



FEDERAÇÃO  
EQUESTRE  
PORTUGUESA

***REGULAMENTO  
NACIONAL  
DE  
SALTOS DE OBSTÁCULOS***

***2015***

## PREÂMBULO

O presente Regulamento Nacional de Saltos de Obstáculos, (a partir daqui denominado RNSO) entra em vigor em 01.01.2015.

Apesar deste RNSO definir detalhadamente as regras da FEP para as Competições de saltos nacionais, deve ser lido e aplicado em conjunto com os Estatutos e Regulamento Geral (RG) da FEP, Regulamento Veterinário da FEI (RV) e todos os outros Regulamentos, Normas e Circulares da FEP.

Os artigos dos outros Regulamentos a coordenar com o RNSO estão referenciados da seguinte forma:

- (i) 1-99 referem-se a artºs dos Estatutos da FEP
- (ii) 100-199 referem-se a artºs do Regulamento Geral da FEP
- (iii) 200-299 referem-se a artºs deste RNSO I Parte
- (iv) 300-399 referem-se a artºs deste RNSO II Parte
- (v) 1000-1099 referem-se a artºs do Regulamento Veterinário da FEI

Este RNSO não abrange a totalidade das situações que possam ocorrer, pelo que, em circunstâncias imprevistas ou excepcionais compete à pessoa ou corpo adequados decidir com espírito desportivo, aproximando-se o mais possível do espírito deste RNSO e do RG. Se ainda assim houver alguma omissão esta deverá ser interpretada de modo compatível com o sentido mais lato de outras determinações deste RNSO, de outros regulamentos da FEP e do espírito desportivo.

Para abreviar a extensão deste Regulamento é usado o género masculino, ainda que deva ser interpretado e aplicado a ambos os géneros. Todos os termos escritos com a inicial maiúscula estão definidos no RG e/ou nos Estatutos da FEP.

## **I PARTE**

### **CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO**

#### **ART. 200 – GERAL**

1. Uma Competição de saltos de obstáculos é uma Competição em que o conjunto cavalo/Atleta é testado sob várias condições num percurso de obstáculos. É uma prova onde se pretende demonstrar a liberdade do cavalo, a sua energia, a sua aptidão, a sua velocidade e a sua obediência a saltar, bem como a equitação do Atleta.
2. Se um Atleta cometer certas faltas tais como derrubar um obstáculo, recusar saltar, exceder o tempo concedido, etc., incorre em penalidades. O vencedor da competição é o Atleta que incorrer no menor número de penalidades, completar o percurso no tempo mais rápido ou ganhar o maior número de pontos, dependendo do tipo de Competição.
3. A variedade do tipo de provas deve ser incentivada. Não se pretende estandardizar as Competições de saltos, dado que é na variedade que reside o interesse tanto para os Atletas, como para os espectadores, e deve ser preservada a todo o custo.
4. Outras provas ou variantes de provas especiais podem ser autorizadas pela FEP desde que as suas condições estejam de acordo com o que está definido no Regulamento Geral e no RNSO. As condições específicas de cada prova têm que constar claramente no programa provisório e no programa da Competição. Não é permitido às CO organizarem provas sem a aprovação da FEP.
5. As Competições têm que ser justas para todos os Atletas. Para atingir este objetivo é permitido o recurso a todos os meios técnicos disponíveis, incluindo, mas não a isso limitado, as gravações do vídeo oficial (vídeo oficial considera-se ser a gravação feita por estação de televisão ou empresa de vídeo contratada pela CO), como apoio aos Oficiais FEP no desempenho das suas funções ao abrigo dos regulamentos da FEP. Para o testemunho de uma gravação em vídeo ser aceite ao abrigo dos Regulamentos da FEP, ela tem que ser apresentada, ao Presidente do Júri de Terreno, até 30 minutos após a publicação oficial dos resultados da prova. Uma gravação vídeo privada, não será nunca aceite em nenhuma circunstância. A aceitação da análise de uma gravação em vídeo fica

exclusivamente ao critério do Presidente do Júri de Terreno. Se o Júri de Terreno entender alterar o resultado de qualquer prova após o anúncio dos resultados da mesma, com base na evidência do vídeo, essa gravação tem que fazer prova irrefutável que a decisão em causa estava incorreta. Uma gravação vídeo nunca pode ser usada para estabelecer o tempo do percurso de um Atleta ART 229.5. O recurso ao vídeo deve sempre ser feito no âmbito dos regulamentos aplicáveis, não podendo ser usado em contradição com os regulamentos em vigor. No referente à Vala de Água a decisão do Juiz de Vala é a final (Artº 211.8).

**6.** Despesas em Competições internacionais - Só aplicável no Regulamento FEI.

**7.** Se a FEP tiver razões para suspeitar (de) que uma CO não está habilitada com as necessárias condições financeiras, (a FEP) poderá pedir à CO em questão que apresente as garantias necessárias, nomeadamente garantia bancária ou conta caucionada. A informação se existe ou não garantia, deve constar do Programa da Competição. Se a FEP suspeitar que uma Competição poderá falhar com o pagamento do “*prize money*” deve informar os Atletas. Se mesmo assim uma CO falhar com os seus compromissos financeiros para com a FEP e/ou os Atletas, não poderá organizar outra Competição até ao cumprimento integral das suas obrigações; deverá ainda ficar previamente seguro em conta bancária conjunta com a FEP a totalidade do *prize money* da Competição seguinte que essa CO pretenda organizar.

## **8. Boxes**

Nos Campeonatos de Portugal e nas Taças de Portugal todos os cavalos deverão estar alojados durante toda a Competição nas boxes disponibilizadas pela CO. Um cavalo que seja deslocado dessas *boxes* para qualquer outro terreno, sem autorização do Júri de terreno, será desqualificado da Competição.

## CAPÍTULO II – PISTAS E ÁREAS DE TREINO

### ART. 201 – PISTA

1. A pista tem que ser vedada. Durante uma prova, enquanto um cavalo está na pista, todas as entradas e saídas têm que estar fechadas.

2. A pista numa Competição *indoor* tem que ter a área mínima de 1.200 m<sup>2</sup>, sendo a dimensão mínima do lado menor de 20 m. Nas competições ao ar livre a pista deve ter uma área mínima de 4.000 m<sup>2</sup> e uma largura mínima de 50 m no seu lado menor. A exceção a esta regra tem que ser sempre autorizada pela FEP.

#### 3. Áreas de treino

A CO tem que providenciar pelo menos uma área de treino suficientemente grande para permitir que o mesmo se faça em ótimas condições. Deve ter no mínimo um obstáculo vertical e um largo. O piso tem que ter as condições adequadas para o treino de cavalos. Quando exista um número elevado de Atletas e espaço suficiente, devem ser acrescentados obstáculos adicionais. Todos os obstáculos devem ser montados da forma convencional e equipados com bandeiras vermelhas e brancas. As bandeiras podem ser substituídas por fita ou pintura de modo a criar um topo vermelho e branco nas anteparas.

Quando o espaço o permita e o número de Atletas for grande pode ser designada mais outra área de treino.

#### 4. Obstáculos de treino

É proibido o uso de material para obstáculos que não seja fornecido pela CO, sob pena de Desqualificação e/ou Multa (Artº 242.2.6 e 240.2.5). Os obstáculos de treino só podem ser saltados no sentido indicado pelas bandeiras. Nenhuma pessoa pode segurar qualquer parte dos obstáculos de treino.

4.1. Podem ser colocadas varas de marcação sob o primeiro plano do obstáculo ou até 1m antes da batida. Pode ser usada também uma vara de marcação a seguir ao obstáculo, à mesma distância, até ao máximo de 1m, só em verticais.

4.2. Os obstáculos com um 1.30m de altura ou mais têm que ter pelo menos duas varas em apoios no plano de entrada do obstáculo, independentemente de estar ou não a

ser usada vara de marcação. A vara mais baixa tem que estar sempre abaixo de 1.30m.

- 4.3.** Se estiverem a ser usadas varas cruzadas como parte superior de um obstáculo, estas têm permitir o seu derrube individualmente. O topo mais alto das varas tem que estar apoiado em apoios. Pode ser colocada uma vara horizontal num plano atrás das varas cruzadas, que tem que estar pelo menos 20 cm mais alta que o centro das varas cruzadas.
- 4.4.** As varas de cima de um obstáculo têm que estar sempre apoiadas em apoios em ambos os topos. Se a vara estiver apoiada no bordo do apoio, tem que estar no ponto mais distante deste e nunca no mais próximo.
- 4.5.** Nas provas em que a altura máxima dos obstáculos for 1.40m ou menos, os obstáculos do campo de treino não podem exceder em mais de 10 cm a altura e a largura máxima dos obstáculos da prova em curso. Se a altura dos obstáculos da prova em curso for superior a 1.40m, os obstáculos do campo de aquecimento não podem ter altura superior a 1.60m e largura superior a 1.80m.
- 4.6.** Não é permitido passar os Cavalos a passo sobre varas.
- 4.7.** A CO pode providenciar material para simular um fosso.

## **5. Ginástica de treino**

- 5.1.** Os Atletas podem treinar os seus cavalos em exercícios de ginástica usando varas no chão mas, os obstáculos utilizados com este fim, não podem exceder 1,30m em altura. Os Atletas que utilizem esta técnica não podem violar o Regulamento fazendo pincho. ART 243.2.1
- 5.2.** Varas no chão: Se existir espaço suficiente, as varas podem ser usadas no chão a uma distância não inferior a 2,50m do lado da batida de um obstáculo vertical que não exceda 1,30m de altura. Uma vara pode ser usada no lado da receção desde que a distância não seja inferior a 2,50m para obstáculos saltados a trote, ou 3m se for a galope.

- 6.** Os compostos são permitidos se houver espaço para eles e se estiverem com distâncias corretas. A CO deve fornecer o material.

Quando as áreas de treino tiverem muito movimento os Atletas só podem utilizar obstáculos individuais

7. As áreas de treino quando estiverem a ser utilizadas, devem estar sempre supervisionadas por um Comissário.
8. O Atleta deve, aquando da sua chegada ao campo de aquecimento, anunciar a sua presença junto do comissário e/ou *starter*.

### **ART. 202 – ACESSO À PISTA E OBSTÁCULO DE ENSAIO**

1. Os Atletas a pé, só podem ter entrada na pista uma vez antes de cada prova, incluindo provas com *barrages*.

A abertura e encerramento de pista é dada pelo Júri de Terreno através do toque da campainha e de anúncio através do sistema sonoro. A entrada na pista é proibida por um aviso “Pista Fechada” colocado nas entradas ou no painel electrónico, em último caso, no meio da pista. A autorização para entrar na pista é dada pelo Júri de Terreno, através do toque da campainha, e da afixação de um cartaz com a indicação de “Pista Aberta”. Devem também ser anunciadas através do sistema sonoro. Contudo, em provas com Duas Mãos diferentes, os Atletas podem visitar a pista antes da 2ª Mão.

2. Nos Eventos *indoor*, onde existe dificuldade de áreas para aquecimento, a CO, com o acordo do Júri de Terreno, pode dar uma autorização especial para a pista principal poder ser utilizada como exercício em horas específicas.

3. Se os campos de aquecimento forem inadequados ou não puderem ser usados, tem que ser colocado na pista um obstáculo de ensaio, que não faça parte do percurso. Não são permitidos obstáculos facultativos ou de ensaio em quaisquer outras circunstâncias. Em certas provas especiais, (incluindo mas não limitada às Seis “barras” e à Potência) o Júri de Terreno pode decidir que os Atletas que restarem após a primeira ou segunda *barrage*, podem ficar em pista. Neste caso, o Júri de Terreno, tem que providenciar um obstáculo de aquecimento.

4. O obstáculo de ensaio deve ser um salto largo que não exceda 1,40m de altura e 1,60m de largura, ou um salto vertical que não exceda 1,40m de altura, provido de bandeiras vermelhas e brancas e não deve estar numerado. Estas dimensões não podem ser alteradas durante a prova. São permitidas apenas duas tentativas neste obstáculo. Saltar ou tentar saltar este obstáculo de ensaio mais do que duas vezes

acarreta uma multa, além de uma possível desqualificação (ART. 242.2.3 e ART. 240.2.6).

Saltar o obstáculo de ensaio na direção errada pode incorrer em desqualificação (ART. 242.2.7).

O Atleta tem, no máximo, 90 segundos, para fazer estas tentativas, cronometrados a partir do momento em que o Júri de Terreno toca a campainha.

Um derrube, recusa ou defesa contam como uma tentativa. Se houver uma recusa na primeira tentativa com derrube de obstáculo, o mesmo tem que ser reconstruído e é permitido ao Atleta fazer a última tentativa. O tempo é neutralizado enquanto o obstáculo é reconstruído.

O Júri de Terreno deve dar o sinal de partida depois de o Atleta fazer as suas tentativas ou depois dos 90 segundos. Após o toque da campainha, ao Atleta que só tenha feito uma tentativa, é permitido efetuar a segunda, tendo que cruzar a linha de partida no sentido correto em 45 segundos, após os quais, não o tendo feito, o tempo do percurso começa a contar (ART. 203.1.2).

**5.** Os Atletas não podem saltar ou tentar saltar qualquer obstáculo durante um desfile antes da prova. Quem o fizer pode incorrer na pena de desqualificação (ART. 242.2.4).

**6.** O vencedor de um Prémio pode saltar um obstáculo para a imprensa apenas com autorização do Júri de Terreno, desde que este não faça parte duma prova seguinte. Esta prática não deve ser encorajada.

### **ART. 203 – CAMPAINHA**

**1.** A campainha é usada para comunicar com os Atletas. Um dos membros do Júri de Terreno tem a seu cargo a campainha e é o responsável pelo seu uso. A campainha é usada:

**1.1.** Para dar autorização aos Atletas para entrarem na pista quando o percurso está pronto para reconhecimento (ART. 202.1) e para assinalar que o reconhecimento terminou.

**1.2.** Para dar o sinal de partida, e para ativar a contagem decrescente de 45 segundos mostrada no equipamento de tempo do painel de resultados, ou em qualquer outro *display* junto da pista.



A contagem decrescente de 45 segundos estabelece o tempo de que o Atleta dispõe antes de começar o seu percurso. O Júri de Terreno tem o direito de interromper a contagem decrescente dos 45 segundos por qualquer circunstância imprevista. Incidentes tais como, desobediências, quedas, etc., ocorridas entre o sinal de partida e o momento em que o Atleta cruza a linha de partida no sentido correto, não são penalizadas. (ART 235.3).

Passar a linha de partida, depois de a campainha ter sido tocada, no sentido correto uma segunda vez antes de saltar o primeiro esforço, é considerado uma desobediência. No entanto, em circunstâncias especiais, o Júri de Terreno tem o direito de não ativar a partida ou de cancelar o procedimento de partida, dando um novo sinal de partida e restaurando a contagem decrescente.

**1.3.** Para parar um Atleta por qualquer razão ou em consequência de um incidente imprevisto, e para lhe dar sinal para continuar o percurso depois de uma interrupção (ART. 217.4 e 233).

**1.4.** Para lhe indicar que um obstáculo destruído no seguimento de uma desobediência já está pronto (ART. 233).

**1.5.** Para indicar, com toques repetidos e prolongados, que o Atleta foi eliminado.

**2.** Se um Atleta não obedece ao sinal para parar pode ser eliminado à discrição do Júri de Terreno (ART. 240.4.5), exceto nas condições previstas no ART. 233.2.

**3.** Se, depois duma interrupção, o Atleta recomeçar e saltar ou tentar saltar um obstáculo sem esperar pela campainha é eliminado (ART. 241.3.14).

## **ART. 204 – PERCURSO E MEDIÇÃO**

**1.** O Júri de Terreno deve reconhecer o percurso a pé para inspecionar os obstáculos antes do começo da prova. O percurso é o caminho que o Atleta montado deve seguir desde que cruza a linha de partida no sentido correto até à linha de chegada. A extensão tem que ser medida cuidadosamente, tendo atenção, sobretudo, nas voltas, à linha normal seguida pelo cavalo. A linha normal tem que passar pelo meio dos obstáculos.

**2.** Em provas de Campeonatos e Grandes Prémios, o Presidente do Júri de Terreno ou um seu delegado deve assegurar-se de que o Chefe de Pista mediu o percurso corretamente. Nas provas acima citadas, o Presidente do Júri ou quem ele indique, deve

reconhecer o percurso com o Chefe de Pista para assegurar que o percurso foi apropriadamente medido com a roda. Em casos excepcionais, o Júri de Terreno pode alterar o tempo, se as condições mencionadas no ART. 204.3 ocorrerem.

3. Uma vez a prova começada, só o Júri de Terreno, de acordo com o Chefe de Pista e o Delegado Técnico, se houver, pode decidir que foi cometido um significativo erro na medição do percurso. Isto deve ser feito, o mais tardar, a seguir ao terceiro Atleta que tenha terminado o percurso sem quedas, desobediências ou qualquer outra interrupção e antes do Atleta seguinte começar, e assumindo que os três Atletas em questão tenham começado o percurso antes de terminarem os 45 segundos (*Countdown*). Nesse caso, o Júri de Terreno tem hipótese de alterar o tempo concedido. Se o tempo concedido for aumentado, os resultados dos Atletas que fizeram o percurso antes da alteração ao tempo concedido têm que ser corrigidos de acordo com o novo tempo. Se o tempo concedido for diminuído, só é possível fazê-lo se nenhum dos Atletas já entrados for penalizado em pontos.

4. No caso de se agravarem as condições do piso, o Júri de Terreno pode alterar a velocidade prevista no programa, antes do início da prova do primeiro Atleta.

5. A extensão do percurso em metros não pode exceder o número de obstáculos da prova multiplicados por 60.

6. As linhas de partida e de chegada não podem estar a mais de 15 m e a menos de 6m do primeiro e do último obstáculo. Estas duas linhas têm que estar marcadas cada uma com uma bandeirola vermelha à direita e uma bandeirola branca à esquerda. A linha de partida e a linha de chegada têm que estar, também, assinaladas com as palavras “Partida” e “Chegada”, respectivamente.

## **ART. 205 – GRÁFICO**

1. O Chefe de Pista deve entregar ao Júri uma cópia do gráfico mostrando todos os detalhes do percurso. Uma cópia exata do gráfico entregue ao Júri, deve ser colocada o mais próximo possível da entrada da pista, pelos Comissários, pelo menos meia hora antes do início de cada prova. O traçado medido pelo Chefe de Pista deve estar indicado no gráfico antes do início da prova.

2. Os obstáculos são numerados sucessivamente pela ordem em que têm que ser saltados, exceto em algumas provas especificadas no RNSO.
3. Os obstáculos compostos têm um só número. Este número pode ser repetido em cada elemento para comodidade do Júri de Terreno e dos Atletas. Neste caso, devem ser acompanhados de letras (por exemplo: 8A; 8B; 8C; etc.).
4. O gráfico deve indicar o seguinte:
  - 4.1 A posição das linhas de partida e de chegada. Durante o percurso, a menos que indicado o contrário, estas podem ser cruzadas sem penalizações.
  - 4.2 A posição relativa, tipo (Largo, Vertical, Tríplice Vara), números e letras de cada obstáculo.
  - 4.3. Qualquer passagem obrigatória, marcada com uma bandeirola branca à esquerda e uma vermelha à direita.
  - 4.4 O traçado a ser cumprido pelos Atletas marcado por um traço contínuo – caso em que tem que ser exatamente seguido – ou por uma série de setas mostrando em que sentido cada obstáculo tem que ser saltado – neste caso o Atleta é livre de escolher o seu próprio traçado. Quando haja uma parte obrigatória e uma parte sem restrições, as duas maneiras têm de ser usadas no mesmo gráfico.
  - 4.5 A tabela de penalidades a ser usada.
  - 4.6 A velocidade da prova, se aplicável.
  - 4.7 A extensão do percurso.
  - 4.8 O tempo concedido e o tempo limite se houver; ou o tempo fixado em certas provas do RNSO.
  - 4.9 Os obstáculos, a extensão, o tempo concedido e o tempo limite das *barrages*.
  - 4.10 Os compostos considerados completamente fechados ou parcialmente fechados (ART. 214).
  - 4.11 As decisões e/ou modificações feitas pelo Júri de Terreno no que diz respeito ao percurso.

## **ART. 206 – ALTERAÇÕES AO PERCURSO**

1. Em casos de força maior, e apenas com o consentimento do Júri de Terreno, pode ser necessário alterar o percurso depois de ter sido afixado o gráfico. Neste caso, todos os Atletas têm que ser avisados das alterações.

2. Uma vez a prova começada não pode haver alterações no seu regulamento, nem no traçado do percurso, nem nos obstáculos. Se um motivo de força maior obrigar a interromper a prova (trovoada, falta de luz, etc.), esta tem que recomeçar posteriormente sobre os mesmos obstáculos e sobre o mesmo percurso. Dentro do possível as condições devem ser as mesmas e a prova deve retomar do exato momento em que foi interrompida.

3. Não obstante o parágrafo 2, qualquer obstáculo pode ser deslocado durante uma prova, ou entre duas mãos, se, na opinião do Júri de Terreno, a deterioração do piso ou outras circunstâncias especiais obrigarem a tal ação. Os obstáculos que não possam ser deslocados, tais como valas de água, fossos ou obstáculos fixos, têm que ser retirados do percurso. Se um obstáculo for retirado do percurso durante uma prova, o resultado dos Atletas penalizados nesse obstáculo durante a prova, é modificado pela anulação dos pontos de penalização e correção de tempo incorridos nesse obstáculo. No entanto, as eliminações e as faltas por excesso de tempo até aí obtidas são mantidas.

4. Se necessário, um novo tempo concedido e um novo tempo limite são afixados para o percurso alterado de acordo com o parágrafo 3.

### **ART. 207 – BANDEIROLAS**

1. Os seguintes aspetos do percurso têm que ser assinalados por bandeirolas totalmente brancas e totalmente vermelhas.

1.1. Linha de Partida. É obrigatório também usar uma placa com a palavra “PARTIDA” (ART. 204.6).

1.2. Os limites dos obstáculos. As bandeirolas podem estar pregadas a qualquer parte do enquadramento dos obstáculos. Podem também ser independentes. Os obstáculos verticais têm uma bandeirola vermelha e uma branca e nos obstáculos largos são colocadas, pelo menos, duas bandeirolas de cada uma destas cores, de forma a delimitar a largura. São também usadas para delimitar os obstáculos no campo de aquecimento (ART. 201.3) ou o obstáculo de treino na pista principal de saltos (ART. 202.3). No campo de aquecimento é autorizado o uso de postes com o topo pintado de vermelho ou branco em vez das bandeirolas.

1.3. Passagens obrigatórias.

**1.4.** Linha de Chegada. É obrigatório também usar uma placa com a palavra “CHEGADA” (ART. 204.6).

**2.** Nos obstáculos, nas linhas de partida e de chegada e nas passagens obrigatórias, o Atleta tem que passar entre as bandeirolas (vermelhas à direita e brancas à esquerda). As bandeirolas que definem o limite da água do lado da recepção de uma Vala de Água, têm de ser feitas de um material que não quebre ou estilhace e que se possam dobrar quando tocadas; as bandeirolas não podem ter pontas ou esquinas.

**3.** Se um Atleta passa as bandeirolas no sentido contrário, deve voltar atrás e passá-las no sentido correto, antes de continuar o percurso. Se não retificar este erro, é eliminado (ART. 220.1.2).

**4.** Derrubar uma bandeirola, em qualquer sítio da pista não acarreta qualquer penalização. Se uma bandeirola, que limita um obstáculo, uma passagem obrigatória, ou as linhas de partida ou de chegada, for derrubada, por causa de uma recusa/defesa, ou por qualquer circunstância imprevista, não deve ser recolocada de imediato; o Atleta deve continuar o seu percurso e o obstáculo/passagem obrigatória são julgados, como se a bandeirola estivesse no seu lugar. A bandeirola deve ser reposta no sítio, antes de ser dada a partida ao Atleta seguinte.

**5.** No entanto, se a bandeirola, que define o limite da Vala de Água ou de um obstáculo natural, for derrubada por causa de uma desobediência, ou por qualquer circunstância imprevista e em todos os casos em que a natureza do obstáculo é alterada pelo derrube de uma bandeirola (ART. 211.7), o Júri tem que interromper o percurso do Atleta. O cronómetro é parado durante a reposição da bandeirola derrubada e uma correção de tempo de 6 segundos é aplicada, de acordo com o procedimento previsto no ART. 232

**6.** Em certas provas especiais, as linhas de partida e de chegada podem ser cruzadas nos dois sentidos. Neste caso, as linhas têm quatro bandeirolas: uma branca e uma vermelha em cada uma das duas extremidades.

## CAPITULO III – OBSTÁCULOS

### ART. 208 – GENERALIDADES

1. Os obstáculos devem ser convidativos pela sua forma e aparência. Devem ser diversificados e estar devidamente enquadrados. Quer os obstáculos quer as partes que os constituem devem poder cair e não podem ser tão leves que caiam ao mínimo toque, nem tão pesados que possam provocar alguma queda ou lesão aos cavalos.
2. Os obstáculos devem ser construídos por um homem de cavalos (“*horseman*”) e com o bem estar do cavalo em mente.
3. As alturas máximas dos obstáculos na 1ª mão de qualquer prova descrita segundo As Competições do Regulamento Geral são:
  - i – 1,45 m para CSN-A
  - ii – 1,35 m para CSN-B
  - iii – 1,30 para CSN-CEste ponto não se aplica a provas de 6 “Barras” e Potências.
4. Exceto nas provas tipo Potência ou nas provas de Salto em Altura, nenhum obstáculo pode exceder a altura de 1,60m. A largura dos obstáculos não pode exceder os 2,00m, exceção feita para as Tríplexes Varas, que podem ter 2,20m de largura máxima. Esta regra aplica-se também no caso de haver uma ou mais “barrages”. A Vala de Água não pode ultrapassar os 4,50m de largura incluindo o elemento de marcação.
5. As varas ou outras partes dos obstáculos são sustidas por suportes. A vara tem que poder rolar no suporte, cuja profundidade tem que ser no mínimo de 18mm e no máximo de 30 mm. Para as Barras, Cancelas, Entradas de Parque, etc. o diâmetro dos suportes tem de ser mais aberto ou mesmo plano
6. Os limites em altura e largura dos obstáculos estão indicados neste RNSO e nos Programas Definitivos devem ser observados com muito cuidado. No entanto, se acontecer que a dimensão máxima tenha sido ligeiramente excedida como resultado do material usado na sua construção e/ou pela posição do obstáculo no terreno, as dimensões máximas podem não ser consideradas como excedidas, desde que tenham

sido feitos todos os esforços para não exceder as dimensões especificadas no Programa com o material disponível.

7. As dimensões (altura e Largura) aproximadas de cada prova, que não estejam de acordo com as descritas neste Regulamento, têm que estar estipuladas no Programa.

### **ART. 209 – OBSTÁCULO VERTICAL**

Um obstáculo, seja qual for a sua construção, só pode ser denominado Vertical, quando as faltas forem julgadas no mesmo plano vertical.

### **ART. 210 – OBSTÁCULO LARGO**

Um obstáculo Largo é um obstáculo construído de tal maneira que requer um esforço tanto em largura como em altura para o transpor. Têm que ser usados suportes de segurança, tanto na vara de saída dos obstáculos largos como também nas varas do meio de uma tríplice vara. Os suportes de segurança têm que ser usados tanto nas provas como nos campos de aquecimento. O Presidente do Júri é o responsável pelo cumprimento das normas relativamente aos suportes de segurança.

### **ART. 211 – VALA DE ÁGUA, VALA DE ÁGUA COM VERTICAL E FOSSO (LIVERPOOL)**

1. Para um obstáculo ser chamado Vala de Água, não pode ter nenhum obstáculo à frente, no meio ou no fim da vala. A vala tem que ter no mínimo 2,00 m de comprimento e tem de estar enterrada no terreno.

Se a Vala de Água não tiver estas especificações aqui descritas, então deverá ser colocado um vertical por cima da água como descrito no ART 211.10.

2. Um elemento de marcação (sebe ou pequeno muro) tem que ser colocado no lado da batida. Este elemento tem uma altura mínima de 0,40 m e máxima de 0,50 m. A frente da Vala de Água, deve ter no mínimo 30% mais que o seu comprimento.

3. Nos Campeonatos, bem como em todas as provas de 1,40 m ou mais, o lado da recepção da Vala de Água é definido por uma fasquia com o mínimo de 6 cm de largura e o máximo de 8 cm. Esta fasquia é coberta por uma camada de plasticina de cor contrastante (ex. plasticina branca em piso de relva, plasticina de cor em piso de areia) com cerca de 1 cm de espessura. A plasticina tem que ser substituída cada vez que um

cavalo a toque. A fasquia tem que ser colocada no fim da água e devidamente fixada ao solo.

**4.** Se o fundo da Vala de Água for feito de cimento ou de outro material duro, este deve ser coberto por um material mais mole, tal como tapete de fibra de coco ou borracha.

**5.** É falta na Vala de Água:

**5.1.** Quando o cavalo põe uma ou mais patas na fasquia que define o limite da Vala de Água. É falta, quando um membro ou uma ferradura, toca na fasquia deixando uma impressão. Nenhuma outra marca representa falta (a impressão de um boleto não representa falta)

**5.2.** Quando o cavalo toca na água com uma ou mais patas.

**6.** Tocar, derrubar ou deslocar a sebe ou outro elemento de marcação da Vala de Água não é falta.

**7.** Se uma das 4 bandeiras for derrubada ou deslocada compete ao Juiz da Vala decidir se existiu uma furta dependendo por qual dos lados da bandeira passou o cavalo. Se a decisão for de furta, a campainha tem que ser tocada e o relógio parado, enquanto a bandeira que foi derrubada ou deslocada é recolocada. 6 segundos são adicionados ao tempo de acordo com o ART. 232.1.

**8.** A decisão do Juiz da Vala de Água é soberana. Por esta razão o Juiz tem que ser um membro do Júri de Terreno.

**9.** O Juiz da Vala de Água tem de registar o número de identificação dos cavalos penalizados na Vala de Água e a razão da falta.

**10.** Só um obstáculo vertical de não mais de 1,50 m de altura, com qualquer número de varas, mas com suportes de segurança aprovados, pode ser colocado sobre uma Vala de Água. O obstáculo Vertical não pode estar colocado a mais de 2,00 m da frente deste obstáculo. Este obstáculo é julgado como um obstáculo vertical e não como Vala de Água. Por esta razão não é necessária a utilização da fasquia ou outro elemento para definir os seus limites. Ela é apenas considerada uma ajuda visual. Não haverá faltas se



houver alguma marcação na fasquia. O mesmo se aplica ao elemento do lado da batida. Só varas com um comprimento mínimo de 3,50 m podem ser usadas como vertical sobre a vala.

**11.** Com exceção do caso colocado no ART 211.10 se a água – fosso – for usada debaixo, à frente ou por trás de um obstáculo, (chamado Fosso / *Liverpool*) o total da largura do obstáculo (incluindo a água) não pode exceder os 2,00 m. A vala de água com um comprimento superior a 2.00m não pode ser usada como Fosso.

**12.** O Delegado Técnico, quando exista, e o Presidente do Júri, decidem se a Vala de Água pode ser utilizada quando as provas se desenrolarem à noite com luz artificial.

### **ART. 212 – COMPOSTOS: DUPLOS, TRIPLOS, ETC.**

**1.** Um composto duplo, triplo ou superior, é um conjunto de dois, três, ou mais obstáculos, distantes entre si desde um mínimo de 7,00 m a um máximo de 12,00 m (excepto para as caças ou provas de velocidade e maneabilidade, julgadas pela tabela C, e obstáculos fixos e permanentes cuja distância pode ser inferior a 7,00 m) e obrigando a 2, 3 ou mais saltos sucessivos. A distância mede-se entre as faces internas dos obstáculos, portanto entre a base do lado da recepção e a base do lado da batida do obstáculo seguinte.

**2.** Nos compostos, cada obstáculo elemento do composto, deve ser saltado separadamente e consecutivamente, sem poder circular à volta de qualquer elemento do composto. As faltas cometidas em qualquer elemento do composto são penalizadas separadamente.

**3.** Quando existe uma recusa ou furta, o Atleta tem de voltar a saltar todos os elementos do composto, a não ser que seja um composto fechado ou parcialmente fechado (ART. 214) ou ainda numa prova de “Seis Barras” ou de “Obstáculos em Linha”.

**4.** As penalizações referentes às faltas feitas em cada elemento e durante as diferentes tentativas são contadas separadamente e adicionadas umas às outras.

**5.** Uma Tríplice Vara só pode ser usada como primeiro elemento de um composto.

### **ART. 213 – BANQUETAS, TALUDES OU PASSAGEM DE ESTRADA**

1. À exceção do ART. 213.2, as Banquetas, Taludes e Passagem de Estradas, guarnecidas ou não de obstáculos, e independentemente do sentido em que devem ser abordadas, são considerados como compostos (ART. 212).
2. Uma Banqueta não guarnecida de obstáculos, ou guarnecida apenas de uma vara ou mais, pode ser saltada com um só esforço. Este modo de saltar não acarreta nenhuma penalização.
3. As Banquetas, Taludes, Passagens de Estrada, descidas ou rampas, não são permitidos nas Competições que tenham lugar em recintos fechados. Apenas são autorizadas as Banquetas em forma de mesa, desde que não ultrapassem um metro de altura.

### **ART. 214 – COMPOSTOS FECHADOS OU PARCIALMENTE FECHADOS**

1. Um composto é considerado fechado se os limites que o cercam só puderem ser ultrapassados por um salto.
2. Um composto fechado pode ter a forma de um salto a tempo, de um redil (quadrado ou de outra forma geométrica) ou qualquer composto similar que seja considerado como composto fechado por decisão do Júri de Terreno e indicado como tal no plano do percurso. O composto é considerado parcialmente aberto e parcialmente fechado se uma das suas partes for aberta e a outra fechada. No caso de haver recusa ou furta procede-se do seguinte modo (ART. 219):
  - 2.1 Se houver recusa na parte fechada do obstáculo, o Atleta tem que proceder como se tratasse de um composto fechado e sair, saltando no sentido do percurso;
  - 2.2 Se a desobediência ocorrer na parte aberta do obstáculo, o Atleta tem que proceder como se tratasse de um composto aberto normal, isto é, tem que recomençar todo o composto sob pena de eliminação. (ART. 241.3.15);

No caso de haver uma desobediência com derrube e/ou deslocamento do obstáculo ou das suas bandeiras, que obrigue à interrupção do percurso, aplica-se uma correção de tempo de 6 segundos. Se a recusa ocorrer na parte fechada do obstáculo, o Atleta tem que saltar no sentido do percurso. Os 6 segundos são

adicionados ao tempo quando o cronómetro recomeça e o Atleta retoma o seu percurso.

3. O Presidente de Júri tem que decidir antes da prova, quais os compostos considerados fechados ou parcialmente fechados. Esta decisão tem que constar no gráfico do percurso.

4. Se o composto não está mencionado no gráfico da prova como fechado ou parcialmente fechado, tem que ser considerado como um composto aberto e julgado como tal.

### **ART. 215 – OBSTÁCULOS ALTERNATIVOS E *JOKER***

1. Quando numa prova dois obstáculos do percurso têm o mesmo número, o Atleta pode escolher qual o obstáculo que vai saltar.

1.1. Se houver uma recusa ou furta sem queda ou deslocamento do obstáculo, na tentativa seguinte o Atleta não é obrigado a saltar o obstáculo ao qual houve a recusa ou furta. Pode saltar um obstáculo à sua escolha.

1.2. Se houver uma recusa ou furta com derrube ou deslocamento do obstáculo, o Atleta só pode recomeçar o percurso quando o obstáculo derrubado ou deslocado estiver reconstruído, e após o sinal do Júri de Terreno para recomeçar. O Atleta pode então saltar o obstáculo que quiser dentro da alternativa prevista.

2. Têm que ser colocadas bandeirolas vermelhas brancas em cada obstáculo alternativo.

3. O *Joker* é um obstáculo mais difícil, mas não pode ser anti-desportivo. Só pode ser usado nas provas de Dificuldades Progressivas ou Escolha os Seus Pontos.

## **CAPÍTULO IV – PENALIZAÇÕES DURANTE A PROVA**

### **ART. 216 – FALTAS**

Durante um percurso são penalizadas as seguintes faltas:

1. Derrube de um obstáculo (ART. 217) ou toque na Vala de Água (ART. 211.5)
2. Recusa, furta ou defesa (ART. 219).
3. Erro de percurso (ART. 220).
4. Queda do cavalo e/ou do Atleta (ART. 224).
5. Ajuda exterior (ART. 225).
6. Exceder o tempo concedido ou o tempo limite (ART. 227 e ART. 228).

### **ART. 217 – DERRUBE DO OBSTÁCULO**

1. Considera-se derrube do obstáculo, quando, por falta do cavalo ou do Atleta:
  - 1.1. Cai um elemento superior, ou todos os elementos que o compõem, mesmo que o elemento em queda seja travado por qualquer parte do obstáculo (ART. 218.1).
  - 1.2. Pelo menos uma das extremidades de um elemento superior deixa de estar em cima do respectivo suporte.

2. Não conta como falta qualquer pancada ou deslocamento em qualquer direção de elementos do obstáculo ou das bandeiras durante o salto. Em caso de dúvida, o Júri deve decidir a favor do Atleta (In dubio pro reo). O derrube ou o deslocamento de um obstáculo e/ou de uma bandeira no seguimento de uma recusa é penalizado unicamente como recusa.

No caso de haver deslocamento de qualquer parte do obstáculo (exceto as bandeiras), como resultado de uma recusa, é tocada a campainha e parado o cronómetro durante a sua reconstituição. Isto não conta como derrube, é só penalizado pela recusa e pelo tempo, de acordo com o ART. 232.

3. As penalizações por derrube são as previstas nas Tabelas A e C (ART. 236 e ART. 239).

4. Se qualquer elemento de um obstáculo derrubado ficar a impedir o Atleta de saltar outro obstáculo, o percurso tem que ser interrompido até que a passagem fique desobstruída.

5. Se um Atleta saltar corretamente um obstáculo mal reconstruído, não incorre em penalização; mas se o derrubar é penalizado, de acordo com a tabela da prova.

### **ART. 218 – OBSTÁCULOS VERTICAIS E OBSTÁCULOS LARGOS**

1. Quando um obstáculo Vertical ou parte de um obstáculo, é composto por dois ou mais elementos sobrepostos, e situados no mesmo plano vertical, só é penalizada a queda do elemento superior.

2. Quando um obstáculo Largo, que requer apenas um esforço para ser transposto, é composto por elementos que não estão situados no mesmo plano vertical, a queda de um ou vários elementos superiores conta só como uma falta, qualquer que seja o número ou a posição dos elementos que caírem. O derrube de arbustos, sebes, etc., utilizados como enchimento, não acarreta qualquer penalização.

### **ART. 219 – DESOBEDIÊNCIAS**

1. São consideradas como desobediências e penalizadas como tal (ART. 236 e ART. 239):

1.1. Uma recusa.

1.2. Uma furta.

1.3. Uma defesa.

1.4. Um círculo mais ou menos regular, ou um grupo de círculos, executados em qualquer lugar da pista seja por que motivo for. É também uma desobediência contornar o último obstáculo saltado, a menos que o percurso assim o exija.

2. Não obstante o definido no artigo anterior, o que se segue não é considerado como desobediência:

2.1. Efetuar círculos à volta de um obstáculo durante 45 segundos (independentemente de o obstáculo ter de ser reconstruído ou não), depois de uma furta ou recusa, antes de se posicionar para saltar o obstáculo.

### **ART. 220 – ERRO DE PERCURSO**

1. Há erro de percurso quando o Atleta:

1.1. Não faz o percurso de acordo com o gráfico afixado.

1.2. Não cruza a linha de partida ou de chegada entre as bandeiras no sentido correto (ART. 241.3.6 e ART. 241.3.17).

**1.3.** Omite uma passagem obrigatória. (ART.241.3.7).

**1.4.** Não salta os obstáculos na ordem ou na direção indicada, salvo em algumas provas especiais (ART.241.3.10 e ART. 241.3.11).

**1.5.** Salta ou tenta saltar um obstáculo que não faz parte do percurso ou se esquece de saltar um obstáculo. Os obstáculos que não fazem parte do percurso devem estar cruzados, mas se a equipa de pista não o tiver feito, isso não invalida que o Atleta seja eliminado.

**2.** Um erro de percurso não corrigido acarreta a eliminação (ART.241.3.6 a 11 e ART.241.3.17).

### **ART. 221 – RECUSA**

**1.** Considera-se que há recusa quando o cavalo pára em frente ao obstáculo que tem de transpor, independentemente de destruí-lo ou deslocá-lo.

**2.** A paragem em frente a uma passagem obrigatória ou em frente a um obstáculo, sem recuar e sem o derrubar, seguido imediatamente de um salto a pé firme não é penalizada.

**3.** Se a paragem se prolonga, se o cavalo recua, voluntariamente ou não, mesmo que seja uma só passada, conta como uma recusa.

**4.** Se um cavalo, próximo de um obstáculo escorrega, e na sequência desse movimento o atravessa, o Juiz encarregado da campanha deve decidir imediatamente se há recusa ou derrube de obstáculo. Se opta por uma recusa, a campanha toca imediatamente, o Atleta pára e deve estar pronto para saltar o obstáculo logo que este esteja reconstruído (ART. 232 e ART. 233).

**4.1.** Se o Juiz decide que não há recusa, a campanha não toca e o Atleta deve continuar o percurso, sendo penalizado por derrube de obstáculo.

**4.2.** Se a campanha tocar e o Atleta saltar, de seguida, outro elemento do composto, não é eliminado nem tem qualquer penalização, mesmo que derrube qualquer elemento do composto.

### **ART. 222 – FURTA**

**1.** É furta quando o cavalo escapa ao controle do Atleta e evita um obstáculo que tem de saltar ou uma Passagem Obrigatória.

2. Quando um cavalo salta um obstáculo entre duas bandeiras vermelhas ou duas brancas, o obstáculo não foi saltado corretamente. O Atleta é penalizado por furta e deve saltar novamente o obstáculo de forma correta.

3. Se qualquer parte do cavalo passar a linha do obstáculo, ou de um elemento de um composto a saltar, ou dos Visores de Chegada ou ainda de uma Passagem Obrigatória, é considerado como uma furta e penalizado como tal.

#### **ART. 223 – DEFESA**

1. É defesa quando, por qualquer razão, o cavalo se recusa a andar para diante, faz uma paragem, faz uma ou várias meias-voltas mais ou menos regulares ou completas, se empina ou recua.

2. Considera-se também defesa, quando o Atleta pára o seu cavalo em qualquer momento ou por qualquer razão, salvo se detecta um obstáculo mal reconstruído ou se pára para indicar ao Júri qualquer imprevisto (ART. 233.3.2). Uma defesa é penalizada como uma recusa, salvo nos casos previstos no ART. 241.3.3

#### **ART. 224 – QUEDAS**

1. Um Atleta cai, quando, de forma voluntária ou não, se separa do cavalo, de tal modo que toca no chão, ou ainda quando, para voltar ao arreio, usa qualquer apoio ou ajuda exterior.

Se não for claro que o Atleta usou algum apoio ou ajuda exterior para impedir a queda, deve ser-lhe dado o benefício da dúvida.

2. Considera-se queda do cavalo, quando a espádua e a garupa tocam no chão, ou no obstáculo e no chão.

#### **ART. 225 – AJUDAS EXTERIORES**

1. Qualquer intervenção física de terceiros, solicitada ou não, feita com o fim de ajudar o Atleta ou o cavalo entre a passagem da linha de partida, no sentido correto, e a de chegada, depois de saltar o último obstáculo, é considerada como uma ajuda exterior interdita.

2. Em certos casos excepcionais, o Júri de Terreno pode autorizar o Atleta a entrar em pista a pé ou com a ajuda de outra pessoa, sem que isto seja considerado ajuda exterior.
3. Durante um percurso, qualquer ajuda dada a um Atleta para reajustar o arreio ou a cabeçada, ou para lhe entregar o *stick* enquanto estiver a cavalo, acarreta a sua eliminação. O facto de se entregar a um Atleta montado o toque e/ou os óculos durante o percurso, não é considerado ajuda exterior (ART. 241.3.20).



## **CAPITULO V – TEMPO E VELOCIDADE**

### **ART. 226 – TEMPO DO PERCURSO**

1. O Tempo de um percurso, registado em segundos e centésimas de segundo, é o período que o Atleta o leva a completar, acrescido da correção de tempo, (ART. 232) se aplicável. O Tempo adjudicado ao Atleta, começa a contar ou cruzando a linha de partida (ART 226.2) ou quando expiram os 45 seg. do countdown (ART 203.1.2) dependendo daquele que ocorra primeiro. O tempo termina quando o Atleta montado cruza a linha de chegada na direção correta, depois de ter saltado o ultimo obstáculo.

2. O percurso começa no preciso momento em que o Atleta montado passa os visores de partida no sentido correto, pela primeira vez depois de ter sido tocada a campainha. O percurso termina no momento em que o Atleta montado cruza os visores de chegada, no sentido correto, após ter transposto o último obstáculo do percurso.

3. Tem que ser colocado um quadro eletrónico, junto ao campo de provas, para que os 45 segundos da contagem decrescente sejam claramente visíveis pelo Atleta.

### **ART. 227 – TEMPO CONCEDIDO**

O tempo concedido para um percurso é determinado em função da sua extensão e da velocidade mínima exigida para o realizar (ART. 234 e Anexo J).

### **ART. 228 – TEMPO LIMITE**

O tempo limite é igual ao dobro do tempo concedido e é obrigatoriamente imposto em todas as provas com tempo concedido.

### **ART. 229 – CRONOMETRAGEM**

1. Em todas as Competições (exceto nos Regionais e nos CSN C), e nos Campeonatos e Taças, é obrigatória a utilização de um sistema de cronometragem com disparo automático, por célula fotoelétrica e quadro eletrónico colocado onde seja visível, a contagem decrescente dos 45 segundos. O sistema de cronometragem deve registar o número do cavalo e o tempo do seu percurso ao centésimo de segundo.

2. Tem que estar prevista a utilização de três cronómetros manuais, que possam ser parados e novamente acionados sem voltarem ao zero. São necessários dois cronómetros para, no caso de haver uma falha no sistema automático, procederem à cronometragem manual e outro para cronometrar o tempo gasto após o sinal da partida, as interrupções de tempo, o tempo gasto para saltar dois obstáculos consecutivos e ainda o tempo limite de uma defesa.

O Presidente do Júri ou um dos membros do Júri deve possuir um cronómetro digital.

3. Em todas as provas em que o tempo é controlado manualmente, o tempo é registado em segundos e centésimas de segundo. Se houver dois Juízes a controlarem o tempo manualmente, só deve ser tomado em conta, o tempo registado por aquele a quem estiver entregue essa função, sendo o tempo do segundo, usado como registo de segurança.

4. No caso de haver falha no sistema eletrónico de cronometragem, o tempo do Atleta afetado por essa falha, é determinado pela cronometragem manual, em centésimas de segundo.

5. Uma gravação de vídeo não pode nunca ser usada para estabelecer o tempo de um percurso.

6. Se a linha dos visores de Partida e/ou de Chegada não for bem visível da tribuna do Júri, devem ser colocadas uma ou duas pessoas com bandeiro, uma na partida e outra na chegada que assinalam a passagem do Atleta.

O tempo do Atleta para realizar o seu percurso tem de ser registado na tribuna do Júri.

### **ART. 230 – INTERRUPÇÃO DE TEMPO**

1. Enquanto o cronómetro estiver parado, o Atleta pode deslocar-se livremente até que o sinal para recomeçar seja dado. O cronómetro é repostado em funcionamento quando o Atleta chegar ao local onde o cronómetro foi parado. Excetua-se o caso de desobediência com derrube do obstáculo em que se aplica o artigo 232.

2. É da responsabilidade exclusiva do Juiz encarregue da campainha ou sineta, o arranque ou paragem do cronómetro. O equipamento eletrónico tem que permitir este procedimento. O cronometrista não pode ser responsável por esta função.

3. O equipamento eletrónico de cronometragem deve registar o tempo do percurso dos Atletas, bem como o tempo com as respetivas correções, se as houver.

### **ART. 231 – DESOBEDIÊNCIAS DURANTE A INTERRUPÇÃO DE TEMPO**

1. O tempo de percurso é apenas interrompido de acordo com o previsto nos ART. 232 e ART. 233. O cronómetro não é parado quando há um desvio de percurso, uma furta ou uma recusa.

2. As desobediências não são penalizadas durante o tempo interrompido, exceto no caso de uma segunda recusa, após uma desobediência com derrube do obstáculo.

3. Durante o tempo em que o percurso está interrompido, o regulamentado sobre eliminação, mantém-se em vigor.

### **ART. 232 – CORRECÇÃO DE TEMPO**

Se, na sequência de uma desobediência, o Atleta desloca ou derruba um obstáculo, as bandeirolas que delimitam a Vala de Água, um obstáculo natural, e sempre que a natureza do obstáculo seja modificada pelo derrube de uma bandeirola, o Juiz encarregue de presidir à prova tem que interromper o percurso, tocando a campainha ou sineta e simultaneamente parar o cronómetro, para que o obstáculo seja reconstruído. Quando o obstáculo já estiver reconstruído, a campainha ou sineta, volta a ser acionada para indicar ao Atleta que o percurso está pronto para continuar. O Atleta é penalizado por uma recusa e são adicionados 6 segundos para correção de tempo, ao tempo do percurso. O cronómetro é repostado em funcionamento no preciso momento em que o cavalo faz a batida no obstáculo em que a desobediência ocorreu. Se a desobediência com derrube ocorrer no segundo ou subsequente esforço de um composto o cronómetro é repostado em funcionamento na batida no primeiro elemento da combinação.

### **ART. 233 – PARAGEM DURANTE O PERCURSO**

1. Sempre que, por qualquer razão ou circunstâncias imprevistas, um Atleta não esteja em condições de continuar o seu percurso, a campainha ou sineta, tem que ser tocada para o parar. Assim que este o faça, o cronómetro é parado. Logo que o percurso esteja em condições de ser retomado, a campainha ou sineta, toca e o cronómetro é repostado em

funcionamento assim que o Atleta passa no preciso local onde se verificou a paragem. Neste caso o Atleta não é penalizado com os 6 segundos.

**2.** Se o Atleta, não parar ao sinal de campainha ou de sineta, continua por sua conta e risco, e o cronómetro não é parado. Compete ao Presidente de Júri decidir se deve eliminar o Atleta, por ter ignorado a ordem de paragem, ou se, devido às circunstâncias, o deve deixar continuar. Se o Atleta não for eliminado, e puder continuar o seu percurso, as faltas cometidas nos obstáculos precedentes e posteriores à ordem de paragem, serão consideradas.

**3.** Se o Atleta parar voluntariamente e sinalizar ao Júri de Terreno que o obstáculo a ser saltado está mal construído ou que por outras circunstâncias, fora do seu controle, acha que não pode continuar o seu percurso normalmente, o cronómetro tem que ser imediatamente parado.

**3.1.** Se as dimensões estiverem corretas e o obstáculo bem construído, ou se, a razão invocada pelo Atleta para a sua paragem, não for tomada em consideração pelo Júri de Terreno, o Atleta é penalizado por paragem durante o percurso (ART. 223.1) e o tempo do percurso é acrescido de 6 segundos.

**3.2.** Se o obstáculo em questão, ou qualquer parte do mesmo, necessitar de retificação, ou se a razão da paragem invocada pelo Atleta, for aceite pelo Júri de Terreno, o Atleta não incorre em penalização. O tempo de interrupção tem que ser deduzido e o cronómetro parado até ao momento em que o Atleta recomeça o seu percurso, no local da sua paragem. Se o Atleta sofrer qualquer prejuízo, deve-se tomar isso em consideração e deduzir os segundos apropriados ao tempo registado.

### **ART. 234 – VELOCIDADE**

**1.** As velocidades definidas para as provas nacionais, exceto as provas de Cavalos Novos (ver III Parte – IV) e de Iniciados, são as seguintes:

**1.1.** Velocidade mínima de 350 metros por minuto e de 400 metros por minuto máxima.

Nas provas realizadas em recinto fechado, a velocidade pode ser reduzida para 325 metros por minuto.

**1.2.** Nas provas de Tipo Potência não é exigida nenhuma velocidade mínima.

**1.3.** Grande Prémio: 375 metros por minuto mínima e 400 metros por minuto de velocidade máxima, se realizados ao ar livre e de 350 metros por minuto se

realizados em recinto fechado. Se realizados ao “ar livre” (*outdoor*) com medidas iguais ou inferiores a 65m x 85m a velocidade deve ser até 375m por minuto.

**1.4. Taça das Nações - Só aplicável no Regulamento FEI.**

## **CAPÍTULO VI – TABELAS DE PENALIZAÇÃO**

### **ART. 235 – FALTAS**

1. Todas as faltas cometidas entre a linha de partida e a linha de chegada têm que ser consideradas. Isto inclui as faltas em qualquer obstáculo do percurso, mesmo que o elemento superior do obstáculo caia de um ou de ambos os suportes, depois da linha de chegada e antes do Atleta abandonar a pista ou antes do toque de campainha para o Atleta seguinte começar a sua prova. Definição de faltas de acordo com os ART. 217 e ART. 218.

2. As desobediências que ocorram durante a interrupção de tempo (ART. 231.3) não são penalizadas.

3. As desobediências, quedas, etc., entre o sinal de partida e o momento em que o Atleta cruza a linha de partida, no sentido correto, não são penalizadas.

### **ART. 236 – TABELA A**

1. As faltas são penalizadas em pontos ou por eliminação, de acordo com o estipulado neste Capítulo

– Primeira desobediência:

4 pontos

– Obstáculo derrubado durante o salto:

4 pontos

– Toque na Vala de Água (ART. 211.5):

4 pontos

– Primeira queda do cavalo, do Atleta ou de ambos :

Eliminação

– Primeira desobediência com derrube e/ou deslocamento de obstáculo:

4 pontos e correção de tempo de 6 s

– Segunda desobediência, exceção aos cavalos novos que é terceira desobediência, ou outra qualquer infração prevista no ART. 241.

Eliminação; ou 6 pontos (ART.241.3.24)

– Segunda desobediência com derrube e/ou deslocamento de obstáculo(ART.241.3.24.1)

6 pontos e correção de tempo de 6 s

- Terceira desobediência ou outra qualquer infração prevista no ART. 24<sup>1</sup>.3.24:

Eliminação

- Exceder o tempo limite:

Eliminação

- Exceder o tempo concedido do percurso inicial:

1 ponto por cada 4 segundos começados segundas mãos e nas *barrages* sem cronómetro

- Exceder o tempo concedido nas *barrages* ao cronómetro:

1 ponto por cada segundo começado.

2. As penalizações por desobediência acumulam-se não só no mesmo obstáculo, mas ao longo de todo o percurso.

### **ART. 237 – CLASSIFICAÇÃO SEGUNDO A TABELA A**

A soma das penalizações por faltas nos obstáculos, com as penalizações de excesso de tempo, dá o resultado da prova do Atleta. O tempo pode ser tido em consideração para desempatar os casos de igualdade do primeiro lugar e/ou dos lugares seguintes conforme as condições definidas para a prova.

### **ART. 238– MÉTODOS DE DETERMINAR A CLASSIFICAÇÃO SEGUNDO A TABELA A**

#### **1. Provas sem cronómetro:**

- 1.1. Numa prova sem cronómetro com tempo concedido, os Atletas com igualdade de pontos dividem os prémios. Dependendo do estabelecido no programa, podem realizar-se uma ou duas *barrages* sem cronómetro, em caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar.
- 1.2. Numa prova sem cronómetro com tempo concedido, em caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar, realiza-se uma *barrage* ao cronómetro. Os outros Atletas são classificados de acordo os pontos do percurso inicial.
- 1.3. Numa prova sem cronómetro com tempo concedido, no caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar realiza-se uma *barrage* sem cronómetro e, na eventualidade de nova igualdade de pontos para o primeiro lugar, realiza-se uma segunda *barrage* ao cronómetro. Os outros Atletas, são classificados segundo os pontos da primeira *barrage* ou, se necessário, segundo os pontos do percurso inicial.

## 2. Provas com cronómetro

- 2.1.** Os Atletas em igualdade pontos são classificados de acordo com o tempo gasto no percurso. No caso de igualdade de pontos e tempo para o primeiro lugar pode haver uma *barrage* disputada sobre um percurso com um número reduzido de obstáculos, cuja altura ou largura podem ser aumentadas segundo o previsto no programa.
- 2.2.** Numa prova com cronómetro, no caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar, disputa-se uma *barrage* ao cronómetro. Os outros Atletas são classificados segundo os pontos e o tempo do percurso inicial. Em provas de menor importância, uma *barrage* pode ser disputada segundo a Tabela C, se assim estiver previsto no programa.
- 2.3.** Numa prova com cronómetro como a prevista em 2.2., se, na primeira *barrage* ao cronómetro houver igualdade de pontos para o primeiro lugar, disputa-se uma segunda *barrage* ao cronómetro. Os outros Atletas são classificados segundo os pontos e tempo da primeira *barrage* e, se necessário, de acordo com os pontos e tempo do percurso inicial.

**3.** Em todas as provas em que a classificação é determinada pelo tempo, na eventualidade de igualdade de pontos e tempo para o primeiro lugar, pode haver uma *barrage* disputada sobre um percurso com um número reduzido de obstáculos, cuja altura ou largura podem ser aumentadas segundo o previsto no programa. Se a *barrage* não estiver prevista no programa, considera-se que a prova não tem *barrage* (ART. 245.6).

**4.** Nunca pode haver mais do que duas *barrages* na mesma prova, disputada segundo os pontos 1.1 e 2.1 deste artigo e ART. 245.4

### ART. 239 – TABELA C

**1.** As faltas segundo a Tabela C são penalizadas em segundos que são adicionados ao tempo do percurso ou por eliminação.

#### 2. Penalizações segundo a Tabela C

| Falta   | Penalização   |
|---|---|
| <b>i) Obstáculo derrubado durante o salto em ou toque na Vala de Água</b> | 4 segundos (3 segundos nas provas duas fases, nas “Eliminatórias sucessivas” ou em qualquer “barrage” disputado segundo a |



|   |   |
|---|---|
|   | Tabela C)<br>Pode ser permitida uma exceção pelo Vice-Presidente de obstáculos da FEP, nas provas em recinto fechado com penalização de dois segundos por cada derrube. |
| <b>ii) Primeira e/ou segunda-desobediência</b>  | Sem penalização (ART. 241.3.24.1)   |
| <b>iii) Primeira ou segunda desobediências (ART. 241.3.24.1) com derrube e/ou deslocamento do obstáculo</b>                           | Correção de tempo de 6 segundos   |
| <b>iv) Segunda desobediência (ART. 241.3.24.2) ou terceira (ART. 240.3.24.1)desobediências ou outra infração prevista no ART. 241</b> | Eliminação  |
| <b>v) Primeira queda do cavalo ou do Atleta ou de ambos</b>   | Eliminação  |

**3.** Não há tempo concedido para as provas disputadas segundo a Tabela C.

Há somente um tempo limite de

- 3 minutos, se a extensão do percurso tiver 600 metros ou mais, ou
- 2 minutos, se a extensão do percurso tiver menos que 600 metros.
- Exceder o tempo limite: Eliminação

**4.** Classificação segundo a Tabela C

A soma do tempo do percurso incluindo a correção de tempo, se existir, com quatro segundos por cada obstáculo derrubado, três segundos numa *barrage* ou na segunda fase numa prova em duas fases), dá o resultado, em segundos, do Atleta na sua prova.

**5.** Os Atletas que, participando numa prova de velocidade julgada pelas Tabelas A ou C, não a desejem disputar, têm que informar a Comissão Organizadora antes desta começar. Neste caso fazem a sua prova antes dos restantes Atletas. Os Atletas que não cumprirem o estipulado neste parágrafo podem ser eliminados à discrição do Júri de Terreno (ART. 241.4.4).

**6.** Na eventualidade de igualdade para o primeiro lugar, os Atletas são classificados *ex-aequo*, a não ser que esteja previsto no programa da Competição uma *barrage*.

## **CAPÍTULO VII – MULTAS, CARTÃO AMARELO DE ADVERTÊNCIA, ELIMINAÇÕES E DESQUALIFICAÇÕES**

### **ART. 240 –MULTAS E CARTÕES AMARELOS**

1. O Presidente do Júri de Terreno, o Presidente da Comissão de Recurso e o Comissário Chefe estão autorizados a mostrar o Cartão Amarelo de Advertência de acordo com o Regulamento Geral ART. 49.
2. Nos casos a seguir indicados, podem ser aplicadas multas pelo Presidente do Júri e Presidente da Comissão de Recurso, de acordo com o RG, quando for apropriado:
  - 2.1. Um Atleta que foi eliminado, e não sai prontamente da pista.
  - 2.2. Um Atleta que não abandona prontamente a pista após terminar o seu percurso.
  - 2.3. Um Atleta que foi eliminado ou que retirou, faz mais do que uma tentativa de saltar um obstáculo simples, ou o salta no sentido errado, antes de sair da pista.
  - 2.4. Um Atleta que salta um ou vários obstáculos, que fazem parte do percurso, depois de passar a linha de chegada, ou salta um obstáculo para a imprensa, sem a autorização do Júri de Terreno (ART. 202.6).
  - 2.5. Um Atleta usa, no campo de aquecimento ou de treino, obstáculos diferentes dos disponibilizados pela Comissão Organizadora (ART. 242.2.6 e ART. 201.4).
  - 2.6 Um Atleta que salta ou tenta saltar mais vezes do que as permitidas, o obstáculo de ensaio colocado na pista (ART. 202.4, ART. 242.2.3 e ART. 262.1.9).
  - 2.7. Um Atleta não cumprimenta o Júri de Terreno ou as Individualidades Oficiais ao entrar em pista (ART. 256.2.1).
  - 2.8. Um Atleta persiste em recusar-se a mostrar o número de identificação (ART. 282.2).
  - 2.9. Um Atleta desrespeita as regras da publicidade (ART RG 41) ou não cumpre o estipulado no ART. 256.1.7. e ART.257 referente a Vestuário e Arreios.
  - 2.10. Um Atleta desrespeita as diretivas da Comissão Organizadora.
  - 2.11. Um Atleta altera um obstáculo.
  - 2.12. Um Atleta não cumpre as ordens dos Oficiais ou tem um comportamento incorreto quer com os Oficiais da Competição, quer com alguém relacionado com a Competição (outro Atleta, funcionários ou representantes da FEP, jornalistas, público, etc.).
  - 2.13. Um Atleta comete uma infração depois de já ter recebido uma repreensão.

3. Todas as multas aplicadas pelo Júri de Terreno ou Comissão de Recurso têm que ser pagas no Secretariado da Competição e enviadas para a FEP.

### **ART. 241 –ELIMINAÇÕES**

1. A não ser que esteja definido de outro modo no Regulamento ou nas condições da prova, eliminação significa que o conjunto em questão não pode continuar a prova.

2. O Atleta tem o direito de saltar um obstáculo simples depois de retirar ou depois de ser eliminado, desde que esse obstáculo faça parte do percurso. Contudo, isto não se aplica, à eliminação resultante de uma queda.

2.1. O Atleta após a queda pode abandonar a pista a cavalo.

3. Os parágrafos seguintes definem as razões pelas quais os Atletas são eliminados nas Competições de saltos de obstáculos; o Júri de Terreno tem de aplicar a eliminação nos seguintes casos:

3.1. Saltar ou tentar saltar um obstáculo na pista antes do início da prova, exceto o(s) obstáculo(s) de ensaio autorizado(s) pelo Júri de Terreno (ART. 202.3).

3.2. Iniciar o percurso e saltar o primeiro salto, antes do sinal de partida. (ART. 202.5 e ART. 203.1.2).

3.3. Levar mais do que 45 segundos para saltar o primeiro obstáculo depois do tempo do percurso ter começado, excetuando-se todos os casos em que se tenha de ter em consideração qualquer ocorrência alheia ao Atleta (ART. 203.1.2).

3.4. Um cavalo em defesa durante 45 segundos consecutivos durante o percurso (ART. 223.2).

3.5. Levar mais do que 45 segundos para saltar o obstáculo seguinte ou a saltar o último obstáculo e passar a linha de chegada.

3.6. Saltar o primeiro obstáculo, sem ter passado a linha de partida, no sentido correto (ART. 220.1.2).

3.7. Omitir uma passagem obrigatória ou não seguir exatamente o percurso indicado no Plano do Percurso por uma linha contínua.

3.8. Saltar ou tentar saltar um obstáculo que não faça parte do percurso (ART. 220.1.5).

3.9. Não saltar um obstáculo do percurso (ART. 220.1.5) ou, depois de uma furta ou uma recusa, falhar a tentativa de saltar de novo o obstáculo onde a falta foi cometida exceto no caso do ART. 241.3.24.1.

- 3.10.** Saltar um obstáculo fora da ordem indicada (ART. 220.1.4).
- 3.11.** Saltar um obstáculo no sentido errado (ART. 220.1.4).
- 3.12** Exceder o tempo limite (ART. 236 e ART. 239).
- 3.13** Depois de uma recusa, saltar ou tentar saltar um obstáculo, que tenha sido derrubado, antes de este estar reconstruído.
- 3.14** Saltar ou tentar saltar um obstáculo durante uma interrupção de percurso, sem esperar pelo toque da sineta (ART. 203.3).
- 3.15** Não saltar de novo todos os elementos de um composto, depois de uma recusa ou furta (ART. 212.3) exceto se a falta ocorrer na parte fechada de um composto (ART. 214).
- 3.16.** Não saltar cada elemento de um composto separado e consecutivamente (ART. 212.2).
- 3.17** Não passar a linha de chegada, no sentido correto, entre as bandeirolas, depois de ter saltado o último obstáculo, exceto em certas provas especiais, antes de sair da pista (ART. 226.2).
- 3.18** Quando o Atleta e/ou cavalo saem da pista sem autorização do Júri de Terreno, mesmo antes de começar a prova.
- 3.19** Quando um cavalo em liberdade sai da pista antes de começar ou acabar o percurso.
- 3.20** Quando, durante o percurso, o Atleta recebe a cavalo qualquer objeto, excetuando a proteção da cabeça e os óculos.
- 3.21** Usar um *stick* com mais de 75 cm de comprimento para saltar, ou com pesos na ponta, na pista, nos campos de treino ou de aquecimento ou em qualquer outro lugar perto da área da Competição. Nenhum substituto para o *stick* pode ser autorizado (Ver ART. 257.2.2 para exceções a este parágrafo).
- 3.22** Quando o Atleta ou cavalo sofre um acidente que o priva de acabar o percurso (ART. 258).
- 3.23** Não sair de um composto fechado no sentido correto ou sair deslocando um elemento do composto fechado.
- 3.24** Eliminação por desobediências durante o percurso:
  - 3.24.1.** À terceira desobediência (ART. 236 e ART. 239) nas provas de Cavalos Novos e provas ou séries de Juventude, exceto Campeonatos e Taças.
  - 3.24.2.** À segunda desobediência (ART. 236 e ART. 239) em todas as outras provas.

- 3.25.** À primeira queda do Atleta ou do cavalo durante o percurso (ART. 224, ART. 236 e ART. 239).
- 3.26** Se, por qualquer razão, o Júri de Terreno considera que o Atleta ou o cavalo não estão em condições de continuar o percurso.
- 3.27** Saltar ou tentar saltar um obstáculo depois de terminar a prova. (Autorização para saltar um obstáculo para a imprensa está referida no ART 202.6)
- 4.** A eliminação é deixada à discricção do Júri de Terreno nos seguintes casos:
- 4.1.** Não entrar em pista à chamada
- 4.2.** Não entrar ou sair da pista a cavalo.
- 4.3.** Quando ocorre qualquer tipo de ajuda física não autorizada, à exceção do que está previsto no parágrafo 3.20 deste artigo.
- 4.4.** Treinar um cavalo em provas de velocidade julgadas pela Tabela A ou C, sem avisar previamente a Comissão Organizadora.
- 4.5.** Não parar, durante o percurso, ao toque de campainha (ART. 203.2 e ART. 233.2).

### **ART. 242 –DESQUALIFICAÇÕES**

- 1.** A desqualificação implica que o Atleta e o seu cavalo ou cavalos, não podem participar na prova que decorre ou em qualquer outra prova da Competição. A desqualificação pode também ser retroativa.
- 2.** O Júri de Terreno pode desqualificar um Atleta nos seguintes casos:
- 2.1.** Se o Atleta entrar na pista a pé depois da prova ter começado.
- 2.2.** Se o Atleta exercitar os cavalos na pista, saltar ou tentar saltar um obstáculo sem a autorização do Júri de Terreno (ART. 202.2, 5 e 6).
- 2.3.** Se o Atleta saltar ou tentar saltar o obstáculo de ensaio, na pista, mais vezes que as autorizadas (ART. 202.4, ART. 240.2.6 e ART. 262.1.9).
- 2.4.** Se o Atleta saltar ou tentar saltar qualquer obstáculo da pista ou que faça parte de uma prova seguinte ART. 202.5.
- 2.5.** Se o Atleta não participar numa *barrage* sem a permissão do Júri de Terreno ou sem uma razão válida.
- 2.6** Se o Atleta exercitar os cavalos, durante a Competição, sobre obstáculos diferentes daqueles que são fornecidos pela Comissão Organizadora (ART. 240.2.5 e ART. 201.4).

- 2.7** Se o Atleta saltar no sentido errado, os obstáculos dos campos de aquecimento ou de treino ou, se existir, o obstáculo de ensaio colocado na pista (ART. 201.4 e 202.4).
- 2.8** Mediante todos os casos de abuso e/ou de crueldade, participados por um membro do Júri de Terreno, por um membro da Comissão de Recurso ou por um Comissário, ou por qualquer outra pessoa que comunique a um oficial (RG ART. 49.4), incluindo, mas não limitados aos casos do Reg. Veterinário.
- 3. Desqualificação Obrigatória**
- 3.1** Cavalos que sangrem nos flancos, na boca ou no nariz ou com marcas que indiquem o uso excessivo de esporas ou *sticks*, em qualquer parte do cavalo (em certos casos de sangue na boca, que indique que tenha sido o cavalo a morder a língua ou lábios, os Oficiais podem autorizar a tratar e limpar a boca, e autorizar o Atleta a continuar).
- 3.2** É proibido saltar obstáculos não autorizados em qualquer lugar da Competição. Este facto implica a desqualificação.

### **ART. 243 – ABUSO NO TREINO DE CAVALOS**

**1.** São estritamente proibidas, todas as formas de tratamento cruel, desumano ou abusivo dos cavalos, as quais incluem, mas não limitam todas as formas de “pinchar”, (ART 242.2.8) Qualquer ato ou série de ações que na opinião do Júri de Terreno possam ser consideradas abuso do cavalo, deverão ser penalizadas de acordo com o RG com uma ou mais das seguintes penalidades

i Cartão Amarelo de Advertência

ii Multa

iii Eliminação

iv Desqualificação

**2.** Considera-se o seguinte como abuso do cavalo

**2.1.** Pinchar cavalos

O termo “pinchar” inclui todas as técnicas artificiais, usadas para induzir o cavalo a saltar mais alto ou mais cuidadosamente durante a competição. Não é fácil listar todas as formas possíveis de “pinchar”, mas em geral, podem definir-se essas técnicas artificiais como sendo aplicadas pelo Atleta e/ou assistentes apeados, cujo

comportamento é da responsabilidade do Atleta, batendo nos membros do cavalo com qualquer objeto;

- Obrigando deliberadamente o cavalo a bater nas varas ou num objeto;
- Construindo obstáculos excessivamente altos ou largos ou com falsas linhas de terra;
- Colocando varas de regulação de batida ou compostos a distâncias falsas;
- Ou ainda empurrando ou agarrando excessivamente o cavalo em frente do obstáculo de modo a que este fique impossibilitado de o saltar sem derrubar.

## 2.2. Excessivo uso do *Stick*

- O *stick* não deve ser usado para descarregar o temperamento do Atleta. Desta forma o seu uso é sempre excessivo.
- O *stick* não é para ser usado depois de uma eliminação.
- O *stick* nunca pode ser usado balançando o braço acima dos ombros, (por exemplo ter o *stick* na mão direita e usá-lo para bater no flanco esquerdo); A utilização do *stick* na cabeça do cavalo, é sempre um uso excessivo.
- Um cavalo nunca pode ser chicoteado mais de três vezes. Se a pele do cavalo fica marcada, isso será sempre uso excessivo do *stick*.
- Um Atleta que utilize o *stick* de forma incorreta ou excessiva será desqualificado para além de poder ser multado à descrição do Júri.

## 2.3. Outras formas de abuso

Qualquer outra forma de abuso (tais como, mas não limitadas a isto, hipersensibilizar ou dessensibilizar os membros, o uso de métodos de treinos interditos, excessivo uso de esporas e outros casos especificados em Regulamentos especiais da FEP) são igualmente proibidos e devem ser penalizados como determinado nesses Regulamentos.

# ART. 244 – CONTROLO DE CANELEIRAS DE PROTEÇÕES E LIGADURAS

## 1. Comissariado – Controlo de Proteções e de Ligaduras (ver ART. 257.2.3)

É obrigatório retirar as proteções de membros ou ligaduras para controlo em todos os Grandes Prémios, Campeonatos, Taças, e nas provas de maior prémio pecuniário de cada Competição. É aconselhado que controlos idênticos sejam feitos em outras provas. O procedimento para este controlo encontra-se no Manual dos Comissários FEI.



## CAPITULO VIII – BARRAGES

### ART. 245 – GENERALIDADES

1. Apenas os Atletas que estejam em igualdade para o primeiro lugar, após um ou mais percursos preliminares da mesma prova, podem participar numa *barrage*. Os Atletas têm de participar na *Barrage* com o mesmo cavalo do percurso inicial.
  2. Em princípio a *barrage* deve ser disputada segundo as mesmas normas e pela mesma Tabela da prova, e segundo as regras das *barrages* desse tipo de provas. Contudo, numa prova menos importante, julgada pela Tabela A, pode-se julgar a *barrage* pela Tabela C, desde que o programa assim o determine. Em qualquer dos casos, as *barrages* têm de ter lugar imediatamente a seguir ao percurso inicial da(s) prova(s).
  3. Se estiver devidamente especificado no programa, a Comissão Organizadora pode decidir que os Atletas, que tenham terminado o seu percurso inicial sem qualquer penalização, realizem a sua *barrage* logo de imediato. Neste caso, a campainha ou sineta tem que ser tocada outra vez para assinalar ao Atleta o início do percurso da *barrage*, aplicando-se as regras mencionadas no ART. 203.1.2. Os Atletas apurados para a *barrage* não estão autorizados a abandonar a pista entre o percurso inicial e a *barrage*. Este tipo de *barrages* só é permitido nas provas julgadas pela Tabela A, de acordo com os ART. 238.1.2 e ART. 238.2.2 e não são autorizados para os Grandes Prémios ou para as provas cujos prémios monetários sejam os mais elevados. Se não houver percursos sem faltas, a classificação será feita segundo os ART 238.1.1 ou 238.2.1
  4. A não ser nas provas de Tipo Potência descritas neste regulamento, nenhuma outra prova pode ter mais do que duas *barrages*.
  5. A ordem de entrada para a(s) *barrage(s)* mantém-se idêntica à da inicialmente afixada para a prova, exceto quando no programa ou no Regulamento de Saltos de Obstáculos, se preveja outra hipótese.
- 5.1** Só aplicável na FEI
- 5.2** Os cavalos que necessitem de ser ferrados antes de realizar o percurso inicial, numa prova com *barrage*, podem entrar mais tarde. Na *barrage* a ordem de entrada de um cavalo que necessite ser ferrado, é atrasada de 3 lugares. Se nessa altura ainda não



estiver ferrado, cabe ao Júri decidir se lhe atribui um novo número de partida ou se o elimina.

6. Em caso de igualdade de penalização para o primeiro lugar há uma *barrage* segundo as prescrições do programa. Se tal não estiver previsto no programa, considera-se que a prova é disputada sem *barrage*.

### **ART. 246 – OBSTÁCULOS, DISTÂNCIAS**

1. Os obstáculos da(s) *barrage*(s), podem ser alterados em altura e/ou largura (parcialmente ou na totalidade) sem exceder os limites impostos no ART. 208.4, no entanto, as dimensões dos obstáculos na *barrage* só podem ser incrementadas, se os Atletas empatados para o primeiro lugar tiverem terminado o percurso anterior sem qualquer penalização.

2. Se existirem compostos no percurso inicial, a *barrage* tem que ter pelo menos um composto.

3. O número mínimo de obstáculos para a *barrage* é de seis (cada composto conta como um só obstáculo).

4. A forma, o tipo e cor dos obstáculos de uma *barrage* não podem ser alterados, mas é permitido tirar um ou mais elementos de um composto. Se o composto for um Triplo ou um Quádruplo, não se podem remover apenas os elementos do centro.

5. A ordem dos obstáculos de uma *barrage* pode ser alterada, em comparação com a do percurso inicial.

6. A distância entre os elementos de um composto para uma *barrage*, nunca pode ser alterada.

7. No máximo, podem prever-se outros dois obstáculos simples, para juntar ao percurso da *barrage*. Estes dois obstáculos têm de estar construídos na pista, aquando da visita ao percurso ou serem construídos a partir de obstáculos dos percursos anteriores. Podem ser dois Verticais ou dois Largos ou um de cada. O gráfico do percurso tem de indicá-los

claramente, bem como o sentido em que têm de ser transpostos. Se um obstáculo incluído nos percursos anteriores é saltado na direção oposta na *barrage*, este obstáculo é considerado como sendo um dos dois obstáculos autorizados. Na *barrage*, um vertical dos percursos anteriores pode ser convertido em obstáculo largo ou vice-versa. Neste caso é também considerado um dos dois obstáculos adicionais.

#### **ART. 247 – ELIMINAÇÃO OU ABANDONO DE UMA *BARRAGE***

1. Um Atleta que tenha sido eliminado numa *barrage* classifica-se depois do último Atleta que tiver terminado a *barrage* da prova.
2. O Atleta, que com a autorização do Júri de Terreno retira de uma *barrage*, é sempre classificado depois dos Atletas eliminados, ou depois daqueles que abandonam por uma razão válida, durante a *barrage*. Aqueles Atletas, que abandonam na *barrage* sem uma razão válida ou que se façam eliminar de propósito, são posicionados em igualdade com aqueles que retiraram da *barrage*.
3. Se antes de uma *barrage* decisiva, dois ou mais Atletas, se recusarem a disputar a *barrage*, o Júri de Terreno tem que decidir se deve ser aceite ou rejeitada, a pretensão dos Atletas. No caso de ser aceite pelo Júri de Terreno a recusa de participação na *barrage*, a Comissão Organizadora sorteia o Troféu, e os prémios monetários em disputa são somados e distribuídos equitativamente pelos Atletas. Se o Júri de Terreno decidir prosseguir com a *barrage* e esta decisão não for aceite pelos Atletas, não é distribuído troféu, e cada Atleta recebe o prémio monetário relativo ao lugar mais baixo da classificação em disputa.

## CAPÍTULO IX – CLASSIFICAÇÃO

### ART. 248 – CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL E ENTREGA DE PRÉMIOS

1. A classificação individual é atribuída de acordo com a Tabela utilizada, com o estipulado no Programa da Competição ou eventuais retificações ao mesmo, afixadas no gráfico do percurso.
2. Um Atleta que não tem hipótese de se classificar pode, à descrição do Júri de Terreno, ser parado em qualquer altura do seu percurso.
3. Os Atletas que não terminem o percurso inicial de uma prova não têm direito a prémio, exceto em algumas provas especiais.
4. Os premiados em provas de qualificação têm direito aos prémios ganhos, mesmo que não participem na prova final para a qual foram qualificados.
5. Os Atletas classificados têm que se apresentar na cerimónia de distribuição de prémios e devem fazê-lo nos cavalos classificados. No entanto, podem ser permitidas pelo Júri de Terreno, exceções a esta regra, por questões de segurança. Se um Atleta classificado não se apresentar à cerimónia de distribuição de prémios sem motivo justificado, o Júri de Terreno pode, à sua descrição, decidir conceder à CO o prémio do Atleta. A Comissão Organizadora tem que publicar no programa o número de Atletas classificados que têm de participar na cerimónia de distribuição de prémios. Caso o não faça, todos os Atletas classificados têm que comparecer na cerimónia.
6. Nas cerimónias de entrega de prémios não podem ser usadas mantas, exceção feita para as dos patrocinadores das provas. O Júri de Terreno, em circunstâncias especiais, pode decidir não aplicar esta norma.

## **CAPÍTULO X – ATLETAS E CAVALOS**

### **ART. 249 – CONVITES PARA CSIO'S**

Só aplicável no Regulamento FEI

### **ART. 250 – CONVITES PARA CSI'S**

Só aplicável no Regulamento FEI

### **ART. 251 – INSCRIÇÕES**

1. Todos os Atletas e cavalos têm que estar inscritos na FEP
2. O número de cavalos que podem entrar numa Competição devem estar de acordo com o programa e com o RNSO
3. Os Atletas devem inscrever-se através do portal da FEP. As C.O. não devem aceitar quaisquer inscrições que não sejam feitas através do portal
4. Inscrição de cavalos qualificados – Só aplicável no Regulamento FEI
5. Número de equipas e Atletas individuais – Só aplicável no Regulamento FEI
6. Campeonato do Mundo e Jogos Olímpicos – Só aplicável no Regulamento FEI
7. Inscrição de Atletas e cavalos acima do número estipulado – Só aplicável no Regulamento FEI.
8. Em nenhuma circunstância a C.O. pode limitar o numero de inscrições dos Campeonatos Nacionais
9. Inscrições de princípio, nominativas e definitivas - Só aplicável no Regulamento FEI
10. Folhas de inscrição - Só aplicável no Regulamento FEI
11. Alojamento de Atletas e cavalos acima do número estipulado - Só aplicável no Regulamento FEI

- 12.** Numa Competição, um Atleta pode não entrar com algum ou todos os cavalos inscritos numa prova, mas não pode adicionar um cavalo não inscrito na prova sem prévia autorização do Júri de Terreno.
- 13.** Inscrições nominativas e Equipes - Só aplicável no Regulamento FEI
- 14.** Um Atleta que esteja inscrito numa Competição, que não tenha anulado as inscrições até à data de fecho, e que não compareça sem dar uma razão válida, pode ser multado pela C.O. pelo valor das inscrições. Não é aceite como uma razão válida estar a participar noutra Competição na mesma data.
- 15.** Inscrições em datas sobrepostas - Só aplicável no Regulamento FEI
- 16.** Não comparência na Competição - Só aplicável no Regulamento FEI
- 17.** Uma Competição nacional, que tenha mais de 15 Atletas estrangeiros, de mais de 4 países é automaticamente considerado como CSI.

#### **Art. 252 – ORDENS DE ENTRADA (ver ART. 308)**

#### **Art. 253 – DECLARAÇÃO DE PARTICIPANTES**

**Só aplicável no Regulamento FEI**

#### **Art. 254 – PARTICIPAÇÃO E NÚMERO DE CAVALOS**

**Só aplicável no Regulamento FEI**

#### **Art. 255 – DIREITO DE PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS (ver ART. 305)**

#### **Art. 256 – VESTUÁRIO E CUMPRIMENTOS**

##### **1. Vestuário**

- 1.1.** Os Atletas têm por obrigação usar um traje correto, quando em presença do público, em competição ou durante a distribuição de prémios, e trajar de acordo com o indicado nos parágrafos 1.5. e 1.6; deste artigo.

- 1.2.** No momento da inspeção do percurso o vestuário tem que estar correto e limpo. Em qualquer caso o Atleta tem que usar botas de montar, calções brancos ou claros, camisa branca ou clara e gravata ou *plastron* brancos. Em todos os casos os colarinhos e os punhos têm que ser brancos.
- 1.3.** Em más condições atmosféricas, o Júri de Terreno pode autorizar o uso de impermeável. Sob temperatura elevada o Júri de Terreno pode autorizar os Atletas a saltar sem casaca.
- 1.4.** É obrigatório para todos o uso de uma proteção rígida de cabeça (*toque*) com arnês de fixação em 3 pontos, devidamente apertado, e durante todo o tempo que esteja montado.
- Um Atleta que perca o *toque* ou o arnês de fixação se venha a soltar durante o percurso, deve recobrir-se e recolocá-lo ou, no caso do arnês se soltar, deve reapertá-lo. O Atleta não será penalizado por recolocar o seu toque e/ou reapertar o arnês, mas o cronómetro não deve ser parado.
- Um Atleta que salte ou tente saltar ou que cruze a linha de chegada com o arnês de retenção incorretamente apertado, será eliminado.
- Apenas uma exceção para os Atletas seniores, que durante a cerimónia da distribuição de prémios, estão autorizados a removê-lo, somente quando estão a receber o prémio e durante o *toque* do hino nacional nas cerimónias protocolares dentro da pista. O *toque* deve ser recolocado antes da Volta de honra.
- 1.5.** Para os civis é obrigatório um traje reconhecido pela FEP, casaca vermelha ou preta, calções brancos ou beije claro, botas pretas ou castanhas. Outras cores de botas têm que ter autorização da FEP. Têm que se usar gravata, *plastron* brancos, ou gravata de caça. As camisas podem ter mangas compridas ou curtas, mas sempre com colarinhos e punhos brancos. Se não for usada casaca as camisas têm que ter mangas, curtas ou compridas.
- 1.6.** Membros das Forças Armadas ou Militarizadas, alunos ou empregados de estabelecimentos militares e da Coudelaria Nacional podem usar traje civil ou uniforme.
- 1.7.** Pode ser recusada, pelo Júri de Terreno ou Comissário, a entrada em prova a qualquer Atleta incorretamente vestido.
- 1.8.** A Casaca Nacional Oficial da FEP deve ser somente usada em Taças das Nações, em Campeonatos da Europa ou do Mundo e Jogos Olímpicos. Casacas Pretas, Vermelhas, Azuis ou Verdes com golas da mesma cor não podem ser registadas.

As casacas de todos os Atletas da Equipa têm de ser iguais. Se a casaca não for igual, o Atleta é convidado a abandonar a pista e não pode regressar, sem que a casaca esteja de acordo com o estipulado para a participação.

**1.9.** Dúvidas em relação às cores são resolvidas pela FEP.

## **2 Cumprimentos:**

**2.1.** Em todas as competições que se realizem num espaço debaixo da jurisdição do Júri de Terreno, cada Atleta tem de saudar o Júri de Terreno como forma de cortesia, exceto em caso de outras instruções dadas pelo Presidente do Júri. O Júri de Terreno pode recusar dar a partida a um Atleta que não o cumprimente. O Júri de Terreno pode igualmente multar o Atleta (ART. 240.2.7). Em casos especiais o Júri de Terreno, de acordo com a C. O., pode decidir quais os Atletas solicitados a cumprimentar no início de cada Competição. A C. O., com a autorização do Júri de Terreno, tem de avisar os Atletas para que cumprimentem representantes Máximos da Nação quando presentes, ou qualquer outro Convidado presente na Tribuna de Honra.

**2.2.** Os Atletas devem cumprimentar durante os desfiles, a entrega de prémios e durante a execução do Hino Nacional.

**2.3.** Por razões especiais o Júri de Terreno pode decidir a dispensa de cumprimentos.

**2.4.** Os Atletas não podem tirar o *toque* para cumprimentar o Júri ou os dignatários indicados. Levantar o *stick* ou baixar a cabeça são considerados cumprimentos apropriados. Os Atletas Seniores masculinos podem tirar o *toque* durante a cerimónia de distribuição de prémios.

**3.** Publicidade – Só aplicável no Regulamento FEI

## **ART. 257 – ARREIOS**

**1** No campo de provas:

**1.1.** É proibido o uso de antolhos.

**1.2.** As proteções em pele, ou material similar utilizadas na cabeçada, não podem exceder três centímetros de diâmetro medido desde a face do cavalo.

**1.3.** Só são permitidas gamarras de argolas sem prisão. Só são permitidas gamarras fixas nas provas destinadas a Iniciados e Juvenis.

- 1.4.** Não há quaisquer restrições quanto às embocaduras. Contudo o Júri de Terreno tem o direito, baseado em parecer veterinário, de proibir o uso de qualquer embocadura que possa ferir o cavalo. As rédeas têm que estar presas à embocadura ou diretamente à focinheira. É autorizado o uso de bridões elevadores e de *hackamores*.
- 1.5.** É proibido o uso de amarra línguas (VRs art 1035.4).
- 1.6.** É proibido o uso de rédeas alemãs no campo de prova, exceto durante as cerimónias de distribuição de prémios ou em desfiles.

**2** Em todos os locais da Competição sob controlo da Comissão Organizadora (área restrita):

- 2.1.** Por questão de segurança, os loros e os estribos não podem estar presos à cilha, nem os pés amarrados aos estribos (isto aplica-se também aos estribos de segurança) têm de estar soltos desde o vaso do arreio e da aba. O Atleta também não pode estar direta ou indiretamente amarrado ao arreio.
- 2.2.** Os Atletas são autorizados a utilizar um *stick* de ensino, durante o trabalho no plano. É expressamente proibido o uso de *stick* com peso na ponta em qualquer local. É proibida a utilização do *stick*, com mais de 75 cm, em prova, no campo de treino ou de aquecimento quando passando sobre varas ou saltando qualquer obstáculo. É também proibido transportar um substituto ao *stick*. O não cumprimento do disposto neste parágrafo implica eliminação (ART. 241.3.21).
- 2.3.** O peso máximo total do equipamento que pode ser adicionado a um membro de um cavalo, anterior ou posterior (caneleiras, proteções de boleto, argolas de proteção das quartelas, etc.), é de 500 g. (sem ferradura). A falta de cumprimento deste parágrafo implica desqualificação (ART. 242.2.8).
- 2.4** Dimensões de caneleiras em Competições de cavalos novos - Só aplicável no Regulamento FEI

**3.** Publicidade - Só aplicável no regulamento FEI.

### **ART. 258 – ACIDENTES**

- 1.** Em caso de acidente que impeça ou o Atleta ou o cavalo de terminar a prova, o conjunto é eliminado. Se apesar de um acidente o Atleta acabar o percurso e não sair da pista montado não incorre em eliminação.



2. Se o Júri considerar que o Atleta ou o cavalo, depois de um acidente, não está em condições de continuar a prova, pode ser imposta a eliminação.

## ART. 259 – OFICIAIS

### 1. Júri de Terreno

1.1. O Júri de Terreno, juntamente com a Comissão de Recurso, têm por missão garantir o correto desenrolar da Competição no respeito pelo RG e por este Regulamento, bem como pelo Programa da Competição. Com esta finalidade estas entidades são competentes para aplicar sanções às pessoas que cometam infrações aos Regulamentos conforme disposto no Regulamento Geral.

1.2. O Júri de Terreno julga tecnicamente as provas e estabelece a classificação dos Atletas, resolvendo todos os problemas técnicos e disciplinares que surjam durante o seu período de jurisdição (ART. 55 do RG).

1.3. O Júri de Terreno de uma Competição tem de ter a composição mínima estabelecida no Quadro abaixo, em função da categoria das Competições e ser apoiado por, pelo menos, um secretário ou assistente. No caso dos CSN-C o Presidente pode ser um Juiz Nacional N3.

| Eventos     | Nº de juizes | Presidente Juri       | Membros Juri           | Juiz Vala           |
|-------------|--------------|-----------------------|------------------------|---------------------|
|             | Minimo       | Qualificação minima   | Qualificação minima    | Qualificação minima |
| Campeonatos | 3 + 1 (*)    | Juiz Nacional N3      | Juiz Nacional N3       | Juiz Nacional N3    |
| Taças       | 3 + 1 (*)    | Juiz Nacional N3      | Juiz Nacional N3       | Juiz Nacional N3    |
| CSN-A       | 3 + 1 (*)    | Juiz Nacional N3      | Juiz Nacional N2       | Juiz Nacional N2    |
| CSN-B       | 2 + 1 (*)    | Juiz Nacional N3      | Juiz Nacional N2 ou N1 | Juiz Nacional N2    |
| CSN-C       | 2            | Juiz Nacional N3      | Juiz Nacional N1       |                     |
| Regionais   | 1            | Juiz Nacional N2 (**) |                        |                     |

(\*)Juiz de vala      (\*\*) N1 após dois anos

1.4. O período de jurisdição do Júri de Terreno começa uma hora antes do início da primeira prova ou da primeira inspeção veterinária da Competição, se a houver, e termina meia-hora após a proclamação dos resultados finais, podendo estender-se

para, além disso, a fim de resolver qualquer questão pendente e levada ao seu conhecimento dentro do período atrás referido (ART. 58 do RG).

**1.5.** O Presidente do Júri de Terreno deve ser consultado pela C. O., desde a fase de organização da Competição, para dar os seus conselhos sobre elaboração do Programa Provisório, preparação de campos de provas e aquecimento, qualidade e quantidade de obstáculos, cavaliárias, instalações para público, etc.

**1.6.** Em todas as Competições Nacionais as nomeações dos Juízes são efetuadas pela C. O. dentro das listas dos Juízes da FEP e FEI conforme os condicionamentos prescritos neste artigo e no RG.

Para o Júri de Terreno do CSIO, Campeonatos de Portugal e Taças de Portugal, as nomeações são feitas pela FEP com o acordo das C.O.

**1.7.** Após a Competição, o Presidente do Júri deve elaborar um relatório sucinto a enviar à Direção da FEP o mais rapidamente possível (não excedendo o prazo de oito dias). Nesse relatório deve descrever o modo como decorreu a Competição, os ensinamentos tirados e as suas sugestões nos aspectos de organização, instalações, campos de provas e aquecimento, qualidade e quantidade de material bem como a atuação do Chefe de Pista, Comissários e outros Oficiais da Competição. Sempre que for caso disso, deverá mencionar a apreciação que faz dos Juízes Nacionais N1 e N2. Deve ainda registar os aspectos disciplinares indicando as sanções por si impostas, as reclamações e as decisões tomadas, os comportamentos incorretos e a sua actuação, e revelando se foi aplicado algum Cartão amarelo de advertência. (Anexo K).

**1.8.** As condições para formação do Juiz formando N1, e promoção a Candidato Juiz Nacional N2 e a Juiz Nacional N3, constam do Anexo G.

**2.** Relatórios de Juiz estrangeiro - Só aplicável no regulamento FEI.

### **3. Comissão de Recurso**

**3.1.** A Comissão de Recurso, composta por um Presidente e, pelo menos, por dois Vogais tem as missões descritas no RG/FEP, neste RNSO e RV.

Só há Comissão de Recurso obrigatória nos Campeonatos Nacionais e Taças de Portugal sendo opcional nas restantes Competições. Nas restantes Competições, as funções a desempenhar pela C. R. podem ser desempenhadas pelo Júri de Terreno.

- 3.2.** O período de jurisdição da Comissão de Recurso estende-se durante toda a Competição, ou seja, desde uma hora antes da primeira prova ou inspeção veterinária, se a houver, até uma hora após a última decisão do Júri de Terreno.
- 3.3.** O Presidente e restantes membros da Comissão de Recurso devem ser qualificados ou, pelo menos, serem profundos conhecedores das Competições de Saltos de obstáculos. Pelo menos, um dos membros tem que constar das listas de Oficiais da FEP ou FEI e outro disporem de conhecimentos em matéria jurídica.
- Nos CSN A e B um dos membros tem que ser pelo menos Juiz Nacional N3, com mais de três anos na função.
- 3.4.** Nas Competições Nacionais A e B, as nomeações dos membros da Comissão de Recurso, se existir, são efetuadas pela C. O. Dentro dos condicionamentos prescritos neste artigo. Para Presidente da Comissão no CSIO, nos Campeonatos de Cavalos Novos e para toda a Comissão nos Campeonatos Nacionais e Taças de Portugal as nomeações são feitas pela FEP, com o acordo da C. O.

#### **4. Chefe de Pista**

- 4.1.** O Chefe de Pista é responsável pela concepção e montagem do percurso e construção dos obstáculos. Para isso deve sujeitar-se ao estabelecido no Programa, no RG e no presente Regulamento.
- 4.2.** O Chefe de Pista deve ser consultado pela C. O. Na fase de organização, tanto para a elaboração do Programa Provisório como para a preparação dos campos e obstáculos.
- 4.3.** Nos CSN A, B, Taças e Campeonatos, o Chefe de Pista tem que possuir a qualificação mínima de Chefe de Pista Nacional N3, exceto quando o Anexo H permite um Chefe de pista Nacional N2 para CSN B.
- 4.4.** Nas Competições Regionais e CSN-C o Chefe de Pista deve possuir a qualificação mínima de Chefe Pista Nacional N2 e, preferencialmente, com a supervisão de um Chefe de Pista de qualificação superior.
- 4.5.** Os Adjuntos do Chefe de Pista para as Competições referidas em 4.4 devem possuir a qualificação mínima de Chefe de Pista formando N1. .
- 4.6.** Em todas as Competições Nacionais (CSN) a escolha do Chefe de Pista é efetuada pela C. O. Das listas da FEP e FEI conforme os condicionamentos prescritos neste artigo e no RG.

No CSIO, Campeonatos Nacionais e Taças de Portugal, a escolha é efetuada pela FEP, com o acordo das CO.

- 4.7.** As condições para a formação de Chefe de Pista formando N1, e a promoção a Chefe de Pista Nacional N2 e a Chefe de Pista Nacional N3 constam no Anexo H.

## **5. Delegado Técnico da FEP**

- 5.1.** O Delegado Técnico da FEP tem as mais latas funções que lhe são atribuídas pelo RG/FEP nomeadamente:

**5.1.1.** Aprovar todas as disposições administrativas e técnicas tomadas para a Competição, desde a sua nomeação até ao fim da mesma.

**5.1.2.** A sua entrada em funções deve ser suficientemente cedo para possibilitar visitas preliminares e poder assegurar que o alojamento dos Oficiais, bem como as cavalariças, os campos de provas e aquecimento, obstáculos e percursos, obedecem às condições regulamentares.

**5.2.** O Delegado Técnico tem que existir e ser nomeado obrigatoriamente pela FEP para os Campeonatos de Portugal e para as Competições que se realizam pela primeira vez. Para as outras categorias das Competições pode ser nomeado a pedido da C.O., ou quando a FEP o julgar conveniente.

**5.3.** A Direção da FEP procurará designar um Delegado Técnico para todas as Competições constantes do calendário.

**5.4.** O Delegado Técnico deve ser escolhido nas listas da FEP de Juízes e Chefes de Pista com a categoria superior, ou no mínimo equivalente à do Presidente do Júri e do Chefe de Pista, podendo a proposta partir da C. O.

**5.5.** Sempre que por razões imperiosas e devidamente justificadas à Direção da FEP o Delegado Técnico designado não possa comparecer à Competição e não seja viável nova nomeação, ou não tenha sido designado nenhum, as suas funções são desempenhadas pelo Presidente do Júri de Terreno.

## **6. Comissários**

Os campos de treino e aquecimento deverão estar sempre fiscalizados. Um Comissário deverá estar sempre presente nas áreas que estiverem a ser utilizadas, para assegurar o cumprimento dos regulamentos.

**6.1** Todos os Campeonatos e Competições Nacionais devem ter um Comissário Chefe escolhidos das listas da FEP. Os Comissários adjuntos devem ser nomeados em número de acordo com a importância da Competição e a quantidade de Atletas.

Os Comissários destinam-se a promover o cumprimento dos Regulamentos no respeitante à crueldade, à segurança das cavaliças, à utilização correta dos campos de treino e aquecimento, nomeadamente no que respeita a saltos autorizados, à entrada de Atletas em campo, procurando evitar que durante toda a Competição e fora do campo de provas, os cavalos sejam sujeitos a atos abusivos.

O Comissário-Chefe tem por função coordenar e dirigir o trabalho de todos os Comissários adjuntos e nomeadamente:

- Estabelecer o local do quadro dos avisos e horário
- Estabelecer ligação com os Serviços de Saúde e ambulância;
- Estabelecer ligação com o Serviço de Policiamento e Segurança;
- Estabelecer ligação com o Presidente do Júri, com a C. O. e com os outros Comissários:
- Estabelecer o horário de abertura e fecho das *boxes*, quando necessário;
- Estabelecer o horário dos campos de treino e aquecimento.

O Comissário-Chefe deve ser ouvido pela C. O. na fase de organização da Competição nos assuntos da sua especialidade (organização de espaços, vias de comunicação, campos de treino e aquecimento, serviços de segurança e de assistência, etc.).

**6.2.** Durante toda a Competição, e em toda a área sob o controlo da C. O., nomeadamente cavaliças, campos de treino e aquecimento e *paddock* o Comissário-Chefe e os Comissários devem:

- Observar os Atletas durante o seu treino;
- Intervir a tempo de evitar qualquer abuso sobre os cavalos por parte de Atletas, de tratadores, de proprietários ou de qualquer outra pessoa;
- Intervir a fim de evitar qualquer infração aos princípios gerais da boa conduta, lealdade e desportivismo.

**6.3.** Nos CSN A, B, Taças de Portugal e Campeonatos tem que ser nomeado obrigatoriamente um Comissário-Chefe com qualificação mínima de Comissário-Chefe Nacional.

- 6.4.** Nas Competições Regionais e CSN-C é desejável a existência do Comissário-Chefe, que pode ter a qualificação mínima de Comissário-Chefe Nacional ou de Juiz Nacional N2, mas, no mínimo, é obrigatória a existência de um Comissário para fiscalização dos campos de treino e aquecimento, que deve estar presente desde meia-hora antes do início da prova até ao seu final.
- 6.5.** Para fiscalização dos campos de treino e aquecimento, é obrigatória em todas as Competições a existência de um número suficiente de Comissários para assegurar uma vigilância permanente. Esta vigilância deve exercer-se, não só durante as provas, mas, também, durante o período de tempo fixado no horário para preparação de cavalos. No caso de não ser estabelecido horário, é obrigatória a vigilância permanente. Durante a noite, estes campos devem ser encerrados e retirados os obstáculos (no mínimo as varas e suportes).
- 6.6.** O Comissário dos Campos de Treino e Aquecimento tem a seguinte missão:
- Verificar a deterioração dos obstáculos e providenciar a substituição dos elementos defeituosos;
  - Assegurar que os Atletas não saltem outros obstáculos além dos que são postos à sua disposição e que o façam no sentido indicado pelas bandeirolas;
  - Assegurar o uso obrigatório do “toque” por qualquer Atleta, concorrente ou não à prova.
  - Fazer respeitar as prescrições sobre utilização dos campos de treino e aquecimento, sobre arreios, embocaduras e *sticks*;
  - Assegurar o cumprimento do que se encontra regulamentado sobre o “pinchar” e sobre a crueldade.
  - Assegurar o bom comportamento dos Atletas.
  - Assegurar a manutenção do piso do campo de aquecimento.
- 6.7.** Nas Competições A, B e C é obrigatória a existência de um *starter* que garanta que estejam sempre prontos a entrar à chamada os próximos três conjuntos. Esta função pode ser acumulada por um dos Comissários.
- 6.8.** Por decisão do Presidente do Júri, pode executar-se um controlo das caneleiras e ligaduras para pesquisa de objetos ou substâncias sensibilizantes em qualquer prova, mas obrigatória nos Grandes Prémios ou nas provas de maior dotação de prémios.
- 6.9.** Todos os Comissários devem estar devidamente identificados com uma braçadeira/crachá com a indicação "COMISSÁRIO"

**6.10.** O Comissário-Chefe deve enviar um relatório à Direção da FEP sobre o modo como decorreu a Competição e com todos os incidentes na área da sua competência (modelo em Anexo L). Uma cópia deste Relatório deve ser enviada ao Comissário Geral (FEP), outra ao Presidente da C. O. e outra ao Presidente do Júri.

## **7. Conflito de interesses**

Considera-se que existe conflito de interesses quando terceiros podem, de forma razoável, interferir em certas circunstâncias, e concluir da sua existência.

Entende-se por conflito de interesses, qualquer relação pessoal, profissional ou financeira, incluindo relações entre família (parentes diretos) que possa influenciar a objetividade quando em representação ou em negociações dos interesses da FEP.

Os conflitos de interesses devem ser evitados sempre que possível. No entanto, na nomeação de Oficiais podem surgir conflitos relacionados com a experiência e a capacidade técnica. Os Oficiais FEP apenas podem desempenhar uma função em cada Competição. O equilíbrio entre esses fatores deve ter por objetivo o melhor resultado desportivo.

## **8. Despesas dos Oficiais**

**8.1** As CO devem suportar as despesas de viagem, estadia e refeições de todos os Oficiais, salvo outro acordo entre a FEP e a CO.

**8.2** Os Oficiais da FEP cujas despesas sejam suportadas pela CO, devem ser nomeados com o acordo dessas CO.

**8.3** A FEP toma a seu cargo as despesas de transporte, alojamento e alimentação do Delegado Técnico bem como a retribuição diária.

**8.4** As retribuições diárias aos Oficiais deverão ser feitas em função da categoria dos Oficiais da Competição (Presidente do Júri, Chefe de Pista e Comissário Chefe), bem como, em função do número de participantes, e de acordo com a Circular a emitir pela FEP no princípio de cada ano.



## CAPÍTULO XI – PROVAS

### ART. 260 – GENERALIDADES

1. Existe uma grande diversidade de provas de saltos de obstáculos, reservados tanto a Atletas individuais como a equipas. As regras que se seguem, cobrem os tipos de provas frequentemente usadas nas Competições nacionais.
2. As Comissões Organizadoras podem propor outros tipos de provas, encorajando a variedade no desporto. No entanto, todas as que estão descritas neste capítulo têm de ser disputadas segundo este regulamento.

### ART. 261 – PROVAS NORMAIS E GRANDES PRÉMIOS

1. As provas normais e o Grande Prémio, este último tem que estar designado como tal no programa, são as que servem para demonstrar a aptidão do conjunto para o salto, se bem que a velocidade possa ser introduzida para desempatar o primeiro lugar, quer num percurso inicial, quer numa primeira ou segunda *barrage*.
2. Estas provas têm que ser julgadas pela tabela A com ou sem cronómetro, mas sempre com tempo concedido.
3. O percurso é construído para julgar, sobretudo, a aptidão dos cavalos no salto. O número de obstáculos, o tipo, a altura e a largura, dentro dos limites estabelecidos, são da responsabilidade da Comissão Organizadora.
4. Qualificação para Grande Prémio - Só aplicável no Regulamento FEI.
5. As provas do Grande Prémio têm que se desenrolar de acordo com as seguintes alíneas:
  - 5.1. Numa só Mão com um ou duas *barrages*, a primeira ou a segunda *barrage* ao cronómetro, ou ambas ao cronómetro.
  - 5.2. Sobre Duas Mãos iguais ou diferentes, com uma eventual *barrage* ao cronómetro.
  - 5.3. Sobre Duas Mãos, sendo a segunda Mão ao cronómetro.
6. Taça das Nações - Só aplicável no Regulamento FEI.



## ART. 262 – PROVAS DE POTÊNCIA E APTIDÃO

### 1. Generalidades:

- 1.1. A finalidade destas provas é a de demonstrar a aptidão do cavalo para saltar um número limitado de grandes obstáculos.
- 1.2. Em caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar, têm que se realizar *barrages* sucessivos.
- 1.3. Os obstáculos das *barrages* têm que ter a mesma forma, o mesmo tipo e a mesma cor dos obstáculos que fizeram parte do percurso inicial.
- 1.4. Se, no final da terceira *barrage* não existir apenas um vencedor, o Júri de Terreno pode determinar que a prova terminou. Após a quarta *barrage*, o Júri de Terreno tem de terminar a prova. Os Atletas que estiverem ainda em prova são classificados *ex-aequo*.
- 1.5. Se, após a terceira *barrage*, os Atletas não desejam continuar, o Júri tem que terminar a prova.
- 1.6. Só pode existir uma quarta *barrage* se os Atletas terminarem a terceira *barrage* sem faltas.
- 1.7. O tempo nunca é fator decisivo em caso de igualdade de pontos. Não existe tempo concedido nem tempo limite.
- 1.8. Estas provas são julgadas pela Tabela A sem cronómetro.
- 1.9. Somente quando não for possível aos Atletas saltar no campo de treinos, tem que ser colocado um salto para treino no campo de provas. Não é permitido um salto opcional.
- 1.10. Se as dimensões do campo de provas e o número de Atletas o permitir, o Presidente do Júri pode decidir que os Atletas ainda em prova, se mantenham em pista após a primeira ou a segunda *barrage*.

### 2. Potência:

- 2.1. O percurso inicial é composto por quatro a seis obstáculos simples, sendo um dos obstáculos obrigatoriamente um Vertical. O primeiro obstáculo deve ter pelo menos 1,30 m de altura, dois obstáculos devem ter entre 1,50 a 1,60 m e o Muro ou Vertical pode variar entre 1,60 e 1,80 m. São proibidos os Compostos, a Vala de Água, Fossos e Obstáculos naturais.  
É permitido utilizar um Muro com plano inclinado (máxima inclinação 30 cm no solo), do lado em que o cavalo faz a batida.

- 2.2. Em vez de um Muro pode ser utilizado, como substituto, um Vertical constituído por Barras com uma vara no topo, ou somente por varas.
- 2.3. No caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar, têm que se realizar *barrages* sucessivas sobre dois obstáculos, que têm que ser um Muro ou um obstáculo Vertical e um obstáculo Largo (exceção ao ART. 246.3).
- 2.4. Nas *barrages*, ambos os obstáculos devem ser aumentados em altura e o obstáculo Largo também na largura. O obstáculo Vertical ou Muro, só pode ser aumentado se os Atletas em igualdade de pontos para o primeiro lugar, não tiverem sido penalizados no percurso anterior (ART. 246.1).

### 3. Prova das Seis Barras:

- 3.1. Nesta prova, são colocados numa linha reta seis obstáculos verticais, cuja distância entre eles rondará os 11 metros. Devem ser de construção idêntica e compostos por barras ou varas do mesmo tipo. O número de obstáculos pode ser reduzido dependendo das dimensões da pista.
- 3.2. Todos os obstáculos podem ter a mesma altura, por exemplo, 1,20 m, ou alturas progressivas, por exemplo, 1,10 m, 1,20 m, 1,30 m, 1,40 m, 1,50 m, 1,60 m; ou então, os primeiros dois terem 1,20 m, os dois seguintes a 1,30 m, assim sucessivamente.
- 3.3. No caso de uma recusa ou furta, o Atleta tem de recomeçar o percurso no obstáculo onde foi cometida a falta.
- 3.4. A primeira *barrage* tem de ser disputada sobre os seis obstáculos que têm que ser aumentados, a não ser que os Atletas em igualdade de pontos para o primeiro lugar, tenham penalizado no percurso inicial. Após a primeira *barrage* o número de obstáculos pode ser reduzido até quatro, e a distância entre eles tem que ser mantida – cerca 11 m como previsto inicialmente – (os obstáculos mais baixos devem ser retirados).

### 4. Masters

- 4.1 Esta prova tem um percurso inicial e um máximo de quatro *barrages*. O percurso inicial tem cinco a sete obstáculos (incluindo um duplo) e é construído com uma altura máxima de 1.45m e uma largura máxima de 1.40-1.70m. Em cada *barrage*, quando um Atleta entra em pista, ele seleciona o obstáculo para ser aumentado. A primeira falta elimina o Atleta. Neste caso, o obstáculo que foi aumentado voltará à

dimensão que tinha antes de ser aumentado pelo Atleta. Os obstáculos só podem ser aumentados uma segunda vez na mesma *barrage*, desde que, todos os obstáculos já tenham sido aumentados e não tenham sido diminuídos da sua altura inicial para a *barrage*.

**4.2** No caso de igualdade de pontos depois da terceira *barrage*, terá lugar uma quarta *barrage* ao cronómetro sem alterar as dimensões dos obstáculos para classificar os Atletas. As máximas alturas e larguras dos obstáculos na quarta e última *barrage* serão: Altura 1.70 máxima e Largura 2m máxima Tríplice vara 2,20m máximo.

### **ART. 263 – PROVA DE “CAÇA” OU PROVA DE VELOCIDADE E MANEJABILIDADE**

**1.** A finalidade desta prova é demonstrar a obediência, a velocidade e a manejabilidade do cavalo.

**2.** Estas provas são julgadas pela Tabela C (ART. 239).

**3.** O percurso deve ser sinuoso, com obstáculos variados – são permitidos obstáculos alternativos, dando ao Atleta a oportunidade de encurtar o seu caminho para abordar um obstáculo mais difícil. As provas com alguns saltos naturais, banquetas, rampas e fossos, etc. são chamadas Provas de “Caça” e devem ser mencionadas no programa como tal. Todas as outras provas deste tipo são designadas Provas de Velocidade e Manejabilidade.

**4.** Não pode ser definido nenhum traçado obrigatório no gráfico do percurso; O gráfico do percurso é marcado apenas por uma série de setas, colocadas em cima de cada obstáculo de forma a indicar o sentido em que este deve ser saltado.

**5.** Não devem existir passagens obrigatórias a não ser em caso de necessidade absoluta.

### **ART. 264 – TAÇA DAS NAÇÕES**

Só aplicável no Regulamento FEI

### **ART. 265 – PROVAS POR EQUIPAS**

**1.** Só parcialmente aplicável em relação ao Regulamento da FEI

- 1.1. Para existir uma prova de equipas têm que existir pelo menos 3 equipas
  - 1.3 a 1.5 Equipas patrocinadas – Só aplicável no Regulamento FEI.
  - 1.6. A prova disputa-se em 2 mãos iguais
  - 1.7. As provas de equipas são julgadas segundo a tabela A s/ cronometro nas 2 mãos, existindo uma *barrage*, em caso de igualdade de pontos para o 1º lugar.
2. Podem ser organizadas provas por equipas, de acordo com as condições do programa. Restante só aplicável no Regulamento FEI.

### **ART. 266 – AMERICANA**

1. Esta prova disputa-se ao cronómetro sobre um percurso de obstáculos simples, devidamente numerados e com dimensões médias. Não são permitidos compostos. O percurso termina à primeira falta, qualquer que seja a sua natureza (derrube, desobediência, queda, etc.).

Quando o obstáculo é derrubado ou o tempo fixado é atingido, toca-se a campainha ou sineta. O Atleta tem então que saltar o obstáculo seguinte e o cronómetro tem que ser parado no momento da receção dos anteriores do cavalo no solo, após o salto efetuado, mas nenhum ponto é atribuído pelo salto realizado após o sinal da campainha ou de sineta.

2. Nesta prova os pontos atribuídos são: dois pontos por cada salto efetuado corretamente e um ponto pelo salto derrubado.

3. Quando a falta que faz terminar o percurso, é diferente de um derrube, (tal como uma desobediência ou uma queda) ou quando o Atleta não salta o obstáculo destinado à paragem do cronómetro, é dado o sinal de campainha ou sineta, para indicar o fim de percurso. O Atleta é então classificado atrás dos outros que tiverem obtido a mesma pontuação.

4. O vencedor da prova é o Atleta que obtiver o maior número de pontos. Em caso de igualdade de pontos, tem-se em consideração o tempo dos Atletas e é declarado vencedor o que tiver obtido o melhor tempo.

5. A prova à Americana pode ser disputada segundo duas variantes:

### 5.1. Sobre um determinado número de obstáculos:

Quando a prova tiver um número máximo de obstáculos e o Atleta tiver saltado o último obstáculo, o cronómetro é parado no momento em que o Atleta cruza a linha de chegada.

Há obrigatoriamente uma *barrage* à Americana, sobre um número limitado de obstáculos, se verificar uma igualdade de pontos e tempo para o primeiro lugar.

### 5.2. Sobre um tempo fixado de 60 a 90 segundos – 45 em recinto coberto (*Indoor*):

O Atleta tem que saltar o maior número possível de obstáculos, dentro do tempo fixado, e recomeçar o percurso se este ainda não tiver sido atingido.

Se o tempo fixado for atingido, desde que o cavalo já tenha feito a batida, o obstáculo pontua, consoante seja transposto corretamente ou derrubado. O tempo é contado no obstáculo seguinte, no momento em que os anteriores do cavalo tocam o solo na receção do salto. Se houver igualdade em pontos e tempo para o primeiro lugar, os Atletas são classificados *ex-aequo*.

## ART. 267 – CONTRA-RELÓGIO

1. Nesta prova, em vez de terminar o percurso à primeira falta, o Atleta obtém dois pontos por cada obstáculo saltado corretamente e um ponto por cada salto derrubado. Os compostos não são permitidos.

2. Esta prova disputa-se segundo um tempo determinado, de 60 a 90 segundos ou 45 para recinto coberto (*Indoor*). A primeira desobediência penaliza apenas pelo tempo perdido pelo Atleta, mas a segunda desobediência (exceto ART 240.3.24.1) ou a queda interrompe o percurso. Neste caso o Atleta é classificado atrás dos Atletas com a mesma pontuação.

3. O vencedor da prova é o Atleta que obtiver o maior número de pontos, dentro do tempo fixado, e no melhor tempo.

4. Quando o tempo fixado é alcançado, toca-se a campainha ou sineta. O Atleta tem então de saltar o obstáculo seguinte, e o cronómetro é parado no momento em que os anteriores do cavalo tocam o solo na receção do salto. Não é atribuído nenhum ponto, pelo obstáculo transposto após o toque de campainha ou sineta.

5. Se o tempo fixado for alcançado no momento em que o cavalo já tenha formado a batida para transpor o obstáculo, este pontua consoante saltado ou derrubado. O tempo do Atleta é obtido no obstáculo seguinte pelo mesmo método do parágrafo 4.

Se o Atleta tiver uma desobediência com derrube ou deslocação do obstáculo, o tempo determinado, tem que ser reduzido em seis segundos. A campainha ou sineta tem que ser tocada em função do novo tempo.

6. Quando o Atleta não saltar à primeira tentativa o obstáculo em que o cronómetro tem que ser parado, o percurso terminou. O Atleta é classificado atrás daqueles que tenham obtido a mesma pontuação com tempo.

### **ART. 268 – ESTAFETAS**

#### **1. Generalidades:**

- 1.1. Estas provas são disputadas por equipas de dois ou três Atletas. Os membros da equipa entram juntos em pista.
- 1.2. O percurso descrito no gráfico tem que ser completado consecutivamente e consoante o número de membros da equipa.
- 1.3. O Atleta que cruzar a linha de partida tem que saltar o primeiro obstáculo e o que saltar o último obstáculo tem de passar a linha de chegada para paragem do cronómetro. Se um membro da equipa passar a linha de chegada após outro ter transposto o penúltimo obstáculo, a equipa é eliminada.
- 1.4. O tempo do percurso é cronometrado desde que o primeiro Atleta passa a linha de partida, até que o último Atleta da equipa cruza a linha de chegada.
- 1.5. O tempo concedido baseia-se na velocidade para o percurso e na sua extensão, multiplicada pelo número de elementos que compõem a equipa.
- 1.6. Se, durante o percurso, forem cometidas desobediências com derrube do obstáculo, o tempo de correção tem que ser adicionado ao tempo efetuado na realização do percurso (ART. 232).
- 1.7. A eliminação de um membro da equipa acarreta a eliminação da equipa.
- 1.8. A segunda desobediência de qualquer membro da equipa ou a primeira queda de um Atleta/cavalo membro da equipa acarreta a eliminação de toda a equipa.
- 1.9. A equipa é eliminada se, na substituição, um Atleta realizar com o seu cavalo a batida do obstáculo seguinte antes do cavalo de outro Atleta ter chegado com os anteriores ao solo, ao transpor o obstáculo precedente.

## **2. As provas de Estafetas são disputadas nos seguintes moldes:**

### **2.1. Estafetas normais:**

**2.1.1.** Nesta prova, o primeiro Atleta efetua o seu percurso e após a transposição do último obstáculo, o Atleta seguinte inicia o seu percurso e assim sucessivamente.

**2.1.2.** Logo que os membros anteriores do cavalo toquem o solo, após a transposição do último obstáculo, o Atleta seguinte pode então saltar o primeiro obstáculo.

**2.1.3.** Estas provas são julgadas segundo a Tabela C.

### **2.2. Estafetas à Americana:**

As Estafetas à Americana regem-se pelo que está regulamentado para a prova à Americana, de acordo com o ART. 266, que prevê um número máximo de obstáculos a saltar por toda a equipa, ou prevê um tempo fixado durante o qual a equipa deve saltar o maior número de obstáculos possível.

#### **2.2.1. Sobre um número máximo de obstáculos:**

**2.2.1.1.** A substituição, indicada pelo som da campainha ou da sineta, é obrigatória logo que o Atleta termina o seu percurso ou comete uma falta, excetuando-se o derrube no último obstáculo da prova. Assim, o seu companheiro de equipa tem de continuar o percurso sobre o primeiro obstáculo do seu percurso, ou no obstáculo seguinte ao que foi derrubado, ou ainda, no obstáculo em que a desobediência foi cometida.

**2.2.1.2.** Se, o último Atleta da equipa chegar ao fim do seu percurso sem faltas, ou derrubar o último obstáculo, a prova termina na linha de chegada, onde o cronómetro é parado.

**2.2.1.3.** Quando o último Atleta da equipa derruba um obstáculo do percurso, que não seja o último, a campainha ou sineta toca e o Atleta tem que saltar o obstáculo seguinte, para permitir que o seu tempo seja registado. Se por alguma razão o Atleta não saltar o obstáculo no qual o seu tempo seria registado, toda a equipa fica classificada atrás das outras, que obtiveram a mesma pontuação com tempo registado.

**2.2.1.4.** Nesta prova os pontos atribuídos são: dois pontos para cada obstáculo transposto corretamente e um ponto para cada obstáculo derrubado. É deduzido um ponto pela primeira desobediência e dois pontos pela seguinte cometida por qualquer um dos dois ou três elementos da equipa, dependendo do número de Atletas que a compõem. É deduzido à pontuação, um ponto por cada segundo começado, por exceder o tempo concedido.



**2.2.1.5.** A classificação é obtida pelo maior número de pontos realizados por uma equipa e pelo melhor tempo registado.

**2.2.2.** Com um tempo total concedido:

**2.2.2.1.** Neste caso, é aplicado o prescrito nos parágrafos 2.2.1.1, 2.2.1.3, 2.2.1.4 e 2.2.1.5, acima mencionados.

**2.2.2.2.** Cada equipa tem um mínimo de 45 segundos e um máximo de 90 segundos multiplicados pelo número de elementos que a constituem.

**2.2.2.3.** A equipa deve saltar o maior número de obstáculos dentro do tempo concedido e o primeiro elemento da equipa recomeça se o tempo concedido ainda não tiver sido alcançado.

**2.2.2.4.** Se o último Atleta tocar no último obstáculo da prova, tem de saltar de novo o primeiro obstáculo para que o tempo da equipa seja registado.

**2.2.2.5.** Se durante a prova ocorrer uma desobediência, com derrube ou deslocação do obstáculo, têm de ser deduzidos ao tempo concedido 6 segundos de correção de tempo.

**2.3** Estafetas sucessivas à Americana:

Esta prova disputa-se segundo o mesmo regulamento das Estafetas à Americana com um número máximo de obstáculos. Contudo, os Atletas substituem-se após cada falta até completarem a prova, que consiste em tantos percursos quantos o número de Atletas que constituem a equipa.

**2.4** Estafetas sucessivas à Americana com substituição facultativa:

**2.4.1.** Nestas provas, as substituições além de obrigatórias à falta, ou ao fim de um percurso e são indicadas pela campainha ou sineta, são facultativas.

**2.4.2.** Estas Estafetas com substituição facultativa são julgadas segundo a Tabela C.

## **ART. 269 – DIFICULDADES PROGRESSIVAS**

**1.** Esta prova disputa-se sobre 6, 8 ou 10 obstáculos simples, sucessivamente mais difíceis. Os compostos são proibidos. A dificuldade dos obstáculos não é só relativa às suas dimensões, mas também, às distâncias e outras dificuldades do traçado.

**2.** Pelos obstáculos saltados corretamente são atribuídos os seguintes pontos de bonificação: um ponto pelo obstáculo n.º 1; dois pontos pelo n.º 2; três pontos pelo n.º 3; e assim sucessivamente, o que confere um total máximo de 21, 36 ou de 55 pontos,



conforme o número de obstáculos. Os obstáculos derrubados não auferem nenhum ponto. As outras faltas, além dos derrubes, são penalizadas pela Tabela A.

3. Esta prova pode ser disputada por uma de duas formas, com cronómetro e sem *barrage* e/ou ao cronómetro, ou sem cronómetro, com uma *barrage* em caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar, após o percurso inicial ou sem cronómetro com uma *barrage* ou diretamente ao cronómetro. No caso de se disputar uma *barrage*, esta tem que ter no mínimo 6 obstáculos que podem ser aumentados e/ou alargados. Os obstáculos da *barrage* têm que ser saltados pela mesma ordem do percurso inicial e mantendo os respetivos pontos atribuídos no primeiro percurso.

4. Se a prova é disputada sem cronómetro com uma *barrage*, os Atletas não apurados para a *barrage* são classificados de acordo com os pontos obtidos no percurso inicial. O tempo não conta para classificação. Se a prova é disputada ao cronómetro com uma *barrage*, os Atletas não apurados para essa *barrage*, são classificados de acordo com os pontos e tempo obtidos no percurso inicial.

5. Como alternativa ao último obstáculo, pode estar previsto um outro designado *Joker*. O *Joker* tem que ser mais difícil do que a sua alternativa e vale o dobro dos pontos. No caso de derrube do *Joker*, o Atleta é penalizado deduzindo, à sua pontuação até ao momento, o valor atribuído ao *Joker*.

5.1. Como opção, o *Joker* pode ser colocado depois da linha de chegada e nesse caso não faz parte do percurso inicial utilizando-se então a seguinte formula: Após terminado o percurso inicial o Atleta dispõe de 20 segundos e de uma só tentativa para transpor o *Joker*.

Se o *Joker* for corretamente saltado, o Atleta ganha o dobro dos pontos do último obstáculo. No caso de derrube do *Joker*, o Atleta é penalizado deduzindo, à sua pontuação até ao momento, o valor atribuído ao *Joker*.

## **ART. 270 – ESCOLHA OS SEUS PONTOS**

1. Nesta prova, são colocados na pista um determinado número de obstáculos. Cada obstáculo é pontuado de 10 a 120 consoante o seu grau de dificuldade. Os compostos são proibidos.

2. Os obstáculos devem ser construídos de maneira a permitir o salto nos dois sentidos.

**3.** Os pontos atribuídos aos obstáculos, podem-se repetir, de acordo com a decisão do Chefe de Pista. É também da sua responsabilidade eliminar os obstáculos que achar conveniente, se não for de todo possível colocar 12 obstáculos na pista.

**4.** Por cada obstáculo saltado corretamente é creditada ao Atleta a sua pontuação. No caso de derrube do obstáculo não é atribuída nenhuma pontuação.

**5.** Cada Atleta tem um tempo entre 45 segundos (mínimo) e 90 segundos (máximo) para efetuar o percurso. Durante este tempo, o Atleta pode saltar todos os obstáculos que quiser, por qualquer ordem e em qualquer sentido. Pode cruzar os visores de partida em qualquer sentido. Os visores de partida têm de ter quatro bandeiras; uma bandeira vermelha e uma branca em cada extremidade.

Durante o percurso, o Atleta pode cruzar a linha de partida e chegada em qualquer direção e as vezes que quiser.

**6.** O toque de campainha ou de sineta indica o fim do percurso. O Atleta pode então cruzar os visores de chegada numa direção ou na outra, de modo a permitir que o seu tempo seja registado. Se não cruzar a linha de chegada, será eliminado. Os visores de chegada têm de ter quatro bandeiras; uma bandeira vermelha e uma branca em cada extremidade.

**7.** Se o tempo concedido for atingido no momento em que o cavalo já tenha efetuado a batida do obstáculo, este obstáculo é incluído na pontuação do Atleta, desde que corretamente saltado.

**8.** Qualquer obstáculo derrubado durante o percurso não é repostado; se for saltado novamente, não é atribuída qualquer pontuação ao Atleta. Procede-se da mesma forma, em relação ao derrube ou deslocamento de um elemento do obstáculo na sequência de uma desobediência. No caso de desobediência sem derrube ou deslocação do obstáculo, o Atleta pode voltar a tentar saltar o mesmo obstáculo ou seguir para outro.

**9.** Cada obstáculo pode ser saltado duas vezes. Se o Atleta, voluntariamente, ou não, saltar um obstáculo mais vezes, ou saltar um obstáculo derrubado, não incorre em eliminação, mas não beneficia da sua pontuação.

**10.** Todas as desobediências são penalizadas pelo tempo perdido pelo Atleta exceto a queda do cavalo ou Atleta que implicam a eliminação. (ver ART 241.3.25).

**11.** O Atleta que tenha obtido maior número de pontos é declarado vencedor. Em caso de igualdade de pontos, o tempo mais rápido obtido entre os visores de partida e o tempo estabelecido e o cruzamento de chegada, é decisivo desde que cruzada a linha de chegada. No caso ainda, de igualdade de pontos e tempo para o primeiro lugar, disputa-se uma *barrage* segundo a mesma fórmula, com um tempo concedido de 40 segundos, desde que mencionado no Programa (ART 245.6). Se não estiver mencionada, os Atletas em igualdade de pontos dividem o prémio.

**12.** Existem duas opções para o uso de um *Joker*.

**12.1.** Um obstáculo que faz parte do percurso e devidamente delimitado por bandeirolas é designado por *Joker*. O *Joker* pode ser saltado duas vezes; o Atleta recebe 200 pontos por cada vez que o obstáculo é saltado corretamente, mas, se for derrubado são deduzidos 200 pontos ao total já obtido.

**12.2** O *Joker* não faz parte do percurso. Quando o tempo fixado expira a campainha é tocada para que o Atleta acabe o percurso. O Atleta tem de passar a linha de chegada para que o seu tempo seja registado. Tem então 20 segundos e uma tentativa para saltar o *Joker*. O Atleta recebe 200 pontos se este obstáculo for saltado corretamente, mas, se for derrubado são deduzidos 200 pontos ao total obtido.

## **ART. 271 – ESCOLHA O SEU PERCURSO**

**1.** Esta prova é constituída por obstáculos simples (são proibidos os compostos). Cada obstáculo tem que ser saltado uma só vez, segundo a ordem escolhida pelo Atleta. Se o Atleta não saltar todos os obstáculos, é eliminado.

**2.** Os Atletas podem cruzar os visores de partida e de chegada em ambos os sentidos. Cada um dos visores deve estar munido por quatro bandeirolas, uma bandeirola vermelha e uma branca em cada extremidade.

Os obstáculos podem ser saltados nos dois sentidos, a não ser que esteja definido de outra forma, no gráfico do percurso.

3. Esta prova disputa-se segundo a Tabela C, sem velocidade concedida.
4. Se o Atleta não terminar o seu percurso em 120 segundos após o seu início, é eliminado.
5. Todas as desobediências são penalizadas pelo tempo gasto pelo Atleta. Relativamente a quedas aplica-se ART 241.3.25
6. Se numa recusa ou furta houver derrube ou deslocamento do obstáculo, o Atleta só pode recomeçar o seu percurso quando o obstáculo derrubado ou deslocado estiver reconstruído e o Júri de Terreno assinalar, com o toque de campainha ou sineta, que pode recomeçar. Pode então saltar o obstáculo que quiser. Neste caso, são adicionados 6 segundos para tempo de correção (ART. 232).

#### **ART. 272 – ELIMINATÓRIAS SUCESSIVAS**

1. Esta prova é disputada por pares de Atletas que se defrontam simultaneamente. Os Atletas são apurados através de uma prova separada, ou de um preliminar percurso qualificativo, julgados pela Tabela A com cronómetro, ou pela Tabela C, conforme estabelecido no programa.
2. Os dois Atletas competem um contra o outro, em simultâneo sobre dois percursos idênticos. Os compostos não são permitidos. Se um dos Atletas se atravessar no percurso do outro e, como resultado, interferir com o percurso do adversário é eliminado.
3. O vencedor de cada eliminatória (de dois Atletas) é apurado para uma outra eliminatória, e assim sucessivamente, até se encontrarem os dois finalistas para decidir o vencedor da prova.
4. Nas eliminatórias cada Atleta só pode montar um cavalo. Os Atletas que tenham sido apurados com mais do que um cavalo têm que escolher aquele com que desejam participar. Se um Atleta não tiver adversário porque este se retirou da eliminatória, tem obrigatoriamente que fazer ou terminar a eliminatória em questão.

5. Se no apuramento para as eliminatórias houver Atletas em igualdade para o último lugar, é obrigatório um *barrage* ao cronómetro.

6. Os percursos das eliminatórias nos quais dois Atletas participam decorrem sem tempo concedido, se julgados pela Tabela A. Cada falta cometida, seja de que natureza for (derrube, recusa, furta) é penalizada com um ponto. Apesar do prescrito acima, no caso de recusa com ou sem derrube do obstáculo o Atleta continua o seu percurso sem saltar esse obstáculo ou sem esperar que seja reconstruído. Se a prova for julgada pela tabela A, o Atleta é penalizado com um ponto. No caso de ser julgada segundo a Tabela C, são adicionados três segundos para correção de tempo. Qualquer Atleta que ultrapasse um obstáculo sem a intenção de o saltar é eliminado.

Qualquer infração das previstas no artigo 241 implica a eliminação.

7. Se a prova for julgada pela Tabela C, cada falta é penalizada com três segundos.

8. O Atleta que obtiver o menor número de pontos, ou em caso de igualdade de pontos, o que passar primeiro a linha de chegada, é apurado para a eliminatória seguinte e assim sucessivamente, até serem encontrados os dois finalistas de modo a decidir o vencedor. Os Atletas eliminados nas eliminatórias correspondentes são classificados *ex-aequo*.

9. Um membro do Júri de Terreno tem que estar posicionado na linha de partida, para dar o sinal e outro na linha de chegada, para decidir qual o Atleta que a cruzou primeiro.

10. Se numa eliminatória houver igualdade absoluta, esta tem que ser repetida.

11. Se a prova for julgada segundo a Tabela C tem de haver cronometragem independente para cada Atleta.

12. A ordem de entrada nas Eliminatórias é estabelecida de acordo com o quadro constante no Anexo J (16 ou 8 Atletas) conforme o estipulado no programa.

### **ART. 273 – PROVA EM DUAS MÃOS**

1. Esta prova é disputada, com a mesma velocidade, sobre dois percursos iguais ou diferentes, no que se refere ao traçado, ao número de obstáculos ou às dimensões dos mesmos. Cada Atleta tem que participar nas Duas mãos com o mesmo cavalo. Os Atletas

eliminados ou que retiraram durante a Primeira Mão, não podem participar na segunda e não podem ser classificados.

**2.** Todos os Atletas têm que participar na Primeira Mão. Têm acesso à Segunda Mão, os Atletas que terminaram a Primeira Mão de acordo com o estipulado no programa:

**2.1.** Todos os Atletas.

**2.2.** Um número limitado de Atletas (no mínimo 25% e em qualquer caso todos os Atletas sem faltas, mesmo que não esteja mencionado no programa) de acordo com a sua classificação na Primeira Mão (pontos e tempo ou somente pontos, conforme o estipulado no programa).

**3.** A forma de julgar esta prova tem que estar definida no programa segundo uma das seguintes fórmulas:

| Primeira Mão                 | Segunda Mão    |   | Barrage          |
|------------------------------|----------------|---|------------------|
| Tabela A                     | Tabela A       | Ordem de Entrada  | Ordem de Entrada |
| <b>3.1 Ao cronómetro</b>     | Sem cronómetro | Ordem inversa de pontos e tempo da 1ª Mão. Em caso de igualdade mantém-se a ordem da 1ª Mão | Mesma da 2ª Mão  |
| <b>3.2. Sem cronómetro</b>   | Sem cronómetro | Ordem inversa de pontos da 1ª Mão. Em caso de igualdade mantém-se a ordem da 1ª Mão         | Mesma da 2ª Mão  |
| <b>3.3.1. Ao cronómetro</b>  | Com cronómetro | Ordem inversa de pontos e tempo da 1ª Mão Em caso de igualdade mantém-se a ordem da 1ª Mão  | Sem Barrage      |
| <b>3.3.2. Sem cronómetro</b> | Com cronómetro | Ordem inversa de pontos da 1ª Mão. Em caso de igualdade mantém-se a ordem da 1ª Mão         | Sem Barrage      |
| <b>3.4.1. Ao cronómetro</b>  | Com cronómetro | Ordem inversa de pontos e tempo da 1ª Mão   | Mesma da 2ª Mão  |
| <b>3.4.2. Sem cronómetro</b> | Com cronómetro | Ordem inversa de pontos da 1ª Mão. Em caso de igualdade mantém-se a ordem da 1ª Mão         | Mesma da 2ª Mão  |

#### 4. Classificação

- 4.1. Os Atletas são classificados de acordo com os pontos e tempos da *barrage*. Os restantes Atletas são classificados de acordo com a soma dos pontos das duas Mãos e o tempo da primeira.
- 4.2. Os Atletas são classificados de acordo com os pontos e tempos da *barrage*. Os restantes Atletas serão classificados de acordo com a soma dos pontos das duas Mãos.
- 4.3. Os Atletas são classificados de acordo com a soma dos pontos das duas Mãos e o tempo da segunda Mão.
- 4.4 Os Atletas serão classificados de acordo com os pontos e tempo da *barrage*. Os restantes Atletas, serão classificados de acordo com a soma de pontos das duas mãos e o tempo da 2ª mão.

#### **ART. 274 – PROVA EM DUAS FASES**

1. Esta prova é composta por duas fases, disputadas sem interrupção, e com igual ou diferente velocidade. A linha de chegada da Primeira Fase coincide com a linha de partida da Segunda Fase.
2. O percurso da Primeira Fase tem 7 ou 9 obstáculos, simples ou compostos. A Segunda Fase disputa-se sobre 4 a 6 obstáculos, podendo incluir um composto.
3. Os Atletas penalizados na Primeira Fase são parados e avisados, pelo toque de campainha ou sineta, depois de saltar o último obstáculo da primeira fase. Se a falta ocorrer, por ter excedido o tempo concedido, são avisados depois de terem passado a linha de chegada. Os Atletas têm que parar após a passagem da primeira linha de chegada. Exceção ART 274.5.6 em que os Atletas penalizados na Primeira Fase, podem continuar para a Segunda Fase, exceto os eliminados.
4. Os Atletas não penalizados na Primeira Fase continuam o seu percurso para a Segunda Fase, que termina após a passagem da segunda linha de chegada.
5. A forma de julgar esta prova tem que estar especificada no programa, segundo uma das seguintes fórmulas:

| Primeira Fase  | Segunda Fase   | Classificação  |
|--|--|--|
| <b>5.1. Tabela A sem cronómetro</b>  | Tabela A sem cronómetro  | De acordo com a penalização da Segunda Fase e se necessário com a penalização da Primeira Fase                               |
| <b>5.2. Tabela A sem cronómetro</b>  | Tabela A com cronómetro  | De acordo com os pontos e tempo da Segunda Fase, e se necessário com os pontos da Primeira Fase.                             |
| <b>5.3. Tabela A com cronómetro</b>  | Tabela A com cronómetro  | De acordo com os pontos e tempo da Segunda Fase, e pontos e tempo da Primeira Fase.  |
| <b>5.4. Tabela A sem cronómetro</b>  | Tabela C   | De acordo com o tempo total (Tabela C) da Segunda Fase, e se necessário com os pontos da Primeira Fase                       |
| <b>5.5. Tabela A com cronómetro</b>  | Tabela C   | De acordo com o tempo total (Tabela C) da Segunda Fase, e se necessário com os pontos e tempo da Primeira Fase               |
| <b>5.6. Tabela A sem cronómetro</b><br><br><b>Mínimo 5, máximo 7 obstáculos na 1ª fase</b> | Tabela A com cronómetro<br><br>Restantes obstáculos com um total de mínimo 11, máximo 13 obstáculos nas duas fases | De acordo com os pontos totais das 2 fases (pontos dos obstáculos e de excesso de tempo das duas fases) e o tempo da 2ª fase |

6. Os Atletas parados após a Primeira Fase, só podem ser classificados atrás dos Atletas que tomaram parte nas duas fases.

7. Em caso de igualdade para o primeiro lugar, os Atletas são classificados em primeiro lugar *ex-aequo*.

## **ART. 275 – PROVAS POR GRUPOS COM UMA FINAL PARA OS VENCEDORES DE GRUPO**

1. Nesta prova os Atletas são divididos em grupos. Podem ser divididos por sorteio, de acordo com os resultados de uma prova qualificativa ou de acordo com o *Ranking* da FEP, consoante o estipulado no programa.



2. Tem que estar estipulado no programa, tanto a forma como os Atletas são distribuídos pelos Grupos, assim como a maneira pela qual é elaborada a ordem de entrada dos Grupos e dos Atletas, dentro de cada Grupo.
3. Começam a prova todos os Atletas do primeiro Grupo, seguindo-se os do segundo Grupo e assim sucessivamente.
4. O melhor Atleta de cada Grupo é qualificado para a Final.
5. A Comissão Organizadora pode estipular no programa que um número limitado de Atletas, que embora não tendo sido os vencedores nos seus Grupos, tenham obtido os melhores resultados dos restantes Atletas, possam participar na Final.
6. Na Final, todos os Atletas partem com 0 pontos.
7. Na Final, os Atletas mantêm a ordem de entrada inicial ou, se estipulado no programa, a ordem inversa da classificação (pontos e tempo) do percurso inicial.
8. O percurso inicial e a Final são julgados pela Tabela A com cronómetro.
9. Este tipo de prova não pode ser utilizada para um Grande Prémio ou para a prova mais bem paga de uma Competição, ou ainda como qualificativa para outra prova.
10. Todos os Atletas participantes na Final são premiados.
11. Se um Atleta apurado para a Final não participar não pode ser substituído.

#### **ART. 276 – PROVA EM DUAS-MÃOS COM UMA FINAL**

1. Prova em Duas Mãos com uma Final:
  - 1.1. Nesta prova os melhores 16 Atletas da Primeira Mão são apurados para a Segunda Mão, onde entram pela ordem inversa da classificação (pontos e tempo).
  - 1.2. Os melhores 8 Atletas na totalidade de pontos e tempo das duas Mãos, ou totalidade de pontos e tempo da Segunda Mão, participam na Final.
  - 1.3. O percurso da Segunda Mão pode ser diferente do da Primeira Mão.

- 1.4. O percurso da Final deve ser reduzido e disputado sobre obstáculos da Primeira e/ou da Segunda Mão.
  - 1.5. A ordem de entrada da Final é feita pela ordem inversa da classificação, total de faltas e tempo das duas Mãos ou total de pontos e tempo da Segunda Mão, conforme o estipulado no programa.
  - 1.6. Na Final, todos os Atletas partem com 0 pontos.
  - 1.7. Os três percursos são julgados pela Tabela A com cronómetro. A penalização por exceder o tempo concedido na Final é de um ponto por cada quatro segundos começados.
  - 1.8. Esta prova não pode ser utilizada para um Grande Prémio ou para a prova mais bem paga de uma Competição ou ainda como qualificativa para outra prova.
  - 1.9. Se um Atleta apurado para a Final não participar, não pode ser substituído.
2. Prova com uma Mão e uma Final – na Final os Atletas partem com zero pontos:
- 2.1. Nesta prova os 10 melhores conjuntos (pelo menos 25% e em todo o caso todos os percursos sem faltas) do percurso inicial são qualificados para participar na Final, na qual entram pela ordem inversa dos resultados (pontos e tempo) do percurso inicial.
  - 2.2. Na Final todos os Atletas começam com zero pontos.
  - 2.3. Ambos os percursos são julgados pela Tabela A com cronómetro. O excesso de tempo na Final é penalizado por um ponto por cada quatro segundos começados.
  - 2.4. Esta prova não pode ser utilizada para um Grande Prémio ou para a prova mais bem paga de uma Competição ou ainda como qualificativa para outra prova.
  - 2.5. Se um Atleta apurado para a Final não participar, não pode ser substituído.

### **ART. 277 – DERBY**

1. O percurso de *Derby* é disputado numa única mão, com uma extensão entre 1.000 m e 1.300 m, e tem que ter no mínimo 50% dos esforços sobre obstáculos naturais. Pode estar previsto uma única *barrage*, desde que esteja estipulado no programa.
2. O *Derby* pode ser julgado pela Tabela A ou Tabela C.  
Se for julgado pela Tabela C não há tempo concedido mas sim um tempo limite. O tempo limite pode ser aumentado à discrição do Júri de Terreno se a extensão do percurso exceder os valores utilizados para determinar o tempo limite como estabelecido no Artigo 239.3.

3. Mesmo que esta prova seja a mais bem paga da Competição, cada Atleta pode entrar com o máximo de três cavalos, de acordo com as condições do programa.

#### **ART. 278 – DUPLOS E TRIPLOS**

1. A prova é composta por seis obstáculos: um obstáculo simples como primeiro, e cinco compostos. No mínimo um dos compostos tem que ser um triplo.

2. A prova pode ser julgada pela Tabela A ou Tabela C.

3. Se no programa da Competição, estiver previsto uma *barrage*, esta tem que ser disputada sobre seis obstáculos. Tem que incluir um duplo, um triplo e quatro obstáculos simples, ou três duplos e três obstáculos simples. Para esse efeito, têm de ser retirados alguns elementos dos compostos, da primeira mão.

4. O prescrito no ART. 204.5 Não se aplica a esta prova, contudo a extensão desta prova não pode exceder os 600 m.

#### **ART. 279 – COMPETIÇÕES COM CAVALOS EMPRESTADOS**

Só aplicável no Regulamento FEI

## **CAPÍTULO XII – INSPECÇÕES E EXAMES VETERINÁRIOS; CONTROLO DE MEDICAMENTOS E PASSAPORTES DE CAVALOS**

### **ART. 280 – EXAMES VETERINÁRIOS; INSPEÇÃO DE CAVALOS**

As inspeções e exames veterinários têm que ser efetuados em conformidade com os regulamentos veterinários.

**1.** O exame na chegada à Competição e Controlo de passaporte é obrigatório em Campeonatos Nacionais.

#### **2. Inspeção veterinária**

**2.1** A inspeção deve ser feita o mais tardar, na tarde do dia anterior da primeira prova

**2.1.1** Em determinadas circunstâncias, o Presidente do júri com o acordo do Veterinário delegado, pode à sua descrição autorizar uma segunda inspeção, mais tarde, para os cavalos que não puderam estar presentes na primeira inspeção, por razões excecionais ou circunstâncias imprevistas.

**2.2** Cada cavalo deve ser apresentado com cabeçada de apresentação ou de bridão. Qualquer outro equipamento deve ser retirado. Nenhuma exceção pode ser autorizada.

**2.3** A Pessoa responsável deve estar presente com o cavalo juntamente com o tratador

#### **3. Ligação entre Júri de Terreno, Comissão de Recurso e Comissão Veterinária**

**3.1** A seleção dos cavalos para controlo de medicação deve ser feita por amostragem aleatória

**3.2** Nos Campeonatos os três primeiros classificados devem ir ao controlo anti-doping

### **ART. 281 – CONTROLO E MEDICAÇÃO DOS CAVALOS**

O controlo de medicação dos cavalos tem que ser feito conforme o prescrito no Regulamento Geral e no Regulamento Veterinário.

### **ART. 282 – PASSAPORTES E NÚMERO DE IDENTIFICAÇÃO DE CAVALOS**

**1.** Passaportes dos Cavalos (Regulamento Veterinário)

2. Os cavalos que participem em CSNs, CSI<sup>\*/\*\*</sup> e CSI-Y/J/CH/P/V Categoria B no seu próprio país, não são obrigados a ter um passaporte mencionado no ponto 1. Todos os cavalos têm que estar corretamente registados e identificados por um resenho gráfico e escrito. A não ser que não exista nenhuma exigência nacional para a vacinação de gripe equina no país hospedeiro e no país de origem, todos os cavalos têm de ter um certificado de vacinas válido.

Durante toda a Competição, os cavalos ficam com o mesmo número de identificação fornecido pela CO, à sua chegada.

É obrigatório os cavalos serem portadores do número de identificação quando saem das cavalariças, para poderem ser identificados pelos Oficiais incluindo os Comissários.

A falta do número de identificação, numa primeira vez obriga a ter uma Advertência e em caso de repetição, será aplicada uma multa ao Atleta pelo Júri de Terreno ou Comissão de Recurso. (ART 240.2.8)