

## **MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO**

**(76ª Convenção Tradicionalista Gaúcha – 30 de julho de 2011)**

### **REGULAMENTO DA FESTA CAMPEIRA DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL - 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.

§ 1º - Será permitida a participação de convidados especiais sem sentido de competição.

§ 2º - Aplicam-se na FECARS todas as regras técnicas e disciplinares estabelecidas nos Regulamento Campeiro, dos Esporte e do Código de Ética Tradicionalista.

Art. 3º - Os participantes do laço seleção deverão ter no mínimo um (1) ano de cartão tradicionalista, na região pela qual estão inscritos e não poderão representar mais de uma entidade, no decorrer das 2 (duas) fases do evento.

### **Capítulo III DAS INSCRIÇÕES**

Art. 4º - As inscrições serão feitas pela Patronagem da entidade na etapa Regional ou pela Coordenadoria Regional na etapa estadual.

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

Art. 6º - As inscrições serão gratuitas na fase estadual e na fase regional serão estabelecidas pela coordenadoria regional.

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.

§ 1º - As alterações nas inscrições poderão ser realizadas até uma hora (1h) antes do início da modalidade, desde que os substitutos estejam inscritos como suplentes.

§ 2º - Em caso de acidente ou impedimento comprovado poderá haver substituição de concorrente durante a realização daquela modalidade.

§ 3º - Para as provas esportivas, as substituições dos participantes seguem as regras de cada prova.

§ 4º - Os representantes das Regiões Tradicionalistas inscritos nas provas campeiras não poderão ser inscritos nas provas esportivas e vice-versa.

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

§ 1º - Nas fichas de inscrições, para as provas campeiras deverão constar os nomes dos titulares e a relação dos suplentes que poderão substituir qualquer titular, não importando a prova, mas sim respeitando a categoria.

§ 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 inscritos na modalidade Tava, só poderão participar do TETARFE e vice-versa.

#### **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, suas provas, modalidades, categorias e idades, assim como o tamanho das armadas e quantidade de rodilhas no caso das provas de laço, são as constantes na tabela abaixo:

PROVA	MODALIDADE/ GENERO	CATEGORIA	QTD	IDADE	ARMADA	RODILHAS
Laço	Individual	Laço Veterano	1 partic	60 - 69	7 m	4 de 25cm
		Laço Vaqueano	1 partic	70 ou mais	livre	3 livres
		Laço Patrão	1 partic	18 ou mais	Conf. idade	Conf. idade
		Laço Capataz	1 partic	18 ou mais	Conf. idade	Conf. idade
		Coordenador RT	1 partic	18 ou mais	Conf. idade	Conf. idade
		Dir. Campeiro	1 partic	18 ou mais	Conf. idade	Conf. idade
		Individual de cat.	Todos classif.	Indeterminada	Conf. idade	Conf. idade
		Braço de Ouro	Todos classif.	Indeterminada	Conf. idade	Conf. idade
		Braço Diamante	Todos classif.	Indeterminada	Conf. idade	Conf. idade
	Equipe	Pai e filho	01 dupla	Indeterminada	Conf. idade	Conf. idade
		Irmãos	01 dupla	Indeterminada	Conf. idade	Conf. idade
		Piá/Menina	01 dupla	Até 11	livre	3 livres
		Guri/ Guria	01 dupla	12 -14	6 m	4 de 25cm
					livre	3 livres
		Rapaz/ Prenda	01 dupla	15 -17	8 m	4 de 25cm
					6 m	4 livres
Peão/ Prenda		1 equipe de 10	18 -59	8 m	4 de 25cm	
	6 m			4 livres		
Prenda	01 dupla	Indeterminada	Conf. idade	Conf. idade		
Vaca parada	Equipe	Piazinho	02 dupla	0 - 6	livre	3 livres
		Piazito	02 dupla	7 - 10	livre	3 livres
		Bonequinha	02 dupla	0 - 6	livre	3 livres
		Prendinha	02 dupla	7 - 10	livre	3 livres
Cura do terneiro	Cura do Terneiro	Única	1 partic	Indeterminada	6 m (laço 16m)	3 livres
Pealos	Pealo Paleta	Única	1 partic	Indeterminada	livre	1 livre
	Pealo Sobrelobo	Única	1 partic	Indeterminada	livre	1 livre
	Pealo Bolcado	Única	1 partic	Indeterminada	livre	1 livre
Rédeas	Masculina Individual	Piá	1 partic	8 - 11	Prejudicado	Prejudicado
		Guri	1 partic	12 - 14		
		Peão	1 partic	15 - 59		
	<b>Veterano</b>	<b>1 partic</b>	<b>60 ou</b> mais			
	Feminina Individual	Menina	1 partic	Até 11		
		Guria	1 partic	12 - 14		
Prenda		1 partic	15 ou mais			
Chasque	Masc./fem.	Única quinteto	1 quinteto	Indeterminada		
Gineteada	Masc./fem	Única individual	1 partic	18 ou mais		

§ 1º - Um concorrente de categoria inferior poderá participar da categoria imediatamente superior, até a categoria peão, sendo vedado o inverso, salvo para a categoria vaqueano. O concorrente deverá optar por somente uma categoria naquele evento.

§ 2º - Para os limites máximos de idade, deve-se considerar a data de início do evento. Exemplo: 11 anos significa não ter completado 12.

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

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.

§ 1º - A administração geral do evento caberá a uma Comissão Executiva, nomeada pelo Presidente do MTG com supervisão da Diretoria Executiva do MTG.

§ 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 Comissão Executiva da fase final será constituída dos seguintes órgãos:

- a) - Movimento Tradicionalista Gaúcho
- b)- Fundação Cultural Gaúcha-MTG
- c) - Região Tradicionalista e suas entidades filiadas
- d) - Outras entidades públicas ou privadas, a critério do Presidente do MTG.

§ 4º - 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. 16 - 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. 17 - A classificação interna de cada entidade, será feita por decisão de patronagem.

Art. 18 - 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. 19 - 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 infra-estrutura para os jogos, o gado e animais, refugando os que entender necessário antes e durante as competições.

Art. 20 - As comissões julgadoras para a fase final serão indicadas pelo Diretor Campeiro do MTG.

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

§ 2º - Deverão ser designados componentes da comissão, para o brete de saída e para o saca - laço.

Art. 21 - Os narradores da FECARS e os que participarem do Rodeio Nacional de Campeões (da CBTG) serão definidos em comum acordo entre o Diretor Campeiro e o Diretor do Departamento de Narradores do MTG.

Art. 22 - Os Coordenadores regionais, além dos classificados, deverão indicar os suplentes em cada modalidade ou categoria.

Art. 23 - Participará da modalidade laço coordenador, titular eleito em Encontro Regional, que poderá ser representado pelo Vice-coordenador, na modalidade, laço Diretor Campeiro somente o titular do cargo.

Art. 24 - As categorias veterano, piá, guri e prenda, poderão participar em qualquer modalidade com a armadas previstas para as suas categorias.

Art. 25 - Para a disputa dos campeões individuais de laço, estarão automaticamente classificados todos aqueles laçadores que atingirem 100% de acerto das armadas durante a fase classificatória e disputarão separadamente por categoria em caráter eliminatório

Art. 26 - Os campeões de cada prova de laço, ou seja, coordenador, diretor campeiro, peão, patrão, capataz, veterano, vaqueano, rapaz, guri, piá, prenda, pai e filho e irmãos, disputarão uma prova especial de laço para apurar o Braço de Ouro.

Art. 27 - Os vencedores do concurso Braço de Ouro de todas as FECARS, disputarão o concurso Braço de Diamante (laço).

Art. 28 - Somente poderão disputar a modalidade de laço patrão, em todas as fases, os patrões eleitos em Assembléias Gerais das entidades filiadas ao MTG.

Art. 29 - Na modalidade Laço Capataz, participarão os capatazes ou posteiros das entidades tradicionalistas filiadas e dos Departamentos Campeiros vinculados a uma entidade filiada.

Art. 30 - As modalidades, Laço Narrador, Executivo Municipal e Conselheiro não pontuarão para as regiões e sempre deverão ser realizadas antes do início das provas oficiais.

Art. 31 - Na fase final serão premiados os primeiros, segundos e terceiros lugares de cada modalidade.

Art. 32 – A classificação das Regiões Tradicionalistas será feita conforme a tabela anexa.

Art. 33 - Todas as modalidades de laço serão disputadas em 05 (cinco) rodadas.

Art. 34 - A chamada dos concorrentes para as provas campeiras, com exceção da gineteada, obedecerá a ordem crescente das Regiões: 1ª - 2ª - 3ª..... 30ª.

## *Seção II*

### ***Da Prova de Gineteada***

Art. 35 - Poderá ser inscrito 01 (um) ginete por Região Tradicionalista, desde que sócio de entidades filiadas ao MTG.

Art. 36 - É proibido o uso de esporas tipo nazarena, bem como qualquer outro modelo que tenha a roseta travada ou que se travem (acampanadas).

Art. 37 - Os cavalos serão sorteados na presença dos Coordenadores ou seus representantes, sendo a ordem de montas, regulada pela saída do cavalo do brete.

Art. 38 - 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. 39 - O ginete, ao ser chamado, deverá estar pronto para montar, sob pena de ser desclassificado.

Art. 40 - 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. 41 - Cada Região inscreverá um concorrente por modalidade (paleta, bolcado e sobre-lombo), 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. 42 - Para qualquer modalidade de pealo a armada será livre, devendo obrigatoriamente conter no mínimo uma rodilha.

Art. 43 - Cada pealo valerá 01 (um) ponto, e no caso de empate, serão dadas tantas rodadas quantas necessárias para o desempate.

Art. 44 - Será largada uma rês para cada pealador.

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

Art. 45 - Em todas as modalidades, haverá classificação até o terceiro lugar.

Art. 46 - Os concursos de pealos serão realizados em duas rodadas.

Art. 47 - Será obrigatório o uso de tirador na indumentária do concorrente, na modalidade de pealo a pé.

#### *Seção IV* **Da Prova de Rédeas**

Art. 48 - A prova de rédeas será disputada em duas modalidades masculina e feminina, em sete categorias, sendo denominadas respectivamente, veterano, peão, guri, piá, prenda, guria e menina.

Art. 49 - Haverá 01 (um) percurso conforme mapa do anexo 1 do Regulamento Campeiro.

Art. 50 - A comissão julgadora poderá solicitar a reapresentação de 01 (um) ou mais concorrentes para efeito de classificação.

Art. 51 - Será considerado vencedor o concorrente que totalizar menor tempo, classificando-se, também, o segundo e o terceiro lugares em cada categoria.

#### *Seção V*

## ***Da Prova da Cura do Terneiro***

Art. 52 - A prova será realizada em 2 (duas) rodadas.

### *Seção VI*

#### ***Da Prova da Vaca Parada***

Art. 53 - A prova em Vaca Parada será realizada em duplas nas categorias: Piazinho, Piazito, Bonequinha e Prendinha.

Art. 54 - 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. 55 - Receberão troféu as três duplas melhores colocadas de cada categoria.

Art. 56 - Serão apurados, também, os três concorrentes de maior número de armadas, em cada categoria, para fins de premiação.

Art. 57- No caso de desempate haverá acréscimo de um metro na distância, independente de idade do concorrente.

### *Seção VII*

#### ***Da Prova do Chasque***

Art. 58 - Cada equipe será composta por 05 (cinco) cavaleiros.

### *Seção VIII*

#### ***Jogo de Tava***

Art. 59 - A ordem de participação das regiões concorrentes será definida por sorteio realizado antes da prova.

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.

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

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

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

Art. 63 - Para o jogo da Tava, serão fornecidos 02 (dois) pares de Tava, de propriedade do MTG.

### *Seção IX* **Jogo do Truco Cego**

Art. 64 - O jogo do Truco será realizado em trios, podendo ser inscritos 3 (três) reservas para cada trio.

Art. 65 - 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. 66 - 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. 67 - 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)

### **Jogo do Truco de Amostra**

Art. 68 - O Jogo de Truco de Amostra será realizado em trios, podendo ser inscrito 3 (três) reservas para cada trio.

Art. 69 - 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. 70 - 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.

Art. 71 - Os inscritos para o Truco de Amostra não poderão participar em qualquer outra modalidade esportiva ou campeira da FECARS.

Art. 72 - 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. 73 - Toda e qualquer decisão tomada por quaisquer Comissões serão irrecorríveis.

Art. 74 - Aos casos omissos as Comissões Organizadoras ou Julgadoras, ou ambas, terão total poder de decisão.

### Seção X **Jogo da Bocha Campeira**

Art. 75 - O jogo da Bocha Campeira é realizado em trios.

Art. 76 - Cada RT poderá inscrever 2 (dois) trios. Mais 2 (dois) atletas que serão reserva geral.

Art. 77- 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. 78 - O Jogo do Solo terá inscrições individuais, podendo cada RT inscrever até 06 (seis) jogadores.

Art. 79 - Os inscritos no jogo do Solo não poderão participar em qualquer outra modalidade esportiva ou campeira da FECARS.

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

Art. 79 - O Jogo do TETARFE, é realizado por equipes de três (3) ou quatro (4) atletas.

Art. 80 - 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.

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

**Capítulo VII**  
**DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 82 - 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. 83 - 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. 84 - O resultado final de cada prova, e a respectiva premiação, deverá ocorrer após a sua efetivação.

Art. 85 - O presente Regulamento deverá ser aplicado em todas as fases da FECARS.

Art. 86 - 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. 87 - 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. 88 - 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 RT 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 no final deste regulamento.

Art. 89 - Os participantes inscritos, não pagarão ingressos na FECARS, exceto nos fandangos, ou espetáculos especiais.

Art. 90 - 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. 91- Os participantes classificados para as seleções estaduais, que não se apresentarem para as convocações do Departamento Campeiro e de Esportes, não terão direito a participar da próxima FECARS, em todas as fases, salvo justificativa aceita pelos respectivos departamentos.

## **Capítulo VIII DAS DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS**

Art. 92 - 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 à cidade sede da FECARS, sempre com roteiro e planejamento comunicado com antecedência à Ordem dos Cavaleiros do RS, para o acompanhamento e divulgação.

*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 Julio de Castilhos.*

## ANEXO 1 AO REGULAMENTO DA FECARS

### TABELA DE PONTUAÇÃO GERAL

<b>PONTUAÇÃO / CLASSIFICAÇÃO</b>	<b>PART.</b>	<b>1º</b>	<b>2º</b>	<b>3º</b>
Seleção Laço Peão	10	40	30	20
Laço Individual equipe	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 Piá – dupla	02	08	06	04
Laço Rapaz – dupla	02	08	06	04
Laço Prenda – dupla	02	08	06	04
Laço Pai e Filho	02	08	06	04
Laço Irmãos	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 Individual	01	04	03	02
Tetarfe Equipe	03	12	09	06
Jogo do Tetarfe Individual	01	04	03	02