

## **MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO**

**(79ª Convenção Tradicionalista Gaúcha – 27 de julho de 2014)**

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

#### **Capítulo I DAS FINALIDADES**

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

I - preservar os costumes, as tradições e o folclore do povo gaúcho;

II - divulgar os hábitos próprios do campeiro rio-grandense;

III - promover o intercâmbio através de suas lides campeiras, integrando os participantes das diversas Regiões Tradicionalistas do Rio Grande do Sul, de forma que não se apague o rastro dos hábitos e costumes típicos gaúchos rio-grandense;

IV - valorizar e demonstrar as habilidades campeiras, protegendo o homem rural, em nível local, regional, estadual e nacional, dentro de uma certa unidade e respeitando as características regionais;

V - escolher os campeões do Estado em cada modalidade realizada.

#### **Capítulo II DOS PARTICIPANTES**

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

§ 1º - 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, dos Esportes 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.

§ 3º - A substituição dos atletas inscritos nas modalidades esportivas poderão ser feitas até o "Congresso Técnico" realizado antes do início das provas, pelo Diretor de Esportes da RT ou pelo Coordenador Regional, junto a secretaria do evento.

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

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

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

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

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

§ 4º - Os inscritos na modalidade Tava, só poderão participar do TETARFE e vice-versa.

#### **Capítulo IV DA REALIZAÇÃO**

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

Art. 10 - As provas campeiras, suas provas, modalidades, categorias e idades, assim como o tamanho das armadas e quantidade de rodilhas no caso das provas de laço, são as constantes na tabela abaixo:

PROVA	MODALIDADE/ GENERO	CATEGORIA	QTD	IDADE	ARMADA	RODILHAS
Laço	Individual	Laço Veterano	1 partic	60 - 69	7 m	4 de 25cm
		Laço Vaqueano	1 partic	70 ou mais	livre	3 livres
		Laço Patrão	1 partic	18 ou mais	Conf. idade	Conf. idade
		Laço Capataz	1 partic	18 ou mais	Conf. idade	Conf. idade
		Coordenador RT	1 partic	18 ou mais	Conf. idade	Conf. idade
		Dir. Campeiro	1 partic	18 ou mais	Conf. idade	Conf. idade
		Individual de cat.	Todos classif.	Indeterminada	Conf. idade	Conf. idade
		Braço de Ouro	Todos classif.	Indeterminada	Conf. idade	Conf. idade
		Braço Diamante	Todos classif.	Indeterminada	Conf. idade	Conf. Idade
	Equipe	Pai e filho	1 dupla	Indeterminada	Conf. idade	Conf. idade
		Irmãos	1 dupla	Indeterminada	Conf. idade	Conf. idade
		Piá/Menina	1 dupla	Até 11	livre	3 livres
		Guri/ Guria	1 dupla	12 - 14	6 m	4 de 25cm
		Rapaz/ Prenda	1 dupla	15 - 17	livre	3 livres
					8 m	4 de 25cm
		Peão/Prenda	1 equipe de 10	Indeterminada	6 m	4 livres
					Conf. idade	Conf. idade
		Prenda	1 dupla	Indeterminada	Conf. idade	Conf. idade
Geração	1 trio	Indeterminada	Conf. idade	Conf. idade		
Vaca parada	Equipe	Piazinho	2 duplas	0 - 6	livre	3 livres
		Piazito	2 duplas	7 - 10	livre	3 livres
		Bonequinha	2 duplas	0 - 6	livre	3 livres
		Prendinha	2 duplas	7 - 10	livre	3 livres
Rédeas	Masculina Individual	Piá	1 partic	8 - 11	Prejudicado	Prejudicado
		Guri	1 partic	12 - 14		
		Peão	1 partic	15 - 59		
		Veterano	1 partic	60 ou mais		
	Feminina Individual	Menina	1 partic	Até 11		
		Guria	1 partic	12 - 14		
Prenda	1 partic	15 ou mais				
Chasque	Masc./fem.	Única quinteto	1 quinteto	Indeterminada		
Gineteada	Masc./fem.	Única individual	1 partic	18 ou mais		

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

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

Art. 11 - As provas esportivas constarão de:

- I - Jogo de tava
- II - Jogo de truco cego
- III - Jogo de truco de amostra
- IV - Tetarfe
- V - Bocha Campeira
- VI - Bocha Quarenta e Oito
- VII - Solo

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

- I - Fase de classificação regional;
- II - Fase final ou de âmbito estadual.

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

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

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

Art. 15 - A fase final da FECARS será realizada no terceiro final de semana do mês de março de cada ano em local a ser definido pelo Conselho Diretor do MTG.

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

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

§ 3º - A Comissão Executiva da fase final será constituída dos seguintes órgãos:

a) Movimento Tradicionalista Gaúcho

b) Fundação Cultural Gaúcha-MTG

c) Região Tradicionalista e suas entidades filiadas

d) Outras entidades públicas ou privadas, a critério do Presidente do MTG.

§ 4º - Todas as etapas da FECARS contarão com a participação dos Coordenadores Regionais e dos integrantes do Departamento Campeiro e do Departamento de Esportes do MTG, que prestarão toda a assistência necessária.

Art. 16 - Ao ser chamado, o concorrente que não se apresentar imediatamente, perderá a rodada, conforme o caso, não podendo ser substituído.

## **Capítulo V DAS COMISSÕES JULGADORAS E NARRADORAS**

Art. 17 - A classificação interna de cada entidade, será feita por decisão de patronagem.

Art. 18 - Na fase regional, primeira etapa, os integrantes das comissões julgadoras serão designadas pelos Coordenadores Regionais, os quais sempre que desejarem poderão solicitar apoio ao MTG.

Art. 19 - Nas fases regional e final, para a campeira as comissões julgadoras serão constituídas de pelo menos de 5 (cinco) pessoas idôneas e de reconhecida capacidade nos assuntos, para os quais sua colaboração foi solicitada. Cabe a própria comissão a escolha de seu Presidente, que será auxiliado por um apontador de armadas e pelo serviço de secretaria. Para o Esporte serão constituídas 2 (duas) comissões, que deverão ser compostas no mínimo de 3 (três) e no máximo de 5 (cinco) membros, também de pessoas idôneas e reconhecidamente conhecedoras de cada modalidade do Regulamento do Esporte e do Regulamento Disciplinar.

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

Art. 20 - 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. 21 - 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. 22 - Os Coordenadores regionais, além dos classificados, deverão indicar os suplentes em cada modalidade ou categoria.

Art. 23 - Participará da categoria laço Coordenador, o titular do cargo podendo ser representado pelo Vice-coordenador.

Art. 24 - Na categoria laço Diretor Campeiro somente participará o titular do cargo.

Art. 25 - As categorias vaqueano, veterano, piá, guri e prenda, poderão participar em qualquer modalidade com o tamanho das armadas previstas para as suas categorias.

Art. 26 - Somente poderão disputar a categoria de laço patrão, em todas as fases, os patrões eleitos em Assembleias Gerais das entidades filiadas ao MTG.

Art. 27 - Na categoria Laço Capataz, participarão os capatazes ou posteiros das entidades tradicionalistas filiadas e dos Departamentos Campeiros vinculados a uma entidade filiada.

Art. 28 – 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. 29 - As categorias, Laço Narrador, Executivo Municipal e Conselheiro não pontuarão para as regiões e sempre deverão ser realizadas antes do inicio das provas oficiais.

Art. 30 - 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. 31 - Os campeões de cada prova de laço individual: coordenador, diretor campeiro, peão, patrão, 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. 32 - Os vencedores do concurso Braço de Ouro de todas as FECARS, disputarão o concurso Braço de Diamante (laço).

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

Art. 34 - Na fase final serão premiados os primeiros, segundos e terceiros lugares de cada categoria ou modalidade.

Art. 35 – A classificação das Regiões Tradicionalistas será feita conforme a tabela anexa.

Art. 36 - 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. 37 - Poderá ser inscrito 1 (um) ginete por Região Tradicionalista, desde que sócio de entidade filiada ao MTG.

Art. 38 - É proibido o uso de esporas tipo nazarena, bem como qualquer outro modelo que tenha a roseta travada ou que se travem (acampanadas).

Art. 39 - Os cavalos serão sorteados na presença dos Coordenadores ou seus representantes, sendo a ordem de montas, regulada pela saída do cavalo do brete.

Art. 40 - 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. 41 - O ginete, ao ser chamado, deverá estar pronto para montar, sob pena de ser desclassificado.

Art. 42 - 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. 43 - A prova de rédeas será disputada em duas modalidades masculina e feminina, em sete categorias, sendo denominadas respectivamente, veterano, peão, guri, piá, prenda, guria e menina.

Art. 44 - Haverá 1 (um) percurso conforme mapa do anexo 1 do Regulamento Campeiro.

Art. 45 - A comissão julgadora poderá solicitar a reapresentação de 1 (um) ou mais concorrentes para efeito de classificação.

Art. 46 - 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. 47 - A prova em Vaca Parada será realizada em duplas nas categorias: Piazinho, Piazito, Bonequinha e Prendinha.

Art. 48 - 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. 49 - Receberão troféu as três duplas melhores colocadas de cada categoria.

Art. 50 - Serão apurados, também, os três concorrentes de maior número de armadas, em cada categoria, para fins de premiação.

Art. 51- No caso de desempate haverá acréscimo de um metro na distância, independente de idade do concorrente.

#### *Seção V* **Da Prova do Chasque**

Art. 52 - Cada equipe será composta por 5 (cinco) cavaleiros.

#### *Seção VI* **Jogo de Tava**

Art. 53 - A ordem de participação das regiões concorrentes será definida por sorteio realizado antes da prova.

Art. 54 - Cada RT poderá inscrever 5 (cinco) trios, para a FECARS. Mais 2 (dois) atletas que serão considerados como suplentes para qualquer dos trios. O Atleta que jogar por um trio não poderá fazê-lo por outro.

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

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

Art. 55 - O tempo de intervalo entre uma partida e outra, deverá ser de até 5 (cinco) minutos.

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

Art. 56 - Os participantes desta prova (TAVA), somente poderão participar, na FECARS, do TETARFE.

Art. 57 - Para o jogo da Tava, serão fornecidos 2 (dois) pares de Tava, de propriedade do MTG.

#### *Seção VII* **Jogo do Truco Cego**

Art. 58 - O jogo do Truco será realizado em trios, podendo ser inscritos 3 (três) reservas para cada trio.

Art. 59 - 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. 60 - 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. 61 - Cada RT poderá inscrever 5 (cinco) trios. Mais 3 (três) atletas que serão considerados como suplentes para qualquer dos trios. O Atleta que jogar por um trio não poderá fazê-lo por outro.

### *Seção VIII* **Jogo do Truco de Amostra**

Art. 62 - O Jogo de Truco de Amostra será realizado em trios, podendo ser inscrito 3 (três) reservas para cada trio.

Art. 63 - Todos os trios terão um “Capataz”, que o representará nos sorteios e será o porta - voz e responsável pelas reivindicações junto às Comissões Organizadoras.

Art. 64 - Só poderão participar dos jogos os jogadores previamente inscritos (cartão tradicionalista).

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

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

Art. 65 - Os inscritos para o Truco de Amostra não poderão participar em qualquer outra modalidade esportiva ou campeira da FECARS.

Art. 66 - Deverão existir duas Comissões constituídas de pessoas idôneas e reconhecidamente conhecedoras do Regulamento Truco de Amostra e do Regulamento Disciplinar para que se possa dar início aos jogos.

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

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

Art. 67 - Toda e qualquer decisão tomada por quaisquer Comissões serão irrecorríveis.

Art. 68 - Aos casos omissos as Comissões Organizadoras ou Julgadoras, ou ambas, terão total poder de decisão.

### *Seção IX* **Jogo da Bocha Campeira**

Art. 69 - O jogo da Bocha Campeira é realizado em trios.

Art. 70 - Cada RT poderá inscrever 2 (dois) trios. Mais 2 (dois) atletas que serão reserva geral.

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

### *Seção X*



### ***Jogo da Bocha Quarenta e Oito***

Art. 72 – A modalidade Bocha Quarenta e Oito é disputada em duplas.

Art. 73 - Cada RT poderá inscrever 5 (cinco) duplas. Mais 2 (dois) atletas como reserva geral.

Art. 74 - Os inscritos para o jogo de Bocha Quarenta e Oito não poderão participar em qualquer outra modalidade esportiva ou campeira da FECARS.

### ***Seção XI Jogo do Solo***

Art. 75 - O Jogo do Solo terá inscrições individuais, podendo cada RT inscrever até 6 (seis) jogadores.

Art. 76 - Os inscritos no jogo do Solo não poderão participar em qualquer outra modalidade esportiva ou campeira da FECARS.

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

Art. 77 - O Jogo do TETARFE, é realizado por equipes de 3 (três) ou 4 (quatro) atletas.

Art. 78 - Cada RT poderá inscrever até 5 (cinco) equipes, mais 2 (dois) atletas que serão considerados como suplentes para qualquer uma das equipes. O Atleta que jogar por uma equipe, não poderá fazê-lo por outro.

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

Art. 79 - Os inscritos no jogo do TETARFE somente poderão participar do jogo da Tava, na FECARS.

## **Capítulo VII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 80 - Serão considerados representantes do Rio Grande do Sul para o Rodeio Crioulo Nacional, os vencedores da FECARS que antecede o mesmo, em todas as modalidades regulamentares da CBTG para este evento.

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

Art. 81 - O MTG, diretamente ou através da Fundação Cultural Gaúcha - MTG, providenciará a contratação de seguro para os participantes das provas campeiras, bem como para o pessoal designado para trabalhos nas canchas, inclusive juízes e narradores, conforme determina a Lei.

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

Art. 83 - O presente Regulamento deverá ser aplicado em todas as fases da FECARS.

Art. 84 - 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. 85 - Os casos omissos serão dirimidos pelas Patronagens, na seleção interna. Pelos Coordenadores e Comissões Julgadoras na fase Regional e pelos Vice-presidentes Campeiro e de Esportes do MTG, em suas respectivas áreas, juntamente com as Comissões Organizadoras e Julgadora, na fase final.

Art. 86 – 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 obter 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 obter o maior somatório de pontos nas competições previstas no anexo 1.

Art. 87 - Os participantes inscritos, não pagarão ingressos na FECARS, exceto nos fandangos, ou espetáculos especiais.

Art. 88 - 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. 89 - Os participantes classificados para as seleções estaduais, que não se apresentarem para as convocações do Departamento Campeiro e de Esportes, não terão direito a participar da próxima FECARS, em todas as fases, salvo justificativa aceita pelos respectivos departamentos.

## **Capítulo VIII DAS DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS**

Art. 90 - Buscando dar uma motivação maior para nossos Gaúchos Campeiros, como outrora, revivendo os grandes movimentos que antecederam 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.*

Caxias do Sul, RS - 79ª Convenção Tradicionalista Gaúcha – 27 de julho de 2014

## ANEXO 1 AO 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 Rapaz/Prenda – 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
Jogo Tava Equipe	03	12	09	06
Jogo Tava Individual	01	04	03	02
Jogo de Truco Cego Equipe	03	12	09	06
Jogo de Truco de Amostra Equipe	03	12	09	06
Jogo da Bocha Campeira Equipe	03	12	09	06
Jogo da Bocha Quarenta e Oito	02	08	06	04
Jogo do Solo Individual	01	04	03	02
Tetarfe Equipe	03	12	09	06
Jogo do Tetarfe Individual	01	04	03	02