



COLETÂNEA DA LEGISLAÇÃO TRADICIONALISTA

12ª edição - 2018



PUBLICAÇÃO
DO MOVIMENTO
TRADICIONALISTA
GAÚCHO

ELENIR DE FÁTIMA DILL WINCK
HAROLDO JOSÉ TEIXEIRA

(Organizadores)

Coletânea da Legislação Tradicionalista

Fundação Cultural Gaúcha
Porto Alegre
2018

Coletânea da Legislação Tradicionalista
Publicação do Movimento Tradicionalista Gaúcho
www.mtg.org.br

Supervisão: Nairoli Antunes Callegaro

Organização: Elenir de Fátima Dill Winck e Haroldo José Teixeira

Revisão: Cristiana Stein, Elenir de Fátima Dill Winck, Gelson Descovi Vargas, Haroldo José Teixeira, Jane Terezinha Bitsck, José Alvoní Araújo Silva, José Roberto Fishborn, Martim Guterres Damasco, Nicanor Castilhos e Rodrigo de Moura

Apoio: Carolina Hagen Hotta, Luciana Borges Bencke Muniton, Luise Moraes, Nathália Oliveira da Silva, Roberta Jacinto, Tatiane Chamurro Farias e Vanessa Welter

Diagramação: Sandra Veroneze

Capa: Luz Maria Guimarães

12ª Edição

Novembro 2018

C694 Coletânea da legislação tradicionalista / organização: Elenir de Fátima Dill Winck e Haroldo José Teixeira – 12. ed., rev. e ampl. / Porto Alegre: Fundação Cultural Gaúcha, 2018.

454 p. ; 14 x 21 cm.

ISBN 978-85-61918-10-1

1.Associações, instituições, etc... – Legislação – Rio Grande do Sul.
2.Rio Grande do Sul – Clubes. 3.Gaúchos – Rio Grande do Sul – Usos e costumes. I.Winck, Elenir de Fátima Dill. II.Teixeira, Haroldo José.

CDU 398.1(816.5)(094)

CDD 398.098165

Catálogo na publicação:

Biblioteca Carla Maria Goulart de Moraes – CRB 10/1252

Apresentação

A Coletânea da Legislação Tradicionalista talvez seja a publicação mais importante do Movimento Tradicionalista Gaúcho. Porque ela é mais do que a juntada de todos os documentos que norteiam cada uma das atividades do tradicionalismo organizado, sejam culturais, campeiras ou artísticas, ou ainda de administração das nossas entidades.

A Coletânea Tradicionalista é o livro que personifica o valor e o verdadeiro sentido do ser tradicionalista no dia-a-dia, na prática, nos nossos eventos, em nossos galpões. Com suas normativas, ela demonstra como era, enquanto registro histórico validado por tantas pesquisas, mas também como deve ser, numa demonstração de que acompanhamos o tempo e, mais, de que coletivamente construímos nossos direitos e deveres. E este é um dos maiores valores que podemos cultivar.

Para mim, enquanto presidente do Movimento Tradicionalista Gaúcho, é uma grande honra apresentar esta publicação, que é fruto do trabalho de tradicionalistas abnegados, desde aquele que organizou todos os arquivos até aquele que, nas convenções, apresentou proposições, ideias, ampliou e honrou o debate, demonstrando que o nosso Movimento é vivo, pulsante, e comprometido com o aperfeiçoamento de suas práticas.

Meu muito obrigado a todos que trabalharam para trazer uma nova edição da Coletânea para todos os tradicionalistas e também a todos que, a partir de agora, terão uma nova ferramenta para balizar suas atividades.

Nairo Callegaro

Presidente do MTG

Sumário

Carta de Princípios / 13

Estatuto do MTG

- Da entidade, Sua Constituição e Seus Fins / 17
- Da Denominação, Fins, Sede, Foro e Duração / 17
- Os Requisitos para Admissão, Sanções e Exclusão de Associados / 22
- Dos Direitos e Deveres dos Associados / 24
- Dos Direitos / 24
- Dos Deveres / 25
- Do Patrimônio, da Renda e de sua Aplicação / 25
- Da Administração / 26
- Disposições Preliminares / 26
- Do Congresso Tradicionalista / 27
- Da Convenção Tradicionalista / 28
- Da Assembleia Geral Eletiva / 29
- Do Conselho Diretor / 29
- Da Junta Fiscal / 32
- Das Regiões Tradicionalistas / 32
- Do Conselho de Vaqueanos / 33
- Do Conselho de Ética / 33
- Da Prestação de Contas / 34
- Das Alterações Estatutárias e da Extinção da Entidade / 35
- Das Disposições Gerais e Transitórias / 36

Regulamento Geral

- Do MTG e Seus Fins / 39
- Disposições Preliminares / 39
- Dos Objetivos / 41
- Do Patrimônio e da Renda / 42
- Dos Filiados / 43
- Disposições Gerais / 43
- Do Processo de Filiação / 48
- Das Taxas e Contribuições / 54
- Dos Deveres / 56
- Dos Direitos / 58

Das Penalidades / 61
Da Administração / 65
Disposições Preliminares / 65
Do Congresso Tradicionalista / 67
Do Congresso, suas finalidades e competência / 67
Da Comissão Executiva / 69
Dos Congressistas / 69
Da Direção dos Trabalhos / 71
Da Secretaria / 72
Das Comissões / 73
Do Relator Geral / 73
Das Sessões / 74
Das Teses, Moções e Proposições / 76
Dos Debates / 77
Da Votação / 79
Das Disposições Finais / 80
Da Convenção Tradicionalista / 80
Da Composição e da Convocação / 80
Da Direção dos Trabalhos / 81
Das Sessões / 83
Da Assembleia Geral Eletiva / 84
Da Composição, da Convocação e da Instalação / 84
Da Comissão Eleitoral / 86
Do Registro das Chapas / 87
Da Votação / 88
Da Apuração e do Resultado / 89
Disposições Gerais / 91
Do Conselho Diretor / 92
Disposições Preliminares / 92
Da Posse e Exercício / 93
Das Sessões / 94
Da Competência do Conselho Diretor / 96
Das Funções e Responsabilidade do Conselheiro /
Do Impedimento, Licenciamento e Vaga / 99
Das Penas Disciplinares / 100
Da Diretoria / 102
Da Presidência / 105
Da Vice-Presidência de Administração e Finanças / 107
Da Vice-Presidência de Cultura / 110
Da Vice-Presidência Artística / 120
Da Vice-Presidência de Esportes Campeiros / 120
Da Junta Fiscal / 121
Do Conselho de Vaqueanos / 123
Das Regiões Tradicionalistas / 125
Da Divisão Territorial / 125

Do Coordenador Regional / 131
Do Encontro Regional / 136
Do Cartão de Identidade Tradicionalista / 139
Dos Objetivos / 139
Da Regulamentação / 139
Das Promoções Tradicionalistas / 142
Disposições Gerais / 142
Dos Festejos Farroupilhas / 142
Das Festividades Tradicionalistas / 143
Campeiras e Esportivas / 143
Festivais de Artes, Cirandas e Entreveros Culturais / 144
Dos Participantes / 144
Comissões Avaliadoras / 144
Narradores / 145
Dos horários / 145
Das Disposições Finais / 146

Código de Ética Tradicionalista

Do Código de Ética / 155
Dos Objetivos / 155
Dos Deveres dos Tradicionalistas / 155
Dos Direitos dos Tradicionalistas / 156
Das Condutas Incompatíveis / 157
Do Processo Disciplinar / 158
Das Penalidades / 158
Do Conselho de Ética Tradicionalista / 161
Dos Procedimentos / 163
Dos Recursos / 166
Das Disposições Gerais e Transitórias / 167

Regulamentos

Regulamento Artístico do Estado do RS

Das Finalidades / 171
Dos Participantes / 172
Das Inscrições / 73
Da Operacionalização / 175
Das Modalidades / 175
Das Comissões Avaliadoras e Revisora / 176
Das Apresentações e Critérios de Avaliação / 177
Das Disposições Gerais / 177
Do Concurso de Danças Tradicionais / 179
Do Concurso de Chula / 181
Dos Concursos de Gaitas / 183

Do Concurso de Violino/Rabeca / 183
Dos Concursos de Violão e Viola / 184
Do Concurso de Conjunto Instrumental / 184
Do Concurso de Conjunto Vocal / 185
Do Concurso de Solista Vocal / 186
Dos Concursos de Trova Galponeira / 186
Do Concurso de Declamação / 188
Do Concurso de Causos Gauchescos de Galpão / 188
Do Concurso de Pajada / 189
Do Concurso Literário Gaúcho / 190
Do Concurso de Danças Gaúchas de Salão / 190
Do Prêmios / 191
Das Penalidades / 191
Das Disposições Gerais / 193

Regulamento do Encontro de Artes e Tradição Gaúcha

Das Finalidades / 195
Dos Participantes / 196
Das Inscrições / 197
Da Operacionalização / 200
Das Comissões Avaliadoras e de Revisão / 206
Das Apresentações e Critérios de Avaliação / 208
Das Disposições Gerais / 208
Do Concurso de Danças Tradicionais / 212
Do Concurso de Chula / 217
Dos Concursos de Gaitas / 219
Do Concurso de Violino/Rabeca / 219
Dos Concursos de Violão e Viola / 220
Do Concurso de Conjunto Instrumental / 220
Do Concurso de Conjunto Vocal / 221
Do Concurso de Intérprete Solista Vocal / 222
Dos Concursos de Trova Galponeira / 223
Do Concurso de Declamação / 224
Do Concurso de Causos Gauchescos de Galpão / 225
Do Concurso de Pajada / 226
Do Concurso Literário Gaúcho / 227
Do Concurso de Danças Gaúchas de Salão / 228
Do Prêmios / 230
Das Penalidades / 233
Das Disposições Gerais / 235

Regulamento Campeiro do Estado do RS

Das Finalidades / 239
Das Provas, Modalidades, Categorias e Idades / 239

Das Festas Campeiras / 240
Da Caracterização e Denominação / 240
Das Espécies das Festividades / 241
Da Autorização para a Realização de Festividades / 242
Das Condições para a Realização das Festividades / 242
Dos Participantes / 242
Dos Julgamentos / 243
Das Regras para as Provas / 244
Provas de Laço / 244
Da Prova de Gineteada / 247
Da Prova de Rédeas / 249
Prova do Chasque / 251
Prova da Vaca Parada / 251
Da Indumentária e dos Aperos / 253
Das Comissões Julgadoras e dos Narradores / 253
Das Cavalgadas / 254
Das Premiações / 255
Das Penalidades / 255
Prescrições Diversas / 256
Anexo 1 – Circuito para Prova de Rédeas / 258
Anexo 2 – Serigote-Cela ou Serigote-Rato-de-Pato / 258

Regulamento da Festa Campeira o RS – Fecars

Das Finalidades / 261
Dos Participantes / 261
Das Inscrições / 262
Da Realização / 263
Das Comissões Julgadoras e Narradoras / 265
Das Provas em Geral / 266
Da Prova de Laço / 266
Da Prova de Gineteada / 268
Da Prova de Rédeas / 268
Da Prova da Vaca Parada / 269
Da Prova do Chasque / 270
Das Disposições Gerais / 270
Das Disposições Transitórias / 272

Regulamento da Ciranda Cultural de Prendas do RS

Da Institucionalização e das Finalidades / 275
Das Categorias de Prendas / 276
Das Candidatas e Requisitos / 276
Das Etapas e Épocas de Realização da Ciranda / 277
Das Inscrições e Documentação Exigida / 279
Das Comissões Avaliadoras e Revisoras / 280

Das Provas e Critérios de Avaliação / 282
Das Disposições Gerais / 296
Das Disposições Finais / 299

Regulamento do Entrevero Cultural de Peões do RS

Da Institucionalização e Finalidades / 301
Das Categorias / 302
Dos Candidatos e Requisitos / 302
Das Inscrições / 303
Da Operacionalização / 304
Das Comissões Avaliadoras e Revisoras / 306
Dos Instrumentos e Critérios de Avaliação / 308
Das Disposições Gerais / 323
Das Disposições Finais / 329

Regulamento de Esportes Tradicionais do Estado

Das Finalidades / 331
Das Modalidades / 332
Jogo de Tava / 332
Jogo de Truco Cego / 335
Jogo de Truco de Amostra / 356
Tetarfe (Tejo, Tava, Argola e Ferradura) / 370
Jogo da Bocha Campeira / 373
Jogo do Solo / 375
Jogo da Bocha "Quarenta e Oito" / 380
Da Indumentária / 381
Das Comissões Julgadoras e Organizadoras / 382
Das Penalidades / 382
Do Aberto de Esportes / 382
Prescrições Diversas / 383
Enecamp - Encontro Estadual de Esportes Campeiros e Aberto de Esportes / 384
Tava / 384
Truco Cego / 385
Truco de Amostra / 385
Tetarfe (Tejo, Tava, Argola e Ferradura) / 385
Bocha campeira / 386
Solo / 386
Bocha 48 / 386

Diretrizes

Diretrizes para a Pilcha Gaúcha / 391
Da Pilcha para Atividades Artísticas e Sociais / 391
Pilcha Masculina / 391

Pilcha Feminina / 395
Da Pilcha para Atividades Campeiras / 399
Pilcha Masculina / 400
Pilcha Feminina / 403
Da Pilcha para a Prática de Esportes / 400
Pilcha Masculina / 404
Pilcha Feminina / 405
Indumentária Alternativa Feminina / 405
Diretrizes para Trajes de Época (históricos) / 409
Diretrizes para as Encilhas dos Equino nas Atividades Campeiras / 413

Encargos

Congresso Tradicionalista / 419
Convenção Tradicionalista / 423
Aniversário do Movimento Tradicionalista Gaúcho / 427
Acendimento da Chama Crioula / 429
Ciranda Cultural de Prendas / 433
Entrevero Cultural de Peões / 437
Inter-regional do ENART / 441
Festa Campeira do Rio Grande do Sul / 445
ENECAMP e Aberto de Esportes / 449
Tchêncontro / 453

Carta de Princípios

A “Carta de Princípios” foi aprovada no VIII Congresso Tradicionalista, levado a efeito no período de 20 a 23 de julho de 1961, no CTG “O Fogão Gaúcho” em Taquara, e fixa os seguintes objetivos do Movimento Tradicionalista Gaúcho:

I - Auxiliar o Estado na solução dos seus problemas fundamentais e na conquista do bem coletivo.

II - Cultuar e difundir nossa História, nossa formação social, nosso folclore, enfim, nossa Tradição, como substância basilar da nacionalidade.

III - Promover, no meio do nosso povo, uma retomada de consciência dos valores morais do gaúcho.

IV - Facilitar e cooperar com a evolução e o progresso, buscando a harmonia social, criando a consciência do valor coletivo, combatendo o enfraquecimento da cultura comum e a desagregação que daí resulta.

V - Criar barreiras aos fatores e ideias que nos vem pelos veículos normais de propaganda e que sejam diametralmente opostos ou antagônicos aos costumes e pendores naturais do nosso povo.

VI - Preservar o nosso patrimônio sociológico representado, principalmente, pelo linguajar, vestimenta, arte culinária, forma de lides e artes populares.

VII - Fazer de cada CTG um núcleo transmissor da herança social e através da prática e divulgação dos hábitos locais, noção de valores, princípios morais, reações emocionais, etc.; criar em

nossos grupos sociais uma unidade psicológica, com modos de agir e pensar coletivamente, valorizando e ajustando o homem ao meio, para a reação em conjunto frente aos problemas comuns.

VIII - Estimular e incentivar o processo aculturativo do elemento imigrante e seus descendentes.

IX - Lutar pelos direitos humanos de Liberdade, Igualdade e Humanidade.

X - Respeitar e fazer respeitar seus postulados iniciais, que têm como característica essencial a absoluta independência de sectarismos político, religioso e racial.

XI - Acatar e respeitar as leis e poderes públicos legalmente constituídos, enquanto se mantiverem dentro dos princípios do regime democrático vigente.

XII - Evitar todas as formas de vaidade e personalismo que buscam no Movimento Tradicionalista veículo para projeção em proveito próprio.

XIII - Evitar toda e qualquer manifestação individual ou coletiva, movida por interesses subterrâneos de natureza política, religiosa ou financeira.

XIV - Evitar atitudes pessoais ou coletivas que deslustrem e venham em detrimento dos princípios da formação moral do gaúcho.

XV - Evitar que núcleos tradicionalistas adotem nomes de pessoas vivas.

XVI - Repudiar todas as manifestações e formas negativas de exploração direta ou indireta do Movimento Tradicionalista.

XVII - Prestigiar e estimular quaisquer iniciativas que, sincera e honestamente, queiram perseguir objetivos correlatos com os do tradicionalismo.

XVIII - Incentivar, em todas as formas de divulgação e propaganda, o uso sadio dos autênticos motivos regionais.

XIX - Influir na literatura, artes clássicas e populares e outras formas de expressão espiritual de nossa gente, no sentido de que se voltem para os temas nativistas.

XX - Zelar pela pureza e fidelidade dos nossos costumes autênticos, combatendo todas as manifestações individuais ou coletivas, que artificializem ou descaracterizem as nossas coisas tradicionais.

XI - Estimular e amparar as células que fazem parte de seu organismo social.

XXII - Procurar penetrar e atuar nas instituições públicas e privadas, principalmente nos colégios e no seio do povo, buscando conquistar para o Movimento Tradicionalista Gaúcho a boa vontade e a participação dos representantes de todas as classes e profissões dignas.

XXIII - Comemorar e respeitar as datas, efemérides e vultos nacionais e, particularmente o dia 20 de setembro, como data máxima do Rio Grande do Sul.

XXIV - Lutar para que seja instituído, oficialmente, o Dia do Gaúcho, em paridade de condições com o Dia do Colono e outros "Dias" respeitados publicamente.

XXV - Pugnar pela independência psicológica e ideológica do nosso povo.

XXVI - Revalidar e reafirmar os valores fundamentais da nossa formação, apontando às novas gerações rumos definidos de cultura, civismo e nacionalidade.

XXVII - Procurar o despertamento da consciência para o espírito cívico de unidade e amor à Pátria.

XXVIII - Pugnar pela fraternidade e maior aproximação dos povos americanos.

XXIX - Buscar, finalmente, a conquista de um estágio de força social que lhe dê ressonância nos Poderes Públicos e nas Classes Rio-grandenses para atuar real, poderosa e eficientemente, no levantamento dos padrões de moral e de vida do nosso Esta-

do, rumando, fortalecido, para o campo e homem rural, suas raízes primordiais, cumprindo, assim, sua alta destinação histórica em nossa Pátria.

Estatuto do MTG

Última atualização:
62º Congresso Tradicionalista Gaúcho
Caxias do Sul – 26 de julho de 2014

Título I **DA ENTIDADE, SUA CONSTITUIÇÃO E SEUS FINS**

Capítulo I **DA DENOMINAÇÃO, FINS, SEDE, FORO E DURAÇÃO**

Art. 1º - O MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO, identificado também pela sigla MTG e inscrito no Cartório de Títulos e Documentos em 27 de novembro de 1967, às folhas 12 verso, sob o número de ordem 4.436, Livro A, nº 8, é uma associação civil, é uma pessoa jurídica de direito privado, sem fins lucrativos, com circunscrição em todo o território nacional, com número ilimitado de associados indicados sob a denominação de filiados, e com duração indeterminada, com sede e foro jurídico, na Rua Guilherme Schell nº. 60, no Bairro Santo Antônio, no Município de Porto Alegre, no Estado do Rio Grande do Sul, constituindo-se na Federação dos Centros de Tradições Gaúchas e entidades afins.

Art. 2º - O MTG tem por objetivo congregar os Centros de Tradições Gaúchas e entidades afins e preservar o núcleo da formação gaúcha e a filosofia do movimento tradicionalista, decorrente da sua Carta de Princípios e expressa nas decisões dos Congressos Tradicionalistas.

Parágrafo único - A “Carta de Princípios”, aprovados no VIII Congresso Tradicionalistas Gaúcho, é cláusula pétrea deste Estatuto e fixa os seguintes objetivos:

I - Auxiliar o Estado na solução dos seus problemas fundamentais e na conquista do bem coletivo.

II - Cultuar e difundir nossa História, nossa formação social, nosso folclore, enfim, nossa Tradição, como substância basilar da nacionalidade.

III - Promover, no meio do nosso povo, uma retomada de consciência dos valores morais do gaúcho.

IV - Facilitar e cooperar com a evolução e o progresso, buscando a harmonia social, criando a consciência do valor coletivo, combatendo o enfraquecimento da cultura comum e a desagregação que daí resulta.

V - Criar barreiras aos fatores e ideias que nos vem pelos veículos normais de propaganda e que sejam diametralmente opostos ou antagônicos aos costumes e pendores naturais do nosso povo.

VI - Preservar o nosso patrimônio sociológico representado, principalmente, pelo linguajar, vestimenta, arte culinária, forma de lides e artes populares.

VII - Fazer de cada CTG um núcleo transmissor da herança social e através da prática e divulgação dos hábitos locais, noção de valores, princípios morais, reações emocionais, etc.; criar em nossos grupos sociais uma unidade psicológica, com modos de agir e pensar coletivamente, valorizando e ajustando o homem ao meio, para a reação em conjunto frente aos problemas comuns.

VIII - Estimular e incentivar o processo aculturativo do elemento imigrante e seus descendentes.

IX - Lutar pelos direitos humanos de Liberdade, Igualdade e Humanidade.

X - Respeitar e fazer respeitar seus postulados iniciais, que têm como característica essencial a absoluta independência de sectarismos político, religioso e racial.

XI - Acatar e respeitar as leis e poderes públicos legalmente constituídos, enquanto se mantiverem dentro dos princípios do regime democrático vigente.

XII - Evitar todas as formas de vaidade e personalismo que buscam no Movimento Tradicionalista veículo para projeção em proveito próprio.

XIII - Evitar toda e qualquer manifestação individual ou coletiva, movida por interesses subterrâneos de natureza política, religiosa ou financeira.

XIV - Evitar atitudes pessoais ou coletivas que deslustrem e venham em detrimento dos princípios da formação moral do gaúcho.

XV - Evitar que núcleos tradicionalistas adotem nomes de pessoas vivas.

XVI - Repudiar todas as manifestações e formas negativas de exploração direta ou indireta do Movimento Tradicionalista.

XVII - Prestigiar e estimular quaisquer iniciativas que, sincera e honestamente, queiram perseguir objetivos correlatos com os do tradicionalismo.

XVIII - Incentivar, em todas as formas de divulgação e propaganda, o uso sadio dos autênticos motivos regionais.

XIX - Influir na literatura, artes clássicas e populares e outras formas de expressão espiritual de nossa gente, no sentido de que se voltem para os temas nativistas.

XX - Zelar pela pureza e fidelidade dos nossos costumes autênticos, combatendo todas as manifestações individuais ou coletivas, que artificializem ou descaracterizem as nossas coisas tradicionais.

XXI - Estimular e amparar as células que fazem parte de seu organismo social.

XXII - Procurar penetrar e atuar nas instituições públicas e privadas, principalmente nos colégios e no seio do povo, buscando conquistar para o Movimento Tradicionalista Gaúcho a boa vontade e a participação dos representantes de todas as classes e profissões dignas.

XXIII - Comemorar e respeitar as datas, efemérides e vultos nacionais e, particularmente o dia 20 de setembro, como data máxima do Rio Grande do Sul.

XXIV - Lutar para que seja instituído, oficialmente, o Dia do Gaúcho, em paridade de condições com o Dia do Colono e outros "Dias" respeitados publicamente.

XXV - Pugnar pela independência psicológica e ideológica do nosso povo.

XXVI - Revalidar e reafirmar os valores fundamentais da nossa formação, apontando às novas gerações rumos definidos de cultura, civismo e nacionalidade.

XXVII - Procurar o despertamento da consciência para o espírito cívico de unidade e amor à Pátria.

XXVIII - Pugnar pela fraternidade e maior aproximação dos povos americanos.

XXIX - Buscar, finalmente, a conquista de um estágio de força social que lhe dê ressonância nos Poderes Públicos e nas Classes Rio-grandenses para atuar real, poderosa e eficientemente, no levantamento dos padrões de moral e de vida do nosso Estado, rumando, fortalecido, para o campo e homem rural, suas raízes primordiais, cumprindo, assim, sua alta destinação histórica em nossa Pátria.

Art. 3º - Além dos princípios elencados, na Carta de Princípios, também são objetivos do movimento tradicionalista gaúcho:

§ 1º - Promover a cultura, a defesa e conservação do patrimônio histórico e artístico, do Rio Grande do Sul;

§ 2º - Promover a ética, a paz, a cidadania, os direitos humanos, a democracia e outros valores universais;

§ 3º - Não distribuir entre os seus associados, conselheiros, coordenadores, diretores, empregados ou doadores eventuais precedentes operacionais, brutos ou líquidos, dividendos, bonificações, participações ou parcelas do seu patrimônio, auferido mediante o exercício de suas atividades, e os aplica integralmente na conservação do seu objetivo associativo.

Art. 4º - No desenvolvimento de suas atividades o MTG observará os princípios da legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade, economicidade e da eficiência e não fará qualquer discriminação de raça, cor, gênero, religião ou opção político-partidária.

Parágrafo único - O MTG mantém suas atividades por meio das anuidades e outras contribuições fixadas recebidas dos associados ou por meio de doações de recursos físicos, humanos e financeiros, ou prestação de serviços intermediários de apoio a outras organizações sem fins lucrativos e a órgãos do setor público que atuam em áreas afins.

Art. 5º - É vedado ao MTG e entidades filiadas vincular-se a qualquer atividade político-partidária ou religiosa.

Art. 6º - Os serviços de educação e de cultura gaúcha, propostos, a que eventualmente se dedique o MTG, serão prestados de forma inteiramente espontânea e gratuita e com os recursos que dispõe, sendo vedado o seu condicionamento a qualquer doação, contrapartida ou equivalente.

Art. 7º - Compete, ainda, ao MTG, preservar as expressões "Movimento Tradicionalista Gaúcho" e "Centro de Tradições Gaúchas", bem como as siglas "MTG" e "CTG", evitando o uso inadequado das mesmas e a sua utilização na denominação de entidades não identificadas com os objetivos do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Capítulo II

OS REQUISITOS PARA ADMISSÃO, SANÇÕES E EXCLUSÃO DOS ASSOCIADOS

Art. 8º - Serão filiadas ao MTG todas as entidades tradicionalistas que, cumprindo o Estatuto e o Regulamento Geral, requerem a filiação num dos seguintes grupos de filiados:

I - Entidades de participação plena (centro de tradições gaúchas - CTG, departamento de tradições gaúchas - DTG);

II - Entidades de participação parcial;

III - Entidades especiais;

IV - Entidades associativas tradicionalistas municipais.

§ 1º - As entidades tradicionalistas plenas são aquelas aptas a desenvolverem atividades, no mínimo, nas áreas cultural, campeira e artística, e que estão em condições de participar de todos os eventos do MTG, bem como promovê-los. Suas características são definidas pelo Regulamento Geral.

§ 2º - As entidades tradicionalistas parciais são aquelas com pequena estrutura organizacional, mas que participam dos eventos promovidos por outras entidades tradicionalistas, RTs e MTG e promovem eventos das suas áreas (campeiro ou artístico ou esportivo). Suas características são definidas pelo Regulamento Geral.

§ 3º - As entidades especiais são aquelas que, tendo personalidade jurídica, dedicam-se a alguma área da cultura ou do folclore gaúcho, sem se envolver diretamente na organização ou participação nos eventos do MTG, tendo como exemplos: Comissão Gaúcha de Folclore - CGF, Estância da Poesia Crioula - EPC, Associação de Trovadores - AT.

§ 4º - As entidades associativas tradicionalistas municipais são aquelas que congregam entidades tradicionalistas filiadas de um determinado município, para fins de organização local, poderão ser reconhecidas como órgãos auxiliares do MTG, sem, no entanto, fazerem parte da sua estrutura organizacional.

§ 5º - Fica assegurado às entidades filiadas até 31 de dezembro de 2000, o direito de se manterem como entidade tradicio-

nalista plena, ou, mediante manifestação por escrito, optarem pelo grupo de entidades tradicionalistas parciais ou especiais, segundo o que mais se adequar à sua estrutura e finalidades.

Art. 9º - As entidades filiadas ao MTG serão consideradas “filiado-efetivo” quando estiverem em dia com suas obrigações estatutárias e regulamentares e em pleno gozo dos seus direitos.

Art. 10 - São penas disciplinares a que estão sujeitos os filiados do MTG, em caso de infrações previstas neste Estatuto, cuja aplicação é definida pelo Regulamento Geral:

- I - Admoestação;
- II - Suspensão;
- III - Multa;
- IV - Eliminação;
- V - Sanção alternativa.

Art. 11 - À primeira infração, de acordo com sua natureza ou gravidade, poderá ser aplicada qualquer das penas previstas no artigo 10.

Art. 12 - A suspensão privará o filiado do gozo de seus direitos, durante o prazo de cumprimento da pena, mas não o isentará da observância de seus deveres.

Art. 13 - São competentes para aplicar as penalidades previstas neste Capítulo:

- I - o Conselho Diretor, em qualquer caso;
- II - o Presidente do MTG, nos casos de admoestação, multa e suspensão até 90 (noventa) dias.

Art. 14 - Cabe recurso da penalidade aplicada:

- I - pelo Conselho Diretor, à Convenção Tradicionalista;
- II - pelo Presidente do MTG, ao Conselho Diretor.

Parágrafo único - O recurso deverá ser interposto dentro do prazo de 15 (quinze) dias, contados da data da intimação da decisão terminativa do processo punitivo.

Art. 15 - Quando a penalidade aplicada pelo Conselho Dire-

tor e confirmada pela Convenção Tradicionalista for a de eliminação, caberá recurso extraordinário ao Congresso Tradicionalista.

Art. 16 - Em todos os casos de punição a ser aplicada, antes da sua aplicação será possibilitado a entidade filiada o direito de ampla defesa, na forma legal, garantida neste Estatuto e no Regulamento Geral, bem como o determinado na Constituição Federal e na legislação pátria pertinente.

Capítulo III **DOS DIREITOS E DEVERES DOS ASSOCIADOS**

Seção I **Dos Direitos**

Art. 17 - Os direitos dos filiados-efetivos são os seguintes:

I - Participar e votar no Congresso Tradicionalista e na Assembleia Geral Eletiva;

II - Participar e votar nos Encontros Regionais e na eleição do Coordenador Regional;

III - Apresentar candidatos nos concursos instituídos ou oficializados pelo MTG, de acordo com os respectivos regulamentos;

IV - Representar o MTG, quando devidamente credenciado pelo Presidente;

V - Ser escolhido como anfitrião de qualquer evento oficial do MTG;

VI - Gozar dos direitos e regalias que os poderes públicos eventualmente venham a outorgar ao tradicionalismo gaúcho ou decorrente de acordos ou convênios assinados pelo MTG.

Parágrafo único - os direitos são de acordo com o grupo a que pertence o filiado e estão definidos no Regulamento Geral ou nos regulamentos específicos dos eventos oficiais.

Seção II **Dos Deveres**

Art. 18 - Os deveres de todos os filiados, além daqueles definidos no Regulamento Geral ou nos regulamentos específicos dos eventos oficiais, são:

I - Cumprir o Estatuto e demais regulamentos do MTG;

II - Cumprir o seu próprio Estatuto, assim como as decisões dos órgãos representativos de seu quadro social;

III - Satisfazer pontualmente o pagamento das anuidades e demais contribuições fixadas pelo MTG, de acordo com os prazos fixados e sob as penas definidas neste Estatuto e no Regulamento Geral.

Art. 19 - Os filiados não respondem solidária nem subsidiariamente pelas obrigações e compromissos assumidos pelo MTG.

Capítulo IV **DO PATRIMÔNIO, DA RENDA E DE SUA APLICAÇÃO**

Art. 20 - O patrimônio do MTG é ilimitado e se constitui de bens móveis e imóveis, veículos, semoventes, ações e títulos da dívida pública; dos direitos relativos a registros de marcas e patentes; de documentos, livros, peças de museu e artesanato, obras de arte, títulos de renda; dinheiro em espécie; depósitos em estabelecimentos de crédito ou quaisquer outros valores pertencentes à entidade.

Art. 21 - Constituem fonte de recursos:

I - As contribuições e taxas das entidades filiadas;

II - Os auxílios e subvenções;

III - Produto de venda de plano de produções e publicações;

IV - Receitas eventuais;

V - Juros e depósitos bancários.

Art. 22 - As rendas e recursos do MTG só podem ser aplicados no território nacional para cumprir os fins visados pela entidade, não podendo haver distribuição de lucros ou bonificações a dirigentes ou filiados, sob nenhuma forma ou pretexto.

Art. 23 - A forma de pagamento e recolhimento dos recursos será estabelecida pelo Regulamento Geral.

Título II **DA ADMINISTRAÇÃO**

Capítulo I **DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

Art. 24 - São Órgãos do MTG:

I - Normativos:

- a)** o Congresso Tradicionalista;
- b)** a Convenção Tradicionalista.

II - Eletivo:

- a)** a Assembleia Geral Eletiva.

III - Administrativos:

- a)** o Conselho Diretor;
- b)** a Junta Fiscal;
- c)** as Regiões Tradicionalistas.

IV - de Assessoramento:

- a)** Conselho de Vaqueanos;
- b)** Conselho de Ética.

Art. 25 - A nenhum dos membros dos órgãos diretivos, bem como as atividades de seus associados, será atribuído salário, vencimento, abono, gratificação ou remuneração de qualquer espécie.

Parágrafo único - A Diretoria Executiva poderá contratar profissionais remunerados para dirigir órgãos auxiliares mediante autorização do Conselho Diretor, desde que respeitem os valo-

res praticados pelo mercado na região onde exerce suas atividades.

Art. 26 - A instituição adotará práticas de gestão administrativa, necessária e suficiente, a coibir a obtenção, de forma individual ou coletiva, de benefícios e vantagens pessoais, em decorrência da participação nos processos decisórios.

Capítulo II **DO CONGRESSO TRADICIONALISTA**

Art. 27 - O Congresso Tradicionalista é a reunião, em Assembleia Geral, das entidades filiadas efetivas.

§ 1º - Cada filiado efetivo poderá credenciar até 3 (três) delegados, cada um com direito a um voto, conforme o caso.

§ 2º - Para o exercício do voto, o delegado apresentará o Cartão Tradicionalista emitido pelo MTG.

§ 3º - Terão direito a voto, também: os membros do Conselho Diretor, do Conselho de Vaqueanos e da Junta Fiscal e os Coordenadores Regionais.

Art. 28 - O Congresso Tradicionalista é convocado e instalado pelo Presidente do MTG e dirigido por mesa própria constituída na sessão preparatória.

Art. 29 - O Congresso Tradicionalista reúne-se ordinariamente em local fixado em Congresso anterior e extraordinariamente, sempre que necessário, por convocação com antecedência mínima de 60 (sessenta) dias, funcionando de acordo com as normas e disposições contidas no Regulamento Geral do MTG.

Art. 30 - Compete ao Congresso Tradicionalista:

I - traçar as diretrizes, rumos e princípios do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

II - promover a aproximação fraternal dos tradicionalistas;

III - estudar os aspectos cívicos, culturais e associativos do MTG, especialmente os que o caracterizam como instituição de utilidade pública;

IV - apreciar o relatório final do Conselho Diretor;

V - conhecer o parecer da Junta Fiscal sobre o movimento financeiro e as mutações patrimoniais;

VI - destituir, por decisão de 2/3 (dois terços) de seus membros, em sessão extraordinária convocada especialmente para esse fim, o Presidente e os Vice-presidentes do Conselho Diretor, elegendo, na mesma sessão, os sucessores;

VII - reformar o presente Estatuto na conformidade do disposto no artigo 60;

VIII - extinguir o MTG, com observância do estabelecido no artigo 61;

IX - exercer suas demais atribuições fixadas neste Estatuto e no Regulamento Geral do MTG.

Capítulo III **DA CONVENÇÃO TRADICIONALISTA**

Art. 31 - A Convenção Tradicionalista, órgão integrado pelos membros do Conselho Diretor, Conselho de Vaqueanos, Junta Fiscal, pelos Conselheiros Beneméritos, Coordenadores Regionais, 1ª Prenda do Rio Grande do Sul, ou sua sucessora, e Peão Farroupilha do Rio Grande do Sul, ou seu sucessor, reúne-se ordinariamente, de acordo com as prescrições do Regulamento Geral do MTG, em local fixado na Convenção anterior, ou por convocação extraordinária.

Parágrafo único - As reuniões da Convenção Tradicionalista são dirigidas pelo Presidente do MTG.

Art. 32 - Compete à Convenção Tradicionalista:

I - aprovar, alterar e reformar o Regulamento Geral do MTG, Códigos e demais Regulamentos;

II - fixar os níveis das contribuições dos filiados e seu período de vigência;

III - criar, extinguir ou desmembrar Regiões Tradicionalistas;

IV - exercer suas demais atribuições previstas no Regulamento Geral do MTG.

Capítulo IV **DA ASSEMBLEIA GERAL ELETIVA**

Art. 33 - Anualmente, no decorrer do Congresso Tradicionalista, os filiados-efetivos, através de seus representantes devidamente credenciados, se reúnem em Assembleia Geral Eletiva para procederem à eleição, simultânea, de membros titulares do Conselho Diretor e da Junta Fiscal e respectivos suplentes.

Parágrafo único - Se por contingência fortuita o Congresso Tradicionalista não se realizar, a Assembleia Geral Eletiva será levada a efeito de qualquer modo, em localidade previamente anunciada, através de convocação do Presidente do MTG.

Art. 34 - Convocada no mínimo com 30 (trinta) dias antes da data marcada para a eleição a Assembleia Geral Eletiva se instalará em primeira chamada com a presença de pelo menos 50% (cinquenta por cento) de filiados efetivos e, em segunda chamada, 30 (trinta) minutos após a primeira, com qualquer número.

§ 1º - A Assembleia Geral Eletiva será instalada pelo presidente do Congresso no decorrer do qual ela se realizar e dirigida por conselheiro nomeado, conforme o Regulamento Geral.

§ 2º - Na hipótese do parágrafo único do artigo anterior a Assembleia Geral Eletiva será instalada pelo Presidente do MTG, que solicitará aos eleitores presentes a indicação, dentre si, do presidente da Assembleia.

Art. 35 - Os candidatos concorrerão por meio de chapa nominativa, que contenha integralmente o número de componentes a serem eleitos, titulares e suplentes, para o Conselho Diretor e Junta Fiscal.

Capítulo V **DO CONSELHO DIRETOR**

Art. 36 - O MTG é administrado por um Conselho Diretor composto de 33 (trinta e três) membros titulares, com mandato de 2 (dois) anos, e 16 (dezesesseis) membros suplentes, com mandato de 1 (um) ano, os quais escolherão, dentre os membros titulares,

um Presidente, um Vice-presidente de Administração e Finanças (1º vice-presidente), um Vice-presidente de Cultura (2º vice-presidente), um Vice-presidente Campeiro, um Vice-presidente Artístico e um Vice-presidente de Esportes Campeiros.

Parágrafo único - O Presidente da gestão que finda será automaticamente integrante do Conselho Diretor, pelo período de 1 (um) ano, desde que tenha cumprido integralmente seu mandato.

Art. 37 - O Presidente e os Vice-presidentes do Conselho Diretor terão mandato de 1 (um) ano, permitida a reeleição, e a escolha dos mesmos será procedida, em sessão especial, logo após a realização da Assembleia Geral Eletiva.

Art. 38 - Os membros do Conselho Diretor serão empossados na sessão solene de encerramento do Congresso Tradicionalista, mas somente entrarão no exercício de suas funções por ocasião da primeira sessão ordinária do órgão.

Parágrafo único - No lapso de tempo que decorrer entre a posse e a entrada em exercício, responderão pela direção do MTG os membros da gestão por findar.

Art. 39 - O Conselho Diretor se reúne ordinária e extraordinariamente, de acordo com as prescrições contidas no presente Estatuto e no Regulamento Geral do MTG.

Art. 40 - O Conselho Diretor funciona validamente com a presença da maioria absoluta de seus membros, ou seja, 17 (dezessete) membros sendo suas decisões tomadas por maioria simples dos presentes, exceto nos casos de quorum qualificado previstas neste Estatuto ou no Regulamento Geral do MTG.

Art. 41 - Perderá o mandato o membro do Conselho Diretor que faltar a 3 (três) sessões consecutivas, sem justo motivo, a juízo de seus pares.

Art. 42 - O Conselho Diretor é convocado pelo seu Presidente ou por 1/3 (um terço) de seus membros.

Art. 43 - Compete ao Conselho Diretor, além de eleger seu Presidente e Vice-presidentes, e administrar o MTG com exata

observância dos preceitos legais, estatutários e regulamentares, ainda o que define o Regulamento Geral.

Art. 44 - Compete ao Presidente do Conselho Diretor, identificado também como Presidente do MTG, representar o MTG ativa e passivamente, judicial e extrajudicialmente, bem como em todos os atos de sua vida social, ainda o que define o Regulamento Geral.

Art. 45 - Compete ao Vice-presidente de Administração e Finanças:

I – substituir, em primeiro lugar, o Presidente do MTG em seus impedimentos;

II - superintender e coordenar todas as atividades do setor de administração geral e administração econômica e financeira do MTG, cabendo-lhe indicar os auxiliares necessários.

III – superintender e coordenar os congressos tradicionalistas, as convenções tradicionalistas e as festividades de aniversário do MTG.

Art. 46 - Compete ao Vice-presidente de Cultura:

I – substituir, em segundo lugar, o Presidente do MTG em seus impedimentos;

II - superintender e coordenar todas as atividades culturais do MTG, cabendo-lhe indicar os auxiliares necessários.

III - superintender e coordenar a realização da Ciranda Cultural de Prendas, o Entrevero Cultural de Peões e o Tchêencontro da Juventude Tradicionalista.

Art. 47 - Compete ao Vice-presidente Campeiro:

I - superintender e coordenar as atividades campeiras do MTG, especialmente a Festa Campeira do Estado do Rio Grande do Sul, no que lhe diz respeito.

II – acompanhar, apoiar e fiscalizar as atividades campeiras realizadas pelas entidades filiadas ao MTG, especialmente os rodeios crioulos, festas campeiras e torneios de laço.

Art. 48 - Compete ao Vice-presidente Artístico:

I - superintender e coordenar as atividades artísticas do MTG,

especialmente o Encontro de Artes e Tradição Gaúcha.

II – acompanhar, apoiar e fiscalizar as atividades artísticas realizadas pelas entidades filiadas ao MTG, especialmente os rodeios crioulos, e os rodeios artísticos.

Art. 49 - Compete ao Vice-presidente de Esportes Campeiros:

I - superintender e coordenar as atividades esportivas do MTG, especialmente a Festa Campeira do Estado do Rio Grande do Sul, no que lhe diz respeito e o Aberto dos Esportes.

II – acompanhar, apoiar e fiscalizar as atividades esportivas realizadas pelas entidades filiadas ao MTG.

Capítulo VI DA JUNTA FISCAL

Art. 50 - A Junta Fiscal, eleita pela Assembleia Geral Eletiva, para o período de 1 (um) ano, compõe-se de 3 (três) membros titulares e de 3 (três) suplentes, competindo-lhe:

I - examinar bimestralmente, o movimento de tesouraria do MTG;

II - opinar sobre os balanços e relatórios de desempenho financeiro e contábil e sobre as operações patrimoniais realizadas, emitindo pareceres para os órgãos superiores da entidade.

§ 1º - Logo após a sua eleição, os membros da Junta Fiscal escolherão, dentre si, o Presidente do órgão.

§ 2º - A Junta Fiscal é empossada e entra em exercício juntamente com o Conselho Diretor.

Capítulo VII DAS REGIÕES TRADICIONALISTAS

Art. 51 - As Regiões Tradicionalistas são órgãos de desconcentração territorial do MTG, constituídas por determinado número de Entidades filiadas, agrupadas de acordo com sua localização, por afinidade geográfica e cultural.

Art. 52 - Cada Região Tradicionalista será administrada por um Coordenador Regional, o qual será o responsável, perante o

MTG, pelas atividades e funcionamento de sua Região.

Art. 53 - O número de Regiões Tradicionalistas e a abrangência territorial das mesmas, assim como a forma de designação e a competência dos Coordenadores Regionais, serão fixados no Regulamento Geral do MTG.

Capítulo VIII DO CONSELHO DE VAQUEANOS

Art. 54 - O Conselho de Vaqueanos é um órgão de Assessoramento e Aconselhamento da administração do MTG, sendo constituído por todos os Ex-presidentes do Conselho Diretor e do extinto Conselho Coordenador, a partir da inscrição originária dos Atos Constitutivos da Entidade, conforme artigo primeiro deste Estatuto, desde que hajam cumprido integralmente um mandato.

Art. 55 - Compete ao Conselho de Vaqueanos:

I - emitir parecer sobre a aquisição e alienação de bens imóveis, ou qualquer operação financeira de elevado valor;

II - zelar pela preservação da filosofia original do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

III - intervir, como moderador, em conflitos ou impasses na administração do MTG;

IV - exercer as demais atribuições fixadas neste Estatuto e no Regulamento Geral do MTG.

Capítulo IX DO CONSELHO DE ÉTICA

Art. 56 - A Conselho de Ética é um órgão de assessoramento da administração do MTG, que tem por objetivo coibir condutas associativas em desacordo com os princípios que fundamentam a vivência tradicionalista e, em especial, que firmam a Carta de Princípios do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Parágrafo único - A composição e funcionamento do Conselho de Ética obedecerão ao que prescreve o Código de Ética Tradicionalista.

Art. 57 - Compete ao Conselho de Ética:

I - emitir pareceres sobre condutas associativas dos tradicionalistas, tipificadas como em desacordo com os princípios que fundamentam a vivência tradicionalista;

II - instruir recursos e encaminhá-los ao Conselho Diretor ou à Diretoria, respeitado o Código de Ética Tradicionalista;

III - assegurar a ampla defesa e o contraditório aos processados.

Título III **DA PRESTAÇÃO DE CONTAS**

Art. 58 - A prestação de contas do MTG observará as seguintes normas:

I - os princípios fundamentais de contabilidade e as Normas Brasileiras de Contabilidade.

II - a publicidade, por qualquer meio eficaz, no encerramento do exercício fiscal, ao relatório de atividades e das demonstrações financeiras do MTG, incluindo as certidões negativas de débitos junto ao INSS e ao FGTS, colocando-os à disposição para exame de qualquer cidadão.

III - a realização de auditoria, inclusive por auditores externos independentes se for o caso, da aplicação dos eventuais recursos objeto de Termo de Parceria, conforme previsto em regulamento.

IV - a prestação de contas de todos os recursos e bens de origem pública recebidos será feita, conforme determina o parágrafo único do artigo 70 da Constituição Federal.

Art. 59 - No caso de a entidade desenvolver atividades envolvendo recursos públicos, municipais, estaduais ou federais de qualquer natureza, ficará condicionada à observância da legislação vigente a qual esteja vinculado o convênio, acordo ou termo de parceria.

Título IV
DAS ALTERAÇÕES ESTATUTÁRIAS E DA
EXTINÇÃO DA ENTIDADE

Art. 60 - O presente Estatuto só poderá ser modificado, parcial ou totalmente, inclusive quanto à forma de administração, pelo Congresso Tradicionalista, em sessão convocada especialmente para esse fim, pelo Conselho Diretor ou a requerimento da maioria absoluta dos Coordenadores Regionais ou de 1/3 (um terço) das entidades filiadas efetivas ou, ainda, por deliberação do plenário do Congresso anterior.

§ 1º - A emenda só será considerada aprovada se obtiver o voto favorável de, no mínimo, 2/3 (dois terços) da totalidade dos delegados das entidades filiadas efetivas presentes ao Congresso.

§ 2º - O projeto de reforma de que trata este artigo deverá ser do conhecimento das entidades filiadas, com uma antecedência mínima de 60 (sessenta) dias da data estabelecida para a realização do Congresso Tradicionalista em que tiver que ser votado.

Art. 61 - A dissolução do MTG só poderá ocorrer no caso de se tornar impossível o cumprimento de suas finalidades, mediante decisão do Congresso Tradicionalista, em sessão especialmente convocada para tal fim, com antecedência de 120 (cento e vinte) dias e edital de convocação publicado mensalmente em jornal de maior circulação no Estado do Rio Grande do Sul.

Parágrafo único - Não se consumará a dissolução se 20 (vinte) entidades filiadas, pelo menos, a isso se opuserem formalmente.

Art. 62 - no caso de extinção do MTG, o Congresso Tradicionalista que decidir a medida nomeará uma comissão de, no mínimo, 5 (cinco) pessoas para o pagamento das dívidas eventuais da entidade e o respectivo patrimônio líquido, será transferido a outra pessoa jurídica que vier a substituí-la, preferencialmente que tenha o mesmo objetivo associativo, e sediada no Rio Grande do Sul, após observadas as exigências do artigo 58.

Título V

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 63 - Os símbolos do MTG, conforme as suas resoluções são:

- I** - o Brasão de Armas;
- II** - a Bandeira;
- III** - o Hino Tradicionalista.

Art. 64 - O presente Estatuto será complementado por um Regulamento Geral, cujas disposições devem ser observadas e cumpridas fielmente.

§ 1º - O Regulamento Geral do MTG será elaborado, aprovado e posto em execução pela Convenção Tradicionalista, à qual cabe, igualmente, reformá-lo no todo ou em parte.

§ 2º - O Regulamento Geral do MTG, assim como os demais regulamentos, deve ser adequado ao presente Estatuto.

Art. 65 - As alterações promovidas neste Estatuto entram em vigor nesta data.

Caxias do Sul/RS, 25 de julho de 2014.

A redação atual resultou de revisão geral determinada pelo Conselho Diretor e aprovada no 59º Congresso Tradicionalista Gaúcho, realizado na cidade de Pelotas, entre os dias 6 e 8 de janeiro de 2012, quando foram retiradas as prescrições contempladas pelo Regulamento Geral, sem que houvesse prejuízos ao bom entendimento e à finalidade principal dos Estatutos, como documento constitutivo do MTG. As alterações da composição da Diretoria (reorganização dos vice-presidentes) foram procedidas no 62º Congresso Tradicionalista Gaúcho realizado extraordinariamente na cidade de Caxias do Sul, no dia 26 de julho de

2014 e somente entram em vigor em janeiro de 2015, imediatamente após o Congresso Tradicionalista Gaúcho.

Cloni Maria Saul

Secretária Geral do MTG

Manoelito Carlos Savaris

Presidente do MTG

Pedro Vilmar Coelho da Silva

OAB/RS 54298

Regulamento Geral do MTG

Última atualização:
83ª Convenção Tradicionalista Gaúcha Extraordinária
13 de janeiro de 2017

Título I **DO MTG E SEUS FINS**

Capítulo I **DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

Art. 1º - O presente Regulamento complementa o Estatuto do Movimento Tradicionalista Gaúcho, nos termos do artigo 63 e seus parágrafos, devendo suas disposições serem observadas e cumpridas fielmente.

Art. 2º - O Movimento Tradicionalista Gaúcho é também identificado pela sigla MTG, que contém, para todos os efeitos judiciais ou extrajudiciais, a mesma força designativa da denominação completa.

Art. 3º - O MTG é um movimento cívico, cultural e associativo, com a seguinte evolução histórica:

I - deflagrado em Porto Alegre, a 24 de abril de 1948, com a fundação do 35 Centro de Tradições Gaúchas;

II - arregimentado a partir do 1º Congresso Tradicionalista, realizado em Santa Maria, de 2 a 4 de julho de 1954;

III - institucionalizado em Cachoeira do Sul, com a criação do Conselho Coordenador, durante a realização do VI Congresso Tradicionalista, no período de 17 a 20 de dezembro de 1959;

IV - constituído formalmente a 28 de outubro de 1966, em

Tramandaí, por ocasião do XII Congresso Tradicionalista, quando foi criado o MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO como entidade federativa com personalidade jurídica.

Parágrafo único - Sob o aspecto histórico, o Movimento Tradicionalista Gaúcho é, ainda, o herdeiro do ciclo de tentativas precursoras do associativismo nativista, ocorrido no período de 22 de maio de 1898, data da fundação do Grêmio Gaúcho, de Porto Alegre, a 19 de outubro de 1943, quando foi fundado o Clube Farroupilha, de Ijuí.

Art. 4º - Juridicamente, o Movimento Tradicionalista Gaúcho é:

I - sob o aspecto formal, uma sociedade civil, sem fins lucrativos, com número ilimitado de sócios e duração indeterminada;

II - sob o aspecto material, a Federação dos Centros de Tradições Gaúchas e Entidades Afins.

Art. 5º - A existência legal do MTG decorre da inscrição de seus atos constitutivos no Cartório de Registro Especial:

I - originariamente, a 27 de novembro de 1967, a fls. 12 vº, sob o número de ordem 4436, no Livro A nº. 08 de "Registro das Pessoas Jurídicas";

II - aditivamente, a 3 de março de 1977 e a 27 de janeiro de 1983, a fls. 6, sob o número de ordem 617, no Livro A nº. 02 de "Registro das Pessoas Jurídicas";

III - aditivamente, alterado no Congresso Extraordinário, realizado em, 14 de abril de 2007 no município de Camaquã e registrado na data de 23 de maio de 2007, sob o nº 58.618, folha nº 278 F do livro A, nº 87, do Registro das Pessoas Jurídicas de Porto Alegre.

Art. 6º - O MTG é constituído sob forma federativa, como sociedade de segundo grau e, nessa condição, seu quadro social é integrado somente por pessoas jurídicas, as quais são indicadas sob a denominação de filiados.

Art. 7º - O MTG tem sede e foro jurídico na cidade de Porto Alegre, Capital do Estado do Rio Grande do Sul e jurisdição em

todo o território nacional, podendo admitir como filiados os centros de tradições gaúchas e entidades afins sediadas em qualquer dos estados brasileiros, ou em territórios de outros países.

Capítulo II DOS OBJETIVOS

Art. 8º - Os objetivos do MTG decorrem das decisões adotadas pelo Congresso Tradicionalista e estão consubstanciados em documento denominado "CARTA DE PRINCÍPIOS DO MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO".

Art. 9º - A "Carta de Princípios", aprovada no VIII Congresso Tradicionalista Gaúcho, realizado no período de 20 a 23 de julho de 1961, na cidade de Taquara - RS, é cláusula pétrea do Estatuto do MTG e está transcrita no parágrafo único do artigo 2º daquele diploma.

Art. 10 - Objetiva, ainda, o MTG, preservar, por todos os meios legais:

I - a expressão "Movimento Tradicionalista Gaúcho" e a sigla "MTG", como designativas de sua própria personalidade jurídica;

II - a expressão "Centro de Tradições Gaúchas" e a sigla "CTG", como privativas de entidades identificadas com os objetivos do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Parágrafo único - Para o cumprimento das determinações contidas neste artigo, o MTG manterá permanente contato com as autoridades competentes, visando obter a cooperação, o apoio e o prestígio das mesmas na preservação dos objetivos almejados.

Art. 11 - O MTG prestará assistência cultural gratuita à coletividade em geral, principalmente aos estudantes, de acordo com as suas possibilidades e as subvenções para esse fim recebidas.

Art. 12 - Para o cumprimento de suas finalidades, o MTG poderá firmar convênio com os poderes públicos, com entidades particulares e com os seus próprios filiados.

Art. 13 - É vedado ao MTG:

I - vincular-se a qualquer atividade político-partidária ou religiosa;

II - estabelecer distinções por motivo de raça, credo ou posição social;

III - distribuir, sob qualquer forma ou pretexto, lucros ou bonificações a dirigentes ou filiados.

Parágrafo único - Não se incluem na vedação do inciso I deste artigo:

a) atos religiosos em memória de pessoas falecidas;

b) cerimônias religiosas já consagradas na vida social brasileira, tais como casamentos, batizados, etc.;

c) cultos ecumênicos ou outros atos religiosos despidos de qualquer caráter sectário.

Capítulo III **DO PATRIMÔNIO E DA RENDA**

Art. 14 - O patrimônio do MTG é ilimitado e se constitui essencialmente de:

I - bens móveis e imóveis, em geral;

II - direitos relativos a registros de marcas e patentes;

III - documentos, livros, peças de museu e artesanato e obras de arte de valor cultural e econômico;

IV - títulos de renda e outros créditos solvíveis;

V - dinheiro em espécie e depósitos em estabelecimentos de crédito;

VI - quaisquer outros valores pertencentes à entidade.

Art. 15 - O MTG deverá manter obrigatoriamente uma escrituração contábil para o claro e perfeito registro dos elementos constitutivos do patrimônio e de suas mutações.

§ 1º - Da escrituração contábil deverão ser extraídos balanços parciais e o balanço anual, os quais serão apreciados e receberão parecer da Junta Fiscal.

§ 2º - O exercício financeiro será contado de 1º de janeiro a 31 de dezembro.

Art. 16 - A renda do MTG é constituída de:

- I** - contribuições a que estão sujeitos os filiados;
- II** - auxílios e subvenções concedidas pelos Poderes Públicos;
- III** - verbas resultantes de convênios com entidades públicas ou particulares;
- IV** - taxas sociais a que estejam sujeitos os filiados;
- V** - receita de serviços prestados pelo MTG, isoladamente ou em colaboração com os filiados;
- VI** - juros e outros rendimentos patrimoniais;
- VII** - donativos de qualquer espécie;
- VIII** - importâncias provenientes de operações de crédito.

§ 1º - As aplicações de recursos e investimentos do MTG somente poderão ocorrer dentro dos limites do território nacional.

§ 2º - Todas as rendas, recursos ou qualquer outro rendimento do MTG serão utilizados integral e exclusivamente no cumprimento dos fins visados pela entidade.

Capítulo IV **DOS FILIADOS**

Seção I **Disposições Gerais**

Art. 17 - São filiadas ao MTG as entidades tradicionalistas que, satisfazendo as exigências do Estatuto e deste Regulamento, tenham sua admissão aprovada pelo Conselho Diretor.

Art. 18 - Entende-se por entidade tradicionalista aquela que constitui uma sociedade civil, de fins não econômicos, com um número mínimo de sócios, conforme definido no artigo 8º do Estatuto e estruturada, inclusive quanto ao simbolismo, de acordo com a forma adotada nas origens do Movimento Tradicionalista Gaúcho, tendo como finalidade a aplicação em seu âmbito associativo e na sua área de influência, dos princípios e objetivos

contidos no Artigo 2º do Estatuto do MTG.

§ 1º - São os seguintes os grupos de entidades tradicionalistas:

- a)** Entidades de Participação Plena (Centro de Tradições Gaúchas - CTG ou Departamento de Tradições Gaúchas - DTG).
- b)** Entidades de Participação Parcial.
- c)** Entidades Especiais.
- d)** Entidades Associativas Tradicionalistas Municipais.

§ 2º - As entidades de Participação Plena têm as seguintes características:

- a)** possuem estatuto próprio e personalidade jurídica quando for CTG, ou regimento interno quando dependente de entidades que já possuam personalidade jurídica com características recreativas, sociais, escolares e ou estudantis, cívicas, culturais, entre outros;
- b)** possuem um número mínimo de oitenta associados titulares;
- c)** possuem sede própria ou permanente para o desenvolvimento das atividades tradicionalistas a que se propõem;
- d)** possuem, na sua estrutura organizacional, no mínimo, as invernadas cultural, artística e campeira, dentre outras que entenderem pertinentes.

§ 3º - As entidades de Participação Parcial têm as seguintes características:

- a)** possuem estatuto próprio e personalidade jurídica quando for CTG, ou regimento interno quando dependente de entidades que já possuam personalidade jurídica com características recreativas, sociais, escolares e ou estudantis, cívicas, culturais, entre outras;
- b)** possuem em sua estrutura organizacional, além da área cultural, mais uma área de atuação;
- c)** possuem número mínimo de 40 (quarenta) associados titulares;
- d)** participam e promovem eventos nas suas áreas de atuação e dos demais eventos de caráter cultural e esportivo;

e) possuem organização própria para a sua participação nos eventos a que se destina, como acampamentos, cavalgadas, torneios de laço ou outras manifestações culturais gaúchas;

f) não se enquadram na categoria de entidade tradicionalista plena por não preencherem todas as condições para tal.

§ 4º - As Entidades Especiais têm como característica dedicar-se a uma área da cultura ou do folclore gaúcho como participantes ou colaboradoras, possuem Estatuto próprio e personalidade jurídica e possuem um mínimo de 15 (quinze) sócios titulares.

§ 5º - As Entidades Associativas Tradicionalistas Municipais têm como característica congregar entidades tradicionalistas filiadas ao MTG de um determinado município para fins de organização local, e podem ser reconhecidas como órgãos auxiliares do MTG, sem, no entanto, como tal, fazer parte da sua estrutura organizacional.

§ 6º - Centro de Tradições Gaúchas pode optar por usar a sigla CTG, anteposta ou aposta à sua designação.

§ 7º - Equipara-se a CTG toda a entidade que, legalmente constituída, embora não adote formalmente o simbolismo a que ajude o “caput” deste artigo, tenha as mesmas finalidades dos Centros de Tradições Gaúchas, com o número mínimo de 80 (oitenta) sócios, ou faça objeto principal da sua atividade a preservação de caracteres da formação e cultura gauchescas, identificando-se com a filosofia do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 8º - As Entidades Associativas Tradicionalistas Municipais serão reconhecidas pelo MTG desde que requeiram tal reconhecimento e obtenham o parecer favorável de um Conselheiro do MTG e do Coordenador da Região Tradicionalista na qual estão inseridas e tenham seu requerimento aprovado pelo Conselho Diretor do MTG.

§ 9º - As entidades filiadas, efetivas ou não, poderão ter sua condição de filiação reavaliada pelo Conselho Diretor, após parecer nesse sentido exarado por Comissão Especial designada e instalada pela Diretoria do MTG, quanto ao prescrito no “caput” deste artigo.

§ 10 - A iniciativa para a reavaliação da condição de filiação de uma entidade caberá à Região Tradicionalista a que pertencer, à Diretoria do MTG ou ao Conselho Diretor do MTG.

§ 11 - Fica assegurado às entidades filiadas até 31 de dezembro de 2000, o direito de se manterem como Entidades de Participação Plena ou, mediante manifestação por escrito, optarem pelo grupo que mais se adequar à sua estrutura e finalidades.

Art. 19 - São finalidades e objetivos das entidades tradicionalistas filiadas ao MTG, além do que estabelece a sua Carta de Princípios:

I - Entidade de Participação Plena:

a) organizar eventos tradicionalistas em todas as áreas, cultural, artística, campeira, desportiva ou outra do interesse do tradicionalismo;

b) promover e participar de eventos promovidos por outras entidades tradicionalistas filiadas ao MTG, pelas Regiões Tradicionalistas ou pelo próprio MTG, com representações individuais e coletivas, em todas as áreas do fazer tradicionalista.

II - Entidade de Participação Parcial:

a) realizar eventos exclusivamente das suas áreas. Qualquer evento da área cultural e dos eventos campeiros ou artísticos ou esportivos, conforme a área a que se dedicam.

b) participar de eventos promovidos por outras entidades, RTs e MTG adequados às suas áreas (campeiro ou artístico ou esportivo).

III - Entidade Especial:

a) organizar eventos tradicionalistas, folclóricos ou outros de interesse da cultura gaúcha;

b) participar, como apoiadora, dos eventos promovidos pelo MTG ou suas entidades tradicionalistas, com o objetivo de contribuir para os fins maiores do tradicionalismo gaúcho;

IV - A Entidade Associativa Tradicionalista Municipal, reconhecida pelo MTG, têm as seguintes finalidades:

a) congregar as entidades tradicionalistas filiadas ao MTG de

um município em que está organizada, para fins de organização local;

b) contribuir com a coordenadoria regional na coordenação da região tradicionalista na qual está inserida;

c) estimular as entidades tradicionalistas em sua área de abrangência a se filiarem ao MTG, a cumprirem as normas gerais e a Carta de Princípios do MTG para o fortalecimento da unidade e do espírito corporativo do tradicionalismo gaúcho.

§ 1º - O impedimento de que trata a alínea "b" do inciso II, quanto a participação de entidades parciais na FECARS e no ENART, restringe-se aquelas que não possuem atuação nas áreas campeira e artística respectivamente, como finalidade estatutária, baseada em sua estrutura organizacional.

§ 2º - A Entidade Associativa Tradicionalista Municipal poderá ser reconhecida como entidade filiada se formalmente submeter sua atuação tradicionalista à coordenação da Região Tradicionalista do Movimento Tradicionalista Gaúcho (RT/MTG), em que estiver inserida.

§ 3º - As Entidades Associativas Tradicionalistas Municipais filiadas ao MTG poderão planejar, organizar e coordenar a participação de entidades não filiadas somente nos eventos promovidos pelo poder público municipal em que o tradicionalismo gaúcho for convidado a participar e ao qual o MTG estiver formalmente prestando apoio, como a Semana Farroupilha, feiras, exposições ou outras festas municipais, tendo como objetivo auxiliar a consolidação de boas relações e motivar essas entidades a buscarem a filiação ao MTG.

§ 4º - As decisões provenientes de Entidade Associativa Tradicionalista Municipal não filiada ao MTG, sobre a participação em eventos promovidos pelo poder público municipal, somente poderão ser acatadas pelas entidades tradicionalistas filiadas ao MTG se referendadas formalmente pela coordenadoria da Região Tradicionalista em que estiver inserida, quando, então, será reconhecida como auxiliar do MTG.

Art. 20 - Os Centros de Tradições Gaúchas poderão organizar, junto ao seu Departamento Campeiro, um ou mais piquetes de

laçadores, vinculando-os ao MTG, sem que esse reconhecimento caracterize a condição de entidade filiada.

§ 1º - Os piquetes dos Centros de Tradições Gaúchas, quando vinculados ao Movimento Tradicionalista Gaúcho, deverão obedecer, rigorosamente, ao estatuto social e ao regulamento do CTG mantenedor e serão subordinados à sua Patronagem.

§ 2º - A Entidade mantenedora deverá efetuar o pagamento da taxa prevista no artigo 26 deste Regulamento, após a homologação de reconhecimento do piquete pela Diretoria do MTG.

§ 3º - O piquete dependente de um CTG será isento de pagamentos de anuidade ao MTG, podendo a Coordenadoria da Região Tradicionalista estabelecer taxa de contribuição, devidamente aprovada em Encontro Regional de Patrões.

§ 4º - O piquete, embora vinculado ao MTG, não terá direito a voto nos Encontros Regionais de Patrões e no Congresso Tradicionalista, função inerente a entidade mantenedora.

§ 5º - Será designado Posteiro ou Capataz o dirigente do piquete ou da invernada campeira, entendidos como Departamento Campeiro de entidade filiada. Os demais integrantes serão chamados "peões".

§ 6º - A extinção do piquete poderá ocorrer por iniciativa da entidade mantenedora, quando o mesmo deixar de atender aos objetivos propostos, devendo a entidade solicitar, via Coordenadoria Regional, sua desvinculação ao MTG.

Art. 21 - Será considerado Filiado-efetivo a entidade em pleno gozo de seus direitos e que estiverem quites com suas obrigações estatutárias e regulamentares, incluso quanto à satisfação de contribuições e taxas fixadas pelo MTG.

Art. 22 - Os filiados não respondem solidária nem subsidiariamente pelas obrigações e compromissos assumidos pelo MTG.

Seção II ***Do Processo de Filiação***

Art. 23 - A filiação ao MTG será concedida à entidade inte-

ressada inicialmente de forma provisória e pelo prazo de doze meses, mediante requerimento de solicitação encaminhado ao Conselho Diretor através do Coordenador Regional da Região Tradicionalista em que estiver sediada, devidamente instruído com os documentos listados neste Regulamento Geral.

§ 1º - O período destinado à filiação provisória, de que trata a caput, destina-se à observação e acompanhamento do Coordenador Regional sobre as atividades tradicionalistas desenvolvidas pela entidade que solicita filiação, sob a ótica dos objetivos e finalidades do tradicionalismo gaúcho organizado e o seu ordenamento legal.

§ 2º - A filiação inicial será reavaliada e concedida em definitivo pelo Conselho Diretor do MTG, decorridos doze meses a contar do recebimento do requerimento inicial de que trata o caput, com base em novos pareceres a serem emitidos pelo Coordenador Regional e pelo membro do Conselho Diretor.

§ 3º - A filiação nos grupos de Entidades Especiais, de Entidades Associativas Tradicionalistas Municipais e dos piquetes dependentes de entidade filiada estão dispensados de filiação provisória de que trata o caput.

§ 4º - No período da filiação provisória, a entidade deverá solicitar autorização ao Coordenador Regional para participar de qualquer evento promovido no âmbito do tradicionalismo gaúcho, contando pontuação para Lista Destaques Tradicionalistas, vedada a participação nos eventos competitivos de nível estadual, em qualquer das suas fases.

§ 5º - Para as entidades integrantes do grupo de Entidades de Participação Plena, se exigirá o seguinte:

- a) ata constitutiva ou de fundação da entidade;
- b) estatuto social devidamente registrado em Cartório;
- c) justificativa para o nome escolhido para a entidade;
- d) prova de personalidade jurídica própria ou da entidade mantenedora;
- e) prova de atividade, no mínimo, nas seguintes áreas de atuação tradicionalista: cultural, campeira e artística;

f) relação da Patronagem em exercício, com cópia da ata da reunião de associados que a escolheu;

g) prova de que possui quadro social organizado, com um mínimo de 80 (oitenta) associados devidamente cadastrados em livro próprio ou arquivos sociais;

h) atestado de funcionamento efetivo, fornecido pela Prefeitura Municipal ou pelo Juiz de Direito da Comarca;

i) prova de que possui local determinado e condizente para reuniões administrativas e compatível para o desenvolvimento de atividades sociais, mesmo que a título de locação, cessão ou comodato;

j) compromisso formal de aceitação do ordenamento legal que sustenta o Movimento Tradicionalista Gaúcho, com destaque para a sua "Carta de Princípios", definida no artigo 2º do Estatuto do MTG;

l) parecer favorável do Coordenador Regional e de um Conselheiro do MTG;

m) parecer favorável exarado no encontro regional de patrões;

n) ficha cadastral devidamente preenchida;

o) cheque nominal ao MTG, no valor da taxa de filiação, que será colocado em cobrança após a homologação do pedido de filiação exarada pelo Conselho Diretor.

§ 6º - Para as entidades integrantes do grupo de Entidades de Participação Parcial, se exigirá o seguinte:

a) ata constitutiva ou de fundação da entidade;

b) estatuto social devidamente registrado em Cartório;

c) justificativa para o nome escolhido para a entidade;

d) prova de personalidade jurídica própria ou da entidade mantenedora;

e) prova de atividades tradicionalistas na área cultural e em mais uma outra área;

f) relação da patronagem em exercício, com cópia da ata de eleição de associados que a escolheu;

g) relação dos associados, devendo conter, no mínimo, 40 titulares;

h) compromisso formal de aceitação do ordenamento legal que sustenta o Movimento Tradicionalista Gaúcho, com destaque para a sua “Carta de Princípios”, definida no 2º do Estatuto do MTG;

i) parecer favorável do Coordenador Regional e de um Conselheiro do MTG;

j) parecer favorável exarado no encontro regional de patrões;

l) ficha cadastral devidamente preenchida;

m) cheque nominal ao MTG, no valor da taxa de filiação, que será colocado em cobrança após a homologação do pedido de filiação exarada pelo Conselho Diretor.

§ 7º - Para as entidades integrantes no grupo de Entidades Especiais se exigirá o seguinte:

a) ata de fundação;

b) estatuto social devidamente registrado em Cartório;

c) justificativa para o nome escolhido para a entidade;

d) prova de personalidade jurídica própria ou da entidade mantenedora;

e) ata de eleição da diretoria em exercício;

f) relação qualificada dos membros da patronagem;

g) atestado de funcionamento efetivo fornecido pela Prefeitura Municipal ou pelo Juiz de Direito da Comarca;

h) compromisso formal de aceitação do ordenamento legal que sustenta o Movimento Tradicionalista Gaúcho, com destaque para a sua “Carta de Princípios”, definida no artigo 2º do Estatuto do MTG;

i) parecer favorável do Coordenador Regional e de um Conselheiro do MTG;

j) ficha cadastral devidamente preenchida;

l) relação dos associados, devendo conter, no mínimo, 15 titulares;

m) cheque nominal ao MTG, no valor da taxa de filiação, que será colocado em cobrança após a homologação do pedido de filiação exarada pelo Conselho Diretor.

§ 8º - Para a filiação de Entidade Associativa Tradicionalista

Municipal, se exigirá o seguinte:

- a)** ata de fundação ou de constituição;
- b)** Estatuto ou regimento interno de funcionamento;
- c)** ata de eleição de diretoria referendada no Encontro Regional e com parecer favorável à filiação;
- d)** relação qualificada dos membros da diretoria;
- e)** compromisso de aceitação formal do ordenamento legal que sustenta o Movimento Tradicionalista Gaúcho, com destaque para a sua “Carta de Princípios”, definida no artigo 2º do Estatuto do MTG;
- f)** parecer favorável do Coordenador Regional e de um Conselheiro do MTG;
- g)** ficha cadastral devidamente preenchida.

§ 9º - Para as entidades dependentes de outras que já possuam personalidade jurídica com características recreativas, sociais, escolares e ou estudantis, cívicas culturais, entre outros, a ata de fundação, o estatuto social, a prova de personalidade jurídica e a ata de eleição da diretoria em exercício, serão substituídos pelos seguintes documentos:

- a)** ata ou outro instrumento hábil da entidade mantenedora, que documente a criação do departamento e a fixação de seus objetivos;
- b)** ato constitutivo da entidade e regulamento do departamento;
- c)** prova de personalidade jurídica da entidade e autorização desta para que o departamento se filie ao MTG;
- d)** ata da eleição ou designação dos dirigentes do CTG, nos termos do Estatuto da mantenedora.

§ 10 - Os Piquetes de Laçadores organizados junto aos departamentos campeiros de entidades de participação plena ou parcial, embora não constituam categoria especial de filiado, terão seu reconhecimento positivado pelo MTG mediante requerimento da sua entidade instruído com os seguintes documentos:

- a)** ata ou outro instrumento hábil da entidade mantenedora, que documente a criação do Piquete de Laçadores e a fixação de seus objetivos;

- b)** regimento do Piquete de Laçadores;
- c)** autorização da entidade mantenedora para que o Piquete de Laçadores se vincule ao MTG;
- d)** ata de eleição ou designação dos dirigentes do Piquete de Laçadores;
- e)** ata de eleição ou designação dos dirigentes, nos termos do Estatuto;
- f)** parecer favorável do Coordenador Regional;
- g)** ficha cadastral devidamente preenchida.

§ 11 - Para as entidades referidas no parágrafo 9º, não se exigirá número mínimo de associados.

§ 12 - Para o reconhecimento e manutenção do estado de filiada ao MTG, as Entidades Associativas Tradicionalistas Municipais deverão ser dirigidas por sócios efetivos de Entidades Parcial ou Plena, e no pleno gozo de seus direitos sociais.

§ 13 – Para fornecer o parecer favorável o Conselheiro designado deverá analisar o processo e verificar se a entidade possui as características necessárias e cumpre as seguintes condições:

- a)** instrução completa do requerimento em que é solicitada filiação de acordo com artigo 23 deste Regulamento Geral;
- b)** o Estatuto deve estar em conformidade com os princípios e objetivos estabelecidos no Estatuto do MTG e neste Regulamento;
- c)** a entidade deve estar em pleno funcionamento e cumprindo o que determinam os seus Estatutos;
- d)** não ter entre os seus dirigentes pessoa que haja sido eliminada de outra entidade filiada, por incontinência, mau procedimento ou atentado ao decoro, comprovado por procedimento ético.
- e)** não ter entre os seus dirigentes, pessoa que tenha sido responsável, na condição de Patrão, pela exclusão de entidade tradicionalista do quadro de filiados do MTG, por qualquer motivo transitado e julgado.
- f)** não prejudicar o normal funcionamento de entidade filiada já existente na localidade.

§ 14 - O Requerimento, conforme modelo padronizado, será recebido na Secretaria Geral do MTG que, depois de protocolá-lo e conferir se todos os documentos o acompanham, encaminhará o processo ao vice-presidente de administração e finanças. Este realizará a conferência necessária e submeterá a solicitação à decisão do Conselho Diretor.

Seção III **Das Taxas e Contribuições**

Art. 24 - As entidades filiadas ao MTG estão sujeitas ao pagamento das taxas e contribuições reguladas nesta seção e outras que venham a ser instituídas pela Convenção Tradicionalista, pelo Conselho Diretor ou em Encontro Regional, de acordo com as respectivas áreas de competência.

Parágrafo único - Toda a criação, elevação ou redução de taxas e contribuições passará a vigorar a partir de primeiro (1º) de janeiro do ano seguinte ao da sua aprovação.

Art. 25 - Toda a entidade, ao encaminhar o seu pedido de filiação, anexará um cheque nominal ao MTG, para pagamento da taxa de filiação, no valor atualizado em 1º de fevereiro pelo acréscimo da diferença existente nos últimos doze meses no índice geral de preços médios (IGPM) calculado pela Fundação Getúlio Vargas - FGV.

§ 1º - Os Piquetes de Laçadores dependentes de Entidade Plena (CTG e DTG) recolherão uma taxa de reconhecimento no valor atualizado em 1º de fevereiro pelo acréscimo da diferença existente nos últimos doze meses no índice geral de preços médios (IGPM) calculado pela Fundação Getúlio Vargas - FGV.

§ 2º - O MTG repassará à Coordenadoria Regional a que estiver vinculada a entidade contribuinte, o valor de 40% (quarenta por cento) do valor líquido da taxa de filiação ou de inscrição.

Art. 26 - A contribuição permanente das entidades filiadas, aos cofres do MTG, se constitui no recolhimento de uma anuidade, no valor atualizado em 1º de fevereiro pelo acréscimo da diferença existente nos últimos doze meses no índice geral de preços médios (IGPM) calculado pela Fundação Getúlio Vargas - FGV.

§ 1º - Além da contribuição acima deverá ser pago o valor correspondente à assinatura anual do jornal Eco da Tradição.

§ 2º - O MTG repassará à Coordenadoria Regional a que estiver vinculada a entidade contribuinte, o valor de 40% (quarenta por cento) do valor líquido da anuidade arrecadada.

§ 3º - O Coordenador prestará contas, semestralmente, do emprego dos valores recebidos na forma do parágrafo anterior, através de balancetes e comprovantes de despesas, que serão levados à apreciação da Junta Fiscal do MTG até 31 de março, relativas ao 2º semestre do ano anterior e 31 de agosto, relativas ao 1º semestre do ano corrente.

§ 4º - Também será objeto da prestação de contas a que alude o parágrafo anterior o emprego de importâncias oriundas de taxas e contribuições que, eventualmente, venham a ser instituídas em Encontro Regional.

§ 5º - O valor da anuidade a ser paga pelas entidades recém-filiadas ao MTG, no ano de sua filiação, será calculado em duodécimos a contar do mês seguinte ao da aprovação do processo de admissão, com vencimento no quinto dia útil do mês a que se referir.

§ 6º - A anuidade calculada na forma do parágrafo anterior será paga no primeiro mês após homologada a filiação, que será oficializada através da Secretaria Geral do MTG.

§ 7º - O não pagamento da anuidade, total ou em duodécimos, até a data do vencimento, quinto dia do mês de referência inclusive, implicará na proibição da entidade de participar de qualquer evento promovido pelo MTG, pelas Regiões Tradicionalistas ou pelas entidades filiadas, assim como o encaminhamento do cartão tradicionalista de seus associados.

§ 8º - O valor estabelecido no "caput" deste artigo deverá ser pago nos seguintes prazos: até o último dia útil do mês de dezembro do ano anterior a que se referir com dez por cento (10%) de desconto, até o último dia útil do mês de janeiro valor integral, e, a partir do mês de fevereiro, será acrescido de 2% (dois por cento) de multa e, mais 1% (um por cento) de juro por mês ou fração.

Art. 27 - As entidades filiadas, ao participarem do Congresso Tradicionalista, poderão estar sujeitas ao pagamento de uma taxa de inscrição, cujo valor será proposto pela Comissão Executiva e aprovado, ou não, pelo Conselho Diretor.

Art. 28 - Sofrerão reduções nas taxas do MTG, conforme segue:

§ 1º - As entidades tradicionalistas mantidas por escolas de ensino gratuito e/ou mantidas por agremiações estudantis de escolas públicas gozarão das seguintes reduções:

- a) 50% (cinquenta por cento) na taxa de filiação;
- b) 90% (noventa por cento) na anuidade;
- c) 50% (cinquenta por cento) na taxa de inscrição no Congresso Tradicionalista.

§ 2º - As entidades tradicionalistas de atividade parcial gozarão das seguintes reduções:

- a) 15% (quinze por cento) na anuidade;
- b) 50% (cinquenta por cento) na taxa de inscrição no Congresso Tradicionalista.

§ 3º - As entidades tradicionalistas especiais gozarão da redução de 50% no valor das taxas e contribuições.

§ 4º - As entidades associativas tradicionalistas municipais estão isentas do pagamento de taxas e contribuições.

Seção IV **Dos Deveres**

Art. 29 - São deveres de todos os filiados:

I - cumprir o Estatuto, o Regulamento Geral e os regulamentos específicos do MTG;

II - acatar e pôr em prática as resoluções, regimentos internos, decisões e demais determinações dos órgãos do MTG;

III - denunciar ao Conselho Diretor, diretamente ou através de Conselheiro ou do Coordenador Regional o uso inadequado, por parte de qualquer pessoa ou entidade, das expressões Movimento Tradicionalista Gaúcho e Centro de Tradições Gaúchas, assim como das siglas MTG e CTG;

IV - prestigiar o MTG e seus órgãos por todos os meios, procurando estreitar os laços fraternais entre os coirmãos;

V - satisfazer pontualmente as anuidades e contribuições fixadas pelo MTG e RT;

VI - colaborar com as atividades de sua Região Tradicionalista, prestigiando a Coordenadoria Regional e cumprindo as decisões emanadas dos Encontros Regionais;

VII - comunicar ao Coordenador Regional e ao Conselho Diretor as alterações importantes ocorridas na entidade, tais como mudança de diretoria, de sede e atividades relevantes que possam interessar às demais entidades filiadas e ao próprio MTG;

VIII - cumprir e fazer cumprir o seu próprio Estatuto, assim como as decisões dos órgãos de representatividade de seu quadro social;

IX - denunciar a realização de atividades tradicionalistas por entidade não filiada ou por pessoa ou grupos não autorizados pelo MTG, não participando e impedindo que seus associados participem das mesmas;

X - inscrever delegados no Congresso Tradicionalista mediante apresentação do recibo de quitação da anuidade.

XI - contratar para seus eventos somente narradores credenciados pelo Departamento de Narradores.

XII - Contratar para fandangos, bailes, espetáculos ou qualquer outra apresentação na entidade ou em eventos por ela promovidos, conjuntos musicais ou artistas individuais, que executem exclusivamente a música gauchesca autêntica e que usem "Pilcha Gaúcha", de acordo com as Diretrizes do MTG. Não estão

abrangidos por esta regra os casos em que as entidades realizem eventos em que sejam homenageadas etnias formadoras do gaúcho, podendo neste caso, usar música e indumentária típicas dessas etnias.

XIII – Para uma Entidade Tradicionalista realizar um Curso de Danças Gaúchas de Salão deverá solicitar junto à Coordenadoria de sua Região Tradicionalista uma autorização devidamente protocolada onde será exigida além da situação legal da entidade, também que “o instrutor esteja com seu cartão de instrutor em plena validade junto ao MTG”. Esta autorização terá validade de no máximo seis meses para o mesmo instrutor. Caso a entidade queira trocar o instrutor neste período, deverá solicitar nova autorização. Uma cópia desta autorização, contendo os dados de credenciamento do instrutor junto ao MTG, deverá ser de fácil acesso a todos os frequentadores do devido curso. O instrutor deve ministrar as aulas de acordo com o Compêndio Técnico de Danças Gaúchas de Salão ou demais obras indicadas pelo MTG.

XIV - Manter o departamento cultural atuante, participando dos eventos tradicionalistas e organizando toda a parte cultural da entidade.

XV - Manter os demais departamentos demonstrados quando da filiação ao MTG, em plena atuação, desenvolvendo o tradicionalismo na entidade e no meio dos associados.

XVI - Preservar a expressão “Centro de Tradições Gaúchas” e a sigla “CTG”, evitando o uso inadequado das mesmas e a sua utilização em atividades alheias aos objetivos do Tradicionalismo Gaúcho;

XVII – Somente eleger patrões que comprovem mediante certidão negativa, expedida pela assessoria jurídica do MTG, informando que não está litigando ou que não litigou em nenhum processo contra o MTG, em que tenha sido julgado culpado.

Seção V ***Dos Direitos***

Art. 30 - São direitos dos Filiados-efetivos, de acordo com o

grupo a que pertencem:

I - ENTIDADES DE PARTICIPAÇÃO PLENA:

- a)** participar do Congresso Tradicionalista com três delegados e da Assembleia Geral Eletiva com dois delegados eleitores;
- b)** ser escolhido para anfitrião dos eventos oficiais do MTG;
- c)** participar e votar nos encontros promovidos pela Região Tradicionalista a que pertence;
- d)** participar, com direito a dois delegados eleitores, na escolha do Coordenador Regional;
- e)** apresentar candidatos a concursos instituídos ou oficializados pelo MTG, de acordo com os respectivos regulamentos fazendo prova, mediante apresentação de Alvará ou recibo da quitação da anuidade comprovando de que está quite com a Tesouraria do MTG;
- f)** representar o MTG, dentro e fora do Rio Grande do Sul, quando devidamente credenciado pelo presidente;
- g)** gozar de todos os direitos e regalias que os poderes públicos eventualmente venham a outorgar ao tradicionalismo gaúcho ou decorrentes de acordos ou convênios assinados pelo MTG.

II - ENTIDADES DE PARTICIPAÇÃO PARCIAL:

- a)** participar do Congresso Tradicionalista com dois delegados e da Assembleia Geral Eletiva com um delegado eleitor;
- b)** participar e votar nos encontros promovidos pela Região Tradicionalista a que pertence;
- c)** participar, com direito a um delegado eleitor, na escolha do Coordenador Regional;
- d)** gozar de todos os direitos e regalias que os poderes públicos eventualmente venham a outorgar ao tradicionalismo gaúcho ou decorrentes de acordos ou convênios assinados pelo MTG;
- e)** representar o MTG, dentro e fora do Rio Grande do Sul, quando devidamente credenciado pelo presidente;
- f)** participar da FECARS ou ENART ou Aberto dos Esportes, conforme a sua estrutura organizacional.

III - ENTIDADES ESPECIAIS:

- a)** participar do Congresso Tradicionalista com dois delegados e da Assembleia Geral Eletiva com um delegado eleitor;
- b)** participar e votar nos encontros promovidos pela Região Tradicionalista a que pertence;
- c)** participar, com direito a um delegado eleitor, na escolha do Coordenador Regional;
- d)** representar o MTG, dentro e fora do Rio Grande do Sul, quando devidamente credenciado pelo presidente;
- e)** gozar de todos os direitos e regalias que os poderes públicos eventualmente venham a outorgar ao tradicionalismo gaúcho ou decorrentes de acordos ou convênios assinados pelo MTG;

IV - ENTIDADE ASSOCIATIVA TRADICIONALISTA MUNICIPAL:

- a)** participar do Congresso Tradicionalista com um delegado;
- b)** participar nos encontros promovidos pela Região Tradicionalista a que pertence;
- c)** participar e votar nos encontros promovidos pela Região Tradicionalista a que pertence;
- d)** representar o MTG, dentro e fora do Rio Grande do Sul, quando devidamente credenciado pelo presidente;
- e)** gozar de todos os direitos e regalias que os poderes públicos eventualmente venham a outorgar ao tradicionalismo gaúcho ou decorrentes de acordos ou convênios assinados pelo MTG;

§ 1º - A prova de filiação e de pleno gozo de direitos, perante autoridades e terceiros, é feita através da exibição do ALVARÁ DE FUNCIONAMENTO expedido anualmente pelo MTG, por ocasião do pagamento da anuidade.

§ 2º - Todas as entidades filiadas, tem o direito de solicitar sua exclusão do quadro de afiliadas, mediante requerimento assinado pelos seus dirigentes para este fim, desde que estejam em dia com seus deveres junto ao MTG (artigo 29, item V).

Seção VI ***Das Penalidades***

Art. 31 - São penas disciplinares a que estão sujeitos os filiados do MTG, em caso de infrações previstas neste Regulamento:

- I** - Admoestação;
- II** - Suspensão;
- III** - Multa;
- IV** - Eliminação.
- V** - Sanção alternativa.

Art. 32 - A pena de admoestação será aplicada, por escrito, ao filiado que:

- I** - deixar de cumprir os seus deveres;
- II** - desrespeitar ou procurar desacreditar coirmão;
- III** - concorrer de qualquer modo para discórdia entre filiados;
- IV** - deixar de recolher as anuidades e contribuições por mais de 6 (seis) meses.

Art. 33 - A pena de suspensão, que não poderá exceder a 1 (um) ano, aplica-se ao filiado:

- I** - que se atribuir representar o MTG sem estar devidamente credenciado para isso;
- II** - que se vincular a qualquer atividade político-partidária ou religiosa, assim como estabelecer distinção entre seus membros por questões de raça, credo ou posição social;
- III** - quando houver dolo ou má fé no cumprimento de seus deveres;
- IV** - quando a falta sujeita à pena de eliminação se revestir de circunstâncias atenuantes;
- V** - contrariar frontalmente dispositivo da carta de princípios do MTG;

VI - deixar de recolher as anuidades e contribuições por até 12 (doze) meses;

VII - na reincidência de falta já punida com admoestação.

VIII - Permitir que o departamento cultural das entidades fique sem atividades, por mais de 12 (doze) meses e assim apontado pela Coordenadoria Regional à Direção do MTG, que analisará o caso através de parecer de comissão especial de averiguação.

Art. 34 - A pena de eliminação será aplicada ao filiado que:

I - deixar de cumprir suas finalidades e usar sua sede e demais dependências para a prática não condizente com os princípios e objetivos do Tradicionalismo;

II - prejudicar os interesses de coirmãos, do MTG e do Tradicionalismo em geral;

III - demonstrar inequivocamente sua incapacidade para conviver no meio tradicionalista;

IV - reincidir em falta já punida com a pena de suspensão;

V - deixar de recolher as anuidades e contribuições por mais de 12 (doze) meses.

VI - Permitir que o departamento cultural das entidades fique sem atividades, por mais de 24 (vinte e quatro) meses e assim apontado pela Coordenadoria Regional à Direção do MTG, que analisará o caso através de parecer de comissão especial de averiguação.

Parágrafo único - A pena prevista no inciso V deixa de existir a partir do recolhimento dos valores devidos.

Art. 35 - Por dano material causado ao MTG, o filiado estará sujeito à pena de multa, que terá efeitos de indenização e não prejudicará concomitante aplicação de outras penalidades.

Parágrafo único - Avaliado o prejuízo, será fixado o valor da multa.

Art. 36 - À primeira infração, de acordo com sua natureza ou

gravidade, poderá ser aplicada qualquer das penas previstas no artigo 31.

§ 1º - Poderá o Conselho Diretor, mediante o interesse e a situação, aplicar sanção alternativa, com caráter pedagógico, para qualquer das situações previstas nos Artigos 32, 33 e 34.

§ 2º - A sanção alternativa não poderá ser aplicada em caso de reincidência à mesma infração já punida anteriormente.

Art. 37 - A suspensão privará o filiado do gozo de seus direitos, durante o prazo de cumprimento da pena, mas não o isentará da observância de seus deveres.

Parágrafo único – A penalidade aplicada à entidade atinge aos seus associados, exceto aqueles que exercerem cargos no nível regional ou estadual e os que, durante o período da suspensão, forem convocados para representar a Região Tradicionalista.

Art. 38 - Ciente de irregularidades atribuídas à entidade filiada, o Presidente do MTG, de ofício ou por denúncia recebida, determinará a abertura de processo administrativo, desde já mandando citar a entidade denunciada para defesa num prazo de 15 (quinze) dias, contados do dia seguinte ao recebimento da citação.

§ 1º - A citação deverá ser feita mediante correspondência por carta AR, na qual acompanhará cópia da denúncia.

§ 2º - A comprovação do recebimento deverá ser juntada aos autos, e, ao expirar-se o prazo de defesa deverá ser certificada à revelia, se for o caso, junto ao processo.

§ 3º - A observância do contraditório e da ampla defesa é obrigatória, sob pena de nulidade do processo.

§ 4º - Quando do recebimento da denúncia poderá o Presidente do MTG aplicar suspensão preventiva à entidade denunciada, observada a gravidade do caso, mediante decisão motivada. A suspensão preventiva não poderá superar os 90 (noventa) dias.

§ 5º - Após a resposta da entidade ou da certificação de sua revelia, o Presidente do MTG designará um Conselheiro para servir de relator do processo, o qual terá a incumbência de instruir o feito, com intimação da entidade acerca da data da instrução.

§ 6º - O relator apresentará, ao Conselho Diretor, seu relatório, no qual deverá propor a solução para o caso, observadas as punições previstas neste Regulamento.

§ 7º - Em caso de suspensão preventiva da entidade, o prazo para processamento e instrução do processo, e julgamento pelo Conselho Diretor, não poderá exceder a 90 (noventa) dias, contados da citação e intimação da suspensão, sob pena de revogação da suspensão imposta.

§ 8º - Havendo suspensão preventiva pode a entidade suspensa efetuar, por escrito, pedido de revogação para o Conselho Diretor, dentro do mesmo prazo da contestação.

§ 9º - Da decisão do Conselho Diretor deverá ser intimada a entidade processada, por carta AR, e sua comprovação juntada aos autos.

§ 10 - Da punição aplicada pelo Conselho Diretor, se for o caso, caberá recurso num prazo de 15 (quinze) dias a contar da intimação da decisão, à Convenção Tradicionalista Gaúcha, sendo aplicado o efeito suspensivo.

Art. 39 - São competentes para aplicar as penalidades previstas nesta Seção:

I - o Conselho Diretor, em qualquer caso;

II - o Presidente do MTG, nos casos de admoestação, multa e suspensão até 90 (noventa) dias.

Art. 40 - Cabe recurso da penalidade aplicada:

I - pelo Conselho Diretor, à Convenção Tradicionalista;

II - pelo Presidente do MTG, ao Conselho Diretor.

Parágrafo único - O recurso deverá ser interposto no prazo máximo de 15 (quinze) dias contados do dia do recebimento da comunicação da decisão terminativa do processo.

Art. 41 - Quando a penalidade, aplicada pelo Conselho Diretor e confirmada pela Convenção Tradicionalista, for a de eliminação, caberá recurso extraordinário ao Congresso Tradicionalista, desde que a petição conte com a aprovação do Encontro Regional.

§ 1º - O recurso extraordinário deverá ser protocolado na Secretaria Geral do MTG até 30 dias antes do início do Congresso.

§ 2º - O Presidente do MTG designará relator especial para emitir parecer ao Congresso. O parecer do relator será votado em sessão que o Presidente do Congresso determinar.

§ 3º - Qualquer que seja o parecer, a penalidade somente será reformada se houver decisão do plenário nesse sentido, aprovada por 2/3 (dois terços) dos delegados presentes no Congresso.

Art. 42 - A entidade eliminada somente poderá solicitar nova filiação, decorrido um ano da decisão final, cumpridas todas as formalidades exigidas para entidade de primeira filiação.

Título II **DA ADMINISTRAÇÃO**

Capítulo I **DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

Art. 43 - Os órgãos do MTG são dimensionados em 4 (quatro) graus de competência:

- I** - Normativos;
- II** - Eletivos;
- III** - Administrativos;
- IV** - De assessoramento.

Art. 44 - São órgãos normativos do MTG:

I - o Congresso Tradicionalista - que tem a incumbência de fixar os princípios doutrinários e traçar a linha filosófica do tradicionalismo gaúcho;

II - a Convenção Tradicionalista - a quem compete traçar as normas político-administrativas do MTG.

Art. 45 - O órgão eletivo é a Assembleia Geral Eletiva, que tem por atribuição eleger os membros do Conselho Diretor, da Junta Fiscal e seus respectivos suplentes.

Art. 46 - Os órgãos administrativos são:

I - o Conselho Diretor;

II - a Junta Fiscal;

III - as Regiões Tradicionalistas.

§ 1º - São órgãos administrativos executivos o Conselho Diretor e as Coordenadorias Regionais Tradicionalistas.

§ 2º - O órgão administrativo fiscalizador é a Junta Fiscal.

Art. 47 - Os órgãos administrativos do MTG têm a sua área própria de atuação, não podendo qualquer pessoa exercer cumulativamente funções em um e outro, bem como em patronagem de Entidade Filiada.

Parágrafo único - Aquele que for eleito ou designado para funções em um órgão administrativo será automaticamente dispensado das atribuições que porventura venha exercendo em outro, cumprindo-lhe imediatamente providenciar na sua sucessão, atendidas às prescrições estatutárias e regulamentares.

Art. 48 - Os órgãos de assessoramento são o Conselho de Vaqueanos, que tem por atribuição dirimir eventuais conflitos e zelar pelo patrimônio moral e material e pela filosofia do Movimento Tradicionalista Gaúcho, e o Conselho de Ética.

Parágrafo único - É vedado o exercício simultâneo das funções de membro do Conselho de Vaqueanos com as de cargos de qualquer dos órgãos administrativos.

Art. 49 - A nenhum dos membros dos órgãos diretivos será atribuído salário, vencimento, abono, gratificação ou remuneração de qualquer espécie.

§ 1º - Não se compreende na proibição constante deste arti-

go o reembolso de despesas necessárias ao exercício de atribuições dos órgãos diretivos do MTG.

§ 2º - Será desligado do seu posto o membro de órgão administrativo que vier aceitar emprego remunerado nos quadros funcionais do MTG.

Capítulo II **DO CONGRESSO TRADICIONALISTA**

Seção I **Do Congresso, suas finalidades e competência**

Art. 50 - O Congresso Tradicionalista é a reunião, em Assembleia Geral, das entidades Filiadas-efetivas e tem por fim:

I - traçar diretrizes, rumos e princípios para o Movimento Tradicionalista Gaúcho;

II - ensejar o debate e a divulgação de ideias, trabalhos, pesquisas, sugestões, teses e temas de cunho tradicionalista;

III - ampliar e enriquecer os conhecimentos específicos de todos interessados, dentro da verdade histórica do Rio Grande do Sul;

IV - incrementar e popularizar as atividades tradicionalistas;

V - proporcionar a mais ampla oportunidade de confraternização entre adeptos, simpatizantes e admiradores das tradições gaúchas;

VI - valorizar o Movimento Tradicionalista Gaúcho - MTG, como entidade;

VII - apreciar o relatório final do Conselho Diretor e votar o parecer da Junta Fiscal sobre o movimento financeiro e mutações patrimoniais;

VIII - decidir, em grau de recurso e na qualidade de última instância, sobre penas disciplinares aplicadas pelos escalões inferiores;

IX - reformar o Estatuto do MTG;

X - destituir, por decisão de 2/3 (dois terços) de seus membros, em sessão extraordinária convocada especialmente para este fim, o Presidente e os Vice-presidentes do Conselho diretor, elegendo, na mesma sessão, os sucessores.

XI - extinguir o MTG;

XII - exercer as demais atribuições que lhe forem fixadas pelo Estatuto e por este Regulamento Geral.

Art. 51 - O Congresso Tradicionalista Gaúcho reúne-se ordinariamente em local fixado no Congresso Ordinário anterior, e extraordinariamente, sempre que necessário.

§ 1º - O Congresso Ordinário será realizado no período entre o primeiro dia de janeiro e o último dia de fevereiro, em datas estabelecidas e divulgadas com antecedência mínima de 180 (cento e oitenta) dias pela Comissão Executiva.

§ 2º - O Congresso Extraordinário será realizado após decisão de 2/3 dos membros titulares do Conselho Diretor e será realizado em local e data definidos pelo Conselho que promoverá a designação da Comissão Executiva para a sua organização.

§ 3º - O Congresso Extraordinário será convocado com no mínimo 60 (sessenta) dias de antecedência e funcionará de acordo com as normas e disposições previstas para o Congresso Ordinário.

§ 4º - As datas estabelecidas pela Comissão Executiva do Congresso, somente poderão ser divulgadas após a sua oficialização pelo Conselho Diretor.

Art. 52 - Além das sessões de preparação, solenes e de Assembleia Geral Eletiva, o programa do Congresso Ordinário reservará espaço para a realização de pelo menos quatro sessões plenárias de caráter ordinário.

Seção II ***Da Comissão Executiva***

Art. 53 - O Congresso Tradicionalista será organizado por uma Comissão Executiva constituída, especialmente para tal fim, por pessoas indicadas pela entidade ou entidades tradicionalistas anfitriãs, pelo MTG, pela municipalidade e autoridades locais.

§ 1º - Poderão integrar a Comissão Executiva representantes das entidades coirmãs da localidade e da Região Tradicionalista, de órgãos públicos e quaisquer organizações nacionais interessadas em colaborar na preparação do conclave.

§ 2º - O Coordenador Regional é considerado membro nato da Comissão Executiva.

§ 3º - A supervisão geral das atividades da Comissão Executiva caberá à Diretoria do MTG.

Art. 54 - É ilimitado o número de membros da Comissão Executiva, que poderá dividir-se em subcomissões.

Art. 55 - Compete à Comissão Executiva:

I - praticar todos os atos necessários à organização, instalação e funcionamento do Congresso;

II - tomar todas as providências necessárias à recepção, hospedagem e alimentação dos Congressistas;

III - expedir convites às entidades e personalidades nacionais e estrangeiras para comparecerem ao Congresso, bem como distribuir às mesmas as necessárias habilitações e identificações;

IV - elaborar relatório administrativo e financeiro do evento, encaminhando-o à Diretoria do MTG, até 90 dias após o seu encerramento.

Seção III ***Dos Congressistas***

Art. 56 - São considerados congressistas aqueles que se identificarem como tal e forem credenciados pela Comissão Exe-

cutiva dentro das seguintes categorias:

I – Com direito a voto:

a) os Delegados das entidades Filiadas-efetivas (até 3 por entidade, conforme sua categoria), credenciados pelos respectivos patrões, que tenham Cartão Tradicionalista pela entidade representada e contem com idade mínima de 16 anos;

b) os membros do Conselho Diretor, Junta Fiscal e respectivos suplentes;

c) os Conselheiros Beneméritos;

d) os Conselheiros Vaqueanos;

e) os Conselheiros Honorários;

f) os Coordenadores Regionais;

II – Sem direito a voto, mas com direito a manifestação.

a) os autores de trabalhos registrados perante a Comissão de Teses;

b) os conferencistas e debatedores de painéis;

c) as autoridades convidadas e os observadores e representantes dos Poderes Públicos;

d) representantes de entidades coirmãs e similares, do país e exterior;

e) convidados especiais;

f) a Primeira Prenda do Rio Grande do Sul e as das Regiões Tradicionalistas;

g) o Peão Farroupilha do Rio Grande do Sul e os das Regiões Tradicionalistas;

h) os componentes da Diretoria do MTG e seus assessores;

i) os membros e auxiliares da Mesa do Congresso;

j) demais tradicionalistas identificados pelo respectivo Cartão Tradicionalista.

k) membros da mesa diretora e integrantes da Comissão Executiva, quando não fizerem parte dos indicados no inciso I deste artigo.

§ 1º - O credenciamento dos delegados poderá ser feito, segundo orientação da Diretoria do MTG, com antecedência, inclusive por meio eletrônico.

§ 2º - Todos os Congressistas receberão uma identificação, diversificada de acordo com as suas respectivas categorias, a qual deverá ser usada obrigatoriamente no recinto do Congresso.

Seção IV **Da Direção dos Trabalhos**

Art. 57 - Na sessão preparatória será constituída a Mesa que dirigirá os trabalhos do Congresso e que terá a seguinte composição:

- I** - Presidente;
- II** - 1º Vice-presidente;
- III** - 2º Vice-presidente;
- IV** - Secretário Geral;
- V** - Relator Geral.

§ 1º - O Presidente e o 1º Vice-presidente são eleitos por voto secreto ou, não existindo divergência, por aclamação, participando da votação os congressistas com direito a voto.

§ 2º - O 2º Vice-presidente é designado pela Comissão Executiva.

§ 3º - O Relator Geral e o Secretário Geral são designados pelo Conselho Diretor, por indicação do Presidente do MTG, com antecedência mínima de 60 (sessenta) dias antes da data marcada para a abertura do Congresso.

Art. 58 - Compete à Mesa:

- I** - dirigir as sessões;
- II** - constituir as Comissões que se fizerem necessárias para o melhor desenvolvimento dos trabalhos;
- III** - convocar as sessões e, sendo necessário, alterar os horários e programas;
- IV** - tomar as medidas cabíveis para o funcionamento normal dos trabalhos e das atividades do Congresso;

V - resolver os casos omissos deste Capítulo.

Art. 59 - Compete ao Presidente:

I - representar a Mesa;

II - assinar, juntamente com o Secretário Geral, as Atas das sessões que presidir;

III - firmar com o Secretário as correspondências do Congresso e rubricar toda a documentação relativa ao mesmo;

IV - representar e designar representantes para eventuais atos a que o Congresso deva comparecer;

V - nomear Comissões.

VI - apresentar ao Presidente do MTG, até 30 dias após o Congresso, um relatório de atividades desenvolvidas e toda a documentação original gerada, tal como: programação, portarias, ofícios, atas, etc.

Seção V ***Da Secretaria***

Art. 60 - A Secretaria será constituída pelo Secretário Geral e por tantos secretários auxiliares quantos forem necessários para o bom andamento das tarefas que lhe são cometidas.

Art. 61 - Compete à Secretaria:

I - executar os serviços que lhe forem determinados pela Mesa;

II - organizar os serviços de correspondência, arquivos e atas das sessões;

III - organizar e distribuir os serviços de publicidade e divulgação;

IV - coletar e ordenar todos os documentos correspondentes ao Congresso, encaminhando-os, ao seu término, ao Conselho Diretor, através de seu Presidente;

V - manter em ordem os assentamentos do Livro de Presença.

Art. 62 - Compete ao Secretário Geral:

I - dirigir e ordenar todos os trabalhos da Secretaria;

II - indicar os Secretários que se fizerem necessários para a perfeita ordenação dos trabalhos da Secretaria, submetendo os nomes escolhidos à aprovação do Presidente;

III - ler as atas e a correspondência ou designar representante para fazê-lo.

Seção VI **Das Comissões**

Art. 63 - Serão constituídas tantas comissões, quantas se fizerem necessárias para o bom andamento do Congresso, sendo uma, obrigatoriamente, a Comissão de Teses, que tem por atribuição apreciar e dar parecer prévio à matéria que será objeto dos debates no plenário.

Parágrafo único - A Comissão de Teses será coordenada pelo Relator Geral e seus membros serão indicados pelo Relator Geral e aprovados pela Diretoria do MTG, Presidente do Congresso e Comissão Executiva, sendo as demais comissões constituídas pela Mesa.

Seção VII **Do Relator Geral**

Art. 64 - Compete ao Relator Geral:

I - indicar os nomes para constituírem a Comissão de Teses, conforme parágrafo único do artigo 63;

II - coordenar e supervisionar os trabalhos da Comissão de Teses, orientando-a de forma a facilitar-lhe a tarefa;

III - receber os trabalhos (teses, moções, proposições e comunicações) que forem entregues ao Congresso e distribuí-los entre os membros da Comissão de Teses, depois de verificar o

seu enquadramento no temário;

IV - indicar à Mesa os casos de prioridade para apreciação dos trabalhos pelo plenário;

V - nomear os assessores e secretários que se fizerem necessários para o bom andamento dos trabalhos.

Seção VIII **Das Sessões**

Art. 65 - São as seguintes as sessões do Congresso:

I - Sessão Preparatória;

II - Sessão Solene de Abertura;

III - Sessões Plenárias Ordinárias e Extraordinárias;

IV - Sessão Ordinária da Assembleia Geral Eletiva;

V - Sessão Solene de Encerramento.

Parágrafo único - Para recebimento, saudação e manifestação de alguma autoridade importante que comparecer ao conclave, a Mesa poderá suspender a sessão ordinária que estiver sendo realizada, fazendo efetivar-se em seguida uma Sessão Solene Especial.

Art. 66 - A Sessão Preparatória, que será instalada e dirigida pelo Presidente do MTG, tem por finalidade:

I - eleger o Presidente e o 1º Vice-presidente do Congresso;

II - dar conhecimento ao plenário dos nomes designados para 2º Vice-presidente, Secretário Geral, Relator Geral e para integrarem as Comissões;

III - empossar os membros da Mesa e das Comissões;

IV - efetuar eventuais alterações no Programa do Congresso;

V - convocar a 1ª. Sessão Plenária ou a Sessão Solene de Abertura, conforme o Programa do Congresso.

Art. 67 - A Sessão Solene de Abertura será iniciada pelo Presidente do MTG, que constituirá a Mesa, proclamará seus compo-

nentes e declarará formalmente instalado o Congresso, passando a direção dos trabalhos ao seu presidente.

Art. 68 - Após a cerimônia a que alude o artigo anterior, usarão da palavra os oradores inscritos de acordo com o protocolo elaborado pela Diretoria do MTG, Mesa do Congresso e Comissão Executiva, devendo, ao término da sessão, o presidente do Congresso convocar a próxima Sessão Plenária.

Art. 69 - As Sessões Plenárias ordinárias obedecerão à seguinte ordem:

I - leitura e aprovação da ata da sessão anterior;

II - hora do expediente;

III - desenvolvimento do tema prioritário, quando houver;

IV - discussão e votação dos trabalhos encaminhados à Mesa pela Comissão de Teses;

V - convocação da sessão seguinte.

§ 1º - Entende-se por tema prioritário o evento previamente estabelecido no Programa do Congresso, para algumas Sessões Plenárias Ordinárias, como a apreciação do relatório das atividades e prestação de contas, que ocorrerá na 4ª Sessão Plenária, conferências, palestras e outros.

§ 2º - A hora do expediente é constituída dos primeiros 30 (trinta) minutos que se seguirem à aprovação da ata da sessão anterior e destina-se à leitura da correspondência e às comunicações.

§ 3º - As comunicações são intervenções dos congressistas sobre assuntos de interesse do tradicionalismo, feitas oralmente, mediante inscrição prévia, solicitada até o término da leitura da correspondência, e não excederão a cinco minutos cada uma.

§ 4º - Na primeira sessão plenária de sábado haverá um espaço de 10 (dez) minutos para cada candidato a sediar o Acendimento Estadual da Chama Crioula do ano corrente e o Congresso Tradicionalista do próximo ano, para expor e defender sua candidatura.

§ 5º - A votação terá início às 10 horas e se dará em duas urnas colocadas no local do evento, nas quais estará mencionado se para o Congresso ou para a Chama Crioula, onde cada Delegado depositará seu voto em cédula específica para este fim, recebida quando do credenciamento.

§ 6º - A divulgação acontecerá na primeira sessão plenária da noite de sábado, após apuração dos resultados por comissão nomeada pela Mesa Diretora do Congresso, especialmente para este fim, a qual apurará os resultados logo após o término da votação, às 17 horas do mesmo dia.

Art. 70 - As Sessões Plenárias Extraordinárias são convocadas quando, por excesso de trabalhos apresentados ou atraso na sua apreciação, se fizer necessário para esgotar a matéria examinada pela Comissão de Teses.

Parágrafo único - As Sessões Plenárias Extraordinárias terão ordem do dia específica para a apreciação da matéria que determinou a sua convocação.

Art. 71 - A Sessão Solene de Encerramento compreenderá:

I - leitura da ata da sessão anterior;

II - posse dos novos membros do Conselho Diretor, Junta Fiscal, seus respectivos suplentes e Coordenadores Regionais;

III - cumprimento do protocolo elaborado pela Mesa;

V - encerramento do Congresso.

Art. 72 - As sessões, salvo disposição estatutária ou regulamentar em contrário, serão realizadas com qualquer número de presentes.

Seção IX ***Das Teses, Moções e Proposições***

Art. 73 - Trabalhos que não se enquadrarem no temário previamente organizado somente serão levados a plenário havendo disponibilidade de tempo ou se, a critério da Comissão de Teses,

forem considerados de relevante importância.

Art. 74 - Os trabalhos, para serem apreciados pela Comissão de Teses, deverão ser encaminhados à mesma, em 3 (três) vias, até 30 (trinta) dias antes do início do Congresso.

§ 1º - As propostas para sediar o Acendimento Estadual da Chama Crioula e o Congresso Tradicionalista Gaúcho, ingressarão como candidaturas, respeitado o prazo constante no caput. A secretaria do MTG deverá analisar a documentação e, se de acordo com as exigências, enviar os pedidos ao Presidente do MTG para homologar os mesmos como candidatura.

§ 2º - O pedido de candidatura, de que trata o parágrafo anterior, deverá se fazer acompanhar de, no mínimo, o seguinte: Documento assinado pelo Coordenador Regional; Documento assinado pelo Prefeito Municipal; Descrição das condições de infraestrutura para a realização do evento.

Art. 75 - Aos autores de trabalhos faculta-se o direito de retirá-los, até mesmo durante os debates.

Art. 76 - A critério do Relator Geral, "ad referendum" da Mesa, será dada prioridade de apresentação a qualquer trabalho cuja importância for particularmente destacada.

Art. 77 - Terão prioridade para discussão os trabalhos procedentes da Convenção Tradicionalista ou do Conselho Diretor, assim como os que versarem sobre modificação estatutária, quando esta constar do Temário do Congresso.

Art. 78 - Salvo os casos de prioridade, os trabalhos serão apreciados pela ordem de colocação dos temas do temário no programa do Congresso e pela ordem de entrada.

Parágrafo único - No caso de serem apresentados dois ou mais trabalhos ou proposições sobre o mesmo tema, o Relator Geral poderá levá-los juntos para discussão pelo plenário.

Seção X **Dos Debates**

Art. 79 - Cada trabalho será apresentado ao plenário por um

dos relatores da Comissão de Teses, que disporá de 10 (dez) minutos para relato da sinopse e parecer.

Parágrafo único - Havendo necessidade de leitura do trabalho, no seu todo ou em parte, o tempo necessário para tal não será computado.

Art. 80 - Cabe ao autor o privilégio de suceder o relator na tribuna, com o prazo de 10 (dez) minutos.

Parágrafo único - na ausência do autor, ou autores, a mesa decidirá pela retirada do trabalho de pauta ou, em se tratando de trabalho de grande relevância, pela sua discussão com eliminação dos prazos deste artigo.

Art. 81 - O autor e o relator poderão voltar à tribuna, findo os debates, com o tempo de 5 (cinco) minutos.

Art. 82 - Para participar dos debates cada congressista disporá de 5 (cinco) minutos, desde que inscrito antes do final da primeira intervenção do autor.

Art. 83 - Toda vez que 3 (três) oradores se houverem manifestado no mesmo sentido, a Mesa consultará aos demais inscritos e, constatando a inexistência de posições divergentes, declarará encerrada a discussão da matéria.

Art. 84 - O aparte só será permitido com a licença expressa do orador e será sempre oportuno e breve, não podendo exceder o tempo de 30 (trinta) segundos e objetivará, apenas, indagar, esclarecer ou trazer algum subsídio à matéria em debate ou argumentação do orador.

§ 1º - Não serão admitidos apartes colaterais.

§ 2º - O tempo dos apartes não será descontado do concedido ao orador.

Art. 85 - O orador deverá portar-se respeitosamente e atendendo as normas de convivência e dispostas no Estatuto e neste Regulamento, sob pena de ser cassada sua intervenção na tribuna.

Art. 86 - Os oradores, em regra, falarão de pé e em locais previamente estabelecidos.

Art. 87 - Admitir-se-á questões de ordem, formuladas em rápidas observações, que não ultrapassem a 1 (um) minuto, desde que de natureza a influir diretamente na marcha dos trabalhos, quer corrigindo algum engano, quer chamando a atenção para disposições estatutárias e regulamentares que não venham sendo observadas.

Parágrafo único - Se o Presidente verificar que a questão de ordem não está se referindo direta e efetivamente à ordem dos trabalhos deverá cassar a palavra de quem a formula.

Art. 88 - Na eventualidade de os debates tomarem rumos ofensivos e injuriosos, tumultuando o ambiente, o Presidente poderá suspender ou encerrar a sessão.

Seção XI **Da Votação**

Art. 89 - A votação será em regra simbólica, processando-se e acordo com o que determinar o Presidente.

§ 1º - Qualquer congressista poderá requerer a votação nominal, a qual, se deferida pela Mesa, se processará de acordo com a ordem de chamada.

§ 2º - Em casos excepcionais, a requerimento deferido ou por deliberação da própria Mesa Diretora, poderá se processar a votação secreta.

§ 3º - Havendo dúvida considerável sobre o resultado da votação, a Mesa poderá renová-la.

Art. 90 - A justificativa de voto somente será admitida por escrito.

Art. 91 - O resultado da votação será tomado por maioria simples dos sufrágios dos votantes, salvo nos casos de quorum qualificado.

Seção XII ***Das Disposições Finais***

Art. 92 - Os congressistas devem comparecer às sessões vestindo o traje típico gaúcho, especialmente nos atos solenes, sendo vedado o uso de armas e peças campeiras.

Parágrafo único - O Presidente do Congresso ou quem estiver presidindo a sessão, poderá impedir que se manifeste, qualquer congressista que não esteja vestido adequadamente.

Art. 93 - Os casos omissos neste Capítulo serão resolvidos pela Mesa Diretora.

Capítulo III ***DA CONVENÇÃO TRADICIONALISTA***

Seção I ***Da Composição e da Convocação***

Art. 94 - A Convenção Tradicionalista é integrada, com direito a voto:

I - pelos membros do Conselho Diretor;

II - pelos Coordenadores Regionais;

III - pelos Conselheiros Beneméritos;

IV - pelos Conselheiros Vaqueanos;

V - pelos membros da Junta Fiscal;

VI - pela Primeira Prenda do Rio Grande do Sul ou a sua sucessora;

VII - pelo Peão Farroupilha do Rio Grande do Sul ou seu sucessor.

Parágrafo único – também podem participar aquelas pessoas que, para esclarecer e orientar a Convenção, a respeito de assuntos a serem debatidos e para ela forem convidados pelo Conselho Diretor, sem direito a voto.

Art. 95 - A Convenção Tradicionalista reúne-se, ordinariamente, anualmente, no mês de julho, em local fixado na Convenção anterior, ou por convocação extraordinária.

Parágrafo único - Se por motivo de força maior a Convenção ordinária não puder se reunir em local e/ou data previamente fixados, cabe ao Conselho Diretor estabelecer o novo local e/ou a nova data.

Art. 96 - As reuniões da Convenção Tradicionalista são convocadas pelo Presidente do MTG, com antecedência mínima de 30 (trinta) dias, através de correspondência direta a todos os seus integrantes.

Art. 97 - Em caso de absoluta necessidade, poderá a Convenção ser convocada extraordinariamente, por deliberação do Conselho Diretor, aprovada por maioria de 2/3 (dois terços) de seus membros, respeitando-se o disposto no artigo anterior.

Seção II ***Da Direção dos Trabalhos***

Art. 98 - A mesa diretora dos trabalhos da Convenção Tradicionalista é constituída pelo Presidente, Vice-presidentes e Secretário Geral do MTG, cada um deles no exercício de suas respectivas funções.

§ 1º - Na impossibilidade de comparecimento do Presidente, será substituído pelos Vice-presidentes, segundo a ordem de sucessão definida no artigo 36 Estatuto do MTG.

§ 2º - No impedimento do Secretário Geral, o Presidente designará um substituto, escolhido dentre os convencionais.

Art. 99 - Quando do temário da Convenção constar matéria relacionada com o disposto do artigo 32, inciso I do Estatuto, o Conselho Diretor poderá nomear, Comissões Especiais para apresentar as propostas, ou o Presidente nomeará dentre os convencionais um ou mais relatores ou, mesmo, uma Comissão Relatora, de acordo com o volume de trabalho.

Parágrafo único - Na hipótese de serem constituídas Comis-

sões Especiais ou Comissão Relatora, o Presidente nomeará, dentre seus membros, um Relator Geral.

Art. 100 - Compete ao Presidente:

I - instalar e encerrar a Convenção;

II - dirigir as sessões;

III - constituir as comissões que se fizerem necessárias para o melhor desenvolvimento dos trabalhos e nomear os seus membros;

IV - convocar as sessões ordinárias e, quando necessário, extraordinárias;

V - tomar as medidas destinadas a garantir o normal funcionamento da Convenção, alterando, se necessário, seu programa e horários;

VI - representar ou designar quem represente a Convenção nos atos que se desenvolverem paralelamente aos integrados em seu programa;

VII - assinar, juntamente com o Secretário Geral, atas, correspondências e demais papéis da Convenção;

VIII - resolver os casos omissos neste Capítulo.

Art. 101 - Compete aos Vice-presidentes auxiliar o Presidente em suas atribuições e, pela ordem, substituí-lo em seus eventuais impedimentos.

Art. 102 - Compete ao Secretário Geral:

I - dirigir e coordenar os trabalhos de secretaria;

II - indicar secretárias para auxiliá-lo nos trabalhos, levando os nomes propostos à homologação do Presidente;

III - ler e assinar atas e correspondência;

IV - organizar os arquivos, atas e correspondência, assim como orientar os serviços de publicidade e divulgação;

V - manter em ordem e controlar o livro de presença;

VI - ordenar todos os documentos e papéis relativos à Convenção, encaminhando-os ao Conselho Diretor após o encerramento dos trabalhos.

Art. 103 - Compete às Comissões Especiais e Comissão Relatora ou aos relatores, quando designados na forma do artigo 99:

I - receber e apreciar os trabalhos que deverão ser encaminhados à Convenção até 30 (trinta) dias antes da data de seu início.

II - verificar se os mesmos se enquadram no temário da Convenção;

III - emitir pareceres com relação às propostas encaminhadas;

IV - indicar a ordem adequada para apresentação dos trabalhos ao plenário;

V - aglutinar as propostas semelhantes.

Seção III ***Das Sessões***

Art. 104 - Nas Convenções Tradicionalistas serão realizadas as seguintes sessões:

I - Sessão Solene de Abertura;

II - Sessões Plenárias;

III - Sessão Solene de Encerramento.

Art. 105 - As sessões solenes de Abertura e de Encerramento se desenvolverão de conformidade com o protocolo previamente elaborado pelos organizadores e anfitriões da Convenção, juntamente com o Presidente do MTG.

Art. 106 - As sessões plenárias serão ordinárias e extraordinárias.

§ 1º - São ordinárias as sessões plenárias constantes do pro-

grama da Convenção.

§ 2º - As sessões extraordinárias serão convocadas pelo Presidente, quando necessárias para o aceleração dos trabalhos.

Art. 107 - As sessões plenárias ordinárias obedecerão à seguinte ordem:

- I - leitura e aprovação da ata da sessão anterior;
- II - hora do expediente;
- III - ordem do dia;
- IV - convocação da sessão seguinte.

§ 1º - A hora do expediente é constituída dos primeiros 30 (trinta) minutos após a aprovação da ata da sessão anterior e destina-se à leitura da correspondência e a comunicação dos Convencionais, pela ordem de inscrição, limitadas as participações a, no máximo, 5 (cinco) minutos por convencional.

§ 2º - Para as sessões plenárias extraordinárias vigora a mesma ordem estabelecida neste artigo, exceto no que diz respeito à hora do expediente, que somente ocorrerá nas sessões ordinárias.

Art. 108 - As sessões serão realizadas com qualquer número de Convencionais presentes, exceto aquelas destinadas a apreciar matéria que exija quorum qualificado.

Art. 109 - Aplicam-se, no que couber, à Convenção Tradicionalista as normas relativas à ordem dos debates e ao processo de votação estabelecidos para o Congresso Tradicionalista.

Capítulo IV DA ASSEMBLEIA GERAL ELETIVA

Seção I Da Composição, da Convocação e da Instalação

Art. 110 - A Assembleia Geral Eletiva é constituída de um Presidente, um Secretário e Delegados-Eleitores.

§ 1º - Entende-se por Delegado-Eleitor, para os efeitos deste Capítulo, o representante devidamente credenciado por uma

entidade Filiada-efetiva, através de manifestação escrita e irrevogável do Patrão da entidade.

§ 2º - As entidades Filiadas-efetivas, em dia com suas obrigações, terão direito a credenciar delegados-eleitores conforme segue:

- a) Entidade de Participação Plena: dois delegados-eleitores;
- b) Entidade de Participação Parcial: um delegado-eleitor;
- c) Entidade Especial: um delegado-eleitor.

§ 3º - Os delegados eleitores, indicados sempre em caráter insubstituível, serão identificados por crachá de cor diferente daquela adotada para os demais congressistas, quando a Assembleia Geral for realizada no decorrer do Congresso Tradicionalista.

§ 4º - Será presidente da Assembleia Geral Eletiva um membro do Conselho Diretor ou Conselheiro Benemérito, conforme definição prévia do Conselho Diretor, desde que o escolhido não faça parte de qualquer chapa concorrente, seja ao Conselho Diretor, seja à Junta Fiscal.

§ 5º - O Secretário será designado pelo presidente da Assembleia Eletiva.

Art. 111 - A Assembleia Geral Eletiva será convocada pelo Presidente do MTG, com antecedência mínima de 30 (trinta) dias da data marcada para a eleição, através de edital publicado em jornal de circulação estadual.

Art. 112 - A Assembleia Geral Eletiva reúne-se, anualmente, no decorrer do Congresso Tradicionalista, para proceder à eleição, simultânea, de membros titulares do Conselho Diretor e da Junta Fiscal e respectivos suplentes.

Art. 113 - A Assembleia Geral Eletiva será instalada pelo Presidente do Congresso Tradicionalista.

I - em primeira chamada, com a presença de delegados-eleitores que representem, pelo menos, 50% (cinquenta por cento) das entidades filiadas-efetivas;

II - em segunda chamada, 30 (trinta) minutos após a primeira, com qualquer número.

Art. 114 - Quando, por contingência fortuita, o Congresso Tradicionalista não se realizar, a Assembleia Geral Eletiva será instalada pelo Presidente do MTG.

Seção II **Da Comissão Eleitoral**

Art. 115 - O processo de eleição será orientado por uma Comissão Eleitoral constituída, além do presidente, por 3 (três) delegados-eleitores para cada mesa receptora, escolhidos pela Assembleia Geral Eletiva, à qual compete:

I – conferir o registro das chapas concorrentes;

II - orientar o trabalho das mesas receptoras de votos;

III - dirigir o processo de votação;

IV - realizar o escrutínio;

V - fornecer ao Secretário da Assembleia todos os elementos necessários à elaboração da ata;

VI - comunicar ao Presidente da Assembleia os resultados da eleição;

VII - assinar a ata da Assembleia;

VIII - executar outras atribuições que neste Capítulo lhe forem estabelecidas.

Art. 116 - A Comissão Eleitoral utilizará tantas mesas receptoras de votos quantas forem necessárias para o bom andamento da votação.

§ 1º - Cada mesa receptora de votos terá 1 (um) Presidente e 2 (dois) mesários, um dos quais acumulará as funções de Secretário.

§ 2º - Funcionarão, no mínimo, 2 (duas) mesas receptoras de votos.

§ 3º - Os delegados-eleitores serão agrupados nas mesas receptoras de votos de acordo com as Regiões Tradicionalistas a que pertencem suas entidades.

§ 4º - As mesas receptoras poderão ser substituídas por urnas eletrônicas, a critério do Conselho Diretor do MTG.

Seção III ***Do Registro das Chapas***

Art. 117 - As chapas serão registradas junto à Secretaria Geral do MTG, até 8 (oito) dias antes da data e hora marcadas para a Assembleia Geral Eletiva.

Art. 118 - A Secretaria Geral receberá a inscrição das chapas anotando o dia e a hora do recebimento, fornecendo recibo; a mesma deverá, obrigatoriamente, conter:

I - relação de candidatos a todos os postos a serem preenchidos no Conselho Diretor (16 ou 17 titulares e 16 suplentes) e na Junta Fiscal (3 titulares e 3 suplentes);

II - assinatura de todos os candidatos integrantes da relação a que alude a alínea anterior, o que representará a aquiescência dos mesmos em concorrer;

III - certidão negativa, expedida pela assessoria jurídica do MTG, informando que não está litigando ou que não litigou em nenhum processo contra o MTG em que tenha sido julgado culpado, para cada um dos candidatos;

IV - assinatura de, pelo menos, 10 entidades Filiadas-efetivas e de Participação Plena, representadas pelo Patrão.

§ 1º - Quando não se configurar a hipótese prevista no artigo 36, parágrafo único, do Estatuto do MTG, para que o Presidente do MTG, da gestão por findar possa passar automaticamente a integrar o novo Conselho Diretor, o número de candidatos a titulares desse órgão, a que alude o inciso I deste artigo, passará a ser de 17 (dezesete), para que a chapa seja considerada completa.

§ 2º - Caso a mesma entidade-filiada assine o pedido de re-

gistro de mais de uma chapa, sua assinatura somente será considerada no primeiro requerimento recebido na Secretaria Geral.

Art. 119 - Se um requerimento de registro de chapa não apresentar algumas das condições previstas no artigo anterior, a Secretaria Geral do MTG concederá o prazo de 24 (vinte e quatro) horas, a fim de que as irregularidades sejam sanadas.

Art. 20 - A Secretaria Geral do MTG encaminhará as chapas inscritas regularmente ao Presidente da Assembleia Geral Eletiva, tão logo esta seja instalada.

Parágrafo único - Juntamente com as chapas inscritas, a Secretaria Geral entregará ao Presidente da Assembleia as cédulas para votação, previamente preparadas, para serem verificadas e rubricadas pela Comissão Eleitoral nomeada, exceto no caso do parágrafo 2º do artigo 123.

Art. 121 - As chapas concorrentes poderão credenciar 1 (um) fiscal junto a cada mesa receptora para acompanhar, sem interferir, o processo de votação e outro junto à Comissão Eleitoral para, nas mesmas condições, fiscalizar todo o desenvolvimento do pleito, inclusive a apuração.

Seção IV **Da Votação**

Art. 122 - Votarão os delegados-eleitores credenciados até o final da Sessão Plenária que anteceder aquela, durante a qual, seja instalada a Assembleia Geral Eletiva, podendo ser feito o credenciamento antecipadamente conforme o que determinar a Diretoria do MTG.

§ 1º - Ao término desse prazo, o presidente da Assembleia determinará a cessação de novos credenciamentos, assim como de eventuais substituições de delegados-eleitores já credenciados anteriormente por suas entidades.

§ 2º - O exercício do voto é registrado através da assinatura dos delegados-eleitores em lista destinada a este fim.

§ 3º - O presidente da mesa receptora deve conferir se o

nome dos votantes coincide com o dos delegados-eleitores devidamente credenciados.

Art. 123 - A independência e o sigilo do voto serão assegurados mediante a adoção das seguintes providências:

I - uso de cédulas uniformes, autenticadas pelo presidente da mesa receptora;

II - isolamento do delegado em gabinete indevassável, para o efeito de introduzir na urna a cédula;

§ 1º - Somente poderão permanecer no recinto da votação os membros da Comissão Eleitoral, um fiscal de cada chapa registrada, o pessoal de serviço, se requisitado pelo presidente e os delegados-eleitores, sendo que estes se irão retirando à medida que forem votando.

§ 2º - Quando for utilizada a urna eletrônica, o delegado eleitor assina a lista de credenciados e registra seu voto em ambiente reservado.

Art. 124 - Terminada a votação e declarado o seu encerramento pelo presidente da mesa receptora, tomará este as seguintes providências:

I - cerrará a boca da urna com tiras de papel rubricadas pelos membros da mesa e, facultativamente, pelos fiscais de chapa.

II - mandará lavrar a ata de votação, da qual deverá constar o nome dos fiscais que estiverem presentes, o número de entidades filiadas e de delegados que votaram, os protestos e impugnações dos fiscais, as assinaturas dos membros da mesa e, a critério dos mesmos, as dos fiscais;

III - entregará ao presidente da Comissão Eleitoral a urna e todos os documentos relativos à votação.

Seção V **Da Apuração e do Resultado**

Art. 125 - De posse das urnas e dos demais documentos relativos à votação, o Presidente da Comissão Eleitoral orientará

os procedimentos preliminares à apuração, iniciando pela apreciação das questões surgidas em cada mesa receptora, durante a votação, e exame da respectiva urna.

§ 1º - Ao iniciar o processo de apuração e antes da abertura da urna, a Comissão Eleitoral fará consignar em ata os protestos e impugnações porventura apresentados pelos fiscais de chapas, sua decisão em relação aos mesmos e, em grau de recurso, se houver, a decisão soberana e conclusiva do Presidente da Assembleia.

§ 2º - Somente serão recebidos protestos e impugnações com relação ao processo de votação antes da abertura da urna.

§ 3º - Aberta a urna, verificar-se-á o número de cédulas autenticadas, que deverá corresponder ao de votantes.

§ 4º - Se a cédula estiver assinada ou contiver o nome do delegado-eleitor, ou contiver qualquer alteração que não as permitidas pelo artigo 123 o voto será considerado nulo.

§ 5º - No caso do uso de urna eletrônica, a apuração será realizada na forma indicada pelo Tribunal Regional Eleitoral.

Art. 126 - Concluído o procedimento de que trata o artigo anterior, o presidente da Comissão Eleitoral determinará a reunião das cédulas contidas nas diversas urnas e após a contagem, o que será feito pelos escrutinadores, com a colaboração dos demais membros das mesas receptoras.

Parágrafo único - Se a cédula não estiver autenticada pelo presidente da mesa, o voto será considerado nulo.

Art. 127 - Concluída a contagem de votos será considerada eleita a chapa mais votada. **Parágrafo único** - Em caso de empate será considerada eleita a chapa que contiver o candidato mais idoso.

Art. 128 - Encerrado o processo de eleição, a Comissão Eleitoral encaminhará todo o material utilizado ao presidente da Assembleia que, após examinar o mesmo, tomará, sucessivamente,

as seguintes providências:

I - mandará lavrar em ata as ocorrências que ainda não tiverem sido registradas por determinação da Comissão Eleitoral;

II - decidirá, em grau de recurso, se houver, as impugnações de fiscais de chapa, referentes ao processo de apuração e relacionados com eventos ocorridos após o momento assinalado pelo § 1º. do artigo 125;

III - proclamará o resultado final da eleição;

IV - convocará os eleitos a se reunirem, na forma dos artigos 36 e 49, do Estatuto do MTG;

V - convidará o plenário a indicar, 5 (cinco) delegados-eleitores para, em nome da Assembleia, conferir, aprovar e assinar a ata da reunião;

VI - declarará encerrada a reunião da Assembleia Geral Eletiva.

Seção VI **Disposições Gerais**

Art. 129 - A ata da Assembleia Geral Eletiva será lavrada pelo Secretário, logo após o encerramento da reunião e, após conferida e aprovada pelos delegados-eleitores escolhidos na forma do inciso V do artigo anterior, será por eles assinada, juntamente com os membros da Comissão Eleitoral, Presidente e Secretário da Assembleia.

Parágrafo único - Também poderão assinar a ata os fiscais de chapa que assim o desejarem.

Art. 130 - Os casos omissos surgidos durante a reunião da Assembleia Geral Eletiva serão, soberana, conclusiva e inapelavelmente, resolvidos pelo Presidente da Assembleia.

Capítulo V DO CONSELHO DIRETOR

Seção I Disposições Preliminares

Art. 131 - O Conselho Diretor é o órgão encarregado de estabelecer, orientar e comandar a administração executiva do MTG.

Art. 132 - A composição do Conselho Diretor é de 33 (trinta e três) membros titulares, com mandato de 2 (dois) anos.

§ 1º - O presidente da gestão imediatamente anterior, desde que haja cumprido integralmente seu mandato, sem demissão ou destituição, será um dos membros do Conselho Diretor.

§ 2º - 32 (trinta e dois) conselheiros serão eleitos pela Assembleia Geral Eletiva, na forma do Capítulo IV deste Título, sendo 16 (dezesseis) nos anos ímpares e os outros 16 (dezesseis) nos anos pares.

§ 3º - Juntamente com os titulares, serão eleitos 16 (dezesseis) suplentes, com mandato de 1 (um) ano, os quais serão chamados, pela ordem, no caso de impedimento ou vaga, para assumirem, temporária ou definitivamente, as atribuições do cargo.

Art. 133 - As atividades do Conselho Diretor são dirigidas por um Presidente, um Vice-presidente de Administração e Finanças (1º vice-presidente), um vice-presidente de Cultura (2º vice-presidente), um vice-presidente Campeiro, um vice-presidente Artístico e um vice-presidente de Esportes Campeiros, escolhidos dentre os seus membros, competindo-lhes articular os diversos órgãos auxiliares, que constituem a Diretoria da MTG.

Art. 134 - O presidente e os vice-presidentes do Conselho Diretor são reconhecidos, também, como Presidente e Vice-presidentes do Movimento Tradicionalista Gaúcho e da Diretoria do MTG.

Art. 135 - O presidente e os vice-presidentes do MTG são eleitos em sessão especial do Conselho Diretor, levada a efeito logo após a realização da Assembleia Geral Eletiva.

§ 1º - A sessão especial de que trata este artigo será instalada e dirigida pelo presidente da Assembleia Geral Eletiva, que designará o secretário, promoverá a eleição e determinará a lavratura da respectiva ata, a qual será inserida no livro de atas do Conselho Diretor.

§ 2º - Para concorrer à Presidência do MTG, o candidato deverá ter exercido, anteriormente, ao menos o cargo de Conselheiro ou de Coordenador Regional.

Seção II **Da Posse e Exercício**

Art. 136 - O Presidente, os Vice-presidentes e os demais membros do Conselho Diretor são empossados na Sessão Solene de Encerramento do Congresso Tradicionalista.

Parágrafo único - Ocorrendo a hipótese do parágrafo único do artigo 33 do Estatuto, a posse será realizada perante a Assembleia Geral Eletiva.

Art. 137 - Na Sessão Solene a que alude o artigo anterior, o Presidente do Congresso, no momento estabelecido no artigo 71, deste Regulamento, chamará nominalmente os integrantes do Conselho Diretor eleitos, declinando os nomes escolhidos para a presidência e vice-presidências, os quais, diante da Mesa Diretora, prestarão o compromisso protocolar, após a que serão declarados empossados nos respectivos cargos.

Art. 138 - O compromisso protocolar será prestado mediante o seguinte juramento, que será lido por um dos empossados, com pausas, durante as quais será repetido pelos demais:

PROMETO,

PELA MINHA HONRA DE GAÚCHO

E DIANTE DO AURI-VERDE PENDÃO DA MINHA PÁTRIA

E DO SAGRADO PAVILHÃO TRICOLOR

DO MEU RIO GRANDE DO SUL,

RESPEITAR E ACATAR,
CUMPRINDO E FAZENDO CUMPRIR,
AS NORMAS DO ESTATUTO,
REGULAMENTOS,
CARTA DE PRINCÍPIOS,
CÓDIGO DE ÉTICA
E RESOLUÇÕES DO MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO,
BUSCANDO EXECUTAR
COM FIDELIDADE E FIRMEZA
AS ATRIBUIÇÕES QUE ME FORAM CONFERIDAS,
PARA O APRIMORAMENTO
E FORTALECIMENTO DAS NOSSAS TRADIÇÕES
E MAIOR HONRA E GLÓRIA
DA NOSSA SAGRADA QUERÊNCIA
E DO POVO GAÚCHO.

Art. 139 - Os membros do Conselho Diretor, empossados na forma dos artigos anteriores, entrarão no exercício de suas funções por ocasião da primeira sessão ordinária do órgão, que não poderá ultrapassar a 15 (quinze) dias após o encerramento do Congresso, quando serão investidos de todos os direitos e deveres inerentes a seus cargos.

Seção III **Das Sessões**

Art. 140 - O Conselho Diretor reunir-se-á ordinária e extraordinariamente, funcionando validamente com a presença da maioria absoluta dos seus membros, sendo suas decisões tomadas por maioria simples, exceto nos casos de quorum qualificado previsto no Estatuto e neste Regulamento.

Art. 141 - As sessões ordinárias serão realizadas bimensalmente, em locais e horários previamente estabelecidos, e as extraordinárias sempre que se fizerem necessárias.

Art. 142 - Na primeira sessão ordinária do ano, que será realizada dentro dos primeiros 15 (quinze) dias após a posse, entrarão em exercício os membros titulares e suplentes do Conselho Diretor eleitos na última Assembleia Geral Eletiva.

Parágrafo único - A reunião de que trata este artigo será convocada pelo Presidente, por ocasião da posse dos novos membros do Conselho Diretor.

Art. 143 - A primeira sessão ordinária obedecerá ao seguinte rito:

I - o Presidente dá por aberto os trabalhos e determina a leitura da ata da sessão especial de que trata o artigo 139 deste Regulamento;

II - o Presidente declara em exercício os Conselheiros, titulares e suplentes, eleitos na última Assembleia Geral Eletiva e transmite o cargo a seu sucessor;

III - o novo Presidente assume a direção dos trabalhos e submete ao Conselho Diretor os nomes que deverão constituir a Diretoria, declarando-os empossados e no pleno exercício de seus cargos, desde que referendadas as indicações;

IV - encerra a sessão.

Parágrafo único - A leitura da ata da sessão anterior, assim como da correspondência e o exame da matéria da ordem do dia serão objeto de uma segunda sessão ordinária, que será levada a efeito logo após o encerramento da primeira.

Art. 144 - As sessões ordinárias são convocadas pelo Presidente do MTG, com antecedência mínima de 10 (dez) dias, através de comunicação direta aos conselheiros.

Art. 145 - As sessões extraordinárias do Conselho Diretor serão convocadas na forma e no prazo previsto no artigo anterior:

I - pelo Presidente do MTG;

- II - a requerimento de 1/3 (um terço) de seus membros;
- III - por solicitação da Junta Fiscal.

Parágrafo único - Se a convocação nos termos dos incisos II e III não for concretizada pelo Presidente, no prazo de 5 (cinco) dias da entrega do pedido, caberá aos interessados realizar a sessão, com a rígida observância das disposições do artigo anterior.

Art. 146 - As sessões ordinárias são constituídas de 3 (três) partes: expediente, ordem do dia e comunicações.

§ 1º - Para o expediente, que se destina à leitura da correspondência do conselho, são reservados os primeiros 30 (trinta) minutos após a aprovação da ata da sessão anterior.

§ 2º - A ordem do dia é a constante do protocolo organizado pelo Presidente.

§ 3º - Esgotada a matéria constante da ordem do dia, a palavra será dada aos conselheiros e, eventualmente, a outras pessoas presentes, para comunicações.

Art. 147 - Nas sessões extraordinárias a matéria determinante da convocação será o único objeto da sessão.

Art. 148 - Os membros da Diretoria do MTG que não pertencerem ao conselho Diretor terão o direito de usar a palavra no horário das comunicações.

Art. 149 - As sessões do Conselho Diretor serão públicas, exceto quando forem declaradas de caráter secreto ou reservado, nelas podendo manifestar-se terceiros, desde que convidados ou convocados.

Seção IV ***Da Competência do Conselho Diretor***

Art. 150 - Compete ao Conselho Diretor:

- I - eleger seus Presidente e Vice-presidentes;
- II - homologar o resultado da eleição, realizadas nos Encontros Regionais, designar, empossar, credenciar e destituir os Co-

ordenadores Regionais.

III - interpretar e resolver os casos omissos do Estatuto do MTG e deste Regulamento, "ad referendum" do Congresso Tradicionalista ou da Convenção Tradicionalista, respectivamente;

IV - criar e extinguir departamentos e comissões elaborando seus regimentos internos;

V - conferir títulos de benemerência, honoríficas e lauréis, respeitados os pré-requisitos estabelecidos neste Regulamento;

VI - administrar o MTG com exata observância dos preceitos legais, estatutários e regulamentares;

VII - aprovar o "Estatuto Padrão" para as Regiões Tradicionalistas, fiscalizando o seu cumprimento;

VIII - apreciar e aprovar regimentos internos dos departamentos do MTG;

IX - elaborar a legislação disciplinar que, homologada pela Convenção Tradicionalista, passa a integrar este Regulamento;

X - aplicar penas disciplinares na forma prevista no estatuto e neste Regulamento, bem como nos demais Regulamentos do MTG;

XI - aplicar penas disciplinares com base na apreciação de pareceres exarados pela Comissão de Ética do MTG;

XII - autorizar a aquisição e alienação de bens;

XIII - decidir sobre a admissão, suspensão e exclusão de filiados;

XIV - apresentar o relatório de fim de gestão, que deverá ser acompanhado do balanço e parecer da Junta Fiscal;

XV - declarar vagos os cargos de Presidente, Vice-presidente e membros do Conselho Diretor, sempre que ocorrer motivo para tal, elegendo sucessor ou convocando suplente, conforme o caso;

XVI - deliberar sobre todos os processos que forem de sua competência;

XVII - escolher o Conselho Consultivo e o Conselho Fiscal da Fundação Cultural Gaúcha - MTG;

XVIII - alterar o Estatuto da Fundação Cultural Gaúcha - MTG;

XIX - exercer as demais atribuições que lhe forem fixadas no Estatuto e neste Regulamento.

§ 1º - Dentre os títulos a que se refere ao inciso V deste artigo, poderá ser concedido o de Conselheiro Benemérito a tradicionalistas investidos, atualmente ou anteriormente, no cargo de membro do Conselho Diretor, em cujo exercício tenham prestado relevantes serviços à causa tradicionalista, devendo decisão neste sentido, ter sido tomada pelo Conselho Diretor e homologada pela Convenção Tradicionalista.

§ 2º - À pessoa que, embora nunca tenha integrado o Conselho Diretor, preencha as demais condições postas no parágrafo anterior, poderá ser concedido o título de Conselheiro Honorário, por uma deferência especial de competência exclusiva do Conselho Diretor.

Seção V

Das Funções e Responsabilidade do Conselheiro

Art. 151 - No início de cada gestão, observadas as peculiaridades de cada caso, serão atribuídas aos membros do Conselho Diretor funções de supervisor de uma ou mais Regiões Tradicionalistas, competindo-lhes orientar e auxiliar o Coordenador Regional no exercício de suas atividades, comparecer aos Encontros Regionais, assessorar as entidades da sua jurisdição e colaborar nas suas promoções de maior vulto.

Art. 152 - Todo Conselheiro é considerado representante do Conselho Diretor e, quando delegado, do Presidente e da Diretoria do MTG, em qualquer lugar onde como tal se apresentar.

Art. 153 - Incumbe aos membros do Conselho Diretor apreciar com exatidão os processos que lhe forem distribuídos pela

presidência, emitindo parecer no prazo regulamentar ou estipulado.

§ 1º - Sempre que necessário poderá o Conselheiro relator baixar o processo em diligência, para complementar sua instrução.

§ 2º - Havendo necessidade de vistoria ou inspeção local ou pessoal, o Conselheiro relator solicitará da presidência o prazo e as condições necessárias para tal.

§ 3º - Sempre que alguma diligência deva ser adotada pelos órgãos oficiais do MTG, o prazo para oferecimento do parecer será reaberto, a partir da devolução do processo ao Conselheiro relator, com a providência devidamente atendida.

Art. 154 - impossibilitado de comparecimento a qualquer das sessões ou de cumprimento de missão que lhe tenha sido atribuída, o Conselheiro justificar-se-á com a antecedência necessária, possibilitando a convocação de suplente ou a sua substituição, conforme o caso.

Art. 155 - Toda e qualquer justificativa de ausência de reunião ou de impedimento no cumprimento de qualquer missão, somente serão considerados se encaminhados previamente, por escrito.

Parágrafo único - A justificação "a posteriori" somente será aceita por motivo de força maior ou caso fortuito, a juízo do Conselho Diretor, por decisão de 2/3 (dois terços) dos seus membros.

Seção VI

Do Impedimento, Licenciamento e Vaga

Art. 156 - São causas de impedimento do membro do Conselho Diretor:

- I** - o licenciamento;
- II** - a suspensão do exercício do mandato;
- III** - a ausência eventual ou imprevista.

Art. 157 - Licenciamento é o afastamento do Conselheiro,

previamente requerido, por prazo certo e tendo em vista motivos de saúde ou particulares.

§ 1º - O requerimento será dirigido ao Presidente do MTG, a quem incumbe exarar o respectivo despacho.

§ 2º - O prazo de licenciamento não poderá ultrapassar a 90 (noventa) dias, salvo por motivo de enfermidade devidamente comprovada, com uma renovação por igual período.

Art. 158 - A suspensão do exercício do mandato, que terá sempre caráter punitivo, será aplicada na forma da Seção VII.

Art. 159 - Ausência eventual ou imprevista consiste no não comparecimento do Conselheiro à sessão do órgão, à reunião de comissão ou a qualquer ato para que esteja designado.

Art. 160 - A vaga no cargo de membro do Conselho Diretor decorrerá de:

- I - morte;
- II - renúncia;
- III - perda do mandato.

Seção VII ***Das Penas Disciplinares***

Art. 161 - O Conselheiro que se houver de maneira incompatível com o cargo será passível das seguintes penalidades:

- I - advertência;
- II - suspensão do exercício do mandato;
- III - perda do mandato.

Art. 162 - As penalidades mencionadas no artigo anterior serão aplicadas de acordo com a gravidade da ação ou omissão do faltoso.

Art. 163 - Aplicar-se-á a pena de advertência no caso de pequenas omissões ou de faltas sem caráter intencional, ou ainda, no caso de infração punível com a suspensão, porém revestida de circunstâncias atenuantes.

Art. 164 - A suspensão do exercício do mandato deverá ocorrer no caso de falta grave ou intencional, que comprometa a entidade, seus órgãos diretivos ou os princípios do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 1º - A suspensão poderá ter caráter preventivo, desde que o afastamento do Conselheiro seja considerado necessário para a apuração de irregularidades.

§ 2º - Em qualquer caso, a suspensão não poderá ultrapassar o limite de 90 (noventa) dias.

Art. 165 - Perderá o mandato o membro do Conselho Diretor que:

I - faltar a 3 (três) sessões consecutivas, sem justo motivo, a juízo de seus pares;

II - reincidir em falta punível com a pena de suspensão.

§ 1º - No caso do inciso I, verificada a ocorrência, o vice-presidente de administração e finanças deverá, obrigatoriamente, levar o assunto a debate na primeira sessão ordinária seguinte ao fato, sob pena de responsabilidade.

§ 2º - Caso não ocorra a providência prevista no parágrafo anterior, qualquer Conselheiro poderá denunciar o fato.

Art. 166 - Excepcionalmente, diante da gravidade de ato praticado por membro do Conselho Diretor e sua repercussão e danos aos interesses do tradicionalismo, poderá ser aplicada, desde logo, à primeira falta, a pena de perda do mandato.

Art. 167 - O Conselho Diretor é o órgão competente para aplicar penalidades aos seus membros, sendo que, no caso de suspensão ou perda do mandato, exceto na hipótese do inciso I do artigo 165, a medida deverá ser aprovada por maioria de 2/3 (dois terços), em sessão extraordinária especialmente convocada.

Art. 168 - O processo de punição será iniciado, salvo no caso do inciso I do artigo 165, pelo Presidente do MTG, mediante apresentação escrita de Entidade Filiada-efetiva, de Coordenador Regional ou de membro do Conselho Diretor.

Parágrafo único - Ao acusado será assegurada ampla defesa.

Art. 169 - O membro do Conselho Diretor que tiver declarada a perda de seu mandato é considerado inelegível para qualquer cargo ou função administrativa do MTG:

I - no período administrativo seguinte, na hipótese do inciso I do artigo 165;

II - durante os 3 (três) períodos administrativos subseqüentes nos demais casos.

Seção VIII **Da Diretoria**

Art. 170 - A Diretoria é o órgão de representação permanente e encarregado da execução da administração do MTG, de acordo com as diretrizes estabelecidas pelo Conselho Diretor, eleitos de acordo com o artigo 135 deste Regulamento.

I - Presidente;

II - Vice-presidente de Administração e Finanças, também denominado 1º Vice-presidente;

III - Vice-presidente de Cultura, também denominado 2º Vice-presidente;

IV - Vice-presidente Campeiro;

V - Vice-presidente Artístico;

VI - Vice-presidente de Esportes Campeiros.

Parágrafo único - Também compõem a Diretoria os titulares dos órgãos auxiliares.

Art. 171 - São órgãos auxiliares da Diretoria, os departamentos assim vinculados:

§ 1º - Presidência:

a) Assessoria de Imprensa;

b) Departamento de Comunicadores;

c) Assessoria Jurídica.

§ 2º - Vice-presidência de Administração e Finanças:

- a)** Secretaria Geral;
- b)** Gerência Executiva;
- c)** Tesouraria Geral;
- d)** Departamento de Patrimônio;
- e)** Conselho de Ética;
- f)** 40ª Região Tradicionalista.

§ 3º - Vice-presidência de Cultura:

- a)** Departamento de Coordenação Cultural Interna;
- b)** Departamento de Concursos Culturais para Prendas e Peões;
- c)** Departamento de Formação Tradicionalista e Aperfeiçoamento;
- d)** Departamento de Pesquisa e Difusão Cultural;
- e)** Departamento de Apoio à Juventude Tradicionalista;
- f)** Departamento Jovem;
- g)** Departamento de Apoio em Acervo Bibliográfico e de Imagens Físicas e Virtuais.

§ 4º - Vice-presidência Campeira:

- a)** Ordem dos Cavaleiros do Rio Grande do Sul;
- b)** Departamento de Narradores;
- c)** Departamento de Laço;
- d)** Departamento de Rédeas e Chasque;
- e)** Departamento de Gineteada;
- f)** Departamento de Vaca Parada;
- g)** Departamento de Juizes Campeiros.

§ 5º - Vice-presidência Artística:

- a)** Departamento de Dança e Chula;
- b)** Departamento de Música e Interpretação;
- c)** Departamento de Manifestações Individuais e Espontâneas (poéticas).

§ 6º - Vice-presidência de Esportes Campeiros:

§ 7º - Além dos órgãos auxiliares de que alude este artigo, poderão ser criados tantos outros quantos se fizerem necessários, por proposição da Diretoria e aprovados pelo Conselho Diretor.

§ 8º - Os órgãos auxiliares serão regidos por Regimento Interno aprovado pelo Conselho Diretor, que poderá estabelecer outras atribuições que se somarão às definidas neste Regulamento Geral.

§ 9º - São titulares dos órgãos auxiliares o Secretário Geral, o Tesoureiro Geral e os diretores de departamentos e subdiretores de subdepartamentos, indicados pelo Vice-presidente de cada área e nomeados pelo Presidente do MTG, com exceção do Departamento Jovem, que obedece a regramento específico.

§ 10 - A participação dos titulares dos órgãos auxiliares em eventos do MTG será oficializada mediante convocação da Diretoria do MTG.

Art. 172 - Os membros da Diretoria, citados no artigo 170, reunir-se-ão ordinariamente, pelo menos uma vez ao mês e, extraordinariamente, tantas vezes quanto o necessário.

Parágrafo único - Os titulares dos órgãos auxiliares participam da reunião de Diretoria quando convocados pelo Presidente do MTG.

Art. 173 - O Presidente do MTG, e os Vice-presidentes em suas áreas, poderão convocar para reunião extraordinária, sempre que julgarem necessário, os titulares dos departamentos que compõem os órgãos auxiliares.

Art. 174 - A primeira reunião ordinária da Diretoria será realizada dentro dos primeiros 15 (quinze) dias que se seguirem à sessão do Conselho Diretor de que trata o artigo 143 deste Regulamento.

Seção IX **Da Presidência**

Art. 175 - Compete ao Presidente:

- I** - supervisionar tudo o que disser respeito ao MTG;
- II** - presidir e, juntamente com os Vice-presidentes, dirigir os atos administrativos do MTG;
- III** - manter sob subordinação direta a Assessoria Jurídica, a Assessoria de Imprensa, e o Departamento de Comunicadores;
- IV** - representar o MTG ativa e passivamente, judicial e extra-judicialmente, bem como em todos os atos de sua vida social;
- V** - constituir procuradores e mandatários e designar representantes;
- VI** - admitir, licenciar, suspender e demitir empregados;
- VII** - aplicar penas disciplinares na forma estabelecida neste Regulamento;
- VIII** - assinar atas, relatórios, correspondência e o expediente em geral, juntamente com o Vice-presidente de Administração e/ou o Secretário Geral;
- IX** - assinar cheques e documentos que impliquem em responsabilidade financeira, juntamente com o Vice-presidente de Administração e Finanças e/ou o Tesoureiro-Geral.
- X** - assinar inventários e tombamentos, juntamente com o Diretor do Patrimônio;
- XI** - nomear o Secretário Geral, o Tesoureiro-Geral, Diretores e respectivos auxiliares;
- XII** - designar e dispensar os membros das comissões que eventualmente venham a ser constituídas internamente e credenciar representantes junto às comissões formadas em órgãos e instituições públicas ou privadas, para as quais seja solicitado tal tipo de participação;

XIII - convocar e instalar o Congresso Tradicionalista;

XIV - convocar, instalar e presidir a Convenção Tradicionalista;

XV - convocar e, na hipótese do artigo 117 deste Regulamento, instalar a Assembleia Geral Eletiva;

XVI - convocar e presidir as reuniões de Diretoria;

XVII - credenciar, em nome do Conselho Diretor, os Coordenadores Regionais;

XVIII - exercer o voto de qualidade nas sessões que presidir;

XVIX - exercer as demais atribuições que lhe são conferidas no Estatuto do MTG e neste Regulamento.

§ 1º - Compete ao Assessor de Imprensa:

a) assessorar ao presidente do MTG nas relações com a imprensa escrita, radiofônica, televisada e virtual;

b) divulgar as atividades e eventos tradicionalistas desenvolvidos pelo MTG e pelas entidades filiadas;

c) reunir-se com o Presidente sempre que para isso for convocado;

d) indicar auxiliares necessários à execução de suas atribuições;

e) outras estabelecidas em Plano de Trabalho Específico.

§ 2º - Compete ao Assessor Jurídico:

a) assessorar a Diretoria do MTG nos assuntos que exigirem parecer jurídico ou interpretação sobre pontos específicos da legislação tradicionalista;

b) manter o controle e o acompanhamento das demandas judiciais em que o MTG for parte, mantendo o Presidente informado sobre os prazos e providências necessárias;

c) elaborar pareceres, petições ou qualquer outro documento necessário ao desempenho de sua função;

d) reunir-se com o Presidente sempre que para isso for convocado;

e) indicar auxiliares necessários à execução de suas atribuições;

f) propor diretrizes do seu departamento à presidência do MTG;

- g)** propor a designação de colaboradores;
- h)** propor a contratação de profissionais legalmente habilitados, com remuneração a ser fixada pelo Conselho Diretor;
- i)** outras estabelecidas em Plano de Trabalho Específico.

§ 3º - Compete ao Diretor do Departamento de Comunicadores:

- a)** prover condições para o conagraçamento dos comunicadores da área do tradicionalismo nas mídias impressas, radiofônicas, televisivas e virtuais incentivando a motivação para a promoção do tradicionalismo gaúcho;
- b)** favorecer a divulgação de eventos e de atividades tradicionalistas nas mídias jornalísticas;
- c)** promover o aperfeiçoamento cultural e técnico de pessoas ligadas ao processo da comunicação de assuntos de interesse do tradicionalismo;
- d)** reunir-se com o Presidente sempre que para isso for convocado;
- e)** indicar auxiliares necessários à execução de suas atribuições;
- f)** propor diretrizes do seu departamento à presidência do MTG;
- g)** coordenar a estruturação e o funcionamento dos Núcleos Regionais e Núcleos Locais de Comunicadores.
- h)** outras estabelecidas em Regimento Interno;

Seção X

Da Vice-presidência de Administração e Finanças

Art. 176 - Compete ao Vice-presidente de Administração e Finanças:

- I** - superintender todas as atividades do setor de administração geral;
- II** - indicar ao Presidente, para nomeação, o Secretário Geral, o Gerente executivo, o Diretor de Patrimônio e os demais auxiliares da área administrativa;

III - manter atualizados os registros e assentamentos dos empregados do MTG;

IV - presidir o Conselho de Ética Tradicionalista do MTG, cumprindo o que determina o Código de Ética Tradicionalista;

V - exercer as demais atribuições que lhe forem cometidas pelo Presidente ou pelo Conselho Diretor.

§ 1º - Compete ao Secretário Geral:

a) secretariar as reuniões da Convenção Tradicionalista, do Conselho Diretor e da Diretoria;

b) colaborar na elaboração dos anais dos Congressos Tradicionalistas;

c) indicar secretários-auxiliares sempre que for necessário;

d) elaborar relatórios de suas atividades;

e) exercer outras atividades específicas que lhe forem atribuídas pelo Presidente, pelo Vice-presidente de Administração e Finanças ou pelo Conselho Diretor.

§ 2º - Compete ao Gerente Executivo:

a) acumular as funções do Secretário Geral, se assim determinar o Presidente do MTG;

b) elaborar a correspondência administrativa e expedir-la;

c) manter atualizado o arquivo de correspondência recebida e expedida;

d) redigir editais, convites, portarias e outros expedientes, de acordo com as determinações do Presidente ou do Vice-presidente de Administração e Finanças;

e) assinar, juntamente com o Presidente ou Vice-presidente de Administração e Finanças, toda a documentação elaborada;

f) manter organizado o arquivo permanente (arquivo morto) da instituição.

g) propor ao Vice-presidente de Administração e Finanças a nomeação de auxiliares, quantos forem necessários, dividindo com eles as suas atribuições.

h) manter atualizados os assentamentos das entidades filia-

das;

i) organizar e dar andamento aos processos administrativos que devam ser encaminhados ao Conselho Diretor;

j) manter atualizado o site da instituição, coletando as informações necessárias junto às vice-presidências e Fundação Cultural Gaúcha-MTG (FCG-MTG);

k) coordenar as relações de pessoas que participarão dos eventos oficiais do MTG, articulando-se, para isso, com as vice-presidências e com a FCG-MTG, com vistas às questões de transporte, hospedagem e alimentação;

l) atender às demandas dos departamentos, sempre que estes necessitarem de locais e materiais para realização de reuniões, seminários, palestras ou cursos, fora da sede do MTG.

§ 3º - Compete ao Diretor do Departamento de Patrimônio:

a) manter atualizado o tombamento dos bens móveis e imóveis da entidade;

b) ter sob sua guarda as escrituras e títulos de propriedade dos bens pertencentes ao MTG;

c) zelar pelo bom estado de conservação dos bens do MTG;

d) propor as reformas e consertos que se fizerem necessários nos bens pertencentes ou sob a responsabilidade do MTG;

e) apresentar inventário detalhado, ao fim de cada gestão.

f) propor ao Vice-presidente de Administração e Finanças a nomeação de auxiliares necessários;

g) Atribuir responsabilidade pela guarda de bens do MTG aos encarregados dos diversos setores que, por suas atividades, sejam seus detentores, em acordo a ser com esses estabelecidos e homologados pelo Presidente do MTG.

§ 4º - Compete ao Tesoureiro Geral:

a) ter sob sua guarda e responsabilidade, o dinheiro e valores disponíveis, depositando-os em estabelecimento de crédito idôneo e movimentando-os para satisfazer os encargos da entidade, de conformidade com a autorização do Presidente ou do Vice-presidente de Administração e Finanças, observando o que dispõe o artigo 22 do Estatuto;

b) receber, diretamente ou através dos Coordenadores Regionais, as contribuições dos filiados;

c) efetuar os pagamentos autorizados pelo Presidente ou Vice-presidente de Administração e Finanças;

d) elaborar os balancetes mensais e o balanço geral, apresentando-os ao Vice-presidente de Administração e Finanças;

e) fazer a previsão de despesas e propor medidas para a busca de recursos;

f) assinar, juntamente com o presidente ou o Vice-presidente de Administração e Finanças, cheques e outros documentos de responsabilidade financeira.

g) propor a nomeação dos tesoureiros auxiliares que julgar necessários para auxiliá-lo em suas tarefas.

h) exercer outras atividades específicas que lhe forem atribuídas pelo Presidente, pelo Vice-presidente de Administração e Finanças ou pelo Conselho Diretor.

Seção XI ***Da Vice-presidência de Cultura***

Art. 177 - Compete ao Vice-presidente de Cultura:

I - desenvolver e propagar a cultura gaúcha, estabelecendo estratégia adequada ao interesse institucional e às políticas públicas para a cultura;

II - promover pesquisas, estudos, debates, conferências, seminários, cursos, simpósios, concursos e outras atividades que visem difundir e aprimorar conhecimentos sobre história, folclore, tradição, artes, artesanato e outras manifestações culturais do Rio Grande do Sul;

III - suscitar junto à população a necessidade de preservação e defesa do patrimônio natural, histórico e cultural do Rio Grande do Sul;

IV - estimular a elevação do nível cultural do tradicionalismo;

V - estimular e promover junto aos filiados à organização de museus, bibliotecas e outros acervos de interesse cultural;

VI - promover intercâmbio com entidades e pessoas ligadas à área da cultura;

VII - incentivar o culto aos vultos e eventos mais significativos do Rio Grande do Sul;

VIII - colaborar com as Coordenadorias Regionais na realização de Seminários destinados ao aprimoramento cultural das entidades tradicionalistas;

IX - estabelecer permanente relação com a Secretaria de Estado da Educação e Secretarias Municipais de Educação, com o objetivo de contribuir para a instrumentalização dos professores, com o fim de que a cultura gauchesca e o folclore sejam mais trabalhados nas escolas;

X - estimular os departamentos culturais das coordenadorias regionais para a criação de departamentos estudantis junto às escolas;

XI - estimular e influir junto às universidades para a criação e funcionamento de cursos de extensão universitária ou de pós-graduação voltados às áreas do folclore e da tradição gaúcha;

XII - realizar outras atividades na sua área específica de atuação, inclusive propor a criação de departamentos específicos para determinadas áreas da cultura gaúcha;

XIII - emitir pareceres sobre questões culturais de interesse do MTG, por iniciativa própria ou por solicitação de outrem, com assessoria dos seus departamentos ou pessoas de notório saber;

XIV - promover, através de diretrizes orientadoras, específicas para cada caso, a conscientização da filosofia do movimento tradicionalista com base da Tese "O Sentido e o Valor do Tradicionalismo", de Barbosa Lessa, e na Carta de Princípios, para que esses documentos estejam presidindo todas as atividades culturais desenvolvidas pelo MTG;

XV - propor ao Presidente do MTG à composição de comissões destinadas a revisão de regulamentos de atividades culturais;

XVI - expedir diretrizes culturais orientadoras para a concretização do objetivo anual do MTG;

XVII - expedir diretrizes culturais orientadoras para a realização de todos os eventos voltados para a promoção da cultura regional;

§ 1º - São atribuições do Diretor do Departamento de Coordenação Cultural Interna:

a) estimular os departamentos culturais das coordenadorias regionais para a criação de departamentos estudantis junto às escolas;

b) orientar e estimular os Departamentos de Cultura das Regiões Tradicionalistas para o desenvolvimento de atividades culturais em âmbito regional e nas entidades filiadas, através de reuniões de coordenação propostas ao Vice-presidente de Cultura;

c) encaminhar ao Vice-presidente de Cultura proposta de diretriz cultural para que seja alcançado, nos níveis estadual, regionais e das entidades filiadas, o objetivo anual do movimento tradicionalista gaúcho;

d) encaminhar ao Vice-presidente de Cultura proposta de diretriz cultural para realização do Seminário Estadual de Prendas e Peões, orientando e coordenando a atividade, com o apoio do Departamento de Apoio à Juventude Tradicionalista;

e) encaminhar ao Vice-presidente de Cultura proposta de diretriz cultural para realização do Seminário Estadual de Cultura Campeira, orientando e coordenando essa atividade, com o apoio da Vice-presidência Campeira;

f) encaminhar ao Vice-presidente de Cultura proposta de diretriz cultural para realização da mostra de pesquisa folclórica ou tradicional realizada pelas Regiões Tradicionalistas, durante o Encontro de Arte e Tradição - ENART, orientando e coordenando essa atividade;

g) participar de Comissões Revisoras de Regulamentos de Concursos Culturais para Peões e Prendas;

h) reunir-se com o Vice-presidente de Cultura sempre que para isso for convocado;

i) indicar auxiliares necessários à execução de suas atribuições;

j) propor diretrizes do seu departamento ao Vice-presidente de Cultura;

k) participar das reuniões com os Diretores Culturais das regiões e promover reuniões com os demais departamentos sempre que necessário;

l) outras estabelecidas em Regimento Interno.

§ 2º - São atribuições do Diretor do Departamento de Concursos Culturais para Prendas e Peões:

a) planejar, organizar e realizar os concursos estaduais de prendas e peões, expedindo diretrizes gerais divulgando critérios de avaliação e orientando a participação dos candidatos nos projetos a serem desenvolvidos durante a gestão vigente e avaliados durante o concurso;

b) ligar-se à Fundação Cultural Gaúcha - MTG para coordenar o apoio logístico e verificação dos locais necessários à realização dos Concursos Estaduais de Prendas e Peões;

c) encaminhar proposta de diretriz ao Vice-presidente de Cultura com os critérios para avaliação do relatório de vivência tradicionalista dos candidatos participantes do Concurso Estadual de Prendas e no de Peões, quer em nível regional, quer em nível estadual;

d) encaminhar proposta de diretriz ao Vice-presidente de Cultura com os critérios para a realização e avaliação da mostra de pesquisa folclórica ou tradicional realizada pelos candidatos nos Concursos Estadual de Prendas e de Peões;

e) encaminhar proposta de diretriz ao Vice-presidente de Cultura propondo os temas a serem abordados nos projetos "CTG NÚCLEO DE FORTALECIMENTO DA CULTURA GAÚCHA" e "O TRADICIONALISMO E A COMUNIDADE ESCOLAR" estabelecendo os critérios para a sua realização e avaliação;

f) coordenar a confecção, aplicação e correção das provas a serem aplicadas aos candidatos no Concurso Estadual de Prendas e no de Peões, em suas fases regional e estadual;

g) em acordo com os Departamentos de Formação Tradicionalista e Aperfeiçoamento, preparar avaliadores para o Concurso Estadual de Prendas e para o de Peões;

h) preparar lista de avaliadores para os Concursos Estadual de Prendas e Peões - fase estadual, submetendo-a à apreciação Vice-presidência de Cultura, Coordenadorias Regionais e apro-

vação do Conselho Diretor do MTG;

i) coordenar a formação das comissões avaliadoras e integradoras para os Concursos Estaduais de Peões e Prendas, em sua fase regional, designando regiões apoiadas e apoiadoras;

j) receber e avaliar os relatórios de realização de concursos estaduais de Peões e Prendas em sua fase regional emitidos pelos Conselheiros;

l) definir, dentre os avaliadores aprovados pelo Conselho Diretor, os integrantes das comissões avaliadoras do Concurso Estadual de Prendas e no de Peões;

m) manter atualizada a bibliografia para os concursos de prendas e peões;

n) participar de Comissões Revisoras de Regulamentos de Concursos Estaduais para Peões e Prendas;

o) reunir-se com o Vice-presidente de Cultura sempre que para isso for convocado;

p) indicar auxiliares necessários à execução de suas atribuições;

q) propor diretrizes do seu departamento ao Vice-presidente de Cultura do MTG;

r) desenvolver outras atribuições definidas pela Presidência do MTG ou Vice-presidência de Cultura, na sua área de atuação;

s) participar das reuniões com os Diretores Culturais das regiões e promover reuniões com os demais departamentos sempre que necessário;

t) outras estabelecidas em Regimento Interno.

§ 3º - Compete ao Diretor do Departamento de Formação Tradicionalista e Aperfeiçoamento:

a) programar, planejar, organizar, promover, divulgar e desenvolver cursos de formação tradicionalistas para os públicos interno e externo, submetendo o planejamento à aprovação da Vice-presidência de Cultura.

b) encaminhar ao Vice-presidente de Cultura proposta para a realização de cada curso estabelecendo: público alvo, data/período de realização/local/hora, número de vagas disponíveis, forma de inscrição, prazo e forma de confirmação da inscrição e

conteúdo programático;

c) prover a logística para a realização dos cursos tradicionalistas, solicitando, caso necessário, apoio da Fundação Cultural Gaúcha;

d) sugerir ao Vice-presidente de Cultura palestrantes para os cursos realizados, estabelecendo, o contato necessário com esses para a definição prévia de suas participações;

e) receber inscrição, recolher taxas à tesouraria do MTG, confirmar inscrição, apresentando relatório com prestação de contas à Tesouraria Geral do MTG;

f) expedir certificados de participação nos cursos assinando-os com o Vice-presidente de Cultura e o Presidente do MTG;

g) manter atualizado o cadastro de participantes dos cursos realizados bem como os concludentes aprovados;

h) indicar auxiliares necessários à execução de suas atribuições;

i) estabelecer parcerias para a realização de cursos tradicionalista para o público externo, tradicionalista ou não.

j) formar, orientar e coordenar grupo de voluntários destinados a auxiliar, sempre que necessário e solicitado, atividades desenvolvidas pelo MTG;

k) assinar os documentos do seu departamento juntamente com o Vice-presidente de Cultura do MTG;

l) desenvolver outras atribuições definidas pela Presidência do MTG ou Vice-presidência de Cultura, na sua área de atuação;

m) reunir-se com o Vice-presidente de Cultura sempre que para isso for convocado;

n) propor atividades do seu departamento ao Vice-presidente de Cultura do MTG;

o) participar das reuniões com os Diretores Culturais das regiões e promover reuniões com os demais departamentos sempre que necessário;

p) outras estabelecidas em Regimento Interno.

§ 4º - Compete ao Diretor do Departamento de Pesquisa e Difusão Cultural:

a) promover pesquisas, estudos, debates, simpósios para os

públicos internos e externos, sobre temas de interesse tradicionalista, com amparo na Carta de Princípios do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

b) promover pesquisas, estudos, debates, simpósios para os públicos internos e externos, sobre o folclore rio-grandense, estabelecendo, para isso, parcerias com a Fundação Instituto Gaúcho de Tradição e Folclore - FIGTF e a Comissão Gaúcha de Folclore;

c) promover o intercâmbio com escolas e universidades na área de interesse tradicionalista;

d) estabelecer relacionamento com a Secretaria de Estado da Educação e da Secretaria de Estado da Cultura, visando a promoção do tradicionalismo gaúcho pelo aprimoramento de professores e gestores estaduais de cultura, através de parcerias institucionais;

e) gerenciar as atividades com vista à criação de cursos de extensão universitária;

f) incentivar o culto e celebração dos vultos e eventos significativos da História Rio-grandense;

g) envidar esforços de pesquisa e todas as providências administrativas necessárias para a produção de mostra permanente de acervo de objetos tradicionais da cultura gaúcha;

h) elaborar textos culturais para divulgação no jornal "Eco da Tradição", com o apoio e participação dos demais órgãos auxiliares;

i) elaborar material a ser publicado no jornal "Eco da Tradição" sobre assuntos de tradição e folclore rio-grandense, dirigido aos professores do ensino fundamental e médio, para aplicação didática;

j) produzir material de divulgação do objetivo anual do MTG.

l) reunir-se com o Vice-presidente de Cultura sempre que para isso for convocado;

m) indicar auxiliares necessários à execução de suas atribuições;

n) submeter suas decisões à apreciação do Vice-presidente de Cultura e, através desse, ao Presidente do MTG;

o) propor diretrizes do seu departamento ao Vice-presidente de Cultura do MTG;

p) participar das reuniões com os Diretores Culturais das regiões e promover reuniões com os demais departamentos sempre que necessário;

q) outras estabelecidas em Regimento Interno.

§ 5º - Compete ao Diretor do Departamento Jovem:

a) incentivar e dinamizar a participação dos jovens no Movimento Tradicionalista Gaúcho, procurando trazê-los para esse e encaminhá-los para uma verdadeira e consciente vivência tradicionalista;

b) coordenar e apoiar atividades voltadas para juventude tradicionalista;

c) reunir-se com o Vice-presidente de Cultura sempre que para isso for convocado;

d) indicar auxiliares necessários à execução de suas atribuições;

e) submeter suas decisões à apreciação do Vice-presidente de Cultura e, através desse, ao Presidente do MTG;

f) propor atividades do seu departamento ao Vice-presidente de Cultura do MTG;

g) encaminhar ao Vice-presidente de Cultura proposta de realização do Tchéncntro da Juventude Tradicionalista, orientando e coordenando essa atividade;

h) outras estabelecidas em Regimento Interno.

§ 6º - Compete ao Diretor do Departamento de Apoio em Acervo Bibliográfico e Imagens Físicas e Virtuais:

a) planejar, desenvolver e coordenar campanhas para arrecadação de livros e imagens fotográficas, físicas ou virtuais;

b) manter sob controle e organizado os acervos bibliográfico, de imagens e fotográfico, físico e digitalizado, bem como pareceres culturais, e os trabalhos de pesquisa desenvolvidos por peões e prendas, em condições de serem consultados;

c) manter sob sua guarda documentos e materiais históricos;

d) organizar e manter em condições de visitaçào o museu histórico do MTG;

e) submeter suas decisões à apreciação do Vice-presidente

de Cultura e, através desse, ao Presidente do MTG;

f) propor atividades do seu departamento ao Vice-presidente de Cultura do MTG;

g) outras estabelecidas em Regimento Interno.

§ 7º - Compete ao Diretor do Departamento de Apoio à Juventude Tradicionalista:

a) acompanhar e apoiar atividades voltadas para juventude tradicionalista desenvolvidas pelo Departamento Jovem do MTG;

b) assessorar o desempenho de atividades do grupo de peões e prendas estaduais;

c) reunir-se com o Vice-presidente de Cultura sempre que para isso for convocado;

d) indicar auxiliares necessários à execução de suas atribuições;

e) submeter suas decisões à apreciação do Vice-presidente de Cultura e, através desse, ao Presidente do MTG;

f) propor atividades do seu departamento ao Vice-presidente de Cultura do MTG;

g) outras estabelecidas em Regimento Interno.

Seção XII ***Da Vice-presidência Campeira***

Art. 178 – Compete ao Vice-presidente Campeiro:

I - planejar, organizar, controlar e coordenar as atividades campeiras nos eventos oficiais do MTG, especialmente na Festa Campeira do Estado do Rio Grande do Sul, no que lhe compete;

II - organizar e manter um quadro de avaliadores para eventos campeiros competitivos de acordo com o Regulamento Campeiro;

III - indicar auxiliares necessários à execução de suas atribuições;

IV - submeter suas decisões à apreciação do Presidente do MTG;

V - propor atividades para o seu Departamento ao Presidente do MTG;

VI - outras estabelecidas nos regulamentos específicos.

§ 1º - Compete ao Diretor da Ordem dos Cavaleiros do Rio Grande do Sul:

a) oficializar as cavalgadas realizadas no âmbito do Movimento Tradicionalista Gaúcho através de processo de reconhecimento;

b) outorgar o título de Cavaleiros do Rio Grande do Sul através de processo de reconhecimento de mérito, em três graus;

c) manter registro histórico das cavalgadas realizadas;

d) reunir-se com o vice-presidente campeiro sempre que para isso for convocado;

e) indicar auxiliares necessários à execução de suas atribuições;

f) propor diretrizes para a sua área, ao vice-presidente campeiro;

g) outras estabelecidas em Regimento Interno.

§ 2º - Compete ao Departamento de Narradores:

a) auxiliar as entidades filiadas ao MTG, desempenhando funções de apresentar e divulgar as atividades que fazem parte da programação do evento;

b) estimular a realização de eventos tradicionalistas, pugnan-do pelo culto aos usos e costumes do gaúcho;

c) preservar a formação gaúcha, a filosofia do MTG e os obje-tivos de sua Carta de Princípios;

d) submeter suas decisões à apreciação do Vice-presidente Campeiro e, através desse, ao Presidente do MTG;

e) propor atividades para o seu Departamento ao Vice-presi-dente Campeiro do MTG;

f) outras estabelecidas em Regimento Interno.

§ 3º - Compete aos Departamentos de laço, de rédeas e chas-que, de gineteada, e de vaca-parada:

a) organizar as atividades das suas áreas na FECARS, de acor-

do com as orientações do vice-presidente campeiro;

b) orientar e apoiar as entidades filiadas ao MTG na realização de eventos das diversas áreas;

c) propor atividades para os seus departamentos ao Vice-presidente Campeiro;

d) outras estabelecidas em Regimento Interno.

§ 4º - O Departamento de Juízes Campeiros, quando for organizado, disporá de Regimento Interno Próprio.

Seção XIII **Da Vice-presidência Artística**

Art. 179 - Compete ao Vice-presidente Artístico:

I - organizar e manter um quadro de avaliadores para eventos artísticos competitivos nas modalidades abrangidas pelo Encontro de Arte e Tradição – ENART, através dos Departamentos de Manifestações Individuais e Espontâneas, de Danças e Chula, de Música e Interpretação;

II - planejar, organizar, controlar e coordenar as atividades artísticas nos eventos oficiais do MTG, especialmente no ENART e no Festival Gaúcho de Danças – FEGADAN, entre outros que o MTG vier a criar ou administrar.

III - submeter suas decisões à apreciação do Presidente do MTG;

IV - propor diretrizes para a sua área;

V - outras estabelecidas em regulamentos específicos.

Parágrafo único - Compete aos Departamentos de Dança e Chula, de Música e Interpretação, e Manifestações Individuais e Espontâneas, organizar as atividades das suas áreas específicas, podendo para isso criar subdepartamentos, conforme orientações do Vice-presidente Artístico.

Seção XIV **Da Vice-presidência dos Esportes Campeiros**

Art. 180 - Compete ao Vice-presidente dos Esportes Campeiros:

I - planejar, organizar, controlar e coordenar as atividades de esportes campeiros nos eventos oficiais do MTG, especialmente na FECARS, no que lhe compete e no Aberto dos Esportes;

II - organizar e manter um quadro de avaliadores para eventos esportivos campeiros competitivos de acordo com o Regulamento de Esportes Campeiros integrante deste Regulamento Geral;

III - reunir-se com o Presidente do MTG sempre que para isso for convocado;

IV - indicar auxiliares necessários à execução de suas atribuições;

V - submeter suas decisões à apreciação do Presidente do MTG;

VI - propor atividades para a sua área ao Presidente do MTG;

VII - desenvolver outras atribuições definidas pela Presidência do MTG na sua área de atuação;

VIII - outras estabelecidas em regulamentos específicos.

Capítulo VI **DA JUNTA FISCAL**

Art. 181 - A Junta Fiscal é o órgão fiscalizador da administração econômico-financeira do MTG.

Art. 182 - A composição da Junta Fiscal é de 3 (três) membros titulares e 3 (três) suplentes, eleitos anualmente, pela Assembleia Geral Eletiva, na forma do Capítulo IV, deste Título.

Parágrafo único - Os suplentes serão chamados, pela ordem, em caso de impedimento ou vaga, para assumir, temporária ou

definitivamente as atribuições do cargo.

Art. 183 - As atividades da Junta Fiscal são coordenadas por um Presidente, que será eleito em sessão especial do órgão, levada a efeito logo após a realização da Assembleia Geral Eletiva.

Art. 184 - Aplicam-se à Junta Fiscal, no que couberem, as disposições do Capítulo V, do Título II, deste Regulamento.

Art. 185 - Compete à Junta Fiscal:

I - exercer permanentemente fiscalização sobre os assuntos econômicos e financeiros do MTG;

II - apreciar contratos e operações efetuadas pela Diretoria, sempre que envolverem movimentação financeira;

III - examinar, no mínimo trimestralmente, os livros, documentos e balancetes da tesouraria, assim como, semestralmente, as prestações de contas dos Coordenadores Regionais;

IV - conferir, em qualquer época, o caixa, a escrituração e os documentos da tesouraria;

V - apresentar ao Conselho Diretor, pareceres referentes aos exames realizados em contratos, balanços e balancetes da Diretoria do MTG e balancetes das Regiões Tradicionalistas.

VI - denunciar ao Conselho Diretor quaisquer irregularidades verificadas, sugerindo as medidas cabíveis;

VII - provocar, na forma prevista neste Regulamento, a convocação extraordinária do Conselho Diretor;

VIII - dar parecer, ao final da gestão, sobre o balanço financeiro e prestação de contas do Conselho Diretor.

Art. 186 - A Junta Fiscal reúne-se, ordinariamente, uma vez por trimestre e, extraordinariamente, sempre que necessário por convocação de seu Presidente ou do Presidente do MTG.

Parágrafo único - A Junta Fiscal funciona com a presença da totalidade de seus membros.

Art. 187 - A Junta Fiscal, ciente de irregularidades ocorridas no campo de sua competência, que envolvam a Diretoria, o Conselho Diretor ou algum dos seus membros, assim como as Coordenadorias Regionais, deverá de imediato promover, junto a quem de direito, as medidas necessárias à apuração de responsabilidades, sob pena de serem seus membros considerados solidariamente responsáveis.

Capítulo VII DO CONSELHO DE VAQUEANOS

Art. 188 - O Conselho de Vaqueanos é constituído pelos ex-presidentes do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 1º - Entende-se por ex-presidente do MTG, para efeitos deste artigo:

- a) os ex-presidentes do Conselho Diretor;
- b) os ex-presidentes do extinto Conselho Coordenador do Movimento Tradicionalista Gaúcho, a partir de 27 de novembro de 1967, data em que a entidade adquiriu personalidade jurídica.

§ 2º - São condições para que um ex-presidente, definido nos termos do parágrafo anterior, integre o Conselho de Vaqueanos:

- a) que não tenha se demitido ou sido destituído do cargo;
- b) que tenha cumprido integralmente o seu mandato;
- c) que a duração do mesmo tenha sido de, pelo menos, 1 (um) ano.

§ 3º - Quando um ex-presidente, que atenda aos requisitos dos parágrafos anteriores, for eleito membro da Diretoria do MTG, do Conselho Diretor ou da Junta Fiscal, inclusive suplente, ou Coordenador Regional, deixa de integrar o Conselho de Vaqueanos, enquanto durar seu mandato naqueles cargos.

Art. 189 - O Conselho de Vaqueanos reúne-se, bienalmente, em sessão plena, devendo a reunião ser levada a efeito no segundo bimestre do ano.

§ 1º - Entende-se por sessão plena, para os efeitos do disposto neste artigo aquela cujo universo é a totalidade de seus membros.

§ 2º - No intervalo entre uma e outra sessão plena serão realizadas reuniões de comissões, podendo, em qualquer época, face à superveniência de assunto grave, da competência do Conselho de Vaqueanos, ser convocada uma sessão plena extraordinária.

§ 3º - As comissões referidas no parágrafo anterior, são constituídas para apreciar e dar parecer sobre matéria da competência do Conselho de Vaqueanos e têm duração efêmera, mas existirá uma comissão permanente, encarregada de dirigir e coordenar as atividades do órgão.

§ 4º - Os membros da Comissão Permanente, constituída de presidente, Vice-presidente e secretário, são eleitos bienalmente na sessão plena, os das demais são nomeados pelo presidente do Conselho de Vaqueanos.

§ 5º - As sessões plenas e as reuniões da Comissão Permanente são convocadas e dirigidas pelo presidente do Conselho de Vaqueanos.

Art. 190 - Compete ao Conselho de Vaqueanos:

I - interferir em conflitos ou impasses surgidos na administração do MTG, procurando dirimi-los imparcialmente e evitando qualquer tipo de maniqueísmo;

II - Emitir parecer sobre:

- a)** a aquisição e alienação de bens imóveis;
- b)** qualquer operação financeira de valor que possa comprometer a situação financeira ou patrimonial do MTG;
- c)** projeto de reformulação da Carta de Princípios do Movimento Tradicionalista Gaúcho, antes da apreciação pelo Congresso Tradicionalista.

§ 1º - Os pareceres são emitidos pelas comissões nomeadas pelo presidente do Conselho de Vaqueanos, exceto sobre projeto de reformulação da Carta de Princípios, que depende de

parecer aprovado em sessão plena.

§ 2º - O parecer do Conselho de Vaqueanos não obriga a adoção da medida recomendada, por parte do órgão competente para tomar a decisão, mas a juntada do parecer é indispensável na instrução da matéria, para que a providência seja válida.

Art. 191 - Os membros do Conselho de Vaqueanos integram as plenárias do Congresso Tradicionalista e da Convenção Tradicionalista, com direito a voto.

Art. 192 - Os membros do Conselho de Vaqueanos deverão, sempre que possível, participar das atividades do movimento tradicionalista extraterritorial, tanto nacional, como internacional.

Capítulo VIII **DAS REGIÕES TRADICIONALISTAS**

Seção I **Da Divisão Territorial**

Art. 193 - A ação do MTG junto a seus filiados é exercida através de núcleos de desconcentração territoriais denominadas Regiões Tradicionalistas.

Parágrafo único - As Regiões Tradicionalistas terão personalidade jurídica própria e estatuto conforme "Modelo Padrão" aprovado pelo Conselho Diretor do MTG, exceto a 40ª RT que é, administrativamente, um departamento do MTG.

Art. 194 - Cada Região Tradicionalista congrega número indeterminado de filiados, agrupados de acordo com a divisão territorial estabelecida neste Regulamento.

§ 1º - Entidades filiadas, sediadas no mesmo Município, não poderão ser agrupadas em Regiões Tradicionalistas diferentes.

§ 2º - Em casos de emancipação, o novo Município passa, automaticamente, a integrar a Região Tradicionalista a que pertence o Município, ou Municípios, do qual foi desmembrado.

§ 3º - Caso a localidade emancipada tenha sido desmembra-

da de mais de um Município, pertencentes às Regiões Tradicionalistas diversas, o Conselho Diretor determinará uma integração provisória, de acordo com os dados que possuir e procederá a estudos para uma deliberação definitiva, na primeira reunião da Convenção Tradicionalista que ocorrer após a emancipação.

Art. 195 - São as seguintes as Regiões Tradicionalistas e os Municípios que as integram:

PRIMEIRA REGIÃO: Alvorada, Barra do Ribeiro, Cachoeirinha, Eldorado do Sul, Glorinha, Gravataí, Guaíba, Mariana Pimentel, Porto Alegre, Sertão Santana e Viamão. (11 Municípios).

SEGUNDA REGIÃO: Arroio dos Ratos, Barão do Triunfo, Butiá, Charqueadas, General Câmara, Minas do Leão, São Jerônimo e Vale Verde. (08 Municípios).

TERCEIRA REGIÃO: Alecrim, Bossoroca, Caibaté, Campina das Missões, Cândido Godói, Catuípe, Cerro Largo, Dezesseis de Novembro, Entre-Ijuís, Eugênio de Castro, Garruchos, Giruá, Guarani das Missões, Itaquí, Mato Queimado, Maçambará, Novo Machado, Pirapó, Porto Lucena, Porto Mauá, Porto Vera Cruz, Porto Xavier, Rolador, Roque Gonzales, Salvador das Missões, Santa Rosa, Santo Ângelo, Santo Antônio das Missões, Santo Cristo, São Borja, São Luiz Gonzaga, São Miguel das Missões, São Nicolau, São Paulo das Missões, São Pedro do Butiá, Senador Salgado Filho, Sete de Setembro, Tucunduva, Tuparendi, Ubiretama e Vitória das Missões. (41 Municípios).

QUARTA REGIÃO: Alegrete, Barra do Quaraí, Quaraí e Uru-guaiana. (04 Municípios).

QUINTA REGIÃO: Amaral Ferrador, Cachoeira do Sul, Candelária, Encruzilhada do Sul, Herveiras, Novo Cabrais, Pantano Grande, Passo do Sobrado, Rio Pardo, Santa Cruz do Sul, Sinimbu, Vale do Sol e Vera Cruz. (13 Municípios).

SEXTA REGIÃO: Chuí, Rio Grande, Santa Vitória do Palmar e São José do Norte. (04 Municípios).

SÉTIMA REGIÃO: Água Santa, Almirante Tamandaré do Sul, Camargo, Carazinho, Casca, Chapada, Charrua, Ciriaco, Colorado,

Constantina, Coqueiros do Sul, Coxilha, David Canabarro, Engenho Velho, Ernestina, Gentil, Liberato Salzano, Marau, Mato Castelhano, Não Me Toque, Nicolau Vergueiro, Nova Alvorada, Nova Boa Vista, Passo Fundo, Pontão, Ronda Alta, Rondinha, Saldanha Marinho, Santa Cecília do Sul, Santo Antônio do Palma, Santo Antônio do Planalto, São Domingos do Sul, Sarandi, Sertão, Tapejara, Tio Hugo, Três Palmeiras, Vanini, Victor Graeff, Vila Lângaro e Vila Maria. (41 Municípios).

OITAVA REGIÃO: André da Rocha, Antônio Prado, Bom Jesus, Campestre da Serra, Capão Bonito do Sul, Caseiros, Esmeralda, Ibiraiaras, Ipê, Lagoa Vermelha, Monte Alegre dos Campos, Muitos Capões, Muliterno, Pinhal da Serra, São José dos Ausentes e Vacaria. (16 Municípios).

NONA REGIÃO: Ajuricaba, Augusto Pestana, Boa Vista do Cadeado, Boa Vista do Incra, Bozano, Coronel Barros, Cruz Alta, Fortaleza dos Valos, Ibirubá, Ijuí, Jari, Jóia, Júlio de Castilhos, Nova Ramada, Panambi, Pejuçara, Pinhal Grande, Quevedos, Quinze de Novembro, Santa Bárbara do Sul, Selbach e Tupanciretã. (22 Municípios).

DÉCIMA REGIÃO: Cacequi, Capão do Cipó, Itacurubi, Jaguarí, Manoel Viana, Mata, Nova Esperança do Sul, Santiago, São Francisco de Assis, São Vicente do Sul, Toropi e Unistalda. (12 Municípios).

DÉCIMA PRIMEIRA REGIÃO: Bento Gonçalves, Carlos Barbosa, Cotiporã, Dois Lageados, Fagundes Varela, Garibaldi, Guabijú, Guaporé, Montauri, Monte Belo do Sul, Nova Araçá, Nova Bassano, Nova Prata, Paraí, Pinto Bandeira, Protásio Alves, Santa Tereza, São Jorge, São Valentim do Sul, São Vendelino, Serafina Corrêa, União da Serra, Veranópolis, Vila Flores e Vista Alegre do Prata. (25 Municípios),

DÉCIMA SEGUNDA REGIÃO: Canoas, Esteio, Nova Santa Rita, São Leopoldo e Sapucaia do Sul. (05 Municípios).

DÉCIMA TERCEIRA REGIÃO: Agudo, Cerro Branco, Dilermando de Aguiar, Dona Francisca, Faxinal do Soturno, Formigueiro, Itaara, Ivorá, Nova Palma, Paraíso do Sul, Restinga Seca, Santa Maria, São João do Polesini, São Martinho da Serra, São Pedro do Sul,

São Sepé, Silveira Martins, e Vila Nova do Sul. (18 Municípios).

DÉCIMA QUARTA REGIÃO: Alto Alegre, Anta Gorda, Arroio do Tigre, Arvorezinha, Barros Cassal, Campos Borges, Espumoso, Estrela Velha, Fontoura Xavier, Ibarama, Ibirapuitã, Ilópolis, Itapuca, Jacuizinho, Lagoa Bonita do Sul, Lagoa dos Três Cantos, Lagoão, Mormaço, Passa Sete, Putinga, Salto do Jacuí, São José do Herval, Segredo, Sobradinho, Soledade, Tapera e Tunas. (27 Municípios).

DÉCIMA QUINTA REGIÃO: Alto Feliz, Barão, Bom Princípio, Brochier do Maratá, Capela de Santana, Feliz, Harmonia, Linha Nova, Maratá, Montenegro, Pareci Novo, Poço das Antas, Portão, Salvador do Sul, São José do Hortêncio, São José do Sul, São Pedro da Serra, São Sebastião do Caí, Tabaí, Taquari, Triunfo, Tupandi e Vale Real. (23 Municípios).

DÉCIMA SEXTA REGIÃO: Arambaré, Camaquã, Cerro Grande do Sul, Chuvisca, Cristal, Dom Feliciano, São Lourenço do Sul, Sentinela do Sul e Tapes. (09 Municípios).

DÉCIMA SÉTIMA REGIÃO: Barra Funda, Boa Vista das Missões, Cerro Grande, Condor, Dois Irmãos das Missões, Erval Seco, Jaboaticaba, Lajeado do Bugre, Novo Barreiro, Novo Xingu, Palmeira das Missões, Pinhal, Sagrada Família, São José das Missões, São Pedro das Missões e Seberi. (16 Municípios).

DÉCIMA OITAVA REGIÃO: Aceguá, Bagé, Caçapava do Sul, Candiota, Dom Pedrito, Hulha Negra, Lavras do Sul, Rosário do Sul, Santa Margarida do Sul, Santana da Boa Vista, Santana do Livramento e São Gabriel. (12 Municípios).

DÉCIMA NONA REGIÃO: Aratiba, Áurea, Barão do Cotegipe, Barra do Rio Azul, Benjamin Constant do Sul, Campinas do Sul, Carlos Gomes, Centenário, Cruzaltense, Entre Rios do Sul, Erbangó, Erechim, Erval Grande, Estação, Faxinalzinho, Floriano Peixoto, Gaurama, Getúlio Vargas, Gramado dos Loureiros, Ipiranga do Sul, Itatiba do Sul, Jacutinga, Marcelino Ramos, Mariano Moro, Nonoai, Paulo Bento, Ponte Preta, Quatro Irmãos, Rio dos Índios, São Valentim, Severiano de Almeida, Três Arroios, Trindade do Sul e Viadutos. (34 Municípios).

VIGÉSIMA REGIÃO: Alegria, Barra da Guarita, Boa Vista do

Buricá, Bom Progresso, Braga, Campo Novo, Chiapetta, Coronel Bicaco, Crissiumal, Derrubadas, Doutor Maurício Cardoso, Esperança do Sul, Horizontina, Humaitá, Independência, Inhacorá, Miraguá, Nova Candelária, Redentora, Santo Augusto, São José do Inhacorá, São Martinho, São Valério do Sul, Sede Nova, Tenente Portela, Tiradentes do Sul, Três de Maio, Três Passos e Vista Gaucha (29 Municípios).

VIGÉSIMA PRIMEIRA REGIÃO: Arroio Grande, Canguçu, Cerrito, Herval, Jaguarão, Pedras Altas, Pedro Osório, Pinheiro Machado e Piratini. (09 Mun.)

VIGÉSIMA SEGUNDA REGIÃO: Igrejinha, Parobé, Riozinho, Rolante, Taquara e Três Coroas. (06 Municípios).

VIGÉSIMA TERCEIRA REGIÃO: Arroio do Sal, Balneário Pinhal, Capão da Canoa, Capivari do Sul, Caraá, Cidreira, Dom Pedro de Alcântara, Imbé, Itati, Mampituba, Maquiné, Morrinhos do Sul, Mostardas, Osório, Palmares do Sul, Santo Antônio da Patrulha, Tavares, Terra de Areia, Torres, Tramandaí, Três Cachoeiras, Três Forquilhas e Xangri-lá. (23 Municípios).

VIGÉSIMA QUARTA REGIÃO: Arroio do Meio, Boa Vista do Sul, Bom Retiro do Sul, Boqueirão do Leão, Canudos do Vale, Capitão, Colinas, Coqueiro Baixo, Coronel Pilar, Cruzeiro do Sul, Doutor Ricardo, Encantado, Estrela, Fazenda Vila Nova, Forquetinha, Gramado Xavier, Imigrante, Lajeado, Marques de Souza, Mato Leitão, Muçum, Nova Brésia, Paverama, Pouso Novo, Progresso, Relvado, Roca Sales, Santa Clara do Sul, Sérió, Teutônia, Travesseiro, Venâncio Aires, Vespasiano Correa e Westfália. (34 Municípios).

VIGÉSIMA QUINTA REGIÃO: Caxias do Sul, Farroupilha, Flores da Cunha, Nova Pádua, Nova Roma do Sul e São Marcos (06 Municípios).

VIGÉSIMA SEXTA REGIÃO: Arroio do Padre, Capão do Leão, Morro Redondo, Pelotas e Turuçu. (05 Municípios).

VIGÉSIMA SÉTIMA REGIÃO: Cambará do Sul, Canela, Gramado, Jaquirana, Nova Petrópolis, Picada Café e São Francisco de Paula. (07 Municípios).

VIGÉSIMA OITAVA REGIÃO: Alpestre, Ametista do Sul, Caiçara, Cristal do Sul, Frederico Westphalen, Iraí, Novo Tiradentes, Palmitinho, Pinheirinho do Vale, Planalto, Rodeio Bonito, Taquaruçu do Sul, Vicente Dutra e Vista Alegre. (14 Municípios).

VIGÉSIMA NONA REGIÃO: Barracão, Cacique Doble, Ibiaçá, Machadinho, Maximiliano de Almeida, Paim Filho, Sananduva, Santo Expedito do Sul, São João da Urtiga, São José do Ouro e Tupanci do Sul. (11 Municípios).

TRIGÉSIMA REGIÃO: Araricá, Campo Bom, Dois Irmãos, Estância Velha, Ivoti, Lindolfo Collor, Morro Reuter, Nova Hartz, Novo Hamburgo, Presidente Lucena, Santa Maria do Herval e Sapiranga. (12 Municípios).

QUADRAGÉSIMA REGIÃO: o território brasileiro, exceto o Rio Grande do Sul, e os territórios de outros países nos quais estejam instalados entidades tradicionalistas ou agrupamentos de tradicionalistas.

Art. 196 - A criação, extinção ou desmembramento de Regiões Tradicionalistas, assim como as transposições isoladas de municípios, de uma para outra, são estabelecidas pela Convenção Tradicionalista e executadas gradativamente, de modo a serem concluídas dentro do prazo de 90 (noventa) dias.

§ 1º - A transferência de municípios de uma para outra Região, por iniciativa de entidades interessadas, deverá respeitar aos seguintes requisitos:

a) afinidade geográfica, facilidade de meios de comunicação e identificação sociocultural;

b) consenso unânime das entidades sediadas no Município, formalizado mediante requerimento firmado pelos representantes legais das mesmas e dirigido ao Coordenador da sua Região;

c) aprovação em Encontro Regional na qual estiver integrado o Município;

d) aprovação, também, em Encontro Regional, para a qual foi pleiteada a transferência, a quem será encaminhada cópia de todo o processo da Região de origem.

§ 2º - Cumpridas as diligências constantes do parágrafo an-

terior, todo o expediente será remetido ao Conselho Diretor que, após constatar a regularidade e a adequação do processo, encaminhá-lo-á à Convenção Tradicionalista.

Art. 197 - A administração de cada Região Tradicionalista é exercida por um Coordenador Regional, designado na forma prevista neste Regulamento.

Parágrafo único – a 40ª RT terá estrutura e coordenação conforme Regimento Interno aprovado pelo Conselho Diretor.

Art. 198 - A participação das entidades filiadas na administração da Região Tradicionalista, de conformidade com a competência fixada neste Regulamento, é exercida através de reuniões denominadas Encontros Regionais.

Seção II **Do Coordenador Regional**

Art. 199 - O Coordenador Regional é o Administrador da Região Tradicionalista e o representante desta perante os demais órgãos do MTG e as autoridades da circunscrição que a compõe.

Art. 200 - O mandato do Coordenador Regional é de 1 (um) ano, sendo empossado no Congresso Tradicionalista e entrando em exercício perante o Encontro Regional de que trata a alínea b) do parágrafo único do artigo 214.

Art. 201 - O Coordenador Regional é eleito, por votação secreta, pelos delegados das Entidades Filiadas-efetivas que comprovarem ter participado de 75% (setenta e cinco por cento) dos Encontros Regionais, sendo vedado o voto por procuração.

§ 1º - Os votos serão dados a candidatos previamente registrados, a pedido de qualquer entidade com direito a voto, apresentadas no momento declarado oportuno para o referido registro.

§ 2º - Será considerado eleito o candidato que obtiver a maioria absoluta dos votos apurados.

§ 3º - Não ocorrendo maioria absoluta repetir-se-á a votação, quando concorrerão apenas os 2 (dois) candidatos mais votados

no primeiro turno, sendo então apurado o vencedor por maioria simples.

§ 4º - Ocorrendo empate no primeiro turno, que impeça a seleção dos 2 (dois) candidatos mais votados, a situação será resolvida pelo voto de minerva de quem estiver presidindo o Encontro Regional no ato da eleição.

§ 5º - Em caso de empate no segundo turno, será vencedor o candidato mais idoso.

§ 6º - A eleição do Coordenador Regional será acompanhada por um Conselheiro, designado pelo Presidente do MTG, que apenas orientará a direção dos trabalhos sobre a aplicação das disposições regulamentares e observará todo o processo, sem interferir, apresentando relatório por escrito ao Conselho Diretor.

§ 7º - De todo o processo de eleição na forma deste artigo, será lavrada a respectiva ata, a qual será encaminhada ao Conselho Diretor, até 30 (trinta) dias antes da data marcada para o Congresso Tradicionalista em que deverá ocorrer a posse do Coordenador Regional.

§ 8º - O candidato a Coordenador Regional deverá apresentar como pré-requisito, o número de registro ou certificado de sua participação no curso de Formação Tradicionalista (CFor-Básico), assim como certidão negativa, expedida pela assessoria jurídica do MTG, informando que não está litigando ou que não litigou em nenhum processo contra o MTG em que tenha sido julgado culpado.

§ 9º - O candidato a Coordenador Regional, que está exercendo, ou já exerceu o cargo, deve apresentar uma declaração da junta fiscal do MTG, informando que todas as suas contas estão aprovadas, sendo liberado apenas o semestre em andamento na data de eleição.

Art. 202 - O Conselho Diretor examinará a ata da eleição e o relatório do Conselheiro que acompanhou o pleito e, não constatando irregularidades, homologará a designação do Coordenador Regional.

§ 1º - No caso de verificar irregularidades insanáveis, entre as quais se inclui obrigatoriamente o voto de delegados de entidades que não estejam em pleno gozo de seus direitos, o Conselho Diretor anulará a eleição e designará Coordenador Regional pessoa de sua escolha.

§ 2º - Na hipótese do parágrafo anterior e ocorrendo a escolha do Coordenador, o Conselho Diretor designará pessoa que não tenha participado da disputa como candidato a Coordenador.

§ 3º - Na hipótese do parágrafo anterior, o Conselho Diretor instaurará processo para apurar responsabilidades, comunicando as conclusões às entidades filiadas da Região, preferentemente em Encontro Regional, convocado pelo Presidente do MTG.

Art. 203 - O Coordenador Regional é auxiliado em suas atividades e substituído em seus impedimentos por um Vice-Coordenador.

Parágrafo único - O Vice-Coordenador representará o Coordenador (não a RT), no impedimento do titular com as prerrogativas deste.

Art. 204 - O Vice-coordenador poderá ser eleito juntamente com o Coordenador, ou indicado por este, conforme o que estabelecer o Regimento Interno de cada Região.

Parágrafo único - No caso de indicação, o nome do Vice-Coordenador será referendado no primeiro Encontro Regional que se realizar após a posse de Coordenador.

Art. 205 - A vacância do cargo de Coordenador Regional decorre de:

I - morte;

II - destituição;

III - renúncia;

IV - eleição para o Conselho Diretor ou Junta Fiscal, inclusive como suplente.

Art. 206 - São causas da destituição do Coordenador Regional:

I - demonstração de evidente falta de identificação com os princípios do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

II - culpa, por negligência ou incapacidade de liderança, pela desagregação da unidade regional ou pelo desentendimento entre as entidades filiadas coirmãs;

III - falta de exatidão no cumprimento de suas obrigações;

IV - incontinência pública, comportamento indecoroso ou qualquer ato incompatível com a moral e os bons costumes.

Art. 207 - A destituição é decretada, após processo no qual se assegure a ampla defesa e o direito do contraditório, por deliberação de dois terços:

I - dos membros do Conselho Diretor, reunidos em sessão extraordinária convocada para esse fim;

II - das entidades filiadas da Região, reunidas em Encontro Regional, em que o exame da questão conste previamente da ordem do dia.

§ 1º - Durante o processo de apuração das denúncias contra o Coordenador, ele será afastado da função, a critério do Conselho Diretor, quando tal medida for necessária para o bom andamento do procedimento.

§ 2º - Da destituição decretada na forma do inciso II deste artigo, será cientificado o Conselho Diretor, dentro de 15 (quinze) dias após a realização do Encontro, através de comunicação instruída com cópia autenticada da respectiva ata.

Art. 208 - Em caso de vaga no cargo de Coordenador Regional, assumirá o cargo o Vice-coordenador para concluir o mandato.

Parágrafo único - No caso de impedimento do Vice-coordenador, o Conselho Diretor designará novo Coordenador para concluir o mandato.

Art. 209 - Em caso de criação de nova Região Tradicionalista, na forma do artigo 196, sua implantação e organização será levada a efeito por um Coordenador nomeado pelo Conselho Diretor.

Art. 210 - Compete ao Coordenador Regional:

I - supervisionar as atividades da Região;

II - nomear secretário, tesoureiro e outros auxiliares;

III - convocar e presidir os Encontros Regionais;

IV - integrar a Convenção Tradicionalista;

V - orientar os filiados para o cumprimento das finalidades e o atendimento aos princípios do MTG;

VI - articular as entidades filiadas na elaboração de suas programações, procurando evitar a coincidência de eventos de interesse geral da Região;

VII - orientar e participar diretamente da organização, a nível regional, da Semana Farroupilha e de outras comemorações significativas para o tradicionalismo, respeitadas a legislação vigente;

VIII - participar, pessoalmente ou representado, das atividades tradicionalistas levadas a efeito pelas entidades filiadas de sua Região;

IX - prestar assistência e orientação aos filiados, procurando dar ênfase ao caráter cívico e cultural do MTG;

X - promover o entendimento e a cooperação entre as entidades filiadas, incentivando a realização de atividades conjuntas;

XI - levar as sugestões e reivindicações dos filiados aos demais órgãos diretivos do MTG;

XII - comunicar à Diretoria do MTG todas as irregularidades de que tomar conhecimento, cuja solução esteja fora de sua área de competência;

XIII - programar seminários específicos de padrões, podendo solicitar a participação da Vice-presidência de Cultura.

XIV - elaborar o relatório anual das atividades da Região, apresentando-o juntamente com o relatório financeiro do segundo semestre do ano anterior, no Encontro Regional de que trata a linha "b" do parágrafo único do artigo 214.

XV - Encaminhar o relatório financeiro semestral da Região, até o dia 30 (trinta) de agosto para os relatórios do primeiro semestre e até 30 (trinta) de março para o relatório do segundo semestre, submetendo-o para a avaliação da vice-presidência administrativa e financeira que após análise o encaminhará à junta fiscal.

XVI - exercer as demais atribuições que lhe são conferidas no Estatuto do MTG e neste Regulamento.

Parágrafo único - Sem prejuízo do que dispõe o Código de Ética do MTG, o descumprimento das obrigações e prazos estipulados nos incisos XIV e XV deste artigo, poderá acarretar na suspensão temporária dos repasses, relativos ao percentual sobre as anuidades dos filiados da Região, ou outra medida punitiva a critério do Conselho Diretor.

Art. 211 - O Coordenador Regional deverá constituir, um corpo de auxiliares, denominado Coordenadoria Regional, composto, pelo menos, por: Agregado das Pilchas, Sota Capataz, Diretores dos departamentos cultural, campeiro, artístico e de esportes.

Art. 212 – A estrutura e as normas de funcionamento da Região Tradicionalista serão definidas em Regimento Interno, que complementarará o Estatuto, aprovado pelo Encontro Regional.

Seção III **Do Encontro Regional**

Art. 213 - Encontro Regional é a reunião periódica, em Assembleia Geral, das Entidades Filiadas-efetivas de uma Região Tradicionalista e tem por fim:

I - propagar, no âmbito de sua circunscrição, os princípios do

Movimento Tradicionalista Gaúcho;

II - propugnar pelo entrelaçamento e confraternização das entidades tradicionalistas da Região;

III - debater assuntos de interesse da Região e das entidades filiadas;

IV - preparar temas que possam ser levados à apreciação do Congresso e da Convenção Tradicionalista;

V - aprovar e reformar o Regimento Interno da Região, assim como regulamentos de atividades tradicionalistas de caráter regional ou local, de conformidade com as diretrizes traçadas neste Regulamento;

VI - eleger o Coordenador Regional;

VII - eleger o Vice-coordenador Regional, respeitado o artigo 204.

VIII - destituir, nas hipóteses previstas neste Regulamento, o Coordenador Regional;

IX - fixar contribuições a serem pagas pelas entidades filiadas, quando entender que as importâncias repassadas nos termos do parágrafo segundo do artigo 26 forem insuficientes para o custeio das despesas da Coordenadoria;

X - examinar balanço, balancetes e demais documentos de tesouraria da Região;

XI - apreciar o relatório geral do Coordenador Regional por ocasião da transmissão do cargo ao novo titular;

XII - aprovar o Estatuto da RT respeitando o "Estatuto Padrão" aprovado pelo Conselho Diretor;

XIII - exercer as demais atividades que lhe forem atribuídas pelo Estatuto e pelo Regimento Interno da RT, pelos Regulamentos do MTG e Resoluções do Conselho Diretor do MTG.

Art. 214 - O Encontro Regional deverá ser realizado, pelo mínimo trimestralmente, em época previamente estabelecida no

Regimento Interno da Região.

Parágrafo único - São épocas obrigatórias para a realização de Encontro Regional:

a) no trimestre que antecede a data da realização do Congresso Tradicionalista, quando será eleito o Coordenador Regional, de modo a ser possível o cumprimento do disposto no parágrafo sétimo do artigo 201 deste Regulamento;

b) do dia imediatamente posterior ao encerramento do Congresso Tradicionalista até 30 (trinta) dias após, quando o Coordenador Regional deverá apresentar o relatório final de sua gestão e transmitir o cargo a seu sucessor, empossado no Congresso.

Art. 215 - O Encontro Regional será realizado em localidade que seja situada na circunscrição da respectiva Região conforme estabelece a programação anual da Região.

Art. 216 - Independentemente das épocas e locais previamente fixados, a qualquer momento e sempre que se fizer necessário, o Encontro Regional poderá ser convocado extraordinariamente, por iniciativa:

I - do Presidente do MTG;

II - do Coordenador Regional;

III - de um terço das Entidades Filiadas-efetivas da Região.

Parágrafo único - Do edital de convocação extraordinária na forma deste artigo, que deverá ser feito com antecedência mínima de 10 (dez) dias, constará local, data, horário e ordem do dia.

Art. 217 - São membros efetivos do Encontro Regional:

I - o Coordenador Regional, que será preferencialmente seu presidente e somente votará em caso de empate;

II - até dois representantes, devidamente credenciados, de cada Entidade Filiada-efetiva da Região, de acordo com as normas estabelecidas no Regimento Interno da mesma.

§ 1º - Poderão integrar o plenário do Encontro Regional, somente com direito a voz:

- a) os demais membros da equipe diretiva da Coordenadoria;
- b) os suplentes dos representantes de Entidades Filiadas-efetivas, que somente serão chamados a votar, na ausência do respectivo titular;
- c) as prendas regionais, os peões e gurus farroupilhas e outros tradicionalistas ou convidados, conforme o que estabelecer o Regimento Interno da Região.

§ 2º - O Presidente do MTG e demais Conselheiros, quando presentes, serão consideradas membros honorários do Encontro Regional.

§ 3º - Na ausência do Coordenador Regional, os trabalhos serão presididos pelo Vice-coordenador ou por um tradicionalista eleito pelo plenário.

Art. 218 - Aplicam-se, no que couber, ao Encontro Regional as normas relativas à direção e secretaria dos trabalhos, ordem dos debates e ao processo de votação estabelecidos para o Congresso Tradicionalista, respeitadas as disposições deste Regulamento.

Capítulo IX **DO CARTÃO DE IDENTIDADE TRADICIONALISTA**

Seção I **Dos Objetivos**

Art. 219 - O Cartão de Identidade Tradicionalista foi criado com o objetivo de organizar e fortalecer o quadro de associados das entidades tradicionalistas, vinculando o seu portador a uma única entidade quando da representação em rodeios, torneios, competições artísticas etc...

Seção II **Da Regulamentação**

Art. 220 - O cartão tradicionalista terá validade de 3 (três) anos, para todos os sócios titulares ou dependentes.

Parágrafo único - Os sócios e seus dependentes das entida-

des filiadas de participação, PLENA, ESPECIAL e PARCIAL, terão direito de encaminhar o Cartão Tradicionalista, desde que sua entidade esteja com a anuidade do ano em curso quitada.

Art. 221 - Os cartões administrativos terão validade de acordo com a atividade desenvolvida, obedecidos os estatutos e regulamentos próprios.

Art. 222 - São cartões administrativos: diretoria do MTG, conselho diretor, junta fiscal, coordenadores regionais, conselhos de beneméritos, honorários e vaqueanos, narradores de rodeios, juízes de campeira, diretores de departamentos, prendas e peões estaduais, patrão e demais membros de patronagens, instrutores, outros cargos regionais incluindo prendas e peões.

Parágrafo único - Os cartões administrativos não dão o direito de participação em concursos, torneios esportivos e competições campeiras.

Art. 223 - As trocas de entidades, dentro da mesma região, somente poderão ser feitas após o sócio completar um ano (12 meses) com o cartão na entidade que está saindo.

§1º - Quando ocorrer troca de cidade dentro da mesma região, por motivo de mudança de residência ou de trabalho, as trocas de cartão poderão ocorrer a qualquer tempo desde que com as devidas comprovações de endereço e ou contrato de trabalho no nome do sócio.

§ 2º - Quando houver interesse em trocar de entidade antes de completar um ano de entidade, conforme o caput do artigo, o tradicionalista poderá solicitar o novo cartão que terá o custo de uma anuidade plena mais o valor do cartão, sendo este valor menos o de referência do cartão, será destinado a entidade que está liberando o sócio e a coordenadoria, da seguinte forma: 50% para entidade e 50% para a coordenadoria. Estes valores excedentes ao valor do cartão devem ser retidos na origem, não sendo repassados ao MTG.

Art. 224 - As trocas de entidades de regiões diferentes poderão ser feitas a qualquer tempo, desde que haja comprovação

de endereço ou contrato de trabalho na nova RT.

Parágrafo único – Quando houver interesse em trocar de entidade e região sem as comprovações citadas no caput do artigo, o tradicionalista poderá fazê-lo seguindo o que diz o artigo 225.

Art. 225 - Todo associado que trocar de entidade e ou de RT, não poderá efetuar outra mudança pelo período de 12 meses.

§ 1º - O controle das trocas, referente aos prazos, deverá ser feito pelas Coordenadorias que deverão manter uma listagem dos associados que trocaram de entidade e ou RT.

§ 2º - Quando houver interesse em trocar de entidade e ou região sem ter completado 12 meses na mesma, o tradicionalista poderá fazê-lo seguindo o que diz o artigo 223 § 2º.

Art. 226 - Todo sócio que solicitar troca de entidade deverá anexar ao pedido o cartão antigo e uma liberação assinada pelo Patrão da entidade que está deixando.

Parágrafo único – Em todas as situações previstas nos artigos 223, 224 e 225 o tradicionalista somente poderá fazer UMA troca dentro do ano a partir daí, deverá cumprir o período de 12 meses até poder trocar novamente, cabendo este controle as coordenadorias.

Art. 227 - O associado poderá possuir dois Cartões de Identidade Tradicionalista, podendo concorrer por duas entidades, nos seguintes casos:

I - Quando sua entidade de origem possuir exclusivamente Departamento Artístico.

II - Quando sua entidade de origem possuir exclusivamente Departamento Campeiro.

Parágrafo único - O Cartão artístico ou campeiro, especificamente, somente será fornecido, se comprovadamente as entidades não possuírem os respectivos departamentos e sendo as duas entidades parciais da mesma região.

Título III **DAS PROMOÇÕES TRADICIONALISTAS**

Capítulo I **DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 228 - Consideram-se promoções tradicionalistas, para os efeitos deste Regulamento, as atividades cívicas, culturais, esportivas, festivas, campeiras e associativas desenvolvidas em torno de motivação inspirada nos objetivos do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Art. 229 – As promoções tradicionalistas seguirão os regulamentos específicos, aprovados em Convenção Tradicionalista, ou as normas aprovadas pelo Conselho Diretor.

Art. 230 – As promoções de caráter eminentemente regional ou local serão reguladas por normas aprovadas pelo Encontro Regional, respeitadas os regulamentos do MTG.

Capítulo II **DOS FESTEJOS FARROUPILHAS**

Art. 231 – Os Festejos Farroupilhas, que incluem a “Semana Farroupilha”, é a promoção máxima do tradicionalismo, com atividades a nível estadual, regional e local, devendo ser comemorada por todas as entidades filiadas, em suas respectivas áreas de atuação, sem prejuízo de promoções conjuntas.

Art. 232 - O simbolismo que marca o início e o fim dos Festejos Farroupilhas é o acendimento e a extinção do fogo votivo denominado “Chama Crioula”, devendo compreender comemorações cívicas, com evocação dos feitos e heróis da “Epopéia Farrapa” e enaltecimento do caráter de brasilidade e de fraternidade nacional do evento.

§ 1º - O local e a data de acendimento da Chama Crioula serão definidos no Congresso Tradicionalista. O encerramento dos Festejos será no dia 20 de setembro.

§ 2º - A pira em que é mantida acesa a “Chama Crioula” tem a denominação simbólica de “Candeeiro Crioulo”.

Art. 233 - Os órgãos do MTG e suas entidades filiadas deverão se articular com os Poderes Públicos, integrar as Comissões Estadual e Municipais que organizam os Festejos, observando a legislação em vigor.

Art. 234 - Os Coordenadores deverão articular as entidades filiadas, de sua circunscrição, a fim de que as mesmas atuem em conjunto nas comemorações na área de seu município.

Art. 235 - As comemorações de caráter estadual, que se desenvolverem na Capital, deverão ser levadas a efeito em regime de cooperação com o Governo do Estado do Rio Grande do Sul, através de suas repartições competentes, ficando a execução, no que concerne aos tradicionalistas, a cargo da Diretoria do MTG e da 1ª Região Tradicionalista.

§ 1º - No caso de interiorização da promoção, por interesse de ordem superior, serão envolvidas nos trabalhos as regiões em que se localizar o evento.

§ 2º - Sempre que as autoridades públicas, em consonância com o MTG, desejarem pôr em evidência a pujança do tradicionalismo, através de expressivas demonstrações de civismo, todas as Regiões e entidades filiadas, solicitadas a colaborar, deverão emprestar o seu mais irrestrito apoio à promoção, independentemente e sem prejuízo das comemorações regionais e locais.

Capítulo III **DAS FESTIVIDADES TRADICIONALISTAS**

Seção I **Campeiras e Esportivas**

Art. 236 - São festas de esportes e habilidades campeiras aquelas que objetivam concursos, campeonatos, demonstrações e a prática de atividades próprias do gaúcho, compatíveis com as suas tradições e folclore.

Parágrafo único – Estas atividades serão regidas pelos Regulamentos Campeiro e Esportivo do MTG.

Art. 237 – O MTG, cumprindo sua função associativa e de in-

tegração, realizará anualmente a Festa Campeira do Rio Grande do Sul e o Aberto dos Esportes, segundo regulamentação específica.

Seção II

Festivais de Artes, Cirandas e Entreveros Culturais

Art. 238 - De forma independente ou paralelamente às promoções de características campeiras e esportivas, serão realizados festivais concursos, demonstrações, mostras e exposições de artes, cirandas e entreveros culturais, obedecendo sempre motivações gauchescas e os princípios do MTG, de cunho competitivo ou não.

Art. 239 – O MTG realizará anualmente o Encontro de Artes e Tradição Gaúcha - ENART, a Ciranda Cultural de Prendas e o Entrevero Cultural de Peões, segundo regulamentação específica.

Seção III

Dos Participantes

Art. 240 - Somente poderão participar de eventos, como concorrentes, aqueles que apresentarem o Cartão de Identidade Tradicionalista.

Art. 241 - É vedada terminantemente, sob pena de suspensão e, em caso de reincidência, eliminação, no âmbito do Estado do Rio Grande do Sul, a participação de entidades filiadas ao MTG em qualquer promoção realizada por entidades não filiadas.

Seção IV

Comissões Avaliadoras

Art. 242 – As comissões avaliadoras serão integradas por pessoas de reconhecida capacidade e qualificação nas suas áreas de atuação e deverão ter no mínimo 18 anos de idade no caso das promoções organizadas pelas entidades tradicionalistas e regiões tradicionalistas e no mínimo 21 anos de idade nas promoções organizadas pelo MTG.

Parágrafo único - são eventos organizados pelo MTG, o Entre-

vero Cultural de Peões e Ciranda Cultural de Prendas, nas fases regional e estadual; o Encontro de Artes e Tradição Gaúcha, nas fases inter-regional e final; a Festa Campeira do Rio Grande do Sul, fase estadual; o Aberto dos Esportes; o Festival Gaúcho de Danças.

Art. 243 - Antes do início de cada atividade serão divulgados os nomes dos membros da Comissão Avaliadora e sua qualificação, os quais elegerão, entre si, um presidente, que dirigirá os trabalhos da Comissão.

Art. 244 - Cabe aos membros da Comissão avaliadora, ouvida quando entenderem necessário, a Comissão Central promotora do evento, decidir sobre recursos e impugnações, atendendo-se, sempre, às normas estabelecidas neste Capítulo e no Regulamento específico da matéria em avaliação, sendo suas decisões, adotadas por maioria, irrecorríveis.

Seção V **Narradores**

Art. 245 - A atividade de narradores dos eventos campeiros seguirá a regulamentação específica estabelecida pelo Departamento de Narradores do MTG.

Seção VI **Dos horários**

Art. 246 – Os organizadores de festividades definirão os horários de início e os divulgarão com antecedência para ciência dos participantes.

Art. 247 – No último dia do evento, as que se seguir dia útil, o encerramento das atividades competitivas deve ocorrer até às 20 horas.

Parágrafo único – Exceções a essa regra somente serão admitidas em casos fortuitos e plenamente justificados, com autorização escrita do coordenador regional.

Art. 248 – A participação de crianças (até 12 anos) em atividades competitivas somente será admitida até às 22 horas.

Título IV **DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

Art. 249 - É mantido o simbolismo implantado nas origens do Movimento Tradicionalista Gaúcho, recomendando-se a todos os Centros de Tradições Gaúchas a adoção do mesmo.

Art. 250 - De acordo com o simbolismo a que alude o artigo anterior, a estrutura administrativa dos Centros de Tradições Gaúchas obedece à seguinte nomenclatura:

I - a Diretoria, o Conselho e os Departamentos são designados, respectivamente, por Patronagem, Conselho de Vaqueanos e Invernadas;

II - os membros da Diretoria denominam-se Patrão ou Patroa (Presidente), Capataz (Vice-presidente), Sota-Capataz (Secretário), Agregado Tesoureiro ou Agregado das Pilchas (Tesoureiro) e Agregado das Falas (Orador);

III - os diretores dos Departamentos são chamados Posteiros;

IV - os conselheiros chamam-se Vaqueanos;

V - os sócios efetivos do sexo masculino são denominados Peões e do feminino Prendas.

VI - se o dirigente máximo da entidade tradicionalista for mulher, a denominação será de PATROA.

Parágrafo único - O Posteiro do Departamento Campeiro poderá, também, denominar-se Capataz da Invernada Campeira, expressão já consagrada pelo uso em algumas regiões, devendo cada Região Tradicionalista adotar a denominação mais usual dentre estas.

Art. 251 - As reuniões dos Centros de Tradições Gaúchas denominam-se simbolicamente de:

I - Charla - reunião administrativa, especialmente da Patronagem, mas poderá ser aplicada também às do Conselho de Vaqueanos;

II - Chimarrão - reunião de confraternização dos sócios entre

si e destes com a Patronagem, que faz uma prestação de contas informal e dá esclarecimentos sobre o andamento das atividades do CTG;

III - Chimarrão Festivo - reunião na forma da alínea anterior, porém acrescida de atividades artístico-culturais, com a participação de convidados especiais ou abertas ao público;

IV - Ronda - vigília cívica levada a efeito diariamente, durante as comemorações da "Semana Farroupilha", nos locais onde arde a "Chama Crioula", complementada, geralmente, com apresentações artísticas e culturais;

V - Fandango - baile animado com música regional gauchesca, em que somente participam das danças pessoas tipicamente trajadas com vestimenta gaúcha;

VI - Lida - reunião de trabalho, que poderá ser geral ou abranger determinados setores, como Secretaria, Tesouraria ou Invernada.

Parágrafo único - As excursões oficiais dos Centros de Tradições Gaúchas são designadas por "tropeadas".

Art. 252 - A pessoa encarregada de zelar pela conservação e manutenção das dependências do CTG é o "Peão Caseiro".

Art. 253 - A "Condição de Ajuste" simboliza a contratação de um peão pelo patrão da estância e poderá ser adotada, nos Centros de Tradições Gaúchas como modalidade de promover um sócio de contribuinte a efetivo.

§ 1º - A "Condição de Ajuste" se constituirá numa prova, que poderá ser prática ou teórica e versará sobre qualquer tema da cultura gauchesca, inclusive da área campeira, ficando a escolha a critério do candidato.

§ 2º - A "Condição de Ajuste", conforme a natureza da prova escolhida pelo candidato, poderá ser apresentada em festa social ou campeira, em recinto fechado ou ao ar livre.

Art. 254 - Em bailes, fandangos e outras atividades sociais, especialmente em recinto fechado, é vedado o uso de armas,

chapéu, esporas, boleadeiras, tirador e outros utensílios campeiros.

Parágrafo único - É permitido aos conjuntos musicais e cantores individuais, quando estiverem realizando atividades artísticas no palco, o uso do chapéu.

Art. 255 - O MTG manterá estreito relacionamento técnico e administrativo com a Fundação Cultural Gaúcha - MTG (FCG-MTG), com o objetivo de cumprir com suas finalidades e para que a própria FCG-MTG cumpra com as suas.

Parágrafo único - O MTG e a FCG-MTG são entidades jurídicas independentes e autônomas do que decorrem os atos administrativos e financeiros independentes.

Art. 256 - O jornal TRADIÇÃO, editado até o mês de março de 2001, de propriedade do Movimento Tradicionalista Gaúcho, foi substituído em suas finalidades de veículo oficial de comunicação da entidade, pelo jornal ECO DA TRADIÇÃO, editado sob a responsabilidade da FCG-MTG.

Art. 257 - O processo de extinção do MTG, na forma prevista nos artigos 61 e 62 do Estatuto, terá início em reunião especial do Conselho Diretor, com aprovação, por maioria de 2/3 (dois terços), de proposta de convocação extraordinária do Congresso Tradicionalista para esse fim.

§ 1º - O Presidente do MTG, ou seu substituto legal, antes de convocar o Congresso, recorrerá da decisão do Conselho Diretor à Convenção Tradicionalista.

§ 2º - Se a decisão do Conselho Diretor for homologada pela Convenção Tradicionalista, por maioria de 2/3 (dois terços), o Presidente convocará o Congresso, caso contrário, mandará arquivar o processo.

Art. 258 - Se o Presidente do MTG, ou seu substituto legal, convocar o Conselho Diretor para os fins previstos no artigo anterior, por 3 (três) vezes sucessivas com intervalo de 5 (cinco) dias, sem lograr êxito, recorrerá, desde logo, à Convenção, que rejeitará ou aprovará a proposta do Presidente, nos termos do § 2º do mesmo artigo.

Parágrafo único - Se a Convenção não se reunir, após duas convocações com intervalo de 15 (quinze) dias, o Presidente convocará o Congresso.

Art. 259 - O Presidente do MTG, ou seu substituto legal, convocará extraordinariamente o Congresso Tradicionalista para os fins previstos nos artigos 61 e 62 do Estatuto, sem as formalidades dos artigos anteriores, se receber requerimento nesse sentido, firmado por 2/3 (dois terços) das entidades filiadas efetivas.

Art. 260 - A proposta de extinção do MTG será considerada aprovada, se obtiver em duas votações, com intervalo de 24 (vinte e quatro) horas, o voto favorável de 3/4 (três quartos) dos delegados presentes ao Congresso Tradicionalista extraordinário convocado na forma dos artigos anteriores e com observância dos requisitos do artigo 30, do Estatuto.

Parágrafo único - Se apesar de contar com a maioria prevista neste artigo, a proposta receber, em qualquer uma das votações, o voto contrário de pelo menos 20 (vinte) entidades filiadas efetivas, o processo de extinção será arquivado.

Art. 261 - Aprovada a extinção do MTG, o Congresso Tradicionalista extraordinário que tomou a decisão realizará sua última sessão, com a seguinte ordem do dia:

I - nomeação de comissão de no mínimo 5 (cinco) membros, com incumbência de pagar as dívidas do MTG e promover a liquidação da entidade, após observadas as exigências do artigo 62 do Estatuto;

II - determinação de instituição cultural sediada no Rio Grande do Sul, devidamente registrado no órgão competente da área Federal, a quem reverterá de conformidade com o artigo 62, do Estatuto, o restante do acervo social;

III - declaração formal da extinção do MTG e encerramento do Congresso.

Art. 262 - A iniciativa de projeto de modificação parcial ou total do Estatuto do MTG, de conformidade com o disposto em seu artigo 60, cabe:

- I - ao Conselho Diretor;
- II - aos Coordenadores Regionais;
- III - às entidades filiadas.

§ 1º - Em qualquer caso, o projeto deverá ser entregue à Diretoria do MTG, até o último dia do mês de junho anterior à data do Congresso Tradicionalista que deverá apreciar a reforma.

§ 2º - Na hipótese do inciso I, a proposta será apresentada pelo Presidente do MTG ou por 1/3 (um terço) dos Conselheiros.

§ 3º - Nos casos dos incisos II e III, o projeto será apresentado através de requerimento firmado pela metade dos Coordenadores Regionais ou por 1/3 (um terço) das entidades Filiadas-efetivas.

§ 4º - No caso do inciso III, o projeto poderá ser apresentado no decorrer de um Congresso Tradicionalista a requerimento da maioria absoluta das entidades filiadas presentes ao conclave, para apreciação no Congresso seguinte.

Art. 263 - A proposta de reforma do Estatuto, em qualquer das hipóteses do artigo anterior, receberá parecer de comissão designada pelo Presidente do MTG e será apreciada pelo Conselho Diretor, de modo tal que a redação final do projeto possa ser publicada e remetida a todas as entidades filiadas até o último dia do mês de setembro.

§ 1º - Os projetos apresentados na forma dos incisos II e III do artigo anterior, mesmo quando não aprovados pelo Conselho Diretor, deverão ser publicados e encaminhados às entidades filiadas, nos termos deste artigo.

§ 2º - Não se aplica o disposto no parágrafo anterior quando os referidos projetos forem apenas parcialmente alterados pelo Conselho.

§ 3º - Entende-se por alteração parcial, para efeito do parágrafo anterior aquela que não afeta a essência do projeto e não atinge mais de 1/3 (um terço) do seu texto original.

Art. 264 - O Conselho Diretor determinará à Comissão Executiva do Congresso Tradicionalista a inclusão no programa de uma

sessão plenária destinada especialmente à apreciação dos projetos de reforma do Estatuto publicados de conformidade com o disposto no artigo anterior.

Parágrafo único - Caso o Conselho Diretor não tome a providência prevista neste artigo e exista projeto apresentado de conformidade com os incisos II e III do artigo 259, a medida poderá ser concretizada através de requerimento dirigido ao Presidente do Congresso Tradicionalista, encaminhado até o fim do período de comunicações da segunda sessão plenária e assinado pela maioria absoluta das Entidades Filiadas-efetivas presentes ao conclave.

Art. 265 - Na sessão plenária a que alude o artigo anterior, os projetos publicados nos termos do artigo 259 serão apreciados e considerados aprovados se obtiverem o voto favorável de, no mínimo, 2/3 (dois terços) da totalidade dos delegados credenciados junto ao Congresso.

§ 1º - Somente serão levados à votação os textos publicados previamente, de acordo com o disposto no artigo 60, § 2º, do Estatuto, combinado com o artigo 259 deste Regulamento, podendo os mesmos serem aprovados integral ou parcialmente.

§ 2º - As emendas surgidas em plenário, durante a discussão da reforma, serão encaminhadas ao Conselho Diretor para apreciação e publicação, a fim de se tornarem aptas a serem votadas no Congresso Tradicionalista seguinte.

§ 3º - Quando não ocorrer a providência do artigo 260, § 1º, os respectivos projetos não poderão ser levados à votação, podendo a sessão convocada nos termos do parágrafo único do artigo anterior ser destinada a apurar a responsabilidade do Presidente do MTG e do Vice-presidente de Administração e Finanças, pela omissão, assegurando-se a ambos amplos direitos de defesa.

Art. 266 - Dentro dos primeiros 90 (noventa) dias após a reforma parcial ou total do Estatuto, o Conselho Diretor promoverá a divulgação dos novos textos e o encaminhamento dos mesmos a todas as entidades filiadas, assim como solicitará o competente registro.

Art. 267 - Os tradicionalistas agraciados, até o ano de 1999, com o título de Conselheiro Honorário, passam à condição de Conselheiros Beneméritos.

Art. 268 – O presente Regulamento poderá ser alterado, total ou parcialmente, em reunião da Convenção Tradicionalista em que a reforma conste expressamente de seu temário.

Parágrafo único - Por decisão da Convenção Tradicionalista realizada nos dias 26 e 27 de julho na cidade de Caxias do Sul, as alterações decorrentes da readequação da Diretoria do MTG, com a reorganização das vice-presidências, somente entram em vigor em janeiro de 2015, imediatamente após o Congresso Tradicionalista Gaúcho.

Art. 269 - As normas que regem o Movimento Tradicionalista Gaúcho, além do seu Estatuto e do Regulamento Geral são as seguintes:

I – Regulamentos: específicos para as atividades, com aprovação pela Convenção Tradicionalista;

II – Código de Ética: orienta a conduta social dos tradicionalistas, com aprovação pela Convenção Tradicionalista;

III – Diretrizes: define procedimentos específicos de uma área, com aprovação pela Convenção Tradicionalista;

IV – Notas de Instrução: define atividades e procedimentos em eventos, que não requeiram edição de Regulamento, baixadas pela Diretoria do MTG, assinadas pelo Presidente e pelo Vice-presidente da área, ou pela Coordenadoria Regional, assinadas pelo Coordenador e pelo Diretor da área;

V – Resoluções: normas complementares ou interpretativas dos regulamentos, baixadas pelo Conselho Diretor, ad referendum da Convenção Tradicionalista, assinadas pelo Presidente e pelo Vice-presidente de Administração do MTG;

VI – Teses: estudos que orientam ideologicamente o Movimento, aprovados pelo Congresso Tradicionalista;

VII – Portarias: ordens e decisões do Presidente do MTG ou do

Coordenador Regional, no limite de suas competências;

VIII – Regimentos Internos: definem objetivos, metas, atribuições e estrutura dos Departamentos do MTG ou das RTs, aprovados pelo Conselho Diretor e Encontro Regional, respectivamente.

Art. 270 - O presente Regulamento poderá ser alterado, total ou parcialmente, em reunião da Convenção Tradicionalista em que a reforma conste expressamente de seu temário.

O Texto original deste Regulamento Geral foi debatido e aprovado no decorrer de oito (8) convenções tradicionalistas, as quais foram realizadas nos seguintes locais e datas:

9ª – São Francisco de Paula – julho de 1976

10ª – André da Rocha – dezembro de 1976

11ª – Sant’Ana do Livramento – julho de 1977

12ª – Canela – novembro de 1977

13ª – Piratini – julho de 1978

14ª – Rio Grande – dezembro de 1978

15ª – General Câmara – julho de 1979

16ª – Ibirubá – novembro de 1979

Os autores do texto original (1976/1979) foram Dionísio Araújo do Nascimento e José Edson Gobbi Otto.

Código de Ética Tradicionalista

Capítulo I DO CÓDIGO DE ÉTICA

Art. 1º - O Código de Ética Tradicionalista constitui-se num regramento orientador da conduta social dos tradicionalistas em geral, pessoas físicas, que prima pela observância de postura compatível com os princípios da dignidade, urbanidade, sociabilidade e moralidade, aplicando-se para sua observância, subsidiariamente, as diretrizes esculpidas no Estatuto e Regulamentos do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Capítulo II DOS OBJETIVOS

Art. 2º - O Código de Ética Tradicionalista tem por objetivo, ainda, a definição de regras que visem coibir condutas sociais em desacordo com os princípios que fundamentam a vivência tradicionalista ou a desvirtuem e, em especial, que firmam a Carta de Princípios do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Art. 3º - O Código de Ética Tradicionalista tem por escopo a definição de procedimentos que regulem a conduta social das pessoas físicas que atuam no meio tradicionalista sob a orientação do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Capítulo III DOS DEVERES DOS TRADICIONALISTAS

Art. 4º - São deveres dos Tradicionalistas:

I - observar e fazer observar a Carta de Princípios do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

II - cumprir e fazer cumprir o Estatuto, o Regulamento e de-

mais regramentos existentes ou que venham a ser instituídos;

III - preservar, em sua conduta social, a honra, a nobreza, a dignidade, a retidão de caráter, próprias aos cidadãos conscientes das suas obrigações;

IV - zelar e velar pela reputação pessoal e da sua condição de tradicionalista;

V - primar pelo decoro, lealdade e boa-fé, quer no meio tradicionalista, quer no âmbito da sociedade;

VI - zelar pelo bom nome do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

VII - desempenhar com honestidade, dedicação e isenção os cargos a que for guindado nas entidades filiadas, em comissões temporárias e/ou órgãos do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

VIII - não se valer da causa tradicionalista para promoção pessoal, em detrimento dos princípios orientadores do tradicionalismo;

IX - defender, valorizar e promover a tradição gaúcha.

Capítulo IV ***DOS DIREITOS DOS TRADICIONALISTAS***

Art. 5º - São direitos dos Tradicionalistas:

I - participar das atividades promovidas pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho;

II - representar o Movimento Tradicionalista Gaúcho, quando formal e expressamente designado para tal pelos titulares dos órgãos diretivos do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

III - votar e ser votado, nos termos do Estatuto e Regulamento do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

IV - receber orientações e informações por parte dos órgãos diretivos do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

V - participar do Congresso Tradicionalista, da Convenção Tradicionalista, das reuniões de trabalho, observadas as regras específicas de cada um dos eventos.

Capítulo V ***DAS CONDUTAS INCOMPATÍVEIS***

Art. 6º - O tradicionalista que proceder de forma incompatível com os preceitos da sociabilidade, exigidos para a convivência em sociedade, estará sujeito a penalidades administrativas.

Art. 7º - Para fins do artigo anterior, são consideradas condutas incompatíveis:

I - inobservância do estatuído pelo artigo 4º e seus incisos, deste Código;

II - manter-se em estado de embriaguez durante a realização de eventos promovidos pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho;

III - promover arruaças e ameaçar a tranquilidade pública nos eventos tradicionalistas;

IV - usar o nome do MTG para fins escusos;

V - usar indevidamente o nome do MTG, seja em que circunstância for;

VI - manifestar-se em nome do MTG sem a devida autorização;

VII - promover críticas gratuitas e desabonadoras em relação ao MTG e seus dirigentes, sem a devida prova material que comprovem a veracidade das alegações;

VIII - injuriar, difamar e caluniar companheiro;

IX - dirigir-se a qualquer companheiro, integrantes de Comissões e ocupantes de cargos nos órgãos diretivos do MTG de forma desrespeitosa, incompatível com os princípios do tradicionalismo expresso na Carta de Princípios;

X - praticar qualquer dos delitos previstos pelo Código Penal Brasileiro, ou pela legislação penal esparsa, que sejam incompatíveis.

tíveis com os princípios basilares do Movimento Tradicionalista e dos quais seja declarado culpado, por sentença judicial transitada em julgado;

XI - desatender, propositalmente, as diretrizes emanadas do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

XII - usar de meios ilícitos nos concursos e provas promovidas pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho;

XIII - deixar de cumprir, sem justo motivo, os compromissos e responsabilidades assumidas perante o Movimento Tradicionalista Gaúcho;

XIV - desacatar os membros de Comissões Avaliadoras, integrantes dos órgãos diretivos do MTG e autoridades em geral;

XV - concorrer, de qualquer forma, para denegrir a imagem do tradicionalismo;

XVI - promover qualquer atitude de discriminação ou preconceituosa no âmbito do tradicionalismo.

XVII - ingressar na via judicial sem ter esgotado todos os procedimentos na esfera administrativa.

Art. 8º - A relação de condutas do artigo antecedente não é exaustiva, podendo outras serem consideradas sujeitas à sanção, a critério do Conselho de Ética do Movimento Tradicionalista Gaúcho, desde que firmam a ética.

Título II **DO PROCESSO DISCIPLINAR**

Capítulo I **DAS PENALIDADES**

Art. 9º - As infrações às regras e postulados deste Código estão sujeitas as seguintes sanções:

I - advertência por escrito e/ou multa;

II - suspensão;

- a) de atividade ou representação;
- b) de direitos;

III - exclusão.

Art. 10 - A multa terá como valor mínimo o correspondente a 50% (cinquenta por cento) do valor da "anuidade da entidade plena", podendo chegar, segundo a gravidade do fato, até duas vezes o valor daquela anuidade.

Parágrafo único - Os valores arrecadados com as multas deverão constituir um fundo de fomento destinado à Ciranda de Prendas e ao Entrevero de Peões, no âmbito e gerido pelas respectivas Coordenadorias Regionais.

Art. 11 - A suspensão de direitos, de acordo com a gravidade do fato, é de 1 (um) mês até 3 (três) anos.

Art. 12 - As sanções previstas no artigo 9º serão aplicadas:

I - advertência por escrito, multa e suspensões:

a) Quando se tratar de membro do Conselho Diretor ou Coordenador Regional, pelo Conselho Diretor, respeitada a previsão da Seção VII (Das Penas Disciplinares), do Capítulo V (Do Conselho Diretor), do Título II (Da Administração) do Regulamento Geral do MTG;

b) Quando se tratar de Patrão de Entidade Filiada ou integrante da Diretoria, exceto quando forem membros do Conselho Diretor, pela Diretoria do MTG;

c) Nos demais casos, na forma do artigo 28, § 2º deste diploma, pelo Encontro Regional;

II - exclusão pelo Conselho Diretor.

Art. 13 - No curso da suspensão, o punido não poderá participar de nenhum evento promovido pelo MTG ou por seus filiados, e nem representar sua entidade, mesmo fora do Estado ou no Exterior.

Art. 14 - Fica vedada a participação do excluído de todo e qualquer evento promovido pelo MTG ou seus filiados.

Art. 15 - Das decisões cabem recursos:

I - das decisões da Diretoria e Encontro Regional, para o Conselho Diretor;

II - das decisões do Conselho Diretor, para a Convenção.

Art. 16 - O recurso interposto contra decisão da Diretoria deverá ser apreciado na primeira reunião do Conselho Diretor, imediatamente após a sua interposição, observado um prazo mínimo de 10 (dez) dias entre o seu recebimento e a realização da sessão, em grau único.

Art. 17 - O recurso interposto contra decisão do Conselho deverá ser apreciado na próxima Convenção Tradicionalista.

Parágrafo único - Dependendo da gravidade da infração, e se a sanção for a exclusão, poderá ser convocada uma Convenção Extraordinária para apreciação do recurso.

Art. 18 - Os titulares e detentores de cargos que, de alguma forma, denegrirem o título ou o cargo que ostentam, contrariando as finalidades e objetivos constantes no Regulamento pelo qual foram escolhidos, ficam sujeitos ao afastamento preventivo do cargo ou função até o final do processo, que poderá concluir pela punição administrativa e destituição do cargo ou função.

§ 1º - Em nível de Entidades, compete à patronagem da Entidade do faltoso o julgamento e, se for a caso, a aplicação da sanção, na forma do Estatuto da Entidade respectiva, respeitando-se os limites estabelecidos neste Código.

§ 2º - Em nível de Região Tradicionalista, compete ao Encontro Regional proceder à investigação e, após examinar a gravidade do fato e o apenamento, respeitado os limites previstos no artigo 12, inciso I, julgar o faltoso, cabendo recurso da decisão ao Conselho Diretor, em última instância.

Art. 19 - Os recursos serão recebidos no duplo efeito.

Capítulo II **DO CONSELHO DE ÉTICA TRADICIONALISTA**

Art. 20 - A composição do Conselho da Ética é de 7 (sete) membros, sendo integrado pelo Vice-Presidente de Administração e Finanças e pelo Assessor Jurídico Chefe do MTG, membros natos, e por:

- I** – 2 (dois) representantes do Conselho Diretor.
- II** – 2 (dois) representantes dos Coordenadores Regionais.
- III** – 1 (um) representante da assessoria jurídica.

Art. 21 - Os titulares do Conselho de Ética terão os seguintes suplentes:

- I** - Do Vice-presidente de Administração e Finanças, o Vice-presidente de Cultura;
- II** - Do Assessor Jurídico Chefe, um membro da Assessoria Jurídica, nomeado pelo Chefe.
- III** - Dos dois Coordenadores Regionais, um Coordenador Regional;
- IV** - Dos dois Conselheiros, um Conselheiro.

§ 1º - Os titulares e suplentes dos Coordenadores Regionais serão escolhidos na Reunião de Coordenadores que se realiza no Congresso Tradicionalista.

§ 2º - Os titulares e suplentes do Conselho Diretor serão escolhido na primeira Reunião Ordinária do Conselho Diretor.

Art. 22 - Os membros do Conselho de Ética serão declarados impedidos e serão substituídos por seus suplentes ou substitutos legais, nas sessões em que forem partes, ou tenham relação de parentesco até o 2º grau ou quando manifestarem impedimentos.

Art. 23 - O Conselho de Ética Tradicionalista tem como atribuição:

- I** - instruir processos administrativos, promovendo todas as diligências necessárias à elucidação dos mesmos sobre condutas sociais dos tradicionalistas, tipificadas como em desacordo

com os princípios que fundamentam a vivência tradicionalista, e emitir parecer a fim de subsidiar as decisões da Diretoria e do Conselho Diretor;

II - instruir recursos e encaminhá-los ao Conselho Diretor ou à Convenção;

III - assegurar a ampla defesa nos processados;

IV - velar, nos limites de suas atribuições, pela observância deste Código.

§ 1º - O Conselho de Ética no parecer emitido deverá propor a sanção a ser aplicada, observada o disposto pelo artigo 10, e sopesadas as circunstâncias e a gravidade da conduta do infrator.

§ 2º - Ao emitir o parecer de conclusão, poderá o Conselho de Ética analisar de modo amplo os autos, lhe sendo facultado apresentar ao órgão julgador, parecer que melhor resolva o caso em exame, desde que baseado em provas substanciais, não ficando adstrita análise da conduta exclusiva do denunciado.

Art. 24 - O Conselho de Ética funcionará em caráter de colegiado, devendo os pareceres emitidos serem votados internamente e aprovados por maioria.

§ 1º - O Presidente não tem direito a voto, exceto para desempate.

§ 2º - O Conselho Funciona com, no mínimo, 3 (três) membros presentes.

Art. 25 - O Conselho de Ética Tradicionalista reunir-se-á, no mínimo, uma vez por mês e sempre que houver processo administrativo em tramitação e que se faça necessário. As reuniões ocorrerão na sala do Conselho de Ética, na sede do MTG, sem publicidade.

Art. 26 - O Conselho de Ética será presidido pelo Vice-presidente de Administração e Finanças e o seu substituto será o Assessor Jurídico Chefe.

Parágrafo único – As sessões do Conselho serão presididas pelo seu Presidente, no impedimento deste, por integrante da Assessoria Jurídica do MTG, na ausência destes, os demais membros escolherão, entre si, quem presidirá o ato.

Art. 27 - As dúvidas interpretativas do presente Código serão dirimidas pelo Conselho de Ética, valendo-se especialmente da analogia do ramo do Direito que apresente maior similitude com esta matéria e das demais fontes do Direito.

Capítulo III **DOS PROCEDIMENTOS**

Art. 28 - O processo disciplinar instaura-se, sempre por escrito, de ofício, por portaria, ou mediante representação dos interessados ao Coordenador Regional, se for o caso, cujo documento, embora simples e informal, deverá conter a narrativa do fato e a indicação dos meios de provas. Excepcionalmente, a parte, por motivos pessoais, poderá comparecer pessoalmente a Secretaria Geral do MTG, e pedir que lhe redija o documento, que deverá firmar, na presença de duas testemunhas, do qual será remetida, antes de qualquer providência, uma cópia ao Coordenador Regional respectivo para tomar ciência e se manifestar, querendo.

§ 1º - Os casos ocorridos com os sócios ou dirigentes e no ambiente de uma Entidade filiada deverão ser apreciados segundo o Estatuto e Regulamento da mesma, ali se esgotando, posto que tem personalidade jurídica, salvo se as consequências, em razão da gravidade e repercussão, atingirem e denegrirem o Movimento como um todo. Em caso de punição, esta deverá ser comunicada, via Coordenador, ao Conselho de Ética.

§ 2º - Os casos ocorridos em âmbito regional, envolvendo tradicionalistas isolados ou em grupos, devem ser investigados e colhidos todos os elementos e provas pela Comissão de Ética Regional; apreciados e julgados pelo Encontro Regional, deverão ser enviados à Diretoria do MTG para divulgação da pena.

§ 3º - Os casos ocorridos em âmbito regional, envolvendo tradicionalistas isolados ou em grupo, com agentes infratores

de região diversa da do local do fato, devem ser investigados e colhidos todos os elementos de prova e julgados na região da ocorrência.

§ 4º - Os casos envolvendo tradicionalistas, individualmente ou em grupo, que pertençam a mais de uma Região Tradicionalista, ou que venham, por sua gravidade, ter repercussão estadual, poderão ser avocados diretamente por membro do Conselho de Ética do MTG, ou a ela encaminhados oficialmente pela Diretoria ou pelo Conselho Diretor do MTG, com a juntada dos documentos até então produzidos sobre o caso.

Art. 29 - O Presidente do MTG poderá SUSPENDER PREVENTIVAMENTE o agente infrator que praticar um fato grave contra o MTG, através de seus representantes ou pessoalmente contra eles, no exercício do cargo ou função, ou simples missão (Presidente, Membro da Diretoria, Conselheiro, Coordenador ou Patrão) ou praticados por qualquer um deles contra terceiros ou reciprocamente; (1)

§ 1º - A suspensão preventiva deverá ser no máximo de noventa (90) dias, prazo máximo para a conclusão do processo administrativo pelo Conselho de Ética, findo o qual desaparecerá a medida, salvo se a causa para o atraso tenha sido de responsabilidade do próprio agente infrator, neste caso, o prazo de suspensão será prorrogado até a decisão final do processo.

§ 2º - O período de suspensão preventiva será abatido no cumprimento da penalidade imposta.

§ 3º - A suspensão preventiva será aplicada por Portaria do Presidente, cabendo Recurso de agravo ao Conselho Diretor, no prazo de 5 (cinco) dias, contados na forma do artigo 34, apenas no efeito devolutivo.

§ 4º - Quando o suspenso for Conselheiro ou Coordenador, o Presidente deve, mesmo sem recurso da parte, submeter a sua decisão a reexame necessário pelo Conselho Diretor, sem efeito suspensivo.

Art. 30 – As representações formuladas, objetivando a apreciação pelo Conselho de Ética do MTG, serão protocoladas pela

Secretaria Geral e encaminhadas ao Presidente, o qual, por sua vez, encaminhará a Assessoria Jurídica para juízo de admissibilidade.

Art. 31 – A Assessoria Jurídica, apreciando a representação, entendendo-a cabível e da competência do CET, encaminhará ao Presidente do Conselho de Ética, que designará um conselheiro relator para providenciar a instrução do processo.

§ 1º - Os membros natos do Conselho de Ética não devem atuar como relatores nos processos, em primeiro grau.

§ 2º - A Assessoria Jurídica, em juízo de admissibilidade, poderá propor o arquivamento da representação ao Conselho de Ética, quando ausentes os pressupostos de admissibilidade. O Conselho de Ética, concordando com o parecer, devolverá a representação ao Presidente do MTG para determinar o arquivamento e ciência ao representante.

§ 3º - O Relator designado providenciará na produção das provas indicadas na peça inicial (Portaria ou Representação) e a notificação do(s) infrator(es) para esclarecimentos e defesa, que tiver(em) e desejar(em), por escrito, no prazo de 10 (dez) dias, estabelecendo-se o contraditório, e designando, desde logo a data de audiência para produção de prova oral de defesa e o depoimento do próprio infrator. No prazo para a defesa, (dez dias), o notificado poderá, apenas, indicar a prova que deseja produzir e informar que fará a defesa no ato solene já aprazado.

§ 4º - Transcorrido o prazo para a defesa, que terá como termo inicial a data da juntada do AR, comprovante do recebimento da notificação ao processo, e se não apresentada essa, nos termos do parágrafo anterior, os fatos articulados na portaria ou representação, cuja cópia deverá acompanhar a notificação, serão considerados como verdadeiros.

Art. 32 - Nenhum processo será apreciado e julgado sem que se tenha instaurado o contraditório, de modo a assegurar ao infrator a ampla defesa.

§ 1º - Por se tratar de processo ético, aos atos solenes de instrução ou julgamentos (Encontro e reuniões) tanto pelo Encontro

Regional, quanto pela Diretoria e pelo Conselho Diretor, só terão acesso, respectivamente, os membros do Encontro Regional (representantes legais das entidades, Coordenador e componentes da Coordenadoria) da Diretoria do MTG e os Conselheiros.

§ 2º - Sempre que possível, o Coordenador Regional e a Comissão de Ética Regional, assim como o Conselho de Ética Tradicionalista, nos seus procedimentos respectivos, deverão procurar a conciliação entre as partes.

Art. 33 - Apreciado o processo, o parecer deverá ser encaminhado, no prazo máximo de 5 (cinco) dias, à Diretoria ou ao Conselho Diretor, conforme o caso, para que, se acolhido, faça cumprir a decisão.

Art. 34 - Das decisões as partes deverão ser informadas, pessoalmente ou por via postal, sempre com postagem com AR (Aviso de Recebimento).

Parágrafo único - A parte interessada, no prazo de 5 (cinco) dias, sem prejuízo do recurso, poderá encaminhar pedido de reconsideração de ato, interrompendo-se o prazo recursal até essa decisão.

Capítulo IV DOS RECURSOS

Art. 35 - Das decisões cabem recursos, nos termos dos artigos 14 a 17, deste Código, no prazo de 15 (quinze) dias. O termo inicial da contagem do prazo será o primeiro dia útil da juntada aos autos do processo, pela Secretaria do Conselho de Ética, do Aviso de Recebimento da intimação do infrator punido ou, quando a intimação for pessoal, da juntada da cópia por ele assinada.

Art. 36 - Os recursos serão instruídos pelo Conselho de Ética, que encaminhará os autos ao Conselho Diretor ou à Convenção, conforme o caso, com parecer para apreciação e decisão sobre o provimento ou não do recurso.

Parágrafo único - O relator, será sempre um membro da Assessoria Jurídica que formulará o parecer; é vedado, todavia, ao Membro do Conselho de Ética que atuou como relator no pro-

cesso de conhecimento, ser designado para instruir e emitir parecer sobre o recurso.

Art. 37 - Na sessão de julgamento do recurso, as partes que desejarem, terão 15 (quinze) minutos para sustentação oral. Tanto nos julgamentos de recurso pelo Conselho Diretor, quanto pela Convenção, serão adotados os critérios estabelecidos para os debates, em plenário, no Congresso: três Conselheiros ou três Convencionais, de cada lado, contra ou a favor, pelo prazo de, no máximo, cinco minutos, a critério da Presidência, usarão da palavra.

Parágrafo único - As sessões de julgamento, de recurso, salvo a necessidade de sigilo para preservação das partes, observarão o princípio da publicidade.

Capítulo V **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS**

Art. 38 - Os filiados que não fizerem cumprir as penalidades impostas estão sujeitos às seguintes sanções:

- I** - admoestação;
- II** - suspensão;
- III** - multa;
- IV** - eliminação.

Parágrafo único - A aplicação das penalidades previstas neste artigo obedecerá ao rito previsto no Regulamento Geral do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Art. 39 - Em caso de reincidência, em qualquer caso, fica o re-presentado sujeito à penalidade mais gravosa no novo processo instaurado.

Parágrafo único - A mesma regra será aplicada ao infrator que descumprir ou frustrar o cumprimento da penalidade, interrompendo, por exemplo, a suspensão e participando ou tentando participar de atividade no Movimento.

Art. 40 - As regras deste Código obrigam, do mesmo modo, os detentores de cargos nas Entidades filiadas e nos órgãos do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Art. 41 - As Entidades filiadas devem zelar pela observância das regras deste Código, ficando sujeitas àquelas que lhes forem aplicáveis.

Art. 42 - O tradicionalista que estiver cumprindo punição relativa a qualquer procedimento administrativo ou ético, não pode concorrer a nenhum cargo dentro do Movimento.

Art. 43 - Da aplicação da penalidade, não cabendo mais recurso, o MTG dará ciência a Entidade da qual faça parte o infrator, para as providências à luz do seu Estatuto, no que couber.

Art. 44 - Este Código passa a vigorar, em todo o território nacional, na data da sua aprovação, revogadas as disposições em contrário, devendo ser promovida a sua ampla divulgação no meio tradicionalista.



REGULAMENTOS

Regulamento Artístico do Estado do Rio Grande do Sul

Última atualização:
86ª Convenção Tradicionalista Gaúcha Extraordinária
06 de outubro de 2018

Capítulo I *DAS FINALIDADES*

Art. 1º - O Regulamento Artístico do Estado do Rio Grande do Sul tem por finalidade estabelecer regras para orientar e uniformizar os eventos que envolvam as entidades tradicionalistas filiadas ao MTG/RS.

I - Estabelecer normas claras para as demonstrações e concursos artísticos possibilitando a sua adoção em todo Estado.

II - Facilitar a realização de eventos artísticos e torná-los homogêneos, permitindo que todos os participantes conheçam as regras antecipadamente e elas sejam adotadas por todas entidades promotoras de eventos artísticos.

Art. 2º - Os eventos artísticos por sua vez, têm por finalidade a preservação, valorização e divulgação das artes, da tradição, dos usos e costumes e da cultura popular do Rio Grande do Sul.

Art. 3º - Os eventos artísticos têm por objetivos:

I - promover o intercâmbio cultural, além de uma retomada de consciência dos valores morais do gaúcho entre os participantes das diversas regiões culturais Rio-Grandenses;

II - projetar a cultura popular e tradicional do Rio Grande do Sul em nível regional e estadual, abrindo perspectivas de amplitude além de nossas fronteiras;

III - promover a harmonia, a integração e o respeito evitando-se a projeção da vaidade e o personalismo entre os participantes;

IV - valorizar o artista amador do Rio Grande do Sul, evitando atitudes pessoais ou coletivas que deslustrem os princípios de formação moral do povo gaúcho.

Capítulo II DOS PARTICIPANTES

Art. 4º - Participarão dos eventos artísticos promovidos por entidades filiadas, somente as entidades filiadas ao MTG do Rio Grande do Sul e das demais federações afiliadas da Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha (CBTG) e seus associados, que se propuserem a obedecer ao Estatuto e aos diversos regulamentos do MTG, especialmente este, além de:

I - ter seus associados, participantes coletivos e individuais, no pleno exercício de seus direitos, não podendo estar cumprindo pena originária do Código de Ética Tradicionalista;

II - estar, a entidade, com suas obrigações regularizadas junto ao MTG e no pleno exercício de seus direitos;

III - não estar cumprindo pena administrativa imposta pelo MTG;

IV - todos os participantes serem portadores do Cartão de Identidade Tradicionalista.

V - todos os participantes, concorrentes e avaliadores, estarem devidamente pilchados de acordo com as diretrizes de indumentária do MTG.

VI - É vedado o uso de "piercing", brincos e outros adereços metálicos ou não, encravados na pele por parte dos concorrentes masculinos de todas as modalidades e categorias. É vedado o uso de "piercing", também, pelas prendas.

Art. 5º - Nos eventos artísticos, os concursos poderão ser divididos por categorias, como segue:

- I - Infantil - até nove (9) anos (não pode ter feito 10).
- II - Mirim - até treze (13) anos (não pode ter feito 14).
- III - Juvenil - até dezessete (17) anos (não pode ter feito 18).
- IV - Adulta – mínimo de quinze (15) anos.
- V - Veterano - mínimo de trinta (30) anos.
- VI – Xiru – mínimo de quarenta (40) anos.

§ 1º - Os concorrentes de categorias inferiores poderão subir de categoria e competir com as categorias superiores, com exceção da categoria veterana e xiru, que deverá obedecer à idade mínima estabelecida neste regulamento. Para a mesma modalidade, o concorrente deverá optar por uma categoria em cada evento que participar.

§ 2º - A comprovação da idade será feita mediante apresentação do Cartão Tradicionalista.

Art. 6º - Os eventos artísticos promovidos por entidades filiadas, deverão ser voltados para artistas amadores.

Parágrafo único - São considerados amadores, para efeitos de participação nos eventos artísticos, os candidatos que, eventualmente, tenham participado como integrantes de grupos que se apresentam mediante remuneração e/ou participação de gravações fonográficas, individuais ou coletivamente.

Capítulo III ***DAS INSCRIÇÕES***

Art. 7º - As inscrições serão de responsabilidade das entidades promotoras e deverão ser realizadas por entidades filiadas ao MTG do Rio Grande do Sul ou outras federações afiliadas à CBTG e no pleno gozo de seus direitos, dentro dos prazos estabelecidos:

Parágrafo único - É de responsabilidade das patronagens, providenciar o Cartão Tradicionalista que o participante individual ou coletivo deverá portar em todos os eventos artísticos.

Art. 8º - O participante associado de mais de uma entidade deverá optar em participar por uma delas, com exceção aos integrantes do Grupo Musical e/ou Instrumental dos Grupos de Danças Tradicionais, que poderão tocar para mais de uma Entidade.

Parágrafo único - Deverão integrar os grupos musicais, executando instrumento ou cantando, no mínimo 2 (dois) músicos da Região Tradicionalista a que pertence à entidade.

Art. 9º - A ordem de apresentação dos concursos será de responsabilidade dos promotores do evento.

Art. 10 - A participação de candidatos em mais de uma modalidade será de inteira responsabilidade do Patrão da entidade concorrente, no que diz respeito a compatibilidades das apresentações, fazendo a intermediação junto à Comissão Organizadora, sem prejudicar o andamento do evento.

Art. 11 - O número de componentes para a modalidade de Danças tradicionais, Conjuntos Vocais e Conjuntos Instrumentais, deverá ser:

I - Danças Tradicionais:

a) Grupo Instrumental - mínimo de 1 (uma) gaita, 1 (um) violão, executando, com acompanhamento vocal, totalizando no mínimo 2 (dois) integrantes no grupo.

b) Grupo de Danças - mínimo de 5 (cinco) pares. (o número máximo de pares, fica a critério dos organizadores).

c) O revezamento e a inclusão de pares ou dançarinos, somente serão permitidos entre uma e outra coreografia, inclusive nas entradas e saídas.

II - Conjuntos Vocais: no mínimo 3 (três) elementos e 3 (três) vozes distintas, totalizando no máximo 8 (oito) integrantes;

III - Conjuntos Instrumentais: no mínimo 3 (três) instrumentistas executando, com 1 (uma) gaita, 1 (um) violão e outro dos previstos no artigo 19, totalizando no máximo 8 (oito) integrantes.

Capítulo IV DA OPERACIONALIZAÇÃO

Art. 12 - A organização dos eventos artísticos será de responsabilidade das entidades promotoras, que deverão seguir as normas e regulamentos do MTG e proporcionar as condições adequadas aos participantes, inclusive segurança.

Parágrafo único – Para os concursos de danças tradicionais, os promotores deverão disponibilizar um palco com no mínimo, 12 X 8 metros.

Art. 13 - Os organizadores dos eventos artísticos, não poderão cobrar taxa de inscrição dos participantes.

Capítulo V DAS MODALIDADES

Art. 14 - As modalidades indicadas pelo MTG para os concursos são as seguintes:

- I** - danças tradicionais;
- II** - chula (só para homens);
- III** - gaitas;
- IV** - violino ou rabeca;
- V** - violão;
- VI** - viola;
- VII** - conjunto instrumental;
- VIII** - conjunto vocal;
- IX** - interprete solista vocal;
- X** - trova galponeira;
- XI** - declamação;
- XII** - pajada;
- XIII** - concurso literário gaúcho;
- XIV** - caso gauchesco de galpão;
- XV** - danças gaúchas de salão.

§ 1º - Paralelo ao concurso de danças tradicionais, poderão

se desenvolver os seguintes concursos:

- a. Criação coreográfica para entrada.
- b. Criação coreográfica para saída.
- c. Conjunto musical de danças tradicionais.

§ 2º - Os concursos de Declamação e Interprete Solista Vocal serão divididos em masculino e feminino.

§ 3º - O concurso de gaitas se desdobrará nas modalidades de:

- a. Gaita piano;
- b. Gaita de botão até 8 (oito) baixos;
- c. Gaita de botão mais de 8 (oito) baixos;
- d. Gaita de boca;
- e. Bandoneon.

§ 4º - O concurso de trova galponeira se desenvolverá nas seguintes modalidades:

- a. Campeira (Mi Maior de Gavetão);
- b. Martelo;
- c. Estilo Gildo de Freitas.

§ 5º - O concurso literário gaúcho se desenvolverá nas seguintes modalidades:

- a. Poesia;
- b. Conto.

§ 6º - Fica a critério dos organizadores, quais as modalidades a serem incluídas no evento, assim como a inclusão de outras modalidades, desde que sejam ligadas à cultura gauchesca.

Capítulo VI **DAS COMISSÕES AVALIADORAS E REVISORAS**

Art. 15 - Todos os concursos artísticos promovidos por entidades filiadas ao MTG deverão contar com comissões avaliadoras e pelo menos um revisor, além da equipe de secretaria.

Art. 16 - As comissões, avaliadora e revisora, serão de responsabilidade da entidade promotora.

§ 1º - As comissões, avaliadora e revisora, serão constituídas por no mínimo 3 (três) e 1 (uma) pessoas respectivamente, de reconhecida capacidade nos assuntos para os quais a sua colaboração foi solicitada, observada a idade mínima exigida pelo Regulamento Geral, cabendo a cada comissão a escolha de seu presidente.

§ 2º - As Comissões Revisoras acompanharão os trabalhos de avaliação, sem neles interferir e farão a revisão, das planilhas, para verificação de possíveis erros de preenchimento ou lacunas antes de entregá-las na secretaria. Depois das planilhas entregues na secretaria, é vedada qualquer alteração de pontuação.

Capítulo VII **DAS APRESENTAÇÕES E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

Seção I **Das Disposições Gerais**

Art. 17 - A comissão avaliadora atribuirá nota aos participantes, empregando os critérios estabelecidos neste Regulamento, para cada concurso, ficando a cargo dos organizadores do evento a montagem e elaboração das planilhas. Poderão ser utilizadas as planilhas oficiais do ENART.

§ 1º - Ao proceder a avaliação, a comissão analisará, detalhadamente, o uso correto da indumentária gaúcha completa, individual ou coletivamente, podendo penalizar com até 2 (dois) pontos da nota final do avaliador, o participante que não esteja adequadamente "pilchado", de acordo com as "diretrizes" traçadas pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 2º - Os participantes que optarem pelo uso de trajes da época devem seguir as Diretrizes para Trajes de Época do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 3º - Em caso de empate em qualquer uma das modalidades são critérios de desempate os seguintes:

a. Danças Tradicionais:

1º) maior nota de correção coreográfica;

2º) maior nota de interpretação;

3º) maior nota de harmonia;

4º) maior nota de correção musical;

5º) maior nota de execução musical.

b. Chula:

1º) maior nota atribuída aos passos (soma de todos);

2º) menor número de toques na lança;

3º) menor desconto de passos imperfeitos;

4º) uso de esporas.

c. Declamação:

1º) fundamentos da voz;

2º) transmissão da mensagem poética;

3º) expressão;

4º) fidelidade ao texto.

d. Demais modalidades:

De acordo com a ordem dos quesitos regulamentares, por ordem decrescente de valor.

§ 4º - O empate será constatado no cálculo da nota final, considerados os milésimos (três casas após a vírgula).

Art. 18 - Os gêneros musicais executados nos concursos, inclusive nas coreografias de entradas e saídas das danças tradicionais, serão os seguintes: valsa, vaneira, vaneirão, rancheira, polca, chote, bugio, chamamé, mazurca, milonga, toada e canção.

Parágrafo único – Nas coreografias de entradas e saídas dos grupos de danças tradicionais, admite-se o uso de outros instrumentos quando a música escolhida, compatível com a proposta da apresentação, forem necessários para a homenagem feita às etnias formadoras do gaúcho.

Art. 19 - Para todos os concursos, somente poderão ser uti-

lizados os instrumentos típicos: violão, viola (10 ou 12 cordas), viola de arco, violino, rabeca, gaitas, bandoneon, pandeiro e serrote musical.

§ 1º - exclusivamente para as coreografias de entradas e saídas, os grupos de danças poderão utilizar, além do pandeiro, outros dois instrumentos entre os seguintes: cajon, baixo acústico, prato de ataque e carrilhão.

§ 2º - Nas coreografias de entradas e saídas dos grupos de danças tradicionais, admite-se o uso de outros instrumentos quando a música escolhida, compatível com a proposta da apresentação, forem necessários para a homenagem feita às etnias formadoras do gaúcho.

Seção II **Do Concurso de Danças Tradicionais**

Art. 20 - As danças tradicionais que fazem parte deste Regulamento são as seguintes:

Anu, Cana Verde, Chote de Sete Voltas, Chote de "Quatro Passi", Pau de Fitas, Sarrabalho, Balaio, Chimarrita, Caranguejo, Rilo, Quero Mana, Tatu, Chico Sapateado, Chimarrita Balão, Chote Carreirinho, Meia Canha, Maçanico, Tirana do Lenço, Chote de Duas Damas, Roseira, Rancheira de Carreirinha, Chote Inglês, Tatu de Volta no Meio, Pezinho, Havaneira Marcada.

Parágrafo único - O número de repetições das coreografias das danças será de, no mínimo, o prescrito na bibliografia indicada pelo MTG.

Art. 21 - As danças deverão ser apresentadas de acordo com os textos e obras editados e/ou recomendadas pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho - MTG.

Parágrafo único - As coreografias e músicas, deverão estar de acordo com o livro, DANÇAS TRADICIONAIS GAÚCHAS e o CD DANÇAS TRADICIONAIS/HINOS E COSTADOS - publicações do MTG (Lei 12.372 de 16 de novembro de 2005).

Art. 22 - Os grupos de danças disporão de 20 (vinte) minutos

para apresentação de 3 (três) danças, incluindo os tempos de “entrada” e “saída”, contados a partir da liberação do microfone, perdendo 1 (um) ponto por minuto ou fração que exceder ao tempo, descontados da nota final. Quando forem executadas menos ou mais danças, o tempo deverá ser proporcional.

Parágrafo único - Quando forem sorteadas ou escolhidas, as danças do Pau de Fitas, da Meia Canha, do Anú e da Roseira, o tempo total de apresentação deverá ser elevado em 5 (cinco) minutos.

Art. 23 - Na avaliação serão observados os seguintes quesitos:

I - Grupo de Danças:

- a) correção coreográfica 3 pontos
- b) harmonia de conjunto 2 pontos
- c) interpretação artística 4 pontos
- d) acompanhamento musical 1 ponto

II - Grupo Musical:

- a) correção musical 0,2 pontos
- b) execução musical 0,4 pontos
- c) harmonia de conjunto 0,4 pontos

§ 1º - As “entradas” e “saídas” serão avaliadas separadamente, observando-se especialmente os seguintes quesitos:

- a) criatividade;
- b) coerência com o tema escolhido;
- c) comprometimento com a tradição e o folclore gaúcho.

§ 2º - Será desclassificado do evento, o grupo de danças que:

a) manusear armas de fogo ou armas brancas para realização das coreografias, exceto na execução de danças folclóricas tradicionais reconhecidas pelo MTG;

b) criarem coreografias de protesto ou com temas que contrariem a Carta de Princípios do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

c) atentarem contra a moral e os bons costumes promovendo manifestações de protestos ostensivos, como vaias, gestos

obscenos, apupos, dirigidos a autoridades, organizadores, comissões de trabalho ou avaliadores.

§ 3º - A utilização de cenários, alegorias e outros, nas apresentações, são de total responsabilidade dos grupos não podendo interferir no andamento das demais apresentações e nem prejudicar as condições do tablado devendo este ser entregue limpo e varrido quando necessário, tudo dentro do estabelecido para apresentação, sob pena de penalização no tempo.

§ 4º - Nas apresentações de entrada e saída dos grupos das danças tradicionais sejam executadas apenas e tão somente dentro do espaço definido para tal, neste caso o tablado, não podendo haver interação de mais dançarinos fora da área demarcada para a apresentação, bem como de outras pessoas, de modo que não ultrapasse o número máximo de dançarinos permitidos, podendo haver inclusão ou troca de integrantes durante a execução da entrada e saída e entre uma e outra dança tradicional. O não cumprimento ensejará a desclassificação do grupo de danças.

Art. 24 - Compete aos organizadores definir se as danças serão sorteadas ou de livre escolha.

Seção III **Do Concurso de Chula**

Art. 25 – A definição do número de passos será de responsabilidade dos organizadores do evento.

Art. 26 - A cada participante serão atribuídos até 10 (dez) pontos por passo executado, observados os seguintes quesitos: criatividade até três pontos; dificuldade até dois pontos; personalidade, características, introduções e contexto até dois pontos; proximidade da lança até um ponto e meio; postura cênica/ interpretação até um ponto e meio.

§ 1º - Perderá a totalidade dos pontos do passo o participante que cometer as seguintes faltas:

- a) repetir passo já apresentado por si ou por seu oponente;
- b) executar passo com características de malambo;

c) ultrapassar 16 (dezesseis) compassos musicais na execução do passo;

d) não concluir o passo.

e) utilizar acessórios estranhos à dança durante a apresentação como: objetos móveis, armas de qualquer natureza e instrumentos musicais;

f) Tocar na lança deslocando-a gravemente do lugar, de modo a perder a linha de desafio em relação ao oponente, ou lateralmente, se afastando do ponto inicial em que a lança se encontrava.

§ 2º - Perderá parte dos pontos do passo o participante que:

a) tocar na lança até 3 pontos;

b) executar passo com imperfeição até 3 pontos;

c) perder o ritmo até 2 pontos;

d) executar passo caracterizado como variante de outro..... até 1 ponto;

e) erro na execução da música até 0,5 ponto;

f) erro na preparação até 0,5 ponto;

§ 3º - Caberá aos participantes a responsabilidade pelo acompanhamento musical.

§ 4º - Orienta-se evitar a execução de figuras com muito joelho e demais figuras de difícil execução que possam prejudicar a saúde do chuleador, da categoria mirim ou piazito. De acordo com profissionais da saúde, essas figuras levam a incidência de futuros problemas, tais como: rompimento dos ligamentos, tantos laterais como cruzado, deslocamento de patela, influencia no crescimento físico, pois como estão em fase crescimento isso afeta os líquidos e cartilagens que visam à proteção do impacto. "Como todos sabem, os joelhos carregam todo o peso corporal e ainda recebem o forte impacto de uma dança vigorosa como a chula".

§ 5º - Preparação: sapatear no mínimo quatro (4) e no máximo dezesseis (16) compassos com a melodia da chula.

§ 6º - É livre ao chuleador, antes da preparação do primeiro e

do último passo, efetuar breve saudação, por meio de verso ou de música da cultura gaúcha.

Seção IV ***Dos Concursos de Gaitas***

Art. 27 - Nos concursos de gaitas, em suas diversas modalidades, os participantes apresentarão uma música sorteada ou não. Caso os organizadores optarem pelo sorteio, este será feito no momento da apresentação, entre 3 (três) gêneros entregues para a comissão.

Art. 28 - Os quesitos a serem avaliados são os seguintes:

I - execução 3 pontos

II - interpretação 3 pontos

III - dificuldade no arranjo 1 ponto

IV - ritmo 2 pontos

V - postura cênica 1 ponto

§ 1º - Não será permitido o acompanhamento de nenhum outro instrumento no concurso de gaitas.

§ 2º - O participante disporá de 4 (quatro) minutos para a sua apresentação, contados a partir da liberação do microfone, perdendo 1 (um) ponto para cada 30 (trinta) segundos que ultrapassar.

Seção V ***Do Concurso de Violino/Rabeca***

Art. 29 - No concurso de violino/rabeca, o participante apresentará uma música sorteada ou não. Caso os organizadores optarem pelo sorteio, este será feito no momento da apresentação entre 3 (três) gêneros entregues para a comissão.

§ 1º - O participante poderá utilizar apenas acompanhamento de violão.

§ 2º - Deverá ser observada a posição correta de segurar o instrumento: no peito, se for rabeca; no queixo, se for violino.

Art. 30 - Os quesitos a serem avaliados são os seguintes:

- I - execução 3 pontos
- II - interpretação 2 pontos
- III - dificuldade no arranjo 2 pontos
- IV - ritmo 2 pontos
- V - postura cênica 1 ponto

Parágrafo único - O participante disporá de 4 (quatro) minutos para sua apresentação, contados a partir da devida liberação do microfone, perdendo 1 (um) ponto por cada 30 (trinta) segundos que ultrapassar.

Seção VI ***Dos Concursos de Violão e Viola***

Art. 31 - Nos concursos de violão e de viola solo, o participante apresentará uma música sorteada ou não. Caso os organizadores optarem pelo sorteio este será feito no momento da apresentação, entre 3 (três) gêneros entregues para a comissão.

Art. 32 - Os quesitos a serem avaliados são os seguintes:

- I - execução 3 pontos
- II - interpretação 2 pontos
- III - dificuldade no arranjo 2 pontos
- IV - ritmo 2 pontos
- V - postura cênica 1 ponto

Parágrafo único - O participante disporá de 4 (quatro) minutos para sua apresentação, contados a partir da devida liberação do microfone, perdendo 1 (um) ponto por cada 30 (trinta) segundos que ultrapassar.

Seção VII ***Do Concurso de Conjunto Instrumental***

Art. 33 - Cada grupo deverá ser composto por um mínimo de 3 (três) e no máximo de 8 (oito) participantes e apresentará duas músicas de gêneros distintos.

Art. 34 - Será permitido apenas o uso de instrumentos musi-

cais acústicos, típicos de nossa tradição, admitindo-se captadores, vetando-se o uso de pedais.

Parágrafo único - É vedada a inclusão de qualquer acompanhamento vocal.

Art. 35 - A Comissão Avaliadora basear-se-á nos seguintes critérios:

- I - harmonia instrumental 2 pontos
- II - ritmo 1 ponto
- III - execução 3 pontos
- IV - criatividade no arranjo 2 pontos
- V - interpretação 2 pontos

Parágrafo único - Os participantes disporão de 8 (oito) minutos para sua apresentação, contados a partir da liberação dos microfones, perdendo 1 (um) ponto para cada 30 (trinta) segundos ultrapassados.

Seção VIII **Do Concurso de Conjunto Vocal**

Art. 36 - No concurso de conjunto vocal, cada grupo interpretará uma música de sua escolha. Os organizadores que optarem pelo sorteio das músicas, o farão 15 (quinze) minutos antes da apresentação.

Parágrafo único - Cada grupo disporá de 5 (cinco) minutos para sua apresentação, contados a partir da liberação dos microfones, perdendo 1 (um) ponto para cada 30 (trinta) segundos ultrapassados.

Art. 37 - No concurso de conjunto vocal, que terá o número mínimo de 3 (três) e máximo de 8 (oito) participantes, será analisada a apresentação dentro dos seguintes quesitos:

- I - afinação vocal 2 pontos
- II - harmonia 2 pontos
- III - fidelidade à letra 1 ponto
- IV - ritmo 1 ponto
- V - interpretação 2 pontos

VI - criatividade 1 ponto

VII - postura cênica 1 ponto

Parágrafo único - Os grupos participantes deverão entoar em, no mínimo, 3 (três) vezes cantadas distintas.

Seção IX **Do Concurso de Solista Vocal**

Art. 38 - No concurso de solista vocal, cada participante interpretará uma música de sua escolha. Os organizadores que optarem pelo sorteio das músicas, o farão 15 (quinze) minutos antes da apresentação, devendo apresentar uma cópia da letra à Comissão Avaliadora, com o nome de seus autores, que deverá ser anunciado publicamente, sob pena de desconto no quesito fidelidade a letra.

Parágrafo único - Cada solista disporá de 5 (cinco) minutos para sua apresentação, contados a partir da liberação dos microfones, perdendo 1 (um) ponto para cada 30 (trinta) segundos ultrapassados.

Art. 39 - No concurso de solista vocal, a Comissão Avaliadora basear-se-á nos seguintes critérios:

I - ritmo 2 pontos

II - afinação 3 pontos

III - interpretação 4 pontos

IV - fidelidade à letra 1 ponto

Parágrafo único - O solista vocal não poderá receber apoio vocal, em nenhum momento de sua apresentação.

Seção X **Dos Concursos de Trova Galponeira**

Art. 40 - Cada um dos participantes realizará intervenções sobre temas sorteados pela Comissão Avaliadora, no momento da apresentação de cada dupla participante, de acordo com a modalidade da trova.

§ 1º - “Trova Campeira” (Mi Maior) - Cada participante interpreta 6 (seis) sextilhas septissilábicas com interlúdio musical

(uma só volta da gaita entre uma sextilha e outra, e duas voltas antes da primeira e a cada vez que a trova for interrompida, de cada um). O oponente repete o último verso para iniciar sua sextilha.

§ 2º - “Trova de Martelo” - de acordo com tese aprovada na Convenção de Pedro Osório (1991).

§ 3º - “Trova Estilo Gildo de Freitas” – de acordo com tese aprovada na 68ª Convenção Extraordinária de 21 de abril de 2006 – Porto Alegre.

a) nesta modalidade, cada concorrente interpretará 5 (cinco) estrofes de 9 (nove) versos ou linhas septissilábicas com interlúdio musical.

b) em cada estrofe, os versos deverão rimar o 2º, 4º, 6º e 9º, sendo que o 7º e 8º rimarão entre si (abcbdbbeeb).

c) a melodia de introdução e acompanhamento dos versos, é a música “Definição do Grito”, autoria de Gildo de Freitas.

§ 4º - Para cada tipo de trova deverá ser respeitado o canto silábico e a melodia característica.

§ 5º - Em cada modalidade, as duplas serão sorteadas somente no momento da apresentação, após a confirmação dos participantes presentes. Havendo outra(s) fase(s), as duplas serão formadas de acordo com as notas decrescentes obtidas por cada concorrente.

Art. 41 - A cada participante serão atribuídos até 10 (dez) pontos, por sextilha apresentada, conforme o conteúdo e a qualidade poética, dos quais, na avaliação sextilha a sextilha, serão descontados erros nos seguintes quesitos, de acordo com a orientação da Associação de Trovadores Luiz Müller:

- I** - metrificação dos versos 2 pontos
- II** - fidelidade ao tema (para as modalidades trova campeira e trova estilo Gildo de Freitas) 2 pontos
- deixa (só para trova de Martelo) 2 pontos
- III** - rima, quebrada ou repetida 4 pontos
- IV** - dicção 1 ponto
- V** - ritmo 1 ponto

Parágrafo único – Um mesmo concorrente terá direito apenas a uma premiação, mesmo classificado em todas as modalidades.

Seção XI **Do Concurso de Declamação**

Art. 42 - No concurso de declamação, cada participante apresentará uma poesia de sua escolha. Caso os organizadores optarem por sorteio, os concorrentes apresentarão uma lista com três (3) poemas à Comissão Avaliadora que fará o sorteio de um deles, 15 (quinze) minutos antes da apresentação.

Parágrafo único - Os participantes entregarão à Comissão Avaliadora 1 (uma) cópia datilografada do poema sorteado, sem o que, não serão avaliados.

Art. 43 - A Comissão Avaliadora embasará seus critérios nos seguintes quesitos:

I - Fundamentos da voz

a. Inflexão e impostação da voz 2 pontos

b. Dicção 1 ponto

II - Transmissão da mensagem poética 4 pontos

III - Expressão (facial e gestual) 2 pontos

IV - Fidelidade ao texto 1 ponto

Parágrafo único - O participante terá o tempo de 9 (nove) minutos para sua apresentação, perdendo 1 (um) ponto para cada minuto que ultrapassar.

Seção XII **Do Concurso de Causos Gauchescos de Galpão**

Art. 44 - Esta modalidade visa trazer de volta para o convívio artístico gaúcho, a tradição dos bolichos e galpões, onde gaúchos reunidos contavam suas proezas e feitos, sempre usando a tradicional teatralidade do nosso homem do campo, às vezes exagerando nos detalhes, mas sempre falando a verdade.

Art. 45 - Nesta modalidade os participantes terão no máximo 10 (dez) minutos para sua apresentação.

Art. 46 - O Causo a ser apresentado deverá ser inédito não necessitando ser da autoria do participante.

Art. 47 - O Causo deverá ser essencialmente campeiro, retratando as lides e a vida do homem do campo.

Art. 48 - Esta modalidade deverá ser realizada num ambiente informal e de fácil acesso do público, caracterizando a informalidade dos bolichos e galpões.

Art. 49 - Serão analisados os seguintes quesitos:

I - dicção 2 pontos

II - teatralidade 3 pontos

III - qualidade do causo 3 pontos

IV - verossimilidade (parecer verdadeiro) 2 pontos

Seção XIII **Do Concurso de Pajada**

Art. 50 - O concurso de pajada tem a modalidade única de pajadas em Décima Espinela, em virtude de ser esta estrutura (abbaaccddc) popularizada no Rio Grande do Sul.

Art. 51 - O pajador deverá fazer versos de improviso recitados em décimas, explorando um tema, cujo sorteio será feito momentos antes do início de cada etapa do concurso.

Art. 52 - Os versos deverão ser em redondilha maior (septissílabos) e as décimas deverão ter rimas na seguinte estrutura: abbaaccddc. A quebra da rima prejudicará circunstancialmente o concorrente.

Art. 53 - A pontuação dos versos dentro da estrofe é livre. O concorrente pode fazer pausas breves a qualquer momento, desde que não altere a métrica dos versos.

Art. 54 - O concurso de pajadas acontece em contraponto, ou seja, entre dois pajadores, intercalando-se as décimas de cada um. O sorteio das duplas será feito minutos antes de iniciar o concurso.

Art. 55 - As pajadas deverão ser acompanhadas por milonga através de violão.

Art. 56 - O total de estrofes a serem avaliadas será de até 5 (cinco) para cada concorrente.

Parágrafo único - Após o total de estrofes da dupla, ambos fazem uma décima “a meia letra” sem valer pontos, apenas como saudação de encerramento. A estrutura da décima “a meia letra” é a seguinte: 1º. AB, 2º. BA, 1º. AC, 2º. CD e 1º. DC.

Art. 57 - A cada participante serão atribuídos até 10 (dez) pontos, por estrofe apresentada, conforme o conteúdo e a qualidade poética, dos quais, na avaliação estrofe a estrofe, serão descontados erros nos seguintes quesitos:

- I** - metrificação dos versos até 2 pontos
- II** - fidelidade ao tema 2 pontos
- III** - rima até 3,5 pontos
- IV** - dicção 1 ponto
- V** - ritmo 1 ponto
- VI** - pausa 0,5 ponto

Seção XIV **Do Concurso Literário Gaúcho**

Art. 58 - O Concurso Literário Gaúcho será regido por normas elaboradas pelos seus organizadores.

Seção XV **Do Concurso de Danças Gaúchas de Salão**

Art. 59 - As danças de salão para concursos são as seguintes: chote, milonga, chamamé, rancheira, valsa, bugio, polca, vaneira e vaneirão.

§ 1º - Fica a cargo dos organizadores a forma de escolha ou sorteio das danças.

§ 2º - As músicas poderão ser executadas ao vivo ou com CD, devendo sempre obedecer aos ritmos típicos gauchescos.

§ 3º - As danças deverão ser apresentadas de acordo com os textos e obras editadas e/ou recomendadas pelo MTG.

§ 4º - Na avaliação serão adotados os seguinte critérios:

Correção Coreográfica 3 pontos.

Interpretação Artística 3 pontos.

Ritmo e Harmonia do Par 3 pontos.

Criatividade..... 1 ponto.

Capítulo VIII **DOS PRÊMIOS**

Art. 60 - A premiação ficará a critério dos organizadores, sendo vedada a premiação que envolva bebidas alcoólicas.

§ 1º - Os grupos de danças somente poderão receber premiação em dinheiro ou outro bem, no primeiro evento que comparecerem, num mesmo final de semana. Nos demais eventos que participar concorrerão somente aos troféus, se existirem.

§ 2º - É responsabilidade da entidade concorrente fazer a comunicação ao promotor do evento a respeito de eventual participação em outro evento competitivo no mesmo final de semana.

Capítulo IX **DAS PENALIDADES**

Art. 61 - São penas disciplinares, as quais estão sujeitas as entidades participantes e seus associados concorrentes, nos eventos artísticos, aplicadas pelos organizadores:

I - Advertência.

II - Desclassificação.

Art. 62 - A pena de advertência será aplicada, verbalmente ou por escrito ao concorrente ou à entidade participante que:

I - desrespeitar ou procurar desacreditar outra entidade;

II - concorrer de qualquer modo para discórdia entre participantes.

Art. 63 - A pena de desclassificação do evento será aplicada ao participante ou à entidade participante que:

I - em qualquer modalidade tenha comprometido a imagem do evento, seus promotores, ou ainda as diversas comissões;

II - seus dirigentes usarem de artimanhas para ludibriar ou denegrir os participantes das comissões;

III - seja reincidente com falta já punida com advertência no evento;

IV - promoverem seus dirigentes, representantes e/ou concorrentes, manifestações ostensivas de protestos atentatórias à ordem, a moral e aos bons costumes, dirigidas a autoridades, a dirigentes, a organizadores, a comissões de trabalho ou avaliadores;

V - praticarem, em conjunto ou individualmente, atos considerados atentatórios ao desenvolvimento normal do evento e aos princípios morais do tradicionalismo;

VI - deixarem de observar quaisquer normas estabelecidas neste Regulamento;

VII - dirigirem-se de modo desrespeitoso ou atentarem contra quaisquer membros da organização do evento ou comissões.

§ 1º - A desclassificação poderá ser feita em parte ou no geral.

§ 2º - As penas aplicadas pela patronagem organizadora do evento, mencionadas neste artigo, são irrecorríveis.

Art. 64 - As entidades participantes são solidariamente responsáveis pelos atos praticados por seus associados participantes do evento, estando sujeitas, além das penas do artigo anterior, aquelas previstas no Regulamento Geral do MTG.

Parágrafo único - os organizadores do evento, diante de falta grave cometida pela entidade ou por um ou mais associados, deverão comunicar o fato, por escrito, ao Coordenador Regional que adotará as medidas regulamentares cabíveis.

Art. 65 - São competentes para apurar as infrações e aplicar as penalidades previstas no artigo 59 deste Regulamento:

a patronagem organizadora do evento. Nos demais casos caberão à Coordenadoria Regional a que pertencer o promotor do evento, nos casos de infrações pessoais, e a Diretoria do MTG, ou Conselho Diretor do MTG, no caso em que esteja denunciada a entidade.

Art. 66 - Exceto os casos previstos nos artigos 62 a 64 anteriores, quando não cabe recurso, os demais casos seguem o rito do Regulamento Geral ou do Código de Ética Tradicionalista.

Capítulo X **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 67 - Os organizadores do evento deverão manter as planilhas de avaliação para possíveis consultas pelo prazo de 30 (trinta) dias após a realização do evento. Exceto nos casos em que entregar os originais aos interessados, logo após à divulgação dos resultados

Art. 68 - Os participantes ou entidades que se sentirem prejudicados por atitudes, que não envolvam critérios técnicos de avaliação de integrantes das comissões avaliadoras poderão apresentar representação ao responsável pelo evento, durante este, para apuração e não obtendo resposta satisfatória, encaminharão representação circunstanciada ao Coordenador Regional da RT a que pertence, até cinco (5) dias úteis após o evento.

Art. 69 - As decisões das Comissões Avaliadoras, quanto à atribuição de nota aos concorrentes, são irrecuráveis.

Art. 70 - Os participantes punidos com pena de suspensão ficam impedidos de participação em qualquer evento tradicionalista, mesmo que por outra entidade, enquanto perdurar a punição.

Art. 71 - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos, caso a caso, pelos organizadores do evento.

Art. 72 - Este Regulamento entra em vigor na data de sua aprovação e deverá ser cumprido por todas as entidades filiadas ao MTG que promovam eventos artísticos e, ou, culturais.

O texto original deste Regulamento foi aprovado na 68ª Convenção Tradicionalista Extraordinária realizada na Escola Rainha do Brasil, Bairro Santo Antônio, em Porto Alegre no dia 21 de abril de 2006. Alterações posteriores introduzidas na 76ª Convenção Tradicionalista Gaúcha de 31 de julho de 2011, 79ª Convenção Tradicionalista Gaúcha de 28 de julho de 2014 e 81ª Convenção Tradicionalista Gaúcha de 25 de julho de 2015.

Regulamento do Encontro de Artes e Tradição Gaúcha - Enart

Última atualização:
86ª Convenção Tradicionalista Gaúcha Extraordinária
06 de outubro de 2018

Capítulo I DAS FINALIDADES

Art. 1º - O Encontro de Artes e Tradição Gaúcha - ENART, tem por finalidade a preservação, valorização e divulgação das artes, da tradição, dos usos e costumes e da cultura popular do Rio Grande do Sul.

Art. 2º - O Encontro de Artes e Tradição Gaúcha - ENART tem por objetivos:

I - promover o intercâmbio cultural, além de uma retomada de consciência dos valores morais do gaúcho entre os participantes das diversas regiões culturais Rio-grandenses;

II - projetar a cultura popular e tradicional do Rio Grande do Sul em nível regional e estadual, abrindo perspectivas de amplitude além de nossas fronteiras;

III - promover a harmonia, a integração e o respeito evitando-se a projeção da vaidade e o personalismo entre os participantes;

IV - valorizar o artista amador do Rio Grande do Sul, evitando atitudes pessoais ou coletivas que deslustrem os princípios de formação moral do povo gaúcho;

V - credenciar os vencedores do ENART, nas diversas moda-

lidades (individual ou coletiva), a se apresentarem nos eventos oficiais do MTG e representarem o Estado nos eventos nacionais e internacionais, quando convidados.

Capítulo II DOS PARTICIPANTES

Art. 3º - Participarão do ENART somente as entidades filiadas ao MTG e seus associados, que se propuserem a obedecer ao Estatuto e aos diversos regulamentos do MTG, especialmente este, além de:

I - ter seus associados, participantes coletivos e individuais, no pleno exercício de seus direitos, não podendo estar cumprindo pena originária do Código de Ética Tradicionalista;

II - estar com suas obrigações regularizadas junto ao MTG e no pleno exercício de seus direitos;

III - que a Entidade tenha no mínimo 50% (cinquenta por cento), para Força A e 30% (trinta por cento), para Força B, da pontuação possível na Lista Destaques Tradicionalistas, elaborada anualmente pelo MTG, se a inscrição for feita para o concurso de danças tradicionais;

IV - Que o instrutor do grupo de danças, somente poderá estar na área reservada para as apresentações se possuir Cartão de Identidade Tradicionalista (CIT) da entidade que está se apresentando, ou Cartão Administrativo de instrutor, expedido pelo MTG, quando o seu CIT não for da entidade que está se apresentando.

§ 1º - O MTG, a qualquer tempo, poderá impedir a participação de filiados ou de seus associados, mediante comunicação por escrito ao filiado, por ter havido processo julgado nas instâncias tradicionalistas que comprove a ocorrência de infrações capituladas nos artigos 74 a 82 deste Regulamento.

§ 2º - Quando o impedimento se referir a uma entidade, a medida se estende a todos os seus representantes, individuais e coletivos, inscritos por ela.

§ 3º - As entidades que forem participar com grupos de danças para Força A e B, deverão inscrever, obrigatoriamente, um mínimo de 5 (cinco) concorrentes diferentes, em pelo menos duas modalidades diferentes, na fase regional ou inter-regional (quando não houver classificatória regional). O não comparecimento desses inscritos, em qualquer fase, equivale a não inscrição.

Art. 4º - Somente poderão participar do ENART aqueles concorrentes, incluindo seus músicos acompanhantes, que completarem 15 (quinze) anos de idade até o dia definido para o início da fase final.

§ 1º - A comprovação da idade é de responsabilidade das coordenadorias regionais, o que será feito pelo Cartão Tradicionalista.

§ 2º - O uso da Pilcha Gaúcha é recomendado para todos os participantes durante a realização do evento (patrões, dirigentes, organizadores, comissões, participantes/concorrentes), ficando facultativo o uso para o público em geral. A diretoria do MTG adotará medidas a fim de atingir os objetivos aqui estabelecidos.

Art. 5º - Participação dos concursos do ENART, individual ou coletivamente, apenas artistas amadores.

§ 1º - São considerados amadores, para efeitos de participação no ENART, os candidatos que, eventualmente, tenham participado como integrantes de grupos que se apresentam mediante remuneração e/ou participação de gravações fonográficas, individuais ou coletivamente, observando-se o prescrito no artigo 3º, e seus incisos.

§ 2º - Não se aplica o parágrafo anterior para os músicos das Forças A e B (Danças Tradicionais).

Capítulo III DAS INSCRIÇÕES

Art. 6º - As inscrições serão gratuitas e deverão ser realizadas por entidades filiadas ao MTG e no pleno gozo de seus direitos e

deveres, dentro dos prazos estabelecidos:

I - para a primeira etapa – Regional: pelo Patrão da Entidade;

II - para a segunda etapa – Inter-regional: pelo Coordenador Regional, até o dia 25 de julho de cada ano;

III - para a terceira etapa – Final: estarão automaticamente habilitados os candidatos classificados nas Inter-regionais.

IV – Os participantes pré-classificados, para confirmar a sua condição de concorrente, deverão ser inscritos no prazo estabelecido no item II, sendo de responsabilidade da entidade a informação junto ao coordenador regional.

V – Os grupos de danças tradicionais classificados nas inter-regionais, bem como os pré-classificados, poderão substituir ou acrescentar componentes, somente uma vez, até 18 (dezoito) dias antes do início da fase final, desde que os novos integrantes não tenham sido inscritos por outra entidade em nenhuma das fases deste certame.

Art. 7º - O participante associado de mais de uma entidade deverá optar em participar por uma delas, com exceção aos integrantes do Grupo Musical e/ou Instrumental dos Grupos de Danças Tradicionais e os acompanhantes de provas individuais ou coletivas, que poderão tocar para mais de uma Entidade.

§ 1º - Quando o integrante do Grupo Musical e/ou instrumental, ou mesmo acompanhante, não possuir cartão tradicionalista da entidade que está representando, deverá apresentar o “cartão administrativo de musicista” expedido pelo MTG.

§ 2º - Fica sob inteira responsabilidade dos Patrões na 1ª etapa e dos Coordenadores Regionais nas 2ª e 3ª etapas, a apresentação de seus representantes observando-se o prescrito no inciso III do artigo 20 deste regulamento.

§ 3º - A participação de candidatos em mais de uma modalidade será de inteira responsabilidade do Patrão na 1ª fase e do Coordenador nas fases seguintes, no que diz respeito a compatibilidades das apresentações, fazendo a intermediação junto à Comissão Organizadora, sem alterar o andamento do evento.

§ 4º – Nenhum concorrente poderá participar das duas forças, do concurso de danças tradicionais, na mesma função, atingindo tanto os músicos quanto os dançarinos. Permitido que integrantes de grupos musicais de uma força participem como dançarinos noutra e vice-versa.

Art. 8º - As inscrições para as fases inter-regionais e final, serão preenchidas adequadamente através de meio eletrônico definido pela secretaria do MTG, sendo possível a impressão de cópia das inscrições já realizadas, para fins de conferência pelas coordenadorias Regionais e Entidades Tradicionalistas.

§ 1º - O sistema de inscrição estará disponível para lançamento de informações 40 dias antes do prazo de encerramento das inscrições, sendo informado as entidades tradicionalistas e coordenadorias regionais quando do início do período.

§ 2º - A secretaria do MTG disponibilizará manual de preenchimento e durante o período de inscrição dará assistência às coordenadorias, para fins de sanar dúvidas ou auxiliar no preenchimento das informações.

§ 3º - Após o encerramento do prazo de inscrições, a secretaria do MTG fará uma revisão das inscrições recebidas e enviará através de meio eletrônico (e-mail) para as entidades inscritas e coordenadorias regionais o espelho das inscrições recebidas, para fins de conferência dos dados cadastrados, tendo a entidade a obrigação de informar um e-mail funcional durante a inscrição, para recebimento da notificação.

§ 4º - Ao receber o e-mail, a entidade e a coordenadoria terão até 5 dias úteis para correção de qualquer inconsistência na inscrição de seus concorrentes. Após este período a inscrição está oficialmente homologada e encerrada, não podendo mais sofrer alterações ou ajustes.

§ 5º - A entidade que realizar a inscrição do participante deverá apresentar, sempre que exigido, o Cartão Tradicionalista dos concorrentes inscritos, para possível conferência, bem como comprovante de regularidade com o MTG, da entidade.

§ 6º - Nas fichas de inscrição para todos os concursos (etapas

regionais com o processo manual) deverá constar nome, data de nascimento, número do Cartão Tradicionalista, entidade, cidade, região e na ficha do grupo de danças, o nome do respectivo pos-teiro artístico, ensaiador ou instrutor (se existir), sendo no máxi-mo 2 (dois) nomes.

§ 7º - Os músicos que irão acompanhar os grupos de dança, não necessitarão realizar inscrição previa, apenas, terão de infor-mar a secretaria do MTG através de meio definido pela mesma, por qual força (A ou B) irão atuar durante as etapas classificató-rias e final do ENART.

§ 8º - No caso de impedimento de algum participante, seja de apresentação individual ou coletiva, este poderá ser substi-tuído, desde que o novo integrante não esteja inscrito no ENART por outra entidade, que esteja devidamente inscrito como su-plente e que a substituição seja comunicada, por escrito, até 5 (cinco) dias antes do início do evento, respeitado o artigo 7º.

§ 9º - Em todas as etapas os concorrentes deverão portar o Cartão Tradicionalista e apresentá-lo no momento que antecede as suas participações nas modalidades em que estiverem inscri-tos, ao representante da comissão encarregada da conferência de documentos.

§ 10º - Na modalidade de Danças Tradicionais, os grupos de dança, deverão na ficha de inscrição optar pela Força A ou pela Força B.

Capítulo IV DA OPERACIONALIZAÇÃO

Art. 9º - O Encontro de Artes e Tradição Gaúcha prevê, além das modalidades envolvendo as manifestações do povo Rio-grandense, a realização de promoções culturais de caráter fol-clórico.

Art. 10 - O ENART se desenvolverá em três etapas, a saber:

I - primeira etapa – Regional: de responsabilidade das coor-denadorias regionais;

II - segunda etapa - Inter-regional: de responsabilidade do

MTG com a colaboração da coordenadoria da Região que sediar o evento;

III - terceira etapa - final: de responsabilidade do MTG e com a colaboração da Região Tradicionalista que sediar o evento.

§ 1º - Em todas as etapas haverá a participação da FCG - MTG na operacionalização do evento. Na Primeira Etapa, por solicitação do Coordenador Regional.

§ 2º - A etapa inter-regional será realizada em 3 (três) eliminatórias, organizadas da seguinte forma:

a) As 30 regiões serão assim distribuídas:

Região FRONTEIRA: 3ª, 4ª, 5ª, 9ª, 10ª, 13ª, 14ª, 18ª, 20ª e 21ª RT.

Região LITORAL: 1ª, 2ª, 6ª, 12ª, 15ª, 16ª, 22ª, 23ª, 26ª e 30ª RT.

Região SERRA: 7ª, 8ª, 11ª, 17ª, 19ª, 24ª, 25ª, 27ª, 28ª e 29ª RT.

b) Operacionalização:

Serão 34 vagas para força A e 35 para força B, distribuídas proporcionalmente em cada inter-regional pela média de inscrições dos grupos de danças que efetivamente se apresentaram nas inter-regionais dos últimos 3 (três) anos. As Vagas para Força A e B serão contabilizadas separadamente, ficando a contabilização sob responsabilidade da secretaria do MTG e supervisão da Vice-presidência Artística.

Exemplo: as vagas das inter-regionais de 2018 serão distribuídas pela média de grupos inscritos e que se apresentaram nas inter-regionais de 2015, 2016 e 2017, e assim sucessivamente.

A 40ª Região Tradicionalista poderá inscrever até 3 (três) concorrentes em cada modalidade e categoria, sendo definida por sorteio um em cada inter-regional. O prazo para a inscrição é o mesmo definido para as demais RTs.

Art. 11 - O número total de concorrentes, nas diversas etapas será:

I - Etapa regional: Classificam-se 7 (sete) ou mais concorrentes, conforme § 5º deste artigo, em cada uma das modalidades do ENART em cada RT.

II - Etapa Inter-regional: Classificam-se até 10 concorrentes, em cada uma das modalidades do ENART, exceto a modalidade danças tradicionais, que terão na força A 34 vagas, e, na força B 35 vagas, distribuídas conforme Art.10 §2º letra b.

III - Serão considerados classificados também os 5 (cinco) concorrentes com as melhores notas obtidas no primeiro dia do concurso até sua conclusão (classificatória) entre os não classificados de todas as inter-regionais, em cada modalidade, Exceto nas danças tradicionais, que não possui mais "repescagem" e tem as vagas distribuídas conforme Art 10.

IV - Etapa Final: Exceto o concurso de chula que terá duas eliminatórias, 12 (doze) classificados para a 2ª e uma finalíssima com 6 (seis) classificados, os demais concursos serão divididos em duas fases (classificatória e finalíssima) nas seguintes modalidades:

a) Danças tradicionais; Força A: 20 classificados e Força B: 20 classificados.

b) Declamação: 12 classificados.

c) Chula: 12 classificados semifinalistas e 6 classificados finalistas.

d) Trova: 10 classificados por modalidade.

e) Interprete solista Vocal: 10 classificados.

f) Danças Gaúchas de Salão: 15 classificados

V - Etapa Finalíssima: realizada com o objetivo de apurar os vencedores de cada um dos concursos citados no inciso antecedente.

§ 1º - Aos 34 (trinta e quatro) grupos de danças tradicionais, Força A classificados nas etapas inter-regionais, somam-se os 5 (cinco) primeiros colocados (1º, 2º, 3º, 4º e 5º lugares) do ano anterior da mesma força e mais o vencedor da Força B do mesmo ano, totalizando 40 (quarenta) grupos na Força A. Caso o vencedor da força B não queira usufruir o direito de participação automática na força A, será classificado o 6º (sexto) colocado do ano anterior na modalidade de danças tradicionais força A.

§ 2º - Aos 35 (trinta e cinco) grupos de danças tradicionais

Força B, classificados nas etapas inter-regionais, somam-se os 5 (cinco) melhores colocados do ano anterior da mesma força, totalizando 40 (quarenta) grupos na Força B. Caso o 1º colocado optar por participar da Força A será chamado o 6º colocado.

§ 3º - Caso algum dos grupos da Força B, pré-classificados, resolva passar para a Força A, será dado este direito ao próximo na ordem de colocação e assim sucessivamente.

§ 4º - Apenas o Vencedor (1º Lugar) da chula e os 1º, 2º e 3º colocados das modalidades, interprete solista vocal, declamação, danças gaúchas de salão, estarão automaticamente classificados para a fase final do ano seguinte, sem precisar participar das fases regionais e inter-regionais.

§ 5º - Nas Regiões em que houver a realização da etapa regional, as classificações serão de acordo com o número de concorrentes (que se apresentarem), conforme quadro abaixo:

- De 7 a 9 concorrentes, classificam-se, 7 (sete);
- De 10 a 13 concorrentes, classificam-se, 8 (oito);
- De 14 a 16 concorrentes, classificam-se, 9 (nove);
- De 17 a 19 concorrentes, classificam-se, 10 (dez);
- De 20 a 22 concorrentes, classificam-se, 11 (onze);
- E assim sucessivamente em todas as modalidades.

§ 6º - Quando ocorrer o previsto no parágrafo 5º, deste artigo, deverá ser encaminhado ao MTG, declaração assinada pelo Coordenador Regional e por um Conselheiro da Região, atestando o número de participantes que efetivamente se apresentaram na Fase Regional.

§ 7º - Nas inter-regionais quando o número de participantes for ímpar, na modalidade que prevê classificatória e final (exceto modalidade dança tradicional) será feito o arredondamento para mais um concorrente (ex. 21 concorrentes, 50% = 10,5 = 11 classificados).

§ 8º - Nas etapas regional e inter-regional, quando a quantidade de inscritos não atingir o número previsto para a classificação naquela modalidade, poderá ser dispensada a apresentação,

sendo considerados classificados, para a etapa seguinte, a critério da RT e do MTG, respectivamente.

§ 9º - Na etapa final deverão estar inscritos, no mínimo, 3 (três) participantes na modalidade. Não sendo alcançado este número, a Comissão Organizadora poderá, a seu critério, convidar os inscritos para apresentarem-se a título de demonstração, devendo os mesmos receber troféus de participação especial.

Art. 12 - Caberá ao Patrão de cada entidade filiada, ou pessoa por ele indicada, providenciar, junto à Coordenadoria Regional, a inscrição de seus participantes na primeira etapa (Regional), obedecendo-se as determinações e a data estabelecida no Encontro Regional e observando-se as normas deste Regulamento.

Art. 13 - Os Coordenadores Regionais deverão enviar as fichas de inscrição dos classificados na etapa regional, com o relatório do Encontro Regional, conforme o artigo 3º item IV deste Regulamento, até o dia 25 de julho, impreterivelmente, à Secretaria Geral do MTG.

Art. 14 - A Segunda etapa será organizada, programada e executada pelo MTG, com o apoio da RT que se habilitar como sede da inter-regional, ficando sob a responsabilidade desta, toda a infraestrutura pré-estabelecida pelo MTG a quem cabe vistoriar e aprovar o local.

§ 1º - As datas de realização das Inter-regionais do ano seguinte serão definidas durante a Convenção Tradicionalista realizada em julho de cada ano, atendendo à demanda das RTs quanto ao interesse de realização.

§ 2º - Todas as Inter-regionais, obrigatoriamente, serão realizadas até 20 (vinte) dias antes da data estabelecida para a final do ENART.

§ 3º - Em consequência da sistemática de organização das RTs que integrarão cada uma das Inter-regionais, é livre o pleito para sediar o evento.

Art. 15 - A terceira etapa será realizada em local definido pela Diretoria do MTG, de acordo com as conveniências técnicas e fi-

nanceiras, até o terceiro final de semana do mês de novembro.

Art. 16 - Os concursos do ENART serão desenvolvidos nas seguintes modalidades:

I - danças tradicionais, Forças A e B;

II - chula (só para homens);

III - gaitas;

IV - violino ou rabeca;

V - violão;

VI - viola;

VII - conjunto instrumental;

VIII - conjunto vocal;

IX - solista vocal;

X - trova galponeira;

XI - declamação;

XII - pajada;

XIII - concurso literário gaúcho;

XIV - caso gauchesco de galpão.

XV - danças gaúchas de salão.

§ 1º - Paralelo ao concurso de danças tradicionais, Força A, desenvolver-se-ão os seguintes concursos:

a) Criação coreográfica para entrada.

b) Criação coreográfica para saída.

c) Conjunto musical de danças tradicionais.

§ 2º - Os concursos de Declamação e Intérprete Solista Vocal, serão divididos em masculino e feminino.

§ 3º - O concurso de gaitas se desdobrará nas modalidades de:

a) gaita piano;

b) gaita de botão até 8 (oito) baixos;

c) gaita de botão mais de 8 (oito) baixos;

d) gaita de boca;

e) bandoneon.

§ 4º - O concurso de trova galponeira se desenvolverá nas seguintes modalidades:

- a)** campeira (Mi Maior de Gavetão);
- b)** martelo;
- c)** estilo Gildo de Freitas.

§ 5º - O concurso literário gaúcho se desenvolverá nas seguintes modalidades:

- a)** poesia;
- b)** conto.

§ 6º - Em todas as etapas, nas modalidades individuais, não existirá segunda chamada na ordem de apresentação. O candidato que não estiver presente no momento da chamada será eliminado da prova, exceto quando a ausência for justificada pelo padrão ou coordenador, conforme a etapa, o que resulta em troca na ordem de apresentação a critério da comissão avaliadora.

Capítulo V **DAS COMISSÕES AVALIADORAS E DE REVISÃO**

Art. 17 - Na primeira etapa (regional), os integrantes das Comissões Avaliadora e Revisora serão de responsabilidade da Comissão Organizadora, conforme artigo 10, inciso I.

§ 1º - Para fazer parte da lista de Avaliadores do MTG, é obrigatório, além do conhecimento técnico, haver participado do Curso de Formação Tradicionalista (Cfor).

§ 2º - As comissões, avaliadora e revisora, serão constituídas por no mínimo 3 (três) e 1 (uma) pessoas respectivamente, de reconhecida capacidade nos assuntos para os quais a sua colaboração foi solicitada cabendo a cada comissão a escolha de seu presidente. Os nomes dos integrantes destas Comissões deverão ser submetidos ao Conselho Diretor.

§ 3º - Compete aos presidentes das Comissões Avaliadoras:

- a)** Cumprir e fazer cumprir as determinações deste regulamento, orientando os trabalhos da Comissão.
- b)** Na modalidade Danças Tradicionais, orientar o posiciona-

mento dos avaliadores no quesito interpretação, para avaliar os grupos ao lado da pista, numa posição próxima aos concorrentes.

c) Pilchar-se adequadamente, dando exemplo aos avaliadores e participantes.

§ 4º - As Comissões Revisoras serão indicadas pela Diretoria do MTG e apenas acompanharão os trabalhos de avaliação, sem neles interferir e farão à revisão das planilhas para conferência de possíveis erros de preenchimento, antes de entregá-las na secretaria. Qualquer interferência da comissão revisora nas notas atribuídas pelos avaliadores (exceto erros formais) será passível de análise de ordem ética e disciplinar.

§ 5º - Somente na etapa final do ENART, na modalidade de danças tradicionais, força A, a comissão revisora, ao detectar ou perceber indícios claros de equívoco, poderá indicá-lo à comissão organizadora artística do evento, que poderá utilizar recursos de vídeo, utilizando equipamento oficial do evento, para verificar e, se necessário, corrigir equívoco cometido por avaliador.

§ 6º - É de responsabilidade do Vice-presidente Artístico ou quem ele determinar, a revisão final dos resultados após a digitação, antes da divulgação dos mesmos.

Art. 18 - Na segunda e terceira etapas (inter-regional e final), as comissões avaliadoras e revisoras serão constituídas por, no mínimo, 3 (três) e 1 (uma) pessoas respectivamente, de reconhecida capacidade, indicadas pelo MTG, cabendo a cada comissão a escolha de seu presidente.

§ 1º - Na etapa final e finalíssima, da modalidade de danças tradicionais Força A, serão no máximo 21 (vinte e um) avaliadores, assim distribuídos: Interpretação artística até 5 (cinco); Correção Coreográfica até 4 (quatro); Harmonia de Conjunto até 4 (quatro); Grupo Musical até 3 (três); Entrada e Saída 3 (três); Indumentária até 2 (dois). Além dos avaliadores, PODERÁ HAVER um revisor para cada um dos seguintes quesitos: correção coreográfica, interpretação artística, harmonia de conjunto e grupo musical.

§ 2º - Nas fases, final e finalíssima, se houver mais que três

avaliadores em cada quesito nos quesitos de Correção Coreográfica, Harmonia de Conjunto e Interpretação Artística, serão descartadas as notas dos avaliadores que atribuírem a MAIOR e a MENOR nota dos seus respectivos quesitos, ou seja, serão computadas apenas as demais notas atribuídas pelos demais avaliadores.

§ 3º - Fica vedada a presença de avaliadores com parentesco de primeiro grau ou cônjuges, na mesma comissão avaliadora.

§ 4º - Para modalidade de Danças Tradicionais Forças B, serão 3 avaliadores e 1 revisor, podendo ainda ser designado mais 1 avaliador para música e 1 para indumentária.

Capítulo VI **DAS APRESENTAÇÕES E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

Seção I **Das Disposições Gerais**

Art. 19 - A Comissão Avaliadora atribuirá nota aos participantes, empregando os critérios estabelecidos para cada concurso.

§ 1º - Ao proceder a avaliação, a comissão analisará, detalhadamente, o uso correto da indumentária gaúcha completa, individual ou coletivamente, podendo penalizar com até 2 (dois) pontos da nota final, o participante que não esteja adequadamente "pilchado", de acordo com as "diretrizes" traçadas pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho. O grupo musical das danças tradicionais não necessita estar com o mesmo traje do grupo de danças, mas deverá ser avaliado nos requisitos do traje que estiver usando.

§ 2º - Em caso de empate em qualquer uma das modalidades, são critérios de desempate os seguintes:

a) Danças Tradicionais:

1º) maior nota de correção coreográfica;

2º) maior nota de interpretação;

3º) maior nota de harmonia;

4º) maior nota do musical, na avaliação paralela da modalidade;

b) Chula:

1º) maior nota atribuída aos passos (soma de todos);

2º) menor número de toques na lança

3º) menor desconto de passos imperfeitos;

4º) uso de esporas.

c) Declamação:

1º) interpretação da mensagem

2º) fundamentos da voz;

3º) expressão corporal;

4º) fidelidade ao texto.

d) Trova Galponeira – o de maior idade

e) Demais modalidades:

De acordo com a ordem dos quesitos regulamentares, por ordem decrescente de valor.

§ 3º - O empate será constatado no cálculo da nota final considerados os milésimos (três casas após a vírgula).

§ 4º - Em caso de, após todas as alternativas o empate se mantiver, o resultado será definido por sorteio na presença dos envolvidos e do coordenador regional.

Art. 20 - A ordem de apresentação dos participantes, em cada modalidade, será determinada por sorteio, realizado na sede do MTG, nas seguintes condições:

I - Para a Etapa inter-regional: Na primeira terça-feira do mês de agosto, às 17 (dezessete) horas, para todas as inter-regionais.

II - Para a Etapa final: Em data a ser estabelecida pela Diretoria do MTG, devendo ocorrer com no mínimo 48 (quarenta e oito) horas de antecedência ao início da referida etapa.

III - Após divulgada a ordem de apresentação, em todas as

etapas, não poderá ser alterada, exceto quando houver coincidência de horários de apresentação de concorrentes individuais que participam também de grupos de dança, e nesse caso, dar-se-á preferência no horário para as modalidades coletivas.

Parágrafo único - Excetuam-se desta previsão as modalidades de chula, trova, pajada e danças de salão na etapa coletiva, ficando o sorteio das duplas (chula, pajada e trovas) e dos grupos (danças de salão) a cargo das comissões avaliadoras.

Art. 21 – Para todos os concursos, inclusive entradas e saídas dos grupos de danças tradicionais, os gêneros musicais permitidos serão: valsa, vaneira, vaneirão, rancheira, polca, chote, bugio, chamamé, mazurca, milonga, toada e canção.

§ 1º - A execução gêneros musicais, ou de ritmos que lhes alterem a característica regional, não constantes nestes reconhecidos como tradicionais, acarretará em desclassificação do concorrente, individual ou coletivo.

§ 2º - Poderão ser utilizados outros gêneros musicais, exclusivamente nas entradas e saídas das danças tradicionais, quando se tratar de homenagem feita às etnias formadoras do gaúcho (índia, portuguesa, açoriana, espanhola, negra, luso-brasileira (biribas), alemã e italiana) e que contem com prévia autorização da vice-presidência de Cultura do MTG, passada por escrito antes do início da etapa em que ela for apresentada.

Art. 22 - Somente serão permitidos, nos concursos, quer sejam individuais ou coletivos, o uso dos seguintes instrumentos musicais: violão, viola (10 ou 12 cordas), viola de arco, violino, rabeca, gaitas, bandoneon, pandeiro e serrote musical.

§ 1º – Nas coreografias de entradas e saídas dos grupos de danças tradicionais, admite-se o uso de outros instrumentos quando a música escolhida, compatível com a proposta da apresentação, forem necessários para a homenagem feita às etnias formadoras do gaúcho.

§ 2º - exclusivamente para as coreografias de entradas e saídas, os grupos de danças poderão utilizar, além do pandeiro, outros dois instrumentos entre os seguintes: cajon, baixo acústico,

prato de ataque e carrilhão.

Art. 23 - O número de componentes dos grupos nas apresentações deverá ser:

I - para a modalidade de Danças Tradicionais Forças A e B:

a) Grupo Instrumental - mínimo de 1 (uma) gaita, 1 (um) violão, executando, com acompanhamento vocal, totalizando no mínimo 2 (dois) e no máximo 5 (cinco) integrantes para Força A e para Força B.

b) O sexto componente deverá ter o cartão tradicionalista da entidade expedido no mínimo há um ano sendo vedado a existência de cartão de musicista.

c) Grupo de Danças Força A - mínimo de 8 (oito) e máximo de 12 (doze) pares ou 24 integrantes e para Entrada e Saída, o máximo de 16 (dezesesseis) pares ou 32 (trinta e dois) integrantes, respeitando-se a idade regulamentar.

d) Grupo de Danças Força B - mínimo de 5 (cinco) e máximo de 12 (doze) pares ou 24 dançarinos.

e) No espaço reservado para apresentação das "Danças Tradicionais", somente poderão permanecer os integrantes do grupo de danças e do conjunto instrumental e vocal, o Patrão da entidade, o Coordenador Regional e os responsáveis artísticos inscritos.

f) Nas apresentações de entrada e saída dos grupos das danças tradicionais sejam executadas apenas e tão somente dentro do espaço definido para tal, neste caso o tablado, não podendo haver interação de mais dançarinos fora da área demarcada para a apresentação, bem como de outras pessoas, de modo que não ultrapasse o número máximo de dançarinos permitidos, podendo haver inclusão ou troca de integrantes durante a execução da entrada e saída e entre uma e outra dança tradicional. O não cumprimento ensejará a desclassificação do grupo de danças.

II - para a modalidade de Conjuntos Vocais: no mínimo 3 (três) elementos e 3 (três) vozes distintas, valorizando-se especialmente os arranjos, totalizando no máximo 8 (oito) integrantes;

III - para a modalidade de Conjuntos Instrumentais: no mínimo 3 (três) instrumentistas executando, com 1 (uma) gaita, 1

(um) violão e outro dos previstos no artigo 22, § 2º, totalizando no máximo 8 (oito) integrantes.

Parágrafo único - O não cumprimento ensejará a desclassificação dos concorrentes.

Seção II ***Do Concurso de Danças Tradicionais***

Art. 24 - As danças tradicionais que farão parte do ENART, são as seguintes:

Bloco 1:

Anu
Cana Verde
Chote de Sete Voltas
Chote de "Quatro Passi"
Pau de Fitas
Sarrabalho

Bloco 2:

Balaio
Chimarrita
Caranguejo
Rilo
Quero Mana
Tatu

Bloco 3:

Chico Sapateado
Chimarrita Balão
Chote Carreirinho
Meia Canha
Maçanico
Tirana do Lenço

Bloco 4:

Chote de Duas Damas
Roseira
Rancheira de Carreirinha
Chote Inglês
Pezinho
Havaneira Marcada
Tatu de Volta no Meio

§ 1º - O número de repetições das coreografias das danças será de, no mínimo, o prescrito na bibliografia indicada pelo MTG.

§ 2º - A cada ano irão a sorteio, para apresentação no concurso, 3 blocos, totalizando 18 ou 19 danças, colocadas em três urnas.

a) Na primeira urna serão colocadas as seguintes danças:

Anu
Quero Mana
Sarrabalho
Chimarrita
Maçanico
Chote de "Quatro Passi"
Chote Inglês

b) Na segunda urna serão colocadas as seguintes danças:

Pau-de-Fitas
Roseira
Meia Canha
Rilo
Balaio
Cana Verde
Caranguejo

c) Na terceira urna serão colocadas as seguintes danças:

Rancheira de Carreirinha
Tirana do Lenço

Chimarrita Balão
Chico Sapateado
Tatu de Volta no Meio
Tatu
Pezinho
Chote Carreirinho
Chote de Duas Damas
Havaneira Marcada
Chote de Sete Voltas

§ 3º - Os participantes apresentarão, obrigatoriamente, 3 (três) danças sorteadas entre as 18 ou 19 (força A), definidas pelos blocos, sendo retirada uma de cada urna. A Força B, sorteará 3 (três) danças entre as 9 (nove) indicadas pelo grupo, no momento do sorteio, sendo 3 de roda, 3 de fila e 3 de pares independentes, dentre as 25 danças indicadas neste Regulamento.

§ 4º - O sorteio será realizado somente por um par de dançarinos junto à Comissão Avaliadora, 15 (quinze) minutos antes da apresentação.

§ 5º - A etapa final será organizada da seguinte forma para a força A e B:

a) Os 40 grupos serão divididos em 5 (cinco) blocos de 8 (oito) grupos, formados por sorteio semi-dirigido.

b) Cada um dos 4 (quatro) grupos Força A, pré-classificados do ano anterior, somado ao campeão da Força B (Força B: do 2º ao 6º lugares do ano anterior), serão considerados "cabeça de chave", compondo o seu bloco por sorteio.

c) Cada um dos 3 (três) grupos vencedores das etapas inter-regionais, mais as 2 (duas) melhores notas dos segundos lugares na mesma etapa, serão considerados "segundo cabeça de chave", compondo o seu bloco por sorteio.

d) Os demais 30 grupos, serão divididos, por sorteio, compondo os 5 (cinco) blocos com igual número de concorrentes.

e) Cada um dos 5 (cinco) blocos constituirá um conjunto independente, classificando-se 3 (três) grupos de danças para a etapa finalíssima.

f) Classificam-se ainda para a finalíssima, as 5 (cinco) melhores notas entre os 25 (vinte e cinco) grupos restantes, totalizando 20 (vinte) grupos nesta etapa.

g) O dia e a hora de apresentação de cada bloco, na ordem sequencial, serão definidos pela diretoria do MTG, conforme melhor convir à organização do evento.

§ 6º - As notas obtidas na etapa final (classificatória), não se transferem para a etapa finalíssima. Todos os classificados terão a mesma condição na última etapa.

§ 7º - Na etapa inter-regional e na etapa final, os grupos de danças das forças A e B não poderão repetir as danças apresentadas na fase classificatória. Para a força B, os grupos poderão alterar as 6 (seis) danças restantes indicadas para sorteio.

§ 8º - Exclusivamente para Força A, no ano de 2018 não irá a sorteio o Bloco 2, no ano de 2019 não irá a sorteio o Bloco 1 e assim sucessivamente, reiniciando pelo Bloco 4.

Art. 25 - Os grupos de danças disporão de 20 (vinte) minutos para sua apresentação, incluindo os tempos de “entrada” e “saída”, contados a partir da liberação do microfone, perdendo 1 (um) ponto por minuto ou fração que exceder ao tempo, descontados da nota final.

Parágrafo único - Quando forem sorteadas as danças do Pau de Fitas, Meia Canha, Roseira e Anu, o tempo de apresentação será elevado para 25 (vinte e cinco) minutos.

Art. 26 - Na avaliação serão observados os seguintes quesitos:

I - Grupo de Danças:

- a)** correção coreográfica 3 pontos
- b)** harmonia de conjunto..... 2 pontos
- c)** interpretação artística 4 pontos

II – Acompanhamento Musical dos Grupos de Danças:

- a)** Tradicionalidade (tocar e cantar respeitando integralmente a forma tradicional daquela música, observadas as diretrizes e normas do MTG) 1,0 ponto;

b) Originalidade (tocar e cantar sem qualquer deturpação que comprometa a origem da música executada, especialmente com acréscimos ou supressões;

que descaracterizam a forma original) 1,0 ponto.

§ 1º - Na avaliação da música que compõe a nota final do grupo de danças, não haverá gradação entre o 0,0 e o 1,0 de cada quesito de avaliação. Constatada a infração aos quesitos tradicionalidade e originalidade através da voluntária deturpação do ritmo, do gênero ou inclusão ou supressão de elementos musicais fundamentais, o desconto será integral.

§ 2º - A metodologia de avaliação do acompanhamento musical será definida através de NOTA DE INSTRUÇÃO, aprovada em painel técnico realizado pelo departamento de música do MTG em conjunto com os membros dos musicais dos grupos concorrentes do ENART.

§ 3º - As “entradas” e “saídas”, exclusivamente para Força A, serão avaliadas separadamente, na classificatória da etapa final, por comissão específica, observando-se especialmente os seguintes quesitos:

a) Tema proposto (criatividade e coerência);

b) Comprometimento com a tradição e o folclore gaúcho, e ou com suas etnias formadoras;

c) Desenvolvimento coreográfico;

d) Proposta harmônica;

e) Interpretação artística;

f) Contexto musical;

g) Contexto da apresentação.

§ 3º - Será desclassificado do ENART, em todas as etapas, o grupo de danças que:

a) manusear armas de fogo, armas brancas ou réplicas de armas constituídas de material metálico e que possam causar ferimentos ao portador ou qualquer outra pessoa na realização das coreografias, exceto na execução de danças folclóricas tradicionais reconhecidas pelo MTG;

b) criarem coreografias de protesto ou com temas que contra-

riem a Carta de Princípios do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

c) atentarem contra a moral e os bons costumes promovendo manifestações de protestos ostensivos, como vaias, gestos obscenos, apupos, dirigidos a autoridades, organizadores, comissões de trabalho ou avaliadores.

§ 4º - A utilização de cenários, alegorias e outros, nas apresentações, são de total responsabilidade dos grupos não podendo interferir no andamento das demais apresentações e nem prejudicar as condições do tablado devendo este ser entregue limpo e varrido quando necessário, tudo dentro do estabelecido para apresentação, sob pena de penalização no tempo.

§ 5º - Deverá ser remetido ao MTG, até 30 (trinta) dias antes da etapa final um descritivo das coreografias de entrada e saída, podendo acompanhar um vídeo, para que sejam analisados previamente pela Comissão Avaliadora e editado um folheto explicativo para o público.

§ 6º - A escolha do melhor Conjunto Musical da modalidade de Danças Tradicionais, Força A, será paralela à apresentação dos referidos grupos, na classificatória da etapa final, com planilha própria para este fim. Podendo ser utilizada a mesma comissão avaliadora. Conforme os seguintes quesitos:

- a) interpretação 0,5 pontos
- b) arranjos 0,5 pontos
- c) correção..... 2 pontos

Seção III **Do Concurso de Chula**

Art. 27 - A classificação dos participantes dar-se-á da seguinte forma:

I – Nas etapas regional e inter-regional e na primeira etapa da fase final: cada concorrente executará 07 (sete) passos;

II – Na segunda etapa da fase final cada concorrente executará 8 (oito) passos;

III – Na finalíssima, cada concorrente executará 10 (dez) passos.

Art. 28 - A cada participante serão atribuídos até 10 (dez) pontos por passo executado, observado os seguintes quesitos: criatividade até 3 (três) pontos; dificuldade até 2 (dois) pontos; personalidade, características, introduções e contexto até 2 (dois) pontos; proximidade da lança até um ponto e meio; postura cênica/interpretação até um ponto e meio.

§ 1º - Perderá a totalidade dos pontos do passo o participante que cometer as seguintes faltas:

- a) repetir passo já apresentado por si ou por seu oponente;
- b) executar passo com características de malambo;
- c) ultrapassar 16 (dezesseis) compassos musicais na execução do passo.
- d) não concluir o passo;
- e) utilizar acessórios estranhos à dança durante a apresentação, como: objetos móveis, armas de qualquer natureza e instrumentos musicais.
- f) tocar na lança deslocando-a gravemente do lugar, de modo a perder a linha de desafio em relação ao oponente, ou lateralmente, se afastando do ponto inicial em que a lança se encontrava.

§ 2º - Perderá parte dos pontos do passo, o participante que:

- a) tocar na lança até 3 pontos;
- b) executar passo com imperfeição..... até 3 pontos;
- c) perder o ritmo até 2 pontos;
- d) executar passo caracterizado como variante do outro
..... até 1 ponto;
- e) erro na execução da música..... até 0,5 ponto;
- f) erro na preparação até 0,5 ponto.

§ 3º - Caberá aos participantes a responsabilidade pelo acompanhamento musical.

§ 4º - Preparação: sapatear no mínimo quatro (4) e no máximo dezesseis (16) compassos com a melodia da chula.

§ 5º - É livre ao chuleador, antes da preparação do primeiro e do último passo, efetuar breve saudação, por meio de verso ou de música da cultura gaúcha.

Seção IV

Dos Concursos de Gaitas

Art. 29 - Nos concursos de gaitas, em suas diversas modalidades, os participantes apresentarão uma música sorteada, no momento da apresentação, entre 3 (três) gêneros entregues para a comissão.

Art. 30 - Os quesitos a serem avaliados são os seguintes:

- I** - execução 3 pontos
- II** - interpretação 3 pontos
- III** - dificuldade no arranjo..... 1 ponto
- IV** - ritmo..... 2 pontos
- V** - postura cênica 1 ponto

§ 1º - Não será permitido o acompanhamento de nenhum outro instrumento no concurso de gaitas.

§ 2º - O participante disporá de 4 (quatro) minutos para a sua apresentação, contados a partir da liberação do microfone, perdendo 1 (um) ponto por cada 30 (trinta) segundos que ultrapassar este tempo.

Seção V

Do Concurso de Violino/Rabeca

Art. 31 - No concurso de violino/rabeca, o participante apresentará uma música sorteada no momento da apresentação entre 3 (três) gêneros entregues para a comissão.

§ 1º - O participante poderá utilizar apenas acompanhamento de violão.

§ 2º - Deverá ser observada a posição correta de segurar o instrumento: no peito, se for rabeca; no queixo, se for violino.

Art. 32 - Os quesitos a serem avaliados são os seguintes:

- I** - execução..... 3 pontos
- II** - interpretação..... 2 pontos
- III** - dificuldade no arranjo..... 2 pontos

IV - ritmo..... 2 pontos

V - postura cênica..... 1 ponto

Parágrafo único - O participante disporá de 4 (quatro) minutos para sua apresentação, contados a partir da liberação do microfone, perdendo 1 (um) ponto por cada 30 (trinta) segundos que ultrapassar este tempo.

Seção VI

Dos Concursos de Violão e Viola

Art. 33 - Nos concursos de violão e de viola solo, o participante apresentará uma música sorteada no momento da apresentação, entre 3 (três) gêneros entregues para a comissão.

Art. 34 - Os quesitos a serem avaliados são os seguintes:

I - execução..... 3 pontos

II - interpretação..... 2 pontos

III - dificuldade no arranjo..... 2 pontos

IV - ritmo..... 2 pontos

V - postura cênica..... 1 ponto

Parágrafo único - O participante disporá de 4 (quatro) minutos para sua apresentação, contados a partir da devida liberação do microfone, perdendo 1 (um) ponto por cada 30 (trinta) segundos que ultrapassar este tempo.

Seção VII

Do Concurso de Conjunto Instrumental

Art. 35 - Cada grupo deverá ser composto por um mínimo de 3 (três) e no máximo de 8 (oito) participantes e apresentará duas músicas, sendo as duas de gêneros distintos.

Art. 36 - Será permitido apenas o uso de instrumentos musicais acústicos, típicos de nossa tradição, admitindo-se captadores, vetando-se o uso de pedais.

Parágrafo único - É vedada a inclusão de qualquer acompanhamento vocal.

Art. 37 - A Comissão Avaliadora basear-se-á nos seguintes critérios:

- I** - harmonia instrumental 2 pontos
- II** - ritmo..... 1 ponto
- III** - execução..... 3 pontos
- IV** - criatividade no arranjo..... 2 pontos
- V** - interpretação..... 2 ponto

Parágrafo único - Os participantes disporão de 8 (oito) minutos para sua apresentação, contados a partir da liberação dos microfones, perdendo 1 (um) ponto por cada 30 (trinta) segundos que ultrapassar este tempo.

Seção VIII **Do Concurso de Conjunto Vocal**

Art. 38 - No concurso de conjunto vocal, cada grupo interpretará uma entre 3 (três) músicas de sua escolha, constantes da listagem apresentada à Comissão Avaliadora e escolhida mediante sorteio, 15 (quinze) minutos antes da apresentação, devendo apresentar uma cópia da letra à Comissão Avaliadora, com o nome de seus autores.

Parágrafo único - Cada grupo disporá de 5 (cinco) minutos para sua apresentação, contados a partir da liberação dos microfones, perdendo 1 (um) ponto por cada 30 (trinta) segundos que ultrapassar este tempo.

Art. 39 - No concurso de conjunto vocal, que terá o número mínimo de 3 (três) e máximo de 8 (oito) participantes, será analisada a apresentação dentro dos seguintes quesitos:

- I** - afinação vocal..... 2 pontos
- II** - harmonia..... 2 pontos
- III** - fidelidade à letra..... 1 ponto
- IV** - ritmo..... 1 ponto
- V** - interpretação..... 2 pontos
- VI** - criatividade..... 1 ponto
- VII** - postura cênica 1 ponto

Parágrafo único - Os grupos participantes deverão entoar em, no mínimo, 3 (três) vozes cantadas distintas.

Seção IX **Do Concurso de Intérprete Solista Vocal**

Art. 40 - No concurso de solista vocal, cada participante interpretará uma entre 3 (três) músicas de sua escolha, constantes da listagem apresentada à Comissão Avaliadora, e escolhida mediante sorteio, 15 (quinze) minutos antes da apresentação, devendo apresentar uma cópia da letra à Comissão Avaliadora, com o nome de seus autores.

§ 1º - Cada solista disporá de 5 (cinco) minutos para sua apresentação, contados a partir da liberação dos microfones, perdendo 1 (um) ponto por cada 30 (trinta) segundos que ultrapassar este tempo.

§ 2º - Somente se realizará classificatória na fase inter-regional quando o número de participantes for superior a 20 (vinte), classificando-se 50% dos participantes de melhores notas para final.

§ 3º - Na fase final, haverá uma eliminatória, classificando os 10 (dez) primeiros colocados em cada categoria, para uma finalíssima quando a música será de livre escolha do(a) solista, não podendo repetir a da eliminatória.

Art. 41 - No concurso de solista vocal, a Comissão Avaliadora basear-se-á nos seguintes critérios:

- I** - ritmo..... 2 pontos
- II** - afinação..... 3 pontos
- III** - interpretação..... 4 pontos
- IV** - fidelidade à letra..... 1 ponto

Parágrafo único - O solista vocal não poderá receber apoio vocal, em nenhum momento de sua apresentação.

Art. 42 - O acompanhamento instrumental será realizado observando-se o artigo 22º, deste Regulamento.

Seção X

Dos Concursos de Trovas Galponeiras

Art. 43 - Cada um dos participantes realizará intervenções sobre temas sorteados pela Comissão Avaliadora, no momento da apresentação de cada dupla participante, de acordo com a modalidade da trova.

§ 1º - “Trova Campeira (Mi Maior)” - Cada participante interpretará 6 (seis) sextilhas septissilábicas em todas as fases até a classificatória da final e 8 (oito) sextilhas na finalíssima.

§ 2º - “Trova de Martelo” - de acordo com tese aprovada na Convenção de Pedro Osório (1991).

§ 3º - “Trova estilo Gildo de Freitas”: cada concorrente interpretará 5 (cinco) estrofes de 9 (nove) versos ou linhas septissilábicas com interlúdio musical.

§ 4º - Em cada modalidade, na fase classificatória, as duplas serão sorteadas somente no momento da apresentação, após a confirmação dos participantes presentes.

§ 5º - Nas inter-regionais, quando houver uma final, e na finalíssima do ENART, as duplas serão formadas de acordo com as notas decrescentes obtidas por cada concorrente na fase classificatória.

Art. 44 - A cada participante serão atribuídos até 10 (dez) pontos, por sextilha apresentada conforme conteúdo e a qualidade poética, dos quais, na avaliação sextilha a sextilha, serão descontados erros nos seguintes quesitos, de acordo com a orientação da Associação de Trovadores Luiz Muller.

I - metrificação dos versos 2 pontos

II - fidelidade ao tema (para as modalidades

Trova Campeira e Trova Estilo Gildo de Freitas 2 pontos

- deixa (só para a modalidade Trova de Martelo) 2 pontos

III - rima, quebrada ou repetida: 4 pontos

IV - dicção..... 1 ponto

V - ritmo 1 ponto

§ 1º - Somente se realizará classificatória na fase inter-regional quando o número de participantes for superior a 20 (vinte), por modalidade, classificando-se 50% dos participantes de melhores notas para a final.

§ 2º - Na fase final, após a etapa classificatória, haverá uma finalíssima com 5 (cinco) duplas para cada modalidade.

Seção XI **Do Concurso de Declamação**

Art. 45 - No concurso de declamação, cada participante apresentará um entre 3 (três) poemas de sua escolha, constantes de listagem apresentada à Comissão Avaliadora e escolhida mediante sorteio, 10 (dez) minutos antes da apresentação.

§ 1º - Os participantes entregarão à Comissão Avaliadora 1 (uma) cópia impressa do poema sorteado, sem o que, não serão avaliados.

§ 2º - O tema deverá ser de inspiração gauchesca, tendo como base a língua portuguesa, podendo conter termos ou pequenos trechos em espanhol ou outros idiomas de povos formadores da cultura gauchesca.

Art. 46 - A Comissão Avaliadora embasará seus critérios nos seguintes quesitos:

I - Fundamentos da voz3 pontos

a. Impostação (1 ponto)

b. Dicção (1 ponto)

c. Inflexão (1 ponto)

II – Expressão corporal 2 pontos

a. Facial e gestual (1 ponto)

b. Postura cênica (1 ponto)

III – Interpretação da mensagem 4 pontos

IV - Fidelidade ao texto..... 1 ponto

§ 1º - O participante terá o tempo de 9 (nove) minutos para sua apresentação, contados a partir da liberação dos microfones, perdendo 1 (um) ponto por cada minuto inteiro que ultrapassar este tempo.

§ 2º - Somente se realizará classificatória na fase inter-regional quando o número de participantes for superior a 20 (vinte), classificando-se 50% dos participantes de melhores notas para a final.

§ 3º - Na fase final, haverá uma eliminatória, classificando os 12 (doze) primeiros colocados em cada categoria, para uma finalíssima.

§ 4º - Na fase final das inter-regionais, quando houver, e na finalíssima, o poema será de livre escolha do concorrente, não podendo repetir o poema da fase eliminatória (classificatória).

§ 5º - Na finalíssima o tempo para apresentação será de até 12 (doze) minutos, sendo o concorrente desclassificado se ultrapassar este tempo.

Seção XII

Do Concurso de Causos Gauchescos de Galpão

Art. 47 - Esta modalidade visa trazer de volta para o convívio artístico gaúcho, a tradição dos bolichos e galpões, onde gaúchos reunidos contavam suas proezas e feitos, sempre usando a tradicional teatralidade do nosso homem do campo, às vezes exagerando nos detalhes, mas sempre falando a verdade.

Art. 48 - Nesta modalidade os participantes terão no máximo 10 (dez) minutos para sua apresentação, contados a partir da liberação dos microfones, perdendo 1 (um) ponto por cada minuto inteiro que ultrapassar este tempo.

Art. 49 - O Causo a ser apresentado deverá ser inédito não necessitando ser da autoria do participante.

Art. 50 - O Causo deverá ser essencialmente campeiro, retratando as lides e a vida do homem do campo.

Art. 51 - Esta modalidade deverá ser realizada num ambiente

informal e de fácil acesso do público, caracterizando a informalidade dos bolichos e galpões.

Art. 52 - Serão analisados os seguintes quesitos:

- I** - dicção..... 2 pontos
- II** - teatralidade..... 3 pontos
- III** - qualidade do caso..... 3 pontos
- IV** - verossimilidade (parecer verdadeiro) 2 pontos

Seção XIII **Do Concurso de Pajada**

Art. 53 - O concurso de pajada tem a modalidade única de Pajadas em Décima Espinela, em virtude de ser esta estrutura (abbaaccddc) popularizada no Rio Grande do Sul.

Art. 54 - Somente se realizará classificatória na fase inter-regional quando o número de participantes for superior a 20 (vinte), classificando-se 50% dos participantes de melhores notas para a final.

Parágrafo único - Na fase final, havendo mais de 10 (dez) concorrentes, haverá uma finalíssima com 3 (três) duplas.

Art. 55 - O total de estrofes a serem avaliadas será de até 5 (cinco) para cada concorrente.

Parágrafo único - Após o total de estrofes da dupla, ambos fazem uma décima “a meia letra” sem valer pontos, apenas como saudação de encerramento. A estrutura da décima “a meia letra” é a seguinte: 1º. AB, 2º. BA, 1º. AC, 2º. CD e 1º. DC.

Art. 56 - A cada participante serão atribuídos até 10 (dez) pontos, por estrofe apresentada, conforme o conteúdo e a qualidade poética, dos quais, na avaliação estrofe a estrofe, serão descontados erros nos seguintes quesitos:

- I** - metrificação dos versos..... até 2 pontos
- II** - fidelidade ao tema..... até 2 pontos
- III** - rima..... até 3,5 pontos
- IV** - dicção..... até 1 ponto

V - ritmo..... até 1 ponto

VI - pausa até 0,5 ponto

Seção XIV **Do Concurso Literário Gaúcho**

Art. 57 - No Concurso Literário Gaúcho, nas modalidades conto e poesia, cada participante poderá concorrer com 1 (um) conto e 1 (uma) poesia, inéditos, versando sobre a temática regional gaúcha.

§ 1º - Cada entidade tradicionalista poderá concorrer com apenas 1 (um) trabalho em cada modalidade.

§ 2º - O conto deverá ter no mínimo 2 (duas) e no máximo 4 (quatro) páginas digitadas (tamanho A4), utilizando letra de tamanho 12 ou 14.

§ 3º - A poesia não deverá exceder a 80 (oitenta) versos (ou linhas), rimados ou não.

Art. 58 - Os trabalhos deverão ser encaminhados via internet ao MTG até o dia 30 (trinta) de setembro, através das coordenadorias regionais.

§ 1º - Cada trabalho deve ser remetido em 2 (dois) arquivos, da seguinte forma:

a) No primeiro arquivo, deve ter como nome o pseudônimo e a modalidade (a palavra "conto" ou "poesia"). No interior deve conter na seguinte ordem: título; pseudônimo do autor; Região Tradicionalista e o texto.

b) No segundo arquivo, deve ter como nome o pseudônimo e a palavra "identificação". No interior deve conter na seguinte ordem: modalidade ("poesia ou conto"); título; nome completo do autor; número da Matrícula do Cartão Tradicionalista; nome da entidade; cidade; Região Tradicionalista e telefone para contato.

§ 2º - A inscrição dos trabalhos, junto ao MTG, é de responsabilidade do Coordenador Regional.

Art. 59 - Para este não haverá etapa classificatória. O resulta-

do será divulgado na etapa final do ENART, cabendo premiação em troféus aos 3 (três) primeiros colocados de cada modalidade.

Parágrafo único - Os arquivos com os trabalhos serão enviados pela Secretaria do MTG até o dia 10 (dez) de outubro, para a Estância da Poesia Crioula, entidade responsável pelo julgamento, que terá até o dia 5 (cinco) de novembro para apurar o resultado, com a classificação geral dos concorrentes.

Seção XV ***Do Concurso de Danças Gaúchas de Salão***

Art. 60 - As Danças Gaúchas de Salão que farão parte do Concurso são:

Bloco 1 - Chote
Milonga

Bloco 2 - Chamamé
Rancheira
Valsa

Bloco 3 - Bugiu
Polca
Vaneira
Vaneirão

Art. 61 - Cada entidade poderá inscrever no máximo 2 (dois) pares para a fase regional, classificando, conforme o que consta no artigo 11, itens I, II e III deste regulamento, para as fases inter-regional e final. Caso não ocorra esta fase (regional), a região poderá indicar até 7 (sete) concorrentes para a inter-regional.

Art. 62 - O Concurso será dividido em 2 (duas) etapas, em todas as fases:

I - Na Primeira etapa, os pares, deverão se apresentar, um a um, 2 (duas) danças, sendo 1 (uma) de livre escolha do BLOCO

1 e outra sorteada entre o BLOCO 2 ou BLOCO 3, ficando o par, livre para a escolha do bloco nesta etapa. Porém, na segunda etapa, obrigatoriamente, o par deverá sortear as danças do bloco não executadas na primeira etapa, bem como apresentar a outra dança não escolhida do bloco 1 (um).

II - Na segunda etapa, os pares, deverão se apresentar, em grupos de até 5 (cinco) pares (conforme artigo 20 deste regulamento), conforme o número de participantes. Será sorteada para esta etapa, 1 (uma) dança, entre os BLOCOS 2 e 3 para cada grupo. Nesta etapa as 6 (seis) danças dos BLOCOS 2 e 3 que estarão em uma única urna. A dança já sorteada pelo primeiro grupo, não poderá ser sorteada pelo grupo seguinte, e assim sucessivamente até que todos os grupos sorteiem sua dança.

III - A seleção das músicas que os pares dançaram nas 1ª e 2ª etapas, serão de responsabilidade do MTG.

Art. 63 - A Dança do bloco 1 (um) deverá apresentar características da autenticidade e originalidade (passos e ou figuras tradicionais), mas poderá ser abrilhantada por figuras pesquisadas ou ainda de criação própria, sendo esta avaliada também pela criação coreográfica.

Art. 64 - As Danças dos BLOCOS 2 (dois) ou 3 (três) deverão ser autênticas, não podendo sofrer alterações em suas características.

Art. 65 - O tempo total de apresentação das 2 (duas) Danças da primeira etapa deverá ser de no máximo 4 (quatro) minutos, perdendo 1 (um) ponto por minuto ou fração que exceder ao tempo, descontado da nota final.

Art. 66 - As danças deverão ser apresentadas de acordo com os textos e obras editados ou recomendados pelo MTG.

Art. 67 - Cada par participante receberá um número colocado às costas do peão (cavalheiro) a fim de identificação.

Art. 68 - Na avaliação serão observados os seguintes quesitos:

Blocos 2 e 3

Correção Coreográfica	3 pontos
Interpretação Artística	3 pontos
Ritmo e Harmonia do Par.....	3 pontos
Dança em conjunto	1 pontos

Bloco 1

Correção Coreográfica	3 pontos
Interpretação Artística	3 pontos
Ritmo e Harmonia do Par	3 pontos
Criatividade.....	1 pontos

Art. 69 – Na fase inter-regional em que o número de concorrentes a se apresentarem for superior a 20 (vinte), haverá uma classificatória, classificando-se 50% dos mesmos para a fase final que ocorrerá no dia seguinte, ou a critério dos organizadores.

Capítulo VII DOS PRÊMIOS

Art. 70 - Nas duas etapas iniciais não haverá premiação.

Art. 71 - Na etapa final (ou finalíssima, se for o caso) os classificados em primeiro, segundo e terceiro lugares, em cada modalidade receberão troféus, com exceção do Grupo de Danças e das Trovas Galponeiras.

§ 1º - Todos os Grupos de Danças que se classificarem para a finalíssima receberão troféus de "FINALISTA", que lhes serão entregues no momento do sorteio das danças.

§ 2º - Serão agraciadas, com troféus, de acordo com sua classificação, até o terceiro lugar, as coreografias de entrada e de saída.

§ 3º - Os Grupos Musicais, acompanhantes dos Grupos de Danças Tradicionais da Força A e Força B, serão premiados até o terceiro lugar, observado o artigo 26, § 6º deste Regulamento.

§ 4º - Será agraciada com troféu a ser oferecido pela Fundação Cultural Gaúcha - MTG, a Região Tradicionalista que houver participado do ENART na etapa final, obtendo maior número de pontos na classificação geral, e excetuando-se os pontos obtidos pelos grupos de danças.

§ 5º - Havendo empate, no Troféu MARCA GRANDE, será proclamada vencedora, aquela RT que tiver o maior número de participantes, excetuando-se os grupos de danças. Persistindo o empate, será realizado sorteio.

§ 6º - Receberá troféu especial (grupo mais popular) na etapa final, aquele que obtiver o maior "aplausos" do público, sendo que a definição do vencedor será feita por três pessoas indicadas pela Diretoria do MTG.

§ 7º - Serão premiados com troféus, os 5 (cinco) primeiros colocados na modalidade Danças Tradicionais, força A e B, de acordo com a sua classificação, na finalíssima da última etapa.

§ 8º - O vencedor da modalidade, Chula, receberá além do troféu e da lança que foi utilizada no ENART do respectivo ano, o "troféu amadrinhador de chula" dedicado ao músico/amadrinhador principal que lhe acompanhou na grande final.

§ 9º - Serão premiados com o troféu Melhor Amadrinhador, nas categorias masculina e feminina da modalidade declamação, o musicista que mais se destacou durante a realização do concurso, na fase classificatória e na finalíssima, escolhidos pela Comissão Avaliadora, sem o uso de planilhas, através de consenso.

§ 10º - Receberá troféu especial o Trovador mais popular na etapa final, aquele que obtiver o maior "aplausos" do público, sendo que a definição do vencedor será feita pela própria Comissão Avaliadora.

§ 11 - A premiação da Trova Galponeira será distribuída de tal forma que o mesmo trovador receba somente um troféu, observado o seguinte:

a) Definem-se inicialmente os primeiros colocados de cada

modalidade, na ordem citada no artigo 43. Se o mesmo trovador estiver classificado em primeiro lugar em mais de uma modalidade, permanece na primeira e sede lugar para o segundo classificado na outra.

b) Em seguida definem-se os segundos colocados em cada modalidade e aplica-se a mesma metodologia da letra “a”.

c) Os terceiros classificados em cada modalidade surgirão naturalmente à medida que forem definidos os primeiros e segundos.

d) Desta forma, na finalíssima, dos 10 concorrentes, 9 receberão troféus.

Art. 72 - Os participantes classificados em primeiro lugar na etapa Final, em cada uma das modalidades, serão reconhecidos pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho - MTG, individual ou coletivamente, como “Campeão Estadual”

§ 1º - Receberá o troféu de “Destaque do ENART ano”, a entidade que conquistar mais pontos no somatório de todas as modalidades. Receberão troféus as entidades que ficarem em segundo e terceiros lugares neste somatório.

§ 2º - Havendo empate, prevalecerá a maior pontuação das entidades na Lista Destaques Tradicionalistas. Persistindo o empate, será realizado sorteio.

§ 3º - Ao grupo vencedor da modalidade de danças tradicionais força A, caberá a responsabilidade a sua entidade e RT, a guarda do troféu rotativo do ENART até a próxima edição da fase final do ENART, devendo os vencedores, fixar-lhe uma plaqueta identificadora contendo o nome da entidade, RT, participantes e ano da conquista.

§ 4º - O Grupo que vencer a modalidade por 3 (três) anos consecutivos ou 5(cinco) anos intercalados, adquire o direito de guarda definitiva do mesmo, ficando seu registro neste regulamento.

Art. 73 - Os vencedores do Encontro de Artes e Tradição Gaúcha, somente terão direito a seus prêmios se forem satisfeitas as

normas deste Regulamento e apresentarem-se para recebê-los corretamente “pilchados”.

Capítulo VIII **DAS PENALIDADES**

Art. 74 - São penas disciplinares, as quais estão sujeitas as entidades participantes, em caso de infração prevista neste Regulamento:

- I** - Advertência
- II** - Suspensão
- III** - Desclassificação
- IV** - Eliminação

Art. 75 - As entidades participantes são solidariamente responsáveis pelos atos praticados por membros de suas patronagens e associados participantes do ENART, em todas as suas etapas, estando sujeitas às penalidades previstas na regulamentação do MTG.

Art. 76 - A pena de advertência será aplicada, por escrito à entidade participante que:

- I** - desrespeitar ou procurar desacreditar o coirmão;
- II** - concorrer de qualquer modo para discórdia entre participantes.

Art. 77 - A pena de suspensão de participação no ENART não poderá ser inferior a 1 (um) ano e aplica-se à entidade participante que:

- I** - em qualquer modalidade, tenha comprometido a imagem do ENART, seus promotores, ou ainda as diversas comissões;
- II** - não tenham comparecido nas etapas inter-regional e final do ENART, exceto nos casos fortuitos ou força maior;
- III** - seus dirigentes usarem de inverdades para ludibriar ou denegrir os participantes das comissões;
- IV** - seja reincidente com falta já punida com advertência;

V - promoverem seus dirigentes, representantes e/ou con-
correntes, manifestações ostensivas de protestos atentatórias à
ordem, a moral e aos bons costumes, dirigidas a autoridades, a
dirigentes, a organizadores, a Comissões de trabalho ou avalia-
dores.

Art. 78 - A pena de desclassificação do ENART será aplicada a
qualquer momento e em qualquer uma das etapas do evento, às
entidades ou participantes individuais ou coletivos que:

I - praticarem, em conjunto ou individualmente, atos conside-
rados atentatórios ao desenvolvimento normal do evento e aos
princípios morais do tradicionalismo;

II - deixarem de observar quaisquer normas estabelecidas
neste Regulamento;

III - dirigirem-se de modo desrespeitoso ou atentarem contra
quaisquer dos participantes, promotores, membros da Diretoria
do MTG ou comissões.

§ 1º - A desclassificação poderá ser feita em parte ou no ge-
ral.

§ 2º - A desclassificação será autoaplicável ao participante
individual.

§ 3º - As penas aplicadas pela Diretoria do MTG, menciona-
das neste artigo, são irrecorríveis.

Art. 79 - A pena de eliminação do ENART será aplicada à en-
tidade participante que:

I - seus dirigentes, participantes individuais ou representa-
ções usarem de má-fé, ferindo princípios morais e éticos;

II - seus dirigentes, participantes individuais ou representa-
ções agirem dolosamente, de má-fé na prática de atos fraudu-
lentos.

Art. 80 - São competentes para apurar as infrações e propor
as penalidades previstas neste Regulamento à Diretoria do MTG:
a Comissão de Ética Especial, conforme artigo 76.

§ 1º - A Comissão de Ética apreciará o processo cujo parecer deverá ser encaminhado ao Conselho Diretor, no prazo máximo de 5 (cinco) dias úteis, para que, se acolhido, faça cumprir a decisão antes da etapa final.

§ 2º - O processo disciplinar instaura-se de ofício ou mediante representação por escrito, dos interessados, até 3 (três) dias após a realização da etapa em que ocorreu o fato.

§ 3º - Nas fases, final e finalíssima, as infrações serão analisadas e julgadas pela Comissão de Ética Especial e Diretoria, devendo serem resolvidas até o final do evento.

Art. 81 - Dependendo da gravidade da infração, poderá a entidade, além das penalidades previstas neste Regulamento, e a critério do Conselho Diretor sofrer as penas previstas no Regulamento do MTG, sem prejuízos das sanções já sofridas (aplicadas).

Art. 82 - Cabe recurso para o Conselho Diretor, das penalidades aplicadas, e constantes no artigo 80 deste Regulamento, exceto no tocante do inciso III.

§ 1º - O recurso deverá ser interposto no prazo de 5 (cinco) dias, contados da data em que a entidade for cientificada da decisão terminativa do processo punitivo.

§ 2º - As decisões do Conselho Diretor, em grau de recurso, são irrecorríveis.

§ 3º - O recurso a que alude o presente artigo, será recebido no duplo efeito.

Capítulo IX **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 83 - A Diretoria do MTG manterá as planilhas de avaliação para possíveis consultas pelo prazo de 90 dias após a realização do evento.

Art. 84 - É de responsabilidade da Diretoria do MTG, a criação de uma Comissão de Ética Especial que acompanhará as 2ª e 3ª etapas do ENART com a finalidade de detectar comportamen-

tos não compatíveis com a grandiosidade do evento e indicar procedimentos a serem tomados pela Comissão Organizadora e Diretoria do MTG.

Parágrafo único - Na primeira etapa caberá a Coordenadoria Regional nomear a comissão.

Art. 85 - Os participantes ou entidades que se sentirem prejudicados por atitudes de integrantes das comissões avaliadoras poderão apresentar representação ao Presidente do MTG, até o final da respectiva etapa do ENART, que encaminhará o caso a Comissão de Ética para apuração.

Art. 86 - Todo e qualquer recurso contra a inscrição de participantes ou grupos e ou regulamento deverá ser encaminhado, na primeira etapa, ao Coordenador Regional, e nas segunda e terceira etapas, ao Presidente do MTG, por escrito e acompanhado de provas concretas, sempre antes da divulgação dos resultados.

§ 1º - Os pedidos de impugnação serão apreciados:

a) pela Diretoria do MTG, quando da realização das inter-regionais e da etapa final do ENART;

b) pela Coordenadoria Regional, quando da realização da etapa regional, a qual, obrigatoriamente, deverá lavrar uma Ata com a decisão tomada.

§ 2º - As decisões tomadas pela Diretoria do MTG previstas neste artigo, são irrecorríveis e as tomadas pelas Coordenadorias Regionais são passíveis de recurso à Diretoria do MTG no prazo de 5 (cinco) dias.

Art. 87 - As decisões das Comissões Avaliadoras, quanto à atribuição de nota aos competidores, são irrecorríveis.

Art. 88 - É vedado aos promotores do ENART, em qualquer uma de suas etapas, o oferecimento de prêmios em dinheiro a qualquer participante e sob qualquer circunstância.

Art. 89 - Os participantes do ENART punidos ficam impedidos de participação por outra entidade, enquanto perdurar a punição.

Art. 90 - Fica assegurado ao vencedor da modalidade de danças tradicionais, fazer o espetáculo de abertura do ENART no ano seguinte de acordo com a orientação e supervisão da Diretoria do MTG, caso não haja interesse do detentor deste direito de fazer uso do mesmo, a Diretoria poderá convidar o 2º lugar e assim sucessivamente.

Parágrafo único - O grupo que for fazer o espetáculo de abertura, ficará de fora do sorteio do bloco da sexta-feira a noite.

Art. 91 - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Diretoria do Movimento Tradicionalista Gaúcho - MTG.

Regulamento Campeiro do Estado do Rio Grande do Sul

Última atualização:
85ª Convenção Tradicionalista Gaúcha
28 de julho de 2018

Capítulo I DAS FINALIDADES

Art.1º - O REGULAMENTO CAMPEIRO DO ESTADO tem por finalidade:

I - preservar e divulgar os hábitos, os costumes, as tradições e o folclore do campeiro rio-grandense;

II - estabelecer normas claras para as demonstrações e lides campeiras possibilitando sua adoção em todo o Estado;

III - facilitar à realização de eventos campeiros e torná-los homogêneos, permitindo a que os participantes conheçam as regras antecipadamente e elas sejam adotadas por todo o MTG;

IV - estimular a realização de cavalgadas de cunho cultural, turístico e ecológico, com controle e coordenação da Ordem dos Cavaleiros do Rio Grande do Sul (OrCav) e dos departamentos campeiros das regiões tradicionalistas.

Capítulo II DAS PROVAS, MODALIDADE, CATEGORIAS E IDADES

Art. 2º – As provas, modalidades/gêneros, categorias e idades serão as constantes da tabela abaixo.

PROVAS	MODALIDADES/GE NEROS	CATEGORIAS	IDADES	TAMANHO DA ARMADA	NÚMERO DE RODILHAS
Laço	Individual	Laço Senhor	50 - 59	8 m	4 de 25cm
		Laço Veterano	60 - 69	7 m	4 de 25 cm
		Laço Vaqueano	70 ou mais	livre	3 livres
		Laço Patrão	18 ou mais	Conf. idade	Conforme idade
		Laço Capataz	18 ou mais	Conf. idade	Conforme idade
		Coordenador RT	18 ou mais	Conforme idade	Conforme idade
		Dir. Campeiro	18 ou mais	Conforme idade	Conforme idade
	Braço de Ouro	Indeterminado	Conforme idade	Conforme idade	
	Individual ou equipe	Pai e filho	Indeterminado	Conforme idade	Conforme idade
		Irmãos	Indeterminado	Conforme idade	Conforme idade
		Avô e neto	Indeterminado	Conforme idade	Conforme idade
		Geração (avô, filho, neto)	Indeterminado	Conforme idade	Conforme idade
		Plá/Menina	até 11	livre	3 livres
		Guri/ Guria	12 - 14	6 m	4 de 25cm
Peão/ Prenda		18 - 49	livre	3 livres	
Vaca parada	Individual ou equipe	Piazinho	0 - 6	8 m	4 de 25cm
		Piazito	7 - 10	livre	3 livres
		Bonequinha	0 - 6	livre	3 livres
		Prendinha	7 - 10	livre	3 livres
Rédeas	Masculino	Plá	até 11	Prejudicado	Prejudicado
		Guri	12 - 14		
		Peão	15 - 59		
	Feminino	Veterano	60 ou mais		
		Menina	até - 11		
		Guria	12 - 14		
Prenda	15 ou mais				
Chasque	Equipe	Única	Indeterminado		
Gineteada	Individual	Única	Indeterminado		

Capítulo III DAS FESTAS CAMPEIRAS

Seção I Da Caracterização e Denominação

Art. 3º - São festas de habilidades campeiras aquelas que objetivam concursos, campeonatos, demonstrações e a prática de atividades próprias do gaúcho, compatíveis com as suas tradições e folclore.

Art. 4º - Respeitadas as denominações características de

cada região e as inovações que não atinjam a tradição e o folclore gaúcho rio-grandense, no âmbito do Estado do Rio Grande do Sul as festividades regulamentadas neste Capítulo serão denominadas de:

I - Rodeio Crioulo – Inclui provas campeiras, artísticas e os jogos tradicionalistas;

II - Festa Campeira – Inclui as provas campeiras, podendo incluir os jogos tradicionalistas;

III - Torneio de Laço – somente tiro de laço;

IV - Torneio de Gineteada – somente gineteada;

V - Festa da Tradição – É uma festa mista, podendo contemplar as provas campeiras, artísticas e os jogos tradicionalistas ou qualquer uma destas isoladamente;

VI - Festa da Marcação – É uma festa específica que se aterá a atividade de marcação;

VII - Cavalhada – É uma festa do folclore português que rememora a luta entre mouros e cristãos.

Parágrafo único – Quando qualquer das festividades for realizada sem que seja oferecida premiação em dinheiro aos participantes, receberá a denominação de TRADICIONAL. Ex.: Rodeio Crioulo Tradicional, Festa Campeira Tradicional, etc.

Seção II ***Das Espécies de Festividades***

Art. 5º - As Festividades, quanto a abrangência, dividem-se em:

I - Interna;

II - Local;

III - Regional;

IV - Estadual;

V - Interestadual ou Nacional;

VI - Internacional.

Art. 6º - É INTERNA a festividade, campeonato, torneio ou demonstração realizada no âmbito restrito de uma entidade, da qual participem apenas seus associados.

Art. 7º - Considera-se LOCAL a festividade realizada entre uma ou mais entidades do mesmo município.

Art. 8º - É REGIONAL a festividade da qual participem entidades de uma Região Tradicionalista ou de entidades das Regiões Tradicionalistas próximas.

Art. 9º - A festa ESTADUAL se caracteriza pela possibilidade de participação de entidades de todo o Estado do Rio Grande do Sul.

Art. 10 - Para caracterizar uma festa INTERESTADUAL ou NACIONAL, necessário se faz a participação de representações credenciadas de outro, ou outros Estados da Confederação.

Art. 11 - É INTERNACIONAL aquela festa da qual participem delegações de outro, ou outros países.

Seção III

Da Autorização Para a Realização de Festividades

Art. 12 - A autorização para a realização de qualquer evento deverá ser fornecida por autoridade TRADICIONALISTA competente e deverão observar as regras deste regulamento campeiro.

Seção IV

Das Condições Para a Realização das Festividades

Art. 13 - Para a realização de qualquer evento tratado no capítulo III, os promotores devem seguir o que determina a legislação federal (lei dos rodeios 10.220 de 11 de abril de 2001 e nº 10.519 de 17 de julho de 2002) e a legislação estadual (lei 11.719 de 07 de janeiro de 2002 e 12.567 de 13 de julho de 2006).

Seção V

Dos Participantes

Art. 14 - Somente poderão participar de eventos, como concorrentes, aqueles que apresentarem o Cartão de Identidade Tradicionalista.

Parágrafo único - Ficam dispensados de apresentar o Cartão

de Identidade Tradicionalista, os concorrentes de outros países.

Art. 15 - Será impedido de participar de qualquer prova, concurso ou demonstração àquele que:

I - sendo gaúcho, não estiver devidamente caracterizado como tal;

II - sendo de outro Estado, não estiver trajado de acordo com a indumentária adotada pela entidade que representa, ou o típico gauchesco;

III - sendo de outros países, não se apresentar da maneira característica nacional ou da região do país que representa, admitindo o uso da indumentária gauchesca.

Art. 16 - É vedada terminantemente, sob pena de suspensão e, em caso de reincidência, eliminação, no âmbito do Estado do Rio Grande do Sul, a participação de entidades filiadas ao MTG em qualquer promoção realizada por entidades não filiadas.

Seção VI ***Dos Julgamentos***

Art. 17 - Antes do início de cada atividade serão divulgados os nomes dos membros da Comissão Julgadora e sua qualificação, os quais, de posse do Regulamento da atividade para a qual foram convocados, elegerão um presidente, que dirigirá os trabalhos da Comissão.

Art. 18 - Cabe aos membros da Comissão Julgadora, ouvida, quando entenderem necessário, a Comissão Organizadora do evento, decidir sobre recursos e impugnações, atendendo-se, sempre, às normas estabelecidas neste Capítulo e no Regulamento específico da matéria em julgamento, sendo suas decisões, adotadas por maioria, irrecorríveis.

§ 1º - Compete à Comissão Julgadora não só o julgamento do aproveitamento/validamento das armadas e/ou critérios de tempo nas provas assim determinadas de classificação/eliminação, mas também o cumprimento das diretrizes de encilhas e pilchas constantes das normas em vigor.

§ 2º - Considerar-se-á falta grave por parte do julgador e

solidariamente o promotor/responsável pelo evento, passível de instauração de processo ético; deixar de fiscalizar e exigir o cumprimento das diretrizes de encilhas e pilchas por ocasião de desempenho da sua função nos rodeios, torneios de laço e festas campeiras.

Capítulo IV **DAS REGRAS PARA AS PROVAS**

Seção I **Provas de Laço**

Art. 19 - Para todas as categorias, o laçador ao lançar o laço poderá reter rodilhas na mão sem prejuízo na armada.

Art. 20 - Em qualquer categoria, com exceção dos vaqueanos e piás, os concorrentes poderão ser obrigados, a critério da comissão julgadora, conferir a armada cada vez que forem laçar, não podendo juntar as mãos após a medida.

Art. 21 - O concorrente não poderá estar reboleando o laço antes da rês ser solta, sendo que após o pedido de soltura da rês não será mais fechado o brete.

§ 1º - Se ao levantar o laço, a rês avançar no laçador e prejudicá-lo, poderá ser dada outra rês, a critério da comissão julgadora.

§ 2º - A armada deverá ser lançada, não podendo ser engançada nas aspas da rês.

§ 3º - Na prova de laço as pistas deverão oferecer condições de saída dos dois lados do brete de solta, facultado ao laçador escolher o lado que desejar.

Art. 22 - A rês e o laçador montado, deverão estar dentro do limite da raia da cancha quando o laço tocar nas aspas.

Parágrafo único - Não será válida a armada quando a montaria queimar a raia, mesmo que a rês permaneça dentro dela.

Art. 23 - Não será permitida a permanência de cavaleiros

agrupados no interior da pista no decorrer da competição, mesmo após os 120 (cento e vinte) metros.

Art. 24 - A rês deverá ser laçada pelas aspas.

§ 1º - A comissão organizadora do evento determinará se a armada será cerrada ou julgada (na FECARS sempre será armada cerrada).

§ 2º - A armada será considerada cerrada quando estiver fechada nas duas aspas e for positivada pela comissão julgadora;

§ 3º - A armada julgada se dará quando o laçador jogar a armada com direção correta e a rês baixar, balançar a cabeça ou ainda quando a rês impedir a colocação da segunda aspa, nestes casos será dado outra rês ao laçador;

§ 4º - Quando a armada estiver nas duas aspas e livre de qualquer enredo e a rês balançar ou virar a cabeça tirando o laço, a armada será válida.

§ 5º - Qualquer incidente, ocorrido depois da comissão julgadora ter positivado a armada, não alterará essa decisão.

§ 6º - O laçador que praticar a CAMPEREADA para livrar o laço de qualquer enredo, antes da rês entrar no brete de chegada, terá sua armada válida desde que não paleteie a rês, não coloque a mão na armada jogada ou argola e nem recolha o laço jogado. Em hipótese alguma o laço poderá ser recolhido. O laçador também não poderá ser ajudado pelo companheiro de equipe, impedindo que a rês entre no brete de chegada (saca laço).

§ 7º - A "pescaria" será válida dentro da raia (100/120 metros), quando para colocar uma aspa.

§ 8º - A armada que tiver mais de uma volta nas aspas, nó, tope ou similar, após esgotar o percurso da cancha, o concorrente terá um tempo para cerrar a armada, a comissão julgadora deverá cronometrar 3 (três) minutos para cerrar a armada. Após este tempo se a armada não cerrar será dada branca (ruim). No momento do início da contagem o laçador deverá ser comunicado pelo narrador.

Art. 25 - Sempre que na armada entrar perna ou mão, ou formar focinheira, a mesma não será válida, embora saia posteriormente.

Parágrafo único - A armada que a rês pisar em cima e sair naturalmente (ponta de casco / unha) será válida, desde que dentro da raia.

Art. 26 - Não será válida a armada do concorrente que perder o chapéu ou qualquer objeto de uso campeiro.

Art. 27 - O mesmo cavalo não poderá ser montado por mais de um laçador de uma mesma equipe.

Art. 28 - A rês, dentro da cancha, fica por conta do laçador, o qual não poderá ser ajudado por ninguém, participante ou não.

Art. 29 - O laço deverá estar desapresilhado para piá/menina e facultativo para as demais categorias.

§ 1º - O concorrente, se a rês estiver laçada quando ocorrer a ruptura do laço, presilha ou cinchão, terá validada a sua armada desde que a armada esteja limpa.

§ 2º - Estando a armada limpa e ocorrendo a "perda do laço", ou o laço "escapar da mão" do laçador terá a armada vaidada, exceto se ficar caracterizado, pela avaliação dos juízes, o ato de largar espontaneamente o laço.

Art. 30 - Em caso de o cavalo rodar, cair na cancha, se o laçador ainda não tiver lançado o laço, terá direito a outra rês.

Art. 31 - Cabe somente à comissão julgadora determinar se a rês se prestou ou não.

Parágrafo único - Em qualquer modalidade de julgamento (armada cerrada ou julgada), a comissão deverá esperar a entrada da rês no "saca-laço", para confirmar ou não a armada (bandeira ou microfone).

Art. 32 - O laçador que golpear secamente a rês, e/ou maltratar a mesma, ou seu animal de montaria, terá sua armada anulada e será desclassificado da competição e responsabilizado

pelos danos, se for o caso, a critério das comissões.

Art. 33 – Os organizadores dos eventos campeiros poderão estabelecer critérios de “encurtamento da cancha” ou “diminuição da raia” com a finalidade de agilizar as disputas finais de laço, devendo para isso fazer constar essa providência na programação do evento, que poderá ser definido de uma ou de outra forma conforme § 1º; § 2º e § 3º a seguir:

§ 1º - O “encurtamento da cancha” ou “diminuição da raia” poderá iniciar na casinha do juiz, encurtando em 10 metros da cancha a cada volta de laço, até chegar aos 30 metros da boca do brete.

§ 2º - O “encurtamento da cancha” ou “diminuição da raia” poderá ser feito definindo que o laço somente poderá ser erguido (boleado) quando o focinho do cavalo do laçador juntamente com a rês a sua frente, atingir a marca de 30 metros a partir do brete de solta, não podendo apenas o laçador vir até o limite da raia erguer o laço e voltar para encontrar a rês, sob pena de ser considerado queima de raia, aumentando, em 10 metros a cada 3 voltas, não podendo ficar com espaço menor que 40 metros para o laçador realizar o “tiro de laço”.

§ 3º - A adoção de uma ou de outra medida “encurtamento da cancha” ou “diminuição da raia” deverá constar na programação do evento, e deverá acontecer somente após a terceira volta da disputa. O critério escolhido deverá ser o mesmo para todo o evento.

Sessão II **Da Prova de Gineteada**

Art. 34 - É proibido o uso de esporas tipo nazarena, bem como qualquer outro modelo que tenha a roseta travada ou que se trave (acampanada).

Art. 35 - As gineteadas serão em pelo, e os ginetes poderão utilizar-se de um tento, para auxiliar a fixação.

Parágrafo único - Os Ginetes somente poderão usar para surrar o animal, lenço, pala ou mango de pano, sendo este forneci-

do pelo tropilheiro ou pela comissão organizadora do evento.

Art. 36 - Os cavalos serão sorteados, sendo a ordem de montas, regulada pela saída do cavalo do brete.

Art. 37 - O ginete, ao ser chamado, deverá estar pronto para montar, sob pena de ser desclassificado.

Art. 38 - A comissão julgadora poderá determinar que o ginete monte tantas vezes quantas forem necessárias, para efeito de classificação.

Art. 39 - A comissão julgadora para efeito de classificação observará:

- I** - posição e estilo do ginete;
- II** - desempenho do animal;
- III** - tempo de preparo do ginete (2 minutos);
- IV** - uso e emprego da espora.

§ 1º - A comissão julgadora terá por base as notas de 0 (zero) a 10 (dez) para o ginete com peso 7 (sete).

§ 2º - A comissão julgadora terá por base as notas de 0 (zero) a 10 (dez) para o cavalo com peso 3 (três).

§ 3º - Para apurar a nota média do conjunto, somam-se os dois quesitos e divide-se por 10 (dez), chegando assim a nota alcançada a cada montada.

§ 4º - As notas atribuídas pela comissão julgadora não poderão estar rasuradas e deverão ser anunciadas no momento, ou antes, da etapa ou rodada seguinte de montaria.

§ 5º - A comissão julgadora deverá ser a mesma em todas as rodadas de montarias.

§ 6º - Para apurar a classificação final, deverá ser feito o somatório de todas as notas do participante.

§ 7º - Como exemplo, de cada montada classificatória, colocamos a seguinte situação: ao sair um ginete o jurado N.º. 1, dá a nota 7 para o ginete e nota 6 para o cavalo, donde:

Ginete: nota 7x7 (peso) = 49

Cavalo: nota 6x3 (peso) = 18

Art. 40 - A comissão julgadora é soberana em suas decisões, inclusive para resolver os casos omissos. As decisões são irrecorríveis.

Sessão III **Da Prova de Rédeas**

Art. 41 - A prova de rédeas será disputada em duas modalidades masculina e feminina, em sete categorias denominadas, respectivamente, veterano, peão, guri, piá e prenda, guria e menina.

Art. 42 - Será considerado vencedor o concorrente que totalizar menor tempo na realização da prova.

Parágrafo único – O tempo da prova poderá ser registrado por painel eletrônico de marcação de tempo, ou por cronometro manual, conforme definir o organizador do evento.

Art. 43 - Terá aumentado o tempo ou desclassificado o participante, de acordo com a seguinte tabela:

Infração	Penalidade
Batida nas balizas de meio ou cantos	+ 1 segundo
Derrubar as balizas de meio ou cantos	+ 2 segundos
Perder o estribo (cada)	+ 1 segundo
Perder o chapéu ou qualquer objeto de uso campeiro (cada)	+ 2 segundos
Não esbarrar e recuar o animal	+ 2 segundos
Trocar as rédeas de mão durante o percurso	+ 2 segundos
Utilizar as duas mãos juntas durante a esbarrada ou na recuada do animal	+ 2 segundos
Surrar o animal	Desclassificação
Errar o percurso	Desclassificação

§ 1º - O cavalo deverá estar o mais imóvel possível, entre as 4 (quatro) balizas de chegada e saída, que deverão ter um espaço de 12 m² (3x4). Assim que o cavalo estiver estático, deve ser dada a largada, através de bandeira ou lenço, no entanto o cronômetro deverá ser acionado, quando o cavalo (focinho) estiver

em frente a 2 (duas) balizas de saída e chegada. Após todo o percurso, o cronômetro deverá ser parado no momento em que cavalo (focinho) enfrentar as balizas de chegada e saída, esbarrando na área entre as 4 (quatro) balizas recuando até passar a metade de seu corpo entre as balizas de entrada e saída (senão houver a esbarrada e a recuada determinada deverão ser acrescentado o tempo acima descrito). Não haverá o laço esticado para que os animais parem.

§ 2º - As balizas deverão ser de material rígido (ferro, madeira ou bambu).

3º - O concorrente não deverá colocar a mão nas balizas dos 4 (quatro) cantos. Sendo que se tocar nelas, deverá ser acrescentado 1 (um) segundo.

§ 4º - O concorrente não poderá utilizar as duas mãos juntas para segurar as rédeas do animal durante o percurso, bem como, uma rédea em cada mão (charretear) sob pena de desclassificação.

§ 5º - A cola do animal não poderá estar presa (amarrada ao cavalo).

§ 6º - Não poderá ser utilizado fechador de boca ou focinheira no animal.

Art. 44 - Nenhum cavalo deverá disputar mais de uma categoria da prova de rédeas e nem ser montado por mais de 1 (um) cavaleiro.

Art. 45 - Haverá 1 (um) percurso para a prova de rédea (mapa em anexo).

Art. 46 - A comissão julgadora poderá solicitar a reapresentação de 1 (um) ou mais concorrentes para efeito de classificação.

Art. 47 - Nesta prova é obrigatório o uso do laço atado nos tentos, com rodilhas no tamanho mínimo de 40 cm de diâmetro.

Seção IV ***Prova do Chasque***

Art. 48 - Cada equipe será composta por 5 (cinco) cavaleiros.

Art. 49 - A prova terá início no momento em que os primeiros cavaleiros de cada equipe, apeados, junto à baliza de largada, receber a mensagem de uma autoridade da comunidade tradicionalista ou dos juízes.

Art. 50 - A largada será dada por uma bandeirada, pela comissão julgadora.

Art. 51 - A prova será disputada entre as linhas demarcadas para a respectiva competição. Em cada extremidade da raia será colocada uma baliza.

Parágrafo único – A distância entre as balizas deverá ser de 70 (setenta) metros longitudinais, sendo que poderá acontecer a disputa de até 03 (três) equipes ao mesmo tempo.

Art. 52 - A mensagem deverá ser transportada dentro de um canudo de couro.

Art. 53 - A mensagem somente poderá ser entregue e recebida pelos cavaleiros apeados e livres de qualquer enredo, com os dois pés no chão, sem soltar o cavalo depois da baliza oposta, sem auxílio dos companheiros.

Art. 54 - O mensageiro que deixar cair a mensagem deverá juntá-la, sob pena de desclassificação da equipe.

Parágrafo único - O competidor que usar a mensagem, para surrar o cavalo, será desclassificado, assim como a sua equipe.

Art. 55 - Será considerada vencedora a equipe que por primeiro entregar a mensagem ao juiz de chegada, o qual providenciará a divulgação ao público.

Seção V ***Prova da Vaca Parada***

Art. 56 - A prova será dividida em quatro categorias: piazinho, piazito, bonequinha e prendinha.

Art. 57 - A “vaca parada”, para a disputa da prova, deverá ser de madeira, com aproximadamente 80 (oitenta) centímetros de comprimento, 60 (sessenta) centímetros de altura, com aspas de 8 (oito) centímetros, pernas de madeira e testeira, dificultando, assim, que o laço caia para o pescoço. A vaca (vaquinha) deve ser fornecida pelo promotor do evento.

Art. 58 - A pista poderá ser coberta ou ao ar livre, medindo 10x20 metros.

Art. 59 - A armada será de tamanho livre e deverá ter no mínimo três rodilhas.

Art. 60 - A prova é realizada com laço de couro, não sendo permitido o uso de corda.

Art. 61 - A armada é lançada até a raia marcada para tal. A raia ficará à distância de 2 (dois) metros da vaquinha.

§ 1º - Perderá a armada o lançador que não respeitar a distância para lançar o laço.

§ 2º - Ao lançador de até 4 (quatro) anos de idade, será permitido lançar o laço a um metro da vaquinha.

Art. 62 - O lançador que perder o chapéu durante a prova e/ou derrubar a vaquinha, terá sua armada invalidada.

Art. 63 - O participante não poderá estar boleando o laço antes de ser chamado.

Art. 64 - A armada terá a confirmação de um jurado, que poderá ter ao seu lado um auxiliar que servirá de “gancheiro”.

Art. 65 - Será nula a armada que, ao ser lançada, cair no pescoço. No caso da necessidade de limpar a anca ou “pescar” a 2ª aspa, o lançador terá até 10 (dez) segundos para isso.

Parágrafo único - A sobra do laço deve estar presa na mão.

Art. 66 - No caso de desempate deverá ser acrescida em 1

(um) metro a distância de lançamento do laço, a critério dos juízes. A cada 20 (vinte) armadas, aumenta 1 (um) metro, podendo chegar até 4 (quatro) metros no máximo para o laçador de até 4 anos, e até 5 (cinco) metros para o laçador de 5 a 10 anos.

Capítulo V **DA INDUMENTÁRIA E DOS APEROS**

Art. 67 - Para todas as provas, os concorrentes, juízes e narradores deverão estar pilchados de acordo com as Diretrizes de Indumentária definidas pelo MTG, respeitada a tradição e o folclore sul-rio-grandense.

§ 1º - Nas provas a cavalo o uso de esporas será obrigatório para as categorias, rapaz, peão, veterano e facultativo para as demais categorias. E deverão ser dotadas de rosetas não pontiagudas.

§ 2º - O uso da faca na cintura é opcional para todas as categorias, vedado para a gineteada e para concorrentes com idade inferior a 15 anos.

§ 3º - A faca, quando utilizada, deverá ter no mínimo 15 cm e no máximo 30 cm de lâmina e ser adequada ao uso campeiro.

§ 4º - A indumentária feminina para as provas campeiras segue as Diretrizes de Indumentária do MTG

Art. 68 - s aperos dos animais obedecerão ao que determinam as diretrizes para as encilhas dos equinos nas atividades campeiras.

Parágrafo único - Para as provas a cavalo é obrigatório o uso do mango de couro, no pulso, exceto na gineteada, quando será utilizado lenço, pala ou mango de pano.

Capítulo VI **DAS COMISSÕES JULGADORAS E DOS NARRADORES**

Art. 69 – As comissões julgadoras de eventos campeiros deverão ter no mínimo 3 (três) juízes, devendo ter pelo menos 2 (dois), com cartão de Juiz de Campeira, expedido pelo MTG, po-

dendo fazer parte da comissão, um juiz aprendiz .Nos eventos que for necessário mais de 3 (três) juizes, o número de aprendiz fica limitado a 1 (um). É expressamente proibido ao juiz, laçar em eventos em que estiver julgando; exceto, quando estiver exercendo a atividade de forma gratuita e a premiação do evento for somente troféus.

Parágrafo único: É vedado qualquer tipo de remuneração para “aprendiz”, sua participação deverá ser voluntária e com a concordância do promotor do evento.

Art. 70 - A escolha das comissões julgadoras é de competência dos organizadores dos eventos a quem cabe proporcionar as condições indispensáveis para o desempenho da tarefa.

Parágrafo único: Fica vedada a participação de avaliadores com parentesco de primeiro grau ou cônjuges na mesma comissão avaliadora.

Art. 71 - As decisões das comissões julgadoras são irrecorribéis, exceto nos casos de erro de fato, cabendo às próprias comissões reformarem suas decisões quando julgarem necessário.

Art. 72 - A atividade de narração e avaliação das provas campeiras, especialmente nos tiros de laço, deve ser executada por narrador e juiz devidamente credenciado pelo Departamento de Narradores e Juizes Campeiros do MTG. O credenciamento observará o Regimento Interno dos Departamentos.

Art. 73 - A contratação do narrador e Juiz com ou sem remuneração, é de responsabilidade da entidade promotora do evento, exigindo do contratado o respeito às normas do evento e aos princípios do tradicionalismo gaúcho.

Capítulo VII DAS CAVALGADAS

Art. 74 - As cavalgadas deverão, sempre que possível, ter cunho cultural, turístico e ecológico, primando pelos aspectos de organização e segurança, tanto para os cavaleiros quanto para as montarias.

Parágrafo único - Os organizadores das cavalgadas serão responsáveis pela fiscalização dos participantes e deverão exigir o uso da pilcha gaúcha, exceto quando se tratar de participação de turistas, aos quais será facultado o seu uso e coibir o consumo de álcool quando os participantes estiverem de a cavalo.

Art. 75 - As cavalgadas serão registradas e controladas pela Ordem dos Cavaleiros do Rio Grande do Sul (OrCav) e, em nível regional, pelos departamentos de cavalgadas das regiões tradicionalistas.

Parágrafo único - Os departamentos de cavalgadas das RTs ficarão subordinados ao Coordenador Regional, podendo ligar-se diretamente à OrCav para os aspectos técnicos inerentes à atividade.

Capítulo VIII **DAS PREMIAÇÕES**

Art. 76 - Cada evento definirá, antecipadamente, a premiação a ser concedida aos competidores.

Art. 77 - Os promotores de eventos deverão adotar medidas para evitar premiação de altos valores, combatendo assim a profissionalização, especialmente nas provas de laço.

Parágrafo único - Recomenda-se a adoção sistema de premiação por forças, segundo o número de armadas positivas nas fases classificatórias.

Capítulo IX **DAS PENALIDADES**

Art. 78 - As penalidades podem ser de advertência, desclassificação da prova ou de eliminação do evento, de acordo com a gravidade da falta, a critério das comissões julgadoras e organizadoras dos eventos.

§ 1º - O descumprimento das normas relativas à indumentária e aos aperos deve ser penalizado com a armada branca no caso de provas de laço, e nas demais provas (gineteada, rédeas e chasque) o competidor será eliminado da prova.

§ 2º - São consideradas faltas graves: (passíveis de desclassificação da prova e/ou eliminação do evento):

a) A reincidência da falta que trata o parágrafo 1º (na mesma prova);

b) Ofender ou afrontar as comissões julgadoras e/ou organizadoras dos eventos;

c) O porte de arma de fogo durante as provas ou nos locais públicos do evento;

d) A embriaguez alcoólica para os participantes de provas;

e) As rixas entre participantes dos eventos.

§ 3º – O concorrente que surrar/maltratar o animal de sua montaria e/ou a rês será desclassificado da prova.

§ 4º - Nas provas em que o concorrente utilizar, em sua montaria, pelego sintético ou qualquer tipo de laço, que não seja de couro, conforme estabelece as Diretrizes para Encilha, será imediatamente desclassificado da prova em que estiver participando, sem direito a qualquer devolução de valores eventualmente pagos a título de inscrição.

Art. 79 – Dependendo da gravidade da infração a Região Tradicionalista (no caso da FECARS) ou a entidade (no caso de outros eventos campeiros) que o infrator estiver representando, poderá ser parcial ou totalmente desclassificada na modalidade em que aconteceu a infração por julgamento das respectivas comissões julgadoras e organizadoras.

Art. 80 - Além das penalidades estabelecidas neste capítulo, os infratores poderão ser submetidos ao que estabelece o Código de Ética Tradicionalista.

Capítulo X **PRESCRIÇÕES DIVERSAS**

Art. 81 - Entende-se por **PATRÃO** o dirigente máximo de entidade tradicionalista devidamente constituída e com personalidade jurídica própria.

Art. 82 - Entende-se por **CAPATAZ** ou **POSTEIRO** o dirigente

de departamento ou piquete, sem personalidade jurídica própria, dependente de entidade tradicionalista constituída.

Art. 83 - Como forma de fortalecimento do movimento tradicionalista gaúcho organizado e para a melhor organização e controle desse movimento, as entidades tradicionalistas filiadas ao MTG não poderão permitir que integrantes de entidades não filiadas participem dos eventos por elas promovidos. Assim como não poderão participar de eventos promovidos por entidades não filiadas.

Art. 84 – As reinscrições nos rodeios campeiros somente serão permitidas quando a decisão for adotada em encontro regional e terá validade no âmbito da RT.

Parágrafo único – Se as reinscrições forem permitidas na RT elas somente podem ser realizadas por participantes não classificados, impedindo-se o acúmulo de premiações.

Art. 85 – A formação das equipes, quanto à participação de integrantes de entidades diferentes, deverá obedecer ao que estabelecer o Encontro Regional, para o âmbito de cada Região Tradicionalista, ressaltando as situações abaixo, que poderão participar de eventos formando duplas e equipes com tradicionalistas de outras entidades e regiões:

I - As duplas de pai e filho, irmãos, avô e neto;

II - Laçadores acima de sessenta anos (veteranos e vaqueanos)

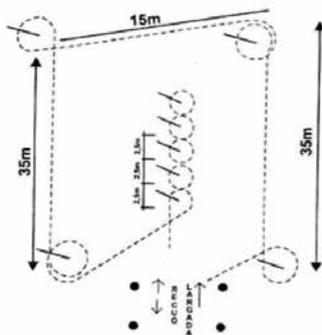
Art. 86 - Aplicam-se as normas deste regulamento inclusive para as provas de laço “não oficiais”, tais como “raspadinha”, “vaca-gorda”, ou similares.

Art. 87 - A indumentária (pilcha gaúcha) e a encilha dos animais dos participantes das atividades previstas neste Regulamento obedecerão às Diretrizes de Indumentária e as Diretrizes das Encilhas, aprovadas pelo MTG.

Art. 88 - Este regulamento entra em vigor na data de sua aprovação, com seus anexos 1 e 2.

Lagoa Vermelha, RS - 84ª Convenção Tradicionalista Gaúcha – 29 de julho de 2017.

ANEXO 1
REGULAMENTO CAMPEIRO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
Circuito para as Provas de Rédeas
Prova de Rédeas Cronômetro



ANEXO 2
REGULAMENTO CAMPEIRO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
"SERIGOTE-CELA" OU "SERIGOTE - RABO – DE – PATO"
(Depoimento de Cyro Dutra Ferreira)

1 - Peça adquirida pelo meu pai, Normélio Gomes Celso Ferreira, em 1930, quando era fazendeiro em São Jerônimo – RS, região onde hoje é o município de Minas do Leão – RS, na Estância do Novilho. Cabeça dianteira de Serigote e traseira do tipo Rabo-de-pato. Como na época, nesta zona central do Estado, só se usava o arreo chamado Serigote, tinha cabeças altas como a dianteira desta peça ou Serigote cabeças baixas, este arreo foi recebido com restrições e até uma pontinha de deboche, pela gauchada campeira da época, que por isso logo o apelidaram

passageiramente de “sela”. Assim conheci o início do seu uso em São Jerônimo, quando contava apenas de 3 a 5 anos, já que nasci em 1927. Ignoro, pois, o nome, dado pelo fabricante (na época ainda não existiam revendas) de quem vendeu ao meu pai, seguramente em São Leopoldo/RS, principal polo de Selarias da época. Nesta cidade existiam dois grandes matadouros, por isso meu pai ia seguidamente até lá, em função de suas atividades como “pecuarista-marchante”.

Creio que devem ter oferecido ao meu pai simplesmente como um “nofo e pom tipo de arreio”...

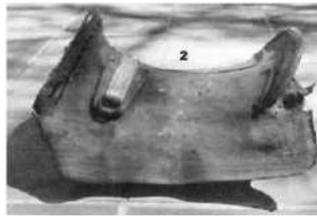
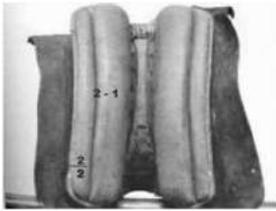
2 - Visão inferior das Basteiras.

(2-1) com Sobre-basteiras.

(2-2). Esta parte já não é original, pois o objeto sob descrição foi alvo de uma reforma numa Selaria de General Câmara/RS, ao redor de 1970.

3 - Abas.

4 - Travessão dos Lóros.



Regulamento da Festa Campeira do Estado do Rio Grande do Sul - Fecars

Última atualização:
85ª Convenção Tradicionalista Gaúcha
28 de julho de 2018

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 - Poderá ser permitida a participação de convidados especiais sem sentido de competição.

§ 2º - Aplicam-se na FECARS todas as regras técnicas e disciplinares estabelecidas nos Regulamentos: Campeiro e do Código de Ética Tradicionalista.

Art. 3º - Os participantes do laço seleção deverão ter no mínimo 1 (um) 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 emitido pelo MTG.

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.

Art. 8º - Na fase regional as fichas de inscrições serão forne-

cidas 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, declararam-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.

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, 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:

PROVAS	MODALIDADES/GE NEROS	CATEGORIAS	IDADES	TAMANHO DA ARMADA	NÚMERO DE RODILHAS
Laço	Individual	Laço Senhor	50 - 59	8 m	4 de 25cm
		Laço Veterano	60 - 69	7 m	4 de 25 cm
		Laço Vaqueano	70 ou mais	livre	3 livres
		Laço Patrão	18 ou mais	Conf. idade	Conforme idade
		Laço Capataz	18 ou mais	Conf. idade	Conforme idade
		Coordenador RT	18 ou mais	Conforme idade	Conforme idade
		Dir. Campeiro	18 ou mais	Conforme idade	Conforme idade
		Braço de Ouro	Indeterminado	Conforme idade	Conforme idade
	Individual ou equipe	Pai e filho	Indeterminado	Conforme idade	Conforme idade
		Irmãos	Indeterminado	Conforme idade	Conforme idade
		Avô e neto	Indeterminado	Conforme idade	Conforme idade
		Geração (avô, filho, neto)	Indeterminado	Conforme idade	Conforme idade
		Piá/Menina	até 11	livre	3 livres
		Guri/ Guria	12 -14	6 m	4 de 25cm
				livre	3 livres
Peão/ Prenda	18 -49	8 m	4 de 25cm		
		6 m	4 livres		
Prenda	Indeterminado	Conforme idade	Conforme idade		
Vaca parada		Piazinho	0 - 6	livre	3 livres

§ 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 - A FECARS se desenvolverá em 2 (duas) etapas a saber:

- I - Fase de classificação regional;
- II - Fase final ou de âmbito estadual.

Art. 12 - A participação na fase regional será regulamentada pelo Encontro Regional da Região respectiva, obedecendo às normas deste Regulamento.

Art. 13 - 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 inscrever os representantes das suas regiões, no prazo estabelecido no artigo 7º deste Regulamento e pelos critérios administrativos definidos pela diretoria do MTG.

Art. 14 - 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 da vice-presidência campeira do MTG.

Art. 15 - 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. 16 - A classificação interna de cada entidade, será feita por decisão de patronagem.

Art. 17 - Na fase regional, primeira etapa, os integrantes das comissões julgadoras serão designados pelos Coordenadores Regionais, os quais sempre que desejarem poderão solicitar apoio ao MTG.

Art. 18 - Nas fases regional e final, 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 à própria comissão a escolha de seu Presidente, que será auxiliado por um apontador de armadas e pelo serviço de secretaria.

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

Art. 19 - As comissões julgadoras para a fase final serão indicadas pela Vice-presidência Campeira.

§ 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. 20 - Os narradores da FECARS e os que participarem do Rodeio Crioulo Nacional (da CBTG) serão definidos pela a Vice-presidência Campeira, ouvido o Diretor do Departamento de Narradores do MTG.

Capítulo VI ***DAS PROVAS EM GERAL***

Seção I ***Da Prova de Laço***

Art. 21 - Os Coordenadores regionais, além dos classificados, deverão indicar os suplentes em cada modalidade ou categoria.

Art. 22 - Participará da categoria laço Coordenador, o titular do cargo podendo ser representado pelo Vice-coordenador.

Art. 23 - Na categoria laço Diretor Campeiro somente participará o titular do cargo.

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

Art. 25 - Somente poderão disputar a categoria de laço padrão, em todas as fases, os patrões eleitos em Assembleias Gerais das entidades filiadas ao MTG.

Art. 26 - Na categoria Laço Capataz, participarão os capatazes ou posteiros das entidades tradicionalistas filiadas e dos Departamentos Campeiros vinculados a uma entidade filiada.

Art. 27 - A categoria Laço Geração é composta de 3 gerações na linha direta de descendência, ou seja, filho do pai que é filho do avô.

Art. 28 - As provas de Laço Narrador, laço Executivo Municipal, laço Conselheiro e laço "troféu farroupilha" não pontuarão para as regiões e sempre deverão ser realizadas antes do início das provas oficiais.

§ 1º - Da prova Laço Narrador poderão participar todos os narradores credenciados pelo departamento respectivo e que estejam em dia com suas obrigações;

§ 2º - Da prova laço Conselheiros podem participar os membros do Conselho Diretor, da Junta Fiscal e do quadro de conselheiros Beneméritos;

§ 3º - Da prova "troféu farroupilha" podem participar todos os peões, gurus e piás farroupilhas, desde o primeiro concurso realizado no ano de 1988.

Art. 29 - Para a disputa do primeiro ao terceiro lugar individual das equipes (peão) estarão automaticamente classificados todos os laçadores que atingirem o máximo de acertos da modalidade, na fase classificatória. A disputa será em caráter eliminatório.

Art. 30 - Os campeões de cada prova de laço individual: coordenador, diretor campeiro, peão, padrão, capataz, veterano e vaqueano; assim como os campeões de duplas e trios: rapaz, guri, piá, prenda, pai e filho, irmãos e geração, disputarão uma prova especial de laço para apurar o braço de ouro.

Art. 31 - Os vencedores do concurso Braço de Ouro de todas as FECARS, disputarão o concurso Braço de Diamante (laço).

Art. 32 - Todas as modalidades de laço serão disputadas em 05 (cinco) rodadas.

Art. 33 - Na fase final serão premiados os primeiros, segundos e terceiros lugares de cada categoria ou modalidade.

Art. 34 - A classificação das Regiões Tradicionalistas será feita conforme a tabela anexa.

Art. 35 - 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. 36 - Poderá ser inscrito 1 (um) ginete por Região Tradicionalista, desde que sócio de entidade filiada ao MTG.

Art. 37 - É proibido o uso de esporas tipo nazarena, bem como qualquer outro modelo que tenha a roseta travada ou que se travem (acampanadas).

Art. 38 - Os cavalos serão sorteados na presença dos Coordenadores ou seus representantes, sendo a ordem de montas, regulada pela saída do cavalo do brete.

Art. 39 - 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. 40 - O ginete, ao ser chamado, deverá estar pronto para montar, sob pena de ser desclassificado.

Art. 41 - A comissão julgadora poderá determinar que o ginete monte tantas vezes quantas forem necessárias, para efeito de classificação.

Seção III ***Da Prova de Rédeas***

Art. 42 - A prova de rédeas será disputada em duas modali-

dades masculina e feminina, em sete categorias, sendo denominadas respectivamente, veterano, peão, guri, piá, prenda, guria e menina.

Art. 43 - Haverá 1 (um) percurso conforme mapa do Anexo 1 do Regulamento Campeiro.

Art. 44 - A comissão julgadora poderá solicitar a reapresentação de 1 (um) ou mais concorrentes para efeito de classificação.

Art. 45 - Será considerado vencedor o concorrente que totalizar menor tempo, classificando-se, também, o segundo e o terceiro lugares em cada categoria.

Seção IV **Da Prova da Vaca Parada**

Art. 46 - A prova em Vaca Parada será realizada em duplas nas categorias: Piazinho, Piazito, Bonequinha e Prendinha.

Art. 47 - A prova será realizada em 5 (cinco) armadas para cada laçador, sendo 3 (três) armadas jogadas no primeiro dia de competição e 2 (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. 48 - Receberão troféu as três duplas melhores colocadas de cada categoria.

Art. 49 - Serão apurados, também, os três concorrentes de maior número de armadas, em cada categoria, para fins de premiação.

Art. 50 - No caso de desempate deverá ser acrescida em 1 (um) metro a distância de lançamento do laço, a critério dos juízes. A cada 20 (vinte) armadas, aumenta 1 (um) metro, podendo chegar até 4 (quatro) metros no máximo para o laçador de até 4 anos, e até 5 (cinco) metros para o laçador de 5 a 10 anos.

Seção V **Da Prova do Chasque**

Art. 51 - Cada equipe será composta por 5 (cinco) cavaleiros.

Capítulo VII **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 52 - Serão considerados representantes do Rio Grande do Sul para o Rodeio Crioulo Nacional de Campeões, promovido pela CBTG, os vencedores da FECARS que antecede o mesmo, em todas as modalidades constantes daquele 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. 53 - 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 juizes e narradores, conforme determina a Lei.

Art. 54 - O resultado final de cada prova, e a respectiva premiação, deverá ocorrer após a sua efetivação.

Art. 55 - O presente Regulamento deverá ser aplicado em todas as fases da FECARS.

Art. 56 - É vedada as entidades filiadas ao MTG e com sede na Região Tradicionalista que sedia a FECARS realizar eventos coincidentes com ela, 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. 57 - Os casos omissos serão dirimidos pelas Patronagens, na seleção interna. Pelos Coordenadores e Comissões Julgado-

ras na fase Regional e pelo Vice-presidente Campeiro juntamente com as Comissões Organizadora e Julgadora, na fase final.

Art. 58 – O MTG instituiu o troféu rotativo para premiar a equipe (seleção) de dez laçadores que vencer cada edição da FECARS e outro troféu, não rotativo, para premiar a RT que obtiver a maior pontuação em cada Festa.

§ 1º - Caberá à RT da equipe vencedora da modalidade “Laço Equipe” a guarda do Troféu Rotativo até a próxima FECARS, devendo fixar-lhe uma plaqueta identificadora da RT vencedora e o nome dos participantes, com local e ano da conquista;

§ 2º - A Região Tradicionalista que vencer a FECARS por 3 (três) anos consecutivos ou 5 (cinco) anos intercalados, adquire o direito de guarda definitiva do troféu rotativo. Quando isso ocorrer, outro troféu será criado com a mesma finalidade.

§ 3º - no ano de 1989 foi instituído o troféu rotativo “TROFÉU VALDIR MUNIZ SILVEIRA”, que teve seu ciclo encerrado no ano de 2013 quando a 27ª RT venceu pela 5ª vez, de forma intercalada, a FECARS.

§ 4º - No ano de 2014 foi criado o “TROFÉU ALFREDO JOSÉ DOS SANTOS”, uma homenagem ao criador do tiro de laço, para premiar a modalidade de “Laço Equipe”.

§ 5º - No ano de 2002 foi criado o troféu “Laço de Ouro Rei Verde”, em 2005 o troféu passou a ser denominado “Laço de Ouro Marca Grande” e, em 2008, passou a ser denominado “TROFÉU CYRO DUTRA FERREIRA” para ser entregue em caráter definitivo à Região Tradicionalista que obtiver o maior somatório de pontos nas competições previstas no anexo 1.

Art. 59 - Os participantes inscritos, não pagarão ingressos na FECARS, exceto nos fandangos, ou espetáculos especiais.

Art. 60 - 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. 61 - Os participantes classificados para as seleções es-

taduais, que não se apresentarem para as convocações da Vice-presidência Campeira, não terão direito a participar da próxima FECARS, em todas as fases, salvo justificativa aceita pela Diretoria do MTG.

Capítulo VIII ***DAS DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS***

Art. 62 - 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 Júlio de Castilhos.

Lagoa Vermelha, RS – 84ª Convenção Tradicionalista Gaúcha Ordinária – 29 de julho de 2017.

**ANEXO 1
REGULAMENTO DA FECARS**

TABELA DE PONTUAÇÃO GERAL

PONTUAÇÃO / CLASSIFICAÇÃO	PART.	1º	2º	3º
Laço Equipe (10) Peão/Prenda	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/Guria – dupla	02	08	06	04
Laço Piá/Menina – 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
Laço Geração	03	12	09	06
Braço de Ouro – Laço	01	04	03	02
Braço de Diamante – Laço	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 Veterano	01	04	03	02
Rédea Prenda	01	04	03	02
Rédea Guria	01	04	03	02
Rédea Menina	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

Regulamento Ciranda Cultural de Prendas do Estado do Rio Grande do Sul

Última atualização:
86ª Convenção Tradicionalista Gaúcha Extraordinária
06 de outubro de 2018

Capítulo I DA INSTITUCIONALIZAÇÃO E DAS FINALIDADES

Art. 1º - A Ciranda Cultural de Prendas do Rio Grande do Sul, instituída pelo 15º. Congresso Tradicionalista Gaúcho, realizado na cidade de Santiago, nos dias 08 a 11 de janeiro de 1970, foi reformulado no 20º Congresso Tradicionalista, realizado em 1975 em Pelotas, quando foi incluída a categoria Mirim; no ano de 1984, quando foi incluída a categoria Juvenil; em 2002, o nome foi alterado de Concurso Estadual de Prendas para Ciranda Cultural de Prendas.

Art. 2º - A Ciranda tem como finalidades:

I - despertar na criança, o gosto pelas tradições e estimular nas jovens sua gradativa e natural integração no meio tradicionalista, aproveitando a motivação emanada do espírito associativo predominante na Entidade à qual pertence, engajando-a no estudo dos assuntos da cultura sul-rio-grandense;

II - estimular a juventude a uma participação mais efetiva no Movimento Tradicionalista Gaúcho - MTG, colaborando na organização e realização de eventos socioculturais e projetos desenvolvidos por este Movimento;

III - elevar o nível cultural e intelectual das prendas das Entidades filiadas, desenvolvendo, na juventude tradicionalista, o interesse pelo estudo e pesquisa da Geografia, História, Folclore, Tradição e Tradicionalismo do Rio Grande do Sul, bem como

manter-se a par de assuntos da atualidade, proporcionando-se, também, o aperfeiçoamento dos seus dotes artísticos e do seu relacionamento social;

IV - escolher, anualmente, dentre as candidatas, aquelas que melhor representem as virtudes, a dignidade, a graça, a cultura, os dotes artísticos, a beleza, a desenvoltura e a expressão da mulher gaúcha;

V - envolver as comunidades, principalmente as escolas, visando a divulgação dos princípios e ações do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Art. 3º - A Ciranda, na sua fase estadual, será organizada pela Diretoria do MTG, através da Vice-presidência de Cultura e de uma Comissão Executiva, especialmente formada na localidade sede, cuja programação deverá ser submetida à aprovação do Conselho Diretor anualmente, com antecedência mínima de 120 (cento e vinte) dias.

Capítulo II ***DAS CATEGORIAS DE PRENDAS***

Art. 4º - A Ciranda se desenvolve em três categorias:

I - mirim;

II - juvenil;

III - adulta.

Art. 5º - Serão escolhidas, através da Ciranda, nas categorias, a 1ª, 2ª e a 3ª Prendas, por ordem de classificação.

Art. 6º - Às vencedoras de cada categoria serão atribuídos os títulos de Prenda Mirim, Prenda Juvenil e Prenda, respectivamente.

Capítulo III ***DAS CANDIDATAS E REQUISITOS***

Art. 7º - Na Ciranda somente concorrerá a candidata que satisfaça os seguintes requisitos:

I - representar uma Entidade de participação plena ou parcial

filiada e em dia com suas obrigações com o MTG;

II - ser solteira e sem filho(s), observando-se, ainda, o contido no art. 226, § 3º, da Constituição Federal de 1988, que se refere a "... união estável entre o homem e a mulher como Entidade familiar...";

III - haver firmado termo de compromisso de bem exercer o cargo e as atividades sociais de representação e outras a ele inerentes;

IV - estar autorizada pelos pais ou responsáveis legais;

V – as categorias da Ciranda obedecem ao seguinte:

a) mirim – ter entre 10 e 12 anos – (máximo 12 anos, 11 meses e 29 dias), e possuir ou estar cursando o 4º ano do ensino fundamental;

b) juvenil – ter entre 13 e 17 anos – (máximo 17 anos, 11 meses e 29 dias) e possuir ou estar cursando o 6º ano do ensino fundamental;

c) adulta – ter entre 18 e 27 anos – (máximo 27 anos, 11 meses e 29 dias) e possuir ou estar no cursando o ensino médio.

Parágrafo único – As idades serão computadas sempre no dia 31 de maio do ano da Ciranda, mês em que se realiza a fase estadual.

Capítulo IV **DAS ETAPAS E ÉPOCAS DE REALIZAÇÃO DA CIRANDA**

Art. 8º - A Ciranda desenvolver-se-á em duas etapas: regional e estadual, realizadas em épocas diferentes.

Art. 9º - A escolha das representantes da entidade será de inteira responsabilidade da mesma, que escolherá suas candidatas de acordo com seus estatutos, seguindo, no mínimo, aos pré-requisitos deste Regulamento.

Parágrafo único - O MTG, diretamente ou através das Coordenadorias Regionais, poderá auxiliar as entidades, quando solicitadas.

Art. 10 - A etapa regional da Ciranda é organizada sob a responsabilidade da Coordenadoria Regional assessorada pela Vice-presidência de Cultura, através do Departamento de Concursos Culturais para Prendas e Peões e de um Conselheiro indicado pelo MTG.

§ 1º - Participam da etapa regional todas as entidades filiadas que inscreverem suas candidatas nas suas respectivas categorias, (30) trinta dias antes da data do início do concurso, encaminhando à Coordenadoria Regional a documentação prevista no artigo 12 deste Regulamento.

§ 2º - As provas escritas desta etapa da Ciranda serão realizadas em data única para todas as Regiões, devendo ocorrer no último final de semana do mês de junho de cada ano.

§ 3º - Esta etapa é levada a efeito no âmbito das Regiões Tradicionalistas, tendo preferência a entidade detentora do título regional, que deverá no primeiro Encontro Regional de Patrões no ano de realização da Ciranda, manifestar-se caso não deseje realizá-lo.

§ 4º - Caso não haja interesse ou condições da entidade a qual pertence a Prenda detentora do título regional em sediar o evento, dar-se-á preferência à da 2ª e ou 3ª Prenda; persistindo o não interesse, passa-se às outras categorias na mesma ordem de preferência.

§ 5º - Quando nenhuma entidade detentora de títulos regionais de prendas, habilitar-se para realizar o evento, caberá ao Coordenador Regional e, em segunda instância, à Diretoria do MTG decidir sobre a questão.

§ 6º - Caso a prenda detentora do título regional se classifique na etapa Estadual, esta não perde o direito de sediar a Fase Regional da Ciranda Cultural de Prendas.

Art. 11 - A etapa estadual é aquela em que as Primeiras Prendas Regionais de todas as categorias ou suas substitutas legais inscritas em tempo hábil, submeterem-se à avaliação para escolha das Primeiras Prendas do Rio Grande do Sul.

§ 1º - Esta etapa se processa sob a responsabilidade do MTG, através da Vice-presidência de Cultura, especialmente pelo Departamento de Concursos Culturais para Prendas e Peões e deverá ocorrer no terceiro final de semana do mês de maio de cada ano.

§ 2º - A fase estadual da Ciranda realiza-se na região de origem da 1ª Prenda do Estado, com preferência no seu município, ouvindo o Coordenador Regional, a entidade detentora do título e o Conselho Diretor do MTG.

§ 3º - A Vice-presidência de Cultura deve apresentar a proposta e o relatório de vistoria do local pleiteado ao Conselho Diretor, até o dia 30 de outubro do ano que antecede a realização do evento, para sua aprovação.

§ 4º - Não havendo interesse para sediar a Ciranda Cultural de Prendas na Região Tradicionalista da detentora do título máximo, deverá o Coordenador Regional manifestar o não interesse, no mínimo 30 (trinta) dias antes da data prevista para vistoria do local; ou diante de parecer contrário de uma comissão de vistoria designada pelo MTG para apurar a existência das condições necessárias para a realização do evento no município pretendente, usar-se-ão os seguintes critérios:

a) terá preferência a Região de origem da 2ª Prenda, com prioridade para o seu município;

b) persistindo o impedimento, terá preferência a Região de origem da 3ª Prenda do Estado;

c) havendo ainda o impedimento dar-se-á preferência às categorias, juvenil e mirim, na mesma ordem;

d) não sendo possível a realização, conforme "a, b e c" anteriores, caberá ao Conselho Diretor decidir o local da ciranda.

Capítulo V

DAS INSCRIÇÕES E DOCUMENTAÇÃO EXIGIDA

Art. 12 - Para a etapa regional, a entidade filiada observará, no que concerne à inscrição de candidatas, o que dispuser seu Estatuto e Regimento Interno e os pré-requisitos deste Regulamento, encaminhando, por escrito 30 (trinta) dias antes do início

da Ciranda, à Coordenadoria Regional, o pedido de inscrição das prendas acompanhado dos seguintes documentos:

I - ata da escolha das prendas na entidade;

II - cópia da carteira de identidade e comprovante de escolaridade;

III - declaração do pai ou responsável permitindo a participação na Ciranda, bem como o pleno conhecimento do Regulamento;

IV - termo de compromisso da candidata de representar e praticar todas as atividades exigidas pelo cargo;

V - declaração do Patrão, comprometendo-se auxiliar e assessorar a candidata no desempenho de suas atividades;

VI - comprovante de regularidade da Entidade com o MTG (Alvará);

VII – cópia do Cartão Tradicionalista;

VIII - relatório de atividades no seio da Entidade.

Art. 13 - Para a etapa Estadual, o Coordenador Regional encaminhará ao MTG a ficha de inscrição das candidatas, acompanhada da ata da escolha das prendas na Região Tradicionalista e o Relatório de Atividades, ambos até 30 (trinta) dias antes da data marcada para a realização da Ciranda.

Art. 14 - O deferimento das inscrições, na fase regional, compete ao Coordenador Regional e, na fase estadual, ao Presidente do MTG, devendo cada uma dessas autoridades oficial à autoridade solicitante, dando ciência da realização da inscrição ou dos motivos que o levaram ao indeferimento.

Capítulo VI **DAS COMISSÕES AVALIADORA E REVISORA**

Art. 15 – Compete às comissões avaliadoras, cumprir o que determina este regulamento e as orientações e critérios estabelecidos e previamente divulgados pela Vice-presidência de

Cultura, através do Departamento de Concursos Culturais para Prendas e Peões.

Art. 16 – Compete às comissões revisoras:

- I - corrigir as provas escritas;
- II - tabular, verificar e revisar os resultados da avaliação;
- III - elaborar a ata da Ciranda, fazendo constar todas as ocorrências verificadas;
- IV - elaborar a relação das candidatas por ordem de classificação.

Parágrafo único – A ata e a relação serão entregues ao Coordenador Regional ou ao Presidente do MTG, conforme o caso, a quem compete determinar a divulgação dos resultados.

Art. 17 – Comissões avaliadoras:

- I – Na etapa regional:
 - a) composta por três avaliadores e um suplente, designados por outra Região Tradicionalista (RT), mediante acordo coordenado pela vice-presidência de cultura do MTG, entre as RTs.
 - b) se houver necessidade, face ao número de candidatas, poderá ser designada mais de uma comissão avaliadora.

II – Na etapa estadual:

- a) será designada uma comissão para cada categoria, com três ou cinco avaliadores e um suplente, pela vice-presidência de cultura do MTG.
- b) não poderá haver mais de um membro pertencente à mesma RT, em cada comissão, e a nota deste, para a prenda da respectiva RT, será a média da nota dos demais membros da comissão.

Art. 18 – Comissões Revisoras:

- I – Na etapa regional, será constituída por uma pessoa inte-

grante da coordenadoria regional, por um Conselheiro do MTG, previamente designado, e por uma pessoa da RT que está avaliando.

II - se houver necessidade, face ao número de candidatas, o coordenador regional designará mais pessoas para compor a comissão revisora.

III – Na etapa estadual, será constituída pelo Diretor de Cursos e mais duas pessoas designadas pela vice-presidência de cultura.

Art. 19 - As comissões devem ser constituídas por pessoas de reconhecido saber e experiência, e que hajam participado dos encontros de formação específicos nessa área e que preencham os pré-requisitos do Regulamento Geral, não podendo haver parentesco de 1º e 2º graus e cônjuges, na mesma comissão.

§ 1º - Para a correção da prova de redação, poderão ser convidadas pessoas com conhecimentos específicos na área, tradicionalistas ou não.

§ 2º - Instalada a comissão avaliadora, seus membros escolherão, entre si, um presidente.

§ 3º - Os encontros de formação serão ministrados anualmente em data e local definidos pela vice-presidência de cultura, sendo que o encontro para avaliadores da fase regional se realizará depois da realização da fase estadual da Ciranda.

Art. 20 - Os casos omissos serão solucionados pelas comissões, avaliadora e revisora, cada uma na sua área de competência.

Capítulo VII **DAS PROVAS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

Art. 21 - Fazem parte da Ciranda as seguintes avaliações: escrita, artística, oral, caracteres pessoais, mostra folclórica ou arte tradicional e relatório de atividades, conforme o Resumo da Pontuação constante neste Regulamento.

Art. 22 – As PROVAS ESCRITAS abordarão conteúdos de His-

tória do Rio Grande do Sul e do Brasil, Geografia do Rio Grande do Sul, Tradição, Tradicionalismo e Folclore do Rio Grande do Sul, conforme o Resumo de Pontuação constante neste Regulamento.

§ 1º - A Vice-Presidência de Cultura, através de Nota de Instrução, divulgará, anualmente no mês de julho ou agosto, a bibliografia a ser seguida para as cirandas do ano seguinte.

§ 2º - Nas categorias, Juvenil e Adulta, será acrescida, na prova escrita, uma Redação.

§ 3º - O tempo de duração para realização da prova escrita é de até 2h30min (duas horas e trinta minutos).

§ 4º - Na avaliação e correção do item "redação", adotar-se-ão os seguintes critérios:

a) estrutura do texto, das orações e dos períodos, clareza..... 2,0 pontos

b) ortografia, sinais de pontuação..... 1,0 ponto

c) conteúdo, desenvolvimento do tema 2,0 pontos

§ 5º - Quando anulada uma ou mais questões, a pontuação da prova escrita deverá ser recalculada para o seu valor total (descrito no quadro de pontuação deste regulamento) diminuído do valor das questões anuladas, as quais passarão a valer "zero", de modo a não prejudicar ou beneficiar qualquer candidata.

Art. 23 - As provas escritas serão elaboradas a partir da seleção dentre os seguintes conteúdos:

I – CATEGORIA MIRIM

a) GEOGRAFIA DO RIO GRANDE DO SUL

- Localização do RS no Brasil;

- Limites do RS;

- Principais Cidades: economia, agricultura, indústria e comércio (produtos e localização);

- Capital do estado: função administrativa e sua principal economia;

- Vegetação: localização, tipos e características;
- Relevo: localização, tipos e características;
- Hidrografia: rios, lagoas e laguna, bacias hidrográficas.
- Clima: tipos e características;
- Transportes: rodovias, hidrovias, portos e aeroportos;

b) HISTÓRIA DO RIO GRANDE DO SUL

- Primeiros habitantes do Rio Grande do Sul: grupos Jês, Guaraní e Pampianos
- Gado: Introdução e Vacaria do Mar
- Tratado de Madrid;
- Sete Povos das Missões: identificação dos povoados, economia, arte, usos e costumes;
- Guerra Guaranítica: causas, líderes e combate de Caiboaté;
- Forte Jesus - Maria - José e fundação de Rio Grande;
- Revolução Farroupilha: aspectos gerais, causas, consequências e principais líderes;
- República Rio-grandense: capitais, principais feitos e Tratado de Paz;
- Primeiros quatro municípios e primeiras capitais do Rio Grande do Sul;
- Símbolos oficiais do Estado: Bandeira, Armas e Hino;
- Imigrantes Italianos, Alemães e Açorianos: histórico da chegada, localização dos primeiros núcleos de povoamento e atividades culturais e econômicas;
- Negro no Rio Grande do Sul: atividades desenvolvidas.

c) TRADICIONALISMO - TRADIÇÃO – FOLCLORE

- Movimento tradicionalista organizado: Departamento de Tradições Gaúchas (Colégio Júlio de Castilhos), Grupo dos Oito, Chama Crioula, Ronda Gaúcha e a fundação do "35" CTG;
- Festejos e origem da Semana Farroupilha: tema e patrono;
- Entidades Tradicionalistas;
- MTG – Regiões Tradicionalistas e CTGs: estrutura organizacional e objetivos;
- Chimarrão: origem, características, como cevar mate, avios

de mate, maneiras de tomar o mate;

- Brinquedos e brincadeiras folclóricas;

- Vocabulário Gaúcho;

- Literatura oral: lendas, parlendas, quadrinhas, adivinhações e trava-línguas;

- Festas Juninas: origem, santos, símbolos litúrgicos, tipos de fogueiras, brincadeiras, crendices e culinária;

- Símbolos sociais do Estado: Árvore, Ave, Flor, Planta Medicinal, Cavalinho, Bebida Típica, Comida Típica (exceto número de leis e decretos);

- Principais danças tradicionais: origem e características (pezinho, maçanico, chimarrita, tatu, caranguejo e meia-canha);

- Carta de Princípios: autor, local e data de aprovação;

- Tese "O Sentido e o Valor do Tradicionalismo": autor, data e local de aprovação;

- Principais contribuições culturais dos povos formadores do RS: índios, negros, alemães, italianos, espanhóis, portugueses e açorianos;

- Indumentária atual: indumentária prenda mirim e piá;

II – CATEGORIA JUVENIL

a) GEOGRAFIA DO RIO GRANDE DO SUL

- Localização do RS no Brasil e no mundo;

- Limites e pontos extremos do RS;

- Vegetação: tipos, características e localização;

- Relevo: tipos, características e localização;

- Clima: tipos e características;

- Reservas ecológicas: nome, localização, fauna e flora;

- Hidrografia: Bacias Hidrográficas, Rios, Laguna e Lagoas;

- Fontes de energia elétrica: termelétrica, hidrelétrica e parques eólicos;

- Economia: agricultura e pecuária (principais culturas e centros produtores);

- Minerais: principais minerais encontrados no estado, sua importância, localização e produção;

- Indústria e comércio: principais indústrias e produtos, localização (polos);
- Transportes: rodovias, hidrovia, portos e aeroportos.

b) HISTÓRIA DO RIO GRANDE DO SUL

- Primeiros habitantes do RS e atuais reservas indígenas;
- Ação missioneira: Reduções jesuíticas;
- Introdução do gado: Vacaria do Mar e Vacaria dos Pinhais;
- Sete Povos das Missões: localização, formação e contribuição histórica de São Miguel das Missões, São João Batista e São Nicolau;
- Colônia do Sacramento: localização, fundação e objetivos;
- Forte Jesus-Maria-José e a fundação de Rio Grande;
- Tratado de Madrid e a Guerra Guaranítica: causas e consequências;
- Tratado de Santo Ildefonso e os campos neutrais;
- Tratado de Utrech e a demarcação no sul do Brasil;
- Tropeirismo, Sesmarias, Charqueadas;
- Primeira divisão municipal: a criação da capitania e primeiras capitais do Rio Grande do Sul;
- Imigrantes alemães e italianos, açorianos e poloneses;
- Revolução Farroupilha: causas, aspectos gerais, líderes, República Rio-grandense, realizações, capitais farroupilhas e Tratado de Paz.
- Revolução Federalista: causas, principais combates e líderes (Júlio de Castilhos, Gaspar Silveira Martins, Joca Tavares e Gumerindo Saraiva), partidos políticos e Acordo de Paz;
- Revolução de 1923 ou Assisista: causas e consequências e principais líderes (Borges de Medeiros e Francisco de Assis Brasil);
- Negro no RS: contribuição sociocultural e a campanha abolicionista;
- Revolução de 1930: causas, consequências e líderes (Getúlio Vargas, Osvaldo Aranha e Flores da Cunha);
- Movimento da Legalidade (1961): causas, consequências e o líder Leonel Brizola;
- Revolução de 1964: o governo militar e os Presidentes do Brasil nascidos no RS.

- Província da Cisplatina: Criação, Guerra da Cisplatina, a Batalha do Passo do Rosário e a Independência do Uruguai.
- Guerra contra Rosas e o protocolo do Rio de Janeiro;
- Guerra do Paraguai: épocas, líderes, Tríplice Aliança, Invasão do RS e a Rendição.
- Símbolos oficiais do RS: Bandeira, Armas e Hino (criação e identificação);

c) TRADICIONALISMO - TRADIÇÃO - FOLCLORE

- Primórdios do tradicionalismo gaúcho: entidades precursoras;
- Movimento tradicionalista organizado: Departamento de Tradições Gaúchas (Colégio Júlio de Castilhos), Grupo dos Oito, Chama Crioula, Ronda Gaúcha e a fundação do "35" CTG;
- História e estrutura administrativa do MTG: Congresso e Convenção Tradicionalista, Conselho Diretor e Regiões Tradicionalistas (constituição e funções);
- Regiões Tradicionalistas: constituição, funções e objetivos (Encontros Regionais);
- Entidade tradicionalista: estrutura administrativa, classificação, direitos e deveres perante a federação (MTG/RS);
- Origem da Semana Farroupilha e Festejos Farroupilhas (tema e patrono);
- O Sentido e o Valor do Tradicionalismo e Carta de Princípios (autor, data e local da criação);
- Símbolos do MTG: Bandeira, Brasão e Hino (criação e identificação);
- Símbolos sociais do RS: Árvore, Ave, Flor, Cavalo, Bebida, Comida, Planta Medicinal, Estátua (exceto leis que os instituíram);
- Contribuições culturais das etnias: índio, português (açoriano), negro, alemão, italiano, espanhol e polonês;
- Danças tradicionais: origem e principais características (pezinho, maçanico, chimarrita, caranguejo, meia-canha e tatu);
- Instrumentos musicais: viola, rabeca, gaita e violão;
- Chimarrão: origem, como cevar, avios, convívio e maneiras de tomar o mate;
- Culinária gaúcha;

- Medicina caseira: chás, unguentos, cataplasmas e xaropes
- Pilcha gaúcha: trajes atual e campeiro (masculino e feminino);
- Literatura oral: identificação de contos, causos, lendas trovas e quadrinhas.
- Literatura Regional: Principais obras de João Simões Lopes Neto, João Cezimbra Jacques, Manoelito de Ornellas, Barbosa Lessa e Érico Veríssimo;
- Principais festas ou festejos de nosso estado (identificação, origem e época)
- Folguedos: Cavalhadas, Bumba meu boi, Terno de Reis, Terno de Atiradores, Terno de Santos, Folia do Divino, Congada, Ensaio de Promessas de Quicumbi;
- Eventos oficiais do MTG: Congresso, Convenção, FECARS, Concurso de Peões e Ciranda Cultural de Prendas
- Festas Juninas: época, santos, símbolos litúrgicos, lendas e suas figuras.
- Crendices e Superstições: benzeduras e simpatias.
- Ritmos Gaúchos;
- Música Folclórica;
- Ritos: Cruz de Estrada, Santa Cruz, Cruz Mestra, Capela, Promessas, Ex-votos, Ritos de Morte, Cobertura da Alma, Mesa dos Inocentes, Excelências ou Incelências.
- Vocabulário Gaúcho;

III – CATEGORIA ADULTA

a) GEOGRAFIA DO RIO GRANDE DO SUL

- Localização do RS no Brasil e no mundo;
- Limites e pontos extremos do RS;
- População: formação e distribuição no território rio-grandense;
- Clima;
- Relevo;
- Vegetação;
- Reservas ecológicas: nome, localização, fauna e flora;

- Hidrografia;
- Hidrelétricas, termelétricas e energia eólica;
- Transportes: rodovias, hidrovias, portos e aeroportos;
- Economia: agricultura, pecuária, indústria, comércio e turismo;

b) HISTÓRIA DO RIO GRANDE DO SUL (aspectos da história do Brasil, ligado a Rio-Grandense)

- Primeiros habitantes do RS e atuais reservas indígenas;
- Ação missioneira: Reduções jesuíticas;
- Introdução do gado: Vacaria do Mar e Vacaria dos Pinhais;
- Sete Povos das Missões: localização, formação, contribuição histórica, usos e costumes;
- Colônia do Sacramento: fundação, objetivos e localização;
- Negro no RS: contribuição sociocultural e a campanha abolicionista;
- Ocupação portuguesa a partir do Forte Jesus-Maria-José e a fundação de Rio Grande;
- Tratado de Madrid
- Guerra Guaranítica: causas, consequência e Combate de Caiboaté;
- Tratado de Santo Ildefonso e os campos neutrais;
- Tratado de Utrech e a demarcação no sul do Brasil;
- A invasão castelhana e a ocupação de Rio Grande;
- A conquista das missões e o Tratado de Badajós;
- Tropeirismo: conceito, caminhos, tipos de tropa (arreada, cargueira), consequências;
- Sesmaria: Campos de Viamão e funções socioeconômicas;
- Charqueadas: principais, localização, e função socioeconômica;
- Primeira divisão municipal: criação da capitania e as primeiras capitais do Rio Grande do Sul;
- Revolução Farroupilha: aspectos gerais, causas, líderes, República Rio-grandense (realizações), Capitais Farroupilhas e Tratado de Paz;
- Imigrantes: alemães, italianos, açorianos e poloneses.

- Partenon Literário: personagens, obras e contribuições sociais (Caldre Fião, Apolinário Porto Alegre, Augusto Meyer, Delina Benigna da Cunha, Bernardo Taveira Júnior, Múcio Teixeira, Lobo da Costa, Amália Figueroa, Antônio Álvares Pereira e Luciana de Abreu);

- Literatura Regionalista: principais autores e obras (João Simões Lopes Neto, João Cezimbra Jacques, Manoelito de Ornellas, Barbosa Lessa, Erico Veríssimo, Carlos Jansen, Carlos Koseritz, Vargas Neto, Darcy Azambuja e Ramiro Barcelos);

- Revolução Federalista: causas, época, principais combates, líderes (Júlio de Castilhos, Gaspar Silveira Martins, Joca Tavares e Gumercindo Saraiva), partidos políticos e Acordo de Paz;

- Revolução de 1923 ou Assisista: causas, consequências e líderes (Borges de Medeiros e Assis Brasil);

- Símbolos oficiais do RS: Bandeira, Armas e Hino (criação e identificação);

- Revolução de 1930: causas, consequências e líderes (Getúlio Vargas, Osvaldo Aranha e Flores da Cunha);

- Movimento da Legalidade (1961): causas, consequências e o líder Leonel Brizola;

- Revolução de 1964: o governo militar e os Presidentes do Brasil nascidos no RS.

- Província da Cisplatina: Criação, Guerra da Cisplatina, a Batalha do Passo do Rosário e a Independência do Uruguai.

- Guerra contra Rosas e o protocolo do Rio de Janeiro;

- Guerra do Paraguai: épocas, líderes, Tríplice Aliança, Invasão do RS e a Rendição.

c) TRADICIONALISMO – TRADIÇÃO - FOLCLORE

- Primórdios do tradicionalismo gaúcho: entidades precursoras;

- Movimento tradicionalista organizado: Departamento de Tradições Gaúchas (Colégio Júlio de Castilhos), Grupo dos Oito, Chama Crioula, Ronda Gaúcha e a fundação do "35" CTG;

- História e estrutura administrativa do MTG: Congresso e Convenção Tradicionalista, Conselho Diretor;

- Regiões Tradicionalistas (constituição e funções);

- Entidades tradicionalistas: estrutura administrativa, classificações, direitos e deveres junto à Federação MTG;
- Ronda Gaúcha, origem da Semana Farroupilha e Festejos Farroupilha (patrono, tema e abertura oficial);
- Tese O Sentido e o Valor do Tradicionalismo e Carta de Princípios (autor, data e local da criação);
- Símbolos do MTG: Bandeira, Brasão e Hino (criação e identificação);
- Símbolos sociais do RS: Árvore, Ave, Flor, Cavalo, Bebida, Comida, Planta Medicinal, Estátua (exceto leis que os instituíram);
- Eventos oficiais do MTG: história e objetivos dos principais eventos do MTG;
- Ideologia do Movimento Tradicionalista: O Sentido e o Valor do Tradicionalismo, Carta de Princípios (autor, criação e identificação);
- Pilcha Gaúcha: traje atual e de época (histórico);
- Conceito de Folclore, fato folclórico, suas características e reinterpretação folclórica;
- Movimentos culturais: regionalismo, tradicionalismo e nativismo (conceito e característica);
- Contribuições culturais das etnias: índio, português, açoriano, negro, alemão, italiano, espanhol e polonês;
- Crenças e superstições: amuletos, simpatias, benzeduras e orações;
- Ritmos gaúchos;
- Culinária gaúcha: gastronomia, doçaria e bebidas;
- Medicina caseira: chás, unguentos, cataplasmas e xaropes;
- Linguagem popular: parlendas, pregões, trava-línguas, ditados e adivinhas;
- Literatura oral: identificação de contos, causos, lendas, trovas e quadrinhas;
- Literatura regional: principais obras de João Simões Lopes Neto, João Cezimbra Jacques, Manoelito de Ornellas, Barbosa Lessa e Erico Veríssimo;
- Músicas Folclóricas;
- Festas ou festejos: Natal, Ano Novo, Semana Santa, Nossa Senhora dos Navegantes, Festa do Divino, Juninas, Corpus Chris-

ti, Rei do Tiro, Kerb (origem, época de realização e identificação).

- Folguedos: Cavalhadas, Bumba meu Boi, Terno de Reis, Terno de Atiradores, Terno de Santos, Folia do Divino, Congada, Ensaio de Promessas de Quicumbi;

- Danças tradicionais: origem, principais características e gerações coreográficas;

- Instrumentos musicais: viola, rabeca, gaita e violão;

- Chimarrão: origem, como cevar, avios, convívio e maneiras de tomar o mate;

- Ritos: cruz de estrada, santa cruz, cruz mestra, capela, promessa, ex-votos, romaria, mesa dos inocentes, promessa de bandeira, ritos de morte, mortalhas, coberta d'alma, recado ao morto, enterro de anjo, velório da cruz e excelências ou incelências;

- Chimarrão e Mate doce: avios, preparo, principais utensílios, convívio social e linguagem;

- Erva-mate: técnica de preparo primitivo e atual

Art. 24 - Na avaliação da COMUNICAÇÃO ORAL pretende-se verificar a capacidade da candidata de se expressar com naturalidade e fluência empregando linguajar correto e sem gírias ou tiques, respeitadas as características regionais.

§ 1º - Nesta prova as candidatas da categoria mirim, farão a apresentação de uma BRINCADEIRA ou de um BRINQUEDO folclórico. Quando o brinquedo ou a brincadeira não fizer parte da bibliografia indicada para concursos, a mesma deverá limitar-se às brincadeiras e brinquedos que fazem parte do contexto histórico do Rio grande do Sul;

a) – Caso a brincadeira ou o brinquedo folclórico não esteja na bibliografia, a prenda mirim deverá entregar à comissão avaliadora, antes de realizar a prova, uma pesquisa impressa sobre o item que escolheu;

b) – O tempo de apresentação da prova oral e artística, na categoria mirim, será de até 22 (vinte e dois) minutos. No caso da prenda ultrapassar o tempo estabelecido, perderá 5 centésimos (0,05), por minuto inteiro, que exceder ao tempo, descontados da nota final.

§ 2º - As candidatas das categorias juvenil e adulta disporão de 25 (vinte e cinco) minutos para discorrer sobre um tema de conhecimento geral, sorteado no momento da apresentação e a realização da prova artística. Na avaliação, será considerado o conteúdo do discurso, e a qualidade da oratória. No caso da prenda ultrapassar o tempo estabelecido, perderá 5 centésimos (0,05), ponto por minuto inteiro, que exceder ao tempo, descontados da nota final.

§ 3º - O tempo será marcado a partir do momento em que a candidata, depois de chamada, tiver autorizado a sua apresentação (mesmo que a candidata não use de imediato o microfone, o tempo estará sendo contado).

Art. 25 - As provas artísticas para todas as categorias serão as seguintes:

I - Tocar ou cantar ou declamar (temas gaúchos e ou ritmos gaúchos).

II - Executar dança tradicional gaúcha.

III - Executar dança de salão gaúcha.

§ 1º - Os critérios para avaliação destes quesitos serão estabelecidos pela Vice-presidência de Cultura, através do Departamento de Concursos Culturais para Prendas e Peões e estão expressos na planilha individual.

§ 2º - Na avaliação desta prova, a candidata, que optar por declamar e/ou cantar, somente poderá ter apoio instrumental, sendo vedado apoio vocal, mesmo parcial; e a candidata, que optar por tocar não poderá ter apoio instrumental.

§ 3º - As candidatas deverão entregar à comissão avaliadora uma cópia da letra da música ou uma da poesia, conforme o caso.

§ 4º - As candidatas, ao executarem a dança de salão, deverão escolher uma dentre os seguintes ritmos: valsa, chote (pode ser dançado na forma "afigurado"), rancheira, vaneira, milonga rio-grandense e bugio. Na categoria adulta, é admitido o ritmo chamamé e milonga sendo que a prenda escolhe a maneira que deve dançar.

§ 5º - Durante toda a prova artística a candidata poderá ser acompanhada por, no máximo, três pessoas, que serão as mesmas para tocar e cantar. Dentre os instrumentos, a gaita é obrigatória. A candidata poderá optar pelo uso de CD, que será de sua responsabilidade.

a) Os instrumentistas não poderão trocar de instrumento, devendo permanecer com o mesmo instrumento durante toda a prova artística; Os instrumentos utilizados são de sua inteira responsabilidade;

b) Para danças tradicionais, deverá ser utilizado o CD produzido pelo MTG, ou gravado por músicos contratados, anexando a autorização de uso;

c) Para danças de salão, deverá ser utilizado CD em ritmo autêntico gaúcho;

d) Será dada nota zero a qualquer dos quesitos onde não houver cumprimento do disposto no art. 25, § 5º, "a", "b", "c".

§ 6º - A candidata, que optar por tocar, poderá fazê-lo com um dos seguintes instrumentos: gaitas, violão, flauta doce, violino/rabeca e piano, sendo que os mesmos são de responsabilidade da candidata;

§ 7º - A candidata que optar por cantar poderá estar acompanhada de: gaita, violão e outro instrumento reconhecido pelo MTG (até três pessoas). O não cumprimento deste item acarretará nota zero no canto.

Art. 26 - A avaliação da MOSTRA FOLCLÓRICA e/ou ARTE TRADICIONAL obedecerá aos seguintes quesitos e critérios:

I - Categoria mirim - apresentação de brinquedos folclóricos, brincadeiras folclóricas, artesanato local ou usos e costumes locais, explicando origem e formas de brincar, no caso dos brinquedos e brincadeiras, confecção no caso do artesanato e origem no caso de usos e costumes.

II - Categorias juvenil e adulta - mostra de trabalho de artesanato, usos e costumes, podendo ser os característicos da região da prenda, com o objetivo de divulgar e resgatar aquilo que está se extinguindo ou perdendo o uso local ou regional ou ainda de forma geral no Rio Grande do Sul.

§ 1º - As orientações para a Mostra Folclórica serão estabelecidas anualmente no mês de julho ou agosto, pela Vice-presidência de Cultura, através do Departamento de Concursos Culturais para Prendas e Peões para as fases Regional e Estadual.

§ 2º - Para realização desta prova, a candidata poderá utilizar os recursos que melhor ilustrem o seu trabalho, de acordo com as orientações estabelecidas.

§ 3º - A candidata terá até dez (10) minutos para expor o trabalho à comissão avaliadora. No caso da prenda ultrapassar o tempo estabelecido, perderá 5 centésimos (0,05), ponto por minuto inteiro, que exceder ao tempo, descontados da nota final.

Art. 27 - A avaliação dos CARACTERES PESSOAIS será desenvolvida durante as provas oral, artística, da mostra folclórica e ou arte tradicional e encontro com os avaliadores, observando-se as boas maneiras, a elegância, a desenvoltura, a simpatia, a beleza e a indumentária de acordo com as Diretrizes do MTG.

§ 1º - Para avaliação dos caracteres pessoais, serão considerados os seguintes itens:

- a) simpatia;
- b) boas maneiras.

§ 2º - O uso da indumentária da prenda e de quem participar de sua apresentação, que estiver em desacordo com as diretrizes do MTG acarretará na perda de até 0,5 (meio) pontos, na nota final.

Art. 28 - No RELATÓRIO DE ATIVIDADES serão avaliados dois projetos desenvolvidos pela Prenda, um dentro do tema "O TRADICIONALISMO E A COMUNIDADE ESCOLAR", outro dentro do tema "CTG NÚCLEO DE FORTALECIMENTO DA CULTURA GAÚCHA", bem como a sua participação em eventos oficiais do MTG de nível regional e estadual de acordo com as orientações e critérios estabelecidos pela Vice-presidência de Cultura, através do Departamento de Concursos Culturais para Prendas e Peões.

Parágrafo único - Na avaliação do Relatório de Atividades, terão peso as atividades organizadas e desenvolvidas durante sua gestão, ou para a primeira fase, na sua vivência no seio

da entidade mãe. Tanto as participações em eventos como as atividades deverão constar em relatório conciso acompanhado de documentos comprobatórios. Na categoria mirim, deverá ser considerada a coerência entre a faixa etária e as atividades e eventos em que a prenda participou ou organizou.

Art. 29 - As médias finais obtidas pelas concorrentes serão calculadas até os milésimos, para ambas as etapas, ficando estabelecidos os seguintes critérios de desempate, na ordem que segue:

- a) prova escrita;
- b) habilidades artísticas;
- c) mostra folclórica;
- d) maior idade da concorrente;

Capítulo VIII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 30 - RESUMO DA PONTUAÇÃO

CATEGORIA MIRIM		
PROVAS	PONTUAÇÃO	TEMPO
a) ESCRITA (35 pontos)		
Geografia do RS (5 questões) 1 ponto cada	05 pontos	Até 2h30min
História do RS (10 questões) 1 ponto cada	10 pontos	
Tradicionalismo, tradição e folclore (20 questões) 1 ponto cada	20 pontos	
b) AVALIAÇÃO DA BRINCADEIRA OU BRINQUEDO (17 pontos)		
Explicação da brincadeira ou do brinquedo	07 pontos	Até 22 min
Demonstração de como se brinca ou se constrói (o par – acompanhante – poderá participar da demonstração, sendo avaliado exclusivamente quanto ao uso correto da indumentária)	10 pontos	
c) AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES ARTÍSTICAS (18 pontos)		
Dança Tradicional Gaúcha	06 pontos	
Dança de Salão	06 pontos	
Tocar ou Cantar ou Declamar	06 pontos	
d) CARACTERES PESSOAIS (5 pontos)		
Boas maneiras	2,5 pontos	
Simpatia	2,5 pontos	
e) MOSTRA FOLCLÓRICA OU ARTE TRADICIONAL		
	10 pontos	Até 10 min
f) RELATÓRIO DE ATIVIDADES (15 pontos)		
	15 pontos	

CATEGORIAS JUVENIL E ADULTA		
PROVAS	PONTUAÇÃO	TEMPO
a) ESCRITA (35 pontos)		
Geografia do RS (5 questões) 1 ponto cada	05 pontos	Até 02h30min
História do RS e do Brasil (10 questões) 1 ponto cada	10 pontos	
Tradição, tradicionalismo e folclore (15 questões) 1 ponto cada	15 pontos	
Redação	05 pontos	
b) AVALIAÇÃO DA COMUNICAÇÃO ORAL (17 pontos)		
Naturalidade e fluência na fala	05 pontos	Até 25 min
Desenvoltura na fala (ausência de gírias e tiques)	05 pontos	
Gestualidade e expressão corporal	02 pontos	
Conteúdo exposto	05 pontos	
c) AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES ARTÍSTICAS (18 pontos)		
Dança Tradicional Gaúcha	06 pontos	
Dança de Salão	06 pontos	
Tocar ou Cantar ou Declamar	06 pontos	
d) CARACTERES PESSOAIS (5 pontos)		
Bons maneiras	2,5 pontos	
Simpatia	2,5 pontos	
e) MOSTRA FOLCLÓRICA OU ARTE TRADICIONAL		
	10 pontos	
f) RELATÓRIO DE ATIVIDADES		
	15 pontos	Até 10 min
OBS: O tempo será contado da seguinte forma: - <u>para</u> a amostra folclórica, do momento que a comissão avaliadora determinar; - nos demais casos, a partir da liberação do microfone.		

Art. 31 - Ocorrendo irregularidades na 1ª etapa da Ciranda, caberá recurso à Coordenadoria Regional, em primeira instância, e à Diretoria do MTG, em segunda instância; na 2ª etapa, caberá recurso ao Conselho Diretor do MTG, em instância única.

§ 1º - O recurso só será aceito, se interposto no prazo de 5 (cinco) dias úteis corridos, a contar da terça-feira seguinte da data da divulgação dos resultados da Ciranda. O recurso de 2º grau será aceito, se no prazo de 5 (cinco) dias úteis a contar do conhecimento da solução do recurso de 1º grau. Ambos os recursos deverão ser assinados pelo Patrão da Entidade ou pelo Coordenador Regional, conforme o caso.

§ 2º - A autoridade, junto à qual for interposto o recurso, tem o prazo de 5 (cinco) dias úteis, a contar do seu recebimento, para pronunciar-se sobre o mesmo.

§ 3º - No caso de recurso contra a prova escrita, será em grau único e limitado ao tempo de 3 (três) horas após a divulgação do gabarito, e a resposta para o referido recurso também deverá ser no prazo de 3 (três) horas devendo ser entregue ao recorrente, por escrito, e assinada pela autoridade responsável.

Art. 32 - Serão proclamadas primeiras prendas as que forem classificadas em primeiro lugar, em cada categoria, ficando a segunda e terceira colocadas como substitutas legais, com as mesmas obrigações e direitos da titular, no impedimento dessa.

§ 1º - Eleitas as Prendas Regionais ou Estaduais, nas suas respectivas categorias, as suas vagas, nas Entidades e/ou Regiões a que pertencem, serão preenchidas pelas suas substitutas imediatas. Para fins deste parágrafo, consideram-se Prendas Estaduais e Regionais as eleitas em 1º, 2º e 3º lugares.

§ 2º - Às Prendas eleitas são devidos os respeitos e as homenagens do MTG, das Regiões Tradicionalistas e das Entidades filiadas ao MTG, em caráter oficial, e dos Tradicionalistas em geral, em caráter particular.

§ 3º - Às prendas eleitas será concedido o “Camafeu Especial”, com o brasão do MTG, padronizado e de uso exclusivo, como mimo que poderá ser utilizado sempre que estiverem pilchadas, inclusive após os seus prendados.

Art. 33 – As prendas regionais e estaduais, perderão seus títulos se trocarem de entidade tradicionalista durante a gestão.

Parágrafo único – caberá ao Coordenador Regional e à Vice-presidente de cultura do MTG adotar as medidas decorrentes da perda do título, nos níveis regional e estadual, respectivamente.

Art. 34 - Ao MTG, às Entidades filiadas e às Regiões Tradicionalistas é incumbido o patrocínio das despesas necessárias ao cumprimento do convite oficial que formularem às Prendas Estaduais e Regionais para prestigiarem, com suas presenças, qualquer evento.

Art. 35 - A Entidade de origem da detentora do título zelará no sentido de que a sua representante possa desenvolver con-

dignamente as atividades do cargo, tanto no âmbito local como em sua Região e no Estado do Rio Grande do Sul, conforme for ela galgando posição.

Art. 36 - Fica assegurado à 1ª Prenda do Rio Grande do Sul, enquanto detentora do título, o direito de participar das reuniões do Conselho Diretor do MTG, como convidada.

Art. 37 - As Prendas, que estão ostentando os títulos de 1ª, 2ª e 3ª. Prendas Regionais, em qualquer categoria, ficam automaticamente impedidas de concorrer, dentro da mesma categoria, no mandato seguinte, mesmo que tenham renunciado a seus cargos antes da referida Ciranda, ou que tenham trocado de Região Tradicionalista.

Art. 38 - As Prendas detentoras de faixas que, de alguma forma, denegrirem o título, que ostentam, contrariando as finalidades e objetivos constantes do Art. 2º deste Regulamento, ficam sujeitas a sanções disciplinares, inclusive pena de destituição.

Parágrafo único - A aplicação da pena, em qualquer etapa, será de responsabilidade do Conselho Diretor, nos termos do Regulamento Geral do MTG.

Capítulo IX **DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

Art. 39 - As planilhas de avaliação serão disponibilizadas para verificação e rubrica para os coordenadores regionais, ou a quem eles determinarem, na fase estadual e aos padrões das entidades, ou a quem eles determinarem, na fase regional, tão logo seja possível e, sempre antes da divulgação dos resultados.

§ 1º - A disponibilização das planilhas será em local definido pela comissão organizadora do evento.

§ 2º - No caso da prova escrita, as candidatas entregarão os cartões de respostas, as redações e permanecerão com a prova impressa. Os gabaritos das provas serão disponibilizados logo após o encerramento do tempo destinado à prova.

§ 3º - As planilhas de avaliação, depois de rubricadas, se-

rão arquivadas na Secretaria do MTG ou Coordenadoria Regional onde permanecerão à disposição das candidatas pelo prazo de 60 dias contados da terça-feira seguinte à data da divulgação dos resultados.

Art. 40 - A 45ª Ciranda Cultural de Prendas, será regida, até a sua fase final, pela legislação anterior às alterações produzidas nesta Convenção.

Regulamento do Entrevero Cultural de Peões do Estado do Rio Grande do Sul

Última atualização:
86ª Convenção Tradicionalista Gaúcha Extraordinária
06 de outubro de 2018

Capítulo I *DA INSTITUCIONALIZAÇÃO E FINALIDADES*

Art. 1º - A 27ª Convenção Tradicionalista do MTG realizada em Caxias do Sul, de 28 a 31 de julho de 1988, instituiu o Troféu Farroupilha, que abrangia a categoria adulta (peão). O Regulamento sofreu reformulação na 40ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, de Canguçu, de 27 a 30 de julho de 1995 quando foi incluída a categoria guri, e em 2002 foi alterado o nome de Concurso Estadual de Peões para Entrevero Cultural de Peões. A categoria piá na 77ª Convenção Tradicionalista, no ano de 2012 e regulamentada 78ª Convenção Tradicionalista, no ano de 2013.

Art. 2º - O Entrevero tem por finalidade escolher, anualmente, dentre os jovens associados de entidades filiadas ao MTG, representantes da cultura, das habilidades artísticas, campeiras e de artesanato, possuidor dos valores tradicionais característicos da identidade cultural do gaúcho.

Parágrafo único - São objetivos do Entrevero em relação aos seus participantes:

- a) elevar seu nível cultural;
- b) criar condições para o desenvolvimento do espírito de liderança;
- c) despertar o interesse pelo estudo e pesquisa de História, Geografia, Tradição e Folclore Gaúchos;
- d) criar condições para o desenvolvimento de habilidades ar-

tísticas, campeiras e artesanato campeiro vinculadas à cultura gaúcha;

e) proporcionar condições para que se aperfeiçoe a participação e o comprometimento de peões com a entidade a que estiver associado, visando a colimação da sua finalidade e objetivos.

f) criar condições para a valorização crescente das atividades relacionadas com as lides campeiras visando a sua preservação como fato tradicional.

Art. 3º - O Entrevero, na sua fase estadual, será organizado pela Diretoria do MTG, através da Vice-presidência de Cultura e de uma Comissão Executiva, especialmente formada na localidade sede, cuja programação deverá ser submetida à aprovação do Conselho Diretor anualmente, com antecedência mínima de 120 (cento e vinte) dias em relação ao início de sua realização.

Capítulo II ***DAS CATEGORIAS***

Art. 4º - O Entrevero desenvolve-se em três categorias:

I - Peão;

II - Guri;

III - Piá.

Capítulo III ***DOS CANDIDATOS E REQUISITOS***

Art. 5º - Somente concorrerão os candidatos, que possuírem comprovadamente, as seguintes condições:

I - ser representante de uma entidade filiada Plena ou Parcial e em dia com suas obrigações para com o MTG;

II - ser solteiro e sem filhos, observando-se ainda, o contido no artigo 226 § 3º da Constituição Federal de 1988 que se refere "... à união estável entre homem e mulher como entidade familiar...";

III - estar autorizado pelos pais ou responsáveis legais;

IV - haver firmado termo de compromisso de bem exercer o cargo e as atividades a ele inerentes;

V - as categorias do Entreveiro obedecem ao seguinte:

a) piá – ter entre 10 e 12 anos – (máximo 12 anos, 11 meses e 29 dias), e possuir ou estar cursando o 4º ano do ensino fundamental;

b) guri – ter entre 13 e 17 anos – (máximo 17 anos, 11 meses e 29 dias) e possuir ou estar cursando o 6º ano do ensino fundamental;

c) peão – ter entre 18 e 27 anos – (máximo 27 anos, 11 meses e 29 dias) e possuir ou estar cursando o ensino médio.

Parágrafo único – As idades serão computadas sempre no dia 30 de abril do ano do Entreveiro, mês em que se realiza a fase estadual.

Capítulo IV ***DAS INSCRIÇÕES***

Art. 6º - Para a etapa regional, as entidades filiadas encaminharão a inscrição de seus candidatos, até 30 (trinta) dias antes da data da realização do evento, em formulário próprio acompanhada dos seguintes documentos:

I - cópia da Carteira de Identidade do(s) candidato(s);

II - atestado ou comprovante de escolaridade (cópia);

III - cópia da ata da escolha do peão, do guri ou do piá na entidade;

IV - declaração do Patrão assumindo o compromisso de apoiar e dar condições para o(s) candidato(s) desenvolver o trabalho;

V - cópia do comprovante de regularidade da entidade (Alvará);

VI - ficha-relatório da Vivência Tradicionalista;

VII - comprovante de que é associado ou dependente de sócio da entidade;

VIII - declaração de pleno conhecimento do Regulamento do Entrevero Cultural de Peões;

IX - declaração isentando os promotores do Entrevero de qualquer responsabilidade, em caso de acidente;

X - termo de autorização dos pais ou responsáveis legais.

Art. 7º - Para a etapa estadual, o Coordenador Regional encaminhará ao MTG, a inscrição em formulário padrão, até 30 dias antes da data, que antecede a realização do Entrevero, acompanhada da cópia da ata da escolha do peão, do guri ou piá na Região Tradicionalista, da Ficha-Relatório da Vivência Tradicionalista e da comprovação de participação nos eventos oficiais do MTG.

Art. 8º - Na primeira etapa, o deferimento de inscrição compete ao Coordenador Regional e, na segunda etapa, ao Presidente do MTG.

Capítulo V DA OPERACIONALIZAÇÃO

Art. 9º - O Entrevero será realizado em duas etapas: regional e estadual.

§ 1º - A etapa regional é aquela em que as entidades filiadas inscrevem seus candidatos para escolher o Peão, o Guri e o Piá representantes da Região para a 2ª etapa.

§ 2º - A etapa Regional do Entrevero é organizada sob a responsabilidade da Coordenadoria Regional, assessorada pelo Departamento de Concursos Culturais para Prendas e Peões e Vice-presidência Campeira MTG, acompanhada por um Conselheiro designado pela Diretoria do MTG.

§ 3º - As provas escritas da 1ª etapa (regional) serão da responsabilidade do MTG e serão aplicadas até o final do mês de junho de cada ano juntamente com a prova escrita da Ciranda Cultural de Prendas, que antecede a 2ª fase, sob pena de não participação na fase final.

§ 4º - Na etapa regional, para as provas artísticas e campeiras,

terá preferência para realizar o evento a entidade detentora do título regional do Peão Farrroupilha, a qual deverá manifestar interesse no 1º Encontro Regional do ano da realização do evento e deverão ser realizadas até o final do mês de junho de cada ano que antecede a 2ª fase.

§ 5º - Caso não haja interesse ou condição da entidade, a qual pertence o Peão detentor do título regional em sediar o evento citado no § 4, dar-se-á preferência à entidade do Guri Farrroupilha ou Piá Farrroupilha, persistindo a ausência de interesse, será oferecido o evento à entidade dos segundos e terceiros colocados de cada categoria.

§ 6º - Se nenhuma entidade, a que pertença os peões, guris e piás farrroupilhas habilitar-se para sediar o evento de que trata o § 5, caberá à Coordenadoria Regional, decidir sobre a questão.

§ 7º - A escolha dos representantes da entidade será de inteira responsabilidade da mesma, que escolherá seus candidatos de acordo com seus estatutos, seguindo, no mínimo, aos pré-requisitos deste Regulamento. O MTG, diretamente ou através das Coordenadorias Regionais, poderá auxiliar as entidades, quando solicitado.

Art.10 - A segunda etapa – fase estadual - é realizada no mês de abril, na região de origem do Peão Farrroupilha, preferencialmente no seu município, sob a responsabilidade do MTG. Nesta fase, dentre os candidatos das Regiões Tradicionalistas, serão escolhidos o Peão, o Guri e o Piá Farrroupilha do Rio Grande do Sul, cabendo:

I - à Vice-presidência de Cultura, através do Departamento de Concursos Culturais para Prendas e Peões, o planejamento, organização e execução das atividades referentes às provas artísticas, cultural escrita, oral e a de participação em eventos e vivência tradicionalista, conforme o descrito nos artigos 17 a 21 deste Regulamento;

II - à Vice-presidência de Cultura a vistoria das condições para a possível habilitação do local candidato à realização do evento, seu planejamento, organização e controle do suporte administrativo-financeiro necessário para a realização do Entreviro;

III - à Vice-presidência Campeira do MTG, o planejamento, organização e execução das atividades referentes às provas de habilidades campeiras definidas no Art. 20 deste Regulamento.

§ 1º - Não havendo interesse ou condições para sediar o Entrevero, na região ou no município do Peão Farroupilha, manifestado por escrito, até 180 (cento e oitenta) dias antes da data prevista, ou ainda, diante de um parecer contrário da comissão de vistoria, dar-se-á preferência ao 2º ou 3º peão; persistindo o não interesse, passa-se as outras categorias na ordem de preferência.

§ 2º - O MTG designará uma comissão de vistoria, sob a responsabilidade do Vice-Presidente de Cultura com a participação da Vice-presidência campeira, que deverá apresentar relatório ao Conselho Diretor até o dia 30 de novembro, apurando a existência das condições necessárias para a realização do evento.

Capítulo VI DAS COMISSÕES AVALIADORA E REVISORA

Art. 11 – Compete às comissões avaliadoras, cumprir o que determina este regulamento e as orientações e critérios estabelecidos e previamente divulgados pela Vice-presidência de Cultura, através do Departamento de Concursos Culturais para Prendas e Peões.

Art. 12 – Compete às comissões revisoras:

I - corrigir as provas escritas;

II - tabular os resultados da avaliação;

III - elaborar a ata do Entrevero, fazendo constar todas as ocorrências verificadas;

IV - elaborar a relação dos candidatos por ordem de classificação.

Parágrafo único – A ata e a relação serão entregues ao Coordenador Regional ou ao Presidente do MTG, conforme o caso, a quem compete determinar a divulgação dos resultados.

Art. 13 – Comissões Avaliadoras:

I – Na etapa regional:

a) três avaliadores e um suplente, designados por outra Região Tradicionalista (RT), mediante acordo, coordenado pela vice-presidência de cultura do MTG, entre as RTs.

b) se houver necessidade, face ao número de candidatos, poderá ser designada mais de uma comissão avaliadora.

II – Na etapa estadual:

a) será designada uma comissão para cada categoria, com três ou cinco avaliadores e um suplente, pela vice-presidência de cultura do MTG, ouvida a Vice-presidência Campeira.

b) não poderá haver mais de um membro pertencente à mesma RT e a nota deste, para os representantes da respectiva RT, será a média da nota dos demais membros da comissão.

Art. 14 – Comissões Revisoras:

I – Na etapa regional, será constituída por uma pessoa integrante da coordenadoria regional, por um Conselheiro do MTG, previamente designado, e por uma pessoa da RT que está avaliando.

II – Na etapa estadual, será constituída pelo Diretor de Cursos e mais duas pessoas designadas pela vice-presidência de cultura.

Art. 15 - As comissões devem ser constituídas por pessoas de reconhecido saber e experiência, segundo Art. 242 do Regulamento Geral do MTG, que hajam participado dos encontros de formação específicos nessa área e que preencham os pré-requisitos do Regulamento Geral, não podendo haver parentesco de 1º e 2º graus e cônjuges na mesma comissão.

§ 1º - Os encontros de formação serão ministrados anualmente em data e local definidos pela vice-presidência de cultura, sendo que o encontro para avaliadores da fase regional se realizará depois da realização da fase estadual do Entrefero.

§ 2º - Instalada a comissão avaliadora, seus membros escolherão, entre si, um presidente.

Art. 16 - Os casos omissos serão solucionados pelas comissões avaliadora e revisora, cada uma na sua área de competência.

Capítulo VII **DOS INSTRUMENTOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

Art. 17 - Serão atribuídos, até o máximo de 100 (cem) pontos, assim distribuídos:

I – Provas Campeiras 40 pontos.

II – Provas Culturais:

a) Prova Escrita 20 pontos.

b) Prova Oral..... 10 pontos.

III - Prova Artística 20 pontos.

III - Ficha-relatório 10 pontos

§ 1º - Quando anulada uma ou mais questões, a pontuação da prova escrita deverá ser recalculada para o seu valor total (descrito no quadro de pontuação deste regulamento) diminuído do valor das questões anuladas, as quais passarão a valer “zero”, de modo a não prejudicar ou beneficiar qualquer candidato.

§ 2º – As pontuações, a que se refere o caput deste artigo, serão distribuídas conforme Resumo da Pontuação deste Regulamento.

Art. 18 - A Prova Artística será assim operacionalizada:

I – Para as categorias Guri e Peão:

a) Dança de salão tradicional gaúcha

b) Dança tradicional gaúcha

c) Declamar ou tocar, ou cantar, ou trovar (temas tradicionais gaúchos)

II – Para a categoria Piá:

- a) Dança de salão tradicional gaúcha
- b) Dança tradicional gaúcha
- c) Declamar, ou tocar ou cantar (tema gaúcho)

§ 1º - É vedado o apoio vocal, mesmo parcial, quando o candidato cantar ou declamar, podendo ter somente apoio instrumental.

§ 2º - O candidato, que optar por tocar, poderá fazê-lo com um dos seguintes instrumentos: gaitas, violão, flauta doce e violino/rabeca, sendo que os mesmos são de responsabilidade do candidato.

§ 3º - O candidato deverá entregar uma cópia da poesia escolhida e, se optar por cantar, uma cópia da letra da música a ser apresentada (tema gaúcho) à Comissão Avaliadora.

§ 4º - No quesito “trova”, a comissão avaliadora sorteará o tema na hora da apresentação do candidato.

§ 5º - Os candidatos, ao executarem a dança de salão, deverão escolher uma dentre os seguintes ritmos: valsa, chote (pode ser dançado na forma “afigurado” ou “chote de duas damas”), rancheira, vaneira, milonga rio-grandense e bugio. Na categoria Peão, é admitido o ritmo chamamé e milonga sendo que o peão escolhe a maneira que deve dançar.

§ 6º - A dança tradicional gaúcha deverá ser apresentada com as coreografias constantes dos textos e obras recomendadas pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 7º - Durante toda a prova artística o candidato poderá ser acompanhado por, no máximo, três pessoas, que serão as mesmas para tocar e cantar. Dentre os instrumentos, a gaita é obrigatória. O candidato poderá optar pelo uso de CD, que será de sua responsabilidade.

a) Os instrumentistas não poderão trocar de instrumento, devendo permanecer com o mesmo instrumento durante toda a prova artística; Os instrumentos utilizados são de sua inteira responsabilidade;

b) Para danças tradicionais, deverá ser utilizado CD produzi-

do pelo MTG, ou gravado por músicos contratados, anexando a autorização de uso;

c) Para danças de salão, deverá ser utilizado CD em ritmo autêntico gaúcho;

d) Será dada nota zero a qualquer dos quesitos onde não houver cumprimento do disposto no art. 18, §7º, "a", "b", "c".

§ 8º - O candidato que optar por cantar poderá estar acompanhado de: gaita, violão e outro instrumento reconhecido pelo MTG (até três pessoas). O não cumprimento deste item acarretará nota zero no canto.

Art. 19 – Na avaliação da COMUNICAÇÃO ORAL pretende-se verificar a capacidade do candidato de se expressar com naturalidade e fluência empregando linguajar correto e sem gírias ou tiques, respeitadas as características regionais.

§ 1º - Nesta prova os candidatos da categoria piá farão a apresentação de uma BRINCADEIRA ou de um BRINQUEDO folclórico. Quando o brinquedo ou a brincadeira não fizer parte da bibliografia indicada para concursos, a mesma deverá limitar-se as brincadeiras e brinquedos que fazem parte do contexto histórico do Rio grande do Sul;

a) - Caso a brincadeira ou o brinquedo folclórico não esteja na bibliografia, o piá deverá entregar à comissão avaliadora, antes de realizar a prova, uma pesquisa impressa sobre o item que escolheu;

§ 2º - Para as categorias guri e peão, a prova oral se dará em dois momentos, sendo o primeiro a exposição da sua pesquisa e o segundo, o tema sorteado.

§ 3º - O tempo da apresentação da prova oral e artística, na categoria piá, será de até 22 (vinte e dois) minutos.

§ 4º - O tempo da apresentação, nas categorias guri e peão, será de até 25 (vinte e cinco) minutos, para expor ao microfone, o tema de sua pesquisa e o tema sorteado e a realização da prova artística.

§ 5º - O tempo será marcado a partir do momento em que o

candidato, depois de chamado, tiver autorizado a sua apresentação (mesmo que o candidato não use de imediato o microfone, o tempo estará sendo contado).

§ 6º - No caso do concorrente ultrapassar o tempo estabelecido, perderá 0,05 (cinco centésimos) por minuto inteiro, que exceder ao tempo, descontados da nota final.

Art. 20 – A PROVA CAMPEIRA será subdividida em 3 (três) partes para as três categorias.

§ 1º - Para PEÃO e GURI:

a) A primeira parte constará de uma prova, a ser sorteada pela comissão avaliadora dentre as 4 (quatro) modalidades abaixo relacionadas:

- fazer churrasco;
- charquear;
- cevar o mate;
- emalar capa ou poncho.

As referidas provas constituem provas práticas, com a finalidade de avaliar a habilidade do candidato ao realiza-las, sendo que a comissão avaliadora poderá realizar questionamentos de cunho teórico durante a execução. Assim, cada candidato terá 07 minutos para a execução da prova sorteada.

b) A segunda parte consta de 6 (seis) modalidades, abaixo relacionadas, das quais o candidato escolherá duas, uma de cada bloco, para apresentar à Comissão Avaliadora:

Provas de a pé:

- trançar;
- tosquiari;
- tosar.

Provas a cavalo:

- laçar;
- apartar;
- prova de rédeas, sem tempo definido, mas impedido fazê-la "a passo".

As referidas provas constituem provas práticas, com a finalidade de avaliar a habilidade do candidato ao realizá-las, sendo que a comissão avaliadora poderá realizar questionamentos de cunho teórico durante a execução. Assim, cada candidato terá 20 minutos para a execução da prova escolhida.

A comissão avaliadora poderá solicitar que todos os candidatos que escolheram cada uma das provas estabelecidas a realizem ao mesmo tempo, observando os candidatos durante a realização e avaliando individualmente a execução do candidato ao final.

O candidato perderá cinco centésimos (0,05) a cada minuto inteiro ultrapassado. Findado o tempo da prova, o candidato poderá fazer considerações sobre o seu conhecimento a respeito da prova executada e ser questionado pela comissão avaliadora sobre a teoria e peculiaridades que abrangem o universo da mesma.

c) Na terceira parte o candidato deverá encilhar (nos moldes tradicionais e respeitando as características regionais), montar e cavalgar num trajeto determinado pela comissão avaliadora, demonstrando as várias andaduras do cavalo: passo ou tranco, trote ou marcha e galope.

Para realizar a prova de Encilha, o candidato disporá de até 12 (doze) minutos, perdendo 5 centésimos (0,05) de pontos por minuto inteiro que ultrapassar esse tempo.

§ 2º- Para PIÁ:

a) A primeira parte constará de uma prova obrigatória a todos os candidatos. A prova inclui o ato de cevar o mate (preparar o chimarrão) e de uma breve explanação a respeito da história do chimarrão, avios de mate e convívio social na roda de chimarrão.

b) A segunda parte, também prova obrigatória para todos, é o ato de "encilhar o cavalo", na qual o concorrente deverá encilhar um cavalete, simbolizando o cavalo, além de identificar e citar as peças da encilha.

c) A terceira consta de 2 (duas) modalidades abaixo relacio-

nadas, das quais o candidato escolherá uma para apresentar à comissão avaliadora:

- trançar (nesta modalidade deverá levar os tentos preparados)
- laçar vaca parada

Para realizar a prova de Encilha, o candidato disporá de até 12 (doze) minutos, perdendo 5 centésimos (0,05) de pontos por minuto inteiro que ultrapassar esse tempo.

Art. 21 - Os critérios de avaliação serão baseados no Regulamento Campeiro do RS, observando-se, para as provas que não fazem parte do mesmo, a avaliação segundo a tradicionalidade e as peculiaridades regionais.

Art. 22 - Os animais necessários à realização das provas campeiras serão fornecidos pela comissão organizadora, podendo o concorrente utilizar animal de sua montaria.

Art. 23 - A comissão organizadora fornecerá a carne e o sal para a prova de charquear, a carne e o material necessário para a prova de fazer churrasco. O restante do material necessário para a realização das provas escolhidas e das que poderão ser sorteadas pelo concorrente serão de responsabilidade do mesmo.

Art. 24 - Durante a realização das provas campeiras, os candidatos podem ser submetidos, independente de sorteio ou escolha, a questionamentos teóricos sobre as mesmas.

Art. 25 - As PROVAS ESCRITAS abordarão conteúdos de História do Rio Grande do Sul e do Brasil, Geografia do Rio Grande do Sul, Tradicionalismo, Tradição e Folclore do Rio Grande do Sul, conforme o Resumo de Pontuação constante neste Regulamento.

§ 1º - Para a categoria Piá o conteúdo abordará aspectos do Tradicionalismo, Tradição e Folclore e Noções de História e Geografia do Rio Grande do Sul.

§ 2º - A Vice-Presidência de Cultura, através de Nota de Instrução, divulgará, anualmente no mês de julho ou agosto, a bibliografia a ser seguida para os entreveros do ano seguinte.

Art. 26 - As provas serão elaboradas por tradicionalistas de reconhecido saber e experiência dentro dos atuais princípios didático-pedagógicos. E abrangerão os seguintes conteúdos:

I – CATEGORIA PIÁ

a) GEOGRAFIA DO RIO GRANDE DO SUL

- Localização do RS no Brasil;
- Limites do RS;
- Principais Cidades: economia, agricultura, indústria e comércio (produtos e localização);
- Capital do estado: função administrativa e sua principal economia;
- Vegetação: localização, tipos e características;
- Relevo: localização, tipos e características;
- Hidrografia: rios, lagoas e laguna, bacias hidrográficas.
- Clima: tipos e características;
- Transportes: rodovias, hidrovias, portos e aeroportos;

b) HISTÓRIA DO RIO GRANDE DO SUL

- Primeiros habitantes do Rio Grande do Sul: grupos Jês, Guarani e Pampianos
- Gado: Introdução e Vacaria do Mar
- Tratado de Madrid;
- Sete Povos das Missões: identificação dos povoados, economia, arte, usos e costumes;
- Guerra Guaranítica: causas, líderes e combate de Caiboaté;
- Forte Jesus - Maria - José e fundação de Rio Grande;
- Revolução Farroupilha: aspectos gerais, causas, consequências e principais líderes;
- República Rio-grandense: capitais, principais feitos e Tratado de Paz;
- Primeiros quatro municípios e primeiras capitais do Rio Grande do Sul;
- Símbolos oficiais do Estado: Bandeira, Armas e Hino;
- Imigrantes Italianos, Alemães e Açorianos: histórico da che-

gada, localização dos primeiros núcleos de povoamento e atividades culturais e econômicas;

- Negro no Rio Grande do Sul: atividades desenvolvidas.

c) TRADICIONALISMO - TRADIÇÃO – FOLCLORE

- Movimento tradicionalista organizado: Departamento de Tradições Gaúchas (Colégio Júlio de Castilhos), Grupo dos Oito, Chama Crioula, Ronda Gaúcha e a fundação do “35” CTG;

- Festejos e origem da Semana Farroupilha: tema e patrono;
- Entidades Tradicionalistas;
- MTG – Regiões Tradicionalistas e CTGs: estrutura organizacional e objetivos;
- Chimarrão: origem, características, como cevar mate, avios de mate, maneiras de tomar o mate;
- Brinquedos e brincadeiras folclóricas;
- Vocabulário Gaúcho;
- Literatura oral: lendas, parlendas, quadrinhas, adivinhações e trava-línguas;
- Festas Juninas: origem, santos, símbolos litúrgicos, tipos de fogueiras, brincadeiras, crendices e culinária;
- Símbolos sociais do Estado: Árvore, Ave, Flor, Planta Medicinal, Cavalo Crioulo, Bebida Típica, Comida Típica (exceto número de leis e decretos);
- Principais danças tradicionais: origem e características (pezinho, maçanico, chimarrita, tatu, caranguejo e meia-canha);
- Carta de Princípios: autor, local e data de aprovação;
- Tese “O Sentido e o Valor do Tradicionalismo”: autor, data e local de aprovação;
- Principais contribuições culturais dos povos formadores do RS: índios, negros, alemães, italianos, espanhóis, portugueses e açorianos;
- Indumentária atual: indumentária prenda mirim e piá;
- Pelagens de cavalos, encilha, aperos;
- Lides campeiras.

II – CATEGORIA GURI

a) GEOGRAFIA DO RIO GRANDE DO SUL

- Localização do RS no Brasil e no mundo;
- Limites e pontos extremos do RS;
- Vegetação: tipos, características e localização;
- Relevo: tipos, características e localização;
- Clima: tipos e características;
- Reservas ecológicas: nome, localização, fauna e flora;
- Hidrografia: Bacias Hidrográficas, Rios, Laguna e Lagoas;
- Fontes de energia elétrica: termelétrica, hidrelétrica e parques eólicos;
- Economia: agricultura e pecuária (principais culturas e centros produtores);
- Minerais: principais minerais encontrados no estado, sua importância, localização e produção;
- Indústria e comércio: principais indústrias e produtos, localização (polos);
- Transportes: rodovias, hidrovia, portos e aeroportos.

b) HISTÓRIA DO RIO GRANDE DO SUL

- Primeiros habitantes do RS e atuais reservas indígenas;
- Ação missioneira: Reduções jesuíticas;
- Introdução do gado: Vacaria do Mar e Vacaria dos Pinhais;
- Sete Povos das Missões: localização, formação e contribuição histórica de São Miguel das Missões, São João Batista e São Nicolau;
- Colônia do Sacramento: localização, fundação e objetivos;
- Forte Jesus-Maria-José e a fundação de Rio Grande;
- Tratado de Madrid e a Guerra Guaranítica: causas e consequências;
- Tratado de Santo Ildefonso e os campos neutrais;
- Tratado de Utrech e a demarcação no sul do Brasil;
- Tropeirismo, Sesmarias, Charqueadas;
- Primeira divisão municipal: a criação da capitania e primei-

ras capitais do Rio Grande do Sul;

- Imigrantes alemães e italianos, açorianos e poloneses;
- Revolução Farroupilha: causas, aspectos gerais, líderes, República Rio-grandense, realizações, capitais farroupilhas e Tratado de Paz.
- Revolução Federalista: causas, principais combates e líderes (Júlio de Castilhos, Gaspar Silveira Martins, Joca Tavares e Guercindo Saraiva), partidos políticos e Acordo de Paz;
- Revolução de 1923 ou Assisista: causas e consequências e principais líderes (Borges de Medeiros e Francisco de Assis Brasil);
- Negro no RS: contribuição sociocultural e a campanha abolicionista;
- Revolução de 1930: causas, consequências e líderes (Getúlio Vargas, Osvaldo Aranha e Flores da Cunha);
- Movimento da Legalidade (1961): causas, consequências e o líder Leonel Brizola;
- Revolução de 1964: o governo militar e os Presidentes do Brasil nascidos no RS.
- Província da Cisplatina: Criação, Guerra da Cisplatina, a Batalha do Passo do Rosário e a Independência do Uruguai.
- Guerra contra Rosas e o protocolo do Rio de Janeiro;
- Guerra do Paraguai: épocas, líderes, Tríplice Aliança, Invasão do RS e a Rendição.
- Símbolos oficiais do RS: Bandeira, Armas e Hino (criação e identificação);

c) TRADICIONALISMO - TRADIÇÃO - FOLCLORE

- Primórdios do tradicionalismo gaúcho: entidades precursoras;
- Movimento tradicionalista organizado: Departamento de Tradições Gaúchas (Colégio Júlio de Castilhos), Grupo dos Oito, Chama Crioula, Ronda Gaúcha e a fundação do "35" CTG;
- História e estrutura administrativa do MTG: Congresso e Convenção Tradicionalista, Conselho Diretor e Regiões Tradicionalistas (constituição e funções);
- Regiões Tradicionalistas: constituição, funções e objetivos

(Encontros Regionais);

- Entidade tradicionalista: estrutura administrativa, classificação, direitos e deveres perante a federação (MTG/RS);

- Origem da Semana Farroupilha e Festejos Farroupilhas (tema e patrono);

- O Sentido e o Valor do Tradicionalismo e Carta de Princípios (autor, data e local da criação);

- Símbolos do MTG: Bandeira, Brasão e Hino (criação e identificação);

- Símbolos sociais do RS: Árvore, Ave, Flor, Cavalo, Bebida, Comida, Planta Medicinal, Estátua (exceto leis que os instituíram);

- Contribuições culturais das etnias: índio, português (açoriano), negro, alemão, italiano, espanhol e polonês;

- Danças tradicionais: origem e principais características (pezinho, maçanico, chimarrita, caranguejo, meia-canha e tatu);

- Instrumentos musicais: viola, rabeca, gaita e violão;

- Chimarrão: origem, como cevar, avios, convívio e maneiras de tomar o mate;

- Culinária gaúcha;

- Medicina caseira: chás, unguentos, cataplasmas e xaropes

- Pilcha gaúcha: trajes atual e campeiro (masculino e feminino);

- Literatura oral: identificação de contos, causos, lendas trovas e quadrinhas.

- Literatura Regional: Principais obras de João Simões Lopes Neto, João Cezimbra Jacques, Manoelito de Ornellas, Barbosa Lessa e Érico Veríssimo;

- Principais festas ou festejos de nosso estado (identificação, origem e época)

- Folguedos: Cavalhadas, Bumba meu boi, Terno de Reis, Terno de Atiradores, Terno de Santos, Folia do Divino, Congada, Ensaio de Promessas de Quicumbi;

- Eventos oficiais do MTG: Congresso, Convenção, FECARS, Concurso de Peões e Ciranda Cultural de Prendas

- Festas Juninas: época, santos, símbolos litúrgicos, lendas e suas figuras.

- Crendices e Superstições: benzeduras e simpatias.

- Ritmos Gaúchos;
- Música Folclórica;
- Ritos: Cruz de Estrada, Santa Cruz, Cruz Mestra, Capela, Promessas, Ex-votos, Ritos de Morte, Cobertura da Alma, Mesa dos Inocentes, Excelências ou Incelências.
- Vocabulário Gaúcho;
- Pelagens dos cavalos e aperos de encilha;
- Lides campeiras e vocabulário campeiro;
- Jogos tradicionais: truco, TETARFE e tava.

III – CATEGORIA PEÃO

a) GEOGRAFIA DO RIO GRANDE DO SUL

- Localização do RS no Brasil e no mundo;
- Limites e pontos extremos do RS;
- População: formação e distribuição no território rio-grandense;
- Clima;
- Relevo;
- Vegetação;
- Reservas ecológicas: nome, localização, fauna e flora;
- Hidrografia;
- Hidrelétricas, termelétricas e energia eólica;
- Transportes: rodovias, hidrovias, portos e aeroportos;
- Economia: agricultura, pecuária, indústria, comércio e Turismo;

b) HISTÓRIA DO RIO GRANDE DO SUL (aspectos da história do Brasil, ligado a Rio-Grandense)

- Primeiros habitantes do RS e atuais reservas indígenas;
- Ação missioneira: Reduções jesuíticas;
- Introdução do gado: Vacaria do Mar e Vacaria dos Pinhais;
- Sete Povos das Missões: localização, formação, contribuição histórica, usos e costumes;
- Colônia do Sacramento: fundação, objetivos e localização;

- Negro no RS: contribuição sociocultural e a campanha abolicionista;
- Ocupação portuguesa a partir do Forte Jesus-Maria-José e a fundação de Rio Grande;
- Tratado de Madrid
- Guerra Guaranítica: causas, consequência e Combate de Caiboaté;
- Tratado de Santo Ildefonso e os campos neutrais;
- Tratado de Utrech e a demarcação no sul do Brasil;
- A invasão castelhana e a ocupação de Rio Grande;
- A conquista das missões e o Tratado de Badajós;
- Tropeirismo: conceito, caminhos, tipos de tropa (arreada, cargueira), consequências;
- Sesmaria: Campos de Viamão e funções socioeconômicas;
- Charqueadas: principais, localização, e função socioeconômica;
- Primeira divisão municipal: criação da capitania e as primeiras capitais do Rio Grande do Sul;
- Revolução Farroupilha: aspectos gerais, causas, líderes, República Rio-grandense (realizações), Capitais Farroupilhas e Tratado de Paz;
- Imigrantes: alemães, italianos, açorianos e poloneses.
- Partenon Literário: personagens, obras e contribuições sociais (Caldre Fião, Apolinário Porto Alegre, Augusto Meyer, Delina Benigna da Cunha, Bernardo Taveira Júnior, Múcio Teixeira, Lobo da Costa, Amália Figueroa, Antônio Álvares Pereira e Luciana de Abreu);
- Literatura Regionalista: principais autores e obras (João Simões Lopes Neto, João Cezimbra Jacques, Manoelito de Ornellas, Barbosa Lessa, Erico Veríssimo, Carlos Jansen, Carlos Koseritz, Vargas Neto, Darcy Azambuja e Ramiro Barcelos);
- Revolução Federalista: causas, época, principais combates, líderes (Júlio de Castilhos, Gaspar Silveira Martins, Joca Tavares e Gumercindo Saraiva), partidos políticos e Acordo de Paz;
- Revolução de 1923 ou Assisista: causas, consequências e líderes (Borges de Medeiros e Assis Brasil);

- Símbolos oficiais do RS: Bandeira, Armas e Hino (criação e identificação);
- Revolução de 1930: causas, consequências e líderes (Getúlio Vargas, Osvaldo Aranha e Flores da Cunha);
- Movimento da Legalidade (1961): causas, consequências e o líder Leonel Brizola;
- Revolução de 1964: o governo militar e os Presidentes do Brasil nascidos no RS.
- Província da Cisplatina: Criação, Guerra da Cisplatina, a Batalha do Passo do Rosário e a Independência do Uruguai.
- Guerra contra Rosas e o protocolo do Rio de Janeiro;
- Guerra do Paraguai: épocas, líderes, Tríplice Aliança, Invasão do RS e a Rendição.

c) TRADICIONALISMO – TRADIÇÃO - FOLCLORE

- Primórdios do tradicionalismo gaúcho: entidades precursoras;
- Movimento tradicionalista organizado: Departamento de Tradições Gaúchas (Colégio Júlio de Castilhos), Grupo dos Oito, Chama Crioula, Ronda Gaúcha e a fundação do “35” CTG;
- História e estrutura administrativa do MTG: Congresso e Convenção Tradicionalista, Conselho Diretor;
- Regiões Tradicionalistas (constituição e funções);
- Entidades tradicionalistas: estrutura administrativa, classificações, direitos e deveres junto à Federação MTG;
- Ronda Gaúcha, origem da Semana Farroupilha e Festejos Farroupilha (patrono, tema e abertura oficial);
- Tese O Sentido e o Valor do Tradicionalismo e Carta de Princípios (autor, data e local da criação);
- Símbolos do MTG: Bandeira, Brasão e Hino (criação e identificação);
- Símbolos sociais do RS: Árvore, Ave, Flor, Cavalo, Bebida, Comida, Planta Medicinal, Estátua (exceto leis que os instituíram);
- Eventos oficiais do MTG: história e objetivos dos principais eventos do MTG;

- Ideologia do Movimento Tradicionalista: O Sentido e o Valor do Tradicionalismo, Carta de Princípios (autor, criação e identificação);
- Pilcha Gaúcha: traje atual e de época (histórico);
- Conceito de Folclore, fato folclórico, suas características e reinterpretação folclórica;
- Movimentos culturais: regionalismo, tradicionalismo e nativismo (conceito e característica);
- Contribuições culturais das etnias: índio, português, açoriano, negro, alemão, italiano, espanhol e polonês;
- Crenças e superstições: amuletos, simpatias, benzeduras e orações;
- Ritmos gaúchos;
- Culinária gaúcha: gastronomia, doçaria e bebidas;
- Medicina caseira: chás, unguentos, cataplasmas e xaropes;
- Linguagem popular: parlendas, pregões, trava-línguas, ditados e adivinhas;
- Literatura oral: identificação de contos, causos, lendas, trovas e quadrinhas;
- Literatura regional: principais obras de João Simões Lopes Neto, João Cezimbra Jacques, Manoelito de Ornellas, Barbosa Lessa e Erico Veríssimo;
- Músicas Folclóricas;
- Festas ou festejos: Natal, Ano Novo, Semana Santa, Nossa Senhora dos Navegantes, Festa do Divino, Juninas, Corpus Christi, Rei do Tiro, Kerb (origem, época de realização e identificação).
- Folguedos: Cavalhadas, Bumba meu Boi, Terno de Reis, Terno de Atiradores, Terno de Santos, Folia do Divino, Congada, Ensaio de Promessas de Quicumbi;
- Danças tradicionais: origem, principais características e gestões coreográficas;
- Instrumentos musicais: viola, rabeca, gaita e violão;
- Chimarrão: origem, como cevar, avios, convívio e maneiras de tomar o mate;
- Ritos: cruz de estrada, santa cruz, cruz mestra, capela, promessa, ex-votos, romaria, mesa dos inocentes, promessa de bandeira, ritos de morte, mortalhas, coberta d'alma, recado ao mor-

to, enterro de anjo, velório da cruz e excelências ou incelências;

- Chimarrão e Mate doce: avios, preparo, principais utensílios, convívio social e linguagem;

- Erva-mate: técnica de preparo primitivo e atual

- Pelagens dos cavalos;

- Encilhas;

- Lides Campeiras;

- Vocabulário Campeiro;

- Jogos Tradicionais: Truco, Tetarfe e Tava;

Art. 27 – O uso da indumentária do concorrente e de quem participar de sua apresentação, que estiver em desacordo com as diretrizes do MTG, acarretará na perda de até 0,5 (meio) ponto, na nota final.

Art. 28 – A avaliação da “participação em eventos e da vivência tradicionalista” no seio da entidade e ou na região será feita a partir da análise da ficha-relatório que acompanha a inscrição.

Parágrafo único – Na avaliação da ficha-relatório, terão peso as atividades organizadas e desenvolvidas durante sua gestão, ou para a primeira fase, na sua vivência no seio da entidade mãe. Tanto as participações em eventos como as atividades deverão constar em relatório conciso acompanhado de documentos comprobatórios. Na categoria piá, deverá ser considerada a coerência entre a faixa etária e as atividades e eventos em que o peão participou ou organizou.

Capítulo VIII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 29 – RESUMO DA PONTUAÇÃO

I – CATEGORIAS PEÃO E GURI		
PROVAS	PONTOS	TEMPO
a) ESCRITA (20 pontos)		
Geografia do RS (5 questões) 1 ponto cada	05	Até 02 horas
História do RS e do Brasil (5 questões) 1 ponto cada	05	
Tradição, tradicionalismo e folclore (10 questões) 1 ponto cada	10	

b) AVALIAÇÃO DA COMUNICAÇÃO ORAL (10 pontos)		Até 25 min.
EXPLANAÇÃO DA PESQUISA (3 PONTOS)	03	
Desenvoltura e correção no emprego da linguagem (2 pontos)		
Domínio e qualidade do conteúdo (1 pontos)		
EXPLANAÇÃO DO TEMA SORTEADO (7 PONTOS)	07	
Desenvoltura e correção no emprego da linguagem (03 pontos)		
Conteúdo da Comunicação (02 pontos)		
Boas maneiras, sociabilidade e apresentação do candidato (02 pontos)		

c) HABILIDADES ARTÍSTICAS (18 pontos)		
Dança Tradicional Gaúcha		
- <u>correção</u> coreográfica – até 2 pontos		06
- <u>harmonia</u> entre o par – até 2 pontos		
- <u>interpretação</u> artística – até 2 pontos		
Dança de Salão		
- <u>correção</u> coreográfica – até 1 ponto		06
- <u>harmonia</u> entre o par – até 2 pontos		
- <u>ritmo</u> – até 1 ponto		
- <u>interpretação</u> artística – até 2 pontos		
Declamar		
- <u>transmissão</u> da mensagem poética – até 2 pontos		06
- <u>expressão</u> – até 1		
- <u>fundamento</u> de voz, inflexão e entonação – até 2 pontos		
- <u>fidelidade</u> ao texto – até 1 ponto		
ou Tocar		
- <u>execução</u> – até 2 pontos		
- <u>interpretação</u> – até 2 pontos		
- <u>ritmo</u> – até 2 pontos		
ou Cantar		
- <u>afinação</u> – até 2 pontos		
- <u>interpretação</u> – até 2 pontos		
- <u>fidelidade</u> ao texto – até 1 ponto		
- <u>ritmo</u> – até 1 ponto		
ou Trovar		
- <u>metrificação</u> dos versos – até 2 pontos		
- <u>rima</u> – até 2 pontos		
- <u>dicção</u> – até 1 ponto		
- <u>ritmo</u> – até 1 ponto		

d) CAMPEIRA (42 pontos)		
1ª Parte - Prova sorteada	05	07 min 20 min (para provas a pé)
2ª Parte - Provas escolhidas (duas opções/10 pontos cada)	20	
3ª Parte - Encilhar e montar e cavalgar (17 pontos)		
Encilhar	10	12 min
Montar e cavalgar	07	
e) PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS		
	10	
OBS:		
1. O tempo será contado da seguinte forma:		
- para a prova campalra, do momento que a comissão avaliadora determinar;		
- nos demais casos, a partir da liberação do microfone.		

II – CATEGORIA PIÁ			
	PROVAS	PONTOS	TEMPO
a) ESCRITA (25 pontos)			
	Noções da Geografia do RS (5 questões) 1 ponto cada	05	Até 02 horas
	Noções de História do RS (10 questões) 1 ponto cada	10	
	Tradicionalismo, tradição e folclore (10 questões) 1 ponto cada	10	

b) AVALIAÇÃO DA BRINCADEIRA OU BRINQUEDO (10 pontos)		
Explicação da brincadeira ou do brinquedo	04	Até 22 min.
Demonstração de como se brinca ou se constrói	06	
(o par – acompanhante – poderá participar da demonstração, sendo avaliado exclusivamente quanto ao uso correto da indumentária)		

c) HABILIDADES ARTÍSTICAS (15 pontos)			
Dança Tradicional Gaúcha			
- <u>correção</u> coreográfica – até 02 pontos	05		
- <u>harmonia</u> entre o par – até 01 ponto			
- <u>interpretação</u> artística – até 2 pontos			
Dança de Salão			
- <u>correção</u> coreográfica – até 1 ponto	05		
- <u>harmonia</u> entre o par – até 1 ponto			
- <u>rítmo</u> – até 1 ponto			
- <u>interpretação</u> artística – até 2 pontos			
Declamar			
- <u>transmissão</u> da mensagem poética – até 2 pontos	05		
- <u>expressão</u> – até 1 ponto			
- <u>fundamento</u> de voz, <u>inflexão</u> e <u>entonação</u> – até 1 ponto			
- <u>fidelidade</u> ao texto – até 1 ponto			
ou Tocar			
- <u>execução</u> – até 2 pontos			
- <u>interpretação</u> – até 2 pontos			
- <u>rítmo</u> – até 1 ponto			
ou Cantar			
- <u>afinação</u> – até 2 pontos			
- <u>interpretação</u> – até 1 ponto			
- <u>fidelidade</u> ao texto – até 1 ponto			
- <u>rítmo</u> – até 1 ponto			

d) CAMPEIRA (40 pontos)		
1ª Parte - Prova obrigatória – cevar o mate	10	
2ª Parte – Prova de encilhar o cavalete	20	Até 12 min
3ª Parte – Prova escolhida (trançar ou laçar vaca parada)	10	
e) PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS		
	10	

Art. 30 - Ocorrendo irregularidades na 1ª etapa do Entrevero, caberá recurso à Coordenadoria Regional, em primeira instância, e à Diretoria do MTG, em segunda instância; na 2ª etapa, caberá recurso ao Conselho Diretor do MTG, em instância única.

§ 1º - O recurso só será aceito, se interposto no prazo de 5 (cinco) dias úteis corridos, a contar da terça-feira seguinte da data da divulgação dos resultados do Entrevero. O recurso de 2º grau será aceito, se no prazo de 5 (cinco) dias úteis a contar do conhecimento da solução do recurso de 1º grau. Ambos os recursos deverão ser assinados pelo Patrão da Entidade ou pelo Coordenador Regional, conforme o caso.

§ 2º - A autoridade, junto à qual for interposto o recurso, tem o prazo de 5 (cinco) dias corridos, a contar do seu recebimento, para pronunciar-se sobre o mesmo.

§ 3º - No caso de recurso contra a prova escrita, será em grau único e limitado ao tempo de três horas após a divulgação do gabarito. A resposta para o referido recurso também deverá ser no prazo de três horas, devendo ser entregue ao recorrente, por escrito e assinada pela autoridade responsável.

Art. 31 - Receberão o crachá de Peão Farroupilha, Guri Farroupilha e Piá Farroupilha, os concorrentes, que obtiverem a maior pontuação na soma total das cinco provas.

§ 1º - Aos classificados em 2º e 3º lugares, nas três categorias, serão concedidos crachás de 2º Peão Farroupilha, 2º Guri Farroupilha, 2º Piá Farroupilha, 3º Peão Farroupilha, 3º Guri Farroupilha e 3º Piá Farroupilha.

§ 2º - Os concorrentes que não obtiverem no mínimo 50% de aproveitamento em cada uma das provas, na fase estadual, e no mínimo 30% em cada uma das provas, na fase regional, não

concorrerão às três vagas (peão, guri ou piá 2º e 3º peão, guri ou piá).

Art. 32 - Os peões, guris e piás regionais e estaduais, perderão seus títulos se trocarem de entidade tradicionalista durante a gestão.

Parágrafo único – caberá ao Coordenador Regional e à Vice-Presidente de cultura do MTG adotar as medidas decorrentes da perda do título, nos níveis regional e estadual, respectivamente.

Art. 33 - As médias finais obtidas pelos concorrentes serão calculadas até os milésimos (3 casas após a vírgula).

§ 1º - São fatores de desempate para ambas as etapas, na ordem que segue, as notas obtidas nas seguintes provas:

a) campeira;

b) escrita;

c) artística;

d) oral;

e) persistindo o empate será vencedor o candidato de maior idade.

§ 2º - O Peão, o Guri e o Piá Farroupilha receberão o Troféu Farroupilha, que deverá ser confeccionado com características idênticas ao modelo tradicionalmente adotado pelo MTG, sob responsabilidade deste.

§ 3º - Aos três concorrentes eleitos de cada categoria, na fase estadual, será concedido o "Florão Especial" (fivela para cinturão), padronizado e de uso exclusivo, como símbolo que poderá ser utilizado sempre que estiverem pilchados, inclusive após os seus mandatos.

Art. 34 - Os Coordenadores Regionais poderão indicar seus representantes nas três categorias, sempre que não houver inscrição de candidatos para a 1ª etapa.

Art. 35 - Os peões classificados como Peão Farroupilha, Guri Farroupilha e Piá Farroupilha regionais ficam automaticamente impedidos de concorrer ou ainda de serem nomeados, dentro da

mesma categoria, no Entrevero seguinte, mesmo que tenham renunciado seus cargos antes do referido concurso ou que tenham trocado de Região Tradicionalista.

Art. 36 - Ficam automaticamente desclassificados do concurso e impedidos de realizar qualquer uma de suas provas, os candidatos, que não estiverem no dia e hora marcada, mesmo que seja por motivo de força maior, em qualquer uma das fases do Entrevero.

Art. 37 - A ordem de realização das provas campeiras será decidida pela Comissão Avaliadora.

Art. 38 - Os Peões, os Guris e os Piás Farroupilhas regionais e estaduais ficam com o compromisso de divulgar o Entrevero Cultural de Peões, bem como participar dos eventos oficiais do MTG e promover eventos socioculturais, principalmente os que se destinam a preparar seus sucessores.

Art. 39 - Os peões, os guris e os piás detentores de cargo, que de alguma forma macularem o título que ostentam, contrariando os objetivos constantes do Art. 2º deste Regulamento, ficam sujeitos às sanções disciplinares, inclusive à pena de destituição.

Parágrafo único - A aplicação da pena de destituição, em qualquer etapa, será de responsabilidade do Conselho Diretor, nos termos do Regulamento Geral do MTG.

Art. 40 - As Entidades de origem dos Peões eleitos zelarão para que seus representantes possam desenvolver condignamente as atividades do cargo, tanto em âmbito local, como no de suas Regiões e Estado, conforme forem galgando posições.

Art. 41 - Cabe ao MTG, às Regiões Tradicionalistas e às entidades filiadas, arcar com as despesas necessárias ao cumprimento do convite oficial, que formularem ao "Peão Farroupilha", ao "Guri Farroupilha" e ao "Piá Farroupilha", para prestigiarem qualquer evento.

Art. 42 - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos na 1ª etapa, pela Coordenadoria Regional e, na 2ª etapa, pela Diretoria do MTG.

Art. 43 - Fica assegurado ao Peão Farroupilha do Rio Grande do Sul, enquanto detentor do cargo, o direito de participar das reuniões do Conselho Diretor do MTG, como convidado.

Capítulo IX ***DAS DISPOSIÇÕES FINAIS***

Art. 44 - As planilhas de avaliação serão disponibilizadas para verificação e rubrica para os coordenadores regionais, ou a quem eles determinarem, na fase estadual e aos patrões das entidades, ou a quem eles determinarem, na fase regional, tão logo seja possível e, sempre antes da divulgação dos resultados.

§ 1º - A disponibilização das planilhas será em local definido pela comissão organizadora do evento.

§ 2º - No caso da prova escrita, os candidatos entregarão os cartões de respostas e permanecerão com a prova impressa. Os gabaritos das provas serão disponibilizados logo após o encerramento do tempo destinado à prova.

§ 3º - As planilhas de avaliação, depois de rubricadas, serão arquivadas na Secretaria do MTG ou Coordenadoria Regional onde permanecerão à disposição das candidatas pelo prazo de 60 dias contados da terça-feira seguinte à data da divulgação dos resultados.

Art. 45 - O 27º Entrevero Cultural de Peões será regido, até a sua fase final, pela legislação anterior às alterações produzidas nesta Convenção.

Regulamento de Esportes Tradicionalistas do Estado do Rio Grande do Sul

Última atualização:
85ª Convenção Tradicionalista Gaúcha
28 de julho de 2018

Capítulo I *DAS FINALIDADES*

Art. 1º - O REGULAMENTO DE ESPORTES TRADICIONAIS DO ESTADO tem por finalidade:

I - preservar e divulgar os hábitos, os costumes, as tradições e o folclore rio-grandense;

II - estabelecer normas claras, orientando e definindo as diretrizes para a prática dos esportes tradicionais, possibilitando a sua adoção em todo o Estado;

III - facilitar a realização de eventos esportivos e torná-los homogêneos, permitindo a que os participantes conheçam as regras antecipadamente e elas sejam adotadas por todo o MTG.

IV – As Entidades filiadas ao MTG, organizadoras de torneios e campeonatos premiarão os campeões somente com troféus, medalhas e ou certificados, sendo vedado bebidas alcólicas.

Art. 2º - As provas esportivas previstas neste Regulamento são:

I - Jogo de Tava;

II - Jogo de Truco Cego;

III - Jogo de Truco de Amostra;

IV - Tatarfe;

V - Jogo da Bocha Campeira;

VI - Jogo do Solo;

VII - Jogo da Bocha "Quarenta e Oito".

Capítulo II **DAS MODALIDADES**

Seção I **Jogo de Tava**

Art. 3º - Especificação: A Tava é o astrágalo do vacum e divide-se em 4 partes para efeito deste regulamento. OSSO - CHAPA DE BRONZE - CHAPA DE FERRO e PINOS DE FIXAÇÃO.

Parágrafo único - A Chapa de Bronze, corresponde a "SORTE" e a Chapa de Ferro, corresponde ao "CULO".

Art. 4º - Cancha - A Cancha para a prática do jogo de tava, deverá ter as seguintes medidas: de 7 (sete) metros até 9 (nove) metros de raia a raia.

§ 1º - Dentro destas medidas, poderá haver variações de comprimento, de acordo com a Comissão Organizadora do evento.

§ 2º - Picador - Inicia na raia e deverá ter o máximo de 3 (três) metros de comprimento por 2 (dois) metros de largura.

§ 3º - Bacia - Localiza-se dentro do picador e deverá ter 50 cm x 50 cm.

§ 4º - O piso do picador deverá ser de terra molhada (barro).

Art. 5º - PARTICIPANTES: Todos os participantes, deverão estar representando uma Entidade Tradicionalista filiada ao Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 1º - Os jogos serão disputados na modalidade "EQUIPE" podendo ser inscritos 4 (quatro) participantes.

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

Art. 6º - Contagem de pontos:

I - As jogadas terão os seguintes valores:

SORTE CLAVADA	2 (dois) pontos positivos
SORTE CORRIDA	1 (um) ponto positivo
CULO CLAVADO	2 (dois) pontos negativos
CULO CORRIDO	1 (um) ponto negativo

II - A sorte é “clavada”, quando a tava bater no picador, e tocar o solo, com o cravador se fixando ao solo, deixando o lado inverso do cravador livre. Ficando definido a posição “SORTE”.

III - O culo é “clavado”, quando a tava tocar o solo com a ponta inversa ao cravador, se fixando a este deixando o cravador livre. Ficando definido a posição “CULO”.

IV - Toda e qualquer jogada, que ocorrer diferente das descritas nos incisos “II” e “III”, será considerada “sorte corrida” ou “culo corrido”.

§ 1º - Quando a tava bater fora do picador e der “culo”, valerá os pontos e a jogada.

§ 2º - Quando a tava bater fora do picador e der “sorte”, não valem os pontos, mas valerá a jogada.

§ 3º - Cada jogador terá direito a 20 (vinte) tiros de tava, sendo 10 (dez) em cada extremidade da cancha.

Art. 7º - Fica proibido apostas diretas envolvendo dinheiro ou outros quaisquer valores, em Jogos de Tava promovidos pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho, ou Entidades a ele vinculadas (Filiadas).

Art. 8º - No momento do tiro, o atleta deverá ficar atrás ou, no máximo, com o meio pé em cima da raia, não podendo deslocar-se em direção ao picador do atirador adversário, enquanto a tava não tocar o solo.

Art. 9º - O tempo de intervalo entre uma partida e outra, de-

verá ser de até 5 (cinco) minutos.

Parágrafo único - O não comparecimento da equipe, no prazo marcado pelos organizadores, implicará na eliminação ou perda dos pontos.

Art. 10 - Os promotores do evento (torneio), deverão apresentar para os competidores, um ou mais pares de tava ferradas, com as quais deve ser disputado a competição.

§ 1º - O atleta somente terá direito à troca de tava (câmbio), quando o seu adversário fizer "sorte".

§ 2º - Quando o osso (tava) ficar em pé, com as duas pontas no solo, chama-se "jura", não vale pontos, somente a jogada.

Art. 11 - Uma equipe mesmo não estando completa, número inferior a 3 (três) poderá participar da competição. Concorrendo apenas à premiação individual.

Art. 12 - Todo o atleta que praticar alguma falta, que venha denegrir a competição, ou contribuir para a discórdia entre os participantes, ou ainda dirigir-se a qualquer membro da arbitragem ou organizadores, de maneira desrespeitosa, estará sujeito às seguintes penalidades, de acordo com a gravidade da falta.

§ 1º - São penalidades:

- a) admoestação;
- b) perda de uma ou mais jogadas;
- c) desclassificação individual;
- d) desclassificação da equipe.

§ 2º - Além das punições previstas neste artigo, a representação faltosa ficará sujeita ao Regulamento do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 3º - O culo valerá sempre, mesmo que a tava toque o solo fora da raia. A sorte somente terá validade, se a Tava tocar o solo e permanecer dentro dos limites do picador.

Art. 13 - Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora do evento, ou por Comissão específica designada pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Seção II **Jogo de Truco Cego**

Art. 14 - O Jogo de Truco tem como finalidade, um lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre peões e prendas.

Art. 15 - 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. 16 - A comissão organizadora e avaliadora tem poderes para designar um “juiz” para os jogos que julgar necessários, mesmo contra a vontade dos participantes. O juiz ficará responsável pelo pagamento dos tentos.

Art. 17 - Ao término das partidas, o “capataz” do trio vencedor deverá entregar para a comissão avaliadora e organizadora o Baralho, os tentos e a Súmula assinada pelos dois capatazes, com os resultados.

Art. 18 - 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. 19 - Os participantes do jogo de truco cego deverão usar pilcha completa, conforme CAPITULO III – DA INDUMENTÁRIA.

Art. 20 - Serão desclassificados os atletas que:

I - Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.

II - Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões.

III - Não obedecerem aos horários estabelecidos.

IV - Não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juízes e da comissão organizadora.

V - Que durante a disputa da vaza afastarem-se mais de dois metros da mesa. Esta determinação não será válida nas partidas de "Testa", quando o participante já tiver jogado e obtiver a autorização do trio adversário.

VI - Se algum jogador apresentar sintomas ou indícios de embriaguez durante o jogo será automaticamente desclassificado e substituído pelo reserva, caso o trio não possua reserva será desclassificado na sua totalidade.

VII - Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.

VIII - Não se mantiverem em cumprimento às diretrizes de indumentária do MTC, durante as partidas.

§ 1º - Os atletas desclassificados com base nos itens I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII além da desclassificação, perderão o jogo, não podendo mais retornar ao torneio, sendo beneficiado com o resultado o trio adversário.

§ 2º - As reclamações e denúncias, referentes aos incisos deste Artigo, somente serão recebidas se efetuadas durante o jogo.

Art. 21 - Com a partida em andamento, não será permitido a permanência de pessoas em volta da mesa.

Art. 22 - Uma partida é composta de várias voltas e uma volta se completa com três vazas.

Art. 23 - O Jogo de Truco Cego obedece a regulamentação que segue:

I - BARALHO: o baralho é o chamado de ESPANHOL, desprovido dos 8 (oito) e dos 9 (nove), portanto são 40 (quarenta) cartas.

II - TENTOS: as partidas são jogadas em 24 tentos, sendo que os primeiros 12 tentos serão os "MALOS", e os 12 restantes os "BUENOS".

III - NÚMERO DE JOGADORES: as partidas terão a participação de seis jogadores, sendo três contra três. As partidas serão com-

binadas, isto é, começa-se jogando um grupo contra outro (mão geral ou roda), para a volta seguinte jogar individualmente, cada jogador com o seu contrário, sentado no lugar oposto (testa), assim se alternarão as duas formas até que faltem seis tentos para o final da partida, pois desde então todas as mãos seguintes seguirão mão geral ou roda. Sairá jogando o mão e continuará o seguinte, até que todos tenham intervindo. Os pontos ganhos pelo testa engrossará o monte obtido pelo grupo ao qual pertence. A colocação dos jogadores será alternada.

O máximo de tentos APOSTADOS na testa é de 10 (dez), ou seja, seis da falta envido, ou seis da FLOR CONTRA FLOR E O RES-TO e mais quatro do VALE QUATRO.

Quando as partidas forem de testa, os demais jogadores devem permanecer ALHEIOS AO JOGO. Neste momento, quem por ventura falar para esclarecer um erro do grupo contrário ou do próprio, faz o companheiro perder os tentos jogados, ou seja, um do envido e outro do TRUCO, se não foi jogado ainda.

Nos jogos de testa, o Cobrador e o Pagador de tentos não poderão se manifestar; os tentos serão cobrados somente entre os testas que jogaram a vaza, mesmo que o mão da próxima testa já tenha jogado a primeira carta.

O CORTE: embaralhadas as cartas, corta aquele que estiver à esquerda do pé, devendo fazê-lo deixando pelo menos três cartas na mesa. Não será admitido o "GOLPE" sem corte.

IV - DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS: sairá distribuindo as cartas aquele que tirar a carta mais alta, ou seja, neste caso o REI é a carta mais alta do baralho. As cartas devem ser embaralhadas em cima da mesa, de boca para baixo. Não será aceito o "MANEIO" das cartas. Cada jogador receberá três cartas alternadamente, repartidas pela direita, e o restante deverá ser colocado à direita do pé, próximo ao mão, que se encarregará de juntar as cartas, pois será o próximo pé.

Nas partidas de TESTA, só poderão olhar as cartas recebidas, os jogadores que tiverem na sua vez de jogar. Se alguém olhar, as cartas serão distribuídas novamente. Se o jogo estiver em andamento, serão penalizados com o pagamento de 01(um) tento,

cobrado pelo seu testa. Desde que o distribuidor de cartas, tenha avisado que a partida é de 'TESTA'. As cartas serão distribuídas sempre por cima. Após a distribuição nenhum dos jogadores poderá tocar nas cartas restantes, que não estiverem em jogo (monte).

V - JOGO DE TESTA:

a) no jogo de testa não deverá ocorrer senha, nem é lícito mostrar as cartas sem necessidade, pois isto influenciará no jogo dos testas seguintes. Aquele que for pego passando senha, ou mostrar suas cartas sem necessidade, PERDERÁ UM TENTO, cobrado pelo seu testa. Será considerada desnecessária a carta mostrada após o encerramento da testa. Isso não ocorrerá na 3ª testa;

b) no jogo de testa o participante antes de jogar tiver suas cartas recolhidas pelo companheiro, deverá pagar dois tentos ao adversário, um do ENVIDO e outro do TRUCO, saldo em caso de o adversário ter FLOR, quando pagará quatro tentos, sendo três da FLOR e um do TRUCO. Quando as cartas forem recolhidas pelo trio adversário, receberá dois tentos do adversário, um do ENVIDO e outro do TRUCO. (2)

VI - O TENTEIO: o pagamento dos tentos poderá ser feito por um só jogador, ou adversário pagará para adversário ou ainda, deverá ser feito pelo juiz se for designado um para a partida. Os tentos deverão ser colocados três a três, abertamente sobre a mesa, para que todos os vejam e verifiquem o ingresso dos mesmos no poço de cada grupo.

VII - TAMPA BARALHO: são duas cartas, coladas, que têm os dois lados de cor diferente das costas do baralho em uso. No momento em que o "PÉ", da partida cortar o baralho, colocará a "BOCA" sobre o "TAMPA BARALHO", assim sendo, ninguém verá a boca do baralho, e nem será possível tirar a carta de baixo. O uso da tampa não é obrigatório nas partidas, mas basta que um trio solicite para que esta venha a ser usada.

VIII - REGRAS GERAIS

a) PASSAR AS CARTAS: quando um grupo ou o testa, sem jo-

gar nenhuma carta, passar suas cartas sem haver falado ou apostado, o grupo ou o testa contrário anotará dois tentos, um do ENVIDO e outro do TRUCO, que não mostrará suas cartas, salvo em caso de ter FLOR, quando cobrará quatro tentos, sendo três da FLOR e um do TRUCO, isso vale para cada testa. Nas partidas de roda, anotar-se-ão três tentos para cada FLOR e um pelo TRUCO.

Nas partidas de RODA, podem passar todos os que desejarem, sempre que fique um de cada grupo para competir. Com isso em nada se alterará a regra e contingência do jogo.

Quem haja cantado FLOR ou ENVIDO não pode ir ao baralho sem mostrar previamente as cartas que creditem seu canto, sob pena de reverter todos os pontos para o trio adversário. (1)

Se um jogador passar uma carta, passará automaticamente as restantes; ficando valendo as cartas jogadas.

Será permitido ao jogador que cantar FLOR ou ENVIDO, quando cantar os pontos, e na disputa das vazas do truco a passar suas cartas, porém no final deve desvirá-las e mostrar, para que não seja penalizado.

b) CARTA JOGADA: é aquela que tenha sido posta em sua TOTALIDADE sobre a mesa, não podendo ser retirada nem trocada por outra. A carta retirada, trocada ou levantada, mesmo que distraidamente pelo jogador, não dará mais o direito de fazer nenhuma aposta e nem a respostas, pois fica subentendido que o mesmo foi ao baralho. Duas ou mais cartas sobrepostas sobre a mesa ao mesmo tempo significará que as de baixo foram jogadas primeiro, devendo ficar visível que foram jogadas duas ou mais, sob pena de perder os tentos apostados no truco.

c) CARTAS JOGADAS EM CADA VOLTA: as cartas devem permanecer de boca para cima em frente de quem tenha jogado, assim se evitam confusões e se controlam os descartes e também para a comprovação dos tentos e propostas.

d) CARTAS MAL DISTRIBUÍDAS: O mau distribuidor de cartas o fará quantas vezes forem necessárias, sem prejuízo para o seu trio. Quem receber cartas de mais ou de menos deve avisar antes de jogar. Se comunicar o erro após jogar, ou depois de ter

iniciado o jogo, este perde os tentos jogados e os que faltam para jogar, no mínimo um do ENVIDO e um do TRUCO.

e) CARTAS VIRADAS: se uma carta virar ao ser distribuída ou repartida, o jogador afetado deverá dizer NO ATO se aceita ou se será efetuada nova distribuição. A aceitação se levará a cabo sempre que a carta virada seja uma negra (Rei, Cavalo ou Sota), quatro, cinco, seis, sete de copas ou bastos, ou seja, carta de pouco valor para o TRUCO. Tratando-se de carta de valor alto, como o Às de espada ou de bastos, sete de espada ou de ouro, três, dois ou Às de copas ou de ouro, automaticamente as cartas serão distribuídas novamente.

f) CARTAS (RECEBIDAS): depois de recebidas as três cartas por disputante, mesmo antes de ser iniciada a jogada, tudo o que se diga tem valor para o jogo, ainda que seja dito sem intenção ou distraidamente, ficando os contrários com o direito de aceitar, aumentar ou negar-se ao proposto.

Após a carta jogada tudo relacionado com ENVIDO ou FLOR não tem mais valor algum, tendo apenas, com respeito ao ENVIDO, como resposta a outra proposta dos contrários, desde que os companheiros não tenham fechado o QUERO ou NÃO QUERO.

g) MÃO: é o jogador que inicia o jogo e o primeiro a cantar os pontos das propostas aceitas, em nenhum caso defende por sua posição a mão do companheiro. Em igualdade de pontos para a FLOR ou ENVIDO e de cartas para o truco, é o mão quem primeiro jogou sua carta, de acordo com a ordem do jogo.

h) ACEITAÇÃO DAS PROPOSTAS E RESPOSTAS: As propostas e respostas devem ser ditas claramente, em voz alta, para serem levadas em conta, e repetidas se solicitadas pelos adversários. Se solicitada a repetição do canto, esta não significa a desabonificação das propostas já aceitas anteriormente. Ex: ENVIDO (primeiro) ENVIDO (segundo) – REAL ENVIDO (primeiro) – REPITA O SEU CANTO (segundo); isto equivale a dizer que o primeiro ao repetir o canto estará apostando 7 tentos, se aceito pelo segundo ou 4 tentos se não aceito.

No ENVIDO as propostas devem ser aceitas com a palavra "QUERO" e rejeitadas com o "NÃO QUERO". Mas, em caso de re-

vide ou aumento de proposta, este rebote significa aceitação da anterior, mas de qualquer forma e em última instância, alguém deve encerrar na forma indicada no começo.

Na FLOR e no TRUCO as condições são diferentes. A uma FLOR se contesta, NO ATO, com outra ou simplesmente se diz "É BOA", se não se tem nada.

Para o TRUCO não se pode fazer aumento para o RETRUCO ou VALE QUATRO sem haver encerrado previamente o QUERO a primeira proposta. Do contrário, estes rebotes não valerão nada.

Nas propostas e respostas ficam proibidos os termos que se prestam a equívocos, os diminutivos ou parecidos: "QUIETO", "TRUNFO", "TURCO", etc... mas se forem ditos, entendido(s) e aceito pelo(s) adversário(s) tem valor positivo, valendo pelo QUERO e TRUCO.

FLORZINHA, FLORESTA, FLORIANÓPOLIS, etc..., o jogador que disser, se tiver, não vale o canto, devendo complementar com o canto de FLOR. Porém, se não tiver vale como se tivesse cantado, sofrendo todas as consequências do jogo.

i) PROPOSTAS DUPLAS: nos casos em que haja uma proposta dupla, se aceita ou rejeita tudo ao dizer "QUERO" ou "NÃO QUERO".

Se unicamente aceita-se uma parte da proposta, se procederá da seguinte maneira:

- "Passo o primeiro e Quero o segundo" ou
- "Passo o segundo e quero o primeiro". ou
- "Passo o TRUCO e quero o ENVIDO". ou
- "Passo o ENVIDO e quero o TRUCO". ou

Pronunciando a palavra QUERO em primeiro lugar, considera-se aceita a proposta dupla, ainda que se agregue a palavra "PASSO" para a outra.

j) O CANTO: em qualquer das combinações em que seja aceita a proposta, seja no ENVIDO ou na FLOR, a quantidade cantada em primeiro lugar é a que vale e não poderá ser corrigida,

sofrendo todas as consequências inerentes ao jogo. Não valem equívocos, distrações ou frases alheias à partida, que para o caso se tornam como reais.

Após a palavra “QUERO”, o número dito em primeiro lugar é que vale.

§ 1º CANTO ATRAVESSADO: Refere-se ao jogador não respeitar a ordem de sequência em cantar ou responder a proposta do ENVIDO e suas variações, conforme a vaza que está sendo jogada; ou seja, os contrários desafiados na proposta responderão em (1º) MÃO, (2º) COTOVELO e (3º) PÉ. Não o fazendo, ocorre a perda de todos os tentos apostados no ENVIDO, mais os do truco.

k) CARTA JOGADA DE BOCA PARA BAIXO COM PROPOSTA: nas partidas de testa, se um jogador fizer uma das propostas do ENVIDO, FLOR ou TRUCO e ao jogar a primeira carta a mesma cair de boca para baixo, automaticamente ele passou as cartas, somente para o TRUCO, este jogador só poderá se manifestar se houver propostas de ENVIDO ou FLOR. Se ganhar a proposta do ENVIDO deverá desvirar suas cartas para comprovação, o mesmo deverá fazer, perdendo ou ganhando a proposta de FLOR. (2)

IX - FLOR

a) FLOR: a flor é formada por três cartas do mesmo naipe e valem três tentos. Nenhum dos quatro naipes tem mais valor do que o outro. A chamada “FLOR PARAGUAIA” não tem valor, isto é, três quatro ou qualquer trio de cartas iguais, não serão aceitos como flor.

b) VALOR DAS CARTAS: cada carta vale pelo número que leva. O Ás vale um, o dois vale dois e assim sucessivamente, o três, o quatro, o cinco, o seis e o sete. As NEGRAS não têm valor algum a ser computado no total a formar-se com as três cartas da FLOR.

Para se cantar uma “FLOR” e declarar o seu valor, somam-se o número das cartas denominadas BRANCAS e, ao total obtido, somam-se vinte pontos. O valor de uma FLOR composta de três negras é de vinte pontos. As negras nada valem, mais vinte, total é VINTE.

X - PENALIDADES: aquele que cantar FLOR, sem possuí-la, ainda que por engano, ou em conversa alheia ao jogo, perde quatro tentos, sendo três da FLOR e um do TRUCO não jogado, pois neste caso se dá por finalizado a volta.

Depois de haver cantado FLOR e tendo sido jogado o TRUCO, e comprove-se que não existia esta FLOR, ou que se cantara mal, os pontos da mesma serão abonados ao trio contrário, tanto os tentos da FLOR como todos os correspondentes ao TRUCO, sejam quantos forem e ainda que os tenham ganho. (1)

O jogador que cantar FLOR e for ao baralho sem mostrá-la perde os tentos da FLOR e ainda os correspondentes ao TRUCO jogado.

A FLOR renegada e descoberta pelos adversários dará a estes os três tentos da FLOR renegada e mais os do TRUCO.

XI - PEÇO FLOR: o Jogador que tem FLOR pode dizer ao seu adversário "PEÇO FLOR", quando suspeitar que o mesmo renegou a flor, o que pode ser feito; o jogador perguntado somente mostrará suas cartas ao final das três vazas, duas delas de naipe diferentes cumprirão a finalidade ou, se for necessário, mostrará as três cartas.

Só poderá pedir FLOR o jogador que a tiver. Este perderá um tento se o jogador consultado não tiver FLOR, ou ganhará os tentos da FLOR que comprovar haja sido renegada, e mais do ENVIDO, se jogado, e do TRUCO.

XII - SAÍDA COM FLOR: Se com o canto da FLOR um grupo sair, não será jogado o TRUCO.

XIII - DIVERSAS COMBINAÇÕES DE FLOR

a) FLOR SIMPLES: Sendo a FLOR uma proposta, quando um jogador cantar FLOR, os adversários ficam obrigados a responder NO ATO, com outra FLOR e suas variações (Contra FLOR, Contra FLOR e o resto...), ME ACHICO com FLOR onde será anotado somente mais um tento ou simplesmente se diz "É BOA" se não se tem nada. Cada jogador responde só pelas suas cartas, e ao que cantou anotar-se-ão três tentos. Se vários jogadores de um mes-

mo grupo cantarem FLOR NORMAL ou ACHICADA e os contrários não, anotar-se-ão três tentos por FLOR cantada.

b) FLOR E FLOR: quando um jogador de um grupo cantar FLOR e outro contrário responder FLOR, também se o primeiro não fizer proposta maior, os jogadores seguem com a segunda parte do jogo, o TRUCO. Após terminada a mão, mostram-se os pontos de cada um. A maior anotar-se-á seis tentos, três de cada uma das FLOR. Se vários jogadores de um grupo ou de ambos cantam FLOR, nestas condições se anotará a soma de todas elas ao grupo ganhador.

§ 1º - FLOR E FLOR – CONTRA – FLOR E O RESTO: quando um jogador de um grupo cantar FLOR e outro contrário responder FLOR, e o primeiro fizer proposta maior, CONTRA-FLOR E O RESTO, ao ganhador anotar-se-ão seis tentos pelas duas FLOR e ademais (pelo resto), os tentos que faltam ao que vai adiante para terminar a partida, e se não aceita, são seis tentos somente.

c) FLOR E CONTRA-FLOR: um jogador diz FLOR e seu contrário diz CONTRA-FLOR. Se o primeiro não aumentar a proposta, deve responder NO ATO se aceita, respondendo “QUERO”, e ambos cantam seus pontos. Ao ganhador anotar-se-ão seis tentos. Se não aceitar a CONTRA-FLOR, dirá “NÃO QUERO” ou “COM FLOR ME ACHICO”, ninguém canta seus pontos e o ganhador obtém quatro tentos, sendo três da FLOR e um da achicada.

d) CONTRA-FLOR E O RESTO: esta proposta pode ser feita por qualquer jogador que tenha FLOR, ou como resposta a outra do adversário. No primeiro caso, se ninguém contesta, vale como uma FLOR SIMPLES, mas se alguém tem FLOR deve responder no ato se aceita ou não. Se aceita, contam-se os pontos e ao ganhador anotar-se-ão seis tentos pelas duas FLOR e ademais (PELO RESTO), os tentos que faltam ao que vai adiante, para terminar a partida. Achicando-se, são quatro tentos, sendo três da CONTRA-FLOR e um da achicada. Nas partidas de TESTA, “CONTRA-FLOR E O RESTO” valem seis tentos, quando aceita.

e) FLOR, CONTRA FLOR, CONTRA-FLOR E O RESTO: ao anúncio de FLOR, e o contrário opõe a sua como CONTRA-FLOR, e o primeiro, sentindo-se forte ou desejando impressionar, responde “CONTRA-FLOR E O RESTO”, aceitando-se, são seis ten-

tos mais os que faltem ao ponteiro para terminar a partida. Se não aceita, são seis tentos somente. Nos jogos de TESTA, a FLOR, CONTRA-FLOR E O RESTO, valem somente seis tentos, quando aceito.

f) FLOR MÚLTIPLA: se forem cantadas várias FLOR, por ambos os grupos, se é aceita, somam-se todos os tentos relativos a todas as FLOR, e se um grupo se achicar, somam-se as FLOR do grupo ganhador mais um tento por FLOR achicada do grupo perdedor. Se um jogador cantar FLOR e não a possuir, perdem-se as outras do mesmo grupo e mais os tentos relativos ao TRUCO, ou mais um tento se este não foi jogado.

g) CANTO ACHICADO: quando um jogador possui uma FLOR de baixo valor (vinte, vinte e um, vinte e dois, etc...) poderá dizer "ME ACHICO COM FLOR" para proteger o seu saldo de tentos ou não desastrar o seu jogo, e também disputar o TRUCO, pois poderá ter cartas de valor para o mesmo. No caso de o adversário não possuir, o canto vale como uma FLOR SIMPLES, sendo obrigatório no final comprovar o seu canto, porém se o adversário tiver e cantar FLOR, ainda que seja de menor valor que a do cantor achicado, recebe quatro tentos, três da FLOR SIMPLES e um da FLOR ACHICADA. A FLOR CANTADA: "ME ACHICO COM FLOR" em disputa com o adversário, sendo em proposta ou resposta a outra flor, não será necessário mostrá-la.

§ 1º - Se ambos adversários cantarem: "ME ACHICO COM FLOR", considera-se o mão da vaza sempre o vencedor, anotando-se três tentos da sua FLOR, mais 1 tento de cada FLOR ACHICADA.

XIV - ENVIDO: as cartas para o ENVIDO tem o mesmo valor que a da FLOR, e quando se deve cantar agregam-se vinte pontos, isto quando tiver duas cartas do mesmo naipe. As negras não valem NADA. Assim, um cinco e uma sota do mesmo naipe formam cinco, que se canta "VINTE E CINCO", duas negras do mesmo naipe formam zero, que se agregam mais vinte pontos e formam "VINTE".

Quando se é obrigado a cantar e não se têm duas cartas do mesmo naipe, se cantará a maior das cartas BRANCAS, que vai de UM até SETE. Assim, o que tiver dois, quatro e um sete de naipes

diferentes, cantara “SETE”.

Se as três cartas forem negras de naipes diferentes, cantar-se-á a maior, ou seja, “REI”, CAVALO ou “SOTA”.

A carta maior, ou o maior número de pontos que se acuse, ganha os tentos postos em jogo.

Entre as negras, o ponto menor é a SOTA e o maior é vinte, formado por duas negras do mesmo naipe. Entre as BRANCAS, o menor ponto é o “UM” (ÁS), que ganha de qualquer uma das negras que estejam desacompanhadas, e o maior é o “TRINTA E TRÊS”, formado por seis e sete do mesmo naipe.

A primeira manifestação de ENVIDO deve ser feita antes de jogar-se a primeira carta. Após jogar a primeira carta pode ser dito com REVIDE.

Para o ENVIDO e para a FLOR, cada carta vale pelo valor que nela está escrito, com exceção das negras, que apesar de terem os números 10, 11 e 12, valem como DAMA (SOTA), CAVALO e REI, e nada valem para o cômputo dos pontos.

Em ESPANHOL, o “UM” jamais será confundido com o numeral “UM”, que nesta língua é “UNO”. No BRASIL, o numeral “UM” é facilmente confundido com o artigo indefinido “UM”.

Como o primeiro número cantado é o que vale, essa irregularidade provável de tradução criará uma dúvida. Assim sendo, deve-se cantar “REI”, “SETE”, “TRÊS”, etc..., sem o artigo indefinido. Quem fizer o canto com o “UM” antes do número, estará cantando “UM”, pois é muito usado nesse jogo o seguinte canto:

– Quatro e sete trinta e um, meus pontos são trinta e um (como no caso acima, foi cantado QUATRO pontos).

Dito o ENVIDO, o contrário responderá QUERO, se aceitar, em cujo caso se cantarão os pontos, fazendo em primeiro lugar o mão. O mão geral está sempre obrigado a cantar os seus pontos, os demais cantarão os seus se forem maiores, sendo menores bastará que se diga: “NÃO MATO” ou “É BOM”, com o que se dá por perdido, e ao outro se anotarão os tentos que estiverem em jogo

Dito o ENVIDO, o contrário responderá QUERO, se aceitar, em cujo caso se cantarão os pontos, fazendo em primeiro lugar o mão, conforme a ordem de sequência da vaza jogada, não sendo permitido o canto atravessado, com o que se dá por perdido, e ao outro se anotarão os tentos que estiverem em jogo; se não cantado os pontos pelo mão geral, pagar-se-ão todos os tentos postos em jogo; mesma pontuação paga, se descoberto que teve o canto atravessado; Ex: o pé geral canta 33, mas no cotovelo tinham 28 pontos que já bastariam para ganhar os tentos apostados.

Se é dito "NÃO QUERO", não se cantam os pontos e o que falou primeiro ganha um tento.

Quando empatados os pontos cantados, ganha o mão.

O que ganhar o ENVIDO será obrigado a mostrar os pontos ao término da volta, jogando as cartas na mesa, confirmando seu canto. Caso não confirme seu canto jogando as cartas na mesa, perderá todos os pontos disputados na volta.

O Jogador pode passar as suas cartas durante a parte do TRUCO, e ao término da volta, desvira-as e mostra os pontos cantados na primeira parte.

Quando um jogador ENVIDA e o outro tem FLOR, o ENVIDO fica anulado, pois a FLOR tem prioridade. É a primeira parte do jogo quando ocorre.

Quando um jogador envida e seu companheiro tem flor deverá acusá-la NO ATO, antes que haja manifestação de qualquer um dos adversários para a proposta envidada.

Se um jogador disser "ENVIDO MINHA FLOR", vale o ENVIDO e não vale a FLOR. Ou disser: "ENVIDO MINHA FALTA ENVIDO", vale o ENVIDO simples.

CANTO EQUIVOCADO: se, ao acusar os pontos do ENVIDO, não forem os mesmos que foram cantados, quem incorrer nesta falta, perderá os tentos do ENVIDO que foram apostados e mais

os do TRUCO, ainda que os tenha ganho. Se não foi jogado o TRUCO, perde um tento e todos esses tentos serão abonados ao trio contrário. (1)

XV - COMBINAÇÕES DE ENVIDO OU EMBIDO

a) ENVIDO SIMPLES: O ENVIDO vale DOIS tentos no caso de ser aceito e UM em caso contrário. Podem ser dispostos dois ENVIDO, cada um valendo dois tentos.

b) REAL ENVIDO: Vale TRÊS tentos se for aceito e UM se não for. Este é o valor quando dito isoladamente e não como revide, em cujo caso nada se faz mais que sustentar três tentos aos anteriores postos em jogo, se é aceito. Podem ser dispostos dois REAL ENVIDO, cada um valendo três tentos. Quando dito como revide e se dispara ficam os tentos anteriores como válidos ou aceitos e se anotam ao último que envidou. Sempre que o revide a aceitação da proposta anterior, ainda que não se pronuncie a palavra QUERO. Dito só a palavra REAL, nada vale. ENVIDO não pode ser colocado como rebote em sinal de REAL ENVIDO.

c) FALTA ENVIDO: pode-se dizer “FALTA ENVIDO”, ao iniciar a volta ou como revide. No primeiro caso, se é aceita, vale pelos tentos que faltem para terminar a partida, do trio que vai adiante. Se não é aceita, vale um tento como todas as demais. Se é dito como revide e é aceito, tem o valor que acabamos de expressar (os tentos que faltem para o ponteiro terminar). Se não é aceito, valem somente os tentos que somem as propostas anteriores a FALTA ENVIDO. Assim, ENVIDO, REAL ENVIDO, FALTA ENVIDO, se não é aceito, vale cinco tentos, dois do ENVIDO e três do REAL ENVIDO.

Também, ENVIDO, ENVIDO - ENVIDO, REAL ENVIDO, se quer, vale sete tentos, dois do primeiro ENVIDO, dois do segundo e três do REAL ENVIDO.

Os tentos são perdidos pelos que disparam ou não aceitam. A FALTA ENVIDO, se dita no início da partida e se for aceita, vale a partida inteira, porém no jogo de TESTA ela vale apenas seis tentos, se for aceita.

Sempre que faltar “UM” tento para um trio ganhar a partida,

coloca-se a FALTA ENVIDO, pois se colocar o ENVIDO SIMPLES, dará aos adversários a oportunidade de revide, podendo os oponentes aumentarem para o REAL ENVIDO, e os primeiros não podendo retornar para a FALTA ENVIDO, que nesse caso é menor que o ENVIDO (2 tentos). “Nenhum jogador deve apostar mais tentos do que lhes faltem para sair; se apostado, não poderá retornar para um número menor de tentos, inclusive se superior a sua falta. **d) TENTOS ENVIDO:** esta forma equivale ao ENVIDO SIMPLES, para não causar confusão.

XVI - TRUCO: se um jogador, antes de jogar a primeira carta, disser TRUCO, seus companheiros não poderão colocar o enviado, porém poderão cantar a flor antes que o adversário aceite o truco; por sua vez os adversários podem pôr o ENVIDO, se não tiverem jogado a primeira carta e antes de aceitar o truco. Neste caso o primeiro proponente deverá contestar o ENVIDO, se não houver FLOR, e o outro que disse ENVIDO responderá recém ao TRUCO.

O TRUCO divide-se em três partes: TRUCO, RETRUCO e VALE QUATRO. Contrariamente ao que acontece com a FLOR e o ENVIDO, no TRUCO é necessário responder o QUERO antes de pôr o revide.

Desejando-se aumentar uma proposta de TRUCO, dir-se-á QUERO RETRUCO; desejando-se aumentar uma proposta de RETRUCO, dir-se-á QUERO VALE QUATRO. A ordem não pode se alterar.

O TRUCO e demais revides podem ser colocados contra ou “EM CIMA” de qualquer carta, inclusive dos quatro, podendo-se “TRUCAR O QUATRO”.

O Valor da maior a menor carta é o seguinte: O ÀS de espadas mata o ÀS de paus (bastos), o qual mata o SETE de espada, que mata o SETE de ouro, o qual mata todos os TRÊS, os quais matam os DOIS, que por sua vez matam os ASES de copas e de ouro, que matam os REIS, estes os CAVALOS os quais matam as SOTAS (damas), que matam os SETES de copas e o de paus (bastos), que matam os SEIS, estes matam os CINCO e estes, finalmente matam os QUATROS, que são as cartas de menor valor.

O jogador que jogar a carta mais alta de uma vaza é o encarregado de jogar primeiro na vaza seguinte.

COMO SE GANHA O TRUCO: em geral, para ganhar uma volta, é necessário ganhar duas vazas das três que normalmente se jogam, porque pode acontecer o seguinte:

– Se um grupo ganhar a primeira e perder a segunda, será ganhador da volta o grupo que ganhar a terceira vaza;

– Se perder a primeira, deverá ganhar a segunda e a terceira para ganhar a volta;

– Tudo se não existirem vazas empatadas;

– Quando se jogam todas as vazas, sem haver dito o TRUCO, ao ganhador se anotará um tento somente, como se fosse um TRUCO não aceito.

VAZA EMPATADA: se um ou mais jogadores dos grupos jogam cartas de igual valor, se diz que a vaza vai empatada ou ÀS PARDAS. Se a primeira vaza vai parda, ganha o que faz a segunda.

– Empatando-se a primeira e a segunda vaza, ganha o que fizer a terceira vaza;

– Empatando-se a terceira, ganha o que fez a primeira vaza;

– Empatando-se a três vazas, ganha o que é mão, dos que jogarem as cartas que empardaram na terceira vaza.

Quando uma vaza fica empatada, joga em primeiro lugar o jogador que foi mão na vaza anterior.

Se dois jogadores do mesmo grupo jogam cartas de igual valor, maiores que as dos contrários, na vaza seguinte joga de mão o que foi em relação ao companheiro na vaza anterior.

O TRUCO vale DOIS tentos se querido e UM se não o for.

O RETRUCO vale TRÊS tentos se querido e DOIS se não o for (os dois do Truco querido).

O VALE QUATRO vale QUATRO tentos se querido e TRÊS se não o for (os três do retruco querido).

IR AO BARALHO: significa jogar a(s) carta(s) no monte; sendo que as que ficarem jogadas não terão valor algum.

No jogo de TESTA, se um jogador for ao baralho, tudo o que possa dizer não tem qualquer valor e significa o “NÃO QUERO” para todas as propostas que FOI, FORAM ou SERÃO feitas pelo adversário. Se é inicial, no caso de “ENVIDO E TRUCO”, perde UM tento, como se tivesse dito não quero, para o ENVIDO e mais UM tento para o não quero do TRUCO, e se for revide pagará os tentos postos em jogo.

Se um jogador ir ao baralho, e seu, ou seus companheiros ficam no jogo, ele ou eles é que defenderão a partida com suas cartas, sendo que no lugar do que foi ao baralho, pula-se quando chegar a sua vez de jogar e tudo que venha a dizer não terá valor.

Se um grupo ir ao baralho e não tenha sido feita proposta para o TRUCO, aos que ficam se anota um tento, como se fosse um TRUCO não querido.

Se antes de iniciar o jogo um grupo vai ao baralho, anotam-se para o grupo que ficou sem adversário dois tentos, um do ENVIDO e outro do TRUCO não queridos.

Se um jogador em uma vaza passar uma carta, isto significa que passará todas as demais.

NA LEI DO JOGO ESTÁ TUDO DITO: esta é uma manifestação feita exclusivamente pelo grupo que se encontra em grande desvantagem de tentos. É usado nos finais de partida e como medida extrema. Esta proposta somente poderá ser feita pelo trio que está perdendo e após um trio chegar nos tentos “BUE-NOS”, ou seja somente após a virada dos “DOZE”. Não existe esta proposta nos jogos de testa.

É formulada antes que se distribua a primeira carta e os contrários terão que ver as suas cartas para dar qualquer resposta, pois não estão obrigados a uma resposta ÀS CEGAS. Nada impede que o trio proponente olhe suas cartas. Esta fórmula equivale

dizer: FALTA ENVIDO E TRUCO E SE HOUVER FLOR, CONTRA-FLOR E O RESTO. Resolvendo-se a primeira parte do jogo, logo, independentemente, como sempre, joga-se o TRUCO.

a) Se ninguém tem FLOR, se responderá para a FALTA ENVIDO e o TRUCO, da seguinte maneira: "QUERO", aceitando-se tudo e "NÃO QUERO", recusando-se os dois. Aceitando-se algo, procede-se negando por primeiro o que não se aceita, e assim se dirá: Passo o TRUCO e quero a FALTA ENVIDO, ou passo a FALTA ENVIDO e quero o TRUCO, ou ainda, passo o SEGUNDO e quero o PRIMEIRO. Nesse caso o trio que colocou a lei e tiver flor deverá acusá-la NO ATO, antes que seus companheiros cantem seus pontos, sob pena de não poder mais cantá-la.

b) Se alguém tem FLOR, se responderá somente assim: "COM FLOR QUERO", aceitando-se tudo, ou seja, a CONTRA-FLOR E O RESTO e o TRUCO; ou "COM FLOR E NÃO QUERO" aceitando a CONTRA FLOR E O RESTO e recusando o TRUCO; ou "ME ACHICO COM FLOR" e "QUERO", cantando achicado e aceitando o TRUCO; ou ainda, "ME ACHICO COM FLOR" e "NAO QUERO", cantando achicado e fugindo do TRUCO.

c) Se mais de um jogador cantar FLOR, o primeiro responderá somente como está acima, o(s) outro(s) sendo companheiro ou adversário, poderá responder somente cantando "FLOR".

Obs.: em ambos os casos (com FLOR ou sem FLOR), o(s) adversário(s) é (são) obrigado(s) a responder(em) as propostas, após consultar(em) as suas cartas.

No jogo de TRUCO, além da proposta da "LEI DO JOGO" nenhuma aposta poderá ser feita no escuro, antes de se ter recebido as três cartas.

- ENVIDO MINHA FLOR - vale o ENVIDO e não vale a FLOR.

- NÃO HÁ FLOR SEM TRUCO - valem as duas propostas.

- Quem se inscrever na modalidade Truco Cego, não poderá participar em outra modalidade Esportiva e ou Campeira.

XVII - REGULAMENTO DISCIPLINAR DO JOGO DE TRUCO CEGO - MTG

a) O JOGO DE TRUCO tem como finalidade, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre os peões e prendas.

b) Todos os trios terão um "CAPATAZ", que o representará nos sorteios. Será o PORTA-VOZ e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às comissões organizadora e julgadora.

c) A COMISSÃO ORGANIZADORA E JULGADORA tem poderes para designar um "JUIZ" para os jogos que julgar necessários, mesmo contra a vontade dos participantes. O juiz ficará responsável pelo pagamento dos tentos.

d) Ao término das partidas, o "CAPATAZ" do trio vencedor deverá entregar para a comissão julgadora e organizadora o BARALHO, os TENTOS e as SÚMULAS das partidas disputadas, com os resultados.

e) A substituição de um jogador pelo reserva, só poderá ocorrer no fim de uma partida (set), tanto pelo perdedor quanto pelo ganhador.

I - O rodízio de testa é um direito do trio que perdeu a última partida, devendo o trio vencedor aceitá-lo, sem contestação.

II - Com a partida (set) em andamento, em um caso excepcional do jogador não poder mais participar do restante do torneio, com a autorização da comissão julgadora poderá ser substituído o jogador, neste caso perderá a partida (set) em questão.

f) As prendas participantes do jogo deverão usar pilcha completa ou pilcha alternativa, exceto chiripá (que é pilcha masculina) e os peões poderão usar a camisa peão (manga curta) em substituição à camisa manga comprida nas épocas quentes, permanecendo os demais componentes da pilcha gaúcha. Sendo vedado o porte de qualquer tipo de arma.

g) Serão desclassificados os trios que:

1) Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.

2) Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões.

3) Não obedecerem aos horários estabelecidos.

4) Não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juízes e da comissão organizadora.

5) Que durante a disputa da vaza afastarem-se mais de dois metros da mesa. Esta determinação não será válida para os jogos de "TESTA", quando o participante já tiver jogado e obtiver a autorização do trio adversário.

6) Se algum jogador apresentar sintomas ou indícios de embriaguez durante o jogo será automaticamente desclassificado e substituído pelo reserva, caso o trio não possua reserva será desclassificado na sua totalidade. Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.

7) Não será permitido a permanência de pessoas em volta das mesas, com a partida em andamento.

XVIII – TÉRMINO DO TEMPO DE JOGO

Após o término do tempo de jogo e a Comissão Organizadora verificar que nenhum dos trios estava gastando tempo inutilmente deverá determinar a colocação da FALTA ENVIDO ou FLOR e CONTRA FLOR E O RESTO até o término da partida; jogando da seguinte maneira:

Somente após a distribuição de todas as cartas, para todos os participantes, as mesmas poderão ser levantadas (caso alguém olhe as cartas antes do término da distribuição, pagará os tentos apostados e o baralho é passado para o próximo a dar as cartas), o mão geral inicia o canto e comprova o mesmo, se o próximo não matar responderá "NÃO MATO" ou "É BOM", se matar canta e comprova o canto tudo na ordem da mão da vaza jogada, sendo companheiro ou adversário. Nesta proposta a flor é soberana, se não comprovar o canto ou cantar FLOR e não possuir, paga todos os tentos da FALTA-ENVIDO apostados.

XIX - DAS COMISSÕES

Deverá existir 02 (Duas) comissões constituídas de pessoas idôneas e reconhecidamente conhecedoras do Regulamento de Truco Cego e do Regulamento Disciplinar para que se possa dar

início aos jogos.

a) Comissão Organizadora e Julgadora: Deverá ser composta no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros.

b) Comissão Disciplinar: Deverá ser composta de no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) membros.

c) Toda e qualquer decisão tomada por quaisquer das Comissões serão irrecorríveis.

XX - SINOPSE - (Vencedor)

a) Será o conjunto que derrotar o maior número de adversários.

b) O conjunto que tiver o maior número de partidas ganhas.

c) O conjunto que tiver o maior número de tentos.

d) Confronto direto.

e) Sorteio.

f) Na melhor de três partidas, o conjunto que ganhar duas partidas consecutivas, contará três partidas, ou seja, sendo a última partida, 24 tentos a zero.

g) Um jogo será composto de três partidas consecutivas e sem intervalos, sendo que cada jogo terá a duração máxima de duas horas (02h), sendo que após este tempo, caberá à Comissão Organizadora o ARBÍTRIO DE DETERMINAR O VENCEDOR DESTA JOGO, sendo penalizado o trio que estiver gastando tempo inutilmente. (1)

h) Os casos omissos, as Comissões Organizadora e Julgadora terão total poder de decisão.

Seção III

Jogo de Truco de Amostra

Art. 24 - O Jogo do Truco de Amostra obedece à regulamentação que segue:

REGULAMENTO DISCIPLINAR

a) O Jogo de Truco tem como finalidade, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre os peões e prendas.

b) Todos os Trios terão um "CAPATAZ", que o representará nos sorteios. Será o PORTA-VOZ e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às comissões organizadora e julgadora.

c) A Comissão Organizadora e Julgadora tem poderes para designar um "JUIZ" para os jogos que julgar necessários, mesmo contra a vontade dos participantes. O Juiz ficará responsável pelo pagamento dos tentos.

d) Ao término das partidas, o "CAPATAZ" do Trio vencedor deverá entregar para a Comissão Julgadora e Organizadora o BARALHO, os TENTOS e as SÚMULAS das partidas disputadas, com os resultados.

e) A substituição de um jogador pelo reserva ou o rodízio de testa, só poderá ocorrer no fim de uma partida.

f) As prendas participantes do jogo deverão usar pilcha completa ou pilcha alternativa, exceto chiripá (que é pilcha masculina) e os peões poderão usar a camisa peão (manga curta) em substituição à camisa manga comprida nas épocas quentes, permanecendo os demais componentes da pilcha gaúcha. Sendo vedado o porte de qualquer tipo de arma.

g) Serão desclassificados os trios que:

1. Subirem em cadeiras ou mesas durante a partida.

2. Desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões, e se manifestarem de forma exagerada e intimidativa (gritos fora de controle).

3. Não obedecerem aos horários estabelecidos.
4. Não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos Juízes e da Comissão Organizadora.
5. Que durante a disputa da vaza afastarem-se mais de dois metros da mesa.
6. Se algum jogador apresentar sintomas ou indícios de embriaguez durante o jogo será automaticamente desclassificado e substituído pelo reserva, caso o trio não possua reserva será desclassificado na sua totalidade. Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.
7. Não será permitida a permanência de pessoas em volta das mesas, com a partida em andamento.
8. A manifestação da senha deverá ser tradicional ou similar, de forma discreta e sem prejuízo no andamento do jogo, não podendo ser numérica e nem falada.

REGRAS GERAIS

NÚMERO DE JOGADORES: Pode-se jogar o Truco de Amostra com 2, 4, 6, 8, 10 e até 12 jogadores, já que dá 3 cartas por pessoa, ainda sobram duas no último caso.

Dependendo do número de jogadores, a partida se desenrola da seguinte maneira:

- 2 jogadores "partida de mano"- Em 18 tentos virando em 9.
- 4 jogadores "dois contra dois"- Em 24 tentos virando em 12.
- 6 jogadores "três contra três"- Em 30 tentos virando em 15.
- Para a FECARS somente poderão jogar na modalidade "Trio".

TENTOS: Os "tentos" são a mesma coisa que os pontos, é recomendado que se tenha 30 tentos iguais para marcar os pontos mais 2 diferentes para que se marque a virada. Para maior facilidade e melhor visibilidade é obrigatório que os tentos sejam

agrupados de 3 em 3. As partidas são jogadas em 30 tentos, os 15 primeiros são chamados MALOS e os 15 finais são chamados BUENOS. Quem completar os 15 TENTOS MALOS estará automaticamente em BUENOS (VIRADO).

O TENTEIO: É a operação de repartir os tentos ganhos no final de cada rodada. Antes de repartir as cartas no início do jogo cada grupo designará o encarregado de efetuar o tenteio que não poderá ser efetuado por outro durante a partida, o encarregado de um grupo servirá ao do grupo contrário e vice-versa (pagador e recebedor).

O BARALHO: Utiliza-se o chamado “Baralho Espanhol” desprezando-se todos os 8, todos os 9, os coringas e os Ases de Copas e de Ouros, desta forma restando 38 cartas. Nada impede que se jogue com os Ases de Copas e de Ouros, isso só depende de acerto anterior entre os Trios. Mas é bom lembrar que quando estes Ases estão no jogo ambos empardarão entre si.

O DADOR/PÉ: Formada as “Cruzas” alguém do grupo toma o maço de cartas embaralhando-as e colocando-as de boca para baixo no meio da mesa onde um participante por Trio irá retirar uma carta virando-a em sua frente. Aquele que tirar a carta de maior valor numérico será o DADOR/PÉ, em caso de empate repetirá o processo até desfazer o empate sendo DADOR/PÉ aquele que virar a carta com maior valor numérico. Estabelecido o DADOR, este deverá embaralhar as cartas e colocar o maço a frente do adversário imediatamente a sua esquerda para que este efetue o corte.

O CORTE: O corte será efetuado pelo CONTRAPÉ que irá dividir o baralho em dois montes de tal forma que o menor tenha no mínimo três cartas, sendo permitido corte de gaveta. Não será admitido o “GOLPE” sem corte. Ao jogador que efetuar o corte não lhe cabe virar a carta que definirá o naipe da Amostra.

DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS: Ao DADOR/PÉ cabe distribuir as cartas uma a uma para cada jogador, de boca para baixo por cima sempre pela direita e após receber sua terceira carta deverá tirar de cima do baralho e de boca para cima uma carta que definirá o naipe da Amostra, a partir daí tudo o que for dito terá valor.

CARTAS MAL DISTRIBUÍDAS: Se o DADOR/PÉ errar na distribuição das cartas a fará quantas vezes forem necessárias sem prejuízo para o seu Trio. Se uma carta virar ao ser distribuída ou repartida será efetuada nova distribuição automaticamente.

O MÃO: O mão é o primeiro jogador à direita do DADOR/PÉ, é também o primeiro a jogar, o primeiro a cantar os pontos das propostas aceitas, em nenhum caso defende por sua posição a mão do companheiro. Em igualdade de pontos para a Flor ou Envído tem preferência o mão da disputa. O mão de uma rodada será o DADOR/PÉ da próxima.

PÉ E CONTRAPÉ: O PÉ/DADOR é o último jogador de uma cruza a jogar sua carta, o “CONTRAPÉ” é o PÉ da outra cruza, fica posicionado a esquerda do PÉ/DADOR.

CARTA JOGADA: É aquela que tenha sido posta sobre a mesa com a boca para cima, não podendo ser retirada ou trocada por outra. Duas ou mais cartas sobrepostas sobre a mesa ao mesmo tempo significará que a ou as de baixo foram jogadas primeiro, devendo ficar visível aos demais que foram jogadas duas ou mais cartas, sob pena de perder os tentos apostados no Truco. Depois da carta jogada tudo relacionado com Envído ou Flor não tem valor algum tendo apenas direito de resposta a outra proposta dos contrários. As cartas jogadas em cada volta devem permanecer de boca para cima em frente a quem as tenha jogado, assim se evitando confusões e controlando os descartes servindo também para a comprovação dos tentos e propostas, as cartas misturadas pelo jogador ao centro da mesa não servirão como comprovação de proposta.

VALOR DAS CARTAS: Cada carta terá um valor de acordo com a função que está exercendo naquele partido, se for da amostra ou não, para efeito de saber-se a pontuação das Flores e dos Envídos e para determinar-se quem ganhará o Truco, as maiores vão matando as menores, segundo a ordem exposta, de cima para baixo, conforme a tabela que segue.

CARTA	VALOR E PONTOS	SENHA TRADICIONAL
2 da Amostra	30	Arregalar os olhos e levantar as sobrancelhas
4 da Amostra	29	Beijo sem estalo
5 da Amostra	28	Enrugar o nariz
11 da Amostra - Perico	27	Piscar o olho direito
10 da Amostra - Perica	27	Piscar o olho esquerdo
Rei da Amostra	Vale a carta virada e a senha é a mesma da carta virada	
As de espadas	1	Torcer um canto da boca
As de paus	1	Torcer um canto da boca
Sete de espadas	7	Torcer um canto da boca
Sete de ouros	7	Morder o lábio inferior e diz bom
Três	3	Morder o lábio inferior
Dois	2	Mostrar a língua
Rei	0	Estas cartas quando não são da Amostra não possuem nenhum valor quantitativo, mas podem auxiliar na formação das Flores e ajudam no <u>mata mata</u> do Truco
Cavalo	0	
Sota	0	
4, 5, 6 de qualquer naipe e 7 de paus ou copas	4, 5, 6 e 7	Estes valores servem apenas para Envido e Flor, somando aos valores das cartas da Amostra, isoladamente não valem nada e a maior, mata a menor.
Quando não se tem jogo fecha-se os olhos, querendo dizer estou cego.		

ACEITAÇÃO DAS PROPOSTAS: No Envido as propostas devem ser aceitas com a palavra QUERO e rejeitadas com NÃO QUERO, mas em caso de revide ou aumento de proposta, esse rebote significa aceitação da anterior; as duas de qualquer forma e em última instância alguém deve encerrar na forma indicada no começo, QUERO ou NÃO QUERO. Na Flor e no Truco as condições são diferentes a uma Flor se contesta no ato com outra ou simplesmente se diz "A Pontos ou Pontos", se não se tem nada. Para o Truco não se pode fazer um aumento para Retruco ou Vale Quatro sem haver dito QUERO previamente.

NAS PROPOSTAS E RESPOSTAS FICAM PROIBIDOS OS TERMOS QUE SE PRESTAM A EQUÍVOCOS, OS DIMINUTIVOS OU PA-RECIDOS: "Quieto", "Trunfo", "Turco", etc... mas se forem ditos, entendido(s) e aceito pelo(s) adversário(s) tem valor positivo, valendo pelo QUERO e Truco. Florzinha, Floresta, Florianópolis, etc..., o jogador que disser, se tiver, não vale o canto, devendo complementar com o canto de Flor. Porém, se não tiver vale como se tivesse cantado, sofrendo todas as consequências do jogo. Deve-se pronunciar tudo em voz alta e clara, para ser leva-

da em conta, e repetir se solicitado pelos adversários, e quando pronunciados devem ser esclarecidos obrigatoriamente.

O CANTO DOS PONTOS: Em qualquer das combinações em que seja preciso cantar os Pontos, seja no Envido ou na Flor, a quantidade cantada em primeiro lugar é a que vale e não poderá ser corrigida. E caso seja constatado o erro no canto dos Pontos este Trio perderá os tentos apostados no Envido ou na Flor bem como os correspondentes a todas as Flores que este trio possuir e mais os tentos apostados no Truco mesmo que este não tenha sido jogado, sendo revertidos todos os tentos para o Trio adversário. Quando um jogador envida e o adversário tem Flor, o Envido fica anulado, pois a Flor tem prioridade, é a primeira parte do jogo quando ocorre. A ordem de cantar os Pontos segue no Trio adversário do Mão até matar, havendo Pontos maiores no Trio do Mão e não manifestado deverá retornar a este para assim o fazer, seguindo desta forma até que haja um vencedor.

A FLOR: A Flor é formada por três cartas do mesmo naipe, por duas cartas da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro) e uma terceira chamada de "Liga", ou por uma carta da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro) e duas do mesmo naipe chamadas "Ligas" e valem três tentos. Nenhum dos quatro naipes tem mais valor do que o outro.

Para contar uma Flor Direta e sem Pata, Brava ou De Dentro, somam-se os valores das cartas denominadas "Branças" e ao total obtido somam-se 20 pontos. Exemplo: o Ás, o dois e o três do mesmo naipe somam seis pontos, mais 20 que se agregam, dão uma Flor de 26.

Para contar uma Flor com uma carta da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro), somam-se o valor da Pata (Brava ou De Dentro) e as Ligas "Branças". Exemplo: o 11 da Amostra, o seis e o cinco do mesmo naipe somam 27 mais 6 mais 5, dão uma Flor de 38.

Para contar uma Flor com duas cartas da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro), somam-se o valor da Pata (Brava ou De Dentro) maior, o final da Pata (Brava ou De Dentro) menor e a Liga "Branca". Exemplo: o 2 da Amostra, 4 da Amostra e o cinco, somam 30 mais 9 mais 5, dão uma Flor de 44.

A maior Flor é 47, formada com Três cartas da Amostra (Pata, Brava ou De Dentro). Exemplo: o 2 da Amostra, 4 da Amostra e o 5 da Amostra.

A menor Flor é 20, formada direta com três cartas Negras do mesmo naipe e não da Amostra. Exemplo: o “REI”, CAVALO e a “SOTA”.

QUANDO CANTAR: Durante o descarte da primeira rodada antes de colocar sua primeira carta sobre a mesa, o jogador que tiver deve anunciar que tem Flor e aguardar a manifestação imediatamente dos demais jogadores seguindo a ordem da volta, possibilitando dessa forma que o primeiro que anunciou sua Flor possa propor uma disputa entre a sua e a (s) outra (s). A proposta inicial de uma disputa de Flores deve ser formulada pelo primeiro que falou Flor, dependendo da pontuação de sua Flor poderá tomar três atitudes. Achicar-se, aumentar a quantidade de pontos que o adversário irá colocar em disputa ou ir para a mesa.

SAÍDA COM FLOR: Se com o canto da Flor um grupo sai não se joga o Truco se dando por finalizado a partida.

DIVERSAS COMBINAÇÕES (DE PROPOSTAS) DE FLOR

FLOR SIMPLES: Quando um jogador de um grupo canta Flor e o grupo contrário não tem seus componentes responderão “A Pontos ou Pontos” e o que cantou receberá três tentos. Se vários jogadores de um mesmo grupo cantam Flor e os contrários não, se pagará três tentos por Flor cantada.

FLOR E FLOR: Quando o jogador de um grupo propuser Flor e o outro contrário responde Flor, também, se o primeiro não fizer uma proposta maior, os jogadores seguem com a segunda parte do jogo (o Truco), e depois de terminada a mão, mostram-se os pontos de cada uma, a maior se anota três tentos.

FLOR E CONTRAFLOR: Quando um jogador propor Flor e seu contrário diz CONTRAFLOR, se o primeiro não aumentar a proposta deve responder no ato se aceita respondendo “QUERO” e

ambos cantam seus pontos; ao ganhador se anotará seis tentos. Se não aceita a CONTRAFLORE, responderá "NÃO QUERO", "COM FLOR ME ACHICO" ou "CHICA", ninguém canta seus pontos e o ganhador obtém quatro tentos, sendo três de sua Flor e um da Flor achicada. A esta proposta pode ser ajuntado tantos Real Envido quanto o jogador julgar, ao limite da falta envido. Sempre que há revide indica a aceitação da proposta anterior.

Ex: - CONTRAFLORE 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 24 tentos.

FLOR e CONTRAFLORE = 6 tentos + 6 Real Envido = 18 tentos, total 24 tentos

-COM FLOR 6 Real Envido, isto é, estão sendo apostados 21 tentos.

Com Flor = 3 tentos + 6 Real Envido = 18 tentos, total 21 tentos.

Para que se tenha ideia de quantos pontos estão sendo colocados em jogo é muito importante saber se o desafiante falou COM FLOR ou CONTRAFLORE.

CONTRAFLORE E O RESTO: Esta proposta pode ser feita por qualquer jogador que tenha Flor, ou como resposta à outra do adversário. No primeiro caso, se ninguém contesta vale como uma Flor simples, mas se alguém tem Flor deve responder aceitando ou achicando-se. Se aceita cantam-se os pontos e ao ganhador se anotará seis tentos pelas duas "Flores" e a demais "pelo resto", os tentos que faltam ao que vai adiante para terminar a partida. Achicando-se, são quatro tentos, sendo três da CONTRAFLORE e um da achicada. Um detalhe importante é que CONTRAFLORE E O RESTO só pode ser falado por uma cruz que tenha, no mínimo UM TENTO. A cruz que não tiver TENTOS para colocar o resto só poderá propor CONTRAFLORE A FALTA ENVIDO.

FLOR, CONTRAFLORE, CONTRAFLORE E O RESTO: Ao propor Flor o contrário opõe a sua como CONTRAFLORE e o primeiro sentindo-se forte ou desejando impressionar responde CONTRAFLORE e o Resto, aceitando-se são seis tentos mais os que faltam ao ponteiro para terminar. Se não é aceita são seis tentos somente.

Jogando-se de oito ou mais na testa a CONTRAFLORE e o Resto vale igual à jogada de volta. EXEMPLO: FLOR, CONTRAFLORE, CONTRAFLORE E O RESTO, SE NÃO ACEITO, VALE SEIS TENTOS.

FLOR MÚLTIPLA: Nas partidas de quatro de seis, quando se propõem várias Flores por ambos os grupos, ao ganhador caberá três tentos por Flor do seu Trio e se um grupo se achica, somam-se as Flores do grupo ganhador mais um tento pela achicada do outro grupo ainda que estes tenham duas ou mais Flores em jogo.

PEÇO FLOR: O jogador que tem Flor pode dizer ao seu contrário ou a todos "Peço Flor" quando suspeitar que algum deles renegou a Flor. O jogador que tem Flor e pede Flor, perderá um tento por Flor pedida, se todos jogarem suas cartas e nenhum tiver Flor. E ganhará 3 (três) tentos por Flor que comprovar haja sido renegada. Se houve proposta feita, Dita Contra ou Tudo Dito Na Lei Do Jogo, o Trio que renegou a Flor e foi descoberto perderá a quantidade de tentos apostados, devendo ser revertido ao trio que pediu a Flor.

PENALIDADES: Aquele jogador que cantar Flor sem possuí-la ou cantar Flor e logo vai ao baralho sem mostrá-la, perderá os três tentos da Flor e as outras do mesmo grupo e ademais os tentos do Truco, um se não foi jogado e tantos tentos quantos forem postos em jogo, e reverte para o Trio adversário.

O ENVIDO: Se nenhum dos jogadores tem Flor, pode-se jogar o Envio, mas não é obrigatório por maiores cartas que se tenham. Dito o Envio, o contrário responderá "Quero" se aceita; em cujo caso se cantarão os pontos, fazendo em primeiro lugar o que for mão. O mão está sempre obrigado a cantar seus pontos, os demais cantarão os seus se forem maiores, sendo menores bastará que se diga "não mato" ou "são bons", com o que se dará por perdido, e ao outro se anotarão os tentos que estiverem em jogo. Se for dito "Não Quero", não se cantam os pontos e aquele que falou Envio ganha um tento. Quando colocado o Envio e aceite, caso empatem os pontos cantados ganha o mão da disputa. Aquele que ganha o Envio será obrigado a mostrar os pontos ao terminar a volta, salvo no caso em que já tenha jogado as cartas que creditem o canto dos pontos.

As cartas para o Envido tem o mesmo valor que para a Flor, e quando se deve cantar se agregam 20 pontos como naqueles casos que se tenham unicamente duas cartas do mesmo naipe e não da Amostra. Assim, tendo um dois e um quatro do mesmo naipe, se somam seis, dizendo vinte e seis. Assim, um cinco de copas e uma sota de copas formam cinco que se canta "vinte e cinco". Duas negras do mesmo naipe valem zero, mais os vinte que se agrega, canta-se vinte pontos.

Para contar Envido com (Pata, Brava ou De Dentro), somam-se o valor da (Pata, Brava ou De Dentro) e a Liga "Branca" MAIOR. Exemplo: o 5 da Amostra, o seis e o sete de naipes diferentes somam 28 mais 7, dão um Envido de 35.

Quando se deve cantar e não se tem duas cartas do mesmo naipe ou uma (Pata, Brava ou De Dentro), se cantará a maior das cartas BRANCAS, que vai de UM até SETE. Assim, o que tiver três, seis e um sete de naipes diferentes, cantara "SETE". Se as três cartas forem negras de naipes diferentes e não da Amostra, cantar-se-á a maior, ou seja, "REI", CAVALO ou "SOTA". Entre as Negras, o ponto menor é a SOTA e o maior é vinte, formado por duas Negras do mesmo naipe. Entre as BRANCAS, o menor ponto é o "UM" (ÁS), que ganha de qualquer uma das Negras que estejam desacompanhadas, e o maior é o "TRINTA E SETE", formado pelo 2 da Amostra e o sete de qualquer naipe.

A primeira manifestação do Envido deve ser feita normalmente pelo CONTRAPÉ ou PÉ antes de jogar a primeira carta, logo pode responder como revide qualquer um que já tenha jogado a sua. Qualquer dos jogadores pode iniciar ou rebotar com a proposta "n" tentos de Envido ou "n" Real Envido. Ex: 8 tentos de Envido ou 6 Real Envido, no primeiro caso está sendo proposto 8 tentos, no segundo caso está sendo proposto 18 tentos.

COMBINAÇÕES DE ENVIDO

ENVIDO SIMPLES: O Envido vale dois tentos em caso de ser aceito e um em caso contrário.

REAL ENVIDO: Vale três tentos se aceito e um em caso contrário.

rio. Este é o valor quando dito isoladamente e não como revide. Podem ser propostos dois, três ou mais Real Envigo, cada um valendo três tentos. Quando é dito como revide e o trio adversário disser “NÃO QUERO”, ficam os tentos anteriores como válidos ou aceitos, e se anotam ao último que envidou. Sempre que há revide indica a aceitação da proposta anterior, ainda que não se pronuncie a palavra “Quero”.

ENVIGO ENVIGO: Pode ser contestada a proposta de Envigo de uma parte com a proposta de Envigo de outro. Se o primeiro aceita dizendo “Quero”, se cantam os pontos e ao ganhador se anotam quatro tentos. Se o primeiro disser “Não Quero”, o segundo ganhará dois tentos. A combinação Envigo Envigo dita por um jogador ou por seus companheiros de cruza vale como um só.

FALTA ENVIGO: Pode-se dizer “Falta Envigo” ao começar a volta ou como Revide. No primeiro caso se é aceita vale pelos tentos que faltem para terminar a disputa para aquela cruza que vai adiante. Se não é aceita vale um tento; se é dito como Revide, e é aceito, tem o valor que acabamos de expressar (os tentos que faltem ao ponteiro para terminar). Se não é aceito, vale somente os tentos que somem as propostas anteriores à Falta Envigo.

Exemplo: Envigo, Real Envigo, Falta Envigo, se não aceito, vale cinco tentos. Envigo, Envigo, Real Envigo, Falta Envigo, se não aceito, vale sete tentos, 2 do primeiro Envigo, 2 do segundo Envigo e 3 do Real Envigo. Os tentos são perdidos pelo que dispara ou não aceita. Quando um dos Trios ou ambos estiverem em “Buenos” o máximo de tentos que se pode disputar nas variações de Envigo e Rebotes será a quantidade correspondente a FALTA ENVIGO para o Trio que vai a frente.

TENTOS DE ENVIGO: Esta forma também é de pouco uso. Antes da frase “Tentos de Envigo”, deve ser dita a quantidade que se quer envidar. Exemplo: Se dirá: 5 tentos de Envigo, 7 tentos de Envigo etc... Se é aceita, vale os tentos expressados em primeiro lugar, e se não, vale um tento. Não se pode dizer, Envigo 5 tentos, Envigo 7 tentos, neste caso esta manifestação tem o valor de um Envigo simples por ter sido a palavra “Envigo” dita em primeiro lugar.

ATÉ IGUALAR ENVIDO: Esta forma também é de pouco uso e só pode ser colocada pela cruz que vai atrás, isso quer dizer que está sendo apostado o número de tentos que a cruz que vai a frente leva de vantagem sobre a outra cruz. Caso não seja aceita, a cruz que colocou receberá um tento, (não confundir com Falta Envido). Esta proposta deverá ser colocada toda vez em que as cartas forem distribuídas, não bastando colocando uma vez e valer até que a igualdade aconteça.

O TRUCO: É geralmente a última parte do jogo. Nos casos em que não se cantam Flor e ninguém faz proposta para o Envido, se joga diretamente o Truco. Se um dos jogadores que não o pé antes de jogar a primeira carta disser Truco, os adversários no ato podem cantar Flor ou dizer Envido. Neste caso, o primeiro proponente deverá contestar ao Envido, se não houver Flor e o outro, o que disse Envido, responderá ao Truco. O Truco se divide em três níveis de aposta: Truco, Retruco e Vale Quatro. Contrariamente ao acontece com a Flor e com o Envido, no Truco é necessário responder “Quero” antes de propor um revide. Desejando-se aumentar uma proposta de Truco, se dirá: ““QUERO” Retruco”, desejando-se aumentar uma proposta de Retruco se dirá ““QUERO” Vale Quatro”, a ordem é essa e não se pode alterar. Ao Truco não pode se suceder o Vale Quatro.

COMO SE GANHA O TRUCO: Em geral para ganhar uma volta é necessário ganhar duas vazas das três que normalmente que jogam, porque pode acontecer o seguinte:

a - Se um grupo ganha a primeira e perde a segunda será ganhador da volta o que ganhar a terceira vaza.

b - Se perde a primeira deverá ganhar a segunda e a terceira para ganhar a volta.

Obs.: Tudo se não existirem vazas empatadas. (Que veremos a seguir).

Quando se jogam todas as vazas sem haver sido dito Truco, ao ganhador se anotará somente um tento, como se fosse um Truco não aceito.

VAZA EMPATADA: Se os jogadores ou grupos jogam uma carta de igual valor, se diz que a vaza vai empatada ou "As Pardas". Se a primeira vaza vai parda, ganha o que fizer a segunda vaza. Empatando-se a primeira e a segunda vaza ganha o que fizer a terceira. Empatando-se a segunda vaza ganha quem fez a primeira vaza. Empatando-se a terceira vaza ganha o que fez a primeira. Empatando-se as três vazas ganha o que é mão. Quando uma vaza fica empatada, joga em primeiro lugar o jogador que foi mão na anterior. Se dois jogadores do mesmo grupo jogam cartas de igual valor, maiores que as dos contrários, na vaza seguinte joga de mão aquele que foi em relação ao companheiro na vaza anterior. O Truco vale dois tentos se aceito e um tento se não. O Retruco vale três tentos se aceito e dois tentos se não. O Vale Quatro vale quatro tentos se aceito e três tentos se não.

ESTÁ DITA A CONTRA: Significa que caso o outro Trio tenha Flor a proposta seja "CONTRAFLORES a Falta Envido", isso não significa que o Trio que propôs seja obrigado a ter Flor, pois esta proposta deve ser efetuada pelo CONTRAPÉ da cruzada que está atrás em pontos até a ocasião da virada da Amostra (às cegas), mas sua resposta não deverá ser às cegas.

NA LEI DO JOGO ESTÁ TUDO DITO: Esta é uma manifestação feita quase que exclusivamente pelo grupo que se encontra em grande desvantagem de pontos. É usada nos finais de partida e como medida extrema ainda que não tenha um valor técnico de maior eficiência. Esta proposta deverá ser formulada antes da virada da Amostra e os contrários terão que ver as suas para dar qualquer resposta, pois não estão obrigados a uma resposta às cegas. Esta proposta equivale dizer "Falta Envido e Truco" e "se houver Flor, CONTRAFLORES e o Resto e Truco". Se houver Flor, os adversários cantam suas Flores e responderá para CONTRAFLORES e o Resto e o Truco da seguinte maneira: "com Flor Quero" aceitando-se tudo ou "com Flor Não Quero", recusando-se tudo, mas aceitando-se algo se procede "Passo o Truco e com Flor Quero", ou "Com Flor Me Achico e Quero o Truco". Se nenhum adversário tem Flor, dirá A Pontos e daí se responderá para Falta Envido e o Truco da seguinte maneira: "Quero" aceitando-se tudo ou "Não Quero", recusando-se tudo, mas aceitando-se algo se procede (PASSANDO) o que não se aceita e aceitando-se o que quer fechar. Exemplo: Passo Truco e quero a falta ou passo a falta e Quero o Truco.

Para uma cruzar colocar toda LEI DO JOGO é necessário que uma das cruzas ou as duas estejam em BUENAS e também só pode ser colocada pela cruzar que está atrás em pontos. Esta proposta só poderá ser colocada antes da virada da Amostra, pois a partir deste momento não se pode falar mais nada no escuro.

PROPOSTAS DUPLAS: Nos casos em que haja uma proposta dupla, se aceita ou rejeita tudo ao dizer "QUERO" ou "NÃO QUERO". Se unicamente aceita-se uma parte da proposta, se procederá da seguinte maneira: - "Passo o primeiro e Quero o segundo" ou - "Passo o segundo e quero o primeiro", ou "Passo o Truco e quero o Envido" – ou - "Passo o Envido e Quero o TRUCO", ou Pronunciando a palavra QUERO em primeiro lugar, considera-se aceita a proposta dupla, ainda que se agregue a palavra "PASSO" para a outra.

IR AO BARALHO: Significa jogar as cartas de boca para baixo junto ao que restou do reparte, o jogador que assim fizer, atesta sua desistência e a dos demais companheiros. Se um jogador passar uma de suas cartas deverá passar as demais que faltem jogar, mas mesmo com suas cartas passadas tudo que disser terá valor como proposta no jogo. Se um jogador passa e seu companheiro fica em jogo ele somente defende a partida com suas cartas, e o lugar do outro se pula quando chega a vez em que deveria jogar. Se um grupo passa suas cartas e não tenha sido proposto o Truco, aos que ficam se anota um tento, como se fosse um Truco não aceito.

VENCEDOR DO TORNEIO:

- Será vencedor do torneio quem derrotar o maior número de Trios adversários (vitórias).

- Em caso de empate no número de vitórias será vencedor o Trio que tiver ganho o maior número de partidas (partidas).

- Em caso de permanecer o empate será vencedor o Trio que tiver o maior número de tentos a seu favor (tentos).

- Permanecendo o empate decidir-se-á o vencedor pelo confronto direto.

- Se todas as possibilidades acima não resolver, será efetuado então o sorteio puro e simples entre os trios envolvidos (sorteio).

- Em caso do número de equipes por chave serem diferentes será aplicado o sistema de percentual (aproveitamento).

- Por tratar-se de “melhor de três partidas” o Trio que ganhar duas partidas consecutivas anotará 1 (uma) vitória, 3 (três) partidas e 90 (noventa) tentos.

- Ao trio adversário será anotado 0 (zero) vitórias, 0 (zero) partidas e a soma dos tentos por “ele” conquistado nas partidas jogadas.

- Um jogo será composto de 3 (três) partidas sendo que cada jogo terá duração máxima de 02h00min (duas horas) sendo que vencido esse tempo caberá à Comissão encerrar o jogo determinando o Trio vencedor.

Seção IV **TETARFE (Tejo, Tava, Argola e Ferradura)**

Art. 25 - A modalidade de jogo reconhecida pela sigla TETARFE inclui os jogos de Tejo, da Tava, da Argola e da Ferradura.

Art. 26 - O TETARFE, aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí-RS em julho de 2001, segue as regras que seguem:

I - TEJO:

a) É um jogo de origem Espanhola, dos mais antigos que se praticou neste Estado, temos notícias de sua prática por volta do ano de 1768, na cidade de Rio Grande. Tanto que agora, durante a restauração de um dos prédios mais antigos da cidade, foi encontrado restos de peças usadas para a prática desse jogo: exemplo as fichas de cerâmica que se usava para a realização do jogo do Tejo. Além do litoral Sul, parte da fronteira, fomos encontrar notícias desse jogo, também nas Missões.

b) CANCHA: cancha para realização do jogo do Tejo, é cons-

tituído de 2 (dois) círculos, o menor com raio de 25 cm, e no centro deste, é escavado um buraco, de raio aproximado de 4 cm e profundidade de mais ou menos 4 cm, na borda posterior do buraco, é cravada uma adaga ou algo semelhante com lâmina de 3 a 4 cm de largura e não menor de 20 cm de altura. O círculo maior, com raio de 50 cm, com uma raia distante 4 metros da borda anterior do círculo maior, onde se posicionará o jogador.

c) JOGADA: cada jogador executará, dez lançamentos de fichas, que poderão ser de metal ou cerâmica, com raio de 2 cm e espessura de 4 mm se de cerâmica ou 2 mm, se de metal. O lançamento, será executado, com o jogador posicionado atrás da raia de 4 metros.

d) JOGADA E PONTO: a ficha ao ser lançada, se tocar na lâmina da adaga e cair no buraco, contará 5 pontos. (2)

e) A ficha ao ser lançada se não tocar a adaga e, no entanto, cair no buraco, valerá 4 pontos. (2)

f) A ficha lançada, não tocando a adaga e caindo no buraco, no entanto parar dentro do limite do círculo menor, valerá 3 pontos.

g) A ficha lançada, que ficar dentro dos limites do círculo maior, valerá 2 pontos.

h) A ficha lançada, que ficar fora dos limites do círculo maior, contará negativamente 1 ponto para o jogador.

i) A ficha ao ser lançada e ficar sobre um dos raios de 25(vinte e cinco) ou 50cm(cinquenta), não sendo totalmente clara a sua posição, valerá sempre a pontuação maior. (2)

j) A contagem dos pontos, se dará após o lançamento de todas as fichas, somando-se os pontos positivos e subtraindo-se os negativos.

II - TAVA:

De acordo com o regulamento específico da Tava. Serão jogados 04 (quatro) tiros de tava para cada jogador.

III - ARGOLA:

a) o Jogo das argolinhas, consiste em lançar 3 (três) argolinhas de diversos tamanhos em uma barra de ferro a uma distância de 5 metros.

b) CANCHA: colocar uma barra de ferro redonda de 1/2", cravada ao solo, deixando para fora da terra, 15 cm, distante de uma raia marcada a 5 metros.

c) Cada jogador lançara 3 argolas, confeccionadas em ferro de 3/8" com diâmetros diferenciados de 8 cm, 12 cm e 16 cm.

d) O jogador lançara as três argolas, uma de cada vez, de tal forma que esta se encaixe na barra de ferro.

e) PONTOS: a argola de 8 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 5 (cinco) pontos.

f) A argola de 12 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 3 (três) pontos.

g) A argola de 16 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 1 (um) ponto.

h) Todos os pontos serão computados após o lançamento das três argolinhas.

IV - FERRADURA:

a) O jogo da ferradura constitui-se no lançamento de ferraduras comuns, numa pista de 5(cinco) metros de comprimento, onde na extremidade oposta estará cravado uma barra de ferro de 1/2" com 20 cm de altura. De tal forma que ao final da jogada, a ferradura fique presa a barra.

b) O jogador lança três ferraduras comuns, uma de cada vez, se esta bater na barra de ferro e prender-se a barra, antes de tocar o solo, valerá 5 (cinco) pontos.

c) Se o jogador lançar a ferradura, e esta tocar o solo antes de prender-se a barra de ferro, valerá 2 (dois) pontos.

d) Se o jogador lançar a ferradura e esta não se prender à

barra de ferro, não contará ponto algum.

V - PISTA PARA O TETARFE:

A pista para a disputa das modalidades que compõem o jogo, que é o conjunto dos jogos de TEJO, TAVA, ARGOLA e FERRADURA. Terá as seguintes dimensões: A pista para o jogo do TETARFE, terá um comprimento total de 9 (nove) metros, de uma extremidade a outra e uma largura de 2 (dois) metros. A primeira raia, determina o local onde deverá posicionar-se o competidor, para os arremessos de todos os jogos, ou seja, Tejo, Tava, Argola e Ferradura. Sendo que as divisões médias indicam os 4 (quatro) metros de tejo, e os 5 (cinco) metros de argola, onde deverão ser instalados os ferros para o jogo das argolas e as ferraduras e ainda o buraco com os círculos para o lançamento das moedas do tejo. A última raia na medida de 7 (sete) metros indica o limite para montagem da bacia para o jogo de tava.

CANCHA DO TETARFE

VI - JOGO:

Para uma rodada de TETARFE, cada competidor fará as seguintes jogadas: lançará 10 (dez) moedas do jogo do TEJO; lançará 4 (quatro) tiros de TAVA; lançará 3 (três) ARGOLAS de tamanhos diferentes e lançará 3 (três) FERRADURAS. Sempre posicionado na mesma raia. Nesta modalidade, a contagem dos pontos se dará pela soma de todos os lançamentos feitos pelo competidor.

Seção V

Jogo da Bocha Campeira

Art. 27 - O jogo da Bocha Campeira foi aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí - RS em julho de 2001 e segue as seguintes regras:

I - Medida da cancha: 30 (trinta) metros de comprimento por 10 (dez) metros de largura em terreno gramado.

II - Ninho: local onde ficam as bochas para o início do jogo, sempre nas cabeceiras da cancha.

III - Tipo de bochas: poderá ser de madeira ou sintética.

IV - Modalidade de jogos: trios.

V - Jogadas: o balim deverá ser lançado da cabeceira da cancha (ninho) até 3 (três) vezes, sem prejuízo do trio arremessador, caso não logre êxito nestes 3 (três) arremessos o bolim passará para o trio adversário e ficará posicionado a uma distância da cabeceira da cancha nunca inferior a 10 (dez) metros e nem superior a 20 (vinte) metros. Todo e qualquer arremesso da bocha quer para arrimar ou bocheiar (bater) deverá ser efetuado de dentro da cancha.

VI – Para lançar a bocha do ponto (arrimar) o jogador poderá dar até dois passos e não necessita ficar parado depois de efetuado o arremesso;

VII – O jogador que for bocheiar, poderá dar até três passos e não necessita ficar parado depois de efetuado o arremesso;

VIII – Se o balim, ao ser atingido, ultrapassar os 20 metros, os jogadores poderão se aproximar dos 10 metros para efetuar a jogada.

IX - Sempre que o balim for batido e ultrapassar os limites da cancha, será considerado balim fora de cancha.

X - Qualquer bocha que sair fora dos limites da cancha, estará fora de jogo.

XI - Quando numa jogada o balim for golpeado e deslocar-se para uma distância além dos 20 (vinte) metros, em direção a cabeceira oposta, o ninho poderá avançar até os 10 (dez) metros, onde jogador realizará a sua jogada.

XII - A partida será jogada em 12 (doze) pontos, cada bocha valendo 1 (um) ponto.

XIII - Uma equipe será composta por um trio com um elemento de reserva; que poderá ser substituído a qualquer momento do jogo.

XIV - Para a prática desta modalidade os jogadores deverão usar pilcha completa.

XV - Para a prática deste esporte, dentro do MTG, cada equi-

pe, deverá estar representando uma Entidade Tradicionalista filiada e devidamente em dia com as suas obrigações.

XVI - Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.

Seção VI ***Jogo do Solo***

Art. 28 - Sobre a origem e a pesquisa do Solo:

O jogo de Solo é um jogo de cartas de origem Espanhola, sendo que foi notada a sua existência entre o povo Gaúcho, por volta de 1800. Encontramos informações sobre o jogo na Região Central e Serra, especialmente nas regiões de Palmeira das Missões, Santa Maria, Cachoeira do Sul, Santana da Boa Vista, Caçapava do Sul, Tupanciretã, Quevedos, etc. Hoje é ainda muito jogado nos comércios de carreira, pela campanha, especialmente por homens com idade acima de quarenta anos. Encontramos também algumas mulheres que praticam o jogo, mas é raro.

Na nossa pesquisa a respeito do jogo do Solo, visitamos a cidade de Palmeira das Missões, onde foi nosso informante o Sr. Wilmar Winck de Souza e Sr. Hermes Garcia. Estivemos também no interior do Município de Santa Maria, onde encontramos durante a realização de um rodeio, no CTG Tropeiro Velho localizado no Passo das Laranjeiras, informações com os Srs. Joaquim Tavares, Martin Farias, Mário Farias, Cláudio Rocha e Wanda Rocha. Da cidade de Santana da Boa Vista obtivemos a contribuição do Sr. José Teixeira. Estivemos também no interior do Município de Cachoeira do Sul, onde o jogo do Solo foi muito praticado nos comércios de carreira no lugar denominado Irapuá onde fomos buscar na família Marques as informações. Também temos informações da prática desse jogo no Município de Quevedos que está localizado entre Tupanciretã e São Pedro do Sul no centro do Estado.

Art. 29 - O Jogo do Solo, aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí - RS em julho de 2001, obedece a seguinte regulamentação:

I - O jogo do Solo é praticado (jogado) por três jogadores.

Pode ter mais um, que será o CARANCHO, que deverá ser sempre o distribuidor de cartas, mas que não joga a partida em que deu as cartas.

II - Os jogadores são denominados "mão", "centro" e "pé". O carancho, quando houver, distribui as cartas, mas não joga a partida.

III - Uma partida de solo é composta de doze (12) vazas.

IV - O "pé" no jogo é quem distribui as cartas, se jogado por três. Se jogado por quatro, é quem está posicionado a esquerda do "carancho". O "pé" é o último jogador a receber as cartas.

V - TRUNFO: São as cartas do naipe escolhido pelo Solante, antes de jogar a partida e após a distribuição de todas as cartas. Uma carta de trunfo, na vaza sempre será a matadora, resguardados os valores de cada carta. Nenhuma carta de outro naipe matará o trunfo.

VI - O Baralho utilizado é o Espanhol, desprovido dos oito (8), dos nove (9) e dos dois (2), portanto são trinta e seis (36) cartas.

VII - Para início dos jogos, haverá sorteio entre os candidatos para a formação das mesas.

VIII - O sorteio para formação das mesas será feito de tal forma que todos os jogadores participem da rodada, formando mesas com três ou quatro jogadores. Se pelo número de participantes sobra um ou dois candidatos eles estarão classificados automaticamente para a próxima composição da mesa, não podendo entrar noutra sorteio porventura existente.

IX - Todo o jogador que usar má fé ou usar de recursos que desabonem o evento será automaticamente desclassificado.

X - Na primeira jogada do trio, cada jogador tirará uma carta do baralho e quem tirar a carta de valor maior sairá dando cartas.

XI - O carancho, ou o "pé" distribui as cartas uma a uma, sempre por cima, em número de doze (12) para cada jogador.

XII - Após receber as cartas cada jogador poderá fazer as pro-

postas de jogo iniciando pelo “mão”. Se não tiver cartas boas para solar o jogo dirá “eu passo” passando depois pelo centro, que verificará as suas cartas boas para solar o jogo, dirá: “eu passo”. O “mão” é obrigado a solar o jogo, podendo para isso solicitar uma carta de sua livre escolha sempre a melhor, pela qual dará também uma carta de sua livre escolha. O trunfo é escolhido pelo Solante.

XIII - Todo o jogo maior tira o menor, para a definição de quem sairá jogando.

XIV - Na ordem, os jogos terão o seguinte valor:

- 1 - Jogo Pobre;
- 2 - Jogo Rico (obrigatoriamente trunfo em ouro);
- 3 - Manilheiro (obrigatoriamente trunfo em ouro);
- 4 - Contra as Quatro;
- 5 - Bólo Branco;
- 6 - Bólo Preto;
- 7 – Natural (Bólo Branco ou Bólo Preto)

XV - No caso de um jogador receber três manilhas (7), este é obrigado a solar o jogo, pedindo o outro sete que lhe falta, dando em troca uma carta de livre escolha. Neste caso o trunfo é obrigatoriamente “ouros”.

XVI - Se um jogador após receber as cartas, e tiver quatro manilhas (7), este é obrigado a solar o jogo. O jogo manilheiro (três manilhas), contra as quatro, bolo branco ou bolo preto, o solante poderá trocar a carta para completar o jogo. O jogo contra as quatro é independente de quantas manilhas tenha cada um de seus adversários, com trunfo de sua livre escolha.

XVII - O Solante jogará sozinho contra os outros dois jogadores, isto é, os pontos dos adversários serão somados no final da partida, em confronto aos conquistados pelo Solante.

XVIII - Qualquer jogador, após receber as cartas, poderá propor o jogo dizendo: - “tenho solo”, e o trunfo é: “basto”, “copa”, “espada”. Se outro jogador tiver solo em ouros dirá:- “tenho pra mais” e o trunfo é “ouros. Este passará a ser o Solante do jogo.

XIX - Estando o “mão” obrigado a solar o jogo e mesmo assim as suas cartas não reunirem condições de vencer o jogo, este poderá passar, pagando aos adversário as fichas apostadas, dando-se em seguida início a uma nova partida.

XX - Bólo Preto: após distribuídas as cartas, um jogador poderá dizer “tenho Bólo Preto”, isto é, as melhores “cartas matadoras” e ainda poderá pedir mais uma de sua livre escolha dando outra em troca, dizendo aos adversários qual é o trunfo. Nesse caso, o Solante não poderá perder nenhuma vaza. Caso isto ocorra, este perderá a partida e pagará as fichas apostadas.

XXI- O Solante sempre estará apostando duas (2) fichas. Se perder pagará duas (2), uma ficha a cada jogador, se vencer receberá uma ficha de cada jogador.

XXII - Bólo Branco: após distribuídas as cartas, qualquer jogador poderá dizer:- “tenho Bólo Branco”, isto é, as cartas mais baixas, as não matadoras (brancas), podendo pedir uma de sua livre escolha, dando outra em troca. O trunfo é de sua livre escolha. Neste caso, o Solante não poderá vencer nenhuma vaza. Caso isto ocorra, este perderá a partida pagando aos adversários as fichas apostadas.

XXIII – O jogo Solo contra as Quatro, o solante poderá pedir a carta que lhe falta, com trunfo de sua livre escolha.

XXIV - Valor das cartas para a contagem do jogo:

Manilha (7)	vale 5 (cinco) pontos
Às (1)	vale 4 (quatro) pontos
Rei (12)	vale 3 (três) pontos
Cavalo (11)	vale 2 (dois) pontos
Sota (10)	vale 1 (um) ponto

XXV - As cartas brancas, isto é, os 6 (seis), os 5 (cinco), os 4 (quatro) e os 3 (três) nada valem para a contagem dos pontos. Cada vaza conta-se 1 (um) ponto. Após jogadas todas as vazas, o total dos pontos jogados são 72 (setenta e dois) assim discriminados: quatro manilhas - 20 (vinte) pontos; quatro ases - 16 (dezesseis) pontos; quatro reais - 12 (doze) pontos; quatro cavalos - 08 (oito) pontos; quatro sotas - 04 (quatro) pontos; doze

vazas – 12 (doze) pontos. 60 (sessenta) pontos de carta e 12 (doze) das vazas.

XXVI - Para vencer uma partida, o Solante deverá fazer uma contagem final de mais de 36 (trinta e seis) pontos, e se for mão 36 (trinta e seis) pontos.

XXVII - Cada jogo será composto de 12 (doze) partidas ou 16 (dezesseis) se tiver carancho. O ganhador será aquele que ao término das 12 (doze) ou 16 (dezesseis) partidas tiver o maior número de fichas, no caso de empate serão jogadas tantas partidas quanto forem necessárias, até que, se tenha um ganhador.

XXVIII - A carta jogada pelo mão, chamará carta do mesmo naipe, isto é, cada jogador deverá jogar uma carta do mesmo naipe da primeira jogada, devendo sempre cobrir o jogo, ou seja, sempre que possível matar a carta. Caso o jogador não tiver carta do naipe jogado, este deverá cortar com trunfo, se não tiver, jogará uma carta qualquer, que será sempre perdedora. Se tiver e não jogar perderá o jogo.

XXIX - Numa partida de Solo, o Solante, sempre jogará sozinho contra os outros dois jogadores, isto significa que os pontos conquistados pelos adversários serão somados para confronto dos pontos do Solante. Quem somar mais de trinta e seis (36) pontos, ou trinta e seis (36) se for o mão, será o vencedor da partida e receberá as fichas apostadas.

XXX – A carta que tenha sido posta sobre a mesa, com a boca para cima, será considerada carta jogada, não podendo ser retirada ou trocada por outra.

XXXI - O vencedor da vaza, iniciará a próxima, jogando a primeira carta, chamando o naipe de sua escolha.

XXXII - A inscrição será individual, sendo que obrigatoriamente deverá ser representando uma Entidade Tradicionalista filiada ao MTG e em dia com suas obrigações.

XXXIII - O jogador deverá estar devidamente pilchado.

XXXIV - Os casos omissos nesse regulamento serão dirimidos pelas Comissões Organizadoras dos eventos onde se realize o jogo.

Seção VII **Jogo da Bocha "Quarenta e Oito"**

Art. 30 – O cepo deverá ter um diâmetro mínimo de 75 cm e máximo de 1 (um) metro, a altura de 5 a 10 centímetro acima do solo.

Art. 31 - O Balim será colocado no centro do cepo, enquanto que as quatro bochas serão colocadas em forma de cruz, ou seja, uma bocha na frente, uma bocha atrás e uma bocha de cada lado do balim, numa distância entre bocha e balim de 24 cm.

Art. 32 - O valor de cada bocha será o seguinte:

Bocha da Frente – 2 pontos

Bocha da Esquerda – 4 pontos

Bocha da Direita – 6 pontos

Bocha de Trás – 8 pontos

Balim – 12 pontos

Art. 33 - A distância da linha de arremesso da bocha será de 12 metros para o sexo masculino e 09 metros para o sexo feminino, contados a partir do cepo, sendo que, o atleta poderá pisar na linha, não podendo ultrapassá-la completamente, sob pena de anulação da bocha.

Art. 34 - O jogo será disputado em duplas, sendo que cada atleta terá o direito de arremesso de 8 bochas, em duas séries de 4, sendo que o atleta nº 1 da equipe A irá arremessar 04 bochas, a seguir o atleta nº 1 da série B arremessa 4 bochas, na sequência o atleta nº 2 da equipe A arremessa 4 bochas e ato contínuo o atleta nº 2 da equipe B arremessa 4 bochas, encerrando-se assim a primeira série, dando-se na sequência início da segunda série, obedecendo a mesma sequência de arremessos, e ao final somam-se os pontos obtidos por cada dupla para se conhecer o vencedor, em caso de empate, cada atleta arremessará uma bocha, persistindo o empate, nova série de uma bocha para cada atleta, e assim sucessivamente até se conhecer a dupla vencedora.

Art. 35 - Em cada arremesso válido, serão computados os pontos das bochas derrubadas do cepo, retornando as mesmas

ao local de origem.

Art. 36 - Para ter validade, o arremesso, a bocha arremessada deverá tocar diretamente na bocha ou balim ou tocar na parte superior do cepo, não sendo válidos arremessos cuja bocha arremessada tocar o solo antes do cepo.

Art. 37 - Os arremessos poderão ser feitos com o atleta em movimento ou parado, no entanto devendo-se observar a linha demarcatória, sendo que a mesma não poderá ser ultrapassada, nem após ter sido feito o arremesso.

Capítulo III DA INDUMENTÁRIA

Art. 38 - Para todas as provas, os concorrentes deverão estar pilchados de acordo com as Diretrizes de Indumentária definidas pelo MTG, respeitada a tradição e o folclore sul-rio-grandense.

§ 1º - Consideradas as condições ambientais e de clima, os organizadores poderão definir o uso de "pilcha de descanso", como o uso de alpargatas ou chinelo campeiro.

§ 2º - Antes do início de cada partida ou rodada, uma comissão formada por pessoas indicadas pela Direção do MTG, fará análise minuciosa da indumentária dos participantes, impugnando a participação em caso de desconformidade com a regulamentação tradicionalista.

§ 3º - Na primeira identificação de desajuste, na edição da festa, haverá possibilidade de ajuste da indumentária, com tolerância de 15 (quinze) minutos para o início da partida.

Capítulo IV DAS COMISSÕES JULGADORAS E ORGANIZADORAS

Art. 39 - As comissões julgadoras deverão ser compostas por pessoas de conduta ilibada e de reconhecido conhecimento na área onde atuarem.

Art. 40 - A escolha das comissões julgadoras é de competência dos organizadores dos eventos a quem cabe proporcionar as

condições indispensáveis para o desempenho da tarefa.

Art. 41 - As decisões das comissões julgadoras são irrecorríveis, exceto nos casos de erro de fato, cabendo às próprias comissões reformar suas decisões quando julgarem necessário.

Capítulo V DAS PENALIDADES

Art. 42 - As penalidades podem ser de advertência, desclassificação da prova ou de eliminação do evento, de acordo com a gravidade da falta, a critério das comissões julgadoras e organizadoras dos eventos.

Art. 43 - São consideradas faltas graves:

I - Ofender ou afrontar as comissões julgadoras e/ou organizadoras dos eventos.

II - O porte de arma de fogo durante as provas ou nos locais públicos do evento.

III - A embriaguez alcoólica para os participantes de provas.

IV - As rixas entre participantes dos eventos.

Art. 44 - Além das penalidades estabelecidas neste capítulo, os infratores poderão ser submetidos ao que estabelece o Código de Ética Tradicionalista.

Capítulo VI DO ABERTO DOS ESPORTES

Art. 45 – O aberto de esportes é uma competição esportiva realizada anualmente, entre as regiões tradicionalistas, organizada pela Vice-presidência de Esportes do MTG e compreende as seguintes provas:

I – Jogo de Tava;

II – Jogo de Truco Cego;

III – Jogo de Truco de Amostra;

IV – TETARFE (Tejo, Tava, Argola e Ferradura);

- V** – Jogo da Bocha Campeira;
- VI** – Jogo do Solo;
- VII** – Jogo da Bocha “Quarenta e Oito”.

Parágrafo único – Aplicam-se ao Aberto dos Esportes as mesmas regras técnicas, de indumentária e disciplinares previstas para a FECARS.

Art. 46 – As inscrições para o aberto dos esportes serão realizadas pelos coordenadores Regionais até 10 dias antes da data de início das atividades, encaminhadas à secretaria geral do MTG.

Art. 47 – Aos campeões das diversas provas fica assegurado o direito de representar o estado na competição nacional realizada pela CBTG.

§ 1º - A Região Tradicionalista que obtiver o maior somatório de pontos nas diversas provas previstas, receberá o TROFÉU DARCI ROGGIA, de caráter rotativo.

§ 2º - Caberá a RT vencedora, a guarda do troféu até o próximo ABERTO DOS ESPORTES, devendo fixar-lhe uma plaqueta identificadora da Região Vencedora, local e ano da conquista. O troféu ficará em definitivo com a Região que ganhar 3 (três) anos consecutivos, ou 5 (cinco) anos alternados.

Capítulo VII

PRESCRIÇÕES DIVERSAS

Art. 48 - Como forma de fortalecimento do movimento tradicionalista gaúcho organizado e para a melhor organização e controle desse movimento, as entidades tradicionalistas filiadas ao MTG não poderão permitir que integrantes de entidades não filiadas participem dos eventos por elas promovidos. Assim como não poderão participar de eventos promovidos por entidades não filiadas.

Art. 49 - De todos os participantes das provas deverão ser exigidas as respectivas Carteiras de Identidade Tradicionalistas, emitidas pelas Regiões Tradicionalistas.

Art. 50 - Não devem ser permitidas, nas diversas provas dos eventos, a formação de equipes, com integrantes de entidades diversas, exceto nas competições entre Regiões Tradicionalistas ou torneios intermunicipais.

Parágrafo único - As seleções regionais e municipais são escolhidas conforme critérios definidos pelos Encontros Regionais das RTs.

Art. 51 – De acordo com o número de inscritos e com o aval do Diretor de Esportes do MTG, poderá acontecer “repescagem”, isto é, todo jogador ou jogadores eliminados no trio voltam a jogar, não obtendo classificação duas vezes sequenciais.

Capítulo VIII

ENECAMP - ENCONTRO ESTADUAL DE ESPORTES CAMPEIROS E ABERTO DOS ESPORTES

Art. 52 – Adotam-se as seguintes regras para participação no Encontro Estadual de Esportes Campeiros - ENECAMP e no ABERTO DOS ESPORTES:

I - TAVA

a) Cada Região poderá inscrever 07 (sete) equipes para representá-la no ENECAMP.

b) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de equipes inscritas por Região.

c) Cada equipe é composta por 3 (três) jogadores.

d) O atleta que jogar por uma equipe não poderá fazê-lo por outra.

II - TRUCO CEGO

a) Cada Região poderá inscrever 07 (sete) equipes para representá-la no ENECAMP.

b) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de equipes inscritas por Região.

c) Cada equipe é composta por 3 (três) jogadores titulares e

poderá ter no máximo 3 (três) suplentes.

d) O atleta que jogar por uma equipe não poderá fazê-lo por outra, sendo que cada Região poderá ter 01 (um) jogador reserva e esse sim poderá participar de qualquer equipe.

III - TRUCO DE AMOSTRA

e) Cada Região poderá inscrever 07 (sete) equipes para representá-la no ENECAMP.

f) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de equipes inscritas por Região.

g) Cada equipe é composta por 3 (três) jogadores titulares e poderá ter no máximo 3 (três) suplentes.

h) O atleta que jogar por uma equipe não poderá fazê-lo por outra, sendo que cada Região poderá ter 01 (um) jogador reserva e esse sim poderá participar de qualquer equipe.

IV – TETARFE (Tejo, Tava, Argola e Ferradura)

a) Cada Região poderá inscrever 07 (sete) equipes para representá-la no ENECAMP.

b) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de equipes inscritas por Região.

c) Cada equipe é composta por 4 (quatro) jogadores.

d) Será computado como resultado da equipe as 03 (três) maiores pontuações dos seus atletas.

e) O atleta que jogar por uma equipe não poderá fazê-lo por outra.

f) O atleta que jogar a TETARFE também poderá Jogar a TAVA.

V - BOCHA CAMPEIRA

a) Cada Região poderá inscrever 03 (três) equipes para representá-la no ENECAMP, mais 2 (dois) atletas que serão considerados como suplentes para qualquer uma das equipes.

b) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de equipes inscritas por Região.

c) Cada equipe é composta por 3 (três) atletas.

d) O atleta que jogar por uma equipe não poderá fazê-lo por outra.

e) O atleta que jogar a Bocha Campeira também poderá Jogar a Bocha 48. Quando a equipe terminar a sua partida, os atletas terão, conforme orientação dos organizadores da modalidade, 10 (dez) minutos para se apresentar à Comissão da Bocha 48 para fazerem seus arremessos da modalidade.

VI - SOLO

a) Cada Região poderá inscrever 07 (sete) jogadores para representá-la no ENECAMP.

b) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de jogadores inscritos por Região.

VII - BOCHA "QUARENTA E OITO"

a) Cada Região poderá inscrever 07 (sete) equipes para representá-la no ENECAMP, mais 1 (um) atleta por equipe, que será considerado como suplente.

b) Para o ABERTO DOS ESPORTES não há limite de equipes inscritas por Região.

c) O atleta que jogar por uma equipe não poderá fazê-lo por outra.

Art. 53 - Os campeões das modalidades de Tava, Truco Cego, Truco de Amostra, TETARFE, Bocha Campeira, Solo e Bocha 48, do ABERTO DOS ESPORTES, estão automaticamente classificados para o próximo ENECAMP, sem precisar de classificatória regional.

Art. 54 - Os campeões das modalidades de Tava, Truco Cego, Truco de Amostra, TETARFE, Bocha Campeira, Solo e Bocha 48, do ENECAMP, estão automaticamente classificados para o próximo ENECAMP, sem precisar de classificatória regional.

Art. 55 - Os campeões e vice-campeões do ENECAMP das modalidades de Tava, Truco Cego, Truco de Amostra, TETARFE, Bocha Campeira, Solo e Bocha 48, estão classificados para a competição nacional.

Art. 56 - A vaga dos campeões e vice-campeões do ENECAMP e os campeões do ABERTO DOS ESPORTES das modalidades de Tava, Truco Cego, Truco de Amostra, TETARFE, Bocha Campeira, Solo e Bocha 48, será sempre da Região, sendo que, a formação e alterações de suas equipes é de total responsabilidade de seus coordenadores regionais.

O Regulamento de Esportes do MTG teve o texto original aprovado na 59ª Convenção, realizada em julho de 2003, na cidade de Piratini.



DIRETRIZES

Diretrizes para a Pilcha Gaúcha

Última atualização:
79ª Convenção Tradicionalista Gaúcha
Julho de 2014

Art. 1º - O Movimento Tradicionalista Gaúcho, cumprindo o que determina o parágrafo único do Art. 1º da Lei nº 8.813 de 10 de janeiro de 1989, reunido na 76ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, na cidade de Taquara, no mês de julho do ano de 2011, resolveu alterar as DIRETRIZES para a pilcha gaúcha, com fim de complementá-las e torná-las mais claras.

Art. 2º - DA PILCHA PARA ATIVIDADES ARTÍSTICAS E SOCIAIS: Indumentária a ser utilizada nas atividades cotidianas, apresentações artísticas e participações sociais, tais como bailes, congressos, representações, etc.

I - PILCHA MASCULINA

a) BOMBACHAS:

1) Tecidos: brim (não jeans), sarja (lã), linho, algodão, oxford, microfibra.

2) 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 vermelho, amarelo, laranja, verde-limão, cor-de-rosa.

3) Padrão: liso, listradinho e xadrez discreto.

4) Modelo: cós largo sem alças, dois bolsos na lateral, com punho abotoado no tornozelo.

5) Favos: O uso de favos e enfeites de botões (devem ser do tamanho daqueles utilizados nas camisas, vedados os de metal) depende da tradição regional. As bombachas podem ter, nos fa-

vos, letras, marcas e botões. Quando usar favos, deverão ser da mesma cor e tecido da bombacha. Os desenhos serão idênticos em uma e outra perna

6) Largura: com ou sem favos, coincidindo a largura da perna com a largura da cintura, ou seja, uma pessoa que use sua bombacha no tamanho 40, automaticamente deverá ter, aproximadamente, uma largura de cada perna de 40 cm de tal forma que não seja confundida com uma calça.

7) Uso: As bombachas deverão estar sempre para dentro das botas.

8) Vedações: É vedado o uso de bombachas plissadas e coloridas.

b) CAMISA:

1) Tecido: preferencialmente algodão, tricoline, viscose, linho ou vigela, microfibra (não transparente), oxford.

2) Padrão: liso ou riscado discreto

3) Cores: sóbrias, claras ou neutras, preferencialmente branca. Evitando cores agressivas e contrastantes.

4) Gola: social (ou seja, abotoada na frente, em toda a extensão, com gola atual, com punho ajustado com um ou mais botões).

5) Mangas longas: para ocasiões sociais ou formais, como festividades, cerimônias, fandango, concursos.

6) Mangas curtas: para atividades de serviço, de lazer e situações informais.

7) Camiseta de malha ou camisa de gola pólo: exclusivamente para situações informais e não representativas. Podem ser usadas com distintivo da Entidade, da Região Tradicionalista e do MTG.

8) Vedações: Vedado o uso de camisas de cetim e estampadas.

c) BOTAS:

1) Material: de couro liso

2) Cores: preto, marrom (todos os tons) ou couro sem tingimento.

3) Cano: a altura do cano varia de acordo com a região. Normalmente o cano vai até o joelho.

4) Solado: o solado deve ser de couro, podendo ter meia sola de borracha ou latex. A altura máxima de um centímetro (entra em vigor em 1º de janeiro de 2012).

5) Botas "garrão de potro": são utilizadas exclusivamente com trajes de época.

6) Vedações: é vedado o uso de botas brancas. Proibidos quaisquer tipos de bordados ou palavras escritas nas botas.

d) COLETE:

1) Uso: se usar paletó poderá dispensar o colete.

2) Modelo: tradicional, sem mangas e sem gola, com uma única carreira de botões na frente, podendo ser abotoado, ou não. Com a parte posterior (costas) de tecido leve, ajustado com fivela, de uma cor só, no comprimento até a altura da cintura.

3) Cor: da mesma cor das bombachas, podendo ser tom sobre tom.

4) Tecido: mesmo padrão de tecido das bombachas.

e) CINTO (GUAIIACA):

1) Material: de couro.

2) Guaiacas: de uma a três guaiacas internas ou não.

3) Fivelas: uma ou duas fivelas frontais com, no mínimo, sete cm de largura.

4) Florão: quando usado deve ter função de fivela.

5) Cinto de couro cru: com ou sem guaiacas, mas sempre com uma ou duas fivelas frontais com, no mínimo, sete cm de largura.

6) Vedação: Cinto com rastra (enfeite de metal com correntes na parte frontal).

f) CHAPÉU:

1) Material: de feltro ou pelo de lebre.

2) Abas: a partir de 6 cm.

3) Copa: de acordo com as características regionais.

4) Barbicacho: de couro ou crina, podendo ter algum enfeite de metal e, ou fivela para regulagem.

5) Vedação: é vedado o uso de boinas e bonés.

g) PALETÓ:

1) Uso: usado especialmente para ocasiões formais.

2) Cor: A combinação de cor, com as bombachas, deve ser harmoniosa, evitando cores contrastantes.

3) Vedações: é vedado o uso de túnicas militares substituindo o paletó.

h) LENÇO:

1) Cores: vermelho, branco, azul, verde, amarelo e carijó (nas cores citadas e ainda, marrom e cinza).

2) Tamanho: no caso do uso com algum tipo de nó, com a medida de 25 cm a partir deste. Com o uso do passador de lenço, com a medida de 30 cm a partir deste.

3) Passadores: de metal, couro ou osso.

i) FAIXA:

1) Uso: opcional.

2) Cor: lisa, na cor vermelha ou preta de for de lã. Bege cru se for de algodão.

3) Largura:, de 10 a 12 cm.

j) PALA:

1) Uso: opcional.

2) Tamanho: tamanho padrão, com abertura na gola.

3) Opções: poderá ser usado no ombro, meia-espalda, atado da direita para a esquerda, com todos os trajés.

k) ESPORAS:

1) Uso: trata-se de peça utilizada nas lides campeiras. É admissível o uso nas representações coreográficas de danças tradicionais.

2) Vedação: é vedado o uso em bailes e fandangos.

I) FACA:

1) Uso: é opcional, para grupos adultos, veteranos e no ENART, nas apresentações artísticas.

2) Tamanho: de 15 a 30 cm de lâmina

3) Vedação: é vedado o uso nas atividades sociais, exceto apresentações artísticas.

II - PILCHA FEMININA

a) SAIA E BLUSA OU BATA:

1) Saia: com a barra no peito do pé, godê, meio-godê ou em panos.

2) Blusa ou bata: de mangas longas, três quartos ou até o cotovelo (vedado o uso de “boca de sino” ou “morcego”), decote pequeno, sem expor os ombros e os seios, podendo ter gola ou não.

3) Bordados e pinturas: se utilizados, devem ser discretos. As pinturas com tintas para tecidos.

4) Tecidos: lisos. Nas Blusas ou batas, mais encorpados.

5) Cores: escolher cores harmoniosas e lisas, esquecendo as cores fortes, proibidas as cores berrantes e fosforescentes.

6) Cuidados: Nas apresentações artísticas, o traje feminino deve representar a mesma classe social do homem.

7) Vedações: enfeites dourados, prateados, pinturas à óleo e purpurinas.

8) Este traje não é autorizado para as categorias mirim e juvenil.

b) SAIA E CASAQUINHO:

1) Saia: com a barra no peito do pé, godê, meio-godê ou em panos.

2) Casaquinho: de mangas longas (vedado o uso de mangas “boca de sino” ou “morcego”), gola pequena e abotoado na frente.

3) Bordados e pinturas: se utilizados, devem ser discretos. As pinturas com tintas para tecidos.

4) Tecidos: lisos. Nas Blusas ou batas, mais encorpados.

5) Cores: escolher cores harmoniosas e lisas, esquecendo as cores fortes, proibidas as cores berrantes e fosforescentes.

6) Cuidados: Nas apresentações artísticas, o traje feminino deve representar a mesma classe social do homem.

7) Vedações: enfeites dourados, prateados, pinturas à óleo e purpurinas.

8) Roupa de época: a saia deve ser lisa. O casaquinho poderá ter bordados discretos.

9) Este traje não é autorizado para as categorias mirim e juvenil.

c) VESTIDO:

1) Modelo: Inteiro e cortado na cintura ou de cadeirão ou ainda corte princesa com barra da saia no peito do pé, corte godê, meio-godê, franzido, pregueado, com ou sem babados.

2) Mangas – longas, três quartos ou até o cotovelo, admitindo-se pequenos babados nos punhos, sendo vedado o uso de “mangas boca de sino” ou “morcego”.

3) Decote – pequeno, sem expor ombros e seios.

4) Enfeites – de rendas, bordados, fitas, passa-fitas, gregas, viés, transelim, crochê, nervuras, plisses, favos. É permitida pintura miúda, com tintas para tecidos. Não usar pérolas e pedrarias, bem como, os dourados ou prateados e pintura a óleo ou purpurinas.

5) Tecidos - lisos ou com estampas miúdas e delicadas, de flores, listras, petit-poa e xadrez delicado e discreto. Podem ser usados tecidos de microfibra, crepes, oxford. Não serão permitidos os tecidos brilhosos, fosforescentes, transparentes, slinck, lurex, rendão e similares.

6) Cores – devem ser harmoniosas, sóbrias ou neutras, evitando-se contrastes chocantes. Não usar preto, as cores da bandeira do Brasil e do RS (combinações)

d) SAIA DE ARMAÇÃO:

1) Modelo: Leve e discreta, se tiver babados, estes devem se concentrar nos rodados da saia, evitando-se o excesso de armação.

2) Cor: branca.

3) Comprimento: deve ser inferior ao do vestido.

e) BOMBACHINHA:

- 1) Modelo: de tecido, com enfeites de rendas discretas.
- 2) Cor: Branca
- 3) Comprimento: abaixo do joelho, sempre mais curta que o vestido.

f) MEIAS:

- 1) Cor: branca ou bege
- 2) Comprimento: longas o suficiente para não permitir a nudez das pernas.

g) SAPATOS e BOTINHAS:

- 1) Cores: preta, marrom (vários tons de marrom) e bege.
- 2) Salto: de até 5 centímetros.
- 3) Modelo: com tira sobre o peito do pé, que abotoe do lado de fora.
- 4) Vedações: proibido o uso de sandálias e sapatos abertos.

h) CABELOS:

- 1) Arrumação: podem ser soltos, presos, semi-presos ou em tranças. Para prendas adultas e veteranas é permitido o coque.
- 2) Enfeites: com flores naturais ou artificiais, pequeno passador (travessa) para prendas adultas e juvenis.
- 3) Vedações: vetados os brilhos, purpurinas e peças de plástico.

i) MAQUIAGEM:

Discreta, de acordo com a idade e o momento social.

j) JÓIAS:

- 1) Cuidados: devem ser sempre discretas, de acordo com a idade, a classe e o momento social.
- 2) Uso da pérola: São permitidas as joias e semi-joias com uso de pérolas, nas cores branco, rosado, creme e champanhe, nos brincos, anéis e camafeus.
- 3) Uso de Pedras: permitido, desde que sejam discretas.

k) OBSERVAÇÃO:

Nas apresentações artísticas, o traje feminino deve representar a mesma classe social e a mesma época retratada na indumentária do homem.

III – Traje prenda mirim

a) VESTIDO

1) Modelo: inteiro e cortado na cintura ou com cintura baixa. Barra da saia pode ser de 5 a 6 centímetros acima do tornozelo ou até a meia-canela. Os cortes podem ser godê, meio godê, franzido com ou sem babados, ou em panos.

2) Mangas: longas, três quartos ou abaixo do cotovelo, admitindo-se pequenos babados nos punhos, sendo vedado o uso de “mangas boca de sino” ou “morcego”. No verão podem ser curtas, arrematadas com babadinhos.

3) Decote: pequeno, podendo ter gola ou não.

4) Enfeites: não sobrecarregar, a fim de evitar a desfiguração dos modelos. Optar pelos motivos florais delicados e miúdos. Podem ser usadas rendas, bordados, fitas, passa-fitas, gregas, viés, transelim, crochê, nervuras, plisses, favos. É permitida pintura miúda, com tintas para tecidos. Não usar pérolas e pedrarias, bem como os dourados ou prateados e pintura à óleo e purpurinas.

5) Tecidos: lisos ou estampados miúdos e delicados, de flores, listras, petit-poa e xadrez. Podem ser usados tecidos de microfibra, crepes, oxford. Não serão permitidos os tecidos brilhosos ou fosforescentes, transparentes, slinck, lurex, veludo, rendão e similares.

6) Cores: delicadas, suaves e claras, evitando as cores cítricas, o marrom, o marinho, o verde escuro, o roxo, o bordô, o Pink e o azul forte. Os vestidos na cor branca são usados por noivas e debutantes. Não usar preto, nem nos detalhes, nem as combinações nas cores das Bandeiras do Rio Grande do Sul e do Brasil.

b) SAIA DE ARMAÇÃO

1) Cor: branca

2) Modelo: leve e discreta. Se tiver babados, eles devem se concentrar no rodado da saia, para evitar o excesso de armação. O comprimento deve ser inferior ao do vestido.

c) BOMBACHINHA

1) Tecido: leve, admitindo enfeites de rendas discretas

2) Cor: branca

Modelo: comprimento abaixo do joelho, sempre mais curto que o vestido

d) MEIAS: longas o suficiente para não permitir a nudez das pernas. Na cor branca ou bege.

e) SAPATILHA

1) Cores: preta, branca, bege e marrom

2) Modelo: sem salto (1cm a 2,5cm); com a tira sobre o peito do pé, que abotoe do lado de fora.

f) CABELOS: soltos ou semi-presos, enfeitados com fitas

g) MAQUIAGEM: Vedada para categoria mirim.

h) JÓIAS: brincos e anel delicados, de joias ou semijoias.

Observações: Não é permitido o uso de relógios, colares, pulseiras, brincos de plásticos coloridos ou similares.

IV – Traje peão mirim

A indumentária para categoria Peão Mirim segue as mesmas diretrizes da pilcha para o peão adulto com as ressalvas a seguir: Para dançar em palcos, festivais, rodeios artísticos os peões dos grupos de danças da categoria mirim não usam: espora, chapéu, pala e faca. Segundo Paixão Côrtes (Ponto e despono) as crianças não devem usar nada que prive seus movimentos naturais de crianças. Devem ser retirados [...] "penduricalhos, cujo o peso da roupa, prive que as crianças se movimentem, infantilmente".

Art. 3º - DA PILCHA PARA ATIVIDADES CAMPEIRAS:

Indumentária a ser utilizada nas atividades campeiras, tais como rodeios, cavalgadas, desfiles e outras lidas.

I - PILCHA MASCULINA

a) BOMBACHAS:

1) Tecidos: brim (não jeans), sarja (lã), linho, algodão, oxford, microfibras.

2) 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 vermelho, amarelo, laranja, verde-limão, cor-de-rosa.

3) Padrão: liso, listradinho e xadrez discreto.

4) Modelo: cós largo sem alças, dois bolsos na lateral, com punho abotoado no tornozelo.

5) Favos: O uso de favos e enfeites de botões (devem ser do tamanho daqueles utilizados nas camisas, vedados os de metal) depende da tradição regional. As bombachas podem ter, nos favos, letras, marcas e botões. Quando usar favos, deverão ser da mesma cor e tecido da bombacha. Os desenhos serão idênticos em uma e outra perna

6) Largura: com ou sem favos, coincidindo a largura da perna com a largura da cintura, ou seja, uma pessoa que use sua bombacha no tamanho 40, automaticamente deverá ter, aproximadamente, uma largura de cada perna de 40 cm de tal forma que não seja confundida com uma calça.

7) Uso: As bombachas deverão estar sempre para dentro das botas

8) Vedações: É vedado o uso de bombachas plissadas e coloridas.

b) CAMISA:

1) Tecido: preferencialmente algodão, tricoline, viscose, linho ou vigela, microfibras (não transparente), oxford.

2) Padrão: liso ou riscado discreto

3) Cores: sóbrias, claras ou neutras, preferencialmente bran-

ca. Evitando cores agressivas e contrastantes.

4) Gola: social (ou seja, abotoada na frente, em toda a extensão, com gola atual, com punho ajustado com um ou mais botões).

5) Mangas: longas ou curtas.

6) Camiseta de malha ou camisa de gola pólo: exclusivamente para situações informais e não representativas. Podem ser usadas com distintivo da Entidade, da Região Tradicionalista e do MTG.

7) Uso: sempre por dentro das bombachas.

8) Vedações: Vedado o uso de camisas de cetim e estampadas.

c) BOTAS:

1) Material: de couro liso

2) Cores: preto, marrom (todos os tons), amarelo(baia) ou couro sem tingimento.

3) Cano: a altura do cano varia de acordo com a região. Normalmente o cano vai até o joelho.

4) Solado: o solado pode ser de couro ou borracha com altura máxima de um centímetro. (em vigor a partir de 1º de janeiro de 2012).

5) Vedações:

- o uso de botas brancas;

- as fabricadas de borracha ou lona;

- quaisquer tipos de bordados ou palavras escritas nas botas;

- dobrar o cano da bota.

d) CINTO (GUAIIACA):

1) Material: de couro.

2) Guaiacas: de uma a três guaiacas internas ou não.

3) Fivelas: uma ou duas fivelas frontais com, no mínimo, sete cm de largura.

4) Cinto de couro cru: com ou sem guaiacas, mas sempre com uma ou duas fivelas frontais com, no mínimo, sete cm de largura.

5) Vedações: Cinto com rastra (enfeite de metal com correntes na parte frontal).

e) CHAPÉU:

- 1) Material: de feltro ou pelo de lebre.
- 2) Abas: a partir de 6 cm.
- 3) Copa: de acordo com as características regionais.
- 4) Barbicacho: de couro ou crina, podendo ter algum enfeite de metal e, ou fivela para regulagem.
- 5) Vedação: chapéus de couro, palha, ou qualquer material sintético. É vedado o uso de boinas e bonés

f) LENÇO:

- 1) Cores: vermelho, branco, azul, verde, amarelo e carijó (nas cores citadas e ainda, marrom e cinza).
- 2) Tamanho: no caso do uso com algum tipo de nó, com a medida de 25 cm a partir deste. Com o uso do passador de lenço, com a medida de 30 cm a partir deste.
- 3) Passadores: de metal, couro ou osso.
- 4) Sempre atado ao pescoço e com as pontas para frente.

g) FAIXA:

- 1) Uso: opcional.
- 2) Cor: lisa, na cor vermelha ou preta de for de lã. Bege cru se for de algodão.
- 3) Largura: de 10 a 12 cm.

h) FACA:

- 1) Uso: é opcional para todas as categorias, vedado para a prova de gineteadas e para menores de 15 anos de idade.
- 2) Tamanho: de 15 a 30 cm de lâmina

i) TIRADOR:

- 1) Uso: opcional, exceto para pealar.
- 2) Modelo: substituirá o cinto quando tiver um reforço na parte superior (cintura) imitando um cinto, com ou sem guaiacas e com, no mínimo, uma fivela de tamanho grande (5 a 7cm).

j) ESPORAS:

- 1) Uso: obrigatório para as categorias de rapaz, peão, senhor

e veterano. Facultativo para as demais categorias.

2) Cuidado: Sempre usadas nos calcanhares.

3) Vedação: as rosetas pontiagudas.

II - PILCHA FEMININA

a) BOMBACHAS:

1) Tecidos, cores e Padrão: igual às masculinas.

2) Modelo: Pode ser de estilo feminino, ou seja, com abotoaduras laterais, com ou sem bolsos. Com punho abotoado no tornozelo.

3) Favos: opcional. O uso de favos e enfeites de botões (devem ser do tamanho daqueles utilizados nas camisas, vedados os de metal) depende da tradição regional. As bombachas podem ter, nos favos, letras, marcas e botões. Quando usar favos, deverão ser da mesma cor e tecido da bombacha. Os desenhos serão idênticos em uma e outra perna.

4) Largura: A largura das bombachas, na altura da perna, será, aproximadamente, a mesma largura da cintura.

5) Uso: As bombachas deverão estar sempre para dentro das botas

6) Vedações: É vedado o uso de bombachas plissadas, bordadas, com pregas costuradas e coloridas.

b) CAMISA:

1) Corte: pode ter características femininas, inclusive com rendas, babados, etc.

2) Tecido, padrão, cores, gola, mangas: igual às masculinas

3) Camiseta de malha ou camisa de gola pólo: exclusivamente para situações informais e não representativas. Podem ser usadas com distintivo da Entidade, da Região Tradicionalista e do MTG.

4) Uso: sempre por dentro das bombachas.

5) Vedações: Vedado o uso de camisas de cetim e estampadas.

c) BOTA: mesmas características da masculina.

d) CINTO (GUAIIACA):

1) Uso: opcional.

2) Características: mesmas do cinto masculino.

e) CHAPÉU:

1) Características: mesmas do masculino, inclusive para o barbicacho.

2) Vedação: chapéus de couro, palha, ou qualquer material sintético. É vedado o uso de boinas e bonés.

f) LENÇO:

1) Uso: opcional.

2) Características: mesmas do masculino.

g) FAIXA:

1) Uso: opcional.

2) Características: mesmas do masculino.

h) FACA:

1) Uso: opcional.

2) Características: mesmas do masculino.

i) TIRADOR:

1) Uso: opcional, exceto para o pealo.

2) Características: mesmas do masculino.

j) ESPORAS:

1) Uso: opcional.

2) Características: mesmas das masculinas.

k) OBSERVAÇÃO: Aconselha-se que, quando a prenda for montar com vestido ou saia, ela use o selim e não as montarias convencionais.

Art. 4º - DA PILCHA PARA A PRÁTICA DE ESPORTES

I - PILCHA MASCULINA

a) Obedece às prescrições da pilcha masculina para as atividades campeiras.

- b) O uso do chapéu é opcional em todas as situações.
- c) É vedado o uso de boinas e bonés.
- d) É vedado o uso da faca.

II - PILCHA FEMININA

a) Obedece às prescrições da pilcha feminina para as atividades campeiras, sendo permitido o uso dos demais trajes femininos descritos nestas diretrizes.

- b) O uso do chapéu é opcional em todas as situações.
- c) É vedado o uso de boinas e bonés.
- d) É vedado o uso da faca.

Art. 5º - INDUMENTÁRIA ALTERNATIVA FEMININA:

I - Conforme determinação da Convenção Tradicionalista Gaúcha, cada Região Tradicionalista poderá definir trajes alternativos para uso feminino a serem utilizados nas seguintes ocasiões:

- a) Para situações de trabalho e ou informais;
- b) Nas atividades campeiras, participação em eventos campeiros, seja como concorrente, atividades de organização e serviço de secretaria nos rodeios;
- c) Nas atividades esportivas e para a prática dos esportes campeiros tradicionais;
- d) Nas atividades ligadas ao CTG núcleo de fortalecimento da cultura gaúcha, quando a atividade for realizada em áreas externas;
- e) Na fase campeira do Entrevero Cultural de Peões;
- f) Para atividades festivas diurnas (sem baile) nos CTGs e FE-CARS;
- g) Para exclusiva visitação em eventos como o ENART, Rodeios Artísticos, Festejos Farroupilhas e outros.

II – Estes trajes não poderão ser utilizados nas seguintes ocasiões:

- a)** Em situações que tenham caráter de formalidade;
- b)** Em competições artísticas e, ou culturais,
- c)** Em palestras, cursos tradicionalistas, seminários;
- d)** Nas reuniões do Conselho Diretor, de Coordenadores, Encontros Regionais;
- e)** Na Ciranda Cultural de Prendas, e no Entrevero Cultural de Peões, exceto na parte campeira;
- f)** No ENART, quando for concorrente, avaliadora ou apresentadora de palco;
- g)** Nos Congressos e Convenções Tradicionalistas;
- h)** Em bailes, fandangos e domingueiras.

III – Características gerais dos trajes alternativos:

- a)** Vestimenta assemelhada ao vestido, com ou sem casaquinho;
- b)** Saias calças com peça sobreposta que imite saia;
- c)** Camisa com ou sem botões dianteiros, com ou sem gola;
- d)** O calçado será sapatilha, botinha ou bota tradicional

IV – Situações especiais:

- a)** A BOMBACHA FEMININA é um traje alternativo para ser usado apenas em eventos campeiros, esportivos, ou como uniformes para grupos de dança nas situações informais.
- b)** OS ABRIGOS não substituem os trajes alternativos. Eles somente serão utilizados como uniformes das entidades, para passeios ou situações informais.

V – A aprovação dos trajes alternativos:

- a)** As regiões tradicionalistas poderão criar trajes alternativos para uso feminino, aprovando-os em primeira instância nos Encontros Regionais;
- b)** Os trajes aprovados no nível regional serão encaminhados à Diretoria do MTG que, após parecer da Vice-presidência de Cultura, os apresentará para análise e aprovação, ou não, no Conselho Diretor;
- c)** Os trajes aprovados pelo Conselho Diretor poderão ser utilizados pela RT proponente e por qualquer tradicionalista, nas

situações descritas nestas diretrizes;

d) Qualquer RT poderá adotar o uso de traje proposto por outra RT, depois de comunicar à Diretoria do MTG.

VI – O registro dos trajes alternativos aprovados

a) A diretoria do MTG é responsável pelos registros dos trajes aprovados, na Vice-presidência de Cultura;

b) Após o registro, a Diretoria disponibilizará, no site do MTG, a descrição do traje aprovado;

c) Até julho de 2011 foram aprovados trajes alternativos propostos pelas 1ª, 4ª, 5ª, 6ª e 13ª RTs.

Art. 6º - É vedado o uso de “piercing”, brincos e outros adereços metálicos ou não, encravados na pele por parte dos peões, assim como o uso de “piercing” exposto, também pelas prendas. Vedadas, igualmente, as tatuagens expostas, em qualquer parte do corpo.

Art. 7º - Estas diretrizes entram em vigor nesta data.

Taquara, RS - 76ª Convenção Tradicionalista Gaúcha – 29 de julho de 2011

Diretrizes para os Trajes de Época (históricos)

Última atualização:
79ª Convenção Tradicionalista Gaúcha
julho de 2014

Art. 1º - O Movimento Tradicionalista Gaúcho, reunido na 76ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, na cidade de Taquara, no mês de julho do ano de 2011, resolveu estabelecer as DIRETRIZES para os trajes de época (trajes históricos) para uso nas atividades representativas, com características competitivas ou não (encontros de arte, espetáculos, atividades artísticas, etc.) exclusivamente para as categorias adulta e veterana.

Art. 2º – Estas Diretrizes tem as seguintes finalidades:

I. Valorização dos trajes de época, também denominados trajes históricos, utilizados pelo gaúcho ao longo da história do Rio Grande do Sul;

II. Permitir que os trajes de época possam ser utilizados nas atividades de representação, especialmente por grupos de danças, mesmo que tenham características competitivas;

III. Estabelecer limites de uso dos trajes de época com o fim de preservar suas características folclóricas;

IV. Resgatar trajes que foram “esquecidos”, mas fazem parte da história do gaúcho sul-rio-grandense;

V. Estimular a pesquisa a respeito do trajar do gaúcho, por parte das entidades tradicionalistas que pretendam utilizá-los em representações.

Art. 3º - O MTG reconhece as pesquisas e obras publicadas pelos seguintes autores, no que concerne aos trajes históricos do gaúcho:

- I. Fernando Assunção;
- II. Celso Yarup;
- III. Edson Acri;
- IV. João Carlos Paixão Corte;
- V. Antônio Augusto Fagundes;
- VI. Lilian Argentina, Sonia Abreu, Maria Isabel de Moura e Ilva Goulart (obra conjunta).

Parágrafo único - O reconhecimento destes autores não autoriza o uso, em representações, de todos os trajes citados ou descritos nas suas obras.

Art. 4º - O uso de trajes de época em representações far-se-á observando o seguinte:

I. Poderão ser utilizados os trajes com características campeiras;

II. Não poderão ser utilizados os trajes com características militares;

III. Não poderão ser utilizados trajes que contenham peças que caracterizem o gaúcho platino, por exemplo: rastras, boinas, etc.

IV. Os trajes de época serão utilizados em representações coletivas (grupos de dança) para as categorias adulta, veterana e xiru, assim como nas apresentações da dança da chula.

Art. 5º - A compatibilização dos trajes masculinos e femininos observará:

I. Na compatibilização dos trajes, considera-se predominante o de uso masculino;

II. O traje feminino deve ser adequado ao masculino, especialmente nos seguintes quesitos:

- a. Período histórico (mesma época da história);
- b. Classe social (mesma condição econômica);

c. Atividade (campesina ou cidadina).

III. A compatibilização dos trajes se caracteriza pelo modelo, tipo de tecido, tipo de calçado (ou sua ausência), arrumação do cabelo e maquiagem.

Art. 6º - Estas diretrizes entram em vigor nesta data.

Taquara, RS - 76ª Convenção Tradicionalista Gaúcha – 29 de julho de 2011

Diretrizes para Encilhas dos Equinos nas atividades campeiras

Última atualização:
81ª Convenção Tradicionalista Gaúcha
julho de 2015

Art. 1º - O Movimento Tradicionalista Gaúcho, reunido na 76ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, na cidade de Taquara, no mês de julho do ano de 2011, resolveu estabelecer as DIRETRIZES para as encilhas dos equinos, nas atividades campeiras.

Art. 2º - As encilhas dos animais serão compostas das peças citadas e descritas:

I - XERGÃO ou BAIXEIRO: de lã natural.

II - CARONA: de sola, de couro cru ou lona, podendo ser forrada com couro, feltro ou gel, nas cores preto ou marrom, desde que a parte de cima seja sempre de couro, lona ou sola.

III - ARREIOS: bastos, lombilhos, serigotes-cela ou serigote, com as basteiras de couro ou feltro.

IV - TRAVESSÃO e LÁTEGOS: de couro cru ou sola.

V - BARRIGUEIRA do TRAVESSÃO – de algodão, seda (sem tingimento), crina ou couro torcido, com as tramas em algodão ou couro. Podendo ter algum detalhe colorido nas tramas junto às argolas.

VI - PELEGO ou “COCHONILHO”: branco, preto marrom, sempre natural, ou seja, sem tingimento.

VII - BADANA: de uso opcional. Quando usada sempre em couro.

VIII - SOBRE-CINCHA e LÁTEGOS: de couro cru ou sola.

IX - BARRIGUEIRA da SOBRE-CINCHA: de algodão, seda (sem tingimento), crina ou couro torcido, com as tramas em seda ou couro. Podendo ter algum detalhe colorido nas tramas junto as argolas.

X - LAÇO: de couro cru, não podendo ser emborrachado ou ainda revestido com fitas plásticas, podendo ser pintado, nas cores preta, marrom ou verniz/esmalte incolor, desde que se visualize o desenho da trança.

XI - MANGO; 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 5cm de largura por 30cm de comprimento, deverá ser usado sempre no pulso.

XII - LOROS: de couro cru ou sola, não podendo ter nenhum tipo de reforço que não seja destes dois materiais.

XIII - ESTRIBOS: de metal, osso ou chifre, podendo ser retovados de couro.

XIV - CORDAS DE CABEÇA: deverão ser de couro.

XV - RÉDEAS: deverão ser de couro, lã, crina ou algodão, sem nenhum tipo de reforço interno que não seja destes materiais, nas cores, branca, preta ou marrom (cores naturais da lã), as de algodão, deverão ser na cor natural (sem tingimento). Vedado o uso de rédeas de couro de cabrito (Paraíba) que tem fio de nylon interno.

XVI - O BUÇAL c/CABRESTO, PEITEIRA e RABICHO: são de uso opcional, porém quando usados deverão respeitar as características das cordas mencionadas acima.

Art. 3º - As peças da cabeçada (rédeas, buçal com cabresto) loros, badana, peiteira e rabicho, preservadas as suas características quanto à tradicionalidade e o material exigido para cada peça, poderão ter alguns enfeites de metal (ferro, aço, latão, bronze, prata, ouro ou alpaca), de osso ou chifre.

Art. 4º - São permitidas fivelas para regulagem nas peças da encilha.

Art. 5º - Estas Diretrizes entram em vigor nesta data.

Taquara, RS - 76ª Convenção Tradicionalista Gaúcha – 31 de julho de 2011

ENCARGOS

Todos os eventos citados a seguir são do MTG. Sendo assim, a arte da folheteria e dos fundos de palco deverão ser fornecidas ou orientadas pelo próprio MTG, bem como todos os procedimentos da Comissão Organizadora deverão passar pela aprovação do mesmo.

Encargos do Congresso Tradicionalista

1. DO PEDIDO

Todo município que desejar sediar o Congresso Tradicionalista deverá encaminhar o pedido, de forma oficial ao MTG, por documento assinado pelo Coordenador Regional, acompanhado de todos os documentos ou informações que forem úteis para fortalecer o pedido.

O pedido para sediar um Congresso deverá ser encaminhado à Relatoria Geral do Congresso anterior, em forma de proposição, até 30 (trinta) dias antes do seu início.

2. DA PREVISÃO DE PESSOAS

As equipes de trabalho (Diretoria do MTG, Mesa Diretora, Secretaria Geral, Relatoria Geral do Congresso, Prendas e Peões Estaduais) e os convidados especiais somarão em torno de 40 (quarenta) pessoas, para as quais deverão ser fornecidas: hospedagem e alimentação.

A previsão de participantes do Congresso é a seguinte:

Conselheiros do MTG - 60 membros

Coordenadores Regionais - 30 pessoas

Prendas e Peões Regionais e Estaduais - 165 pessoas

Congressistas e Delegados - 1.300 pessoas

3. DAS CONDIÇÕES A SEREM CUMPRIDAS

1. Local onde funcionarão as plenárias do congresso com mesas para direção, dispendo de equipamentos de som de boa qualidade (3 microfones), 1 computador com impressora, ponto

de Internet, projetor, tela para projeção e cadeiras para os congressistas (+ ou - 1.000).

2. Sala isolada para a Secretaria e Relatoria com oito (8) cadeiras e quatro (4) mesas com acesso restrito ao pessoal de serviço, equipada com um computador instalado e acesso à internet, acoplado com uma multifuncional a laser (impressora, scanner e copiadora) com capacidade mínima para 5.000 cópias e toner sobressalente.

3. Local para a Tesouraria do MTG, próximo ao credenciamento, com mesas, cadeiras e calculadoras. O local deverá oferecer condições para instalação de computador e impressora.

4. Local onde funcionará o credenciamento (espaço de 100m²) com mesas e cadeiras, 8 (oito) computadores em rede, 2 (duas) impressoras (de preferência laser), e ponto de internet.

5. Local de fácil acesso, disponível para a Diretoria do MTG, com condições de realização de pequenas reuniões.

6. Área ou praça de alimentação, para fornecer alimentação aos congressistas e equipes de trabalho (média dos grandes Congressos: 1.000 a 1.500 pessoas), com uma linha de serviço exclusiva para equipe de trabalho.

7. Folheteria - cartazes, programas, credenciais, cartões para votação dos Delegados (600 medindo 10cmx15cm), pastas com folhas para anotações e certificados (+- 1000).

8. Material de Expediente - 5.000 folhas de papel para impressora e copiadora, 50 canetas, 3 grampeadores, 1 caixa de grampos, fita adesiva, percevejos, pincel atômico (3 cores), tesoura, 3 caixas de clips, envelopes grandes (100 unidades).

9. Local para acampamento, dispondo de luz elétrica, água e sanitários.

10. Três (3) pessoas para apoio na mesa dos trabalhos, sendo que uma ficará no computador, para auxiliar na Secretaria Geral.

11. Local apropriado (área de 4X5) para instalação da Loja da Fundação Cultural Gaúcha, com ponto de energia para instala-

ção dos equipamentos e acesso à internet. Possivelmente, ficar próximo à entrada das plenárias e área de circulação.

12. Cada espaço montado irá precisar de equipe adequada para ser funcionamento.

13. Internet via banda larga de no mínimo 5 MEGA UP E 5 MEGA DOWN, para a transmissão do evento.

14. Serviços necessários (contratar se o local não possuir): Ambulância, PPCI do EVENTO, Segurança e Limpeza.

4. DOS RECURSOS FINANCEIROS

O município anfitrião do congresso deverá alocar os recursos iniciais para adotar as medidas preliminares do evento. Estima-se que o valor inicial necessário seja de R\$ 60.000,00.

5. DA COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

A Comissão Executiva do Congresso será composta por integrantes indicados pelos anfitriões, pelo Vice-presidente de Administração e Finanças do MTG, pelo Coordenador Regional e pelo Diretor de provimento e marketing da FCG.

A Mesa Diretora do Congresso será definida pelo Conselho Diretor do MTG por indicação do Presidente.

Encargos da Convenção Tradicionalista

1. DO PEDIDO

Todo município que desejar sediar a Convenção Tradicionalista deverá encaminhar o pedido, de forma oficial ao MTG, por documento assinado pelo Coordenador Regional, acompanhado de todos os documentos ou informações que forem úteis para fortalecer o pedido.

O pedido para sediar uma Convenção deverá ser encaminhado à Comissão Relatora ou ao Secretário Geral, até a Sessão de Instalação da Convenção anterior, em forma de proposição.

2. DA PREVISÃO DE PESSOAS

As equipes de trabalho (Diretoria do MTG, Secretaria Geral, Relatoria Geral, Prendas e Peões Estaduais) e os convidados especiais somarão em torno de 60 (sessenta) pessoas, para as quais deverão ser fornecidas: hospedagem e alimentação.

A previsão de participantes da Convenção é a seguinte:

Conselheiros do MTG - 60 membros

Coordenadores Regionais - 30 pessoas

Prendas e Peões Regionais e Estaduais - 165 pessoas

Convencionais - 600 pessoas

3. DAS CONDIÇÕES A SEREM CUMPRIDAS

1. Local onde funcionarão as plenárias da convenção com mesas para direção, dispendo de equipamentos de som de boa qualidade (3 microfones), 1 computador com impressora, ponto de internet, projetor, tela para projeção e cadeiras para os convencionais (+ ou - 500).

2. Sala isolada para a Secretaria e Relatoria, contendo oito (8) cadeiras e quatro (4) mesas com acesso restrito ao pessoal de serviço, equipada com um computador instalado e ponto de internet, acoplado com uma impressora laser multifuncional, com capacidade mínima para 3.000 cópias e toner sobressalente.

3. Local de fácil acesso, disponível para a Diretoria do MTG, com condições de realização de pequenas reuniões.

4. Área ou local para fornecer alimentação aos convençionais e equipes de trabalho (média das grandes convenções: 500 a 600 pessoas), com linha de serviço exclusivo para equipe de trabalho.

5. Folheteria - cartazes, programas, credenciais, pastas com folhas para anotações, certificados, e cartões para votação (400, medindo 10cmx15cm).

6. Material de Expediente - 5.000 folhas de papel para impressora e copiadora, 50 canetas, 2 grampeadores, 1 caixa de grampos, fita adesiva, percevejos, pincel atômico (3 cores), tesoura, 3 caixas de clips, envelopes grandes (20 unidades).

7. 3 (três) pessoas para apoio na mesa dos trabalhos, sendo que uma ficará no computador, para auxiliar na Secretaria Geral.

8. Local apropriado (área de 4X5) para instalação da Loja da Fundação Cultural Gaúcha, com ponto de energia para instalação dos equipamentos e acesso à internet. Possivelmente, ficar próximo à entrada das plenárias e área de circulação.

9. Internet via banda larga de no mínimo 5 MEGA UP e 5 MEGA DOWN, para a transmissão do evento.

10. Serviços necessários (contratar se o local não possuir): Ambulância, PPCI do EVENTO, Segurança e Limpeza.

4. DOS RECURSOS FINANCEIROS

O município anfitrião da Convenção deverá alocar os recursos iniciais para adotar as medidas preliminares do evento. Estima-se que o valor inicial necessário seja de R\$ 45.000,00.

5. DA COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

A Comissão Executiva da Convenção será composta por integrantes indicados pelos anfitriões, pelo Vice-presidente de administração e finanças do MTG, pelo Coordenador Regional e pelo Diretor de provimento e marketing da FCG.

Encargos para sediar o Aniversário do MTG

1. DO LOCAL DE REALIZAÇÃO

O local de realização do Aniversário do MTG, será definido na Convenção Ordinária do ano anterior, mediante propostas das RTs.

2. DA PREVISÃO DE PESSOAS

A Diretoria do MTG compõe 10 casais e mais 10 pessoas de apoio, totalizando 30 pessoas, para as quais deverão ser fornecidas hospedagem e alimentação.

Estima-se em cem (200) pessoas, entre Conselheiros, Coordenadores, Prendas e Peões, e duzentas (300) pessoas entre homenageados e acompanhantes, totalizando mais ou menos trezentas (300) pessoas.

3. DAS CONDIÇÕES A SEREM CUMPRIDAS

1. Local adequado para servir a alimentação para quatrocentas (400) pessoas.

2. Aparelhagem de som, projetor e tela para projeção.

3. Disponibilizar alojamento para Prendas e Peões do Estado.

4. Disponibilizar hospedagem em hotel para a Diretoria, conforme item 2 - DA PREVISÃO DE PESSOAS.

5. Disponibilizar cento e oitenta (200) refeições por conta do evento (Conselheiros, Coordenadores, Prendas e Peões do Estado e Homenageados).

6. Disponibilizar preço acessível para o almoço ou jantar festivo.

7. Providenciar um bolo de aniversário comemorativo para duzentas (200) pessoas.

8. Internet via banda larga de no mínimo 5 MEGA UP E 5 MEGA DOWN, para a transmissão do evento.

9. Serviços necessários (contratar se o local não possuir): Ambulância, PPCI do EVENTO, Segurança e Limpeza.

4. DOS EVENTOS PARALELOS

Além da confraternização, deverá ocorrer paralelamente, incluídos nos festejos de aniversário, a entrega de Medalhas e Comendas da ORCAV.

5. DOS RECURSOS FINANCEIROS

A Região e o Município que sediar o evento, juntamente com a entidade anfitriã, deverá atender aos encargos e prover toda a infraestrutura necessária buscando recursos financeiros junto à comunidade a fim de viabilizar a realização do evento.

6. DA COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

A Comissão Organizadora será composta por tradicionalistas escolhidos de comum acordo pela Região anfitriã e pelo Vice-presidente de Administração e Finanças do MTG e pelo Coordenador Regional.

Encargos para Acendimento Oficial da Chama Crioula

1. DO PEDIDO

O acendimento da Chama Crioula está pré-definido para os próximos anos, conforme decisão da 79ª Convenção Tradicionalista Gaúcha e acordo realizado no encontro de coordenadores do dia 01 de novembro de 2014, em Porto Alegre.

Eventuais trocas entre regiões e mesmo de municípios dentro da região poderão ser feitas desde que isso ocorra um ano antes da data do acendimento.

2. DA PREVISÃO DE PESSOAS

Diretoria do MTG, Prendas e Peões Estaduais, convidados especiais e equipe de trabalho somarão em torno de trinta e cinco (35) pessoas, para as quais deverão ser fornecidas: hospedagem e alimentação.

A previsão de participantes no Acendimento é a seguinte:

- Coordenadores Regionais: 30 pessoas
- Delegações Campeiras: 1500 pessoas

3. DAS CONDIÇÕES A SEREM CUMPRIDAS

1. Local com estrutura para alojamento das delegações das Regiões Tradicionalistas, sendo disponibilizado água, energia elétrica e banheiros com chuveiros, bem como, infraestrutura para os animais. Por tratar-se de um evento que envolve cavalos, observar a Lei Federal nº 8.813/89 e a Lei Estadual nº 12.567/06.

2. Palco com elevações e cobertura para as autoridades.

3. Grades de proteção para o brete.
 4. Sonorização do evento.
 5. Lonão (havendo previsão de chuva, caso o local não tenha nenhum tipo de abrigo).
 6. Divulgação nas mídias (rádio, TV, jornal).
 7. Folheteria: Folder do evento, impressos, certificados e placas homenagens.
 8. Hospedagem e Alimentação para Diretoria do MTG, Prendas, Peões Estaduais, convidados especiais e equipe de trabalho. (35 pessoas – almoço no dia do acendimento e janta no dia anterior).
 9. Local para equipe de organização e MTG/Governo do Estado (Secretaria Geral do evento).
 10. Local apropriado (área de 4X5) para instalação da Loja da Fundação Cultural Gaúcha, com ponto de energia para instalação dos equipamentos e acesso à internet.
 11. Internet via banda larga de no mínimo 5 MEGA UP E 5 MEGA DOWN, para a transmissão do evento.
 12. Serviços necessários (contratar se o local não possuir): Ambulância, PPCI do EVENTO, Segurança e Limpeza.
 13. *Alimentação para autoridades e equipe de trabalho (em torno de 50 pessoas – no dia do acendimento).
 14. *Arquibancadas.
 15. *Show (espetáculos artísticos).
- *Ficando a critério da Comissão Executiva.

4. DA COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

A Comissão Organizadora será composta por integrantes indicados pelos anfitriões e Diretoria do MTG.

COMISSÃO EXECUTIVA

SUBCOMISSÕES

- Presidente

- Vice-Presidente

- Secretário

- Tesoureiro

Recepção/Credenciamento

Hospedagem/Acampamentos

Alimentação

Infraestrutura

Divulgação

Encargos da Ciranda Cultural de Prendas

1. DO LOCAL DE REALIZAÇÃO

O local de realização da Ciranda Cultural de Prendas na fase final será definido observando o artigo 11, parágrafos 2º e 4º do Regulamento da mesma.

Os responsáveis pela realização da Ciranda devem apresentar a proposta e relatório de vistoria do local pleiteado, ao Conselho Diretor, até o dia 30 de outubro do ano que antecede a realização do evento, para sua aprovação (Art. 11 § 3º do Regulamento da Ciranda de Prendas).

2. DA PREVISÃO DE PESSOAS

As Comissões Administrativas e de Jurados serão compostas por em torno de sessenta (60) pessoas, para as quais deverão ser fornecidas hospedagem, alimentação e transporte.

Estima-se que quinhentas (500) pessoas acompanhem o evento e que 1.200 (um mil e duzentas) pessoas compareçam ao Fandango de Divulgação dos Resultados.

3. DAS CONDIÇÕES A SEREM CUMPRIDAS

1. Três (03) salas para a realização das provas escritas, com capacidade mínima para trinta (30) pessoas.

2. Três (03) palcos com equipamentos de som de boa qualidade (preferencialmente próximos) para as provas artísticas. Com tablado de 4m x 5m.

3. Três (03) salas para a exposição do artesanato. Este local deve comportar 90 espaços de 4x2 para a mostra folclórica, 30

mesas e 30 cadeiras. Sendo 1 mesa e 1 cadeira para cada ESPAÇO.

4. Sala isolada para fechamento de planilhas, equipada com um computador com acesso à internet e uma multifuncional a laser (impressora, scanner e copiadora) com capacidade mínima para 5.000 cópias e toner sobressalente.

5. Uma sala com (01) um computador com acesso à internet, uma impressora jato de tinta ou laser (atendimento de concorrentes).

6. Local para credenciamento e fornecimento de material para as concorrentes (anfiteatro).

7. Folheteria - cartazes, programas, crachás de identificação, pastas para as concorrentes e Comissões Avaliadoras e Integradora, com folhas para anotação. Fundo de palco em todos os palcos.

8. Material de Expediente - 50 canetas, 5 réguas, 3 grampeadores, 2 caixas de clips, 1.000 folhas de papel, 50 envelopes grandes, fita crepe e adesiva.

9. Local para realização do fandango de divulgação dos resultados que comporte aproximadamente 1.200 pessoas.

10. Pessoas à disposição para equipes de apoio e retaguarda (+ ou - 10 pessoas).

11. Local apropriado (área de 4X5) para instalação da Loja da Fundação Cultural Gaúcha, com ponto de energia para instalação dos equipamentos e acesso à internet. Possivelmente, ficar próximo aos palcos em área de circulação.

12. Sonorização em todos os palcos da prova artística com cabeamento para instrumentos musicais, microfone com pedestal, sem pedestal e auricular.

13. Local para a realização da missa e despedida das prendas.

14. Confeccionar faixa para as prendas, crachá de couro, camafeu.

15. Organizar atividades em núcleos próximos: despedida, provas, baile, hospedagem e alimentação.

16. Internet via banda larga de no mínimo 5 MEGA UP E 5 MEGA DOWN, para a transmissão do evento.

17. Serviços necessários (contratar se o local não possuir): Ambulância, PPCI do EVENTO, Segurança e Limpeza.

4. DOS RECURSOS FINANCEIROS

A Região e o Município que sediar o evento, juntamente com a entidade anfitriã, comprometem-se em cumprir os encargos, providenciar infraestrutura e buscar recursos financeiros junto à comunidade a fim de viabilizar a realização do evento. Estima-se que o custo total do evento seja de R\$ 80.000,00. O MTG, através da Fundação Cultural Gaúcha - MTG, poderá encaminhar projetos para captação de recursos das Leis de Incentivo à Cultura, auxiliando a Comissão Organizadora na captação dos recursos necessários para a realização do evento, devendo ser observado os prazos necessários para os trâmites visando aprovação dos projetos.

5. DA COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

A Comissão Organizadora do evento será composta por tradicionalistas escolhidos de comum acordo pela Região anfitriã e pelo Vice-presidente de cultura do MTG, pelo Coordenador Regional e pelo Diretor de provimento e marketing da FCG.

Competirá a essa Comissão a contratação do Conjunto Musical para o Fandango.

Encargos do Entrevero Cultural de Peões

1. DO LOCAL DE REALIZAÇÃO

O local de realização do Entrevero Cultural de Peões, na fase final, será definido observando o artigo 9º, parágrafos 1º do Regulamento do mesmo.

O MTG designará uma Comissão de Vistoria que deverá apresentar relatório ao Conselho Diretor do MTG até o dia 30 de setembro, do ano que antecede o evento.

2. DA PREVISÃO DE PESSOAS

As Comissões Administrativas e de Jurados serão compostas por em torno de sessenta (60) pessoas, para as quais deverão ser fornecidas hospedagem, alimentação e transporte.

Estima-se que duzentas (200) pessoas acompanhem o evento e que seiscentas (600) pessoas compareçam ao Fandango de Divulgação dos Resultados.

3. DAS CONDIÇÕES A SEREM CUMPRIDAS

1. Três (03) salas para a realização das provas escritas, com capacidade mínima para trinta (30) pessoas.

2. Três (03) palcos com equipamentos de som de boa qualidade (preferencialmente próximos, mas que não interfiram a sonorização) para as provas artísticas com tablado de 4m x 5m e fundo de palco.

3. Sala isolada para fechamento de planilhas, equipada com uma multifuncional a laser (impressora, scanner e copiadora) com capacidade mínima para 5.000 cópias e toner sobressalente.

4. Uma sala com um (01) computador, uma impressora jato de tinta ou laser (para uso dos concorrentes).

5. Local para credenciamento e fornecimento de material para os concorrentes (anfitrião).

6. Folheteria - cartazes, programas, crachás de identificação, pastas para os concorrentes e Comissões Avaliadora e Integralizadora, com folhas para anotação.

7. Material de Expediente - 50 canetas, 5 réguas, 3 grampeadores, 2 caixas de clips, 2.000 folhas de papel, 50 envelopes grandes, fita crepe e adesiva.

8. Local para acampamento, dispondo de luz elétrica, água e sanitários.

9. Local para realização do fandango de divulgação dos resultados que comporte aproximadamente novecentas (900) pessoas.

10. Pessoas à disposição para equipes de apoio e retaguarda (+ ou - 10 pessoas).

11. Animais para as provas de laço, mínimo dez (10) reses, em condições de laço.

12. Cavalos para montaria: provas de laço e rédeas.

13. Cavalos para serem ferrados (inclusive ferros e grampos), tosados e encilhados, mínimo dez (10).

14. Ovelhas para tosquia, mínimo dez (10).

15. Carne de gado para as provas de assar churrasco e churrascar.

16. Churrasqueira, espetos de madeira e lenha.

17. Baliza para a prova de rédeas.

18. Equipe campeira para auxílio na pista.

19. Local apropriado (área de 4X5) para instalação da Loja da

Fundação Cultural Gaúcha, com ponto de energia para instalação dos equipamentos e acesso à internet. Possivelmente, ficar próximo aos palcos em área de circulação.

20. Local para a realização da prova campeira.

21. Três (3) espaços distintos a serem usados por cada categoria na prova campeira, com 3 mesas e 3 cadeiras.

22. Local para missa e despedida dos peões.

23. Internet via banda larga de no mínimo 5 MEGA UP E 5 MEGA DOWN, para a transmissão do evento.

24. Serviços necessários (contratar se o local não possuir): Ambulância, PPCI do EVENTO, Segurança e Limpeza.

4. DOS RECURSOS FINANCEIROS

A Região e o Município que sediar o evento, juntamente com a entidade anfitriã, comprometem-se em cumprir os encargos, providenciar infraestrutura e buscar recursos financeiros junto à comunidade a fim de viabilizar a realização do evento. Estima-se que o custo total do enterevero seja de R\$ 65.000,00. O MTG, através da Fundação Cultural Gaúcha - MTG, poderá encaminhar projetos para captação de recursos das Leis de Incentivo à Cultura, auxiliando a Comissão Organizadora na captação dos recursos necessários para a realização do evento, devendo ser observado os prazos necessários para os trâmites visando aprovação dos projetos.

5. DA COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

A Comissão Organizadora do evento será composta por tradicionalistas escolhidos de comum acordo pela Região anfitriã e pelo Vice-presidente de cultura do MTG, pelo Coordenador Regional e pelo Diretor de provimento e marketing da FCG.

Competirá a essa Comissão a contratação do Conjunto Musical para o Fandango.

Encargos das Inter-Regionais do Enart

1. DO PEDIDO

Todo município que desejar sediar uma inter-regional do ENART deverá encaminhar o pedido, de forma oficial ao MTG, por documento assinado pelo Coordenador Regional e Prefeito Municipal, acompanhado de todos os documentos ou informações que forem úteis para fortalecer o pedido, com antecedência mínima de 30 dias do Congresso Tradicionalista Gaúcho, ficando o Município e a Coordenadoria Regional cientes dos encargos e obrigações financeiras para realização do Evento, não podendo estas obrigações não serem atendidas ou repassadas ao MTG.

O pedido para sediar uma inter-regional do ENART deverá ser encaminhado ao MTG, sendo decidido na 1ª reunião de Coordenadores Regionais no Congresso Tradicionalista.

2. DA PREVISÃO DE PESSOAS

As equipes de trabalho (Diretoria, Comissão de Ética, Avaliadores e Secretaria) somarão em torno de 75 (setenta e cinco) pessoas para as quais deverão ser fornecidas: hospedagem, alimentação e transporte.

3. DAS CONDIÇÕES A SEREM CUMPRIDAS

1. Palco para Danças Força A e B:

- Tablado mínimo de 14m x 10m (ultimamente tem sido usada marcação no chão desde que seja de madeira).
- Gradil.
- Local com arquibancadas com capacidade mínima para 3.000 pessoas.

- Mesa de som com no mínimo 24 canais e no mínimo 11 microfones (sendo 1 sem fio, para a Meia Canha), cabos para gaita e violão.

- 2 Praticáveis 3x3 com 3 mesas e 3 cadeiras.

- 1 palco 5x5 com 6 mesas e 6 cadeiras.

- 1 tenda 10x10 (área externa caso houver chuva).

- Duas Ilhas de Som.

- Brete e secretaria de palco com 1 computador e 1 multifuncional com toner extra (grande porte).

2. Palco para Danças de Salão:

- Tablado mínimo de 10m x 8m (ultimamente tem sido usada marcação no chão desde que seja de madeira).

- Local com arquibancadas com capacidade mínima para 200 pessoas; mesa de som com equipamento para rodar cd. E no mínimo 2 microfones.

- Impressora.

3. Palco para Chula:

- Tablado mínimo de 6m x 6m.

- Local com arquibancadas com capacidade mínima para 300 pessoas.

- Sonorização com no mínimo 12 canais e no mínimo 2 microfones.

- Tablado de 4x6, em compensado naval, 15 mm.

4. Palco para Declamação, Causo, Trova e Pajada:

- Palco adequado.

- Mesa de som com no mínimo 8 canais.

- Mínimo 5 (cinco) microfones e 2 (dois) cabos.

- Um gaiteiro disponível para trova e um violeiro para pajada.

- Espaço para até 100 pessoas.

5. Palco para Intérprete Vocal, Conj. Vocal, Conj. Instrumental, Violão, Viola, Bandoneon, Rabeca e Gaitas:

- Palco adequado.

- Mesa de som com no mínimo 16 canais e 9 microfones.

- Espaço para até 100 pessoas.

6. Secretaria: Uma sala com mesas e cadeiras, equipada com um computador com acesso à internet e uma multifuncional a laser (impressora, scanner e copiadora) com capacidade mínima para 5.000 cópias e toner sobressalente.

7. 2 (duas) salas isoladas com mesas e cadeiras, uma para a secretaria do fechamento de planilhas e outra para os avaliadores realizarem pequenas reuniões, equipada com um computador com acesso à internet e uma multifuncional a laser (impressora, scanner e copiadora) com capacidade mínima para 5.000 cópias e toner sobressalente.

8. 1 (uma) sala de imprensa com capacidade para receber 4 (quatro) pessoas (com escrivaninha/mesa e sofás ou cadeiras), com acesso à internet por WIFI.

9. Material de expediente (canetas, grampeador, clips, pranchetas, pincéis atômicos, 8000 folhas A4 e 50 envelopes grandes).

10. Folheteria (cartazes, programas, crachás de identificação).

11. Local para acampamento com pontos de luz, água e sanitários.

12. Internet via banda larga de no mínimo 5 MEGA UP E 5 MEGA DOWN, para a transmissão do evento.

13. Refeitório para fornecer alimentação, exclusivo para as equipes de trabalho.

14. Local apropriado (área de 4X5) para instalação da Loja da Fundação Cultural Gaúcha, com ponto de energia para instalação dos equipamentos e acesso à internet. Possivelmente, ficar próximo aos palcos em área de circulação.

15. Locação de 10 computadores para uso no sistema de avaliação.

16. Estacionamento para ônibus e automóveis.

17. Serviços necessários (contratar se o local não possuir):

Ambulância, PPCI do EVENTO, Segurança e Limpeza.

4. DOS RECURSOS FINANCEIROS

O município anfitrião da Inter-regional deverá alocar os recursos para a realização integral do evento. Estima-se que o valor inicial necessário seja R\$ 130.000,00. O MTG, através da Fundação Cultural Gaúcha - MTG, poderá encaminhar projetos para captação de recursos das Leis de Incentivo à Cultura, auxiliando a Comissão Organizadora na captação dos recursos necessários para a realização do evento, devendo ser observado os prazos necessários para os trâmites visando aprovação dos projetos.

5. DA COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

A Comissão Organizadora do Concurso será composta por tradicionalistas escolhidos de comum acordo pela Região anfitriã e pelo Vice-presidente Artístico do MTG, pelo Coordenador Regional e pelo Diretor de provimento e marketing da FCG.

Encargos da Festa Campeira do Rio Grande do Sul

1. DO PEDIDO

Todo município que desejar sediar a FECARS poderá participar do processo de seleção, por licitação, promovido pelo MTG e FCG-MTG.

2. DA PREVISÃO DE PESSOAS

As Comissões administrativas (Direção do MTG) e dos jurados serão compostas de em torno de 50 (cinquenta) pessoas, para as quais deverão ser fornecidos hospedagem, alimentação e transporte.

3. DAS ARMADAS E GINETEADAS

- Deve ser providenciado gado necessário para um total previsto de 6000 (seis mil) armadas;
- Devem ser providenciados 30 (trinta) cavalos aporreados para gineteadas.

4. DAS CONDIÇÕES A SEREM CUMPRIDAS

- 1.** Área de acampamento por Região: 25m x 80m com pontos de água e luz.
- 2.** Área de circulação para o público e comércio (isolada de animais).
- 3.** Área para os cavalos, com bebedouro de água, próximo à área de acampamento (400 animais).
- 4.** Pista de areia ou grama - dimensões mínimas 120m x 30m e 50m de espaço para cerrar o laço, circulação de gado e laçadores, arquibancadas com segurança para o público (2.000 pessoas).

5. Bebedouro de água para o gado em piquetes ou mangueiras.

6. Sanitários: 45 masculinos e 45 femininos (distribuídos em 2 ou mais locais) sendo que um deve estar junto à área de acampamento com tanques e torneiras externas.

7. Chuveiros elétricos: 45 masculinos e 45 femininos, no mínimo.

8. Energia: entrada mínima de 600 KWA - com parecer técnico da concessionária local de ENERGIA (RGE, CEEE ou AES).

9. Água: caixa d'água, 20.000 litros, com parecer técnico da Entidade Municipal ou Estadual responsável sobre a capacidade.

10. Sala de reuniões.

11. Secretaria para somatório e credenciamento, com 2 máquinas de calcular e dois computadores com acesso à internet e uma multifuncional a laser (impressora, scanner e copiadora) com capacidade mínima para 5.000 cópias e toner sobressalente.

12. Material de expediente: folhas de ofício (2000), canetas (50), pastas (50), pranchetas (10), pincel atômico (vermelho e preto), grameador (2), clips, etc.

13. Casa para a Comissão Avaliadora, com banheiro.

14. Contratação de recolhimento de lixo nos acampamentos e no parque.

15. Empresa disponível para fornecimento de lenha para acampados (aproximadamente 8 m cúbicos).

16. Sistema de sonorização central para o parque.

17. Sistema de som independente para pista campeira e vaca parada, com microfones sem fio (mínimo 2) e gerador de energia à disposição (observar no contrato do som).

18. Vaca Parada - pista isolada do público com cerca, duas tendas de 10x10, sonorização, colocar arquibancada ou cadeiras em uma das tendas, 4 vacas paradas.

19. Hospedagem, alimentação e ressarcimento de transporte para as Comissões de Trabalho - mínimo 50 pessoas.

20. Bombeiros - Ambulância - Médico - à disposição no Parque, 24 horas.

- 21.** Veterinário - à disposição no Parque, 24 horas.
- 22.** Mastros para Bandeiras (35 no mínimo).
- 23.** Troféus - (1º, 2º e 3º lugares, em todas as modalidades, conf. regulamento da FECARS).
- 24.** Iluminação na pista de laço que ofereça condições para práticas campeiras mesmo à noite.
- 25.** Gado - mínimo de 500 reses - modalidade laço.
- 26.** Cavalos para gineteada - mínimo 35.
- 27.** Equipe de trabalho - breiteiros, saca-laços, homens de pista, medidores de laço.
- 28.** Balizas para o concurso de rédeas.
- 29.** Seminário da Cultura Campeira:
 - Local próprio para a realização do seminário;
 - Espaço com 200 m² coberto com 500 cadeiras;
 - Sistema de som com microfones sem fio (mínimo 1);
 - Projetor e tela para projeção;
 - 1 computador para projeção.
- 30.** Local apropriado (área de 4X5) para instalação da Loja da Fundação Cultural Gaúcha, com ponto de energia para instalação dos equipamentos e acesso à internet. Possivelmente, ficar próximo ao local do Seminário da Cultura Campeira em área de circulação.
- 31.** Internet via banda larga de no mínimo 5 MEGA UP E 5 MEGA DOWN, para a transmissão do evento.
- 32.** Disponibilizar de mapa prévio dos locais de acampamento.
- 33.** Disponibilizar equipe de padrinhos para recepcionar as 30 RT'S do estado.
- 34.** Contratar gerador, de acordo com a necessidade (inclusive para evitar pânico, caso haja falta de energia).
- 35.** Local para cobrança de ingressos coberto e iluminado.
- 36.** Serviços necessários (contratar se o local não possuir): Ambulância, PPCI do EVENTO, Segurança e Limpeza.

5. DOS RECURSOS FINANCEIROS

O município que sediar a FECARS, através da Prefeitura Municipal ou empresas locais deverá alocar os recursos iniciais para que a Comissão do evento possa adotar as medidas preliminares e fundamentais para o evento. Estima-se que o valor necessário poderá variar de R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais) a 350.000,00 (trezentos e cinquenta mil reais) dependendo da estrutura do parque que sediará o evento. O MTG, através da Fundação Cultural Gaúcha - MTG, poderá encaminhar projetos para captação de recursos das Leis de Incentivo à Cultura, auxiliando a Comissão Organizadora na captação dos recursos necessários para a realização do evento, devendo-se observar os prazos necessários para os trâmites visando aprovação dos projetos.

6. DA COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

A Comissão Organizadora da FECARS será nomeada por portaria do Presidente do MTG e composta por até 5 membros escolhidos pelos anfitriões, sendo escolhido, entre eles, um presidente que poderá indicar outros auxiliares e as comissões específicas necessárias para a realização da FECARS, pelo Vice-presidente Campeiro do MTG, pelo Coordenador Regional e pelo Diretor de provimento e marketing da FCG.

Encargos para o Enecamp e o Aberto de Esportes

1. DO PEDIDO

Todo município que desejar sediar o ENECAMP e o Aberto dos Esportes do MTG deverá encaminhar o pedido, de forma oficial ao MTG, por documento assinado pelo Coordenador Regional e Prefeito Municipal, acompanhado de todos os documentos ou informações que forem úteis para fortalecer o pedido, com antecedência mínima de 30 dias do Congresso Tradicionalista Gaúcho, ficando o Município e a Coordenadoria Regional cientes dos encargos e obrigações financeiras para realização do evento, não podendo estas obrigações deixarem de ser atendidas ou serem repassadas ao MTG. O pedido será analisado e decidido na 1ª Reunião de Coordenadores Regionais no Congresso Tradicionalista.

2. DA PREVISÃO DE PESSOAS

As equipes de trabalho (Diretoria, Comissão de Ética, Avaliadores e Secretaria) somarão em torno de 30 (trinta) pessoas para as quais deverão ser fornecidas: hospedagem, alimentação e transporte.

3. DAS CONDIÇÕES A SEREM CUMPRIDAS

Infraestrutura	Quantidade
Pirâmides de 4m x 4 sem tablado	04
Cadeiras	440
Mesas de 1m x 1m	110
Ventiladores	04
Chuveiro masculino	05
Chuveiro feminino	05
Caçamba de argila vermelha	01
Área aberta para compor 4 canchas de bocha campeira, canchas de TETARFE, canchas de tava e cancha de bocha 48	

Material Administrativo ESPORTE	
Caixas de baralho espanhol marca (copag ou cassino)	10 cx
Rolo de fita tracejada	10
Trena de 5 metros cada uma	06
Troféus	81
Cepo de madeira de 0,75 a 1,00 metros de ø e 0,20 a 0,30 metros de altura	01
Conjunto de jogos de bocha (1 para cada cancha)	4
Jogos de tava (ossos)	4
Material para TETARFE (conjunto)	2
Material Administrativo ESCRITÓRIO	
Pacote de folha A4 (500 folhas)	02
Tesouras	02
Pastas	10
Fitas Adesivas	02
Canetas Azuis	01 caixa
Canetas Vermelhas	01 caixa
Pincel Atômico	05
Pranchetas	10
Fita Dupla Face	02
Réguas	05
Sonorização	
Microfone sem fio	01
Caixa de som	02
Divulgação	
Flyer	1000
Fundo de palco 2,00 X 1,20	01
Sinalização Interna – local do evento indicando as atividades	10 placas
Sinalização Externa - Acessos da Cidade	05 placas
Internet via banda larga de no mínimo 5 MEGA UP E 5 MEGA DOWN, para a transmissão do evento	
Necessidades Equipe	
Hospedagem	30 hospedagens
Alimentação	30 café 30 almoço 30 jantar
Transporte	

Responsabilidades	
Ambulância com Técnico em Enfermagem	
PPCI do EVENTO	
Taxa dos Bombeiros	
Limpeza Banheiros/pavilhões/área externa	
Segurança	
Banheiros masculinos	
Banheiros femininos	
Iluminação Pavilhões/Externa	
Taxa de Iluminação	
Taxa de Água	

4. DOS RECURSOS FINANCEIROS

A Região e o Município que sediarem o evento, juntamente com a Entidade Anfitriã, deverão atender aos encargos e prover toda a infraestrutura necessária buscando recursos financeiros junto à comunidade a fim de viabilizar a realização do evento. Estima-se que o valor necessário poderá variar de R\$ 30.000,00 a R\$ 50.000,00. O MTG, através da Fundação Cultural Gaúcha - MTG, poderá encaminhar projetos para captação de recursos das Leis de Incentivo à Cultura, auxiliando a Comissão Organizadora na captação dos recursos necessários para a realização do evento, devendo-se observar os prazos necessários para os trâmites visando aprovação dos projetos.

5. DA COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

A Comissão Organizadora do Concurso será composta por tradicionalistas escolhidos de comum acordo pela Região anfitriã e pelo Vice-presidente de Esportes do MTG, pelo Coordenador Regional e pelo Diretor de provimento e marketing da FCG.

Encargos para o Tchêncontro

1. DO PEDIDO

Todo município que desejar sediar o TCHÊNCONTRO DA JUVENTUDE GAUCHA do MTG deverá encaminhar o pedido, de forma oficial ao MTG, por documento assinado pelo Coordenador Regional e Prefeito Municipal, acompanhado de todos os documentos ou informações que forem úteis para fortalecer o pedido, com antecedência mínima de 30 dias do Congresso Tradicionalista Gaúcho, ficando o Município e a Coordenadoria Regional cientes dos encargos e obrigações financeiras para realização do evento, não podendo estas obrigações não serem atendidas ou repassadas ao MTG.

O pedido para sediar o evento deverá ser encaminhado ao MTG, sendo decidido na 1ª reunião de Coordenadores Regionais no Congresso Tradicionalista.

2. DA PREVISÃO DE PESSOAS

As equipes de trabalho (Diretoria, Departamento Jovem Central, Prendas e Peões) somarão em torno de 30 (vinte e cinco) pessoas para as quais deverão ser fornecidas: hospedagem, alimentação e transporte.

3. DAS CONDIÇÕES A SEREM CUMPRIDAS

1. Local adequado para o evento com cadeiras e condições de acomodação de quatrocentas (400) pessoas.
2. Aparelhagem de som, projetor e telão.
3. Disponibilizar alojamento para Prendas e Peões do Estado.
4. Disponibilizar hospedagem em hotel para a Diretoria.
5. Disponibilizar refeições por conta do evento para a Equipe de Trabalho, Diretoria, Departamento Jovem Central, Prendas e Peões do Estado.

6. Disponibilizar preço acessível para o almoço.

7. Providenciar local adequado para credenciamento com no mínimo 4 computadores e 1 impressora multifuncional laser para cadastramento e impressão dos certificados.

8. Internet via banda larga de no mínimo 5 MEGA UP E 5 MEGA DOWN, para a transmissão do evento.

9. Serviços necessários (contratar se o local não possuir): Ambulância, PPCI do EVENTO, Segurança e Limpeza.

4. DOS RECURSOS FINANCEIROS

A Região e o Município que sediar o evento, juntamente com a Entidade Anfitriã, deverão atender aos encargos e prover toda a infraestrutura necessária buscando recursos financeiros junto à comunidade a fim de viabilizar a realização do evento.

5. DA COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

A Comissão Organizadora do Concurso será composta por tradicionalistas escolhidos de comum acordo pela Região Anfitriã e pelo Vice-presidente de Cultura do MTG, pelo Coordenador Regional e pelo Diretor de provimento e marketing da FCG.

HINO TRADICIONALISTA

Barbosa Lessa

Eu agradeço à Salamanca do Jarau
por me ensinar o que aprendeu do "Velho" Blau:

com alma forte e sereno coração
achei meu rumo pra sair da escuridão.
Vi uma luz que se tornou fogo-de-chão,
sorvi a luz no ritual do chimarrão,
e descobri que é a Cordialidade
que nos conduz á real felicidade.

Avante, cavaleiro mirim!
Em frente, veterano peão!
Lado a lado, prenda e prendinha,
todos juntos dando a mão.
Avante, seguindo os avós!
Em frente, trazendo os piás!
Coisa linda é se ver gerações
convivendo em santa paz.

E dá uma gana de sair dançando,
ou gritando com força juvenil:

Viva a Tradição Gaúcha
dos campeiros do Brasil!
dos campeiros do Brasil!
dos campeiros do Brasil!

