REGULAMENTO VACA PARADA

Art. 1º - Poderão participar da Prova de Vaca Parada as entidades tradicionalistas associadas ao MTG-MS, em conformidade com seu estatuto, através de seus sócios, todos filiados e regulares junto ao MTG- MS, que se sujeitarem a respeitar este regulamento.

Art. 2º - Todos os participantes deverão estarem devidamente pilchados (bota de couro, bombacha, cinturão ou guaiaca, camisa social, lenço e chapéu). As categorias serão divididas entre peão e prenda da seguinte forma:

- Pré-Mirim – até 05(cinco) anos
- Mirim - até 13 (treze) anos
- Juvenil - até 17 (dezessete) anos
- Adulto – até 35 (trinta e cinco) anos.
- Veterano – até 50(cinquenta) anos
- Xiru – idade mínima de 50 (cinquenta) anos.

Art. 3º - A vaquinha, para a disputa, deverá ser de madeira, ter rabo e testeira, com aproximadamente 90 cm (noventa centímetros) de comprimento, e 60 cm (sessenta centímetros) de altura e 08 cm (oito centímetros) de aspas, com pernas de madeira e testeira, compatível ao tamanho da miniatura, no padrão nacional da CBTG conforme definido (anexo).

Art. 4º - A Prova de Vaca Parada será realizada em duplas, caso tenha mais de 5 duplas a prova será realizada diretamente no mata-mata, caso contrário será jogada três voltas de laço e a dupla que fizer mais pontos ganha.

Art. 5º - Perderá a armada o laçador que não respeitar a distância **mínima** para jogar a armada, conforme sua categoria.

- Pré-Mirim: 01(um) metro
- Mirim: 02(dois) metros
- Juvenil: 02(dois) metros
- Adulto: 02(dois) metros
- Veterano: 02(dois) metros
- Xiru: 01(um) metro

Art. 6º - Para validar a armada a mesma deverá estar cerrada.
§ 1º - Será considerada a cerrada: em forma de 8 (oito)
§ 2º - Será considerada a cerrada: com 2 (duas) voltas
§ 3º - Será considerada a cerrada: argola vestida na aspa
§ 4º - Será considerada a cerrada: armada torcida.

Art. 7º - O laçador que perder o chapéu ou derrubar a vaquinha, ou reter as rodilhas na mão ou pisar na raia após levantar o laço, terá nula a sua armada.

Art. 8º - O participante não poderá estar reboleando o laço antes de ser chamado.
Parágrafo único - Após o participante levantar o laço não poderá desmanchar ou refazer a armada.

Art. 9º - Não será permitido o uso de outro material que não seja o laço e/ou sovéu de couro, para realizar a armada.
Parágrafo único - É obrigatório o uso da presilha no laço.

Art. 10º - A cancha poderá ser coberta ou ao ar livre, medindo no mínimo 10x20 metros.

Art. 11º - A armada terá a confirmação de dois jurados, os quais terão ao seu lado um auxiliar que servirá exclusivamente de gancheiro.

Art. 12º - Será nula a armada que ao ser lançada cair no pescoço e/ou concretizar buçal diretamente ou não, sendo proibida a campereada.
§ 1º - A sobra do laço deve ficar presa na mão que não estiver reboleando, evitando que a presilha fique solta no chão, sob pena da armada ser anulada.
§ 2º - No caso da necessidade de limpar a anca ou pescar a segunda aspa, o laçador terá até 10 (dez) segundos para realizá-la, porém mantendo as distâncias de arremessos do laço, não podendo encolher ou recolher o laço.

Art. 13º - O laçador que não estiver presente na hora em que for chamado perderá a sua armada, exceto caso o laçador esteja laçando na cancha.
§ 1º - Para os desempates haverá acréscimo de 0,50 cm (meio metro) da distância normal, a cada volta de laço, não importando a categoria, por sistema eliminatório, até o limite máximo de 06 (seis) vezes.
§ 2º - O laçador poderá estar acompanhado, desde que o acompanhante esteja devidamente pilchado e não toque na armada e no laçador após levantar o laço.

Art. 14º - A CRITÉRIO DOS JUÍZES, no caso de desempate poderá ser acrescida em um metro a distância de lançamento do laço. A cada 2 armadas aumenta um metro, podendo iniciar o aumento de raia desde a primeira volta dos desempates.

ANEXO 1

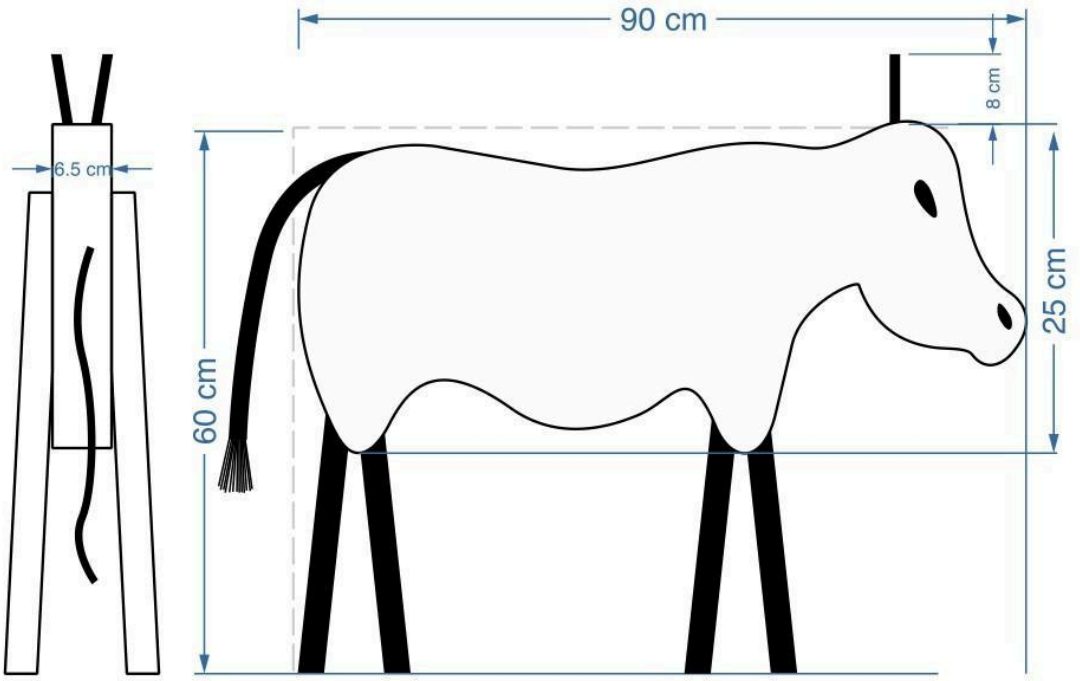



Figura 02


Figura 03


Figura 04


Figura 05