo.

Art. 18. Poderão ser realizados também o Laço Equipe, nas modalidades laço peão, rapaz, piá, guri e vaca parada, onde as entidades concorrerão entre si, para obterem assim o título de campeãs da FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC. Neste caso servirá somente para as disputas do título e não para as classificatórias dos representantes do MTG-PC para o Rodeio Crioulo Nacional de Campeões. O número de armadas para estas provas será determinado no ato das inscrições.

CAPÍTULO VIII DO GADO

Art. 19. Para as provas oficiais da FESTA CAMPEIRA DO MTG-PC será obrigatório gado do padrão do Regulamento Campeiro do MTG-PC. Para as demais provas paralelas o tipo de gado será livre.

CAPÍTULO IX DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 20. A Comissão Julgadora será determinada pelo MTG-PC.

Art. 21. Os casos omissos serão dirimidos nos moldes do Regulamento Campeiro do MTG-PC.