

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

REGULAMENTO CAMPEIRO DO MTG-AO

CAPÍTULO I DAS FINALIDADES

Art. 1º O Regulamento Campeiro do Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental (MTG-AO) tem por finalidades:

- I - Preservar as tradições, os costumes e o folclore do povo gaúcho;
- II - Divulgar os hábitos próprios do campeiro gaúcho brasileiro;
- III - Promover intercâmbio através de suas lides campeiras, integrando os participantes dos CTG's e das Entidades congêneres filiadas ao MTG-AO, genericamente denominados Entidade, de forma que não se apague o rastro dos hábitos e costumes típicos gaúchos;
- IV - Valorizar e demonstrar as habilidades campeiras, protegendo o homem rural a nível local, regional estadual e nacional, dentro de uma unidade e respeitando as características típicas do gaúcho; e
- V - Escolher os campeões do MTG-AO nas promoções campeiras em cada modalidade realizada.

CAPÍTULO II DOS PARTICIPANTES

Art. 2º Poderão participar das promoções do MTG-AO, todos os interessados desde que obedecidas as normas deste Regulamento e que sejam representantes das entidades filiadas ao MTG-AO e/ou MTGs de outros Estados brasileiros, devidamente em dia com suas obrigações com a entidade ao qual é filiado. O CTG representado deverá estar em dia também com o MTG-AO ou MTG que representar.

CAPÍTULO III DAS INSCRIÇÕES

Art. 3º As inscrições serão feitas pelo Patrão da Entidade filiada e/ou pelo Diretor do Departamento Campeiro.

Art. 4º Será exigida a carteira da CBTG e carteira de identidade, para comprovação de idade e filiação dos concorrentes em todas as provas que o concorrente for participar.

Art. 5º O concorrente deverá representar somente uma entidade filiada, durante as classificatórias bianuais do MTG-AO, sob pena de ser eliminado automaticamente do processo seletivo para o Rodeio Crioulo de Campeões da CBTG, ressalvado o caso de mudança efetiva e comprovada de município do campeiro.

Art. 6º Será cobrada uma taxa de inscrição nos eventos realizados pelas entidades filiadas ao MTG-AO, e também em eventos oficiais promovidos pelo MTG-AO, que deverão atender as exigências do art. 2º, caput desse Regulamento.

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Art. 7º As inscrições deverão ser realizadas até 02 (duas) horas antes do início das provas.

Art. 8º Somente serão substituídos participantes inscritos em qualquer prova do Rodeio, por motivo comprovadamente de força maior.

Art. 9º Nas fichas de inscrições deverão constar os nomes completos dos concorrentes em letra de forma e não o apelido, sob pena de recusa da inscrição.

Parágrafo único. Os concorrentes somente poderão ser inscritos em até quatro modalidades por categoria, com exceção das categorias Veterano e Rapaz, nas quais só podem ser inscritos concorrentes dessas categorias.

Art. 10. O concorrente e a Entidade declaram-se cientes do presente Regulamento, responsabilizando-se pelo seu cumprimento integral, sob pena de responderem pelas sanções nele previstas e em leis estabelecidas.

CAPÍTULO IV DA REALIZAÇÃO

Art. 11. A Entidade deverá enviar a programação do evento ao Diretor Campeiro com, no mínimo, 30 (trinta) dias de antecedência de sua realização. Caso o Diretor Campeiro entenda que haja necessidade de promover alterações o fará e notificará a entidade promotora. Caso não seja enviada no prazo estipulado a programação para vistas, a mesma poderá sofrer alteração na programação pelo Diretor Campeiro na reunião de patrões que antecede o Rodeio oficial.

Parágrafo único. As Entidades filiadas deverão receber a programação do evento com no mínimo 20 dias de antecedência de sua realização.

Art. 12. Nos eventos do MTG-AO, além dos concursos de lidas campeiras, poderão ser promovidas manifestações de hábitos, usos e costumes do povo gaúcho brasileiro, além de manifestações culturais regionais a título de demonstrações, valorizando assim o intercâmbio entre as culturas.

Art. 13. As provas campeiras estão compreendidas nas seguintes modalidades:

MODALIDADE	PROVA	CATEGORIA
Laço Individual	Laço	Vaqueano, Veterano
	Laço Patrão	Única
	Cura-de-Terneiro	Única
	Pealo-de-Paleta	Única
	Pealo-de-Sobre-Lombo	Única
	Pealo-de-Borcada	Única
	Braço de Ouro	Única
Laço Dupla	Laço	Piá, Guri, Rapaz, Prenda, Peão
	Pai e Filho e Irmão	Única
	Vaca Parada	Piazinho, Piaquito, Bonequinha e Prendinha

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Laço Equipe	Laço Vaca Parada	Piá, Guri, Rapaz, Peão e Prenda Piazinho, Piazito, Bonequinha e Prendinha
Rédeas	Cronômetro Cronômetro Desafio Desafio Prenda	Peão Piá, Guri e Veterano Prenda Até 12, Até 15 Anos e Acima de 16 Anos Peão, Piá, Guri e Veterano Piá, Guri, Peão
Chasque	Chasque	Única
Gineteada	Gineteada	Única

§ 1º A modalidade de Laço Individual compreende as seguintes categorias:

- I - Vaqueano;
- II - Veterano;
- III - Patrão;
- IV - Peão;
- V - Guri;
- VI - Piá;
- VII - Prenda Mirim, Juvenil e Adulta;
- VIII - Piazinho – Vaca Parada;
- IX - Piazito – Vaca Parada;
- X - Prendinha – Vaca Parada;
- XI - Bonequinha – Vaca Parada;
- XII - Pealo Borcada;
- XIII - Pealo Sobre Lombo;
- XIV - Pealo Paleta;

§ 2º A modalidade de Laço em Duplas poderá ser disputada nas seguintes categorias:

- I - Piazinho – Vaca Parada;
- II - Piazito – Vaca Parada;
- III - Piá;
- IV - Guri;
- V - Rapaz;
- VI - Prenda (Mirim, Juvenil e Adulta);
- VII - Pai e Filhos;
- VIII - Peão;
- IX - Irmãos;

§ 3º A modalidade de Laço em Equipe poderá ser disputada nas seguintes categorias:

- I - Piazinho – Vaca Parada;
- II - Piazito – Vaca Parada;
- III - Prendinha – Vaca Parada;
- IV - Bonequinha – Vaca Parada;

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

V - Piá;

VI - Guri;

VII - Peão. Nesta categoria também serão aceitas inscrições de participantes com idade abaixo de 16 anos.

§ 4º A modalidade Rédeas consiste das seguintes provas e categorias:

I - Cronômetro Piá, Guri, Peão e Veterano;

II - Desafio Piá, Guri, Peão e Veterano;

III - Cronômetro Prenda Mirim, Juvenil e Adulta;

IV - Desafio Prenda Mirim, Juvenil e Adulta.

§ 5º As modalidades de Gineteada, Chasque, Cura do Terneiro e Pealo compreendem, individualmente, provas para a categoria Peão.

Art. 14. As provas, previstas no Art. 13 e seus parágrafos, serão realizadas segundo as normas previstas às provas e às categorias, definidas por faixa etária dos participantes conforme abaixo:

I - Piazinho - até 7 anos completos no ano do evento;

II - Piaquito - de 8 a 11 anos no ano do evento;

III – Bonequinha - até 7 anos completos no ano do evento;

IV - Prendinha - de 8 a 11 anos no ano do evento;

V - Piá - de 7 até 12 anos no ano do evento;

VI - Guri - 13 até 15 anos no ano do evento;

VII - Rapaz - de 16 a 18 anos no ano do evento;

VIII - Peão- 16 anos completos ou mais;

IX - Veterano- 60 a 69 anos no ano do evento;

X - Vaqueano- 70 anos ou mais.

XI – Pai e filho- indefinida

XII – Irmãos - Indefinida

Art. 15. A classificação para os eventos campeiros do MTG-AO será realizada por Entidade e/ou Região Tradicionalista.

Art. 16. As datas para realização dos eventos campeiros do MTG-AO serão determinadas pelas Entidades filiadas.

Parágrafo único. No decorrer do calendário anual do MTG-AO, quando houver mudança de categoria, pelo fator idade, fica assegurada ao concorrente o direito de somar as suas armadas ou resultados anteriormente conquistados na categoria anterior.

Art. 17. A cada ano, um CTG filiado ao MTG-AO promoverá um Rodeio com todas as modalidades oficiais. Os demais eventos e rodeios promovidos pelos CTGs ficam desobrigados a promoverem todas as provas oficiais restando como provas opcionais, para estes, a prova de rédeas, chasque, cura do terneiro, pealo e gineteada.

§ 1º Usa-se o sistema de rodízio entre as entidades para que, a cada ano, uma entidade diferente promova o rodeio completo. Não havendo candidato direto, o sorteio da primeira

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

entidade será feito por ocasião do Encontro de Patrões, durante a confecção do calendário anual de eventos.

Art. 18. O evento oficial promovido pelo MTG-AO será denominado como FESTA CAMPEIRA DO MTG-AO, e será realizado anualmente, obedecendo o critério de rodízios entre as regiões e entidades filiadas;

Parágrafo Único. O Regulamento da Festa Campeira do MTG-AO será, nas normas regulamentares o descrito neste regulamento campeiro, e a forma de realizar quanto às provas será o conteúdo em anexo a este Regulamento.

Art. 19. Em todos os rodeios deverão ser registradas as planilhas e súmulas, que serão únicas e padronizadas, fornecidas pelo MTG-AO. Nelas constará o resultado final do rodeio com todas as classificações dos participantes nas provas realizadas. Será arquivada no Departamento Campeiro e divulgada nos meios de comunicações do MTG-AO;

Art. 20. A Entidade que sediar Rodeio Crioulo classificatório deverá oferecer as seguintes condições:

I - Pista de areia com dimensões entre 100 a 120 metros de comprimento, afora o espaço para cerrar o laço e, de 30 a 45 metros de largura, sistema independente para circulação de gado e de laçadores;

II - Acomodações seguras para o público, com arquibancadas ou sistema que lhe favoreça a visão da pista;

III - Área de acampamento com infra-estrutura de água, sanitários e iluminação adequados;

IV - Acomodação para os animais de montaria;

V - Iluminação na pista de provas, mangueiras com brete de largada e de chegada;

VI - Bovinos para provas de laço e animais de gineteada;

VII - Possuir invernada campeira com breteiros;

VIII - Tiradores de laço e condutores dos bovinos;

IX - A sonorização ambiente deverá contemplar a música gaúcha;

X - Ter secretaria, sistema de som ambiente e narração do Rodeio de forma organizada;

XI - O sistema de narração de rodeio deve ser realizado em estilo próprio do Movimento Tradicionalista Gaúcho;

XII - Palanque ou local apropriado com som para alojar a Comissão Julgadora;

XIII - Policiamento e ambulância permanente no local do Rodeio, durante os dias do evento; e

XIV - Nos horários noturnos, haverá apenas uma entrada e uma saída, com presença de porteiro, visando garantir a segurança de participantes, animais e visitantes.

Art. 21. Nos eventos promovidos pelas Entidades filiadas ao MTG-AO a premiação será troféu ou medalhas para o 3º e 2º lugares e troféu para 1º lugar, sendo a premiação de responsabilidade da Entidade sede do evento.

§ 1º Caso não ocorra aproveitamento em qualquer das provas no rodeio, não haverá premiação para os concorrentes.

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

§ 2º Ao final de cada Rodeio, depois de emitida as planilhas, somar-se-ão todos os pontos dos concorrentes por entidade, classificados em 1º, 2º e 3º lugares.

§ 3º Ao final do período classificatório bianual, somar-se-ão todos os pontos por evento, cabendo ao MTG-AO premiar as 03 (três) primeiras entidades classificadas no geral.

Art. 22. Os participantes concorrentes, as comissões organizadoras, julgadoras, os narradores e autoridades tradicionalistas deverão se apresentar nos eventos devidamente pilchados, conforme os ditames a seguir:

§ 1º - O participante deve apresentar-se com chapéu de feltro ou pelo de lebre, com abas a partir de 6 cm, com a copa de acordo com as características regionais, lenço visível no pescoço com algum tipo de nó, com a medida de 25 cm a partir deste, ou com o uso do passador de lenço, com a medida de 30 cm a partir deste, nas cores vermelha, branca, azul, verde, amarela, ou carijó nas cores supracitadas. É possível, ainda, carijós em marrom ou cinza, a cor preta será permitida nas situações de luto, camisa estilo social, com mangas longas ou curtas, com colarinho e botões na parte frontal, em cores sóbrias, sendo vedado o uso de camisetas e camisa gola pólo.

§ 2º Quanto a bombacha deverão ser observadas as seguintes características:

I - Tecidos: brim (não jeans), sarja, linho, algodão, oxford, microfibra.

II - 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 vermelha, amarela, laranja, verde-limão, cor-de-rosa.

III - Padrão: liso, listradinho e xadrez discreto.

IV - Modelo: cós largo sem alças, dois bolsos na lateral, com punho abotoado no tornozelo.

V - Favos: O uso de favos e enfeites de botões depende da tradição regional. As bombachas podem ter, nos favos, letras, marcas e botões.

VI – *excluído de acordo com decisão da plenária.*

VII - A largura das bombachas, na altura das pernas, deve ser tal que a caracterize como tal e não seja confundida com uma calça.

VIII - As bombachas deverão estar sempre para dentro das botas.

IX - É vedado o uso de bombachas plissadas e coloridas.

X - Fazem parte obrigatória de uso a guaiaca e botas de couro.

§ 3º Roupas de época não podem ter marcas.

Art. 23. Os participantes concorrentes devem se apresentar com seus cavalos corretamente encilhados, conforme as diretrizes a seguir:

§ 1º As encilhas dos animais serão compostas das peças conforme citações e descrições que seguem:

I - XERGÃO ou BAIXEIRO: de lã natural.

II - CARONA: de sola, de couro cru ou lona em ambos os lados. A carona pode ser forrada em couro ou feltro (opcional).

III - ARREIOS: bastos, lombilhos, serigotes-cela ou serigote, com as basteiras de couro ou feltro.

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

IV - TRAVESSÃO e LÁTEGOS: de couro cru ou sola.

V - BARRIGUEIRA do TRAVESSÃO: de algodão (sem tingimento), crina ou couro torcido, com as tramas em algodão ou couro.

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.

X - LAÇO: de couro cru, não podendo ser emborrachado ou ainda revestido com fitas plásticas, podendo ser pintado, nas cores preta ou marrom, desde que se visualize a 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 5 cm de largura por 30 cm 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 ferro, inoxidável, latão, bronze, prata, alpaca, osso ou chifre, podendo ser retovados de couro.

JOGO DE CORDAS

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).

§ 2º É vetado o uso de rédeas de couro de cabrito (Paraíba) que tem fio de nylon interno.

§ 3º O BUÇAL c/CABRESTO, PEITEIRA e RABICHO: são de uso opcional, porém quando usados deverão respeitar as características das cordas mencionadas acima.

§ 4º O uso da faca é vedado para as categorias Piazinho, Piaquito e Piá, Bonequinha, Prendinha, Prenda e na prova de Gineteada.

§ 5º A faca na cintura, esporas típicas gaúchas, tirador, mango e apresilhar o laço são de uso opcional.

§ 6º O mango, quando usado, deverão estar no punho ou mão.

CAPÍTULO V DAS COMISSÕES JULGADORAS

Art. 24. A Comissão Julgadora do MTG-AO, será formada por 4 (quatro) integrantes por entidade, indicadas pela entidade ao Diretor Campeiro do MTG-AO. As substituições de membros seguirão a mesma rotina da primeira indicação.

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Art. 25. A Comissão Julgadora do MTG-AO julgará todos os rodeios da temporada classificatória do MTG-AO. A formação da mesma e os horários e locais de trabalho dela será determinada a cada Rodeio pelo Diretor Campeiro.

Art. 26. Os membros da Comissão Julgadora do MTG-AO que fizerem parte da entidade promotora do evento a ser julgado não poderão fazer parte da comissão daquele Rodeio, podendo ser indicados apenas a apontadores.

Art. 27. Caberá a Comissão Julgadora:

I - Vistoriar o gado e animais, refugando os que entenderem necessários antes e durante as competições;

II - Aferir as medidas da pista de provas de laço;

III - Aferir as medidas de armada e rodilhas;

IV - Decidir sobre antecipação ou recuperação de armadas, que não estejam previstas no Regulamento;

V - Comunicar ao posteiro Campeiro ou Patrão da entidade as advertências aplicadas, caso haja falta no comportamento e ou cumprimento de quaisquer obrigações assumidas por quaisquer concorrentes;

VI - Anotar na súmula do Rodeio os acontecimentos que julgarem importantes e que mereçam apreciação da Diretoria Executiva do MTG-AO;

VII - Advertir o narrador sobre comportamento e ou palavras usadas na locução;

VIII - Exigir que o Narrador anuncie a cada final de rodadas o total de armadas positivas do concorrente, seja para o laço equipe e ou laço em duplas, como também o total de armadas do dia para o laço individual, ou seja, laço pai e filho, laço patrão, piá, guri, rapaz, prendas e veterano;

IX - A Comissão Julgadora reserva-se no direito ainda de não se pronunciar/discutir com concorrentes, caso assim entenda necessário para evitar transtornos, pois o fará dirigindo-se ao patrão Campeiro ou da Entidade, quando preciso.

X - É prerrogativa da Comissão Julgadora inclusiva a desclassificação do concorrente em qualquer modalidade.

CAPÍTULO VI DOS RECURSOS

Art. 28. A Entidade participante poderá apresentar recurso fundamentado, em até 30 (trinta) minutos após o fato gerador, requerendo providências sobre o fato que tenha prejudicado seus interesses.

Parágrafo único. Os recursos devem ser encaminhados à Comissão Julgadora que os julgará e dará o veredicto em única instância, em até 01 (uma) hora após o recebimento.

CAPÍTULO VI DAS DESCLASSIFICAÇÕES

Art. 29. O Diretor Campeiro do MTG-AO e seus Diretores Adjuntos poderão aplicar ao(s) infrator(es) as seguintes penalidades abaixo indicadas:

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

- I - Advertência ao campeão;
- II - Desclassificação das provas;
- III - Suspensão do Rodeio;
- IV - Suspensão provisória de eventos exclusivamente campeiros do MTG-AO por, no máximo, 45 dias.
- V - Encaminhamento para Diretoria executiva do MTG-AO para Suspensão, Desclassificação e ou Expulsão.

§ 1º O participante será submetido à pena de advertência e/ou desclassificação, quando:

- I - Deixar de observar as normas estabelecidas para as provas em que estiver escrito;
- II - Usar de expediente não recomendável em relação aos demais concorrentes e organizadores;
- III - Não estiver devidamente pilchado.

§ 2º O participante será submetido à pena de desclassificação, suspensão e/ou expulsão, quando:

- I - Dirigir-se de modo desrespeitoso a qualquer representante dos promotores do evento, das comissões julgadoras e autoridades tradicionalistas;
- II - Portar arma de fogo durante o evento;
- III - Apresentar-se com sintomas ou indícios de embriaguez ou drogas durante a prova.

CAPÍTULO VIII PROVAS CAMPEIRAS

Seção I Tiro de Laço

Art. 30. As provas de laço serão executadas obedecendo às seguintes dimensões de armadas, segundo as categorias dos concorrentes:

- I - Piazinho – Armada livre, com no mínimo 3 rodilhas livres;
- II - Piaquito – Armada livre, com no mínimo 3 rodilhas livres;
- III - Piá – Armada livre, com no mínimo 3 rodilhas livres;
- IV - Guri – Armada com 6 metros de circunferência e 3 rodilhas livres;
- V - Prenda Mirim – Armada livre, com no mínimo 3 rodilhas livres;
- VI - Prenda Juvenil - Armada de 6 metros de circunferência e 3 rodilhas livres;
- VII - Prenda Adulta - Armada de 7 metros de circunferência e 3 rodilhas livres;
- VIII - Peão e Patrão – Armada com 8 metros de circunferência e 4 rodilhas de 25 centímetros de diâmetro;
- IX - Veterano – Armada com 7 metros de circunferência e 4 rodilhas de 25 centímetros de diâmetro;
- X - Cura do Terneiro – Armada com 6 metros de circunferência e 3 rodilhas livres;
- XI - Pealo – Armada livre, com no mínimo 1 rodilha livre;
- X - As categorias veterano, piá, guri, prenda, poderão participar em qualquer modalidade de laço com a medida da armada prevista para a sua categoria.
- XI - Vaqueano: Armada de 6 metros de circunferência e 3 rodilhas livres;

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

XII - Irmãos: Armada de acordo com as categorias dos irmãos.

§ 1º Para a classificatória no Rodeio Nacional de Campeões, as armadas do concorrente, nestes casos, não somarão pontos.

§ 2º A Entidade promoverá a disputa de Braço de Ouro ao concluírem as disputas de Laço nas modalidades individuais e Pai-e-Filho, sejam Laço Piá, Laço Guri, Laço Prenda Mirim, Laço Prenda Juvenil, Laço Prenda Adulta, Laço Rapaz, Laço Veterano, Laço Patrão, Laço Individual, Laço Pai-e-Filho e Laço Irmãos.

Art. 31. Na categoria Peão, modalidade Laço, serão 08 (oito) armadas para cada concorrente.

Art. 32. Deverão ser observadas as seguintes determinações:

I - Quando chamada à equipe de laçadores para dar a sua armada, os mesmos deverão estar com os laços marcados na medida certa, para após pedir a rês;

II - Ao ser chamado o concorrente que não se apresentar imediatamente, perderá a armada e será eliminado da rodada;

III - O concorrente poderá escolher o lado do brete conforme sua preferência;

IV - O concorrente não poderá estar reboleando o laço, antes da rês ser solta, exceto para as provas de Cura do Terneiro e Pealo; não poderá sair na frente da rês; e nem deixar de persegui-la na largada, a não ser mediante autorização da Comissão Julgadora;

V - Ao soltar a armada o concorrente não poderá reter nenhuma rodilha na mão;

VI - A armada será válida se a rês for laçada pelas aspas, dentro do limite da cancha e confirmada pela Comissão Julgadora;

VII - O concorrente e a rês deverão estar dentro do limite da cancha ao tocar o laço na rês.

VIII - Na execução da prova o concorrente não poderá manusear na circunferência da armada;

IX - Não será válida a armada sempre que entrar no pescoço, perna, mão ou formar focinheira, na rês perseguida em qualquer situação e local da pista;

X - O golpe seco para firmar a rês, invalidará a armada se a rês for derrubada;

XI - O concorrente que, na ruptura do laço ou presilha, sem ter o auxílio de ninguém, de qualquer modo sujeitar a rês, terá a sua armada validada;

XII - Não será válida a armada do concorrente que perder qualquer objeto de uso campeiro dentro da cancha, até a entrada da rês no brete;

XIII - Se o concorrente intencionalmente quebrar a rês, a entidade que ele representa deverá indenizar o proprietário com o valor respectivo do animal. Será desclassificado da competição o concorrente que maltratar sua montaria ou a rês;

XIV - Não poderá o concorrente ser ajudado por companheiros ou terceiros, sob pena de nulidade de sua armada;

XV - Para a contagem de pontos, será válida somente a armada segura pelas aspas e confirmada pelo responsável do brete e Comissão Julgadora;

XVI - Para efeito de preenchimento de planilha “X” representa a armada válida e “O” a armada nula ou errada;

XVII - Após a decisão da Comissão Julgadora, manifestada pela “bandeira positiva”, isto não se modificará por fatos “a posteriori”;

XVIII - Um mesmo cavalo não poderá ser montado por laçadores da mesma equipe;

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

XIX - A prova de laço individual será disputada simultaneamente à prova de equipe, sendo que o campeão será automaticamente o concorrente que obtiver maior número de armadas, durante todo o desenrolar da prova;

XX - Havendo empate será utilizado o sistema eliminatório;

XXI - Caso a rês tire o laço, o laçador não terá direito a repetir a armada;

XXII - Não será permitida a permanência de cavaleiros agrupados no interior da pista no decorrer da prova, mesmo após o limite da Comissão Julgadora;

XXIII - Toda vez que a rês passar a raia de 100 metros, com a armada cerrada, o juiz, imediatamente, deverá confirmar a armada como positiva;

XXIV - O laçador pode praticar campereada, que consiste em livrar a armada do rabo, ou cupim, ou desenrolar o laço das aspas, porém, sem encolher o laço, até a rês alcançar o brete de chegada que, em todas as hipóteses deve permanecer aberto. O laçador também não poderá ser ajudado por companheiro de equipe, impedindo que a rês entre no brete do saca-laço. A pescaria da segunda aspa poderá ocorrer somente até a marca dos juízes (100-120 metros). A pescaria é válida desde que o laçador, ao lançar o laço, atinja as duas aspas;

XXV - A armada será válida quando estiver em oito, volta e meia, duas voltas ao redor das aspas, desde que cerrada.

XXVI - Não será permitido a nenhum membro da Comissão Julgadora anular a armada do laçador, antes de passá-la no medidor para conferi-la, caso ela esteja fora da medida a armada estará anulada automaticamente;

XXVII - Os narradores deverão informar ao final de cada rodada a quantidade de armadas positivas.

Parágrafo Único: O laço poderá estar desapresilhado em todas as modalidades de laço.

Seção II

Laço Patrão Regional / Diretor Campeiro

Art. 33. Para este concurso serão aceitas inscrições tanto de Patrões, Capataz-Geral ou Posteiro da Invernada Campeira, das Entidades filiadas ao MTG-AO, bem como do Presidente, Diretor Campeiro e Diretores Adjuntos Campeiros do MTG-AO. É permitida a inscrição de até 02 (dois) concorrentes por entidade.

Art. 34. Os concorrentes desta modalidade deverão apresentar no ato da inscrição, além do exigido no Art. 4º, a carteira da entidade tradicionalista que representa ou cópia da ata de posse e/ou de nomeação, para comprovação do cargo que ocupa.

Art. 35. Cada concorrente terá direito a 05 (cinco) armadas.

Seção III

Laço Piá, Guri, Prenda, Rapaz, Veterano, Pai e Filho

Art. 36. Cada concorrente terá direito a 06 (seis) armadas, exceto prenda mirim e piá que terão direito a 08 (oito) armadas. As armadas referentes ao concurso Rapaz poderão ser contadas as primeiras 06 (seis) armadas da categoria Peão, a critério da entidade promotora do evento.

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Art. 37. Os concorrentes, nas categorias Piá e Guri, deverão ser inscritos pelos responsáveis, que deverão estar presentes no momento de suas apresentações.

Art. 38. Na modalidade de Pai e Filhos e Irmãos a entidade poderá inscrever quantas duplas desejar, cabendo a cada concorrente o direito de 03 (três) armadas. O tamanho da armada será de acordo com a idade do pai e do filho, respectivamente. O Pai poderá formar dupla com todos os seus filhos, valendo a armada do Pai para a dupla de todos os filhos. No Laço Irmãos poderão ser inscritas tantas duplas, e em cada dupla serão arremessadas 3 armadas por concorrente.

Art. 39. As armadas não jogadas pelo concorrente somente serão repostas no mesmo dia, não podendo acumular armada de um dia para outro. Isto se aplica única e exclusivamente, quanto à doença ou força maior do concorrente.

Seção IV Prova de Pealo

Art. 40. Na prova do pealo serão escritos dois concorrentes por entidade, sendo que a modalidade será de livre escolha do concorrente.

Art. 41. Os pealos deverão ser distintos, cada entidade inscreverá um pealador de paleta ou um pealador de bocado ou um pealador de sobrelombo que poderá ser a pé ou a cavalo, sempre a critério do participante.

Parágrafo Único - Durante a realização da prova do pealo, ao pealador não será permitido o empréstimo do laço que está sendo usado por qualquer outro concorrente.

Art. 42 Para qualquer modalidade de pealo a armada será livre, devendo, obrigatoriamente, conter no mínimo uma rodilha.

Art. 43. Cada pealo valerá 01 (um) ponto. No caso de empate serão dadas até duas oportunidades com caráter eliminatório, persistindo o empate, haverá sorteio.

Art. 44. Será largada uma rês para cada concorrente.

Art. 45. Para a prova do pealo, o gado deverá ter idade máxima de 06 (seis) meses.

Art. 46. O concurso de pealo será realizado em 02 (duas) rodadas.

Art. 47. Só será válido o pealo que cerrar nas duas patas dianteiras derrubando a rês.

Art. 48. Em caso de arrebentar o laço, só será válido o pealo se o concorrente apertar a rês antes de levantar.

Art. 49. É obrigatório o uso de tirador na indumentária do concorrente nas modalidades de pealo a pé.

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Seção V Rédeas Cronômetro

Art. 50. Esta modalidade será disputada nas seguintes categorias: Piá, Guri, Peão, Prenda Mirim, Prenda Juvenil, Prenda Adulta e Veterano. Poderão ser inscritos dois concorrentes por entidade nas categorias Piá e Prendas, e um concorrente por entidade nas demais categorias.

Art. 51. Esta prova será realizada conforme percurso constante do mapa do anexo 1 e seguindo as seguintes normas:

I - O concorrente montado e postado atrás da linha dentro da área de recuo, denominado de largada e chegada, aguarda a ordem de largada;

II - O concorrente recebe a ordem de largada através do juiz cronometrista, no momento em que o cronômetro é acionado e segue o percurso da prova até a chegada, quando o cronômetro é parado;

III - Na conclusão do percurso, o cronômetro é parado no momento em que o equino toca com o peito no laço colocado na linha de chegada;

IV - O concorrente, no transcurso das provas, fará os cantos da pista com a obrigação de tocar a mão na baliza.

§ 1º Os juízes funcionarão, dois no cronômetro e quatro nas balizas;

§ 2º Somente os juízes e participantes podem ficar na pista durante as provas;

§ 3º A área de recuo consiste num quadrado de 5mx5m, demarcado por quatro balizas, onde o concorrente solta e recua o animal, na chegada, por no mínimo 2 metros.

Art. 52. Será considerado vencedor o concorrente que totalizar menor tempo, que é definido pelo tempo gasto no percurso da prova, acrescido das multas pelas infrações cometidas.

Art. 53. Será acrescido ao tempo em relação às seguintes infrações:

I - Deixar escapar as mãos da baliza de canto – 01 (um) segundo cada vez que ocorrer;

II - Batida na baliza de centro - 01(um) segundo, cada uma;

III - Perder o estribo (soltar o pé do estribo) - 01 (um) segundo cada vez;

IV - Não esbarrar no laço - 02 (dois) segundos;

V - Não recuar o animal na área apropriada - 02 (dois) segundos;

VI - Não colocar a mão nas balizas de canto - 02 (dois) segundos por baliza;

Art. 54. Será desclassificado da prova, o concorrente que cometer as seguintes infrações:

I - Perder peça da indumentária ou apero;

II - Errar o percurso;

III - Usar incorretamente o laço;

IV - Usar barbicacho no animal;

V - Bater no animal;

VI - Derrubar qualquer baliza da prova.

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Parágrafo único. Nas provas de rédea será obrigatório o uso de laço, atado nos tentos, de acordo com o uso normal no campo, ou seja, com rodilhas de 40 centímetros.

Art. 55. Um mesmo animal pode ser montado por mais de um participante, desde que pertençam a categorias diferentes.

Art. 56. A Comissão Julgadora poderá solicitar a reapresentação de dois ou mais concorrentes para efeito de desempate.

Seção VI Rédeas Desafio

Art. 57. Esta prova será disputada em 5 (cinco) categorias: Piá, Guri, Peão, Prenda e Veterano, de acordo com as idades estabelecidas no Art. 14 e, conforme percurso constante do mapa do Anexo 2.

Art. 58. Cada entidade poderá inscrever somente um concorrente por categoria.

Art. 59. Esta prova será disputada em duplas concorrentes e pelo sistema eliminatório.

§ 1º Será vencedor o concorrente que concluir em 1º lugar o percurso da prova, nas diversas etapas classificatórias;

§ 2º Após as inscrições, a ordem de largada e formação das chaves será feito por sorteio e quem ficar no copo, deverá fazer todo percurso sozinho no tempo máximo de 60 (sessenta) segundos, caso contrário será desclassificado, sendo válido para todas as categorias.

Art. 60. Será desclassificado o concorrente que:

I - errar o percurso.

II - derrubar a baliza.

III - prejudicar o concorrente.

IV - ficar na partida.

V - perder o estribo.

VI - perder peça da indumentária ou apêro.

VII - bater no animal.

VIII - usar barbicacho no animal;

IX - uso incorreto do laço.

Art. 61. Quando da disputa da fase final, ocorrer erro de percurso por parte de ambos os concorrentes, os mesmos repetirão a prova, tantas vezes quantas necessárias, até que se obtenha um vencedor.

Seção VII Prova do Chasque

Art. 62. Para esta prova a entidade poderá inscrever somente uma equipe.

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Art. 63. Cada equipe transportará uma mensagem escrita pelos organizadores do evento ou por uma autoridade tradicionalista presente, que será conduzida em uma embalagem de couro.

Art. 64. Cada concorrente apeado, com os dois pés no chão, junto à baliza de largada, receberá a mensagem de um membro da Comissão Julgadora. A seguir terá início à prova, sendo a largada dada por um jurado, ao agitar uma bandeira.

Art. 65. A prova será disputada entre as linhas demarcadas para a respectiva competição. Em cada extremidade da raia de 100 (cem) metros será colocada uma baliza.

Art. 66. A mensagem deverá ser entregue, a Comissão Julgadora, após a baliza de chegada, pelo último concorrente, apeado, segurando o animal, pela rédea ou bucal.

Art. 67. O concorrente que deixar cair a mensagem poderá recolhê-la, dando continuidade a prova.

Art. 68. Será considerada vencedora a equipe que primeiro entregar a mensagem ao jurado da chegada.

Art. 69. Será desclassificada a equipe que, através de um de seus membros, perder algum apêro ou pilcha, surrar o cavalo ou não segurar a montaria pela rédea, na entrega da mensagem no final da prova.

§ 1º Em qualquer situação da prova, nenhum concorrente poderá ser auxiliado por terceiros ou companheiros e deixar que peças de montaria toquem no chão.

§ 2º Na prova de chasque será obrigatório o uso do laço, atado nos tentos, de acordo com o uso normal no campo, ou seja, rodilhas de 40 centímetros.

Seção VIII

Gineteada

Art. 70. Fica facultada a realização desta prova aos CTG's promotores dos Rodeios, exceto quando da realização do Rodeio Crioulo Regional do MTG-AO.

Art. 71. Somente poderão participar deste concurso ginetes inscritos por Entidades tradicionalistas.

Art. 72. A modalidade gineteada será em cavalo e em pelo.

Art. 73. Não será permitido o uso de nazarenas, esporas travadas ou qualquer apetrecho que venha a prejudicar o animal. Somente o tento no pescoço, mango de sedenho, pala e lenço.

Art. 74. Na presença dos ginetes serão sorteados os cavalos, que determinarão à ordem de apresentação.

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Art. 75. O não comparecimento do ginete no sorteio, previamente anunciado, implicará na sua eliminação da prova.

Art. 76. O ginete deverá estar pronto na hora da largada do cavalo que lhe foi sorteado.

Art. 77. Os julgadores poderão determinar que o ginete monte tantas vezes quanto for necessário, para fins de desempate.

Art. 78. A Comissão Julgadora adotará os seguintes critérios para contagem de pontos:

I - Tempo de corcoveio;

II - Desempenho do animal;

III - Posição e estilo do ginete;

IV - Uso e emprego da espora;

V - Tempo de preparo do ginete;

Parágrafo único. A Comissão Julgadora terá por base notas de 01 (um) a 05 (cinco), usando os décimos para efeito de classificação, sendo que as notas não poderão estar rasuradas. Deverão as notas ser somadas pela Comissão Julgadora e divulgadas aos ginetes antes da segunda apresentação. A Comissão Julgadora deverá ser a mesma que iniciou os julgamentos e para a classificação deverá ser feita a somatória de todas as notas.

Art. 79. Os ginetes ou responsáveis deverão, juntamente com a inscrição, assinar um termo de compromisso, isentando às entidades promotoras de qualquer responsabilidade em caso de acidente.

Seção IX Cura do Terneiro

Art. 80. Poderão ser inscritos até 02 (dois) concorrentes por entidade.

Art. 81. Os terneiros para realização da prova deverão ter no máximo 90 (noventa) dias.

Art. 82. O laço deverá ter, no mínimo, 10 (dez) metros de comprimento.

Art. 83. A prova será realizada na pista com as mesmas dimensões oficiais para as demais provas campeiras.

Art. 84. O cronômetro será acionado no instante em que o terneiro sair do brete e travado no momento em que o concorrente colocar, simbolicamente, o medicamento no umbigo do terneiro e levantar as duas mãos.

Art. 85. Será considerado vencedor o concorrente que laçar, derrubar e curar o terneiro em menor tempo, em qualquer das rodadas.

§ 1º Quando o concorrente deixar de participar de determinado evento, será atribuído para efeito de média, um tempo de 30 (trinta) segundos.

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

§ 2º O concorrente, caso venha o cavalo arrastar o terneiro, será desclassificado da prova.

§ 3º Um mesmo animal não poderá ser montado por mais de um concorrente.

§ 4º Cada participante deverá ter o seu laço, não podendo tomar emprestado no ato da prova.

Seção X Vaca Parada

Art. 86. A vaquinha deverá ser de madeira, com aproximadamente 80 (oitenta) centímetros de comprimento, 60 (sessenta) centímetros de altura e 8 (oito) centímetros de aspas, com pernas de madeira e testeira, e ainda cola de couro e corda, dificultando assim que o laço caia para o pescoço, devendo ser fornecida pelo promotor do evento.

Art. 87. O concorrente que não respeitar a distância de 02 (dois) metros para atirar o laço terá sua armada anulada.

Art. 88. O concorrente de até 07 (sete) anos poderá ter a distância reduzida para 01 (um) metro.

Art. 89. O concorrente que perder o chapéu, derrubar a vaquinha ou reter as rodilhas na mão terá sua armada anulada.

Art. 90. O concorrente não poderá estar reboleando o laço antes de ser chamado.

Parágrafo Único. A sobra do laço deve ficar presa à mão que não estiver reboleando do laço, evitando que a presilha fique solta ao chão, sob pena da armada ser anulada. No caso da pescaria da anca, o laçador terá até 10 (dez) segundos para praticá-la.

Art. 91. A pista medindo 20x10 metros (vinte por dez metros) poderá ser coberta ou ao ar livre.

Art. 92. A armada terá confirmação de dois jurados, os quais terão ao seu lado um auxiliar que servirá exclusivamente de gancheiro.

Art. 93. Será anulada a armada que, ao ser lançada, cair no pescoço.

Art. 94. Cada concorrente terá direito a 06 (seis) armadas, sendo 03 (três) no primeiro dia e 03 (três) no segundo. Em caso de força maior, esta prova poderá ser realizada em uma só etapa. Fica proibida a acumulação de um dia para o outro de qualquer armada do concorrente que tiver participado da rodada anterior.

Art. 95. Para fins de desempate, haverá um acréscimo de um metro da distância normal, não importando a idade.

CAPÍTULO IX DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 96. O resultado final de cada prova será dado logo após a sua efetivação.

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

§ 1º As provas classificatórias deverão iniciar no sábado, impreterivelmente até as 8 horas, mesmo horário no domingo.

§ 2º Disputas paralelas, tipo vaca gorda, raspadinhas e outras não poderão prejudicar o andamento das provas oficiais do Rodeio.

Art. 97. Todos os rodeios serão classificatórios, com caráter somatório, sendo descartadas, a critério da classificação, as duas menores pontuações dos rodeios a cada ano.

Art. 98. A Diretoria do MTG-AO, em conjunto com o Departamento Campeiro, reserva-se o direito de formar as seleções de laço e dupla de qualquer categoria entre os concorrentes classificados. Quando esgotados todos os critérios para classificação de seus representantes aos rodeios da CBTG, poderá convidar entre os concorrentes, um ou mais, para completar as vagas em aberto.

§ 1º O critério para desempate será na seguinte ordem: O concorrente mais idoso terá direito à vaga; O maior número de presença nos rodeios classificatórios.

§ 2º O critério de desempate da dupla, Pai e Filho, será a média de idade da dupla, caso ocorra empate, adota-se o segundo critério do item anterior.

§ 3º Na modalidade Rédeas Cronômetro, os concorrentes classificados para o Rodeio Crioulo Nacional de Campeões da CBTG, serão aqueles que obtiverem a menor média de tempo, decorrente da soma da mesma e conseqüente divisão pelo número de rodeios classificatórios. Quando o concorrente não participar de determinado evento será atribuído para efeito de média de tempo o valor de 60 (sessenta) segundos.

§ 4º Na modalidade Rédeas Desafio será aplicado um critério de notas, aonde o 1º lugar receberá 10 (dez) pontos, o 2º, 08 (oito) e o 3º, 05 (cinco). O concorrente que obtiver o maior número de pontos será o classificado para o Rodeio Crioulo Nacional de Campeões da CBTG.

§ 5º Na prova do Chasque será classificada a Entidade que obtiver a maior pontuação, conforme parágrafo anterior. Caso ocorra empate, será classificada a Entidade que mais concorreu aos rodeios, persistindo o empate será feito sorteio.

Art. 99. Toda a documentação original decorrente das inscrições e realização das provas (planilhas e resultados) deverá ser entregue, logo após o evento, ao Diretor Campeiro para respectivo arquivo.

Art. 100. Outras modalidades campeiras poderão ser introduzidas neste Regulamento.

Art. 101. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Julgadora e Diretoria Campeira, em observância, primeiro, pelo Regulamento Campeiro do MTG-AO e, segundo, pelo Regulamento Campeiro da CBTG.

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

Art. 102. As Entidades filiadas ao MTG-AO não poderão aceitar inscrições em seus eventos e nem participar de eventos de entidades não filiadas ao MTG-AO ou MTG de outros Estados.

Art. 103. O presente Regulamento será utilizado e aplicado em todos os eventos do MTG-AO e das Entidades filiadas.

Art. 104. O presente Regulamento foi aprovado na 1ª. Convenção Tradicionalista do MTG-AO, realizada no CTG Querência Nova, na cidade de Ariquemes-RO, nos dias 21 e 22 de maio de 2011 e entra em vigor a partir desta data.

Ariquemes-RO, 22 de maio de 2011

José Atilio Berno
Presidente da Convenção

Loiva Lopes Calderan
Relatora Geral

José Aparecido Pascoal
Secretário Geral

Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

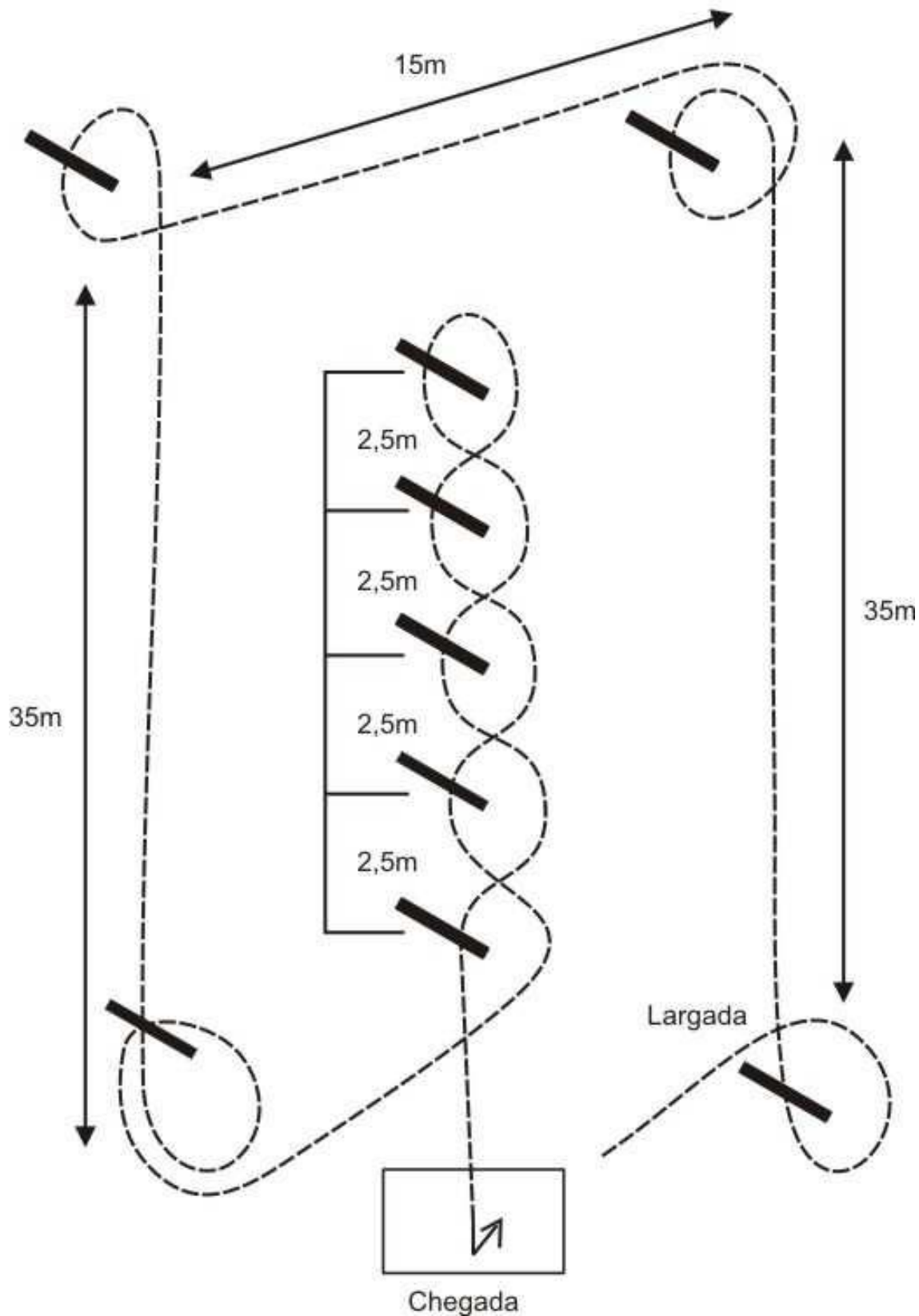
Movimento Tradicionalista Gaúcho da Amazônia Ocidental – MTG-AO

Fundado em 14 de outubro de 1989

ANEXO 1

MAPA 01

Prova de Rédeas Cronômetro - Mapa 01



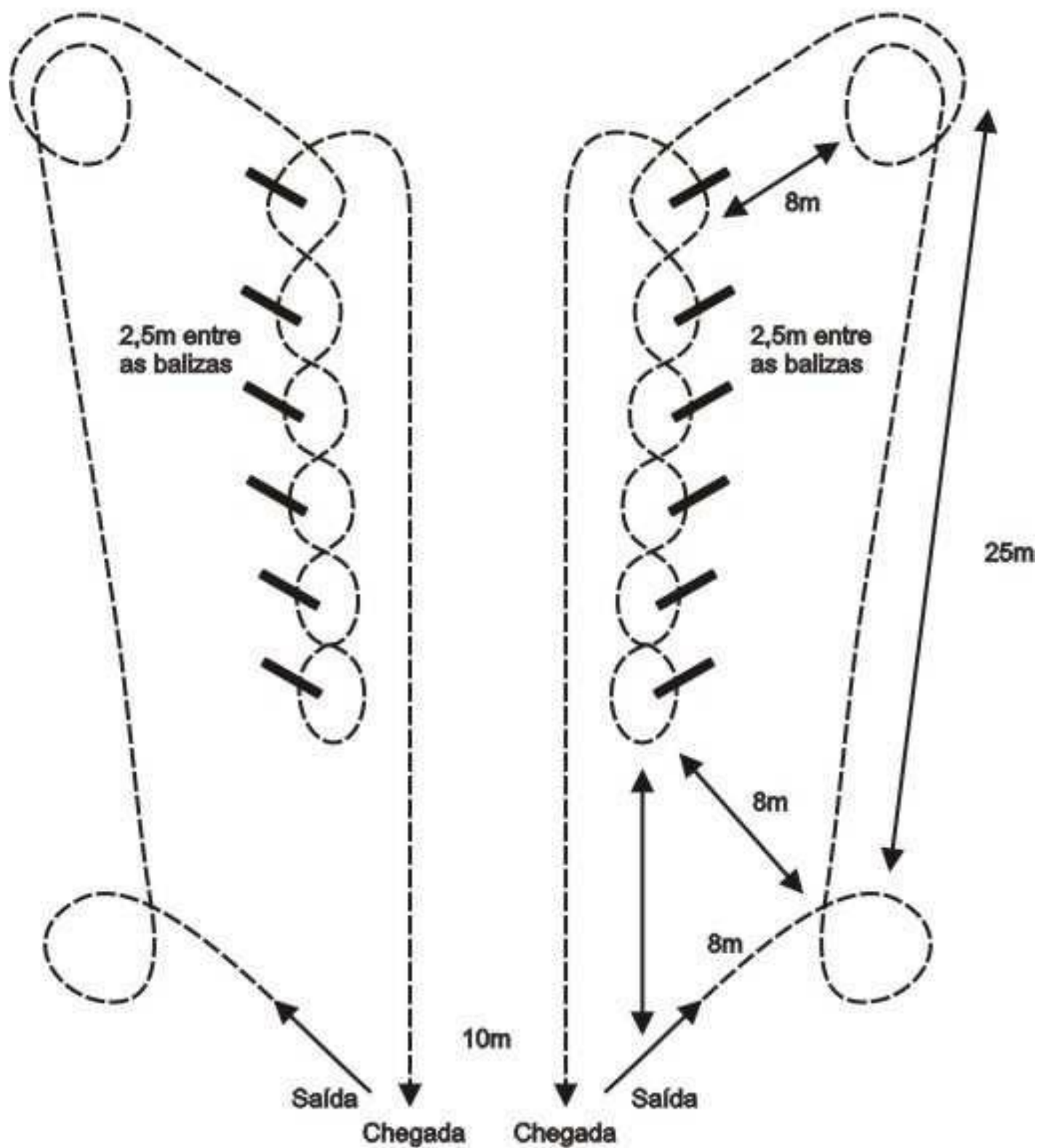
Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011

ANEXO 2

MAPA 2

Prova de Rédeas Desafio - Mapa 02



Regulamento Campeiro do MTG-AO

Aprovado na 1ª Convenção Tradicionalista do MTG-AO, em 21 e 22.05.2011