



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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 e valorizar os hábitos e práticas próprias da cultura campeira gaúcha brasileira;

III – promover o intercâmbio entre os participantes das atividades campeiras, integrando os representantes dos Centros de Tradições Gaúchas (CTGs) e das entidades congêneres filiadas ao MTG-PC, 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, respeitando a integridade física dos animais envolvidos;

V – promover e organizar competições campeiras, visando à classificação e definição dos campeões do MTG-PC em cada modalidade realizada.

CAPÍTULO II DOS PARTICIPANTES

Art. 2º Poderão participar das promoções campeiras do MTG-PC todos os interessados, desde que observadas as normas deste Regulamento e que representem entidades filiadas ao MTG-PC ou a Movimentos Tradicionalistas Gaúchos (MTGs) de outros Estados brasileiros, estando devidamente em dia com suas obrigações junto à entidade que representam.

§ 1º A entidade representada deverá estar igualmente em dia com suas obrigações perante o MTG-PC ou perante o MTG ao qual esteja filiada.

§ 2º Poderão participar também representantes de clubes, associações ou entidades congêneres vinculadas à prática do laço comprido, desde que respeitem este Regulamento e participem mediante autorização e responsabilidade da entidade promotora do evento.

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

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

e filiação dos concorrentes em todas as provas que o concorrente for participar.

Art. 5º O concorrente deverá representar somente uma entidade filiada durante o ciclo classificatório bianual do MTG-PC.

§ 1º O descumprimento do disposto neste artigo implicará na eliminação do concorrente do processo classificatório para o Rodeio Crioulo Nacional de Campeões.

§ 2º Será admitida a mudança de entidade quando houver alteração efetiva e comprovada de município de residência do concorrente.

§ 3º Poderão ser admitidas exceções para composição de equipes formadas por laçadores remanescentes no momento das inscrições, mediante autorização da Comissão Avaliadora e do Diretor Campeiro do MTG-PC.

Art. 6º Será cobrada taxa de inscrição nas modalidades disputadas nos eventos promovidos pelas entidades filiadas ao MTG-PC, bem como nos eventos oficiais promovidos pelo próprio MTG-PC, devendo os participantes atender às exigências previstas no Art. 2º deste Regulamento.

Parágrafo único. O valor das taxas de inscrição das equipes e modalidades, bem como o valor da contribuição destinada à conta poupança do Departamento Campeiro do MTG-PC, serão definidos na reunião anual de patrões, sendo esta contribuição destinada ao custeio das despesas relacionadas à participação do MTG-PC na Festa Campeira Nacional de Campeões.

Art. 7º As inscrições deverão ser realizadas até às 18h do dia que antecede o 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.

Art. 10º. 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. 11º. A Entidade deverá enviar a programação do evento ao Diretor Campeiro com, no mínimo, 30 (trinta) dias de antecedência à sua realização.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

§ 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. 12º. 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. 13º. As provas campeiras estão compreendidas nas seguintes modalidades:

Modalidade	Prova	Categoria
Laço Individual	Laço	Piá, Guri, Prenda Mirim, Prenda Juvenil, Prenda Adulta, Prenda Vaqueana, Prenda Veterana, Peão Veterano, Peão Vaqueano, Peão Xirú, Capataz
	Laço Patrão	Única
	Braço de Ouro	Única
	Vaca Parada	Piazinho, Piaquito, Bonequinha, Prendinha

Laço Dupla	Pai e Filho/Filha	Única
	Mãe/Filha e Mãe/Filho	
	Irmão	Única
	Avô/Avó e Neto/Neta	Única
Laço Trio	Laço Três Gerações	Única (Pai/Mãe, Filho/Filha e Neto/Neta)
Laço Equipe	Laço	Peão
	Laço Autoridades (facultativo)	Executiva do MTG-PC e seus Diretores, as prendas de faixa e peões birivas do MTG-PC, a executiva da entidade promotora do evento e seus Diretores, os Conselheiros, Conselho de Vaqueanos do MTG-PC, a 1ª Prenda e o 1º Peão de cada categoria dos CTG's do Planalto Central e Diretores dos CTG's
Rédeas	Cronômetro Peão	Piá, Guri, Peão, Veterano, Vaqueano
	Cronômetro	Prenda Mirim, Prenda Juvenil, Prenda Adulta



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

	Prenda	
	Desafio Peão	Piá, Guri, Peão, Veterano, Vaqueano
	Desafio Prenda	Prenda Mirim, Prenda Juvenil, Prenda Adulta
Chasque	Chasque	Única
Gineteada	Gineteada	Única

§ 1º Também serão aceitas inscrições de participantes com idade abaixo de 16 anos na categoria Peão da prova de Laço Equipe.

§ 2º Nas provas que envolvam competidores de cunho familiar, devem ser comprovados o grau de parentesco com documento público.

Art. 14º. As provas previstas no Art. 13 e seus parágrafos serão realizadas conforme as normas específicas de cada modalidade e de acordo com as categorias definidas por faixa etária dos participantes, observando-se a idade completa ou a completar no ano do evento, conforme segue:

I – Bonequinha (Vaca Parada): até 07 anos completos ou que completar no ano do evento;

II – Prendinha (Vaca Parada): de 08 a 11 anos completos ou que completar no ano do evento;

III – Piazinho (Vaca Parada): até 07 anos completos ou que completar no ano do evento;

IV – Piazito (Vaca Parada): de 08 a 11 anos completos ou que completar no ano do evento;

V – Prenda Mirim: de 07 a 12 anos completos ou que completar no ano do evento;

VI – Prenda Juvenil: de 13 a 15 anos completos ou que completar no ano do evento;

VII – Piá: de 07 a 12 anos completos ou que completar no ano do evento;

VIII – Guri: de 13 a 15 anos completos ou que completar no ano do evento;

IX – Prenda Adulta: 16 anos completos ou que completar no ano do evento, ou mais;

X – Peão: 16 anos completos ou que completar no ano do evento, ou mais;

XI – Peão Xiru: de 50 a 59 anos completos ou que completar no ano do evento, exclusivamente na modalidade Laço Individual;

XII – Peão Veterano: de 60 a 69 anos completos ou que completar no ano do evento;

XIII – Prenda Veterana: de 40 a 50 anos completos ou que completar no ano do evento;

XIV – Peão Vaqueano: 70 anos completos ou mais, ou que completar no ano do evento;

XV – Prenda Vaqueana: 51 anos completos ou mais, ou que completar no ano do evento;

XVI – Capataz e/ou Vice-Capataz: ocupantes do cargo no ano vigente da temporada.

Parágrafo único. No decorrer do calendário anual do MTG-PC, quando houver mudança de categoria em razão da idade, fica assegurado ao concorrente o direito de somar as armadas ou resultados anteriormente obtidos na categoria anterior.

Art. 15º. A classificação para os eventos campeiros do MTG-PC será realizada por Entidade

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

e/ou Região Tradicionalista.

Art. 16º. As datas para realização dos eventos campeiros do MTG-PC serão determinadas pelas Entidades filiadas, respeitado o espaçamento de, no mínimo, 10 (dez) dias entre os rodeios.

Art. 17. Nos rodeios promovidos pelas entidades filiadas ao MTG-PC é obrigatória a realização de todas as modalidades de Laço previstas neste Regulamento.

§ 1º Consideram-se modalidades de Laço, para fins deste Regulamento, aquelas previstas no Art. 13.

§ 2º Além das modalidades de Laço, deverá ser realizada pelo menos uma modalidade campeira adicional dentre as seguintes:

- Rédeas Cronômetro Peão
- Rédeas Cronômetro Prenda
- Rédeas Desafio Peão
- Rédeas Desafio Prenda
- Chasque
- Gineteada.

Art. 18º. A entidade que não realizar o evento na data previamente programada no calendário oficial do MTG-PC não terá assegurado o direito de escolha da data no calendário do ano subsequente.

Art. 19º. Para a participação na Festa Campeira Nacional de Campeões, os concorrentes serão classificados de acordo com o aproveitamento obtido nas etapas classificatórias do ciclo bianual, observadas as duas macro regiões estabelecidas no Estatuto do MTG-PC, essa normativa será válida a partir de 2027.

§1º Cada participante deverá participar de no mínimo 50% (cinquenta por cento) dos rodeios crioulos constantes no calendário oficial classificatório do ciclo, adotando-se o arredondamento para o número inteiro imediatamente superior quando o resultado for fracionado, sendo obrigatória a participação em pelo menos um rodeio realizado na macro região distinta daquela à qual seu CTG esteja filiado.

§2º Para efeito de classificação, será realizado o descarte dos rodeios excedentes ao número mínimo de participação exigida no §1º, sendo eliminados da planilha os rodeios com menor somatório de armadas, permanecendo para a classificação os melhores resultados dentro do limite mínimo de participações.

§3º Para a categoria Peão, serão classificados os 20 (vinte) melhores concorrentes de cada macro região, os quais disputarão uma prova classificatória final, a ser realizada em

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

rodeio previamente definido na primeira reunião de Patrões do ano.

§4º Da prova classificatória final mencionada no parágrafo anterior, entre os 40 (quarenta) concorrentes classificados, serão definidos os 10 (dez) representantes do MTG-PC que participarão da Festa Campeira Nacional de Campeões.

§5º Para as demais categorias e modalidades, a classificação obedecerá aos mesmos critérios de participação mínima, aproveitamento e descarte previstos neste artigo, sendo selecionados os concorrentes com melhor desempenho nas etapas classificatórias

Art. 20º. 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. 21º. A Entidade que sediar Rodeio Crioulo classificatório deverá oferecer as seguintes condições:

- I. cancha de areia com dimensões entre 100 a 120 metros de comprimento, afora 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 cancha;
- III. área de acampamento com infraestrutura de água, sanitários, energia e iluminação adequados, com locais marcados e delimitados para a recepção dos visitantes confirmados previamente;
- IV. acomodação para os animais de montaria;
- V. iluminação na cancha de provas, mangueiras com brete de largada e de chegada;
- VI. bovinos para provas de laço e animais de gineteadas;
- VII. possuir invernada 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

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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. 22º. 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. 23º. Os participantes concorrentes, as comissões organizadoras, julgadoras, os narradores e autoridades tradicionalistas deverão se apresentar nos eventos devidamente pilchados.

§ 1º Para fins deste Regulamento, considera-se evento campeiro o período correspondente às datas constantes da programação oficial divulgada pela entidade promotora e aprovadas pelo MTG-PC, abrangendo todas as atividades previstas no rodeio, não se limitando exclusivamente à realização das provas oficiais.

§ 2º Todos devem 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; Barbicacho de couro podendo ter detalhes em metal, barbicacho de crina, e barbicacho do seu material original; lenço visível usado no pescoço por dentro ou sobreposto ao colarinho ou variações aceitas e reconhecidas pela CBTG 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 camiseta e camisa gola polo.

§ 3º 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;
- III. padrão: liso, listradinho e xadrez discreto;
- IV. modelo: cós largo podendo ter alças frontais e na parte de trás, dois bolsos na lateral, podendo ter ou não bolso na parte de trás e com punho abotoado no tornozelo, podendo ter uma braguilha em zíper ou botão;

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

- 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.

Art. 24º. Os participantes concorrentes devem se apresentar com seus cavalos corretamente encilhados, conforme as diretrizes do Anexo 3, os concorrentes terão até o Rodeio Nacional de Campeões de 2025 para se adequar.

§ 1º O uso da faca é vedado para as categorias Piazinho, Piaquito, Piá, Bonequinha, Prendinha, Prenda e na prova de Gineteada.

§ 2º A faca na cintura, esporas típicas gaúchas, tirador, mango e apresilhar o laço são de uso opcional, desde que não venha a ferir a integridade do animal;

§ 3º O mango, quando usado, deverá estar no punho ou mão.

CAPÍTULO V DAS COMISSÕES JULGADORAS

Art. 25º. 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 28 deste Regulamento.

Art. 26º. 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 cancha 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;
- 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;

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - 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. 27º. 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. 28º. 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:

- 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

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

organizadores;

- III. não estiver devidamente pilchado.
- IV. falhar com a integridade física dos animais, com atitudes agressivas e/ou imprudentes, antes, durante e após a execução das provas.

§ 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.
- IV. causar danos físicos graves aos animais envolvidos no evento, antes, durante e após a execução das provas.

CAPÍTULO VIII PROVAS CAMPEIRAS

Seção I

Tiro de Laço

Art. 29º. 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. Piaquito – armada livre, com no mínimo 3 rodilhas livres;
- III. Bonequinha – armada livre, com no mínimo 3 rodilhas livres;
- IV. Prendinha – armada livre, com no mínimo 3 rodilhas livres;
- V. Piá / Prenda Mirim / Prenda Vaqueana – armada livre, com no mínimo 3 rodilhas livres;
- VI. Prenda Juvenil / Prenda Veterana - armada de 6 metros de diâmetro e 3 rodilhas de 25 centímetros de diâmetro ;
- VII. Guri / Prenda Adulta – armada com 7 metros de diâmetro e 4 rodilhas de 25 centímetros de diâmetro ;
- VIII. Peão / Xiru – armada com 8 metros de diâmetro e 4 rodilhas de 25 centímetros de diâmetro ;
- IX. Peão Veterano – armada com 7 metros de diâmetro e 4 rodilhas de 25 centímetros de diâmetro ;
- X. Peão Vaqueano - armada de 6 metros de diâmetro e 3 rodilhas livres;
- XI. Pai e Filho; Irmãos; Avô/Avó e Neto/Neta; Pai/Filha, Mãe/Filha e Mãe/Filho - armada conforme sua categoria.
- XII. Autoridades / Três Gerações / Patrão - armada conforme sua categoria.

§ 1º 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

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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.

§ 2º Para a classificatória no Rodeio Crioulo Nacional de Campeões, as armadas do concorrente, nestes casos, não somarão pontos.

Art. 30º. Na categoria Peão, modalidade Laço, serão 06 (seis) armadas para cada concorrente. Na categoria Laço Xirú serão disputadas com 4 (quatro) armadas, podendo serem realizadas embutidas na modalidade Equipe, nesse caso sem cobrança de inscrição, ou podendo ser jogadas à parte em prova específica.

Art. 31º. 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 laçador pode escolher o lado do brete de sua preferência para a largada da vez, que deverá ter as mesmas condições de saída em ambos os lados, (os promotores do evento tem o prazo de 02 anos para adequação do brete);

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 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 cancha;

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

- 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, sendo aplicadas as punições previstas no Art 28 deste regulamento.
- XIV - não poderá o concorrente ser ajudado por companheiros ou terceiros, sob pena de nulidade de sua armada;
- 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 cancha 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
- Regulamento Campeiro do MTG-PC**



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

armada do rabo, ou cupim, ou desenrolar o laço das aspás, porém, podendo encolher o laço podendo pegar dentro da armada ou na argola, 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 juizes (100-120 metros). A pescaria é válida desde que o laçador, ao lançar o laço, atinja as duas aspás;

XXV - a armada será válida quando estiver em oito, volta e meia, duas voltas ao redor das aspás, 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 aspás de, no mínimo, 4 (quatro) centímetros. Fica a cargo da entidade que organiza o rodeio o uso de gado aspado ou mocho, no caso de mocho nas provas oficiais, os lotes deverão ser uniformes e padronizados durante toda prova ou rodada.

XXIX - A armada cerrada em qualquer lugar da pista é positiva, quando anunciada pelo juiz.

XXX - O bovino deverá ser trocado pelos juizes nas seguintes situações: avançar ao equino, sair por trás do laçador, parar em qualquer lugar da pista, correr pelo lado contrário em que o laçador sai para laçar.

§ 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.

Seção II

Laço Patrão e Capataz

Art. 32º. Para a prova Laço Patrão serão aceitas inscrições de Patrões e Vice-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. Para a prova Laço Capataz serão aceitas inscrições de Capataz Campeiro e Vice-Capataz Campeiro de entidades filiadas a uma Federação/MTG.

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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

§ 2º No caso de mudança de patronagem, os Patrões e Vice-Patrões devem ser sócios das entidades há pelo menos 1 (um) ano.

Art. 33º. 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. 34º. Cada concorrente terá direito a 05 (cinco) armadas.

Seção III

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

Art. 35º. Cada concorrente terá direito a 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. 36º. Os concorrentes, nas categorias Piá e Guri, deverão ser inscritos pelos responsáveis, que deverão estar presentes no momento de suas apresentações.

Art. 37º. 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. 38º. 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. 39º. 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.

Art. 40º. 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,

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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 cancha 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 cancha 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. 41º. 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. 42º. 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. 43º. Será desclassificado da prova, o concorrente que cometer as seguintes infrações: I - perder peça da indumentária ou apero;

- I. errar o percurso;
- II. usar incorretamente o laço;
- III. usar barbicacho no animal;
- IV. bater no animal;
- V. 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.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

Art. 44º. Um mesmo animal pode ser montado por mais de um participante, desde que pertençam a categorias diferentes.

Art. 45º. A Comissão Julgadora poderá solicitar a reapresentação de dois ou mais concorrentes para efeito de desempate.

Seção V Rédeas Desafio

Art. 46º. 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. 47º. Cada entidade poderá inscrever somente um concorrente por categoria.

Art. 48º. 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. 49º. 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. 50º. 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.

Seção VI Prova do Chasque



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

Art. 51º. Para esta prova a entidade poderá inscrever somente uma equipe.

Art. 52º. 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. 53º. 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. 54º. 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. 55º. 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. 56º. O concorrente que deixar cair a mensagem poderá recolhê-la, dando continuidade a prova.

Art. 57º. Será considerada vencedora a equipe que primeiro entregar a mensagem ao jurado da chegada.

Art. 58º. 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. 59º. Fica facultada a realização desta prova aos CTG's os promotores dos Rodeios.

Art. 60º. Somente poderão participar deste concurso ginetes inscritos por Entidades tradicionalistas.

Art. 61º. A modalidade gineteada será em cavalo e em pelo.

Art. 62º. 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.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

Art. 63º. Na presença dos ginetes serão sorteados os cavalos, que determinarão a ordem de apresentação.

Art. 64º. O não comparecimento do ginete no sorteio, previamente anunciado, implicará na sua eliminação da prova.

Art. 65º. O ginete deverá estar pronto na hora da largada do cavalo que lhe foi sorteado.

Art. 66º. Os julgadores poderão determinar que o ginete monte tantas vezes quanto for necessário, para fins de desempate.

Art. 67º. 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. 68º. 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. 69º. A vaquinha, para a disputa, deverá ser de madeira, ter rabo e testeira, com aproximadamente 90 cm (noventa centímetros) de comprimento, e 60cm (sessenta centímetros) de altura e 08 cm (oito centímetros) de aspas, com pernas de madeira e testeira, compatível ao tamanho da miniatura, no padrão nacional conforme definido (anexo 4).

Parágrafo Único: A prova de Vaca Parada não poderá ocorrer simultaneamente com uma prova oficial do MTG-PC.

Art. 70º. Perderá a armada o laçador que não respeitar a distância mínima para arremesso do laço, conforme sua categoria:

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

- I – Piazinho e Bonequinha (até 7 anos): distância mínima de 1 (um) metro;
- II – Piazito e Prendinha (8 a 11 anos): distância mínima de 2 (dois) metros.

Art. 71º. A distância mínima deverá ser respeitada no momento do arremesso do laço, sendo considerada nula a armada realizada em desacordo com o disposto no artigo anterior.

Art. 72º. Para validar a armada a mesma deverá estar cerrada.

§ 1º - Será considerada a cerrada: em forma de 8 (oito)

§ 2º - Será considerada a cerrada: com 2 (duas) voltas

§ 3º - Será considerada a cerrada: argola vestida na aspa

§ 4º - Será considerada a cerrada: armada torcida.

Art. 73º. O concorrente não poderá estar reboleando o laço antes de ser chamado.

Parágrafo único. Após levantar o laço para a armada, o concorrente não poderá desmanchá-la ou refazê-la.

Art. 74º. A cancha poderá ser coberta ou ao ar livre, medindo no mínimo 10x20 metros.

Art. 75º. A armada terá a confirmação de dois jurados, os quais terão ao seu lado um auxiliar que servirá exclusivamente de gancheiro.

Art. 76º. Será anulada a armada que, ao ser lançada, cair no pescoço ou concretizar buçal, direta ou indiretamente, sendo vedada a realização de campereada.

§ 1º A sobra do laço deve ficar presa na mão que não estiver reboleando, evitando que a presilha fique solta no chão, sob pena da armada ser anulada.

§ 2º No caso da necessidade de limpar a anca ou pescar a segunda aspa, o laçador terá até 10 (dez) segundos para realizá-la, porém mantendo as distâncias de arremessos do laço, não podendo encolher ou recolher o laço.

§ 3º O laçador que perder o chapéu ou derrubar a vaquinha, ou reter as rodilhas na mão ou pisar na raia após levantar o laço, terá nula a sua armada.

§ 4º Será obrigatório o uso da presilha no laço durante a realização da prova.

Art. 77º. Cada concorrente terá direito a 06 (seis) armadas, sendo 03 (três) no primeiro dia e 03 (três) no segundo dia de prova.

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

§ 1º Por definição da entidade promotora, em razão da programação do evento, a prova poderá ser realizada em etapa única, mantendo-se o total de 06 (seis) armadas para cada concorrente.

§ 2º Não será permitida a acumulação de armadas de uma rodada para outra, perdendo o concorrente as armadas correspondentes à rodada em que não estiver presente

Art. 78º. O laçador que não estiver presente na hora em que for chamado perderá a sua armada.

§ 1º Para os desempates haverá acréscimo de 0,50 m (meio metro) da distância mínima prevista para a categoria, a cada volta de laço, independentemente da categoria, por sistema eliminatório, até o limite máximo de 6 (seis) voltas.

§ 2º O laçador poderá estar acompanhado, desde que o acompanhante esteja devidamente pilchado e não toque na armada e no laçador após levantar o laço.

CAPÍTULO IX DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 79º. 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. 80º. Todos os rodeios serão classificatórios, com caráter somatório.

Art. 81º. A Diretoria do MTG-PC, em conjunto com o Departamento Campeiro, reserva-se o direito de homologar e oficializar as seleções de laço, dupla e demais modalidades, de acordo com a classificação obtida nas etapas classificatórias previstas neste Regulamento.

§1º Nos casos de desistência, impedimento ou impossibilidade de participação de concorrentes classificados, caberá ao Departamento Campeiro do MTG-PC realizar a substituição, observando a ordem de classificação por aproveitamento nas planilhas do ciclo classificatório.

§2º Persistindo vagas remanescentes após esgotados os concorrentes classificados, a Diretoria do MTG-PC, em conjunto com o Departamento Campeiro, poderá convidar concorrentes que tenham participado das etapas classificatórias, observando-se, sempre que possível, o critério de aproveitamento.

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

Art. 82º. 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. 83º. 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 consequente 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.

Art. 84º. 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. 85º. 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. 86º. 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. 87º. Outras modalidades campeiras poderão ser introduzidas neste Regulamento.

Art. 88º. 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. 89º. As Entidades filiadas ao MTG-PC poderão aceitar inscrições em seus eventos de entidades não filiadas ao MTG-PC ou MTG de outros Estados, desde que cumpram o Regulamento do MTG-PC durante a participação no evento.

Art. 90º. Para fins deste Regulamento, considera-se evento campeiro o período correspondente às datas constantes da programação oficial divulgada pela entidade promotora e aprovadas pelo MTG-PC, abrangendo todas as atividades previstas no rodeio, não se limitando exclusivamente à realização das provas oficiais.

Art. 91º. O presente regulamento será utilizado e aplicado em todos os eventos do MTG-PC e das Entidades filiadas.

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

Art. 92º 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, e alterado na 16ª Convenção Tradicionalista Gaúcha do MTG-PC, realizada na sede do MTG-PC no dia 26 de março de 2022, alterado na 17ª Convenção Tradicionalista Gaúcha Ordinária, realizada no dia 23 de março de 2024, na sede do MTG-PC na Granja do Torto, em Brasília/DF, alterado de forma extraordinária na 18ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, realizada no dia 27 de setembro de 2025, na sede do MTG-PC na Granja do Torto, em Brasília/D, alterado de forma ordinária na 19ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, realizada no dia 29 de setembro de 2026, na sede do CTG Estância Gaúcha do Planalto, em Brasília/DF e entrando em vigor a partir da data da sua publicação.

ANTÔNIO AMARO DA SILVEIRA NETO

Presidente da 19ª Convenção Tradicionalista Gaúcha

JULIETA NUNES

Secretária da 18ª Convenção Tradicionalista Gaúcha

LOIVA CALDERAN

Relator Geral da 18ª Convenção Tradicionalista Gaúcha

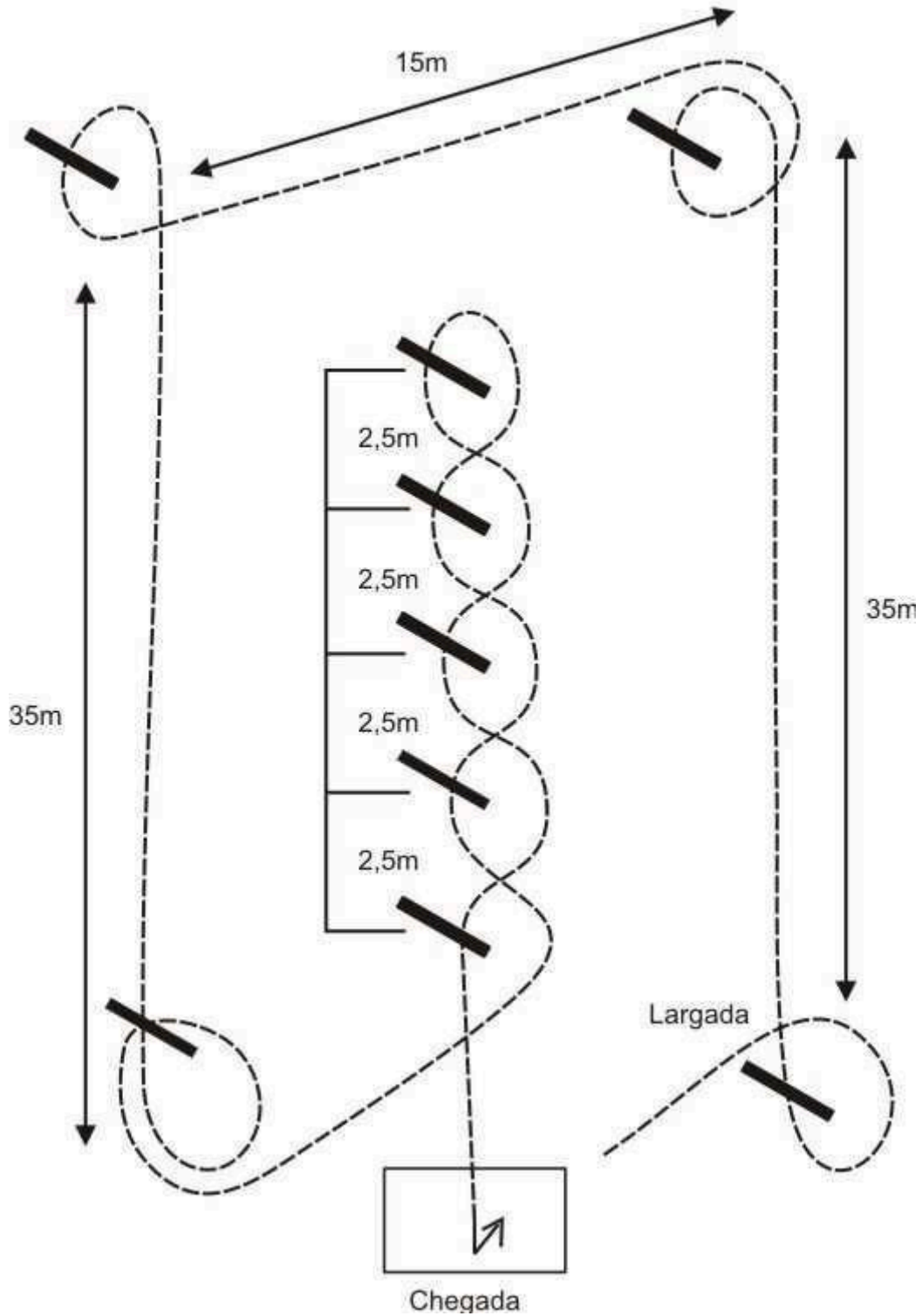
Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

ANEXO 01

Prova de Rédeas Cronômetro - Mapa 01

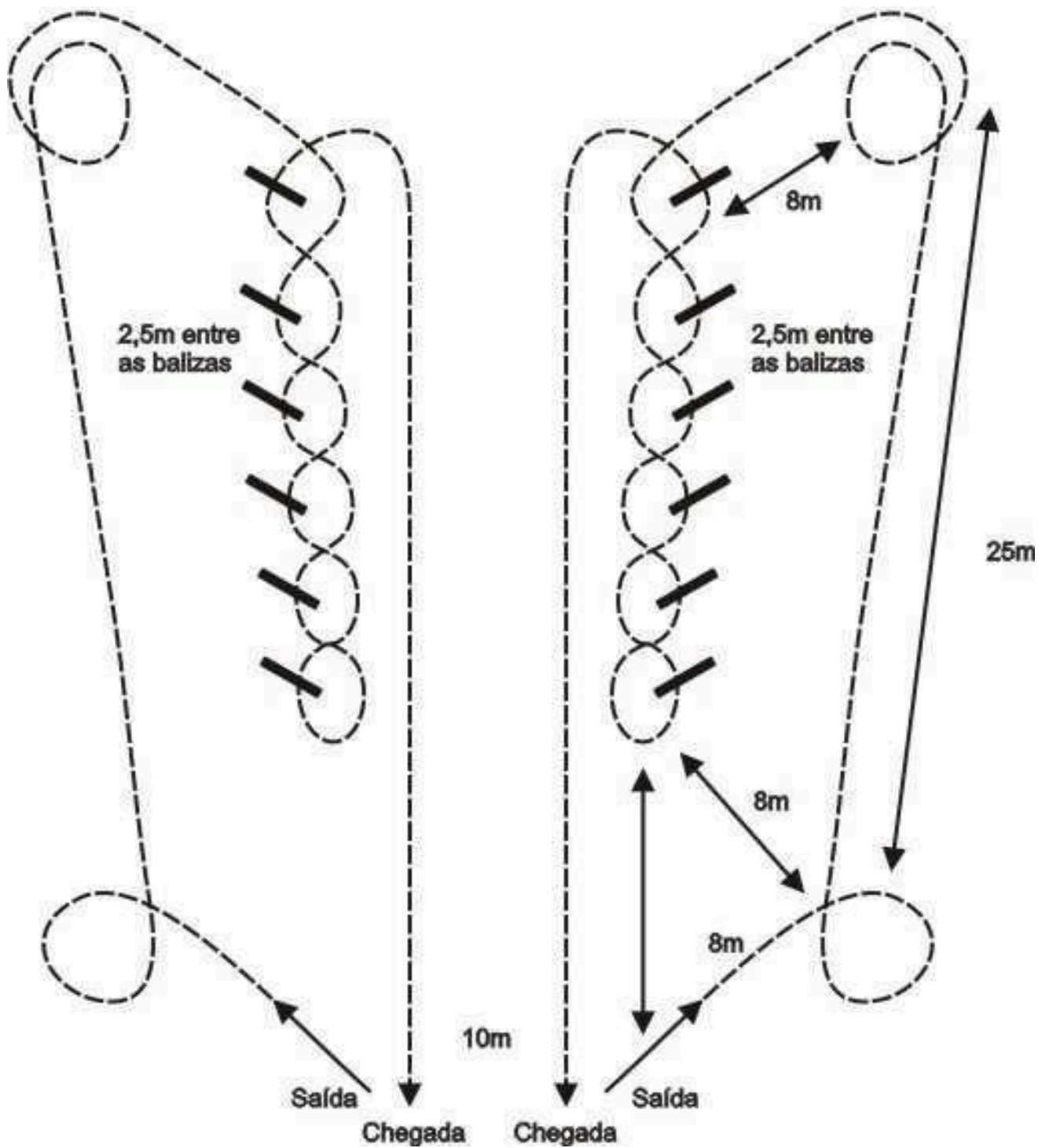




MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

ANEXO 02

Prova de Rédeas Desafio - Mapa 02





MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

ANEXO 03

DIRETRIZES PARA AS ENCILHAS DOS EQÜINOS NAS ATIVIDADES CAMPEIRAS

As encilhas dos animais serão compostas obrigatoriamente das peças conforme citações e descrições que seguem:

I - XERGÃO OU BAIXEIRO: deverá ser confeccionado de lã na cor natural, trançado ou prensado, será permitido a manta gel tendo sua parte superior em cores naturais como bege, marrom ou preto.

II - CARONA: deverá ser de sola, couro cru ou lona nas cores preta, marrom ou amarela, podendo ter em seu interior feltro ou gel, desde que a parte de cima seja de sola, couro cru ou lona. Sempre deverá ser usada por cima do xergão/baixeiro. No caso de manta gel por baixo, deverá ser utilizada uma carona de couro cru, lona ou sola.

III - ARREIOS: bastos, lombilhos, serigotes-cela, cela mocha (com cincha e sobre-cincha individualizados) ou serigote, com as basteiras de couro ou feltro ou gel.

IV - TRAVESSÃO E LÁTEGOS: deverá ser de couro cru ou sola.

V - BARRIGUEIRA DO TRAVESSÃO: deverá ser de algodão, seda, crina ou couro torcido, nas cores branco (natural), preto ou marrom, com as tramas em algodão ou couro, ou neoprene, nesse caso precisando ser revestida em couro, nas cores branco (natural) preta ou marrom), com as tramas em algodão ou couro.

VI - PELEGO OU "COCHONILHO": deverá ser branco, preto, marrom, sempre natural, ou seja, sem tingimento.

VII - BADANA: será de uso opcional, porém, quando usada, sempre em couro.

VIII - SOBRE-CINCHA E LÁTEGOS: deverá ser de couro cru ou sola.

IX - BARRIGUEIRA DA SOBRE-CINCHA: deverá ser de algodão, seda, crina ou couro torcido, nas cores branco (natural), preto ou marrom, com as tramas em algodão ou couro ou neoprene, nesse caso precisando ser revestida em couro, nas cores branco (natural) preta ou marrom), com as tramas em algodão ou couro.

X - LAÇO: deverá ser de couro cru ou material sintético, 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: será de uso opcional, porém, quando usado, deverá ser 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 (cinco centímetros) de largura por 30 cm (trinta centímetros) de comprimento, deverá ser usado sempre no pulso.

XII - LOROS: deverá ser de couro cru ou sola, podendo ter reforço interno, desde que sua parte externa seja de couro ou sola.

XIII - ESTRIBOS: deverá ser de metal, osso ou chifre ou alumínio, podendo ser retovados de couro, ficando vedado o estilo country.

XIV - JOGO DE CORDAS:

a) CORDAS DE CABEÇA: deverão ser de couro ou sola, podendo ter testeira e detalhes com argolas trabalhadas.



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

b) RÉDEAS: deverão ser de couro, lã, crina ou algodão, nas cores branca, preta ou marrom.

c) BUÇAL COM CABRESTO, PEITEIRA E RABICHO: são de uso opcional, porém quando usados deverão respeitar as características das cordas mencionadas acima (couro, sola, argola)



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

ANEXO 04

VACA PARADA PADRÃO CBTG

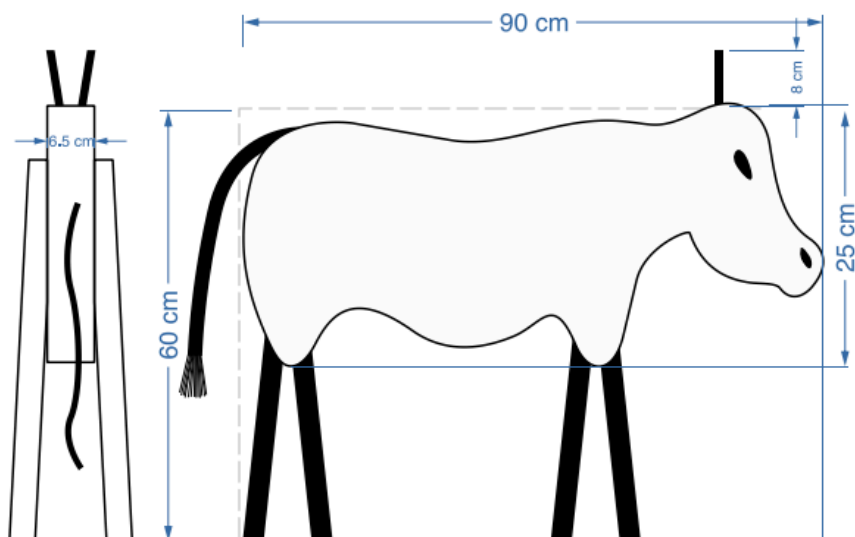


Figura 02



Figura 03



Figura 04



Figura 05