



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 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, respeitando a integridade física dos animais envolvidos;
- 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.

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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 campeão, salvo exceções de equipes formadas por laçadores remanescentes no momento das inscrições, sendo essas equipes autorizadas pela comissão avaliadora e Diretor Campeiro do 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 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.

§ 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

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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, Piazito, 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	Prenda Mirim, Prenda Juvenil, Prenda Adulta
	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.

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

Art. 14º. 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. Bonequinha - (Vaca Parada) até 07 anos completos no ano do evento;
- II. Prendinha - (Vaca Parada) de 08 a 11 anos no ano do evento;
- III. Piazinho - (Vaca Parada) até 07 anos completos no ano do evento;
- IV. Piaquito - (Vaca Parada) de 08 a 11 anos no ano do evento;
- V. Prenda Mirim - de 07 até 12 anos completos no ano do evento;
- VI. Prenda Juvenil - 13 até 15 anos completos no ano do evento;
- VII. Piá - de 07 até 12 anos completos no ano do evento;
- VIII. Guri - 13 até 15 anos completos no ano do evento;
- IX. Prenda Adulta - 16 anos completos ou mais no ano do evento;
- X. Peão - 16 anos completos ou mais no ano do evento;
- XI. Peão Xiru – 50 a 59 anos completos no ano do evento, exclusivamente na modalidade Laço Individual, na prova de Laço;
- XII. Peão Veterano - 60 a 69 anos completos no ano do evento;
- XIII. Prenda Veterana - 40 a 50 anos completos no ano do evento
- XIV. Peão Vaqueano - 70 anos completos ou mais no ano do evento.
- XV. Prenda Vaqueana - 51 anos completos ou mais no ano do evento
- XVI. Capataz e/ou Vice Capataz - sendo o mesmo durante o ano vigente da temporada.

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. 15º. A classificação para os eventos campeiros do MTG-PC será realizada por Entidade 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. 17º. 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.

§ 1º Fica obrigatório a realização de pelo menos uma prova que não seja o Laço Comprido, dentre as seguintes: Rédeas Cronômetro Peão, Rédeas Cronômetro Prenda, Rédeas Desafio Peão, Rédeas Desafio Prenda, Chasque, Gineteada.

§ 2º A Entidade que não realizar o evento programado estará sujeita a alterações de sua data habitual no ano subsequente.

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

Art. 18º. Para o Rodeio Nacional de Campeões todos serão classificados de acordo com o aproveitamento, em caso de desistência a responsabilidade é do Departamento Campeiro do MTG-PC. Com descarte de 40% de planilha

Art. 19º. 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. 20º. 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 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. 21º. Nos eventos promovidos pelas Entidades filiadas ao MTG-PC a premiação será troféu

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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

§ 1º 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.

§ 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;
- 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;
- 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. 23º. 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

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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. 24º. 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. 25º. 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;
- 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

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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. 26º. 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. 27º. 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 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:



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

- 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. 28º. 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 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. 29º. Na categoria Peão, modalidade Laço, serão 06 (seis) armadas para cada concorrente.

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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. 30º. 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;
- 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;



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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 27 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 armada do rabo, ou cupim, ou desenrolar o laço das aspas, 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

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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, 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 juízes 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. 31º. 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.

§ 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. 32º. Os concorrentes desta prova deverão apresentar no ato da inscrição, além do exigido
Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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

Seção III

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

Art. 34º. 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. 35º. Os concorrentes, nas categorias Piá e Guri, deverão ser inscritos pelos responsáveis, que deverão estar presentes no momento de suas apresentações.

Art. 36º. 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. 37º. 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. 38º. 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. 39º. 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;

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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. 40º. 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. 41º. 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. 42º. 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.

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

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

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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

Art. 47º. 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. 48º. 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. 49º. 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

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

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



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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

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

Art. 57º. 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 os promotores dos Rodeios.

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

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

Art. 61º. 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. 62º. Na presença dos ginetes serão sorteados os cavalos, que determinarão a ordem de apresentação.

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

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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

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

Art. 66º. 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. 67º. 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. 68º. 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 aspás, 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. 69. Perderá a armada o laçador que não respeitar a distância mínima para jogar a armada, conforme sua categoria.

§ 1º Categoria piazinho/bonequinha até 7 anos no ano de evento, a distância mínima de 1 metro.

§ 2º Categoria piazzito/prendinha de 8 anos até 11 anos do evento, a distância mínima de 2

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

metros.

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

Art. 71º. 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. 72º. O concorrente não poderá estar reboleando o laço antes de ser chamado.

Art. 73º. A cancha poderá ser coberta ou ao ar livre, medindo no mínimo 10x20 metros.

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

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

§ 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 lançador 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 lançador 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.

Art. 76º. 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. 77º. O lançador que não estiver presente na hora em que for chamado perderá a sua armada.

§ 1º Para os desempates haverá acréscimo de 01 (um) metro da distância normal, a cada 05 (cinco), voltas de laço, não importando a categoria, por sistema eliminatório, até o limite

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

máximo de 03 (três) vezes.

§ 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. 78º. 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. 79º. Todos os rodeios serão classificatórios, com caráter somatório.

Art. 80º. 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. Todos serão classificados de acordo com o aproveitamento, em caso de desistência a responsabilidade é do Departamento Campeiro do MTG-PC. Com descarte de 40% de planilha.

Art. 81º. 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. 82º. 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. 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.

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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

Art. 87º. 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. 88º. 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. 89º. O presente regulamento será utilizado e aplicado em todos os eventos do MTG-PC e das Entidades filiadas.

Art. 90º 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

Regulamento Campeiro do MTG-PC



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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/DF e entrando em vigor a partir da data da sua publicação.

ADEMIR CENCI

**Presidente da 18ª
Convenção Tradicionalista
Gaúcha**

JULIANA BONATO

**Secretária da 18ª Convenção
Tradicionalista Gaúcha**

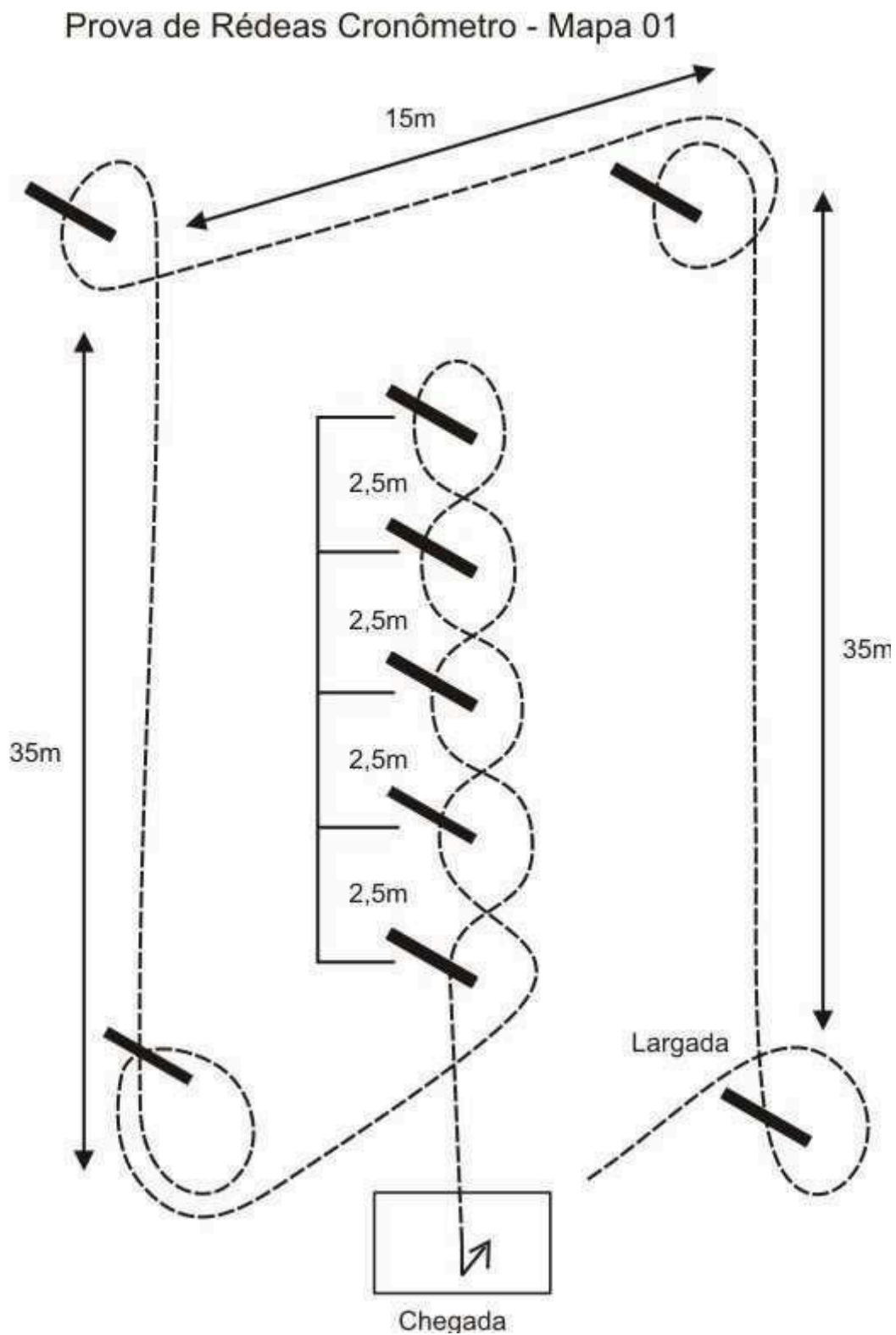
WILSON PORTO

**Relator Geral da 18ª
Convenção Tradicionalista
Gaúcha**



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

ANEXO 01

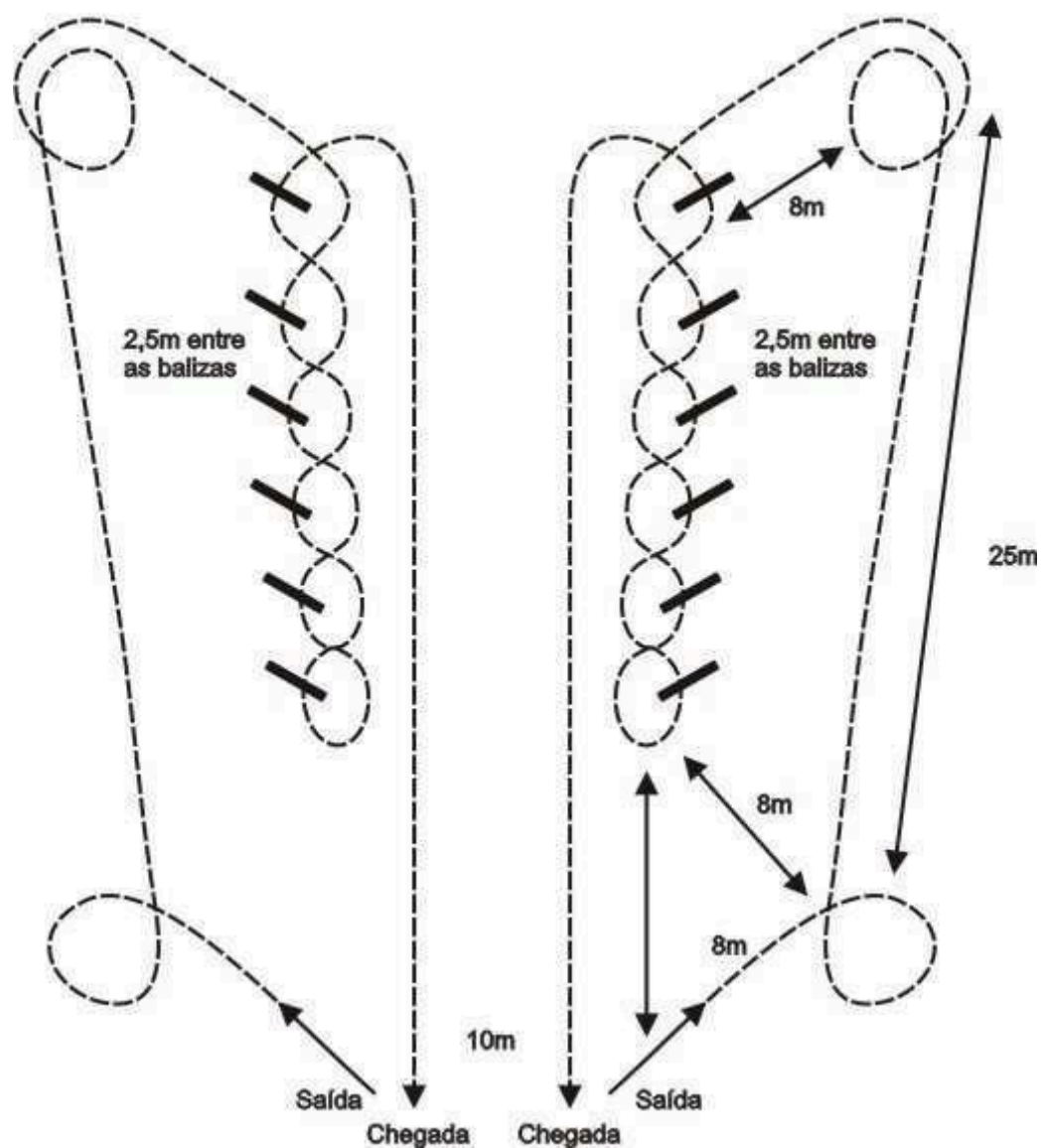




MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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:



MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL - MTG-PC

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

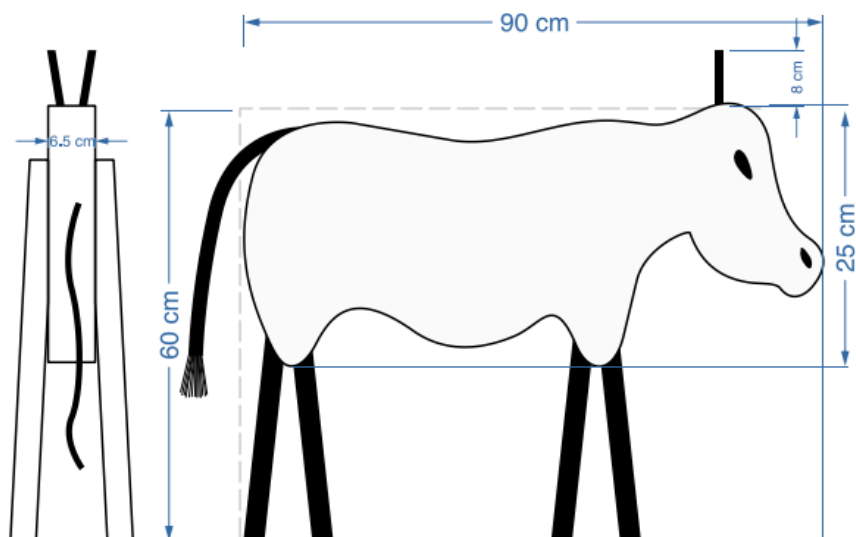


Figura 02



Figura 03



Figura 04



Figura 05