

Proposta – Criação do Regulamento Jovem do MTG-PC

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PLANALTO CENTRAL, REGULAMENTO DO DEPARTAMENTO JOVEM:

CAPÍTULO I – Do Departamento Jovem:

Art. 1º – O DEPARTAMENTO JOVEM do MTG-PC é parte integrante da Diretoria Executiva do MTG-PC, vinculado diretamente ao Departamento Cultural e possui duração equivalente aos cargos de gestão de Prendas e Peões do MTG-PC.

Art. 2º – O DEPARTAMENTO JOVEM do MTG-PC desenvolverá suas atividades visando incentivar e dinamizar a participação do jovem no Movimento Tradicionalista, procurando trazê-lo para dentro deste e encaminhá-lo para uma verdadeira e consciente vivência tradicionalista, auxiliando jovens tradicionalistas para formação de futuras lideranças.

CAPÍTULO II DOS OBJETIVOS

Art. 3º – São objetivos do Departamento Jovem do MTG-PC:

- I. Promover, organizar e estabelecer as diretrizes para a atuação dos jovens tradicionalistas do Planalto Central;
- II. Incentivar nas entidades tradicionalistas o trabalho de base dos jovens tradicionalistas;
- III. Identificar e capacitar jovens com potencialidades de liderança e incentivar a formação de novos líderes;
- IV. Promover o Encontro Jovem do Planalto Central, preferencialmente no CTG de origem da 1ª Prenda ou 1º Peão Tropeiro da gestão em vigor;
- V. Promover condições para que se desenvolva maior experiência entre os jovens que integram a juventude tradicionalista do MTG-PC, oportunizando a discussão de temas relativos à juventude e ao tradicionalismo, preparando-os para que possam oferecer maior contribuição ao Movimento Tradicionalista Gaúcho, englobando a realidade de todas as entidades filiadas ao MTG-PC;

- VI. Desenvolver um trabalho conjunto com os demais Departamentos do MTG-PC e os tradicionalistas em geral, na busca do aprimoramento do nosso Movimento e da consecução de seus objetivos;
- VII. Promover o intercâmbio cultural entre todas as entidades filiadas ao MTG-PC;
- VIII. Ser um instrumento de investigação dos jovens entre si e destes com os mais velhos, possibilitando uma troca de experiências entre as diversas gerações;
- IX. Encaminhar soluções para os problemas de participação dos jovens no Movimento, elaborando, quando julgar conveniente, proposições a serem apresentadas em Congressos e Convenções, através de um relator;
- X. Desenvolver trabalhos comunitários e incentivar todos os tradicionalistas a juntarem essas iniciativas, lançando temas bienais para nortear trabalhos;
- XI. Promover o desenvolvimento de departamentos culturais das entidades que ainda não possuem departamentos jovens em atividade.

CAPÍTULO III - DA ESTRUTURAÇÃO DO DEPARTAMENTO E SUAS COMPETÊNCIAS/ OBRIGAÇÕES

Art. 4º – Integram-se à estrutura do Departamento Jovem do MTG-PC:

- I. O 1º Peão Tropeiro e a 1ª Prenda do MTG-PC da gestão em vigor como Diretores do Departamento Jovem do MTG-PC;
- II. Todos os membros da Gestão de Prendas e Peões do MTG-PC da gestão em vigor;
- III. Os Departamentos Jovens das entidades filiadas ao MTG-PC e seus integrantes.
- IV. Um Conselho Jovem composto por dois representantes de cada entidade filiada;

§ 1º – A indicação dos conselheiros jovens será feita pela patronagem de cada entidade filiada, sendo estes, preferencialmente a 1ª Prenda e o 1º Peão adultos de cada entidade.

- I. Célula "mater" do tradicionalismo gaúcho, os Departamentos Jovens das Entidades terão como filiados natos todos os peões e prendas integrantes

da entidade filiada, sócio titular ou filho de sócio, independente da sua idade.

§ 2º – Caberá à Diretoria do MTG-PC, Coordenadorias Regionais, patronagens das entidades filiadas, e aos jovens tradicionalistas, envidar todos os esforços para proporcionar condições de apoio ao desenvolvimento das Invernadas Jovens, como elemento facilitador para o alcance dos objetivos que lhe são atribuídos neste regulamento.

Art. 5º – O Primeiro Peão Tropeiro e a Primeira Prenda do MTG-PC serão os dirigentes do Departamento Jovem do MTG-PC e o representará em eventos tradicionalistas por onde estiverem, estes serão assessorados pela Diretoria Executiva do MTG-PC.

Art. 6º – São deveres dos membros do Departamento Jovem do MTG-PC:

- I. Observar e cumprir todas as normas do MTG-PC, especialmente o seu Estatuto, o Regulamento Geral, Código de Ética, o presente regulamento e as demais decisões e resoluções emitidas pela instituição, bem como a Carta de Princípios;
- II. Preservar o Departamento Jovem do MTG-PC, evitando o seu uso inadequado.
- III. Prezar pela valorização do Jovem no Movimento e incentivar sua inclusão nas mais diversas esferas do universo tradicionalista.

Art. 7º – São direitos dos membros do Departamento Jovem, entre outros:

- I. Participar, discutir e votar nos eventos promovidos pelo Departamento;
- II. Representá-lo oficialmente, em qualquer local do país, na ausência de seus Diretores e quando devidamente credenciado;

Art. 8º – Compete aos Diretores do Departamento Jovem:

- I. Submeter as suas propostas de trabalho e orçamento à Diretoria Executiva do MTG-PC;
- II. Analisar, estudar, debater e manifestar-se sobre assuntos, temas, propostas e reivindicações que digam respeito aos jovens e ao tradicionalismo, por

iniciativa própria ou a pedido do órgão superior, encaminhando quando oportuno, as competentes proposições, moções ou teses, a serem defendidas;

- III. Auxiliar na realização dos eventos oficiais do MTG-PC, sempre que possível e solicitado;
- IV. Desenvolver trabalhos de base na respectiva área, levantando os problemas existentes e propondo soluções e encaminhando-as para a apreciação do órgão superior;
- V. Organizar e realizar eventos pela valorização da cultura, das tradições e do folclore gaúcho;
- VI. Estabelecer diretrizes para a atuação e coordenar as atividades promovidas pelo Departamento Jovem, visando o pleno cumprimento dos seus objetivos;
- VII. Preparar e direcionar os jovens para a verdadeira vivência tradicionalista, e para uma maior participação no Movimento, através da criação de Departamentos Jovens onde ainda não possuam;
- VIII. Realizar o Encontro Jovem do Planalto Central, preferencialmente na entidade de origem da 1ª Prenda ou do 1º Peão Tropeiro. Não sendo possível a realização no CTG de origem da 1ª Prenda e/ou 1º Peão Tropeiro, a escolha do local será feita pela Diretoria Executiva do MTG-PC
- IX. IX. Coordenar a votação da escolha de temas bienais para trabalho dos departamentos jovens;

CAPÍTULO IV - DA POSSE

Art. 9º – A posse dos Diretores do Departamento Jovem do MTG-PC acontecerá juntamente da divulgação do resultado do Concurso de Prendas e Peões Tropeiros do MTG-PC.

Art. 10 – Poderá ocorrer a destituição dos membros do Departamento Jovem do MTG-PC no caso de inoperância ou desvirtuamento dos objetivos e princípios do Movimento Tradicionalista Gaúcho. Esta decisão será tomada através da análise do caso pelo Conselho de Ética do MTG-PC.

Art. 11 – Todo o processo de destituição será iniciado mediante representação no Conselho de Ética do MTG-PC.

§ 1º – Ao acusado, será assegurada ampla defesa;

§ 2º – Decorrida a destituição Primeiro Peão Tropeiro e/ou da Primeira Prenda, assumirá, automaticamente o Segundo e/ou a Segunda.

CAPÍTULO VI - SÍMBOLOS OFICIAIS

Art. 12 – São considerados símbolos oficiais do Departamento Jovem do MTG-PC: Logomarca e Lema.

Art. 13 – A criação dos símbolos oficiais do Departamento Jovem do MTG-PC, será organizado pelo Departamento Jovem e Departamento Cultural do MTG-PC, mediante homologação da Diretoria Executiva do MTG-PC, que após criados e com as devidas deliberações em Convenção do presente regulamento, deverão ser estruturados da melhor forma possível em conjunto com os membros dirigentes da gestão em vigor do Departamento Jovem e serem prescritos neste capítulo do regulamento, fazendo parte da história e consolidação do Departamento Jovem do MTG-PC.

CAPÍTULO V- DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 14 – De forma bienal, serão escolhidos pelos Diretores Jovens e aprovados pela Diretoria Executiva do MTG-PC, 2 temas para nortear os trabalhos de cunho cultural e social do Departamento Jovem do MTG-PC, que irá encorajar os demais Departamentos Jovens a trabalharem com estes temas também.

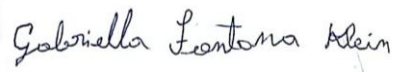
§1º – Todos os que integram à estrutura do Departamento Jovem do MTG-PC, segundo o Art. 4º do presente regulamento, terão direito a voto desde que estejam presentes e devidamente credenciados.

Art. 15 – Poderão ser realizados eventos oficiais, votações, reuniões e demais ações do Departamento Jovem do MTG-PC de forma virtual remota, com quórum de participação de 50% +1 (mais um) dos integrantes do Departamento Jovem do MTG-PC em primeira chamada, e com qualquer número de participantes em segunda chamada, com suas devidas autorizações e deliberações da Diretoria Executiva.

Art. 16 – O MTG-PC proporcionará, dentro das condições disponíveis e através de solicitação mediante projeto escrito, apoio administrativo-financeiro às atividades e eventos desenvolvidos pelo Departamento Jovem do MTG-PC.

Art. 17 – Os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos em reunião conjunta do núcleo central do Departamento Jovem do MTG-PC e da Diretoria Cultural do MTG-PC.

Esta proposta foi enviada por Rafaella Fontana Klein, 1ª Prenda e Diretora Jovem da CBTG na gestão 2025/2027, Diretora Social do MTG-PC na gestão 2025/2027, e 1ª Prenda e Diretora Jovem do MTG-PC na gestão 2024/2025 em parceria com Gabriella Fontana Klein, 1ª Prenda Mirim do CTG Sinuelo dos Gerais na gestão 2025/2027.

A handwritten signature in black ink, reading "Gabriella Fontana Klein". The signature is written in a cursive, flowing style. The first name "Gabriella" is written in a larger, more prominent script, followed by "Fontana" and "Klein" in a slightly smaller, more compact script. The signature is positioned on a light blue background, which appears to be a piece of paper or a digital overlay.