



ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DO TURISMO E DO ARTESANATO DE
RESENDE COSTA - MG

PROCESSO DE INDICAÇÃO GEOGRÁFICA INDICAÇÃO DE PROCEDÊNCIA

CADERNO DE ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DO TURISMO E DO ARTESANATO DE
RESENDE COSTA - MG

CADERNO DE ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

A Associação das Empresas do Turismo e do Artesanato de Resende Costa - MG, visando o enquadramento da Indicação de Procedência do Artesanato em Tear da cidade de Resende Costa – MG, (IP Resende Costa - MG), segundo a lei nº 9.279 de 14 de maio de 1996 – Art 177, bem como a IN nº 095/2018, DE 28 DE DEZEMBRO DE 2018 , institui o presente caderno, conforme segue:

CAPÍTULO I - DA LOCALIZAÇÃO

Art.1º - Localização e topografia da região: O Município de Resende Costa localiza-se, segundo a divisão do Estado de Minas Gerais estabelecida pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE, na Mesorregião Campos das Vertentes e faz parte da Microrregião de São João Del-Rei. A citada Microrregião congrega, além do município que lhe dá nome, as cidades de Conceição da Barra de Minas, Coronel Xavier Chaves, Dolores de Campo, Lagoa Dourada, Madre de Deus de Minas, Nazareno, Piedade do Rio Grande, Prados, Resende Costa, Ritópolis, Santa Cruz de Minas, Santana do Garambéu, São Tiago e Tiradentes.

Resende Costa tem extensão territorial de 618,312 Km². Com relação ao relevo, o município está localizado num cinturão orogenético conhecido como Planalto e Serra do Atlântico Leste-Sudeste e no domínio morfoclimático dos Mares de Morros. Das terras do município, 60% são onduladas e 20% montanhosas. Esse Planalto é regionalmente subdividido em várias serras: Serra da Galga na divisão com São Tiago e Passa Tempo, Serra do Corisco na divisão com Desterro, Serra do Florentino ou de São Miguel na divisa com Ritópolis, Serra da Cebola nas proximidades do Cajuru e a famosa Serra das Vertentes. Resende Costa é drenado pelos rios Pará, Santo Antônio, Peixe e Brumado que pertencem as bacias do São Francisco e Rio Grande.

Os municípios limítrofes de Resende Costa são: Ritópolis, Lagoa Dourada, Coronel Xavier Chaves, Entre Rios de Minas, Desterro de Entre Rios, Passa Tempo e São Tiago. A sua distância aproximada da capital mineira é de 124 km e a principal rodovia que serve o município é a BR-383.

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



CAPÍTULO II – DA PRODUÇÃO

Art. 2º – Das Diretrizes: O presente caderno tem como principal função a garantia da qualidade e preservação da identidade histórico-cultural da atividade artesanal da produção de peças em tear manual e produção manual na indicação de procedência “Resende Costa – MG”, especificamente no que se refere à:

- I.** Matéria-prima;
- II.** Intervenção artesanal mínima;
- III.** Qualidade do produto;
- IV.** Responsabilidade social;
- V.** Responsabilidade ambiental.

Parágrafo Primeiro: Os produtos amparados pelo Selo de Procedência deverão adotar os seguintes métodos de fabricação:

- 1 - Material utilizado: resíduo têxtil e fio de algodão reciclado;
- 2 - As bolas de material para a utilização do tear deverão ser enroladas manualmente;
- 3 - No tear serão colocadas as urdiduras (teia) e as bolas de matéria prima serão tecidas fio a fio;
- 4 - **TODO O PROCESSO DEVERÁ SER MANUAL E SEGUIR O PASSO A PASSO ABAIXO:**

Glossário

Cala é a abertura entre os fios da urdidura, quando estes são levantados e abaixados alternadamente pelos movimentos dos pedais e dos liços, no tear de pedal, permitindo a passagem do fio da trama;

Cardadeiras são aquelas pessoas que tem como ofício cardar;

Cardar é desenredar, destrincar ou pentear, com carda, lã ou qualquer fibra têxtil;

Fiado que foi submetido à fiação; substância filamentosa reduzida a fio;

Picador é responsável pela produção dos novelos. Ele corta os retalhos em tiras, emenda e depois confecciona bolinhas de retalhos;

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DO TURISMO E DO ARTESANATO DE
RESENDE COSTA - MG

Fusos instrumentos roliços sobre os quais se forma, ao fiar, a maçaroca;

Liço liço, cordel vertical no tear ordinário;

Naveta lançadeira de certas máquinas de costuras ou de tear;

Pentes caixilhos com abertura perpendiculares pelos quais passam os fios de uma teia;

Roca haste de madeira no qual se enrola a rama de lã, de algodão, etc, para fiar;

Tear aparelho ou máquina destinada a produzir tecidos, tapeçaria, tapetes, etc;

Tecelagem consiste basicamente em entrelaçar, de maneira ordenada, dois conjuntos de fios, a trama e a urdidura, formando o tecido;

Tecelão a função do tecelão é exercida no principal instrumento de trabalho do artesanato têxtil: o tear rústico de madeira;

Trama é o segundo conjunto de fios, que é passado no sentido transversal, entre os fios da urdidura, pela abertura chamada cala;

Urdideira conjunto de duas peças paralelas e verticais, munidas, em geral, de pregos de madeira ou de ganchos de ferro, destinados a dispor os fios da urdidura;

Urdidura é o conjunto de fios, colocados em primeiro lugar, paralelos uns aos outros, no sentido do comprimento do tear.

Matéria-prima

Na tecelagem manual podem ser utilizados fios, tiras, cordões e fibras diversas. Os fios podem ser adquiridos pelos fios brutais, como o algodão, a palha e a lã, que devem passar por todo o processo de fiação. Essas duas são as principais fibras naturais usadas na tecelagem manual.

A lã é fibra de boa qualidade, por possuir uma textura fina, facilidade de fiação e boa elasticidade. Além disso, ela é fácil de ser tingida, pois absorve bem a tinta. Já o algodão produz uma fibra branca e também outras variedades que produzem fibras naturalmente coloridas, como o algodão ganga na cor bege. Tanto da lã quanto do algodão devem ser triadas e retiradas as impurezas antes de serem submetidas ao processo de fiação. Antes da fiação também, a fibra deve ser passada pelas fases preparatórias que são o descaroçamento, a bateção e a cardação.

Descaroçamento

O descaroçamento é constituído por dois cilindros que giram (moendas), entre eles são colocados os chumaços de algodão. Cada cilindro tem duas manivelas que são acionados por duas pessoas, uma de frente para a outra. Uma pessoa coloca os chumaços de algodão brutos entre os

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DO TURISMO E DO ARTESANATO DE
RESENDE COSTA - MG

cilindros e a outra os puxa, ao mesmo tempo em que giram a manivela. As semente e as impurezas ficam retiradas de um lado das moendas, e o algodão sai limpo do outro lado.

Bateção

A operação consiste em colocar um punhado de algodão sobre uma mesa ou outra superfície. O arco fica em contato com o algodão e enquanto uma mão segura o arco, a outra puxa o cordão, fazendo com que vibre e carregue algumas fibras, no movimento, separando-as do chumaço. Dessa forma as impurezas vão se soltando.

Cardação

É um processo mecânico que desembaraça, limpa e mistura as fibras de modo a produzir um véu ou fita de fibras adequada aos passos seguintes do processo têxtil. Isto é alcançado através da passagem das fibras entre duas superfícies muito próximas, revestidas com guarnição de pontas afiadas, que se movem diferencialmente, tanto a nível da velocidade relativa como também no sentido da rotação; ela rompe aglomerados de fibras desorganizadas e, em seguida, alinha as fibras individual e paralelamente umas às outras. Ao mesmo tempo remove impurezas contidas nas fibras, sobretudo através da ação do chapéu da carda.

Fiação

Na etapa de fiação, a pasta de algodão será transformada em fio, pelo alongamento e torção das fibras. A fiação é feita em uma roda.

Para começar a fiar é preciso enrolar um pedaço de fio já pronto no carretel, passando por um dos dentes da extremidade da asa, pela argola e pelo orifício da broca. Na ponta livre do fio, devem ser enroladas algumas fibras da pasta cardada. Prende-se o fio com a mão direita, ao mesmo tempo em que a roda é movimentada com o pé. Assim, o giro do fuso torce o pedaço de fio situado entre o carretel e a mão direita. Ao mesmo tempo, a pasta é esticada com a mão esquerda, até a extensão máxima do braço. Quando o pedaço de fio junto ao fuso está bastante torcido, deve-se apertar o fio com a mão esquerda e aliviar a tensão da mão direita. Dessa forma, o novo fica retorcido.

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DO TURISMO E DO ARTESANATO DE
RESENDE COSTA - MG

Aproximando a mão esquerda do fuso, este fio enrola no carretel. Em seguida, começa-se o novo ciclo, prendendo a pasta na ponta do fio pronto e apertando o fio com a mão direita.

Tingimento

Para serem tingidos, primeiramente é preciso fazer meadas com os fios. Para isso, pode ser utilizada uma dobadeira ou pode ser feita no braço, segurando o fio na mão e dando a volta com o mesmo no cotovelo, enrolando-o sucessivamente até obter uma meada. Em seguida, a meada deve ser molhada com água, sendo torcida para retirar o excesso de água.

Para fazer os tingimentos, pode-se usar pigmentação colorida com corantes químico ou natural. Quando o princípio do corante for ativado, usa-se o tingimento por fermentação e oxidação do banho. Durante o processo de tingimento, as matérias corantes devem ser fixadas de maneira a impregnarem as fibras. Em alguns casos é necessário usar o mordente, que é um fixador e também um reagente químico, entre matérias corantes e fibras de maneira a produzirem compostos corados e insolúveis. A maioria dos mordentes afeta a cor do tingimento; portanto, com uma mesma tinta, pode-se obter várias tonalidades, conforme o mordente empregado.

Processo de colocação da urdidura no tear

- Soltar os liços dos pedais;
- Colocar os liços para cima, apoiados na estrutura do tear;
- Colocar o rastelo na parte de trás do tear, apoiado nas laterais;
- Passar a régua do rolo urdidor (da parte de trás do tear) pela alça formada na extremidade final da urdidura. Prender a régua ao rolo, amarrando-a com um cordão;
- Centralizar a urdidura no meio da régua;
- Prender um cordão na extremidade da régua e passá-lo no meio dos fios da urdidura, de maneira a manter a separação destes em duas partes, que foi feita na hora de urdir. Prender a outra ponta do cordão na outra extremidade da régua;
- Desfazer o amarrio dessa extremidade da urdidura (aquele que foi feito antes de retirar a urdidura da urdideira, para manter o cruzamento dos fios);
- Passar os fios da urdidura por cima do rastelo e esticá-los até a parte da frente do tear;

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DO TURISMO E DO ARTESANATO DE
RESENDE COSTA - MG

-Separar os fios da urdidura e colocar pequenos grupos em cada espaço entre dois pregos.

Usar a medida marcada no pente para determinar os limites onde passar os fios no rastelo. A largura da urdidura sobre o rastelo deve ter a largura desejada para o tecido. Distribuir os fios homogeneamente na largura marcada no rastelo;

-Enrolar a urdidura no rolo da parte de trás do tear, mantendo a mesma tensão em todos os fios;

-Na ponta da urdidura que ficou solta, passar uma régua entre as linhas, seguindo a separação feita pelo amarrio da “cruz” do início da urdidura;

-Esticar as linhas, cortar a extremidade com uma tesoura e amarrar, prendendo-as na régua.

Os fios devem ficar esticados com a mesma tensão.

-Medir nos liços a largura que deverá ter o tecido, marcada no pente, de forma que fique centralizado;

-Amarrar um fio de cada lado, para marcar as extremidades da largura do tecido;

-Contar o número de olhos na parte do liço que será usada. Subtrair o número de fios da urdidura do número de olhos do liço, para obter o número de “deixas”, ou seja, o número de “olhos” dos liços que não serão utilizados para passar os fios da urdidura;

-Marcar onde ficarão as “deixas”, passando um cordão entre as linhas do liço;

-Fazer o repassamento, que consiste em passar os fios da urdidura, um a um, pelos “olhos” dos liços, tomando-se o cuidado de não repassá-los nas “deixas”, e o repassamento define o desenho ou a textura do tecido conforme a ordem em que os fios são repassados nos quatro quadros de liços. Qualquer erro no repassamento nos liços causará defeito no tecido.

Repassamento da urdidura no pente

-Prender o pente no liço;

-Repassar os fios da urdidura entre os dentes do pente, seguindo a ordem em que passam nos liços;

-Prender a queixa na estrutura do tear, soltar os cordões que prendem o pente nos liços e encaixar o pente na queixa;

-Retirar o rastelo e as régua que passam no meio da urdidura;

-Prender os pedais nos quadros de liços correspondentes;

-Prender uma régua na barra de tração junto ao rolo do tecido, de maneira que fique bem nivelada;

-Amarrar as pontas da urdidura nessa régua, de forma que os fios fiquem bem esticados.

Devem ser amarrados pequenos feixes de fios, com um laço, para que possa ser desfeito ao final do trabalho. Desse modo, a urdidura está colocada no tear, e pode-se começar a tecer.

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



Construção do tecido

Tipos de tecido

No tear podem ser obtidos os mais variados tipos de tecido. A diversificação pode se dar pelo tipo de material têxtil empregado. A lã produz tecidos bem diferentes do algodão, e ainda, a mistura dos dois altera as características do tecido. Com o uso de fios de espessuras diferentes, também pode-se obter efeitos na textura do tecido. Outra variação é a utilização de cores diferentes, na urdidura e, ou, na trama.

Outras formas de variação no tipo de tecido são:

- O emparelhamento dos fios da urdidura, pela passagem de dois fios em cada furo da espadilha e em cada “olho” do liço;

- Deixando-se maior ou menor espaço entre os fios de urdidura, utilizando-se pentes com dentes mais espaçados ou mais juntos, e variando a distribuição dos fios nas fendas;

- Deixando-se maior ou menor espaço entre os fios das tramas, batendo o pente com maior ou menor intensidade;

- Variando a ordem de passagem dos fios da urdidura nos liços: utilizando-se o tear de quatro quadros de liços, pode-se fazer uma grande variação na ordem de passagem dos fios do urdume em cada quadro de liço. Assim, conforme a ordem em que passam os fios nos quatro quadros, obtêm-se desenhos diversificados nos tecidos.

- Variando o jogo de pedalagem: a ordem de pisada dos pedais altera a ordem de abertura dos fios da urdidura, independente da ordem de repassamento dos fios nos liços.

Existem 14 possibilidades de combinações de pedias, pisando-se um, dois ou três pedais ao mesmo tempo. Para entender essas variações, é preciso lembrar que, ao se pisar um pedal, o quadro do liço correspondente é abaixado e, portanto, todos os fios da urdidura que passam por aquele quadro, também, se abaixam, e enquanto, os fios que passam pelos outros quadros, que não foram abaixados, permanecem no alto. Assim, formam-se duas camadas de fios, entre as quais passará o fio da trama.

Pode ser pisado um pedal de cada vez, dois de cada vez ou três de cada vez.

Essas diferentes combinações resultam em diversos entrelaçamentos dos fios da urdidura e da trama e, portanto, em diferentes texturas.

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



Tecido liso

É o tecido mais simples, onde a urdidura é repassada nos liços sempre na mesma sequência. Os fios são entrelaçados um a um de maneira que o fio da trama passe ora por baixo, ora por cima de cada fio da urdidura.

Para isso, os fios da urdidura devem ser distribuídos nos quatro quadrados de liços, de modo que os fios da urdidura sejam levantados alternadamente. Embora existam várias cominações para se chegar ao mesmo resultado, uma forma comum de se fazer o repassamento para obter o tecido liso é passar os fios os liços na ordem 4,1,3, e 2, de maneira que:

- o primeiro fio passa no quadro de liço número 4;
- o segundo fio, no quadro número 1;
- o terceiro fio, no quadro número 3;
- o quarto fio, no quadro número 2;
- o quinto fio, no quadro número 4;
- o sexto fio, no quadro número 1;
- o sétimo fio, no quadro número 3, e assim por diante.

Além disso, para fazer o entrelaçamento dos fios da urdidura e da trama, os pedais devem ser pisados, dois a dois, na ordem 1,2 e 3,4.

Etapas do trabalho:

- Pisar os pedais 1 e 2 ao mesmo tempo, rebaixando os respectivos quadros de liços;
- Passar a lançadeira com o fio da trama pela cala, da direita para a esquerda;
- Bater o pente;
- Soltar os pedais 1 e 2 e pisar os pedais 3 e 4;
- Passar a lançadeira com o fio da trama pela cala da esquerda para a direita;
- Bater o pente;
- Pisar nos pedais 1 e 2 e passar a lançadeira da direita para a esquerda, batendo o pente em seguida, e assim sucessivamente.

Observação: Ao passar o fio da trama de um lado para o outro, deixá-lo mais frouxo e ajustar as bordas, para que não haja estreitamento do tecido.

Utilizando esse mesmo repassamento nos liços (4, 1, 3 e 2) e a mesma pedalagem (1, 2, 3 e 4) é possível obter tecidos diferentes, empregando-se fios de cores e texturas diferentes, na urdidura, na trama ou em ambos. Assim, podem ser feitos tecidos listrados, xadrezes e com outros desenhos. Os

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DO TURISMO E DO ARTESANATO DE
RESENDE COSTA - MG

materiais empregados também podem ser misturados, utilizando algodão e lã, ou seda ou fibras naturais.

Repasso

Os repassos são códigos que indicam a ordem de passagem dos fios da urdidura nos liços, bem como a sequência de pedalagem na abertura da urdidura. Assim, o mesmo código contém as informações para tecer (sequência de repassamentos nos liços) e para tramar (sequência de pedalagem). O repasso é um desenho com quatro pautas (linhas horizontais) sobre as quais são feitos tracinhos verticais. Esses tracinhos indicam tanto o quadro de liço onde serão passados os fios da urdidura, quanto o pedal que será pisado. Cada pauta representa um quadro de liço e seu pedal corresponde da seguinte maneira:

4 -----III-----III----- quadro e pedal nº4

3 -----III-----III----- quadro e pedal nº3

2 -----III-----III----- quadro e pedal nº2

1 -----III-----III----- quadro e pedal nº1

O quadro número 1 é o que fica mais próximo de tecedeira. Os tracinhos marcados nas pautas indicam os quadros de liços em que se deve passar cada fio da urdidura. Geralmente, o repassamento dos fios nos liços é feito da direita para a esquerda, porque, para a maioria das pessoas, é mais fácil passar os fios com a mão direita do que com a esquerda. Assim, a leitura do repasso, também, é feita da direita para a esquerda.

Retirada e acabamento das peças

Para as laterais dos tecidos, chamadas de ourelas, geralmente são feitas no tecido liso, quando está sendo empregado o repasso ou outra variação. Para isso, é preciso que cerca de 8 fios da urdidura, das duas bordas do tecido, sejam repassados nos liços de acordo com o tecido liso, seguindo a sequência 4, 1, 3 e 2. Com isso, mesmo quando se utiliza a pedalagem do código repassado, o resultado será o tecido liso.

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DO TURISMO E DO ARTESANATO DE
RESENDE COSTA - MG

À medida que se vá tecendo, é preciso enrolar o tecido pronto no rolo da frente do tear, ao mesmo tempo em que se desenvolve a urdidura no rolo de trás. Quando terminar de tecer a urdidura, deve ser cortada ou simplesmente retirada, deixando-se um pedaço deste para fazer franja.

Depois do tecido pronto, deve ser desenrolado o rolo até chegar a extremidade, onde os fios da urdidura estão amarrados. Deve-se cortar ou desatar os nós que prendem a urdidura ao rolo. Feito isso, deve-se cortar as pontas de linhas que ficaram no tecido.

É usual fazer o acabamento das peças em franjas, o que pode ser feito de várias maneiras. Uma delas é fazendo pequenos nós na base da franja. Esse tipo de acabamento é utilizado em jogos americanos e tapetes. Outra maneira é torcendo os fios da franja, enrolando um sobre o outro sempre para o mesmo lado, apertando sem torcer. Na ponta, deve ser dado um nó. Esse acabamento é utilizado em tapetes, passadeiras, mantas, capas para sofá e jogos americanos.

O abrólio e o macramé são acabamentos mais trabalhosos, muito utilizados em colchas e redes. Vários desenhos podem ser feitos, dando pequenos nós na franja.

Art. 3º – Delimitação da Área de Produção: A área delimitada para esta indicação geográfica intitulada “Resende Costa - MG”, encontra-se dentro da área da cidade de Resende Costa – MG, zona urbana e rural.

Art. 4º – A matéria-prima utilizada deve estar em conformidade com as exigências legais.

Art. 5º – O processo de produção deve ser caracterizado pela intervenção artesanal.

Art. 6º – São exigidas as seguintes características da produção do artesanato em tear manual e produção manual das peças amparadas pela indicação de procedência de que trata este caderno:

I – Qualidade da matéria-prima utilizada (retalho e algodão);

II – Intervenção artesanal nas fases de produção;

III – Todas as fases de produção deverão ser executadas no município de Resende Costa – MG.

CAPÍTULO III – DA IDENTIFICAÇÃO

Art. 7º – Os produtos amparados pela indicação de procedência “Resende Costa - MG” para o artesanato em tear manual e produção manual terão selo de identificação que serão adquiridos na ASSETURC pelos produtores que preencherem os requisitos exigidos neste caderno.

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DO TURISMO E DO ARTESANATO DE
RESENDE COSTA - MG

§ 1º – A critério do produtor, o selo de indicação de procedência poderá ser uma etiqueta adesiva ou uma etiqueta costurável fornecida pela associação.

§ 2º – Considera-se selo da indicação de procedência “Resende Costa -MG” para o artesanato em tear manual e produção manual a imagem representativa registrada no Instituto Nacional de Propriedade Industrial – INPI, qual seja:



CAPÍTULO IV – DO CONTROLE

Art. 8º – A Indicação de Procedência “Resende Costa - MG” para o artesanato em tear manual e produção manual é regida por um Conselho Regulador definido pela ASSETURC - ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DO TURISMO E DO ARTESANATO DE RESENDE COSTA - MG

Art. 9º – O Conselho Regulador exercerá o controle preventivo, através da análise por amostragem das peças fornecidas pelos produtores e o controle repressivo, através da análise, por amostragem, das peças expostas ao público.

Art. 10 – O Conselho Regulador deverá analisar os produtos expostos ao público e a forma de produção, mensalmente, mediante sorteio dos produtores habilitados.

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DO TURISMO E DO ARTESANATO DE
RESENDE COSTA - MG

CAPÍTULO V – DA HABILITAÇÃO

Art. 11 – Serão habilitados ao uso do selo da Indicação de Procedência os produtores que cumpram as exigências estabelecidas por este Caderno de Especificações Técnicas.

Art. 12 – A diplomação se dará mediante a análise dos produtos recolhidos do produtor interessado, a critério do Conselho Regulador, observado o que determinam os capítulos I, II e III deste caderno.

CAPÍTULO VI – DA ADEQUAÇÃO, DAS INFRAÇÕES E DAS PENALIDADES

Art. 13 – O produtor que não atender aos requisitos mínimos necessários à habilitação, conforme definido por este caderno, poderá participar de programa de adequação, na forma estabelecida pelo Conselho Regulador.

Art. 14 – São infrações à Indicação de Procedência “Resende Costa - MG”:

I – Colocar no mercado ou expor ao público, produtos com o selo da indicação de procedência “Resende Costa - MG” ou com qualquer menção na embalagem que faça alusão a esta Indicação de Procedência, com características diversas das definidas por este caderno e as normas emitidas pelo Conselho Regular.

II – Colocar no mercado ou expor ao público, produtos com o selo da indicação de procedência “Resende Costa - MG” ou com qualquer menção na embalagem que faça alusão a esta Indicação de Procedência, cujo processo de produção utilizado esteja em desacordo com o processo definido por este caderno e pelas normas emitidas pelo Conselho Regulador.

III – Rotular os produtos amparados pela Indicação de Procedência “Resende Costa - MG” de forma diversa à definida pelo Capítulo III deste caderno.

Art. 15 – As penalidades para as infrações tipificadas pelo artigo anterior são:

I – Advertência;

II – Multa;

III – Suspensão;

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059



ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DO TURISMO E DO ARTESANATO DE
RESENDE COSTA - MG

§ 1º - A Advertência será aplicada pelo Conselho Regulador, formalmente, ficando o produtor penalizado ciente que, em caso de reincidência, ser-lhe-á aplicada penalidade mais severa, independentemente do grau de repercussão negativa imposta à reputação da Indicação de Procedência pelo seu ato.

§ 2º - No ato da Advertência será dado ao produtor penalizado o prazo de 30 (trinta) dias para a adequação às normas da Indicação de Procedência.

§ 3º - O valor da multa será calculado com base na UFEMG e será fixado pelo Conselho Regulador, conforme o grau de repercussão negativa imposta à reputação da Indicação de Procedência, em função da infração cometida, não ultrapassando a mil UFEMGS.

§ 4º - O prazo de suspensão será fixado pelo Conselho Regulador, conforme o grau de repercussão negativa imposta à reputação da Indicação de Procedência, em função da infração cometida e não ultrapassará o prazo de 3 (três) meses.

§ 5º - Ao produtor penalizado será dado direito à ampla defesa.

CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 16 – Os empreendimentos habilitados deverão zelar:

I – Pela preservação das técnicas tradicionais da produção artesanal em tear manual, criadas e desenvolvidas em Resende Costa – MG;

II – Pela preservação do meio ambiente, respeito ao consumidor e saúde do trabalhador.

Art. 17 – Os casos omissos por este caderno deverão ser resolvidos em assembleia da ASSETURC, pela maioria absoluta dos associados habilitados.

Presidente da ASSETURC

Joaquim Carlos, 254, bairro Centro
Resende Costa – MG
(32) 3354-1059