

ATUALIZADO EM JUNHO/2009

Título I REGULAMENTO DA FESTA CAMPEIRA - FECARS

Capítulo I DAS FINALIDADES

Art. 1º - A FESTA CAMPEIRA DO RIO GRANDE DO SUL – FECARS tem por finalidade:

- I - preservar os costumes, as tradições e o folclore do povo gaúcho;
- II - divulgar os hábitos próprios do campeiro rio-grandense;
- III - promover o intercâmbio através de suas lides campeiras, integrando os participantes das diversas Regiões Tradicionalistas do Rio Grande do Sul, de forma que não se apague o rastro dos hábitos e costumes típicos gaúchos rio-grandense;
- IV - valorizar e demonstrar as habilidades campeiras, protegendo o homem rural, em nível local, regional, estadual e nacional, dentro de uma certa unidade e respeitando as características regionais;
- V - escolher os campeões do Estado em cada modalidade realizada.

Capítulo II DOS PARTICIPANTES

Art. 2º - Poderão participar da FESTA CAMPEIRA DO RIO GRANDE DO SUL, todos os interessados, desde que obedecidas as normas deste Regulamento e que sejam representantes de entidades regularmente filiadas ao MTG.

Parágrafo único - Será permitida a participação de convidados especiais sem sentido de competição.

Art. 3º - Os participantes não poderão representar mais de uma entidade, e/ou região no decorrer das 2 (duas) fases do evento.

Capítulo III DAS INSCRIÇÕES

Art. 4º - As inscrições serão feitas pela Patronagem da entidade ou pela Coordenadoria Regional, conforme a fase do desenvolvimento da FECARS.

Art. 5º - Será exigido comprovação de idade dos participantes, nas provas com limitação de idade, e em todas as categorias a apresentação do Cartão Tradicionalista do MTG.

Parágrafo único - Em qualquer evento tradicionalista realizado no Rio Grande do Sul, por entidade ou Regiões Tradicionalistas, será obrigatória a apresentação do Cartão Tradicionalista.

Art. 6º - As inscrições serão gratuitas.

Parágrafo único - Na fase regional, as inscrições deverão ser feitas dentro do prazo e locais estabelecidos pelas respectivas Coordenadorias.

Art. 7º - As inscrições para a FECARS, em sua fase final (Estadual), serão efetuadas pelos Coordenadores Regionais com antecedência improrrogável de 10 (dez) dias da data do início da realização do evento.

Parágrafo único - As possíveis alterações nas inscrições poderão ser realizadas até o dia em que antecede o início da fase final, desde que os substitutos estejam inscritos como suplentes.

Art. 8º - Na fase regional as fichas de inscrições serão fornecidas pelas Coordenadorias e, pelo MTG, na fase final.

§ 1º - Nas fichas de inscrições deverão constar os nomes dos titulares e de igual número de suplentes.

§ 2º - Ao firmar a ficha de inscrição, o concorrente, o Coordenador Regional e a entidade por este representada, declaram-se cientes do presente regulamento responsabilizando-se pelo cumprimento integral de todas as cláusulas, sob pena de responderem pelas sanções neles previstas e em Leis estabelecidas.

§ 3º - Será permitida a inscrição do mesmo concorrente em qualquer das provas campeiras previstas neste regulamento.

§ 4º - Os representantes das Regiões Tradicionalistas inscritos na modalidade Tava, só poderão participar do TETARFE.

Capítulo IV DA REALIZAÇÃO

Art. 9º - A FECARS, além dos concursos de lides campeiras, deverá promover manifestações de hábito e costumes do povo Rio-grandense, através de promoções culturais, sociais, folclóricas e esportivas.

Art. 10 - As provas campeiras constarão de:

- I - Laço equipe peão (10 homens);
- II - Laço individual
- III - Laço veterano
- IV - Laço vaqueano
- V - Laço patrão
- VI - Laço coordenador
- VII - Laço capataz
- VIII - Laço rapaz dupla
- IX - Laço guri dupla
- X - Laço piá dupla
- XI - Laço prenda dupla
- XII - Laço pai e filho
- XIII - Laço Diretor Campeiro das RTs
- XIV - Pealo paleta, bolcado e sobre-lombo
- XV - Prova de rédeas
- XVI - Prova de chasque (05 homens)
- XVII - Vaca parada duplas (categorias piazito, piazinho , prendinha e bonequinha)
- XVIII - Cura terneiro
- XIX - Gineteada
- XX - Braço de Ouro - Laço
- XXI - Braço de Diamante – Laço
- XXII - Laço Narrador

§ 1º - Os limites de idade para as diversas categorias são os definidos no Regulamento Campeiro.

§ 2º - Aplicam-se à FECARS as regras estabelecidas no Regulamento Campeiro do Estado.

Art. 11 - As provas esportivas constarão de:

I - Jogo de tava

II - Jogo de truco cego

III - Jogo de truco de amostra

IV - Tetarfe

V - Bocha Campeira

VI - Solo

Parágrafo único - Aplicam-se à FECARS as regras estabelecidas no Regulamento de Esportes do Estado.

Art. 12 - A FECARS se desenvolverá em 2 (duas) etapas a saber:

I - Fase de classificação regional;

II - Fase final ou de âmbito estadual.

Art. 13 - A participação na fase regional será regulamentada pelo Encontro Regional da Região respectiva, obedecendo às normas deste Regulamento.

Art. 14 - A fase regional será programada e executada pelas Regiões Tradicionalistas, seguindo diretrizes determinadas em Encontro Regional.

Parágrafo único - Após a realização da fase regional, cabe aos Coordenadores encaminhar atas contendo nominatas dos representantes das suas respectivas regiões, nas diversas competições, no prazo estabelecido no Art. 7º deste Regulamento.

Art. 15 - A fase final da FECARS será realizada no terceiro final de semana do mês de março de cada ano em local a ser definido pelo Conselho Diretor do MTG, respeitada a decisão do 47º Congresso Tradicionalista Gaúcho, realizado no mês de janeiro de 2002, na cidade de Caxias do Sul.

§ 1º - Na fase final, a RT ou município que sediar a FECARS deverá oferecer pista com cobertura de areia ou grama, com dimensões mínimas de 120 (cento e vinte) metros de comprimento a contar da boca do brete até o limite da raia e 30 (trinta) metros de largura, afora o espaço para cerrar o laço, sistema independente de circulação de gado e laçadores, acomodações seguras para o público com arquibancadas ou outro sistema que lhe favoreça a visão da pista, área para acampamento e demais condições materiais, que garantam conforto e segurança aos concorrentes e visitantes.

§ 2º - A administração financeira da fase final é de responsabilidade do MTG e da Fundação Cultural Gaúcha-MTG, com a participação de outras entidades, se for o caso.

§ 3º - A administração geral do evento caberá a uma Comissão Executiva, nomeada pelo Presidente do MTG e a supervisão será exercida pela Diretoria Executiva do MTG.

Art. 16 - A Comissão Executiva da fase final será constituída dos seguintes órgãos:

I - Movimento Tradicionalista Gaúcho

II - Fundação Cultural Gaúcha-MTG

III - Região Tradicionalista e suas entidades filiadas

IV - Outras entidades públicas ou privadas, a critério do Presidente do MTG.

Parágrafo único - Todas as etapas da FECARS contarão com a participação dos Coordenadores Regionais e dos integrantes do Departamento Campeiro e do Departamento de Esportes do MTG, que prestarão toda a assistência necessária.

Art. 17 - As despesas de locomoção e estada serão resolvidas por decisão do Encontro Regional correrá por conta dos participantes.

Parágrafo único - Para eventos ou representações oficiais, a nível nacional ou internacional, o MTG prestará apoio de acordo com as condições e suas atribuições.

Art. 18 - Os participantes de todas as modalidades deverão apresentar-se devidamente pilchados, assim como seus cavalos deverão estar corretamente encilhados.

Art. 19 - Ao ser chamado, o concorrente que não se apresentar imediatamente, perderá a rodada, conforme o caso, não podendo ser substituído.

Capítulo V DAS COMISSÕES JULGADORAS E NARRADORAS

Art. 20 - A classificação interna de cada entidade, será feita por decisão de patronagem.

Art. 21 - Na fase regional, primeira etapa, os integrantes das comissões julgadoras serão designadas pelos Coordenadores Regionais, os quais sempre que desejarem poderão solicitar apoio ao MTG.

Art. 22 - Nas fases regional e final, para a campeira as comissões julgadoras serão constituídas de pelo menos de 5 (cinco) pessoas idôneas e de reconhecida capacidade nos assuntos, para os quais sua colaboração foi solicitada. Cabe a própria comissão a escolha de seu Presidente, que será auxiliado por um apontador de armadas e pelo serviço de secretaria. Para o Esporte serão constituídas 02 (duas) comissões, que deverão ser compostas no mínimo de 03 (três) e no máximo de 05 (cinco) membros, também de pessoas idôneas e reconhecidamente conhecedoras de cada modalidade do Regulamento do Esporte e do Regulamento Disciplinar.

Parágrafo único - Caberá à comissão organizadora e julgadora vistoriar o local e infraestrutura para os jogos, o gado e animais, refugando os que entender necessário antes e durante as competições.

Art. 23 - As comissões julgadoras para a fase final serão indicadas pelo Diretor Campeiro do MTG.

§ 1º - A comissão julgadora de qualquer modalidade será soberana, não cabendo recurso sobre suas decisões, e todos os casos omissos serão resolvidos pela mesma.

§ 2º - Deverão ser designados dois (02) componentes da comissão, sendo um para o brete de saída e outro para o saca - laço.

§ 3º - Os nomes dos integrantes das Comissões Avaliadoras serão submetidos ao Conselho Diretor na última Reunião que antecede a realização da FECARS.

Art. 24 - Os narradores da FECARS e os que participarem do Rodeio Nacional de Campeões (da CBTG) serão definidos em comum acordo entre a Diretor Campeiro e o Diretor do Departamento de Narradores do MTG.

Capítulo VI DAS PROVAS CAMPEIRAS

Seção I Da Prova de Laço

Art. 25 - Na fase regional, cada RT classificará representantes para as seguintes modalidades:

- I - 01 (uma) equipe com 10 (dez) laçadores
- II - 01 (um) coordenador
- III - 01 (um) diretor campeiro da RT
- IV - 01 (um) patrão
- V - 01 (um) capataz
- VI - 01 (um) vaqueano
- VII - 01 (um) veterano
- VIII - 01 (uma) dupla rapaz
- IX - 01 (uma) dupla guri
- X - 01 (uma) dupla piá
- XI - 01 (uma) dupla prenda
- XII - 01 (uma) dupla de pai e filho

Art. 26 - Na fase final serão disputadas as seguintes modalidades de prova de laço:

- I - Peão (equipe)
- II - Coordenador
- III - Diretor campeiro de RT
- IV - Patrão
- V - Capataz
- VI - Vaqueano
- VII - Veterano
- VIII - Dupla rapaz
- IX - Dupla guri
- X - Dupla piá
- XI - Dupla prenda
- XII - Dupla de pai e filho
- XIII - Individual
- XIV - Braço de Ouro Laço
- XV - Braço de Diamante Laço
- XVI - Laço Narrador

§ 1º - Os Coordenadores, além dos classificados, deverão indicar os suplentes em cada modalidade ou categoria.

§ 2º - Participará da modalidade laço coordenador, titular eleito em Encontro Regional, que poderá ser representado pelo Vice-coordenador e do laço Diretor Campeiro o titular do cargo.

§ 3º - As categorias veterano, piá, guri e prenda, poderão participar em qualquer modalidade com a armadas previstas para as suas categorias.

§ 4º - Os campeões de cada prova de laço individual, ou seja, coordenador, diretor campeiro, peão, patrão, capataz, veterano, vaqueano, rapaz, guri, piá e prenda,

disputarão uma prova especial de laço para apurar o campeão dos campeões - Braço de Ouro.

§ 5º - Os vencedores do concurso Braço de Ouro (campeão dos campeões) de todas as FECARS, disputarão o concurso Braço de Diamante (laço).

§ 6º - Somente poderão disputar a modalidade de laço patrão, em todas as fases, os padrões eleitos em Assembléias Gerais das entidades filiadas ao MTG.

§ 7º - Na modalidade Laço Capataz, participarão os capatazes ou posteiros das entidades tradicionalistas filiadas e dos Departamentos Campeiros vinculados a uma entidade filiada.

§ 8º - A modalidade, Laço Narrador, não contará pontuação para as regiões e sempre deverá ser realizada na quinta-feira que antecede a abertura da FECARS.

Art. 27 - Na fase final serão classificados os primeiros, segundos e terceiros lugares de cada modalidade.

Art. 28 - A prova de laço individual, será disputada simultaneamente à prova de equipe ou dupla, sendo que o campeão será, automaticamente, o concorrente que obtiver maior número de armadas, durante todo o desenrolar da prova.

§ 1º - Havendo empate, será efetuada a prova individual, com o sistema eliminatório.

§ 2º - Deverão ser definidos também o segundo, terceiro e quarto lugares.

§ 3º - Para efeito de atribuição de valor, a unidade (1) será a base para soma de pontos.

§ 4º - A bandeira vermelha indicará a armada válida e a bandeira branca indicará a armada negativa, o levantamento de ambas as bandeiras determina sinal de atenção para orientação da comissão julgadora.

Art. 29 - Todas as modalidades de laço serão disputadas em 05 (cinco) rodadas.

Art. 30 - A chamada dos concorrentes, obedecerá a ordem crescente das Regiões: 1ª - 2ª - 3ª..... 30ª.

Seção II **Da Prova de Gineteada**

Art. 31 - Poderão ser inscritos até 03 (três) ginetes por Região Tradicionalista, desde que sócios de entidades filiadas ao MTG e mantenham residência fixa no RS.

Art. 32 - É proibido o uso de esporas tipo nazarena, bem como qualquer outro modelo que tenha a roseta travada ou que se travem (acampanadas).

Art. 33 - Os cavalos serão sorteados na presença dos Coordenadores ou seus representantes, sendo a ordem de montas, regulada pela saída do cavalo do brete.

Art. 34 - A apuração dos campeões da gineteada, na etapa final, se dará em fases eliminatórias, sendo que as notas de cada fase serão somadas e divididas pelo número de fases.

Art. 35 - O ginete, ao ser chamado, deverá estar pronto para montar, sob pena de ser desclassificado.

Art. 36 - A comissão julgadora poderá determinar que o ginete monte tantas vezes quantas forem necessárias, para efeito de classificação.

Seção III **Da Prova de Pealo**

Art. 37 - Cada Região inscreverá um concorrente por modalidade (paleta, bolcado e sobre-lombo), não podendo o mesmo concorrente participar em mais de uma modalidade.

Parágrafo único - Os pealos paleta e bolcado serão realizados a pé. O pealo de sobre-lombo poderá ser realizado a pé ou a cavalo, sempre a critério do participante.

Art. 38 - Para qualquer modalidade de pealo a armada será livre, devendo obrigatoriamente conter no mínimo uma rodilha.

Art. 39 - Cada pealo valerá 01 (um) ponto, e no caso de empate, serão dadas tantas rodadas quantas necessárias para o desempate.

Art. 40 - Será largada uma rês para cada pealador.

Parágrafo único - Para a prova de pealo o gado deverá ter a idade máxima de sobreano.

Art. 41 - Em todas as modalidades, haverá classificação até o terceiro lugar.

Art. 42 - O concurso de pealo será realizado em três rodadas.

Art. 43 - Será obrigatório o uso de tirador na indumentária do concorrente, na modalidade de pealo a pé.

Seção IV **Da Prova de Rédeas**

Art. 44 - A prova de rédeas será disputada em duas modalidades, PRENDA e PEÃO, nas três categorias: Idade de Peão, Idade de Guri e Idade de Piá.

Art. 45 - Cada RT terá o direito de inscrever 01 (um) concorrente para cada categoria.

Art. 46 - Haverá 01 (um) percurso conforme mapa da página 165. (1)

Art. 47 - A comissão julgadora poderá solicitar a reapresentação de 01 (um) ou mais concorrentes para efeito de classificação.

Art. 48 - Será considerado vencedor o concorrente que totalizar menor tempo, classificando-se, também, o segundo e o terceiro lugares em cada categoria.

Art. 49 - Os concorrentes deverão estar devidamente pilchados.

Seção V **Da Prova da Cura do Terneiro**

Art. 50 - Cada RT terá o direito de inscrever 01 (um) concorrente na categoria peão.

Art. 51 - A prova será realizada em 2 (duas) rodadas.

Seção VI
Da Prova da Vaca Parada

Art. 52 - A prova da Vaca Parada será realizada em duplas nas modalidades, masculina e feminina, contando duas categorias: Piazinho/Prendinha e Piazito/Bonequinha.

Art. 53 - A prova será realizada em 5 (cinco) armadas para cada laçador, sendo 03 (três) armadas jogadas no primeiro dia de competição e 02 (duas) no segundo dia.

§ 1º - Somente em caso de força maior, por decisão da diretoria campeira, a prova poderá ser realizada num único dia.

§ 2º - É proibida a acumulação de armadas de um dia para o outro, a falta de uma armada corresponderá à armada ruim.

Art. 54 - Receberão troféu as três duplas melhores colocadas de cada categoria.

Art. 55 - Serão apurados, também, os três concorrentes de maior número de armadas, em cada categoria, para fins de premiação.

Art. 56 - No caso de desempate haverá acréscimo de um metro na distância, independente de idade do concorrente.

Seção VII
Da Prova do Chasque

Art. 57 - Cada equipe será composta por 05 (cinco) cavaleiros.

Art. 58 - Cada RT poderá inscrever uma única equipe.

Seção VIII
Jogo de Tava

Art. 59 - Todos os participantes deverão estar representando uma Entidade Tradicionalista filiada ao Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 1º - Os jogos serão disputados na modalidade "TRIO" podendo ser inscrito 1 (um) reserva para cada trio.

§ 2º - Todos concorrerão individual sendo que para a contagem dos pontos por equipe, valerão as 3 (três) maiores pontuações, descartando-se o pior resultado.

Art. 60 - Cada RT poderá inscrever 5 (cinco) trios, para a FECARS. Mais 2 (dois) atletas que serão considerados como suplentes para qualquer dos trios. O Atleta que jogar por um trio não poderá fazê-lo por outro. (1)

Art. 61 - O tempo de intervalo entre uma partida e outra, deverá ser de até 5 (cinco) minutos.

Parágrafo único - O não comparecimento da equipe, no prazo marcado pela Diretoria de Esportes, implicará na eliminação ou perda dos pontos.

Art. 62 - Não é permitido o consumo de qualquer bebida alcoólica durante as partidas.

Art. 63 - Os representantes das Regiões Tradicionalistas inscritos nas provas campeiras não poderão ser inscritos nesta modalidade esportiva.

Art. 64 - Os participantes desta prova (TAVA), somente poderão participar, na FECARS, do TETARFE.

Art. 65 - Para o jogo da Tava, serão fornecidos 02 (dois) pares de Tava, de propriedade do MTG.

Seção IX **Jogo do Truco**

Art. 66 - O jogo do Truco será realizado em trios, podendo ser inscritos 3 (três) reservas para cada trio.

Art. 67 - Todos os trios terão um “Capataz”, que o representará nos sorteios. Será o Porta-Voz e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às comissões organizadoras e avaliadoras.

Art. 68 - Só poderão participar dos jogos os jogadores previamente escritos. A substituição de um jogador ou troca de testa, pelo reserva, só poderá ocorrer no fim de uma partida.

Art. 69 - Cada RT poderá inscrever 5 (cinco) trios. Mais 3 (três) atletas que serão considerados como suplentes para qualquer dos trios. O Atleta que jogar por um trio não poderá fazê-lo por outro. (1)

Art. 70 - Não é permitido ingerir qualquer bebida alcoólica durante as partidas.

Art. 71 - Se algum jogador apresentar sintomas ou indícios de embriaguez alcoólica, durante os jogos, será desclassificado automaticamente e substituído pelo reserva, caso o trio não possua reserva inscrito, será desclassificado na sua totalidade.

Jogo do Truco de Amostra

Art. 72 - O Jogo de Truco de Amostra será realizado em trios, podendo ser inscrito 3 (três) reservas para cada trio.

Art. 73 - Todos os trios terão um “Capataz”, que o representará nos sorteios e será o porta - voz e responsável pelas reivindicações junto às Comissões Organizadoras.

Art. 74 - Só poderão participar dos jogos os jogadores previamente inscritos (cartão tradicionalista).

§ 1º - A substituição de um jogador pelo reserva, só poderá ocorrer no fim de uma partida ou quando por decisão da Comissão o atleta seja desclassificado.

§ 2º - Cada Região Tradicionalista poderá inscrever 5(cinco) trios mais 3 (três) reservas geral, que serão suplentes para qualquer trio. O atleta que jogar por um trio, não poderá jogar por outro.

§ 3º - A ingestão de bebida alcoólica pelo jogador durante as partidas ou seus intervalos é motivo suficiente para sua desclassificação.

§ 4º - Se algum jogador apresentar sintomas ou indícios de embriaguez alcoólica durante os jogos será automaticamente desclassificado do evento e substituído pelo reserva, caso o trio não possua reserva inscrito será desclassificado na sua totalidade.

Art. 75 - Os inscritos para o Truco de Amostra não poderão participar em qualquer outra modalidade esportiva ou campeira da FECARS.

Art. 76 - Deverão existir duas Comissões constituídas de pessoas idôneas e reconhecidamente conhecedoras do Regulamento Truco de Amostra e do Regulamento Disciplinar para que se possa dar início aos jogos.

§ 1º - A Comissão Organizadora e Julgadora deverá ser composta de no mínimo 3(três) e no máximo (5) cinco membros.

§ 2º - A Comissão Disciplinar deverá ser composta de no mínimo 3(três) e no máximo (5) cinco membros sendo um deles obrigatoriamente o Diretor de Esportes do MTG.

Art. 77 - Toda e qualquer decisão tomada por quaisquer Comissões serão irrecorríveis.

Art. 78 - Aos casos omissos as Comissões Organizadoras ou Julgadoras, ou ambas, terão total poder de decisão.

Seção X **Jogo da Bocha Campeira**

Art. 79 - O jogo da Bocha Campeira é realizado em trios.

Art. 80 - Cada RT poderá inscrever 2 (dois) trios. Mais 2 (dois) atletas que serão reserva geral.

Art. 81 - Não é permitido ingerir qualquer bebida alcoólica durante a realização das partidas.

Art. 82 - Os inscritos para o jogo de Bocha Campeira não poderão participar em qualquer outra modalidade esportiva ou campeira da FECARS.

Seção XI **Jogo do Solo**

Art. 83 - O Jogo do Solo terá inscrições individuais, podendo cada RT inscrever até 06 (seis) jogadores.

Art. 84 - Os inscritos no jogo do Solo não poderão participar em qualquer outra modalidade esportiva ou campeira da FECARS.

Art. 85 - Não é permitido ingerir qualquer bebida alcoólica durante a realização das partidas.

Seção XII **Jogo do Tatarfe (Tejo, Tava, Argola e Ferradura)**

Art. 86 - O Jogo do TETARFE, é realizado por equipes de três (3) ou quatro (4) atletas.

Art. 87 - Cada RT poderá inscrever até 5(cinco) equipes, mais 2 (dois) atletas que serão considerados como suplentes para qualquer uma das equipes. O Atleta que jogar por uma equipe, não poderá fazê-lo por outro. (1)

Parágrafo único – No caso da equipe de quatro (4) atletas, todos concorrerão à premiação individual, sendo que para a contagem dos pontos por equipe valerão as três maiores pontuações, descartando-se o pior resultado.

Art. 88 - Os inscritos no jogo do TETARFE somente poderão participar do jogo da Tava, na FECARS.

Art. 89 - Os concorrentes inscritos na provas campeiras não poderão participar do jogo do TETARFE.

Art. 90 - Não é permitido ingerir qualquer bebida alcoólica durante a realização das partidas.

Capítulo VII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 91 - Serão considerados representantes do Rio Grande do Sul para o Rodeio nacional de Campeões, os vencedores da FECARS que antecede o mesmo, em todas as modalidades regulamentares da CBTG para este evento.

Parágrafo único: Na impossibilidade de algum concorrente participar, será chamado o 2º colocado e assim sucessivamente. No caso da seleção de laço, a mesma será de responsabilidade da região detentora do 1º lugar.

Art. 92 - O MTG, diretamente ou através da Fundação Cultural Gaúcha-MTG, providenciará a contratação de seguro para os participantes das provas campeiras, bem como para o pessoal designado para trabalhos nas canchas, inclusive juízes e narradores, conforme determina a Lei.

Art. 93 - O resultado final de cada prova, e a respectiva premiação, deverá ocorrer após a sua efetivação.

Art. 94 - O presente Regulamento deverá ser aplicado em todas as fases da FECARS.

Art. 95 - É vedada a toda e qualquer entidade filiada ao MTG realizar eventos nas datas da Festa Campeira, sendo que o desrespeito a este implicará nas seguintes punições:

- I - carta de advertência do MTG;
- II - suspensão temporária;
- III - ter cassada sua inscrição junto ao MTG.

Art. 96 - Os casos omissos serão dirimidos pelas Patronagens, na seleção interna. Pelos Coordenadores e Comissões Julgadoras na fase Regional e pelos Diretores

Campeiro e de Esportes do MTG, em suas respectivas áreas, juntamente com as Comissões Organizadoras e Julgadora, na fase final.

Art. 97 - O MTG instituiu um "TROFÉU VALDIR MUNIZ SILVEIRA" de caráter rotativo, para premiar a Região que obtiver o maior somatório de pontos nas com petições.

§ 1º - Caberá a equipe vencedora a guarda do referido Troféu, devendo fixar-lhe uma plaqueta identificadora da Região Vencedora, participantes, local e ano da conquista.

§ 2º - Para efeito de resultado observar-se-ão os seguintes critérios de pontuação; (1)

a) 1º Lugar - terá peso 04 (quatro) multiplicado pelo número de participantes da modalidade;

b) 2º Lugar - terá peso 03 (três) multiplicado pelo número de participantes da modalidade;

c) 3º Lugar - terá peso 02 (dois) multiplicado pelo número de participantes da modalidade.

§ 3º - Para efeito de cálculo observar-se-á a tabela de pontuação da página 249.

Art. 98 - Os participantes inscritos, não pagarão ingressos na FECARS, exceto nos fandangos, ou espetáculos especiais.

Art. 99 - Os Troféus conquistados pelas Regiões em "Nome do Rio Grande do Sul", especialmente no Rodeio Nacional de Campeões, deverão ser entregues ao MTG para permanecer na Sala de Troféus.

Art. 100 - Os participantes classificados para as seleções estaduais, que não se apresentarem para as convocações do Departamento Campeiro, não terão direito a participar da próxima FECARS, em todas as fases, salvo justificativa apresentada ao Departamento Campeiro do MTG e por ele aceita.

Capítulo VIII DAS PENALIDADES

Art. 101 - Serão sumariamente desclassificados os participantes que, em qualquer das fases:

I - deixarem de observar as normas estabelecidas para as provas em que estiverem inscritos;

II - usar expedientes não recomendáveis em relação aos demais concorrentes e organizadores;

III - dirigir-se de modo desrespeitoso a qualquer representante dos promotores do evento, das comissões julgadoras e autoridades tradicionalistas;

IV - portar arma de fogo durante o evento;

V - não estiverem devidamente pilchados;

VI - apresentarem sintomas ou indícios de embriaguez durante as provas.

Parágrafo único - Dependendo da gravidade da infração a Região Tradicionalista poderá ser parcial ou totalmente desclassificada na modalidade em que aconteceu a infração por julgamento das respectivas comissões julgadoras, reunidas com o Diretor do Departamento Campeiro ou Diretor de Esportes do MTG.

Art. 102 - Além da desclassificação, individualmente os infratores poderão sofrer as sanções previstas no Código de Ética Tradicionalista Gaúcho, após realização do regular procedimento.

Capítulo IX DAS DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS

Art. 103 - Buscando dar uma motivação maior para nossos Gaúchos Campeiros, como outrora, revivendo os grandes movimentos que antecederiam as revoluções, marcando pontos de encontro em estâncias de caudilhos, para posteriormente se deslocar aos campos de batalhas, em defesa de seus ideais, os mesmos que hoje defendemos no campo da cultura e civismo e da confraternização, aprovado foi a proposição do companheiro Milton Mendes de Souza, sugerindo para a Festa Campeira, as Cavalgadas.

Parágrafo único - As Cavalgadas de Integração Regional, serão organizadas pelos Coordenadores Regionais, com destino a cidade sede da FECARS, sempre com roteiro e planejamento comunicado com antecedência à Ordem dos Cavaleiros do RS, para o acompanhamento e divulgação.

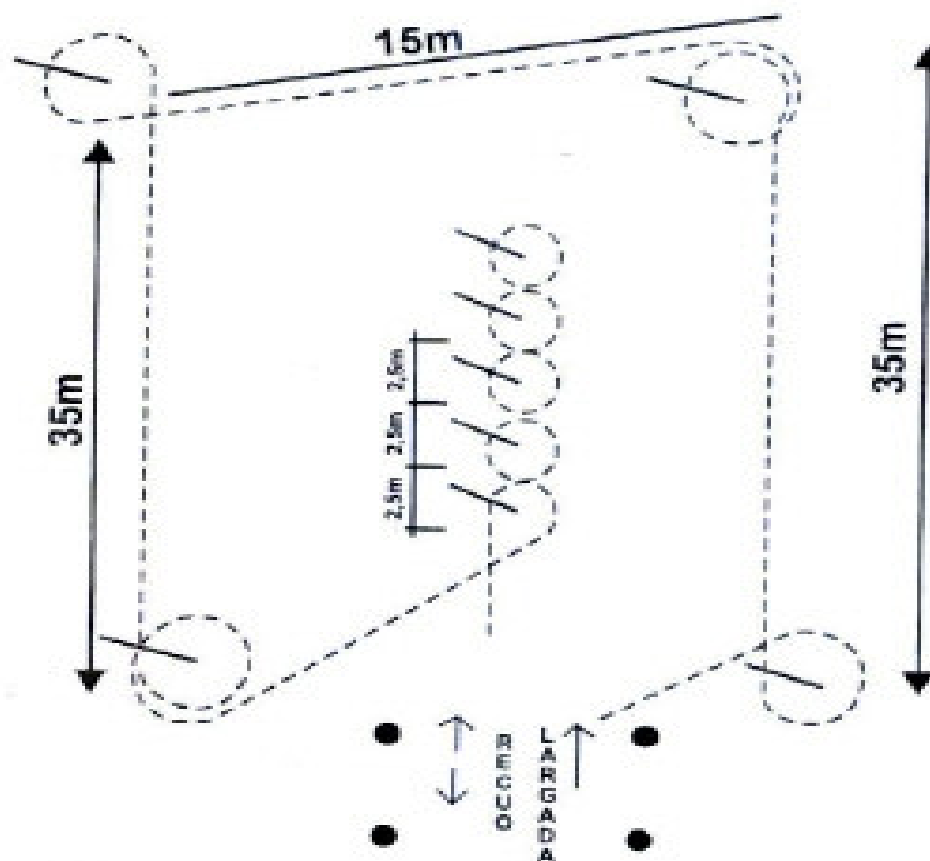
PONTUAÇÃO / CLASSIFICAÇÃO	PART.	1º	2º	3º
Seleção Laço Peão	10	40	30	20
Laço Individual Peão	01	04	03	02
Laço Coordenador	01	04	03	02
Laço Diretor Campeiro de RT	01	04	03	02
Laço Vaqueano	01	04	03	02
Laço Veterano	01	04	03	02
Laço Patrão	01	04	03	02
Laço Catapaz	01	04	03	02
Laço Guri – dupla	02	08	06	04
Laço Individual Guri	01	04	03	02
Laço Piá – dupla	02	08	06	04
Laço Individual Piá	01	04	03	02
Laço Rapaz – dupla	02	08	06	04
Laço Individual Rapaz	01	04	03	02
Laço Prenda – dupla	02	08	06	04
Laço Individual Prenda	01	04	03	02
Laço Pai e Filho	02	08	06	04
Braço de Ouro – Laço	01	04	03	02
Braço de Diamante – Laço	01	04	03	02
Pealo Paleta	01	04	03	02
Bolcado	01	04	03	02
Pealo Sobre-lombo	01	04	03	02
Gineteada	01	04	03	02
Rédea Peão Relógio	01	04	03	02
Rédea Guri Relógio	01	04	03	02
Rédea Piá Relógio	01	04	03	02
Rédea Prenda Relógio – idade peão	01	04	03	02

Rédea Prenda Relógio – idade guri	01	04	03	02
Rédea Prenda Relógio – idade piá	01	04	03	02
Cura Terneiro	01	04	03	02
Vaca Parada Dupla de Piazinho	02	08	06	04
Vaca Parada Individual Piazinho	01	04	03	02
Vaca Parada Dupla de Piazito	02	08	06	04
Vaca Parada Individual Piazito	01	04	03	02
Vaca Parada Dupla Prendinha	02	08	06	04
Vaca Parada Individual Prendinha	01	04	03	02
Vaca Parada Dupla Bonequinha	02	08	06	04
Vaca Parada Individual Bonequinha	01	04	03	02
Chasque	05	20	15	10
Jogo Tava Equipe	03	12	09	06
Jogo Tava Individual	01	04	03	02
Jogo de Truco Cego Equipe	03	12	09	06
Jogo de Truco de Amostra Equipe	03	12	09	06
Jogo da Bocha Campeira Equipe	03	12	09	06
Jogo do Solo Equipe	03	12	09	06

Alterado:

- Na 73ª Convenção Ordinária dias 25 e 26 de julho de 2008, realizada no Parque de Exposições FRINAPE – Erechim-RS.
- Na 74ª Convenção Ordinária dias 25 e 26 de julho de 2009, realizada em Porto Alegre - RS.

CIRCUÍTO PARA AS PROVAS DE RÉDEAS PROVA DE RÉDEAS CRONÔMETRO



O Regulamento da Festa Campeira do Rio Grande do Sul – FECARS, teve seu texto original aprovado na 26ª Convenção Extraordinária realizada dias 10 e 11 de dezembro de 1987 na cidade de Júlio de Castilhos.