



FEDERAÇÃO
EQUESTRE
PORTUGUESA

***REGULAMENTO
NACIONAL
DE
ATRELAGEM***

2014

Preâmbulo

Esta edição do Regulamento Internacional de Concursos Combinados de Atrelagem entra em vigor a 1 de Janeiro de 2014. A partir desta data, todos os outros textos que regulamentam o mesmo assunto (incluindo outras edições e todos os outros documentos oficiais) emanados anteriormente são revogados.

Apesar deste documento definir as regras dos Concursos Combinados de Atrelagem Internacionais da responsabilidade da FEI, deve ser lido em conjunto com os Estatutos, Regulamento Geral, Regulamento Veterinário da FEI assim como todos os outros Regulamentos da FEI.

Não é possível prever todas as eventualidades neste Regulamento. Como resultado, a presente edição do Regulamento está estruturada de maneira a haver flexibilidade para se adaptar a uma disciplina em evolução, referindo-se em circunstâncias apropriadas aos Anexos/Notas dos Guias de informação para sugestões e recomendações de como orientar a disciplina e seus concursos com segurança. Adicionalmente, em qualquer circunstância não prevista ou em circunstâncias excepcionais, é dever do Júri de Terreno tomar as decisões dentro do espírito desportivo aproximando tanto quanto possível das intenções do Regulamento e do Regulamento Geral da FEI.

Nesta publicação, o termo “Cavalo” significa Cavalo e/ou Pónei; o masculino inclui também feminino, e o singular inclui o plural exceto quando mencionado numa Regra específica.

NT – A presente tradução pretende ser o mais fiel à versão internacional. No entanto, em caso de dúvida prevalecerá a versão inglesa publicada pela FEI.

Este regulamento aplica-se aos Concurso Combinados Internacionais; No entanto, será aplicado nos Concursos Nacionais exceto nas especificidades de regras que por razões praticas não têm aplicação nesses mesmos concursos.

Oportunamente será publicado um aditamento/anexo com as regras para os Concursos Combinados de Atrelagem Nacionais.

CÓDIGO DE CONDUTA DA FEI PARA O BEM-ESTAR DO CAVALO

A Federação Equestre Internacional (FEI) exige que todos os envolvidos no desporto equestre internacional adiram ao Código de Conduta da FEI e devam aceitar e entender que o Bem-estar do cavalo deve ser primordial e nunca deve estar subordinado a influências desportivas ou comerciais. Os seguintes pontos devem ser objeto de especial atenção:

1. Bem-estar Geral:

a) Maneio correto do Cavalo

Alojamento e alimentação devem ser compatíveis com as melhores práticas de maneio equestre. Forragem de boa qualidade, concentrados e água devem ter boas condições higiénicas e estar sempre disponíveis.

b) Métodos de treino

Os cavalos devem ser sujeitos a treinos em função das suas capacidades físicas e da sua maturidade para as disciplinas respetivas. Não devem ser sujeitos a métodos violentos ou que causem medo.

c) Ferraduras e ferração

O cuidado dos cascos e a ferração deve ser de qualidade superior. A ferração deve ser apropriada e feita de maneira a evitar o risco de causar dor ou traumas.

d) Transporte

Durante o transporte, os Cavalos devem estar completamente protegidos de possíveis lesões e outros problemas de saúde. Os veículos devem ser seguros, bem ventilados, com manutenção de qualidade, desinfetados regularmente e conduzidos por pessoas habilitadas. Devem estar sempre disponíveis pessoas com capacidade de assumir o maneio dos Cavalos.

e) Deslocações

f) Todas as viagens devem ser corretamente planeadas e os Cavalos deverão ter períodos de descanso regulares com acesso a alimentação e água de acordo com as orientações da FEI.

2. Boas condições para competição:

a) Preparação e competência

A participação em Competição deve ser restrita a Cavalos em boa forma e Atletas de competência provada. Aos Cavalos deverá ser permitido boas condições de descanso entre os treinos e competições; períodos adicionais de descanso devem ser permitidos após as viagens.

b) Qualidade de saúde

Nenhum Cavalo considerado mal preparado para competir deverá competir ou continuar a competir. A opinião veterinária deverá ser consultada em caso de qualquer dúvida.

c) Doping e Medicação

Qualquer ação ou tentativa de doping e uso ilícito de medicamentos constitui um sério atentado ao bem-estar e não será tolerado. Após qualquer tratamento veterinário, deverá ser permitido tempo suficiente para recuperação completa antes da competição.

d) Procedimentos cirúrgicos

Qualquer procedimento cirúrgico que comprometam o bem-estar do cavalo ou a segurança de outros Cavalos e/ou Atletas não deverá ser permitido.

e) Éguas cheias/recentemente paridas

As éguas não devem competir após o quarto mês de gestação ou acompanhadas de poldro.

f) Uso indevido de ajudas

Abuso de um Cavalo usando métodos naturais de equitação ou ajudas artificiais (p.ex. chicotes, esporas, etc.) não serão tolerados

3. Os Eventos não devem prejudicar o Bem-estar do Cavalo:

a) Local de Competição

Os Cavalos devem ser treinados e competir em áreas adequadas e seguras. Todos os obstáculos e condições de competição devem ser projetados tendo em atenção a segurança do Cavalo.

b) Qualidade das pistas

Todas as pistas onde os cavalos se deslocam, treinem ou compitam devem ser projetados e mantidos de maneira a reduzir os fatores que possam originar uma lesão.

c) Condições climatéricas extremas

As competições não devem ter lugar em condições climatéricas extremas que possam comprometer o bem-estar ou segurança do Cavalo. Devem ser previstos equipamentos e condições para arrefecimento dos Cavalos após competirem.

d) Alojamento em Competições

Os alojamentos devem ser seguros, limpos, confortáveis, bem ventilados e com tamanho suficiente para o tipo e disposição do Cavalo. Zonas de lavagem e água deverão ser asseguradas.

4. Tratamento correto dos Cavalos:

a) Tratamento veterinário

Veterinários deverão estar sempre disponíveis num concurso. Se um cavalo se lesionar ou estiver exausto durante uma Competição, o Atleta deve parar de competir e deve ser feita uma avaliação veterinária.

b) Centros de tratamento

Sempre que necessário, os Cavalos devem ser transportados em ambulância para o Centro de Tratamento adequado, mais próximo, para acrescidos cuidados e terapias. Aos Cavalos lesionados deve ser dado tratamento adequado antes de ser transportado.

c) Lesões em competição

Incidentes ou lesões adquiridos durante uma Competição devem ser monitorizados. As condições do piso, a frequência das Competições e quaisquer fatores de risco devem ser cuidadosamente examinados de maneira a serem obtidas soluções para minimizar as lesões.

d) Eutanásia

Se as lesões forem suficientemente graves o Cavalo poderá necessitar de ser abatido rapidamente, por razões humanitárias, por um veterinário, com o único objetivo de diminuir o sofrimento.

e) Reforma

Os Cavalos devem ser tratados adequadamente e com correção quando se retiram da competição.

5. Educação:



A FEI recomenda a todos os envolvidos no desporto equestre que ajam com a melhor correção possível nas áreas relevantes específicas do tratamento e maneio do Cavalo de Competição.

Este Código de Conduta para o Bem-estar do Cavalo pode ser modificado periodicamente e as opiniões de todos são bem acolhidas. Será prestada especial atenção a novos resultados da investigação e a FEI encoraja apoios acrescidos para o estudo do bem-estar.

CAPÍTULO I - GERAL

Artigo 900 - Regulamento Internacional

Estas Regras têm como objetivo homogeneizar tanto quanto possível, as Competições Internacionais de Atrelagem, de maneira a que as condições nessas Competições sejam justas e semelhantes para todos os Atletas.

Uma Prova de Atrelagem começa uma hora antes da Primeira Inspeção dos Cavalos e termina meia hora depois do anúncio dos Resultados Finais.

CAPÍTULO II - ESTRUTURA DAS COMPETIÇÕES

Artigo 901 - Categorias e níveis

1. Classes:

Todas ou quaisquer, das seguintes classes podem ter lugar no mesmo Concurso, mas cada uma deve ser classificada separadamente:

Cavalos: 1 Cavalo (H1), Parelha (H2) e 4 Cavalos (H4)

Póneis: 1Pónei (P1), Parelha (P2) e 4 póneis (P4)

2. Categorias:

Sénior: CAI1*, CAI2*, CAI3*, CAIO4*

Jovens Condutores: CAIY1*, CAIY2*

Juniores: CAIJ1*, CAIJ2*

Juvenis: CAICh1*, CAICh2*

Atrelagem Para-Equestre: CPEAI1*, CPEAI2*

3. Graus de Dificuldade:

Os graus de dificuldade são definidos por uma classificação progressiva de estrelas desde o nível mais baixo (1*) até ao nível mais elevado (4*). Os Atletas Sénior devem completar sucessivamente Provas FEI para progredir no Sistema de Estrelas, conforme definido no Artigo 913.2.

4. CAI1*: Pode decorrer em 1 ou 2 dias

Podem ser organizadas provas com os seguintes formatos:

Formato 1	ou	Formato 2	ou	Formato 3	ou	Formato 41
Dia 1: Ensino		Dia 1: Ensino		Dia 1: Ensino e Cones		Dia 1: Combinado de Maratona
Dia 2: Cones		Dia 2: Combinado de Maratona ou Cones				

1 Pode ser realizado Indoor

Prémios monetários: opcional

5. CAI2*: Podem decorrer em 2 ou 3 dias

Podem ser organizadas provas com os seguintes formatos:

Formato 1	ou	Formato 2	ou	Formato 3
Dia 1: Ensino		Dia 1: Ensino		Dia 1: Ensino e Cones
Dia 2: Maratona		Dia 2: Cones		Dia 2: Maratona
Dia 3: Cones		Dia 3: Maratona		

Prémio monetários: Opcional

6. CAI3* e CAIO4*: Devem decorrer em 3 dias

Podem ser organizadas provas com os seguintes formatos:

Formato 1	ou	Formato 2
a 1: Ensino		Dia 1: Ensino
Dia 2: Maratona		Dia 2: Cones
Dia 3: Cones		Dia 3: Maratona

Prémios monetários: Requerido

7. Campeonatos

Os vários Campeonatos quer Individual quer por Equipas são como se segue (Ver Apêndice D, RGs):

Campeonato do Mundo de Atrelagem da FEI para 4 Cavalos / CH-M-A4

Campeonato do Mundo de Atrelagem da FEI de Parelhas de Cavalos / CH-M-A2

Campeonato do Mundo de Atrelagem da FEI de 1 Cavalo / CH-M-A1

Campeonato do Mundo de Atrelagem da FEI de Póneis / CH-M-A-P1,2,4

Campeonato Continental de Atrelagem da FEI para 4 Cavalos / CH-EU-A4

Campeonato Continental de Atrelagem da FEI de Juventude / CH-EU-A Jovens

Campeonato do Mundo de Atrelagem da FEI Para-Equestre de 1 Cavalo/CH-M-PEA1

Em Campeonatos tem de ser organizado o seguinte formato de competição:

Dia 1: Ensino
Dia 2: Maratona
Dia 3: Cones

8. Organização

Em anos pares, a FEI convidará as FN's a organizar o CH-M-A4, o CH-M-A1 e o CH-EU-A Jovens. Nos anos ímpares, a FEI convidará as FN's a organizar o CH-M-A-P1,2,4 e o CH-M-A2. Qualquer Campeonato Continental pode decorrer no mesmo ano do Campeonato do Mundo da mesma Classe. Todos os anos poderá ser organizado o CH-M-PEA1. Ver Regulamento Geral da FEI (RG), Apêndice D.

9. Competições Adicionais

As Comissões Organizadoras (CO) podem organizar CAI's para outras classes durante os Campeonatos e CAIO's. Estes Concursos adicionais devem também obedecer a estes Regulamentos.

10. Panorâmica Geral das Categorias e provas

Categoria	Equipas Nacionais	Ensino	Maratona	Cones	Combinado De Maratona
Campeonatos	Sim	Sim	Sim	Sim	Não
CAIO4*	Sim	Sim	Sim	Sim	Não
CAI3*	Não	Sim	Sim	Sim	Não
CAI2*	Não	Sim	Sim	Sim	Não
CAI1*	Não	Sim	Não	Sim	Sim
CAI1* Indoor	Não	Não	Não	Não	Sim

CAPÍTULO III - CLASSIFICAÇÃO

Artigo 902 - Competições

1. No fim de cada Prova, os Atletas serão classificados de acordo com as penalidades recebidas nessa Prova.
2. Em qualquer Prova, o vencedor é o Atleta com menor número de penalidades. As pontuações são calculadas com duas casas decimais.

Artigo 903 - Concursos

1. A Classificação Final para Atletas Individuais é determinada pela adição das penalidades recebidas em cada Prova. O Atleta com menor número de penalidades é o vencedor da Competição.
2. Atletas que sejam Eliminados ou Desclassificados ou que Desistam ou sejam Retirados em qualquer Prova não podem ser incluídos na Classificação Final. Apenas serão listados na folha de resultados como: Eliminado (E), Desclassificado (D), Desistência (R) ou Retirado (W).

Artigo 904 - Igualdade de Pontuações

Se houver igualdade de pontuações no somatório das 3 Provas, o Atleta com o menor número de penalidades na Maratona será classificado à frente dos outros. Se mesmo assim houver igualdade de pontuações, a pontuação do Ensino será o fator decisivo.

Artigo 905 - Classificação de equipas para Campeonatos e CAIO's

Esta é obtida pela adição da pontuação dos dois Atletas de cada equipa Nacional com as penalidades mais baixas em cada Prova. Só as pontuações dos membros da equipa que tenham completado todas as 3 Provas podem ser tidas em conta para a pontuação final da equipa.

Artigo 906 - Classificação de equipas para Campeonatos de Póneis

A classificação da equipa será determinada pela adição das pontuações finais combinadas da melhor equipa de 1 Pónei, Parelha e 4 Póneis. Só as pontuações dos membros da equipa que tenham completado todas as 3 Provas sem Eliminação podem ser tidas em conta para a pontuação final da equipa.

Artigo 907- Classificação de Equipa para os Campeonatos de Juventude

A classificação da equipa será determinada pela adição das pontuações finais combinadas da melhor equipa de um Juvenil, um Júnior e um Jovem condutor. Só as pontuações dos membros da equipa que tenham completado todas as 3 Provas sem Eliminação podem ser tidas em conta para a pontuação final da equipa.

Artigo 908 - Nome dos Cavalos

O nome dos Cavalos deve aparecer em todas as folhas de resultados, incluindo o nome do Cavalo de reserva.

Artigo 909 - Reclamações e Recursos

Reclamações: Ver RG

Recursos: Ver RG

Artigo 910 - Resultados Oficiais

Os Resultados são “oficiais” assim que tenham sido assinados pelo Presidente do Júri de Terreno. Ver RG.

Artigo 911 - Princípios

1. Penalidades

O Regulamento no que concerne ao Concurso e a cada Competição deve ser estritamente cumprido pelo Júri de Terreno. Concorrentes Atletas que não cumpram estas Regras, podem incorrer em Desclassificação ou Eliminação, exceto quando outra penalidade for indicada no Artigo relevante.

2. Cartão Amarelo de Aviso

Quando houver abuso dos cavalos sob qualquer forma ou comportamento incorreto para com os Oficiais da Competição ou qualquer outra entidade envolvida no Concurso, a não observância do Regulamento de Atrelagem, o Presidente do Júri de Terreno, o Presidente da Comissão de Recurso e o Comissário Chefe de Atrelagem da FEI, como alternativa da instituição de processos no sistema legal, podem aplicar à Pessoa Responsável um Cartão Amarelo de Aviso.

3. Desclassificação (D)

Atletas e Cavalos podem ser Desclassificados por infração de qualquer destas Regras em qualquer altura de um Concurso. Um Atleta ou Cavalos que tenha sido Desclassificado é interdito de participar em qualquer outra parte do Concurso ou receber qualquer prémio. Ação disciplinar pode ser tomada subsequentemente pela Federação Nacional do Concorrente Desclassificado ou pela FEI se o incidente for reportado à FEI pelo Juiz Estrangeiro ou pela Comissão de Recurso, ou tenha sido emitido um Cartão Amarelo de Aviso.

4. Eliminação (E)

Os Atletas podem ser Eliminados de uma Prova como penalidade por infração de determinadas Regras durante as Competições.

Atletas que sejam Eliminados podem competir nas Provas subsequentes da Competição.

5. Desistência (R)

Atletas, que, por qualquer razão, não pretendam continuar, podem decidir desistir durante qualquer das Provas. Se um Atleta Desistir numa Prova pode ser autorizado a competir nas Provas seguintes do Concurso.

6. Retirado (W)

Os Atletas são considerados retirados se, por qualquer razão, falharem a partida em qualquer das Provas. Quando Retirados os Atletas não podem participar em qualquer outra Prova da Competição com o conjunto em questão.

7. Cavalos em claudicação ou fora de forma

Se um cavalo for considerado a claudicar ou fora de forma por:

- O Juiz em C no Ensino, o Cavalos será Desclassificado e não poderá competir em qualquer outra prova. O Atleta é Eliminado.
- Por um Membro do Júri de Terreno na Maratona ou Cones, o cavalo será Eliminado assim como o Atleta.

8. Classificações e Prémios Monetários

Atletas que Desistam ou sejam Eliminados de qualquer Prova não poderão ser classificados nessa Prova ou na Classificação Final.

Atletas só podem receber prémios pecuniários nas Provas nos quais não tenham sido Desclassificados, Eliminados ou Desistido.

CAPÍTULO IV - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO (idade dos Atletas – possibilidades de participação)

Artigo 912 - Idade mínima – Atletas e Grooms

1. Classes Séniores:

Classe	Idade Mínima do Atleta
4 Cavalos	18 anos
Parelhas de Cavalos	16 anos
1 Cavalo	14 anos
Todas as Classes de Póneis	14 anos

2. Classes de Jovens Cavaleiros:

Classe	Idade Mínima do Atleta
4 Cavalos	18 – 21 anos
Parelhas de Cavalos	16 – 21 anos
1 Cavalo	16 – 21 anos
Todas as Classes de Póneis	16 – 21 anos

3. Classes de Juniores:

Classe	Idade Mínima do Atleta
Parelhas de Cavalos	16 – 18 anos
1 Cavalo	14 – 18 anos
Todas as Classes de Póneis	14 – 18 anos

4. Classes de Juvenis:

Classe	Idade Mínima do Atleta
1 Pónei	12 – 14 anos

5. A idade é determinada pelo início do calendário do ano em que o Atleta e grooms atingem a idade designada.

6. Grooms:

6.1 Todas as Classes:

6.1.1 Atletas com menos de 18 anos deverão ser acompanhados por groom(s) com 18 anos ou mais.

6.1.2 Atletas com 18 anos ou mais deverão ser acompanhados por groom(s) com 14 anos ou mais.

6.2 Juvenis:

O groom deve ter mais de 18 anos. A FN deve assegurar que o groom deve ter conhecimento e experiência de Atrelagem.

6.3 Atletas Para-Equestres:

O groom deve ter mais de 18 anos. A FN deve assegurar que o groom tenha conhecimento de Atrelagem.

7. Geral:

Incumprimento de qualquer parte deste artigo resultará na Desclassificação do Atleta.

Artigo 913 - Requerimentos mínimos de Participação / Critérios de qualificação

1. O sistema de Estrelas para qualificação é determinado de acordo com os registos da FEI e certificado por cada FN. Os Atletas Seniores devem completar sucessivamente os Concursos FEI para poderem progredir de acordo com o sistema de Estrelas conforme descrito a seguir.
2. A qualificação de Estrelas dos Atletas seniores são obtidas para a vida e aplicam-se a todas as classes.

Categoria	Critério de Qualificação
CAI1*	Não é necessário critério mínimo de qualificação
CAI2*	Aberto a Atletas que tenham terminado com sucesso 2 CAI1* sem Eliminação, Desistência ou Desclassificação ou em alternativa ter terminado com sucesso um CAI-B ou 3 CAN's com Ensino, Maratona e Cones
CAI3*	Aberto a Atletas que tenham terminado com sucesso 2 CAI2* sem Eliminação, Desistência ou Desclassificação ou em alternativa ter terminado com sucesso um CAI-A ou 3 CAI-B ao abrigo dos Regulamentos FEI anteriores
CAIO4*	Aberto a Atletas 3*
Juventude	Sem critério para Juvenis, Juniores ou Jovens Condutores
Para-Equestres	Sem critério

Artigo 914 - Campeonatos / Requerimentos de Apuramento para Campeonatos

1. Os Campeonatos de seniores estão abertos a Atletas que tenham atingido o grau 3* e reúnam os requerimentos de seleção tal como publicados no site da FEI.
2. Os resultados para Qualificação podem ser obtidos em CAIO4*, CAI3* e CAI2* (ver Artigo 913).

3. Os Atletas devem qualificar na Classe em que pretendem competir no Campeonato.
4. A FEI deverá ainda publicar o máximo de pontos permitidos no Ensino em todos os Campeonatos, que qualificam para prosseguir para a Maratona e Cones. O Júri de Terreno tomará a decisão final se um atleta pode continuar para a Maratona e Cones, tomando em consideração qualquer fator relevante. Desta decisão não há Recurso.
5. É da responsabilidade das FN provar que as suas Inscrições reúnam os requerimentos de apuramento para todos os Campeonatos do Mundo FEI. Certificados de capacidade e registos de resultados devem ser enviados pelas FN para o CO juntamente com as inscrições nominativas, para que estas sejam consideradas válidas. (Ver RG)
6. FN que apresentem informações incorretas serão reportadas ao Secretário-Geral da FEI para que tome as ações apropriadas de acordo com os regulamentos aplicáveis.

Artigo 915 - Fora de Prémio

Nenhum Atleta pode participar “Fora de Prémio” em qualquer Competição Internacional.

Artigo 916 - Inscrições

1. O número de cavalos que pode ser inscrito numa Competição será determinado no Ante-Programa.
2. Todos os Atletas convidados ou nomeados para uma Competição Internacional deverão ser inscritos pelas suas FN. Todos os Atletas estrangeiros selecionados pelas FN devem ser aceites pela CO. As CO podem não aceitar quaisquer outras inscrições.
3. As FN só podem inscrever nos Campeonatos do Mundo os Atletas que se qualificaram sob as condições decididas pela Comissão Técnica específica.
4. Sob nenhuma circunstância a CO pode limitar o número de inscrições de Atletas elegíveis ou equipas, para um Campeonato FEI.
5. Inscrições para Campeonatos da FEI devem ser feitas cumprindo as três fases obrigatórias definidas no Artigo 916.6 a 916.15.

6. As Inscrições de Princípio devem dar entrada na CO até pelo menos oito semanas antes da Competição começar. Inscrições de Princípio significam que uma FN pretende definitivamente enviar Atletas para participar na Competição. Deve mencionar se a intenção é de enviar apenas individuais, apenas uma Equipa ou uma Equipa e individuais.
7. Inscrições Nominativas devem dar entrada na CO até pelo menos quatro semanas antes da Competição e deve incluir a lista dos nomes dos Atletas e Cavalos da qual serão escolhidos os que incluem as Inscrições Definitivas e quaisquer substitutos e declarar o número de Atletas e Cavalos que a FN pretende mandar. O número de Inscrições Nominativas de Atletas e Cavalos não deve exceder o dobro do número de convites mencionado no Ante-Programa. Após o envio das Inscrições Nominativas, as FN podem enviar menos Atletas e/ou Cavalos mas nunca mais que o número das Inscrições Nominativas. As FN que não estejam representadas depois de terem feito Inscrições Nominativas e cuja justificação não seja aceitável pela CO serão reportadas pela CO ao Secretário-Geral da FEI para análise da sua justificação pelo Tribunal da FEI.
8. Inscrições Definitivas devem dar entrada na CO até ao máximo de 4 dias antes do início do Concurso. Estas representam a seleção final de Atletas e Cavalos que se deslocarão para a Competição. As Inscrições Definitivas não podem exceder o número listado e deverão ser escolhidas da lista de nomes das Inscrições Nominativas. Depois das Inscrições Definitivas terem sido enviadas, substituições de Cavalos e/ou Atletas só poderão ser realizadas com permissão expressa da CO.
9. As fichas de Inscrição dos Cavalos deverão incluir nome/nomes, raça, sexo, idade, cor, país de nascença, atual nacionalidade e número de passaporte e, quando apropriado, qualificações.
10. Se uma FN enviar mais Atletas e/ou cavalos do que os apresentados nas Inscrições Nominativas a CO não é obrigada a acomodá-los ou autorizar a sua participação nessa Competição.
11. Num Concurso, um Atleta pode retirar da Competição qualquer ou a totalidade dos seus Cavalos mas ele não pode incluir um Cavalo que não tenha sido previamente inscrito para essa Competição, sem a aprovação da CO e do Júri de Terreno.

12. Quando uma FN fez as Inscrições Definitivas de uma Equipa e verifica que não pode enviar uma Equipa, deve de imediato informar a CO.
13. Equipas ou Atletas individuais que foram inscritos definitivamente pela sua FN em qualquer Competição e que não participem sem uma justificação válida, deverão ser reportados pelo Juiz Estrangeiro/Delegado Técnico ao Secretário-Geral da FEI para consideração pelo Tribunal da FEI. Concorrer num outra Competição agendada para a mesma data não constitui justificação válida para não participar numa Competição.
14. Uma FN não pode fazer Inscrições Definitivas para o mesmo Atleta ou combinações de Cavalos para mais do que uma CO sob a penalidade de desqualificação desse concorrente/combinacão de Cavalos da Competição em que eventualmente participem.
15. Retirar-se ou não comparecer depois da data das Inscrições Definitivas é passível de reembolso à CO pelas perdas financeiras da CO (p.ex. boxes e despesas de hotéis) como resultado de uma retirada ou não comparência tardia.

Artigo 917 - Programa da Competição

No programa aprovado pela FEI que é publicado pela CIO de qualquer CAI, não é necessário repetir o Regulamento Geral da FEI ou o Regulamento de Atrelagem da FEI. Todas as informações necessárias no Ante-Programa deverão ser dadas em detalhe de maneira a assegurar que os Atletas, Oficiais e todos os interessados na Competição sejam suficientemente informados.

Artigo 918 - Inscrições CAI's

1. CAI's são prioritariamente para Atletas Individuais e não têm restrição quanto ao número de Atletas ou número de Nações a inscrever.
2. Nos CAI1* e 2* (Eventos Menores pelo RG) Atletas estrangeiros que vivam na Nação anfitriã podem participar pela FN anfitriã conforme o RG, Artigo 119.6.1.

Artigo 919 - Inscrições em Campeonatos e CAIO's

1. Campeonatos e CAIO's estão abertos a Equipas Nacionais. Uma Equipa Nacional consiste em três Atletas com a mesma nacionalidade. Quando uma Nação apenas pode enviar dois Atletas, estes serão inscritos como Equipa. Uma Nação que só pode enviar uma Inscrição deverá ser classificada como Inscrição Individual.

2. Para os Campeonatos e Póneis, ver Artigos 906 e 924.

Artigo 920 - Inscrições no Campeonato do Mundo e Europeu de 4 Cavalos

1. Cada FN pode inscrever um máximo de 6 Atletas de 4 cavalos com um máximo de 10 Cavalos por concorrente na Lista de Inscrições Nominativas e um máximo de Atletas com um máximo de 5 Cavalos por Concorrente na Lista de Inscrições Definitiva.
2. Se uma FN só poder inscrever 2 Atletas, eles serão inscritos como uma Equipa.
3. Além disso, cada FN tem o direito de mandar um Chefe de Equipa e Veterinário, que terão os mesmos privilégios que os Atletas.
4. Uma FN que não possa enviar uma Equipa pode inscrever um Atleta como Individual sob as mesmas condições estipuladas no Artigo 919.

Artigo 921 - Inscrições no Campeonato do Mundo de Parelhas

1. Cada FN pode inscrever um máximo de 6 Atletas de Parelhas com um máximo de 6 Cavalos por Parelha na Lista de Inscrições Nominativa e um máximo de 3 inscrições de Parelhas com um máximo de 3 Cavalos por Concorrente na Lista de Inscrições Definitiva.
2. Se uma FN só poder inscrever 2 Atletas, eles serão inscritos como uma Equipa.
3. Cada Federação tem o direito de mandar um Chefe de Equipa e Veterinário, que terão os mesmos privilégios que os Atletas.
4. Uma Federação que não possa enviar uma Equipa pode inscrever um Atleta como Individual sob as mesmas condições estipuladas no Artigo 919.

Artigo 922 - Inscrições no Campeonato do Mundo de 1 Cavalo

1. Cada FN pode inscrever um máximo de 6 Concorrentes Atletas de 1 Cavalo com um máximo de 2 Cavalos por inscrição na Lista de Inscrições Nominativa e um máximo de 3 Atletas de 1 Cavalo com um máximo de 1 Cavalo por Concorrentes Atletas na Lista de Inscrições Definitiva.
2. Se uma FN só poder inscrever 2 Atletas, eles serão inscritos como uma Equipa.
3. Cada FN tem o direito de mandar um Chefe de Equipa e Veterinário, que terão os mesmos privilégios que os Atletas.

4. Uma Federação que não possa enviar uma Equipa pode inscrever um Atleta como Individual sob as mesmas condições estipuladas no Artigo 919.
5. Um Cavalo de reserva da Lista Nominativa pode ser inscrito por cada Equipa da Nação. O Atleta que utilizar o Cavalo de reserva é elegível para a classificação individual, assim como para a Classificação por Equipas. O Cavalo de reserva só pode substituir outro uma vez, até uma hora antes do Ensino e deverá a Organização ser notificada por escrito.

Artigo 923 - Inscrições no Campeonato do Mundo de Pónei

1. Uma Equipa Nacional consistirá em pelo menos uma inscrição de 1 Pónei, uma de Parelhas e uma de 4 Póneis. Cada Nação é autorizada a inscrever até ao máximo de 6 Atletas sendo até dois Atletas de 1 Pónei, dois de Parelhas e dois de 4 Póneis.
2. As FN que não possam enviar uma Equipa podem inscrever até 2 Atletas em cada Classe.
3. Um Pónei de reserva pode ser inscrito na Classe de 1 Pónei. O Atleta que utilizar o Pónei de reserva será elegível para a classificação Individual assim como para a classificação por Equipas. O Pónei de reserva só pode substituir outro até uma hora antes do início do Ensino e deverá a Organização ser notificada por escrito.
4. A Nação anfitriã é autorizada a fazer 2 inscrições individuais por Classe.
5. Cada Federação tem o direito de mandar um Chefe de Equipa e Veterinário, que terão os mesmos privilégios que os Atletas.
6. O melhor resultado combinado para cada Atleta determinará a classificação final.

Artigo 924 - Inscrições Campeonatos de Atrelagem de Juventude

1. Uma equipa nacional consistirá em pelo menos um Juvenil, um Júnior e um Jovem Condutor e cada Nação está autorizada a enviar até ao máximo de 6 atletas. FN que não possam mandar uma equipa pode mandar até um máximo de 6 Atletas como inscrições individuais.
2. Um Pónei/Cavalo de reserva pode ser inscrito na Classe de 1 Cavalo/Pónei. O Atleta que utilizar o Pónei/Cavalo de reserva será elegível para a classificação Individual assim como para a classificação por Equipas. O Pónei/Cavalo de

reserva só pode substituir outro até uma hora antes do início do Ensino e deverá a Organização ser notificada por escrito.

3. A Nação anfitriã é autorizada a fazer 2 inscrições individuais por Classe.
4. Cada Federação tem o direito de mandar um Chefe de Equipa e Veterinário, que terão os mesmos privilégios que os Atletas.
5. O melhor resultado combinado para cada Atleta determinará a classificação final.

Artigo 925 - Inscrições Campeonato do Mundo Para-Equestre de 1 Cavalo

1. Cada FN poderá inscrever o máximo de 6 Atletas PE Individuais com um máximo de 2 Cavalos por inscrição nas inscrições nominativas e 3 Atletas PE Individuais com o máximo de 1 Cavalo por Atleta PE nas inscrições nominativas.
2. Cada equipa deve incluir pelo menos um (1) Atleta de Grau I. As equipas não devem incluir mais de 2 Atletas de qualquer grau.
3. Se uma FN apenas poder enviar 2 Atletas PE, estes devem ser inscritos como equipa.
4. Cada Federação tem o direito de mandar um Chefe de Equipa e Veterinário, que terão os mesmos privilégios que os Atletas PE.
5. Uma FN que não possa mandar uma equipa pode inscrever um Atleta PE como inscrição individual ao abrigo das condições estabelecidas no Artigo 919.
6. Um Cavalo de reserva da lista nominativa pode ser inscrito por cada equipa nacional. O Atleta PE que utilizar o cavalo de reserva é elegível para a classificação individual, assim como para a Classificação por Equipas. O Cavalo de reserva só pode substituir outro uma vez, até uma hora antes do Ensino e deverá a Organização ser notificada por escrito.

Artigo 926 - Despesas e Privilégios

1. Despesas e privilégios estão estipulados no RG.
2. A CO do Campeonato do Mundo e continental pode aceitar a responsabilidade de assumir as despesas de viagem e estadia dos Atletas, Cavalos, grooms e Oficiais da equipa (chefes de equipa e Veterinários) convidando-os de acordo com os regulamentos, desde a véspera da primeira Inspeção Veterinária até ao dia seguinte ao fim do Campeonato. Deverá ser publicado no Ante-programa.

3. A CO dos Jogos Equestres Mundiais deve aceitar a responsabilidade de assumir as despesas de estadia dos Atletas, Cavalos, grooms e Oficiais da Equipa (chefes de equipa e Veterinários) convidando-os de acordo com os regulamentos, desde a véspera da primeira Inspeção Veterinária até ao dia seguinte ao fim do Campeonato. Deverá ser publicado no Ante-programa.

Artigo 927 - Inscrições Adicionais

1. Todas as FN que tenham submetido uma Inscrição Nominativa de uma Equipa, podem, à discrição da CO, ser convidadas a fazer inscrições Individuais Adicionais.
2. A Nação Anfitriã pode inscrever até 5 Concorrentes Individuais Adicionais. Para os Campeonatos Combinados de Póneis e de Juventude, 2 por classe. Exceções podem ser aceites pela Comissão Técnica de Atrelagem da FEI de acordo com o Delegado Técnico.
3. Uma segunda data para Inscrições Nominativas será especificada no Ante-programa caso a CO decida convidar as FN a submeter Inscrições Individuais Adicionais.
4. O número de Atletas em Inscrições Nominativas pode ser o dobro do número permitido para Inscrições Definitivas como especificado no Artigo 116.4.2 do RG.

CAPÍTULO V - ATLETAS

Artigo 928 - Traje, segurança e pingalins

1. Traje no Ensino e Cones num Carro de Ensino

- 1.1 O traje dos Atletas e Grooms deve estar de acordo com o estilo do Carro e arreios utilizado.
- 1.2 Casacos ou trajes nacionais, aventais de atrelagem, chapéus e luvas são obrigatórios para os Atletas.
- 1.3 Os Grooms deverão usar casacos ou trajes nacionais, chapéus e luvas.
- 1.4 O Presidente do Júri de Terreno poderá decidir se:
 - Os casacos podem ser despidos em caso de tempo excessivamente quente ou húmido.
 - Os casacos não são obrigatórios em circunstâncias especiais.
 - Roupa para a chuva pode ser utilizada e aventais dispensados em situações de chuva.
- 1.5 As penalidades por traje inadequado estão estipuladas nos Artigos 957 e 981.

2. Traje na Maratona

- 2.1 Roupa menos formal é aceite na Prova B para os Atletas e Grooms. Calções não são permitidos. Incumprimento incorre em 10 pontos por pessoa.
- 2.2 Os Atletas e Grooms devem usar Capacete de Proteção corretamente apertado e colete protetor de costas na Maratona. Incumprimento implica Eliminação.

3. Traje para Juniores e Juvenis

- 3.1 Sempre que os Atletas Juniores e Juvenis se encontrem no carro devem usar colete protetor de costas e Capacete de Proteção corretamente apertado. Durante as Inspeções dos Cavalos recomenda-se veemente que Juvenis e Juniores usem Capacete de Proteção corretamente apertado.

4. Pingalim para Ensino e Cones

- 4.1 O Atleta deve levar na mão um pingalim tradicional. A ponta poderá estar presa ao fuste de maneira a poder soltar-se e deve ter comprimento suficiente para chegar a todos os cavalos.



4.2 O Atleta deve entrar na Pista com um pingalim na mão ou será penalizado em 10 pontos.

4.3 Se um Atleta deixar cair ou pousar o seu pingalim, quando em Pista, ou se não estiver na mão, será penalizado em 10 pontos.

4.4 Quando deixado cair, o pingalim, não necessita de ser substituído e o Atleta poderá terminar sem pingalim. Contudo, o groom poderá passar ao Atleta um pingalim suplente sem qualquer penalização adicional.

5. O Pingalim na Maratona

O Pingalim só poderá se usado pelo Atleta. O incumprimento acarretará 20 pontos.

CAPÍTULO VI - CAVALOS

Artigo 929 - Idade dos Cavalos

Nos CAI1* os Cavalos devem ter 5 anos ou mais. Nos CAI2* e acima, os Cavalos devem ter 6 anos ou mais. O incumprimento deste Artigo implica Desclassificação do Cavalo.

Artigo 930 - Altura

1. A altura dos Póneis não deve ser superior a 148 cm sem ferraduras ou 149 cm com ferraduras. Acima desta altura serão classificados como Cavalos.
2. Póneis na Classe de Parelhas e de 4 Póneis não poderão ter menos de 108 cm sem ferraduras ou 109 cm com ferraduras. Póneis na Classe de 1 Pónei e não poderão ter menos de 120 cm sem ferraduras ou 121 cm com ferraduras.
3. É da responsabilidade da Federação Nacional do Atleta assegurar que os Póneis em competição cumprem os critérios acima mencionados.

Artigo 931 - Número de Cavalos

1. Devem ser utilizados o número correto de cavalos estipulado para cada Classe durante toda a Competição. Os Atletas não poderão desengatar um ou mais Cavalos durante a Competição e continuar com um número de Cavalos inferior ao estipulado para a Classe.
2. Um Cavalo só pode participar uma vez em cada Concurso.
3. O incumprimento dos parágrafos 3.1 ou 3.2 implica Desclassificação.

Artigo 932 - Condições Especiais

Não é permitida a competição de éguas com mais de 4 meses de gestação ou quando paridas amamentando poldros. Se posteriormente for confirmado que uma égua se encontrava nalguma destas condições, será Desclassificada de todas as Competições em que se aplica esta situação, e a pessoa responsável será reportada ao Secretário-Geral da FEI (ver Código de Conduta).

Artigo 933 - Bem-estar do Cavalo (Maltratar Cavalos e Doping)

1. **Crueldade – Definição**

Maltratar o Cavalo significa a ação ou omissão que causa ou pode causar dor ou desconforto desnecessário a um Cavalo, incluindo, mas não limitado a:

- a) Forçar excessivamente Cavalos exaustos
- b) Excessivo uso do pingalim
- c) Embocadura severa, mal ajustada, partida ou estragada
- d) Arreio mal adaptado que possa causar incómodo ao Cavalo
- e) Veículo danificado que possa lesionar o Cavalo.

2. Feridas e lacerações

2.1 Sangue nos Cavalos pode ser indicação de Cavalo maltratado e deve ser investigado caso a caso por qualquer membro do Júri de Terreno.

2.2 Em casos ligeiros de sangue na boca, que possam parecer que o Cavalo tenha mordido a língua ou lábios ou sangramento ligeiro nos membros, pode o Atleta vira ser autorizado a continuar após investigação.

3. Reporte

Comissários ou qualquer outro Oficial, devem reportar qualquer situação de crueldade ao Presidente do Júri assim que possível.

4. Penalidade

Qualquer ato definido como Crueldade, resulta na aplicação pelo Júri de Terreno em qualquer ou combinação de quaisquer das seguintes penalidade:

- Cartão Amarelo de aviso
- Multa
- Eliminação
- Desclassificação do Concurso

Artigo 934 - Segurança nas Boxes

1. Campeonatos, CAIO

Ver Regulamento Veterinário (RV), Artigo 1023.

2. CAIs

2.1 Ver RV, Artigo 1023

2.2 Não é exigido Segurança nas Boxes como requerido no VR. A CO é responsável pelo controlo de todas as áreas de boxes de maneira a que os requerimentos mínimos, que se seguem, sejam garantidos:



- 2.3 O Bem-estar do Cavalo é a primeira prioridade.
- 2.4 Segurança e supervisão da(s) Área(s) de Boxes deve ser assegurada sempre que qualquer boxe esteja ocupada.
- 2.5 Grades de segurança não são obrigatórias, mas podem ser instaladas grades e portões por questões de segurança à discricção da CO.
- 2.6 A área de boxes deve ser aprovada pelo Delegado Técnico em conjunto com o Comissário Chefe de Atrelagem da FEI.
- 2.7 Não é permitida a instalação de Cavalos dentro de um reboque ou camioneta. Apenas o Delegado Técnico de acordo com o Comissário Chefe e o Delegado Veterinário da FEI pode autorizar exceções em circunstâncias extremas de humidade do piso da área das boxes.

Artigo 935 - Exames e Inspeções de Cavalos

Ver RV, Artigo 1033.

- 1. Exame na Chegada
 - 1.1 Deve ser feito imediatamente à chegada dos Cavalos concorrentes, e em qualquer caso antes da entrada nas boxes do Concurso.
 - 1.2 A Finalidade do Exame à Chegada é controlar a identidade do Cavalo pela verificação do Passaporte e quaisquer outros documentos relevantes, e verificar o seu estado geral de saúde.
 - 1.3 O Exame à Chegada deverá ser feito pelo Delegado Veterinário ou por um Veterinário de Tratamento do país anfitrião.
 - 1.4 Caso se levante qualquer dúvida na identificação ou saúde deverá ser reportado ao Delegado Veterinário (na eventualidade do Primeiro Exame não ser feita por ele) ou à Comissão Veterinária logo que possível e até ao máximo de uma hora antes da Primeira Inspeção.
- 2 **Primeira Inspeção dos Cavalos**
 - 2.1 Deve ser feita em todos os Concursos antes do início da primeira prova. Deve ser realizado sob a direção do Presidente do Júri de Terreno, em conjunto com pelo menos um outro Membro do Júri de Terreno, o Delegado Veterinário e/ou o Presidente da Comissão Veterinária. Para detalhes vide RV e Diretivas para Organizadores e Oficiais.

- 2.2** Por Segurança, os Cavalos deverão ser apresentados com cabeçada com embocadura e apresentados com rédea solta ou prisão/guia. Cada Cavalo deve levar o seu número de identificação (Artigo 944.2).
- 2.3** Não é permitido o uso de ligaduras ou caneleiras e mantas ou cobrejões nos Cavalos.
- 2.4** Não é permitida a apresentação de nenhum Cavalo com a sua identidade disfarçada com tinta ou qualquer coloração.
- 2.5** Um Comissário FEI com um Chicote deverá estar presente. É a única pessoa que pode ajudar se um Cavalo não quiser trotar. Os apresentadores não podem levar Chicote aquando da apresentação do Cavalo. Por solicitação, a utilização de um pequeno chicote para controlo de garanhões e Cavalos difíceis poderá ser autorizado pelo Grupo de Inspeção. (Ver RV, Artigo 1033).
- 2.6** A Inspeção consiste numa observação inicial do Cavalo parado. Deverá depois andar a passo em frente da Comissão de Inspeção, seguido de 30 metros de trote, afastando-se da Comissão, voltando a trote na direção da Comissão.
- 2.7** Ao Veterinário é permitido manusear um membro ou outras partes do corpo, mas não pode realizar quaisquer outros testes veterinários (p.ex.: flexão de membro, andar a passo ou trote em círculo). Ver RV , Artigo 1033)
- 2.8** Em casos excecionais ou de dúvida, a Comissão de Inspeção pode indicar que o cavalo seja colocado num local de retenção (holding área) supervisionado (não é permitido chicote), para uma inspeção posterior a ter lugar na altura considerada conveniente durante a Inspeção, ou em adição ser reinspeccionado no dia seguinte sem ser por indicação do Atleta. O Cavalo deverá ser apresentado pelo mesmo apresentador como anteriormente.
- 2.9** Qualquer Cavalo a que seja requerida uma reinspeção no dia seguinte e seja aprovado, pode ser sujeito à pesquisa de Substâncias Interditas.
- 2.10** Apenas um Membro do Júri de Terreno tem autoridade para Desclassificar um Cavalo que se considere que não está em forma para a Competição (nítida claudicação, lesão grave ou má forma geral). O Veterinário não tem

autoridade para Desclassificar qualquer Cavalo exceto por situação de Bem-estar.

2.11 Em todos os casos de uma inspeção ou re-inspeção posterior, será dado a cada membro do Júri de Terreno e ao Delegado Veterinário um boletim de voto, no qual indicarão se consideram o Cavalo em forma para competir, com um X em Sim ou Não. Estes boletins serão entregues ao Presidente do Júri, que anunciará a decisão maioritária se o Cavalo pode ou não competir. Se houver um número par de Membros do Júri de Terreno e Delegados Veterinários, os votantes serão apenas O Presidente do Júri, o Juiz Estrangeiro e o Presidente da Comissão Veterinária. Desta decisão não cabe recurso.

2.12 Os Atletas e os seus representantes que apresentam o Cavalo deverão estar convenientemente trajados.

3. Inspeção com Cavalo Engatado

3.1 Terá lugar em todos os Concursos, durante e no local da Paragem Obrigatória de 10 minutos antes da Partida para a Secção B, na Maratona. Um Membro do Júri de Terreno e um Veterinário são responsáveis por esta Inspeção. Deve ser realizada criteriosamente mas com rapidez de maneira a que o Atleta possa cuidar dos seus Cavalos antes da Partida da Secção B.

3.2 A aptidão dos Cavalos deve ser determinada por observação clínica, que pode incluir: medição da frequência cardíaca e respiratória e temperatura de acordo com o RV. Estas observações deverão ser registadas.

3.3 O Membro do Júri de Terreno deve Eliminar o Atleta se o seu Cavalo for considerado coxo, lesionado ou objetivamente exausto e incapaz de continuar a Competição.

4. Exame Engatado

O Exame deverá ser feito em todos os Concursos no fim da Secção B da Maratona. Deverá ser feito sob a supervisão de um Veterinário de Tratamento para o caso de qualquer Cavalo necessitar de tratamento imediato. O Veterinário não tem autoridade para Desclassificar um Cavalo. Deve relatar as suas observações ao Delegado Veterinário e ao Presidente do Júri, assim que possível, logo que o último Atleta tenha terminado a Maratona.

5. Inspeção com o Cavalo Engatado antes dos Cones



- 5.1** A Observação Final com o Cavalo Engatado terá lugar antes que qualquer Cavalo comece os Cones, apenas quando os Cones são depois da Maratona. Deve ser realizada por uma Comissão de Inspeção composta por um Membro do Júri de Terreno conjuntamente com um Delegado Veterinário, ou a Comissão Veterinária. É obrigatória a Inspeção nos Concursos em que os Cones se realizam depois da Maratona. O Cavalo deve ser apresentado pelo próprio Atleta; Entrar em Prova sem se apresentar na Inspeção resultará na Eliminação.
- 5.2** Os cavalos serão inspecionados engatados aos seus Carros. Ligaduras, Caneleiras, protetores de boletos e cloches são permitidos, mas deverão ser retiradas se requerido.
- 5.3** Só o Membro do Júri de Terreno tem autoridade para Desclassificar o Cavalo, se for considerado incapaz para continuar a Competição.
- 6. Retirar um Cavalo de uma Prova**
- 6.1** Qualquer Juiz tem o direito e obrigação de eliminar um Cavalo em qualquer altura, que esteja nitidamente coxo, lesionado ou incapaz para continuar. Não é passível de recurso uma decisão que seja tomada com base neste Artigo.
- 6.2** O Atleta pode Desistir a qualquer momento.
- 7. Controlo de Medicação**
- Deve ser realizado de acordo com o Regulamento Geral (ver Artigo 143) e o Regulamento Veterinário.
- 8. Passaportes**
- Ver as disposições pertinentes no Regulamento Geral.

CAPÍTULO VII - CARROS E ARREIOS

Artigo 936 - Carros Permitidos

Categoria	Ensino	Maratona	Cones	Combinado de maratona
Campeonatos	Carro de Ensino	Carro de Maratona	Carro de Ensino	N/A
CAIO4*	Carro de Ensino	Carro de Maratona	Carro de Ensino	N/A
CAI3*	Carro de Ensino	Carro de Maratona	Carro de Ensino	N/A
CAI2*	Carro de Ensino ou de 1Maratona	Carro de Maratona	Carro de Ensino Ou de Maratona	N/A
CAI1*	Carro de Ensino ou de 1Maratona (rodas sólidas de borracha ou pneumáticos)	N/A	Carro de Ensino ou de 1Maratona (rodas sólidas de borracha ou pneumáticos)	Carro de Maratona (rodas sólidas de borracha ou pneumáticos)
CAI1* Indoor	N/A	N/A	N/A	Carro de Maratona

* Carro com a largura correta de Ensino

Artigo 937 - Pesos e Dimensões

1. Geral

- 1.1 Se o carro não tiver travões, em qualquer Classe, é obrigatória a retranca. O incumprimento implica Eliminação. Nas classes de 1 Cavalo e 1 Pónei a retranca é obrigatória. Aplica-se somente durante o Ensino, Maratona, Cones e Combinado de Maratona.
- 1.2 Nenhuma parte do carro usado no Ensino e Cones pode ser mais larga que a largura da Via exceto os cubos das rodas, guarda-lamas e balancins.
- 1.3 A largura da Via de todos os Carros é medida ao nível do chão na parte mais larga das rodas traseiras.
- 1.4 Os Atletas cujos carros não cumpram os pesos ou medidas serão Eliminados da Prova em causa.

2. Carros para Atrelagem Para-Equestre:

- 2.1 Carros adequados para Atletas deficientes devem ser usados e podem ter 2 ou 4 rodas.
- 2.2 A CO ou o Delegado Técnico poderá recusar a utilização de um carro, mas deve justificar a razão da sua recusa.

3. Os Carros de Ensino devem obedecer aos seguintes requisitos:

Classe	Rodas	Grooms	Largura mínima
4 Cavalos	4	2 atrás	158 cm
4 Póneis			138 cm
Parelha de Cavalos	4	1 atrás	148 cm
Parelha de Póneis			138 cm
1 Cavalo	2 ou 4	1 atrás ou ao lado	138 cm
1 Pónei			

3.1 O mesmo Carro deve ser usado para Ensino e Cones para CAI3* e superiores (Ver Artigo 936).

3.2 Extensões artificiais para aumentar a largura do Carro não são permitidas nos Cones.

4. Os Carros de Maratona devem obedecer aos seguintes requisitos:

Classe	Rodas	Peso Mínimo	Grooms	Largura mínima
4 Cavalos	4	600 kg	2 atrás	125 cm
4 Póneis		300 kg		
Parelha de Cavalos	4	350 kg	1 atrás	125 cm
Parelha de Póneis		225 kg		
1 Cavalo	4	150 kg	1 atrás	125 cm
1 Pónei		90 kg		

4.1 Todos os carros serão medidos antes da Secção E, da Maratona e o mesmo Carro deverá ser usado em todas as secções.

4.2 O Presidente do Júri decidirá se todos, ou alguns carros sorteados, serão pesados após a Maratona.

Artigo 938 - Equipamento

Os carros de Ensino devem ser equipados com lanternas para iluminação à frente e lanternas de iluminação atrás ou refletores apenas para o Ensino (penalidades: ver Artigo 957). Lanternas e refletores não são exigidos nos Cones.

Artigo 939 - Pneus

1. Câmaras-de-ar ou pneumáticos, só são permitidos em CAI1*, conforme Artigo 936.
2. Em todas as provas os carros devem estar equipados com aros de ferro ou de borracha. A parte exterior do pneu deve ser lisa. Incumprimento implica eliminação.
3. São permitidos pneumáticos em Atrelagem Para-Equestre.

Artigo 940 - Engatar, carros e Cavalos

1. Engatar

- 1.1 Distância mínima entre Cavalos/Pónei e o Carro não deve ser inferior a 50cm em qualquer ocasião, da barra da boleira 40cm.
- 1.2 **Carro de Ensino:**
 - 1.2.1 Cavalos: A distância entre tirantes deve ser no mínimo 60cm (Póneis: mínimo 50cm).
 - 1.2.2 Os tirantes não se podem cruzar um com o outro. Os balancins não podem passar para lá da linha central do carro.
- 1.3 **Carro de Maratona:**
 - 1.3.1 Cavalos: A distância entre tirantes deve ser no mínimo 55cm (Póneis: mínimo 50cm).
 - 1.3.2 Os tirantes não se podem cruzar um com o outro.
- 1.4 Comprimento das correntes ou puxadores individuais: o comprimento é no mínimo 30cm. A medida será tomada do centro da ponta da lança, incluindo os mosquetões de engate rápido.
- 1.5 Ponteira da Lança em T: o comprimento total incluindo os mosquetões de engate rápido deve ser 60cm no mínimo. Quando a medida for tirada do centro da lança, incluindo os mosquetões de engate rápido deve ser de 30cm no mínimo.
- 1.6 A ponteira da Lança em T não deve estar atrás da ponta da espádua.
- 1.7 A Lança e os puxadores devem ter comprimento suficiente de maneira a permitir a liberdade de movimentos dos Cavalos.
- 1.8 Quando engatados a 4 os sotas devem ter pelo menos 1 m na barra e os balancins pelo menos 50 cm.
- 1.9 Barra da boleia e balancins devem ter largura suficiente de maneira a não impedir a liberdade de movimento do Cavalos/Pónei.
 - 1.10 O comprimento da ponteira e dos puxadores deve ser o suficiente para permitir a liberdade de movimentos dos póneis.
 - 1.11 Não é necessário usar o mesmo arreio no Ensino e Cones, mas em ambas as provas, este deve ser seguro, limpo e uniforme na aparência e num estilo apropriado ao conjunto.

1.12 Os Cavalos devem estar corretamente engatados ao carro, incluindo as **rédeas**.

1.13 O incumprimento destas regras resulta num Aviso Verbal ou num Cartão amarelo de Aviso, aplicado pelo Júri de Terreno. Transgressões posteriores no mesmo concurso serão penalizadas com novo Cartão amarelo de Aviso ou Eliminação.

1.14 Sempre que um Cavalo/Pónei este já engatado em singular a um carro a retranca é obrigatória. O incumprimento resultará na Eliminação. Aplica-se somente durante o Ensino, Maratona, Cones e Combinado de Maratona.

1.15 Quando é usado um equipamento proibido ou algum incidente do Bem-estar do Cavalo é verificado a penalidade é Eliminação ou Desclassificado (ver Artigo 940.13).

2. Ligaduras e Caneleiras

2.1 Ligaduras e Caneleiras não são permitidas no Ensino. O incumprimento implicará 10 pontos de penalização.

2.2 Se for aplicada a penalidade referida acima em 940.2.1, as Ligaduras ou Caneleiras devem ser retiradas imediatamente depois de deixar a Pista e o(s) Cavalo(s) deverão ser inspecionados por um Veterinário ou Comissário FEI, que reportará as suas conclusões ao Presidente do Júri.

3. Focinheiras, equipamentos auxiliares e antolhos

3.1 Qualquer focinheira, atilhos, ou equipamento auxiliar que impeça ou possa impedir a livre tomada de ar pelas narinas do Cavalo não são permitidos.

3.2 Antolhos, quando usados, e equipamento auxiliares não devem impedir a visão frontal ou estar perto dos olhos de maneira a provocar a sua irritação.

4. Correias de ligação

Correias de ligação entre coelheiras e peitorais podem ser usadas em todas as Provas na lasse de 4 Cavalos. Os sotas da Classe de 4 Cavalos não podem estar ligados de qualquer outra maneira (excetuando as Rédeas).

5. Rédeas Auxiliares

5.1 Rédeas Auxiliares (incluindo quaisquer gamarras) não são permitidas quando engatados.

5.2 Atrelagem Para-Equestre: conduzir com um segundo par de rédeas ou rédeas divididas não é permitido.

6. Caudas

As caudas não podem ser presas ou atadas a qualquer parte do arreio ou carro, com a exceção dos protetores de cauda reconhecidos. Não é permitido qualquer equipamento auxiliar que impeça o movimento livre da cauda dos Cavalos.

7. Todas as argolas, mosquetões e/ou outros aparelhos que provoquem um extremo efeito de elevação nas rédeas ou embocaduras, são interditos, em qualquer altura, no Local do Concurso.

8. Embocaduras

8.1 Não é necessário que as embocaduras sejam iguais.

8.2 Embocaduras sem bocado e hackamores não são permitidos quando o Cavalo está engatado.

9. Línguas

Passa-línguas só são permitidos se usados corretamente; peças independentes que possam afetar o bem-estar do Cavalo não devem ser incorporadas no bocado (ver RV Artigo 1035.4).

10. Limitadores de Visão

Não é permitido equipamentos auxiliares ou limitadores entre os troncos e os sotas de maneira a diminuir a visão de ambos os troncos.

11. Aplicação ou Uso de Aparelhos, Substâncias ou Acessórios

11.1 A aplicação ou uso de qualquer substância, aparelhos ou acessório na lança, tirantes ou varais, que possam causar irritação ou desconforto ao Cavalo, são interditos no Local do Concurso.

11.2 Protetores de orelhas e tampões são permitidos.

12. Ferraduras

Qualquer tipo de ferraduras convencionais é autorizado, ferraduras duplas ou com pesos (chumbo) não são permitidos.

13. Penalidades

13.1 O incumprimento de qualquer parágrafo deste Artigo durante o Concurso implicará a Eliminação do Atleta. Exceto para 940.1.1 até 940.1.15

13.2 O incumprimento em qualquer outro momento, no Local do Concurso, com a exceção do Artº 940.2.1, resultará num Cartão Amarelo de Aviso. Para um

segundo incumprimento no mesmo concurso, o Júri decidirá à sua discricção, a Penalização superior, que poderá incluir a Desclassificação.

Artigo 941 - Publicidade nos carros, arreios e traje

1. No Ensino e Cones

- 1.1 O nome do correeiro dos arreios pode aparecer uma vez em cada arreio numa placa com uma largura não superior à correia onde aparece, e altura até 10 cm.
- 1.2 O nome ou logotipo do patrocinador, ou a Associação do Atleta pode ser colocado de cada lado do carro numa superfície que não exceda os 400cm².
- 1.3 O nome do construtor do carro pode aparecer numa placa com um máximo de 50 cm². Identificação dos fabricantes de roupa poderão aparecer uma vez por peça numa superfície que não exceda os 3cm².
- 1.4 Quando presente no Campo de Competição, o nome ou logótipo do(s) patrocinador(es) individual e da equipa podem aparecer numa superfície que não exceda os 80cm² e apenas uma vez nos casacos ou blusões, à altura do bolso do peito do Atletas.
- 1.5 O nome ou logótipo do(s) patrocinador(es) individual e da equipa pode aparecer numa superfície que não exceda os 16cm² de ambos os lados do colarinho do atleta.

2. Publicidade na Maratona

É autorizada publicidade nos carros e na roupa. O nome do correeiro dos arreios poder aparecer uma vez em cada arreio numa placa com uma largura não superior à correia onde aparece e altura até 10cm.

3. Penalidades

O incumprimento de qualquer dos artigos sobre publicidade resultará num Cartão Amarelo de Aviso aplicado pelo Presidente do Júri ou pelo Comissário Chefe.

Artigo 942 - Segurança

1. No Local do Concurso sempre que o(s) Cavallo(s) estão engatados ou a ser engatados a um carros, o(s) groom(s) devem estar sempre de prevenção e preparados para dar assistência em caso de necessidade. Sempre que os



Cavalos são conduzidos, um Groom deve estar no carro ou se não houver banco disponível deve estar de prevenção no campo de treino.

2. O Atleta só se pode apeiar do carro quando os grooms estão à frente dos cavalos, ou as rédeas sejam entregues a outra pessoa responsável no carro.
3. Nenhum cavalo pode ser levado atrás de uma atrelagem em movimento.
4. Como infração de qualquer destas regras, deve ser dado pelo Júri de Terreno ou pelo comissário Chefe um Cartão Amarelo de Aviso. Infrações subsequentes no mesmo Concurso incorrem num segundo Cartão Amarelo ou penalidade até Eliminação, à discricção do Júri de Terreno.

CAPÍTULO VII - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

Artigo 943 - Participação

1. Forma de Condução

Os Atletas podem utilizar qualquer método ou estilo de Condução.

2. Os Atletas e os Grooms

2.1 Cada Atleta deverá conduzir o(s) mesmo(s) Cavalo(s) em todas as Provas, exceto se for decidido uma substituição de acordo com as presentes regras.

Ver Artigo 946.

2.2 Em Qualificativos do World Cup, CAIOs e Campeonatos:

2.2.1 Um Atleta mantém-se como Atleta e um Groom mantém-se como Groom.

2.2.2 Em CAIOs e Campeonatos, um Atleta ou Groom só podem participar uma vez.

2.2.3 Atletas e Grooms a competir num CAIO ou Campeonato não podem participar noutra conjunto em outra Prova de Maratona que tenha lugar no mesmo Local de Concurso.

2.3 Dependendo do programa, no CAI1* e CAI2*, um Atleta pode competir duas vezes e adicionalmente pode competir como Groom. Em CAI3*, um Atleta pode competir duas vezes mas não pode competir como Groom.

2.4 Os Grooms podem participar várias vezes em todas as Provas, com exceção dos CAIOs e Campeonatos.

2.5 O Atleta é a única pessoa autorizada a segurar as Rédeas, Pingalim e Travão durante cada Prova. Cada incumprimento desta Regra, mesmo que seja para prevenção de um acidente, implicará uma penalização de 20 pontos. Contudo, o Groom poderá segurar as rédeas e travão sem penalidades em todas as Provas desde que a Atrelagem esteja parada.

2.6 Ninguém pode estar preso ao Carro de qualquer maneira durante as Provas. Um Atleta poderá estar seguro por uma corda, correia ou cinto, desde que uma das pontas seja segura pelo Groom e não poderá estar atada ou presa ao carro de qualquer forma. O não cumprimento desta regra implica eliminação.

2.6.1 Para Condutores Para-Equestres, ver em complemento o Anexo 8

- 2.7 A substituição de um Groom durante a Prova de Maratona não é autorizada em qualquer circunstância e resultará na Eliminação do Atleta.
 - 2.8 Nas Provas de Ensino (como parte integrante da Prova) e Cones, os Atletas deverão cumprimentar o Júri, exceto quando o tempo ou o esquema do Percurso o impeçam.
 - 2.9 Não é permitida a presença de passageiros em qualquer Prova.
 - 2.10 Sempre que um Atleta se apeia será penalizado em 20 pontos.
 - 2.11 Um atleta será penalizado sempre que um ou os dois Grooms se apeiem. 5 pontos na primeira vez e 10 pontos da segunda vez. À terceira vez o Atleta é Eliminado. Exceção na Maratona, ver Artigo 964.5.1.
- 3. Número de creditações para Grooms**
- 3.1 4 Cavalos: até quatro (4)
 - 3.2 Parelhas: até três (3)
 - 3.3 1 Cavalo: até dois (2)

Artigo 944 - Número de Identificação

1. Atleta

Aos Atletas será atribuído um Número de Concurso por conjunto, à chegada, que o manterá durante todo o Concurso. O Número deverá estar visível em qualquer carro utilizado durante as Provas e também quando em exercício ou treino.

2. Cavalo

Os cavalos devem ser identificados com um Número de Identificação à chegada com uma letra de A a F seguida do Número de Identificação do Atleta. Esta identificação deve ser fixada no lado esquerdo do Cavalo (Parelhas e 4 Cavalos deverão tê-lo visível, na parte de fora, quando engatados) e deve estar sempre presente no Local da Competição, quando fora da Boxe.

3. Penalidades

Falha em mostrar o Número do Concurso do Concorrente Atleta ou o Número de Identificação dos Cavalos, implicará um Aviso para a primeira ocorrência. Uma repetição da ocorrência implica a aplicação de um Cartão Amarelo de Aviso por parte do Presidente do Júri ou pelo Comissário Chefe.

Artigo 945 - Ajuda do exterior

1. Definição

Qualquer intervenção física de terceiros, que não estejam no carro, solicitada ou não, com o objetivo de facilitar a tarefa do Atleta ou ajudar os seus Cavalos, é considerada ajuda do exterior.

2. Ajuda do exterior proibida

2.1 Ensino e cones:

2.1.1 Intervenção por terceiros, que não estejam no carro, solicitada ou não, com o objetivo de facilitar a tarefa do Atleta ou ajudar os seus cavalos, é considerada ajuda do exterior. Qualquer Atleta que receba ajuda física do exterior poderá ser eliminado pelo Júri de Terreno.

2.1.2 No Ensino e Cones, os Grooms devem manter-se sentados na posição correta, entre a entrada e saída da Pista. Não lhes é permitido segurar as rédeas ou o pingalim (incorre em 20 pontos de penalização) nem falar ou indicar o percurso ao Atleta (incorre em 10 pontos de penalização). Contudo o Groom pode segurar as rédeas ou o pingalim desde que o carro esteja parado.

2.1.3 Exceção: Se o Presidente do Júri toca a sineta e o Atleta não tiver ouvido. O Groom pode informar o Atleta que a sineta tocou.

2.1.4 Atletas e Grooms não podem usar qualquer forma de comunicação eletrónica durante o Ensino e Cones, sujeito a eliminação.

2.2 Maratona:

2.2.1 Juizes de obstáculo, observadores de solo, cronometristas ou quaisquer outros Oficiais não podem dar qualquer opinião ou informação ao Atleta, enquanto este está no percurso da Maratona, de maneira a ajudá-lo. Exceções: ver Artigo 945.3.

2.2.2 Qualquer Atleta que receba ajuda física do exterior por terceiros que não estejam no carro poderá ser Eliminado pelo Júri de Terreno.

2.3 Penalidades: ver Artigo 969.

3. Ajuda permitida

São consideradas ajudas do exterior permitidas:

- Ajuda nas paragens obrigatórias e zonas neutras entre Secções.
- Ajuda que previna acidentes.

- Ajuda aos Cavalos como resultado de um acidente dentro de um obstáculo, desde que os Grooms estejam apeados.
- Assistência pelo Groom, quando conduz um cavalo por um obstáculo pela rédea junto à embocadura, enquanto engatado ao carro na Maratona ou cones, incorrendo em 20 pontos de penalização por ajuda, adicionado às penalidades por apear.

CAPÍTULO IX - SUBSTITUIÇÕES

Artigo 946 - Substituições

1. Substituições antes de uma Competição

- 1.1 Se a Comissão/Delegado Veterinário aconselhar, e o Júri de Terreno aceitar, que um Cavalo não está em condições de participar; ou na possibilidade de um acidente ou doença de um Atleta e/ou Cavalo (confirmada por um médico e/ou veterinário reconhecido oficialmente), podem ser feitas substituições, desde que a CO autorize, antes do início de um Concurso (como definido no Apêndice A do RG. “Período do Concurso”).
- 1.2 Contudo um Atleta ou Cavalo, ou a combinação de Atleta e Cavalo só podem ser substituídos por um Atleta e/ou Cavalo inscrito na mesma classe da lista de Inscrições Nominativas.

2. Substituições durante uma Competição

- 2.1 Substituições de um Atleta ou Cavalos durante uma Prova não são permitidas. A penalização é a Desclassificação.
- 2.2 Os Atletas às Classes de 4 cavalos podem começar cada Prova com quaisquer quatro (4) dos seus cinco (5) Cavalos declarados nas inscrições.
- 2.3 Os Atletas de Parelhas podem começar cada Prova com quaisquer dois (2) dos seus três (3) cavalos declarados nas inscrições.
- 2.4 Os Atletas nas Classes de 1 Cavalo devem começar cada Prova com o Cavalo declarado na sua Inscrição.
- 2.5 Um Cavalo pode ser usado por outro Atleta na mesma classe, depois da Primeira Inspeção, caso o Atleta não tenha apresentado um Cavalo de Reserva e desde que o Cavalo emprestado não tenha ainda participado numa Prova da Competição. Este Cavalo deve então permanecer com esse novo Atleta durante todo o Concurso. Em CAIOs e Campeonatos, esse Cavalo deve ter sido inscrito pela mesma FN do Atleta em competição.

CAPÍTULO X - DECLARAÇÃO DE PARTICIPANTES

Artigo 947 - Declaração de participantes

1. Em CAIOs e Campeonatos, os Chefes de Equipa devem declarar por escrito, a composição da equipa e declarar o nome dos Atletas Individuais, até uma hora antes da primeira Inspeção Veterinária.
2. A Declaração de Participantes não pode ser feita antes do fim da primeira Inspeção Veterinária.
3. Os Chefes de Equipa (os Atletas nos CAI) devem declarar por escrito até uma hora antes da hora agendada para o início da Prova o nome dos Cavalos do Atleta, escolhidos dos constantes das Inscrições Definitivas e aprovados na Primeira Inspeção, que participarão nessa Prova.
4. Poderão ser levados cavalos adicionais para o Local da Competição, para todos os CAI's, à discrição da CO, desde que possam ser devidamente identificados com um número identificador colorido e que deve ser fixo ao arreio sempre que estes estejam fora das boxes. Os cavalos deverão cumprir todos os requerimentos aplicáveis do RV. O Cavalo adicional deve ser apresentado e identificado na Primeira Inspeção, em que o Comissário Chefe de Atrelagem da FEI pintará também um casco com uma cor visível e assegurará que a marcação por pintura se mantenha visível durante toda a Competição.

Artigo 948 - Ordem de Entrada

1. **Ordem de Entrada para CAIs**
 - 1.1 **Ordem de entrada para a primeira Prova em CAIs**
 - 1.1.1 A ordem de entrada será feita por sistema de sorteio em computador ou sorteio físico (sorteio físico é obrigatório para prova de Qualificação de World Cup), ambas feitas na presença do Presidente do Júri.
 - 1.1.2 **Ordem de entrada para a segunda e terceira prova em CAIs**

Os atletas partem pela ordem inversa dos resultados obtidos na(s) Prova(s) anterior(es).

A ordem de Entrada será:

 - a) Atletas que Desistiram, seguidos de

- b) Atletas Eliminados, seguidos de
- c) Atletas que competem duas vezes com a sua pior classificação obtida, seguidos de
- d) Os Atletas remanescentes, começando pelo que tem maior número de penalidades, de maneira a que o Atleta com o menor número de penalidades obtidas sem ter Desistido ou Eliminado entre em último.

2 Ordem de Entrada para CAIO's e Campeonatos

2.1 Ordem de Entrada para o Ensino em CAIOs e Campeonatos

2.1.1 Sorteio de Atletas Individuais

- a) Sorteio do nome do Atleta;
- b) Sorteio da Posição (pelo Presidente do Júri ou por um Juiz Estrangeiro);
- c) Colocar o nome na Ordem de Entrada. Repete-se então este procedimento para todos os Atletas Individuais.

2.1.2 Sorteio da Posição das Nações com Equipas:

- a) Sorteio da Nação;
- b) O Chefe de Equipa retira por sorteio a Posição da Nação;
- c) Colocada a posição da Nação;
- d) O Chefe de Equipa no o primeiro Membro da Nação;
- e) O Chefe de Equipa retira por sorteio as posições A, B ou C;
- f) O Nome do Concorrente Atleta é colocado na posição respectiva;
- g) O procedimento é então repetido para os Membros da Equipa remanescentes;
- h) O procedimento é então repetido para todas as Nações.

As Nações são então colocadas por ordem numérica.

Colocação dos Atletas de Equipa na Ordem de Entrada do Ensino:

- a) O Atleta A da Nação 1 é colocado na primeira posição livre;
- b) O Atleta A da Nação 2 é então colocado na posição livre seguinte;
- c) Repete-se para todas as Nações remanescentes.

Este procedimento é então repetido para os Atletas B e C de todas as Nações.

2.2 Ordem de entrada para a Maratona em CAIO's e Campeonatos

Os Atletas partirão na ordem inversa dos resultados do Ensino, de maneira a que o Atleta com mais pontos de penalidade do Ensino partirá primeiro e o Atleta com menos penalidades partirá em último. Em caso de igualdade de penalizações para o Ensino, o Presidente do Júri sorteará a sua posição para a partida da Maratona.

A Ordem de Entrada será:

- a)** Atletas que Desistiram, seguidos de,
- b)** Atletas Eliminados, seguidos de,
- c)** Os restantes Atletas, começando no que tem mais pontos de penalização após o Ensino, de maneira a que o Atleta com a menor pontuação obtida, sem ter Desistido ou sido Eliminado, comece em último.

2.3 Ordem de Entrada dos Cones em CAIOs e Campeonatos

Os Atletas partirão na ordem inversa dos resultados do Ensino e da Maratona, de maneira a que o Atleta com mais pontos de penalidade do Ensino e da Maratona partirá primeiro e o Atleta com menos penalidades partirá em último. Em caso de igualdade de penalizações para o Ensino e Maratona, o resultado da Maratona decidirá.

A Ordem de Entrada será:

- a)** Atletas que Desistiram, seguidos de
- b)** Atletas Eliminados, seguidos de
- c)** Os Atletas restantes, começando no que tiver maior número de penalizações, depois do Ensino e Maratona, de maneira que o Concorrente com o menor número de penalidades obtidas, sem Desistência ou Eliminação, comece em último.

No caso de igualdade de pontuações entre Atletas, será aplicado o procedimento do Artigo 948.3.

É feito sorteio para todas as Provas de Cones fora de um Concurso Combinado.

CAPÍTULO XI - ENSINO

Artigo 949 - Geral

O Objetivo

O objetivo da Prova de Ensino é o de julgar a liberdade, a regularidade dos andamentos, a harmonia, a impulsão, a elasticidade, a ligeireza, a facilidade e a correta encurvação dos cavalos no movimento. Os Atletas serão também julgados pelo seu estilo de conduzir, a precisão e controlo dos seus Cavalos, assim como o seu traje, a condição do arreio e do Carro e a apresentação do conjunto.

Artigo 950 - A Pista de Ensino

O Campo

1. Para todas as classes nos Campeonatos e Competições CAIO e para todas as classes de 4 cavalos nas Competições CAI a Pista de Ensino deve ter 100m x 40m e marcado de acordo com os Anexos.
2. Para todas as classes de Singulares e Parelhas nas Competições CAI pode ser usado uma Pista mais pequena, medindo 80 x 40m e marcada de acordo com os anexos, sendo que nesse caso os arcos da serpentina serão reduzidos de cinco para três.
3. Nas categorias de Juventude, a Pista de Ensino deve ser de 80 x 40m. O Organizador deve assegurar-se que a Pista é vedada.
4. Os organizadores devem assegurar que os arranjos estejam dispostos de maneira a que os espectadores não se aproximem mais do que 5 metros da borda da Pista de Ensino.

Artigo 951 - Provas de Ensino

1. Provas Aprovadas

Os detalhes das provas de Ensino da FEI aprovadas vêm descritos no site da FEI. Nos programas dos Concursos deve vir claramente especificado quais destas Provas vão ser utilizadas.

Artigo 952 - Condições

1. Entrada em Pista

Um Atleta que entre na Pista antes do toque de campainha ou que não entre dentro dos 90 segundos depois do toque pode ser Eliminado, à discricção do Presidente do Júri.

2. Memória

As Provas de Ensino da FEI devem ser executadas de memória. O Groom falar ou dar indicações implica 10 pontos. (só se pode aplicar uma vez por Prova a penalização de 10 pontos).

3. Claudicação

3.1 Se o Presidente do Júri observar um caso de nítida claudicação, deve Desclassificar o Cavalo e Eliminar o Atleta. Não há recurso contra esta decisão.

3.2 Em casos de dúvida, quando o Atleta acabar a sua Prova, o Presidente do Júri poderá indicar imediatamente que o Cavalo seja observado pelo Delegado Veterinário, fora da Pista de Ensino. O Cavalo será visto enquanto engatado ao carro. Se o Delegado Veterinário confirmar a claudicação, o Cavalo será Desclassificado e o Atleta Eliminado.

3.3 Em Competições em que estejam a ser utilizados Campos de Ensino adicionais, as referências ao Presidente do Júri indicadas acima, serão da responsabilidade do Juiz em C na referida Pista.

Artigo 953 - Julgamento

1. Posição dos Juízes

Quando há cinco (5) Juízes a julgar poderão estar sentados em CRSVP, se houver três (3) Juízes os lugares poderão ser CBE ou CEP ou qualquer letra à volta da Pista, dependendo da Prova e do local de melhor visão para os Juízes. O Presidente do Júri decidirá as posições. Para os CA11*, quando há 2 Juízes em funções, eles podem sentar-se em C e B ou C e E.

2. Atribuição de pontos

Os Juízes darão a sua pontuação individualmente. Não haverá consultas entre Juízes após o Atleta iniciar a Prova. Apenas o Juiz em C poderá dar penalidades por apresentação incompleta ou incidentes.

3. Conjuntos Múltiplos

As Parelhas e os 4 Cavalos serão julgados no seu conjunto e não cada Cavalo individualmente.

4. Andamento

A definição de andamentos - movimentos será aplicada a todos os tipos e raças de Cavalos.

5. Começo e Fim

A Prova de Ensino começa quando o Atleta entra no Campo em A, salvo indicado de outro modo, e acaba com o cumprimento final. As Provas não são cronometradas. O Atleta deixará o Campo a trote.

Artigo 954 - Andamentos

1. Paragem

O Cavalo deve parar quadrado, direito e imóvel, mantendo-se na mão.

2. Passo

Um passo regular a quatro tempos, o Cavalo num contacto ligeiro, deve andar com energia mas calmo, com passos iguais e determinados transpistando-se, em que os pés devem tocar no chão à frente das marcas das mãos, avançando.

3. Passo Livre

Com a mesma definição do Passo, mas cumulativamente ganhando o máximo terreno possível, e máximo alongamento nítido para a frente.

4. Trote de Trabalho

Um trote ativo, para a frente, com o cavalo na “mão”, em equilíbrio e ritmo, com passadas uniformes, elásticas e com boa ação da espádua e clara impulsão. Os posteriores devem, pelo menos, assentar no solo nas marcas dos anteriores.

5. Trote Concentrado

O Cavalo permanece na mão e move-se energeticamente para a frente empregando ainda mais os posteriores de maneira a conduzir a uma flexão dos curvilhões e boletos e a uma ligeireza das espáduas para uma maior mobilidade e elevação das passadas. O pescoço estará mais elevado e arqueado sem constrangimento, sendo a nuca a parte mais elevada e o chanfro não deve estar atrás da vertical ou o pescoço sem rigidez. O peso mais acentuado nos posteriores e a cadência deve ser nítida.

6. Trote Largo

6.1 O Cavalo aumenta a passada de maneira a cobrir o máximo terreno possível como resultado de uma maior impulsão dos posteriores. O Atleta permite ao Cavalo, mantendo-o na “mão” sem se pendurar, que a sua passada aumente, ganhando terreno com o chanfro ligeiramente à frente da vertical. Os posteriores devem nitidamente pousar à frente da marca dos anteriores.

6.2 O Cavalo deve manter-se em equilíbrio, no mesmo ritmo e com passadas iguais. Não são pedidos passos apressados, sendo mesmo considerado uma falta grave.

7. Trote Médio

Entre o definido para o Trote de Trabalho e o Trote Largo. O Cavalo alonga a sua passada cobrindo menos terreno do que o pedido para o Trote Largo mas mais terreno do que o pedido para o Trote de Trabalho como resultado de uma maior impulsão dos posteriores. O Atleta liberta o Cavalo, mantendo-o na “mão” sem se pendurar, permitindo aumentar a passada de maneira a ganhar terreno, com o chanfro ligeiramente à frente da vertical. O cavalo deve transpirar-se. O Cavalo deve manter o equilíbrio mantendo o mesmo ritmo com passadas de tamanho semelhante. Não se pretende passos apressados, que são considerados uma falta grave.

8. Galope de Trabalho

8.1 Um andamento para a frente, ativo com passadas regulares e a três tempos. O Cavalo, em bom equilíbrio, mantém-se “na mão” sem se pendurar, e avança com passadas cadenciadas e ligeiras e com uma boa ação.

8.2 Um galope para a direita, por exemplo, terá a seguinte sequência de apoios: posterior esquerdo, diagonal esquerda (simultaneamente anterior esquerdo e posterior direito), e anterior direito, seguido de um tempo de suspensão com todos os membros fora do solo antes de se iniciar um novo tranco.

8.3 A qualidade do Galope é julgada pela impressão geral, e a regularidade e ligeireza das três batidas. O Cavalo deve estar “na mão”, com os posteriores bem metidos e com uma boa ação, e deve ter a capacidade de manter o seu ritmo e equilíbrio natural durante o andamento e as transições. O Cavalo deve permanecer direito nas linhas direitas e encurvado corretamente nas linhas curvas.

9. O Recuar

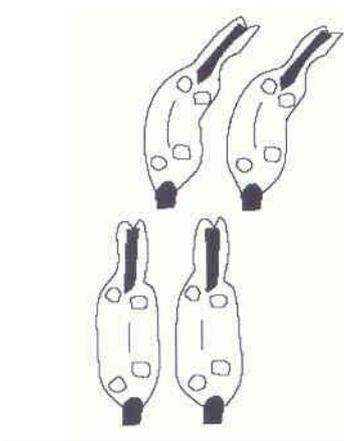
9.1 O Cavalo deve recuar numa linha direita, em que o cavalo se desloca por diagonais. O Cavalo deve permanecer “na mão”, direito sem fugir ou resistir ao contacto. A nuca deve ser o ponto mais alto.

9.2 A transição para o próximo andamento deve ser imediato e suave.

10. Espádua a dentro

10.1 A espádua a dentro no cavalo engatado é executada em trote concentrado. Os sotas estão posicionados de modo a que a cauda do sota de fora fica em frente à ponta da lança. As espáduas dos sotas colocam-se para dentro num ângulo constante de aproximadamente 30 graus e uma ligeira mas consistente flexão no pescoço. O posterior de dentro segue a pista do anterior de fora de maneira que os Cavalos se deslocam em três pistas. Durante toda a figura devem manter-se a impulsão, o ritmo e a entrada dos posteriores.

10.2 Demasiada encurvação do pescoço resulta em perda do ritmo e ligeireza. Os Cavalos do tronco devem permanecer direitos sem uma encurvação contrária.



11. Alongamento da passada

Ceder a mão ao Cavalo, alongando e baixando – para a frente e para baixo, estendendo o garrote mantendo o mesmo ritmo e impulsão. O Atleta deve manter as rédeas sem perder contacto e retomar o cavalo para a atitude elevada anterior assim que o alongamento tenha sido mostrado.

12. Transições

As mudanças de andamento devem ser feitas rapidamente mas de um modo suave mantendo o Cavalo em equilíbrio e “na mão”. A transição completa-se quando o chanfro do cavalo chega à letra indicada, a não ser que seja indicado de outro modo.

13. Mudança de Andamento e de Figura

As mudanças de andamento e de figura são feitas quando as cabeças dos sotas chegam ao ponto indicado na prova de ensino.

14. Terminologia

Quando se julgam os movimentos nas Provas de Ensino de Atrelagem deve-se ter em conta o seguinte:

14.1 Obediência e Ligeireza – resposta pronta às ajudas sem resistência e uma encurvação correta.

14.2 Regularidade – a regularidade, uniformidade e ritmo com que o Cavalo coloca os pés no chão.

14.3 Contacto – a tensão/ ligação nas rédeas entre as mãos do Atleta e a boca do cavalo. Deve ser ligeira e estável em permanência.

14.4 Impulsão – a vontade do cavalo em querer andar energicamente em qualquer altura e a responder rápida e prontamente às mudanças de andamento. O Cavalo deve permanecer em equilíbrio enquanto mantém o mesmo “tempo” com passadas iguais.

14.5 Retitude – movimentando-se com a cabeça, o pescoço e o corpo numa linha direita com o peso uniformemente dividido pelos membros. Nas curvas os posteriores devem seguir as pegadas dos anteriores (sem desvio ou balanço exterior (“ceifar”).

14.6 Concentrado – redondo e com emprego dos posteriores numa ação enérgica, numa elevação dos curvilhões e nuca elevada permitindo que as espáduas se movam com facilidade. A energia do cavalo é mais restringida do que no Trote de Trabalho.

As ancas comprimem-se, a garupa baixa e o antemão eleva-se com o mesmo grau. O tranco é mais curto mas mais vigoroso que no Trote de Trabalho e os membros soltam-se das espáduas com grande agilidade resultando numa grande ligeireza e mobilidade. O pescoço deverá estar mais arqueado. O encurtar do tranco não é nem deve ser o resultado de puxar

para trás mas antes o facto de pedir e permitir ao Cavalo que se movimente para a frente na mão do Atleta.

14.7 Precisão – Precisão nas voltas, círculos, tamanho das figuras e linhas (incluindo os cantos) tal como pedido na Prova.

Artigo 955 - Impressão Geral

1. Princípio

No fim da folha de classificação dos Juízes há cinco pontos para julgar a Impressão Geral, observados pelos Juízes ao longo da Prova.

2. Andamentos

Regularidade e franqueza (em caso de 4 Cavalos ou Parelhas, manutenção do andamento por todos os cavalos). A qualidade dos andamentos de cada movimento é marcada na figura própria. A nota para a impressão geral deve refletir os andamentos e transições ao longo de toda a Prova.

3. Impulsão

O avançar com atividade e vigor, o emprego dos posteriores, (nos 4 cavalos e parelha, o trabalho de todos os cavalos). O nível da impulsão pode variar entre as figuras e os andamentos, mas a nota da impulsão deve refletir a prestação dos Cavalos ao longo da Prova, em todos os andamentos de trote e galope.

4. Obediência e Ligeireza

Resposta às ajudas, de boa vontade e sem resistência. Correção na encurvação. Ligeireza e aceitação da mão.

5. Atleta

Emprego das ajudas, maneira de usar as guias e o pingalim, posição no assento, precisão das figuras. A nota deve refletir o nível permanente da precisão e qualidade das transições.

6. Apresentação

O Traje do Atleta e dos Grooms, a limpeza, o ajuste, o condizer e condição dos Cavalos, carro e a correção e ajuste do arreio.

Artigo 956 - Pontuação

1. Pontos

1.1 Serão atribuídos pontos até 10 para cada figura e para cada uma das partes da Impressão Geral, nas bases seguintes:

10: Excelente	4: Insuficiente
9: Muito Bom	3: Quase mal
8: Bom	2: Mal
7: Bastante bom	1: Muito mal
6: Satisfatório	0: Não executado
5: Suficiente	

Meios pontos podem ser dados.

1.2 Podem ser atribuídos meios pontos.

2. Erro de Prova

Se um Atleta tenta realizar uma figura, ou tenta manter o andamento requerido, e não consegue, mas não se desvia do traçado, O Presidente do Júri pode julgá-lo ou como “erro de percurso” (ver parágrafo 3 abaixo) ou pode decidir deixar ao critério dos juízes a nota para essa figura. Se um Atleta não faz nenhum esforço para executar uma figura numa Prova então pode ser julgado como um Erro de Prova ou como um Erro de Percurso à discricção do Presidente do Júri.

3. Erro de Percurso

3.1 É “Erro de Percurso” quando o Atleta se desvia do traçado requerido ou quando a figura é executada num andamento errado, ou omitido igualmente.

3.2 Se o Atleta fizer um Erro de Percurso, O Presidente do Júri tocará a campainha e deve parar o Atleta. O Atleta deve então recomeçar a Prova desde o ponto em que se enganou. Se o Atleta tiver alguma dúvida, poderá pedir ao Presidente que o ajude a recomeçar sem qualquer penalização.

4. Arreio Partido ou Solto

Se as guias, a lança, os puxadores ou tirantes se soltarem ou partirem, ou se o Cavalo passar uma perna por cima da lança, do tirante ou do varal, o Presidente do júri deve tocar a campainha e o Groom deve apear-se e ligá-los ou corrigir conforme o caso. O Atleta será penalizado por apear do Groom.

5. Desobediência

Qualquer resistência no movimento para diante, escoicear ou empinar-se é considerado uma desobediência e será penalizado pelo Juiz em C, do seguinte modo:

- 1º Incidente..... 5 pontos
 2º Incidente.....10 pontos
 3º Incidente..... Eliminação

6. Virar do Carro

Um carro que se vire é eliminado.

Artigo 957 - Resumo das Penalizações na Prova de Ensino

Os Atletas podem incorrer nas seguintes penalidades:

Descrição	Refª Artigo	Penalidades
Parte do conjunto sair da pista durante um exercício		Contuar por falta de precisão
A totalidade do conjunto sair da pista		Eliminação
Apear do Atleta	943.2.10 e Anexo 9	20 pontos de penalização
Entrar na pista sem o pingalim	928.4	10 pontos de penalização
Deixar cair ou pousar o pingalim	928.4	10 pontos de penalização
Sem retranca em carro sem travões	937.1.1	Eliminação
Classe de 1 Cavalo sem retranca	940.1.15	Eliminação
Uso de ligaduras ou caneleiras (cavalos a ser inspecionados após a prova)	940.1.2.1	10 pontos de penalização
Violar as regras de publicidade	941	Cartão Amarelo de Aviso
Pessoa presa ao carro	943.2.6	Eliminação
Se um Groom agarra nas rédeas, travão ou usa o pingalim	943.2	20 pontos de penalização
Groom falar ou dar indicações	945.2	10 pontos de penalização (uma vez)
Ajuda do exterior física	945.1	Eliminação
Apear groom(s) Primeiro incidente Segundo incidente Terceiro incidente	943.2.11 e Anexo 9	5 pontos de penalização 10 pontos de penalização Eliminação
Entrada antes de tempo ou tardia	952.1	Possível Eliminação
Cavalo coxo	952.3	Desclassificação do Cavalo e Eliminação do Atleta
Apresentação incompleta (Atleta, Groom, Carro)	928	5 pontos de penalização
Erro de percurso: Primeiro incidente Segundo incidente Terceiro incidente	956.3	5 pontos de penalização 9 pontos de penalização Eliminação



Desobediência: Primeiro incidente Segundo incidente Terceiro incidente	956.5	5 pontos de penalização 10 pontos de penalização Eliminação
Virar o carro	956.6	Eliminação

Artigo 958 - Classificação

1. Total de Pontos

- 1.1 As notas individuais dadas por cada Juiz em cada movimento e para a Impressão Geral serão adicionadas em conjunto e divididas pelo número de juízes para obter a pontuação média.
- 1.2 De modo a ajustar a influência da Prova A no conjunto da competição, quando o total da pontuação da prova é maior que 160, a pontuação média será multiplicada pelo coeficiente indicado na folha da pontuação, a fim de ajustar a média a ser utilizada nos resultados.
- 1.3 As penalizações só são atribuídas pelo Presidente do Júri colocado em C. Quaisquer penalizações serão deduzidas da média total e o total será deduzido de 160 a fim de obter as penalizações para a Prova.
- 1.4 A pontuação será calculada com 2 casas decimais.
- 1.5 O Atleta com menor pontuação em penalizações será o vencedor do Ensino.

Capítulo XII - MARATONA

Artigo 959 - Generalidades

O objetivo da Maratona é o de testar a condição física, a resistência e o treino dos cavalos, assim como a habilidade de condução, o sentido dos andamentos e o conhecimento equestre do Atleta.

Artigo 960 - O Percurso

1. Generalidades

- 1.1 As Distâncias e velocidades Máximas não podem ser excedidas.
- 1.2 As velocidades podem ser reduzidas pelo Delegado Técnico e pelo Presidente do Júri em condições adversas de tempo ou piso.
- 1.3 Nos CAI2* e 3* o Percurso deverá ter 3 Secções. Em CAIO4* e superiores, o Percurso deverá ter 3 Secções. Em Campeonatos a distância deve ser o mais aproximado possível da distância Máxima.
- 1.4 A distância e tempo concedido para a Secção de Transfer será determinada pelo Delegado Técnico conjuntamente com o Presidente do Júri.
- 1.5 A distância total na Secção B deve ser aproximadamente de um (1) km por obstáculo e preferencialmente a distância entre dois obstáculos consecutivos não deve ser inferior a 700m. A distância total na Secção B deve incluir a medição dos obstáculos.
- 1.6 As distâncias entre o fim de uma Secção e o início da seguinte não são incluídas na distância e no tempo total do percurso.

2. Secções de Maratona:

2.1 CAIO4* e superior

Secção	Distância Máxima	Distância Mínima	Andamento	Velocidade km/hora	
				Cavalo	Pónei
A	8000 m	5000 m	Livre	15	14
Transfer	1500 m	800 m	Livre		
B	9000 m	6000 m	Livre	14	13

2.2 CAI3*

Opção 1 – Maratona de 3 Secções:

Secção	Distância Máxima	Distância Mínima	Andamento	Velocidade km/hora	
				Cavalo	Pónei
A	8000 m	5000 m	Livre	15	14
Transfer	1500 m	800 m	Livre		
B	9000 m	6000 m	Livre	14	13

Opção 2 – Maratona de 2 Secções:

Secção	Distância Máxima	Distância Mínima	Andamento	Velocidade km/hora	
				Cavalo	Pónei
A	9000 m	6000 m	Livre	Max 13 Min 11	Max 12 Min 10
B	9000 m	6000 m	Livre	14	13

2.3 CAI2*

Opção 1 – Maratona de 3 Secções:

Secção	Distância Máxima	Distância Mínima	Andamento	Velocidade km/hora	
				Cavalo	Pónei
A	8000 m	5000 m	Livre	15	14
Transfer	1500 m	800 m	Livre		
B	7500 m	5000 m	Livre	14	13

Opção 2 – Maratona de 2 Secções:

Secção	Distância Máxima	Distância Mínima	Andamento	Velocidade km/hora	
				Cavalo	Pónei
A	9000 m	5800 m	Livre	Max 13 Min 11	Max 12 Min 10
B	7500 m	5000 m	Livre	14	13

2.4 CAI1* Combinado de Maratona-Cones:

Um Máximo de 2 obstáculos Tipo-Maratona e 8 a 12 obstáculos Tipo-Cones.
Só é autorizado um tempo limite.

Distância Máxima	Distância Mínima	Andamento
800 m	600 m	Livre

2.5 CAI-Ch (Juvenis)

Opção 1 – Maratona de 3 Secções

Secção	Distância Máxima	Distância Mínima	Andamento	Velocidade km/hora Pónei
A ¹	5000 m	3000 m	Livre	14
Transfer	1000 m	800 m		
B ²	5000 m	3500 m	Livre	13

Opção 2 – Maratona de 2 Secções

Secção	Distância Máxima	Distância Mínima	Andamento	Velocidade km/hora Pónei
A ¹	6000 m	3800 m	Livre	Max 12 Min 10
B ²	5000 m	3500 m	Livre	13

¹ A secção A pode ser organizada num espaço fechado. Nessa situação o Atleta deverá aquecer o pónei no mínimo em 20 minutos sob a supervisão de um Comissário.

² 1 km por obstáculo no mínimo.

2.6 Atrelagem Para-Equestre – CPEAI

Opção 1 – Maratona de 3 Secções:

Secção	Distância Máxima	Distância Mínima	Andamento	Velocidade km/hora	
				Cavalo	Pónei
A	6000 m	3000 m	Livre	15	14
Transfer	1000 m	800 m			
B ³	8000 m	3500 m	Livre	14	13

Opção 2 – Maratona de 2 Secções

Secção	Distância Máxima	Distância Mínima	Andamento	Velocidade km/hora	
				Cavalo	Pónei
A	7000 m	3800 m	Livre	Max 13 Min 11	Max 12 Min 10
B ³	8000 m	3500 m	Livre	14	13

³ 1 km por obstáculo no mínimo.

- 3 Deve ser feita ao conjunto uma verificação de segurança antes da partida da Maratona e durante a paragem de 10 minutos no fim da Secção de Transfer (Opção 1) ou Secção A (Opção 2).

Paragens Obrigatórias

- 3.1 Deve haver uma paragem obrigatória de pelo menos 10 minutos na área designada antes da partida da Secção B.
 - 3.2 A zona para a Paragem Obrigatória deve, se possível, ter alguma sombra e ser suficientemente grande para caberem três Atletas ao mesmo tempo e ter espaço adicional para veículos motorizados.
 - 3.3 Deve ser providenciada água para os Cavalos na paragem obrigatória.
 - 3.4 Deve estar ao dispor um ferrador na zona de paragem. Se o Atleta tiver que esperar pelo Ferrador por alguma razão que não seja da sua responsabilidade, ser-lhe-á creditado esse tempo.
 - 3.5 Em circunstâncias excepcionais, o tempo mínimo exigido para a Paragem Obrigatória pode ser aumentado pelo Presidente do Júri de acordo com o Delegado Técnico.
 - 3.6 Se o Cavalo não for aprovado pelo Veterinário na área de paragem passados os 10 minutos, o Cavalo e Atleta serão Eliminados.
 - 3.7 O conjunto só pode estar parado ou andar a passo na Paragem Obrigatória.
- 4. Secção e Setas de Direcção**
- 4.1 O princípio e o fim de cada Secção devem ser marcados com um par de bandeirolas encarnadas e brancas.
 - 4.2 Todo o Percurso deve estar claramente marcado com Setas de Direcção Amarelas, colocadas, se possível, no lado direito do percurso a fim de serem bem visíveis para o Atleta que se aproxima. Depois de uma curva significativa deve haver uma seta de direcção de confirmação.
 - 4.3 As secções A e B devem estar marcadas em cada quilómetro. Na secção B a marcação dos quilómetros deve incluir as distâncias dentro dos obstáculos.
 - 4.4 Se a placa do quilómetro ocorrer dentro do obstáculo, ela deve ser colocada no poste que suporta a bandeirola encarnada de saída.
- 5. Passagens Obrigatórias**
- 5.1 Devem ser colocadas suficientes Passagens Obrigatórias encarnadas e brancas durante o percurso, de modo a assegurar que todos os Atletas seguem o traçado estabelecido. Os Atletas devem deixar as bandeirolas encarnadas à sua direita e as brancas à sua esquerda. Estas passagens obrigatórias devem estar numeradas consecutivamente em cada Secção e

devem estar colocadas de modo a serem vistas pelos Atletas a uma distância razoável.

5.2 A localização e o número de bandeirolas devem estar marcados no Mapa do Percurso de modo a indicar claramente o traçado correto a seguir entre cada Passagem Obrigatória, antes e depois de cada obstáculo. Além disso, deve ser entregue aos Atletas e Oficiais uma lista que mostra a ordem em que se deve seguir as Passagens Obrigatórias e os Obstáculos.

5.3 Os Observadores de Solo devem registar a passagem correta do Atleta entre as bandeirolas; se não passar alguma Passagem Obrigatória ou se a passar na sequência errada, deve ser reportado com minúcia ao Júri de Terreno ou ao Delegado Técnico tão rápido quanto possível.

6. Andamentos

6.1 O fim da secção B não deve estar a menos de 300 m da saída do último obstáculo, exceto se o Delegado Técnico permitir uma exceção. Caso o último obstáculo estiver colocado nos últimos 300m antes da chegada, os Atletas poderão parar nos 30m após a porta de saída do obstáculo para reparar arreios partidos ou desengatados sem qualquer penalidade. Um sinal de 30m será colocado no percurso para indicar essa distância quando o último obstáculo estiver incluído nos últimos 300m antes da chegada.

6.2 Entre o último obstáculo (ou 300m) e a chegada o andamento será exclusivamente trote ou passo. O Atleta incorre em uma penalidade por cada 5 segundos que o conjunto não se encontre a passo ou a trote.

Artigo 961 - Obstáculos na Secção B

1. Número de Obstáculos

1.1 O número máximo de Obstáculos, naturais ou artificiais é de oito (8) em CAI 3* e CAIO e sete (7) em CAI2*. O número mínimo é de seis (6) para CAI3* e CAIO e de cinco (5) para CAI2*.

1.2 Nos Campeonatos de Seniores deve haver oito (8) Obstáculos. Para Juniores e Jovens Condutores o número máximo de Obstáculos é de seis (6).

1.3 Para Juvenis, é permitido cinco (5) Obstáculos como máximo com apenas 4 portas (apenas A,B,C,D).

1.4 Para atrelagem Para-Equestre o máximo de Obstáculos é seis (6).

2. Planos dos Obstáculos

Antes do primeiro reconhecimento do Percurso deve estar disponível para os Atletas, Equipa e Oficiais do Concurso os planos pormenorizados de cada obstáculo com as portas obrigatórias, os elementos derrubáveis e a entrada e saída de cada obstáculo.

3. Desenho e Construção de Obstáculos

3.1 O número de cada Obstáculo deve estar bem definido no poste da bandeirola encarnada de entrada.

3.2 A entrada e saída de cada Obstáculo deve estar marcada com bandeirolas encarnadas e brancas (encarnadas à direita e brancas a esquerda), a não menos de 20 m da porta mais perto com letra, a não ser que o Delegado Técnico permita uma exceção.

3.3 O traçado dentro do Obstáculo não deve exceder os 250m no percurso mais curto com via de 2.50m. Não pode ser mais estreito que 2.50m em nenhum sitio no percurso de medição, entre as bandeirolas de entrada e de saída. O traçado pode exceder 250m em circunstâncias excecionais, à discricção do Delegado Técnico.

3.4 Os Obstáculos devem estar afastados pelo menos 700m. O Delegado Técnico pode permitir uma exceção.

3.5 Os Obstáculos devem estar claramente numerados pela sequência que os Atletas são obrigados a conduzi-los.

3.6 Os Obstáculos não devem incluir elementos que possam causar danos ou ferimentos aos Cavalos.

3.7 Os Obstáculos Artificiais devem ser construídos de uma forma sólida e fixos de uma maneira firme, de modo a que seja pouco provável que se desloquem ou partam durante o Concurso.

3.8 Se o Diretor de Campo incluir um elemento num Obstáculo, que, na opinião do Presidente do Júri ou Delegado técnico possa assustar os Cavalos, deve providenciar-se uma via alternativa, dentro do Obstáculo.

3.9 Quando uma passagem de água é incluída num obstáculo, a profundidade da água não deve exceder os 30cm. Quando é utilizada uma passagem de água natural o Delegado Técnico pode permitir um máximo de 50cm de

profundidade. O fundo de qualquer passagem de água deve ser firme. Quando a profundidade da água é superior a 50 cm deve ser construída uma vedação sólida, para evitar que os Cavalos escapem para a água profunda.

3.10 Se for necessária uma barreira para impedir o público, pelo regulamento local ou pelo Organizador, esta não deve ser colocada a menos de 20m do elemento mais perto do Obstáculo, a não ser que seja autorizado pelo Delegado Técnico.

4. Portas Obrigatórias

4.1 Os Obstáculos incluem portas obrigatórias marcadas com letras a encarnado e branco, as quais devem estar marcadas de A a F indicando a sequência em que devem ser passadas.

4.2 Uma opção alternativa de um máximo de 2 letras pode ser usada duas vezes no mesmo obstáculo.

4.3 A altura de qualquer elemento de uma porta obrigatória não pode medir menos que 1,30m.

4.4 A largura mínima de uma porta obrigatória é de 2,50m.

5. Elementos Derrubáveis

5.1 O Diretor de Campo é livre de escolher qualquer tipo de elemento derrubável, dando contudo preferência a bolas semelhantes às usadas nos Cones.

5.2 Qualquer elemento derrubável poderá interferir ou causar dano ao Cavalo ou danificar o carro quando são derrubados.

5.3 A peça tipo tampa na qual é colocada a bola deve ter um diâmetro de medida de 45 a 55mm que segure uma bola de cones. Deverá ter um tamanho suficiente que impeça que a bola fique apoiada no poste.

5.4 O número de elementos derrubáveis não pode ser superior a 24, no total. Quando são usados elementos móveis este número poderá ser aumentado.

5.5 Os Atletas terão 2 pontos de penalização por cada Elemento derrubado.

5.6 Um Elemento Derrubável está “vivo” em qualquer altura até ser derrubado ou completamente destacado.

5.7 Um Atleta ou Groom que tente impedir um Elemento Derrubável de cair terá uma penalização de 10 pontos.

Artigo 962 - Inspeção do Percurso

1. Visita do Delegado Técnico

Todo o Percurso, incluindo os Obstáculos, deverá estar disponível para inspeção e aprovação do Delegado Técnico pelo menos 5 dias antes da Maratona.

2. Reunião com os Atletas e Oficiais

2.1 O Delegado Técnico deve providenciar uma reunião com os membros do Júri de Terreno e os Chefes de Equipa (Atleta em CAI) antes da abertura oficial do Percurso.

2.2 Os observadores de solo, juizes dos obstáculos e cronometristas devem ser instruídos pelo Delegado Técnico ou um representante por ele designado antes do início da Maratona.

2.3 Nessa reunião devem estar disponíveis cópias dos mapas de todo o Percurso, para aqueles que o desejarem. Os Mapas devem mostrar cada Secção, a localização de todos os Obstáculos e as passagens obrigatórias numeradas, as marcas dos quilómetros, e todas as zonas do Percurso que estão fechadas aos veículos motorizados.

2.4 Os Desenhos dos Obstáculos devem estar disponíveis para os Chefes de Equipa, Atletas e Oficiais durante a Reunião.

2.5 Também deve estar disponível uma lista com a ordem em que devem ser passadas as passagens obrigatórias e os obstáculos.

3. Inspeção do Percurso pelos Atletas

3.1 Pelo menos 48 horas antes do primeiro Atleta partir para a Maratona, todo o Percurso deve estar aberto para inspeção pelos Atletas, exceto em condições especiais, quando os Organizadores, com o acordo do Delegado Técnico, têm a opção de não abrir as Secções A e Transfer para inspeção.

3.2 O Delegado Técnico pode impor restrições sobre os meios de acesso a certas partes do Percurso.

3.3 O Percurso fecha a partir do momento em que o primeiro Atleta inicia a Secção A. Os Obstáculos na Secção B podem ficar abertos até o primeiro Atleta iniciar a Secção B.

3.4 Os Atletas que utilizem veículos motorizados devem permanecer nas estradas e trilhos indicados pelo Delegado Técnico.

3.5 Os Obstáculos só podem ser inspecionados a pé. Nenhum veículo motorizado ou bicicleta pode ser utilizado em qualquer parte, dentro de um Obstáculo. Qualquer falta de cumprimento será penalizada, no caso de uma primeira transgressão com um Aviso e numa segunda vez com um Cartão Amarelo de Aviso. Atletas que tenham alguma incapacidade física devem obter uma dispensa do Organizador, para estarem isentos deste artigo, e os seus veículos estar claramente identificados.

Artigo 963 - Tempos

1. Horário

1.1 A Comissão Organizadora deverá organizar um Horário com o início da Secção A e o horário de cada Secção, incluindo a paragem obrigatória, para serem entregues ao Júri de Terreno e ao Delegado Técnico. Deve ser ajustado em caso de circunstâncias imprevistas e redistribuído.

1.2 Um Horário com a hora de Partida de cada Atleta na secção A deve ser entregue a todos os Concorrentes Atletas e Cronometristas à partida da Secção A. Uma Ordem de Partida deve ser entregue a todos os outros cronometristas, observadores de solo e juizes dos obstáculos.

2. Tempos nas Secções

2.1 O Tempo Concedido para cada Secção é calculado de acordo com a velocidade média selecionada para essa Secção.

2.2 O Tempo Mínimo na Secção A é de menos dois minutos que o Tempo Concedido.

2.3 O Tempo Mínimo para a Secção B é de menos três minutos que o Tempo Concedido.

2.4 O Tempo Limite para a Secção A e Transfer é de 20% mais que o Tempo concedido. O Tempo Concedido para a Secção B é o dobro do Tempo Concedido.

2.5 O Atleta que exceder o Tempo Limite em qualquer Secção será Eliminado.

3. Tomadas de Tempo

3.1 Sempre que possível, deverá usar-se Cronometragem eletrónica para obter os tempos dos Atletas em cada Secção e nos Obstáculos.

3.2 Os Cronometristas, na Partida e Chegada de cada Secção, devem registar o tempo de partida e de chegada de cada Atleta na Folha de Registo das Secções e escrever também no Cartão da Maratona do Atleta (cartão verde).

4. Partida e Chegada

4.1 Os Atletas devem estar na partida da Secção A pelo menos 10 minutos antes da sua hora de partida.

4.2 Se um Atleta não estiver pronto para partir na Secção A, na sua hora marcada, o Cronometrista dar-lhe-á a partida o mais cedo possível à sua discricção, e regista a hora de partida efetiva, a qual deve ser reportada ao Delegado Técnico e Presidente do Júri, para transmissão posterior ao Gabinete de Cálculos, na melhor oportunidade. O Atleta será penalizado em 0.2 pontos por cada segundo entre o tempo registado no horário e o tempo em que o Concorrente estava pronto para partir não menos de 2 minutos antes da hora de partida do Atleta seguinte. Para que não restem duvidas, os Atletas não serão penalizados em caso de atraso na partida da Secção A por razões de organização.

4.3 Os Atletas devem sair para cada Secção, com os Cavalos parados e os Cavalos da frente atrás da linha de Partida. O Cronometrista fará uma contagem decrescente da hora de Partida. Se um Concorrente partir antes da ordem do Cronometrista, este deverá chamá-lo de volta e dar-lhe-á uma nova hora de Partida que será corrigida no Cartão da Maratona (cartão verde) e será penalizado em 10 pontos. Se o Concorrente não parar, quando for chamado, pode ser Eliminado. Um Membro do Júri deverá ficar ciente das circunstâncias o mais cedo possível.

4.4 O tempo da Secção termina quando o nariz do Cavalo da frente cruzar a linha de chegada. As penalizações da Secção serão aplicadas até que a totalidade do conjunto tenha passado a linha de chegada.

5. Penalizações de Tempo nas Secções

5.1 Em todas as Secções, os Atletas serão penalizados em 0.2 pontos por segundo por exceder o Tempo Concedido.

5.2 Os Atletas que acabarem as Secções A ou B em menos tempo que o Tempo Mínimo serão penalizados com 0.2 ponto por cada segundo em que chegaram mais cedo.

Artigo 964 - Penalizações no Percurso da Maratona

1. Pingalins

Pingalins, quando transportados, só podem ser usados pelo Atleta. A falta de cumprimento incorre em 20 pontos de penalização.

2. Erro de Percurso

Se um Atleta não passar uma Passagem Obrigatória (PO) na sequência correta, pode voltar ao ponto em que se enganou e passar de novo a PO, desde que não tenha passado a PO seguinte ou o Obstáculo seguinte. O Atleta que não passar uma PO na sequência e direção indicada será eliminado (exceção para POs múltiplas com números diferentes que serão passadas várias vezes).

3. Desvio do Percurso

3.1 Os Atletas não se podem afastar da pista nos últimos 300m. O e Atleta que parar, fizer um círculo, zig-zag ou sair da pista de qualquer outro modo terá 10 pontos de penalização em cada ocorrência.

3.2 Exceção: ver Artigo 960.8.

4. Andamento Incorreto

Se um ou mais Cavalos desmancharem o andamento previsto nos últimos 300 m antes da chegada e não corrigirem dentro de cinco segundos, o Atleta será penalizado com 1 ponto por cada ocorrência. Se a falta continua, o Atleta terá 1 ponto de penalização por cada período adicional de cinco segundos.

5. Apear

5.1 Na secção B fora dos obstáculos, os Grooms e Atletas não estão autorizados a apear a não ser que o carro esteja parado. Se o carro não estiver parado, e se o ou ambos os Groom(s) se apearem terão 5 pontos de penalização, e se o Atleta se apear terá 20 pontos.

5.2 O Atleta e todos os Grooms terão que estar dentro do carro sempre que passem uma linha de Partida ou de Chegada assim como nas Passagens Obrigatórias em cada Secção. Qualquer falta incorre, de cada vez, em 10 pontos no caso dos grooms e 20 pontos para o Atleta.

5.3 Se se justificar devido à condição do terreno ou meteorológicas, o Delegado Técnico e o Presidente do Júri podem autorizar os Grooms nas Competições de Póneis e de 1 Cavalo a correr atrás dos carros apenas em determinadas partes do Percurso.

6. Paragem

- 6.1** Os Atletas podem parar para reparar os carros ou arreios ou por qualquer outra razão independente da vontade do Atleta, em qualquer parte do percurso, exceto quando está a fazer um Obstáculo, sem qualquer penalização a não ser a perda de tempo, exceto no referido em 960.8.
- 6.2** Os Atletas terão 1 ponto de penalização por cada 10 segundos que fiquem parados no percurso da Secção B, por qualquer outra razão.
- 6.3** Quando um obstáculo está situado nos últimos 300m é permitido ao Atleta parar para fazer as reparações necessárias desde que pare nos 30 metros após a saída do ultimo Obstáculo, a fim de reparar o carro ou o arreio, sem ser penalizado. Parar por qualquer outra razão, entre o último Obstáculo ou o sinal dos 300m, o que estiver mais perto da chegada da Secção B, será penalizado em 10 pontos de cada vez.

7. Carro/Arreio Danificado

- 7.1** No fim da Secção B qualquer falta de um tirante, puxador ou rédeas terá 10 pontos de penalização por cada ocorrência.
- 7.2** No fim da Secção B se chegar com a lança, os varais ou embocadura partidos ou soltos o Concorrente será Eliminado.
- 7.3** Os carros têm que passar a linha de chegada da Secção B puxados pelo número de cavalos exigido para a sua classe e com o número de rodas indicado. A falta de cumprimento implica Eliminação. São aceites as borrachas partidas ou mesmo sem elas.
- 7.4 Virar o Carro**
Se um carro se vira (no percurso ou num obstáculo) a penalidade é Eliminação.

Artigo 965 - Penalizações nos Obstáculos

1. Andamento nos Obstáculos

Os Atletas podem usar qualquer andamento nos Obstáculos.

2. Erro de Percurso num Obstáculo

- 2.1** O Atleta que entre em qualquer parte do obstáculo sem primeiro passar nos visores de entrada ou se não passar nos visores de saída ao deixar o Obstáculo sem corrigir o erro será Eliminado.

- 2.2** As Portas obrigatórias num Obstáculo ficam “livres” depois do Atleta passar por elas no sentido correto e na sequência correta. Os Atletas podem, então, passá-las de novo em qualquer sentido em qualquer altura (por exemplo: Atleta faz a porta A no sentido correto antes de ir fazer a porta B. A porta A fica “livre” e podem então passar por ela outra vez em qualquer sentido as vezes que quiserem, e assim sucessivamente).
- 2.3** Os Atletas que passarem uma Porta Obrigatória na sequência errada ou no mau sentido antes de ela ficar “livre”, sem corrigirem o erro antes de passar os visores de saída, serão eliminado.
- 2.4** A fim de corrigir o Erro de Percurso, o Atleta deve voltar atrás e passar a Porta Obrigatória que falhou antes de continuar para a próxima Porta Obrigatória na sequência correta. (Por exemplo: o Atleta faz a Porta A e B e depois passa a D, não passando a porta C). A fim de corrigir o Erro de Percurso, o Atleta deve voltar atrás e passar a porta C antes de ir para a porta D etc.; todas as portas ficam neutralizadas até o Concorrente retornar a essa porta. Cada erro corrigido terá 20 pontos de penalização.
- 2.5** Se passar os visores de saída de um Obstáculo sem passar todas as portas na sequência correta será Eliminado.
- 2.6** Não se considera que um Atleta tenha passado uma Porta Obrigatória num Obstáculo, se o carro, na sua totalidade, não passou entre as bandeirolas que indicam essa Porta Obrigatória.
- 3. Apear**
- 3.1** Cada vez que um Groom ou ambos puserem os dois pés no chão num Obstáculo, o Concorrente Atleta terá 5 pontos de penalização.
- 3.2** Uma vez os Grooms apeados, não é preciso subirem de novo para o carro e não necessitam seguir o Atleta ao longo das Portas Obrigatórias no resto do Obstáculo. Os Grooms não têm que estar no carro quando este deixa o obstáculo. Podem voltar ao carro fora do Obstáculo.
- 3.3** Cada vez que um Atleta se apear num Obstáculo terá 20 pontos de penalização. Ele tem que estar no carro quando deixar o Obstáculo.
- 3.4** Em todos os incidentes (por exemplo tirantes ou rédeas ou balancins dos sotas sobre qualquer parte de um obstáculo, etc.) o groom tem de se apear

para resolver o problema (não pode ir por cima dos cavalos ou lança). O incumprimento implica 20 pontos de penalização.

3.5 Os Atletas e Grooms não incorrem em penalidade se apenas colocarem um pé em qualquer parte do obstáculo. O incumprimento deste Artigo implica 5 pontos de penalização.

3.6 O Groom pode ajudar o Atleta a conduzir o cavalo no Obstáculo pelas rédeas junto à embocadura. O Atleta terá 25 pontos de penalização no total. Ver Artigo 969 e 945.3.

4. Desengatar

Desengatar deliberadamente um ou mais Cavalos e conduzi-los em qualquer parte dentro de um Obstáculo implica Eliminação.

5. Eliminação num Obstáculo

A decisão de Eliminar um Atleta num Obstáculo cabe inteiramente ao Júri de Terreno.

6. Bem-Estar do Cavalo

6.1 É da responsabilidade do Atleta parar imediatamente e pôr um Groom ou Grooms no chão se um cavalo passar a perna por cima da lança, dos varais, quando um tronco passa uma mão sobre o balancim dos sotas ou se um cavalo cair e ficar no chão. Do mesmo modo, ele deve parar se um membro do Júri ou Juiz de Obstáculo lhe chamarem a atenção para fazer qualquer reparação necessária. Contudo um tirante ou puxador solto não necessita se reparado dentro do obstáculo. O tempo continuará a correr.

6.2 Se não parar e não mandar o Groom apear-se para corrigir a situação antes de terminar o Obstáculo será Eliminado.

6.3 É da responsabilidade do Atleta parar imediatamente e pôr um Groom ou Grooms no chão se um cavalo passar a perna por cima de um tirante. Do mesmo modo, ele deve parar se um membro do Júri ou Juiz do Obstáculo lhe chamarem a atenção para corrigir a situação. Se não parar e não mandar o Groom apear para corrigir a situação antes de terminar o Obstáculo terá 30 Pontos. O Tempo continuará a correr.

7. Cronometragem

7.1 O Concorrente Atleta será cronometrado a partir do momento em que o nariz do cavalo da frente passa nos visores de entrada até ao momento em

que o nariz do cavalo da frente passa nos visores de saída. Outras penalizações no Obstáculo continuarão a decorrer enquanto a totalidade do conjunto não passar os visores de saída.

- 7.2** Deverá ser utilizado equipamento eletrónico para cronometrar o tempo nos Obstáculos, sempre que possível. Nos Campeonatos, CAIO e CAI3* é obrigatório.
- 7.3** O tempo Limite para os Concorrentes nos Obstáculos é de 5 minutos. Se o Atleta não conseguir concluir o Obstáculo e passar os visores dentro do tempo limite, o Juiz do Obstáculo apitará duas vezes indicando ao Atleta que o tempo limite chegou ao fim. O Atleta deverá então deixar o obstáculo o mais rápido possível (assistido se for necessário) e não poderá continuar na Competição.
- 7.4** O Tempo registado para o Atleta completar o Obstáculo deve ser tomado em centésimos de segundo, quer manual quer eletronicamente.
- 7.5** Não há arredondamento de tempo ou conversão em pontos de penalização para Obstáculos individuais.

8. Paragem antes do Obstáculo

- 8.1** Se um Atleta chegar a um Obstáculo enquanto o Atleta anterior está ainda a fazer o Obstáculo, ou se o Obstáculo não estiver pronto para ser negociado, será mandado parar num ponto do Percurso aproximadamente a 50 m da entrada dos visores.
- 8.2** Um dos Assistentes do Juiz do Obstáculo mandará parar o Atleta nesse ponto e começará a contar o tempo de paragem. Assim que o Atleta anterior sair do Obstáculo e o Juiz do Obstáculo der ordem para o próximo recomeçar, o Assistente dará ordem de partida Atleta e informá-lo-á do tempo que esteve parado. Este tempo deve ser registado em minutos ou meios minutos.

9. Registo de vídeo nos Obstáculos

É recomendado o registo de vídeo nos Obstáculos em todas as Competições. Este registo vídeo é obrigatório nos CAI Qualificativos da World Cup, CAIOs e Campeonatos.

Artigo 966 - Juízes

1. Posições

- 1.1 Um Membro do Júri deve estar na paragem Obrigatória antes da Secção B. O Juiz deverá deliberar sobre pareceres do Delegado Veterinário a fim de decidir se os Cavalos estão em condição física para continuar a Competição. O Juiz deverá também supervisionar a medida dos carros e o correto ajustamento dos arreios. Ver Artºs 937 e 940.
- 1.2 Um Membro do Júri deverá estar no fim da secção B para supervisionar a inspeção dos Carros, dos Arreios e o Cartão Verde da maratona e se for o caso para observar o peso dos Carros. O Atleta que tiver um carro com um peso inferior ao mínimo permitido será Eliminado (ver Artigo 969).
- 1.3 Os restantes elementos do Júri serão posicionados pelo Presidente do Júri.

Artigo 967 - Oficiais

1 Observadores de Solo

- 1.1 Devem ser atribuídas posições aos Observadores de Solo pelo Delegado Técnico, ao longo do percurso, onde possam observar as Passagens Obrigatórias mais críticas.
- 1.2 Aos Observadores de Solo deve ser entregue uma folha com a ordem de partida dos Atletas, juntamente com uma cópia das instruções e uma folha do relatório e Controlo dos Observadores de Solo.
- 1.3 Os Observadores de Solo devem reportar periodicamente ao Presidente do Júri ou a um Membro do Júri de Terreno todos os incidentes em que um Atleta pode ser penalizado ou qualquer outra informação e também no fim de cumprida a sua missão.
- 1.4 Os Observadores de Solo não podem eliminar ou mesmo penalizar os Atletas. É da responsabilidade do Júri de Terreno impor as respetivas penalizações.
- 1.5 Depois da Competição, os Observadores de Solo devem permanecer na zona do Secretariado até serem dispensados pelo Presidente do Júri.

2. Cronometristas

- 2.1 A Cada Cronometrista será fornecido com um Cronómetro com a “hora oficial” e instruído sobre o seu uso pelo Delegado Técnico ou o Chefe dos

Cronometristas. O Delegado Técnico ou o seu Assistente serão responsáveis pela sincronização da hora oficial em todos os Cronómetros entregues aos Oficiais.

- 2.2 O Cronometrista na Partida da Secção A deve ter consigo a lista com o horário da ordem de partida e deve assegurar-se que todos os Atletas têm com eles o Cartão de Tempos da Maratona (Cartão Verde).
- 2.3 Todos os outros Cronometristas na Partida e na Chegada de cada secção devem ter consigo a lista completa dos Atletas e a ordem de passagem.
- 2.4 Aos Cronometristas é pedido o registo dos tempos de Partida e de Chegada das respectivas Secções e apontá-los nos Cartões da Maratona dos Concorrentes e na Folha de Registo dos Tempos da Secção.
- 2.5 Os Cavalos devem estar parados antes de partir e ter o nariz do Cavalo da frente atrás da linha de Partida.
- 2.6 O tempo de chegada será tomado quando o nariz do Cavalo da frente passa a linha de Chegada, estando a Secção terminada quando passa o eixo traseiro do Carro na Linha de Chegada.
- 2.7 Depois da competição, os Cronometristas deverão ficar perto do Secretariado até serem dispensados pelo Presidente do Júri.

3. Juízes dos Obstáculos

- 3.1 Deve haver um Juiz de Obstáculo por cada Obstáculo. Cada Juiz deve ter pelo menos dois assistentes. Cada Juiz de Obstáculo deve ter um apito e dois cronómetros e ser instruído pelo Delegado Técnico ou o seu Assistente sobre o seu uso. Eles devem registar o tempo exato em centésimos de segundo feito por cada Atleta durante o Obstáculo.
- 3.2 Aos Juízes de Obstáculo deve ser entregue uma Ordem de Partida de todos os Atletas assim como suficientes cópias do Registo do Obstáculo e esquemas para registar o tempo de cada Atleta e a sequência das portas ao longo do Obstáculo.
- 3.3 Em caso de sequência incorreta, um desenho do percurso deve ser registado.
- 3.4 Os Juízes dos Obstáculos devem registar e reportar todos os incidentes a um Membro do Júri de Terreno, tão cedo quanto possível depois do incidente ter ocorrido.

3.5 Depois da competição, os Juizes dos Obstáculos devem ficar perto do Secretariado até serem dispensados pelo Presidente do Júri.

Artigo 968 - Classificação

1. Conversão do Tempo em Penalizações

1.1 O Tempo total de cada Atleta nos Obstáculos será registado em centésimos de segundo e as penalizações serão calculadas em 2 casas decimais. Qualquer tempo acima do tempo concedido em cada uma das Secções, será multiplicado por 0.2. Qualquer tempo abaixo do Tempo Mínimo nas Secções A e B será multiplicado por 0.2. Não haverá arredondamento de tempos. As penalizações por tempo inferior ao Tempo Mínimo adicionado às penalizações por tempo a mais que o Tempo Concedido e os tempos totais dos Obstáculos serão somados a quaisquer outras penalizações de condução recebidas para determinar a classificação final para cada Atleta na Maratona.

1.2 Para os Atletas que foram Eliminados ou Desistiram, ver Artigo 911.

1.3 O Atleta com o menor número de penalizações será o vencedor da Competição.

1.4 Em caso de igualdade de pontos, os atletas serão classificados ex-aequo.

Artigo 969 - Resumo de penalidades na Maratona

Os Atletas podem incorrer nas seguintes penalizações:

Definição	Artigo de Referên cia	Penalidade
Atleta ou Groom vestem calções.	928.2	10 pontos por pessoa
Não usar capacete ou protector de costas na Maratona.	928.2	Eliminação
Terminar a Secção B com menos cavalos do que os exigidos.	931	Desclassificação
Sem retranca em carro sem travões.	937	Eliminação
Sem retranca na Classe de 1 Cavalo.	940	Eliminação
Incumprimento das regras de publicidade.	941	Cartão amarelo de Aviso
Substituição de Groom.	943.2	Eliminação
Groom segurar as rédeas, pingalim e travões quando o carro não está imobilizado.	943.1 e 943.2	20 pontos
Pessoa presa ao carro.	943.2.6	Eliminação

Assistência Física Exterior.	945	Eliminação
Groom levar à mão um cavalo no obstáculo.	945.3	25 pontos
Andamento incorreto.	960.8	1 ponto por cada 5 s
Derrube de Elemento derrubável.	961.5.5	2 pontos por ocorrência
Evitar o derrube de Elemento derrubável.	961.5.7	10 pontos
Veículos motorizados nos obstáculos. Primeiro incidente Segundo incidente	962.3.5	Aviso artão Amarelo de Aviso
Carros com peso inferior no Fim da B ou largura inferior na partida da B.	937 e 966.1	Eliminação
Tempo acima do Tempo Concedido em todas as Secções.	963.5	0.2pontos por segundo
Tempo a menos abaixo do Tempo Mínimo nas Secções A e B.	963.5	0.2pontos por segundo
Tempo total nos obstáculos.	963.2	0.2pontos por segundo
Atleta que não pare quando chamado.	963.4.3	Eliminação
Não estar pronto na Partida da Secção A.	963.4	0.2 pontos por segundo
Incumprimento da regra sobre o uso do pingalim	964.1	20 pontos
Cada desvio do percurso depois do último obstáculo.	964.3	10 pontos
Ausência das pessoas requeridas ao passar uma Passagem Obrigatória ou na Partida ou Fim de Secção, cada ocasião.	964.5	10 pontos
Apear dos Grooms, em movimento na Secção B.	964.5	5 pontos
Apear do Atleta, em movimento na Secção B.	964.5	20 pontos
Terminar Secção B com puxador, tirante ou rédeas em falta ou desengatados, por cada ocorrência.	964.7	10 pontos
Não passar passagens obrigatórias e obstáculos na sequência e direção correta.	965.2	Eliminação
Terminar a Secção B com uma roda em falta.	964.7	Eliminação
Terminar a Secção B com a lança ou varal partido ou solto.	964.7	Eliminação
Entrar num obstáculo sem passar nas bandeirolas de entrada.	965.2	Eliminação
Não passar nas bandeirolas de saída no período de 5 minutos.	965.7.3	Eliminação
Cada erro de Percurso corrigido num obstáculo.	965.2	20 pontos
Passar nas bandeirolas de saída antes de completar o obstáculo.	965.2	Eliminação
Apear do Groom num Obstáculo, cada ocasião.	965.3	5 pontos
Apear de um Atleta num Obstáculo.	965.3	20 pontos
Os 2 pés num elemento de um Obstáculo.	965.3	5 pontos
Groom andar por cima dos cavalos ou na lança num Obstáculo.	965.3	20 pontos



Desengatar e conduzir à mão o Cavalo num Obstáculo.	965.4	Eliminação
Não parar quando há um membro do Cavalo sobre a lança, balancim ou varal.	965.6	Eliminação
Não parar quando o Cavalo tem uma perna por cima do tirante.	965.6	30 pontos
Virar o Carro.	964.7.4	Eliminação
Ultrapassar o tempo limite num Obstáculo.	965.7.3	Eliminação
Cavalos que não estão em condições de prosseguir na paragem obrigatória.	966.1	Eliminação
Exceder o Tempo Limite em qualquer Secção.	968.1.1	Eliminação

CAPÍTULO XIII - CONES

Artigo 970 - Generalidades

A Prova de Cones tem como objetivo testar a preparação, obediência e ligeireza dos Cavalos e a perícia e competência dos Atletas.

Artigo 971 - Provas

1. **A Prova por Pontos** deverá ser usada em Concursos de Atrelagem.
 - 1.1 A Prova por Pontos é baseada na penalização atribuída por derrube de obstáculos e pontos por excesso de Tempo Concedido. A pontuação desta mão será utilizada apenas para decidir a Classificação Final em todos os Concursos.
 - 1.2 Para determinar a classificação da Prova de Cones, poderá haver uma “barrage”, entre todos os Atletas com zero pontos de penalização, ou igualdade de pontos.
2. **A Prova a Tempo**

É realizada com base no tempo em segundos que os Atletas fazem no Percurso, com todas as penalidades e faltas convertidas em segundos. As Provas por Tempo só podem ser utilizadas para determinar a Classificação na Prova de Cones.
3. **A Prova em duas Fases**

O resultado da primeira fase será o único utilizado para os resultados finais de um Concurso Combinado de Atrelagem.
4. **A Prova com “Percurso de Vencedores” (Winning Round).**

A primeira-mão é realizada com base na penalização de faltas e tempo que determinará a classificação final do Concurso Combinado de Atrelagem, e um Percurso de Vencedores que determinará a classificação na Prova de Cones.

Artigo 972 - O Percurso

1. **Montagem e Medição do Percurso**
 - 1.1 O Diretor de Campo é responsável, sob a supervisão do Delegado Técnico, da idealização, marcação, construção dos Obstáculos e medição do

Percurso. O Presidente do júri de Terreno deve assegurar-se que a medição do percurso foi feita corretamente.

- 1.2 A Pista não deve ser inferior a 70 x 120 m ou área equivalente. Em caso de impossibilidade, o número de obstáculos deve ser reduzido de acordo com a área disponível, exceto se for aceite uma exceção por parte do Delegado Técnico.
- 1.3 A linha de Partida e de Chegada não deve estar a menos de 20m ou mais de 40m do primeiro e último Obstáculo, respetivamente.
- 1.4 O número de Obstáculos não deve ser superior a 20 (exceção Artº 979.3). Para Juvenis, o número não deve ultrapassar os 15.
- 1.5 A extensão do Percurso deve ser entre 500 e 800m, para Juvenis pode ser mais curto.
- 1.6 Os Percursos devem ser idealizados de maneira a que os Atletas possam manter um andamento razoavelmente rápido durante a maior parte do Percurso. Alguns Obstáculos e combinações de Obstáculos abertos e fechados, provocarão inevitavelmente o abrandamento do andamento, mas essa situação deve ser limitada a uma pequena proporção da totalidade do Percurso.
- 1.7 Todos os obstáculos devem ser visíveis da tribuna do Júri.
- 1.8 O Presidente do Júri de Terreno deve fazer o percurso para o inspecionar antes do início da Prova. O percurso é a trajetória que o Atleta deverá percorrer desde que passa a partida na direção correta até à chegada. A medição do percurso deve ser precisa pela linha que os Cavalos seguirão, arredondada ao metro mais próximo, tendo especial atenção às voltas. Esta linha deve passar no meio dos obstáculos.

Artigo 973 - Obstáculos

1. Cones

- 1.1 Os Cones para os Obstáculos devem ter pelo menos 30 cm de altura e devem ser de material plástico indestrutível. Uma bola pesada deve ser colocada na abertura côncava no topo do Cone, de maneira a tombar apenas quando o Cone é tocado.

- 1.2 Todos os obstáculos constituídos por um único par de Cones constituem um Obstáculo Simples.
 - 1.3 O Obstáculo inclui os Cones, placas encarnadas e brancas, números e letras.
 - 1.4 A posição de um dos Cones do par deve ser marcada no solo de maneira a manter constante a posição do obstáculo ao longo da Prova. Quando for praticável uma linha será também pintada de maneira a assegurar que o outro Cone mantenha o ângulo certo.
 - 1.5 Não são permitidos obstáculos que obriguem a recuar.
- 2. Obstáculos múltiplos**
- 2.1 Os Obstáculos Múltiplos devem estar de acordo com os princípios dos esquemas. Ver anexos.
 - 2.2 Variações aos desenhos novos devem ser aprovadas pelo Comité de Atrelagem da FEI e incluídos no Pré-programa do Concurso.
 - 2.3 Um Obstáculo Múltiplo poderá ser construído de varas ou barras horizontais, elevadas a uma altura compreendida entre os 40 e 60cm.
 - 2.4 Cada grupo de Cones ou Elementos deve estar nitidamente separado e associado a uma das secções do múltiplo.
 - 2.5 Qualquer Obstáculo Múltiplo que não consista na “Serpentina”, “Zig-zag”, “Caixa Dupla”, “Duplo U” ou a “Onda” não deve consistir em mais de três pares de Cones ou Elementos Derrubáveis.
 - 2.6 Os Obstáculos Múltiplos, com exceção da Serpentina, do Zig-zag, da Caixa Dupla, Onda e do Duplo U, não devem ter uma extensão superior a 30m, medidos na linha central do Obstáculo.
 - 2.7 Num Percurso não pode haver mais do que 3 Obstáculos Múltiplos.
 - 2.8 Nos Obstáculos Múltiplos os Atletas só poderão incorrer num máximo de 6 pontos nos Duplos (A e B), 9 pontos num Triplo (A,B e C) e 12 pontos na Serpentina, Zig-zag, Caixa Dupla, Onda ou Duplo U (A,B, C e D), por cada tentativa acrescido das penalidades por reconstrução ou por Desobediência.
 - 2.9 Os Obstáculos Múltiplos não podem ser utilizados na “Barrage” (vide Artº 977 – Barrage e Artº 981 – Sumário de penalidades).
- 3. Serpentinhas, Zig-zag’s, Caixas Duplas, Duplos U’s e Onda**

- 3.1 A Serpentina consiste em 4 cones colocados numa linha reta virados alternadamente e identificados com as letras A, B, C e D. Ver Anexos.
 - 3.2 O Zig-zag consiste em 4 pares de Cones, no máximo, numa linha direita, alternados à esquerda e à direita (ver Anexos). Os Cones colocados no eixo central deverão ser alinhados por uma linha que passará pela frente ou pelo meio ou por trás do Cone.
 - 3.3 A Caixa Dupla, o Duplo U a Onda estão representadas nos Anexos.
- 4. Água e Pontes**
- 4.1 Quando incluídos no percurso, os Obstáculos de Água e Pontes devem ser anunciados no Ante-programa.
 - 4.2 Os Obstáculos de Água devem ter pelo menos 3m de largura, com uma profundidade entre 20 e 40cm e topos inclinados. Deverá haver um par de Cones à Entrada (identificados com a letra A) e outro à Saída (identificados com a letra B) que deverão ter afastamento de 2m.
 - 4.3 Derrubar uma bola ou bolas quer em A ou B penalizará 3 pontos por cada par de cones.
 - 4.4 São permitidas pontes de madeira ou construídas em outro material apropriado aprovado pelo Delegado Técnico, e devem ter guardas de entrada curvas, a sua superfície com altura até 20cm acima do solo, uma via utilizável de três metros e comprimento máximo de dez metros. Guardas de madeira ou de grades são essenciais. O Delegado Técnico poderá autorizar exceções se a Ponte for de construção permanente e sólida com grades laterais fortes. Deverá haver um par de Cones à Entrada (marcados com a letra A) e à Saída (marcados com a letra B) com os Cones afastados de 2m no mínimo.
- 5. Placas de Números e Letras**
- 5.1 Cada Obstáculo é definido por um Par de Placas; uma Placa Encarnada à direita e uma Branca à Esquerda no sentido da entrada do Atleta no Obstáculo. Não devem ser colocadas a mais de 15cm da parte exterior dos elementos do Obstáculo, que formam o Obstáculo Simples ou Múltiplo.
 - 5.2 A totalidade do conjunto deve passar entre estas placas. Incumprimento é considerado desobediência (ver Artºs 975.7.3 e 975.7.6)

- 5.3 Postes, decorações ou dificuldades poderão ser colocados na Pista antes da abertura oficial. Não causarão penalizações caso sejam tocados, deslocados ou derrubados.
- 5.4 Todos os obstáculos do Percurso deverão ser numerados na sequência em que deverão ser passados. O número de cada obstáculo deve estar colocado numa placa à Entrada de cada Obstáculo Simples ou Múltiplo.
- 5.5 Cada secção distinta dos Obstáculos Múltiplos Fechados (L's, U's e Caixas) deve estar nitidamente identificada, com cores diferentes (ver Anexos). A totalidade da Atrelagem deverá passar entre estes identificadores na ordem alfabética correta.
- 5.6 As placas Encarnadas e Brancas e as placas numeradas ou com letras podem ser coincidentes, de maneira a que os números ou letras apareçam na mesma placa que as cores Encarnadas e Brancas, ou podem estar em placas ou discos separados. Quando possível os números devem ser colocados de maneira a que os Atletas os vejam quando saem do Obstáculo precedente.

6. Esquema do Percurso

Pelo menos uma hora e meia antes do início da Prova em cada classe da Competição, um esquema do Percurso, assinado pelo Diretor de Campo e pelo Presidente do Júri de Terreno, deve ser entregue aos Atletas e afixado no Campo de Aquecimento indicando a extensão, velocidade em metros por minuto, e Tempo Concedido para cada Classe. Caso o tempo seja ajustado pelo Júri de Terreno, deverá ser anunciado ao microfone.

7. Reconhecimento da Pista

7.1 A Pista deverá ser aberta para reconhecimento pelo menos uma hora antes do início da Prova. Só é autorizado o reconhecimento a pé aos Atletas, Chefes de Equipa e Treinadores, que devem estar corretamente trajados. Não é autorizado roda de medição pelos Atletas, chefes de Equipa e treinadores no reconhecimento da Pista. Será dado um Aviso, num Concurso, pela primeira prevaricação e um Cartão Amarelo de Aviso pelo Presidente do Júri em prevaricações subsequentes.

- 7.2** Só o Diretor de Campo e a sua equipa podem alterar ou montar qualquer parte do Percurso. Se algum Atleta, ou alguém a ele associado, modificar o Percurso de qualquer forma, o Atleta será Eliminado.

Artigo 974 - Resumo da Prova de Cones

	Classe	Veloc. m/min.	Largura Cones (cm)	Serpen-Tina (m)	Zig-Zag (m)	Onda	Distância entre obstáculos
Cavalo	4 Cavalos	230	190	10 - 12	11-13	10/12	15
	Parelha	250	170	6 - 8	10-12	8/10	12
	1 Cavalo	250	170				
Pónei	4 Póneis	240	165	8 - 10	9 - 11	8/10	12
	Parelha	250	160				
	1 Pónei	260		6 - 8			
	Juvenis	220	+ 20 cm				

- 1.1** Medidas para os obstáculos Múltiplos Fechados, ver Anexos.
- 1.2** Cones reduzidos: A largura de dois obstáculos simples pode ser reduzida em 5cm. Esses obstáculos serão marcados diferentemente (cor dos cones).
- 1.3** Opções alternativas: Um máximo de dois obstáculos simples pode ter uma opção alternativa (ver Anexo 7).
- 1.4** Em circunstâncias excepcionais e no interesse da segurança, o Júri de Terreno de acordo com o Diretor de Campo e o Delegado Técnico, pode reduzir a velocidade.
- 1.5** “Barrages” e “Percurso de Vencedores”: A largura dos obstáculos pode ser reduzida até 10cm à discricção do Júri de Terreno de acordo com o Diretor de Campo e o Delegado Técnico.

Artigo 975 - Julgamento da Prova de Cones

1. Início da Prova

- 1.1** Logo que o percurso esteja pronto o Delegado Técnico comunicará ao Presidente do Júri de Terreno. O Presidente do Júri de Terreno autorizará então o início da Prova.
- 1.2** Uma vez iniciada a Prova só o Presidente do Júri de Terreno de acordo com o Diretor de Campo e com o Delegado Técnico, caso esteja presente, poderá decidir se foi feito um erro significativo na medição do percurso. Esta decisão só poderá ser tomada até ao terceiro Atleta ter terminado sem

qualquer desobediência ou qualquer outra interrupção e assumindo que os três Atletas iniciaram o percurso antes da contagem decrescente de 45 segundos ter terminado e antes do Atleta seguinte ter começado. Nesta situação, o Júri de Terreno pode optar alterar o tempo concedido. Se o tempo concedido for aumentado, quaisquer penalidades dos Atletas que terminaram o Percurso antes do tempo ser revisto devem ter o seu tempo corrigido de acordo com a alteração, se aplicável. Se o tempo concedido for reduzido, só o poderá ser de maneira que qualquer Atleta que tenha terminado previamente o percurso não possa ser penalizado pela alteração do tempo concedido.

- 1.3** Sempre que o tempo concedido for aumentado nunca deve exceder o tempo de referência da extensão máxima do Percurso.

2. Penalizações

- a)** Para os Atletas que estejam em Pista mas não iniciem a sua Prova passando na Linha de Partida nos 45 segundos subsequentes ao sinal de partida o cronómetro iniciar-se-á.
- b)** Caso um Atleta não entre em Pista quando o Percurso se encontra pronto, o Presidente do Júri de Terreno tocará a campainha para dar Início a esse Atleta. Caso o Atleta não entre em Pista nos 45 segundos após o primeiro toque, a campainha será tocada segunda vez e o Atleta é então Eliminado.
- c)** Atletas que iniciem e passem por um Obstáculo antes do sinal de início serão penalizados em 10 pontos e devem recomeçar.
- d)** A Linha de Partida e Chegada são neutralizadas podendo-se cruzar a partir do momento em que o Atleta passe a Linha de Partida até que o Atleta passe o último obstáculo.
- e)** Derrubar uma ou duas bolas de um obstáculo Simples ou derrubar uma bola ou um elemento de um obstáculo Múltiplo incorre na penalização de 3 pontos em cada caso.
- f)** Derrubar uma bola ou bolas em A ou B do obstáculo de Água ou da Ponte incorre na penalização de 3 pontos por cada par de cones.
- g)** Os Grooms deverão permanecer sentados no seu lugar entre as Linhas de Partida e Chegada. Não lhes é permitido indicar o Percurso ou falar exceto se estiverem apeados. Penalidades, ver Artº 981.

- h) Após o último Obstáculo o Atleta deverá passar pela Linha de Chegada com a Bandeirola Encarnada à direita e a Bandeirola Branca à Esquerda.
- i) O Atleta pode passar entre os elementos de um Obstáculo Múltiplo Aberto, enquanto realiza o seu Percurso, sem penalização. Se, neste caso, uma parte do obstáculo for derrubado ver Artº 981.
- j) Voltar de um carro implica eliminação.

3. Erro de Percurso

- 3.1 É considerado que um Atleta passou um obstáculo quando todo o conjunto da Atrelagem passou entre as placas do Obstáculo.
- 3.2 Caso o Atleta passe um obstáculo na sequência ou direção errada, o Presidente do Júri de Terreno deve esperar que a Atrelagem passe completamente o obstáculo errado para tocar a campainha. O Atleta é então Eliminado.
- 3.3 Se um Atleta derrubar ou deslocar qualquer elemento de um Obstáculo, que já tenha sido transposto, penalizará 3 pontos.
- 3.4 Se qualquer parte de um obstáculo que ainda não tenha sido transposto, for deslocado ou derrubado, o Presidente do Júri de Terreno tocará a campainha e parará o cronómetro para a reconstrução do obstáculo. O Atleta penalizará 3 pontos e o seu tempo será acrescido de 10 segundos. A campainha tocará para indicar ao Atleta que o percurso está pronto e o Cronómetro será acionado de novo quando o Atleta se aproximar do obstáculo seguinte para continuar o seu percurso.
- 3.5 Se o Júri tocar a campainha/apito enquanto o Atleta estiver a realizar o seu Percurso, o Atleta deverá parar imediatamente. Se o Atleta não parar, o Presidente do Júri tocará a campainha/apito uma segunda vez. Se o Atleta continuar sem parar será Eliminado. O Groom poderá informar o Atleta que a campainha/apito tocou.
- 3.6 Caso o Júri tenha dúvidas sobre se um obstáculo foi corretamente transposto, deverá ser permitido ao Atleta que termine o Percurso, após o qual o Júri decidirá.

4. Reconstrução de Um Obstáculo

- 4.1 Se o Atleta derruba alguma parte de um obstáculo no processo de uma desobediência ou recusa, a campainha será tocada e o cronómetro parará

para a reconstrução do obstáculo e serão acrescentados dez segundos ao tempo do Atleta assim como as penalidades por Desobediência (mas não serão penalizados elementos derrubados no processo de Desobediência).

4.2 Quando o obstáculo estiver reconstruído a campainha soará de novo e o Atleta deverá retomar o obstáculo completo e continuar o seu percurso. O cronómetro recomeçará quando o Atleta chegar ao obstáculo reconstruído. A penalidade por começar antes da campainha é Eliminação.

4.3 Se o Atleta derrubar qualquer parte de um obstáculo Múltiplo posterior ao elemento que está a transpor ou se destruir o obstáculo Múltiplo, a campainha soará, o cronómetro será parado enquanto durar a reconstrução do obstáculo e serão adicionados 10 segundos ao tempo total do Atleta. Será penalizado por desobediência não sendo contudo penalizado pelos elementos derrubados durante a Desobediência.

5. Arreios Partidos

Se, a qualquer momento, depois de ter iniciado o Percurso, o Atleta tiver a lança, varal, tirantes, rédeas, puxadores ou correntes soltos ou partidos ou um Cavalo tiver um membro por cima da lança, tirante ou balancim dos sotas o Presidente do Júri deve tocar a campainha e parar o cronómetro. O Atleta deve apeiar o(s) Groom(s) para corrigir o problema e será penalizado pelo apeiar do Groom. Assim que o problema estiver resolvido e o Groom estiver de novo no carro, o Presidente do Júri tocará a campainha e o cronómetro reiniciará.

6. Apear dos Atletas e Grooms

6.1 Sempre que um Atleta se apeiar penalizará 20 pontos.

6.2 Os Atletas serão penalizados sempre que um ou os dois Grooms se apearem. 5 pontos no primeiro incidente, 10 pontos na segundo incidente. No terceiro incidente o Atleta é Eliminado.

6.3 Os Grooms deverão estar no carro sempre que é transposto um obstáculo. Contudo o(s) Groom(s) poderá apeiar para ajudar a transpor um obstáculo levando o Cavalo pela rédea, junto à embocadura, com o cavalo engatado. Ver penalidade por apeiar e conduzir o cavalo à mão no Artº 981. O(s) Groom(s) deve montar antes do obstáculo seguinte.

7. Desobediência

- 7.1** É considerado Desobediência quando:
- a)** Quando o Atleta tenta passar o obstáculo e o Cavalo se furta no último instante sem tocar em qualquer parte do obstáculo.
 - b)** Quando os cavalos fogem ou, na opinião do Presidente do Júri, o Atleta perdeu o controlo efetivo do conjunto.
 - c)** O conjunto para completamente, recuando ou não em qualquer parte do percurso, em frente de um obstáculo, ou obstáculo Múltiplo, derrubando ou não qualquer elemento.
 - d)** Não passar num obstáculo com a totalidade do conjunto, saindo no decorrer de um Múltiplo, fazer um círculo num Múltiplo ou recuar em qualquer lugar entre as linhas de partida e de chegada.
- 7.2** A Desobediência é penalizada em 5 pontos para o primeiro incidente, 10 pontos para o segundo incidente e Eliminação para o terceiro incidente. As penalidades por Desobediência são cumulativas durante o Percurso.
- 7.3** Se houver uma Desobediência num obstáculo simples, como seja, a totalidade do conjunto não passe entre as placas do obstáculo, o Atleta deve retomar o obstáculo. A campainha só tocará se houver destruição de parte do obstáculo (ver Artº 975.4).
- 7.4** Se houver uma Desobediência num obstáculo Múltiplo sem derrube de qualquer elemento o Atleta deverá continuar o seu percurso e será penalizado por Desobediência. (ver acima).
- 7.5** Quando uma Desobediência estiver associada com um derrube de um elemento (p.ex.: sair em C e derrubar a bola) o Juiz toca a campainha, o percurso é interrompido, o cronómetro pára e o obstáculo é reconstruído. O Presidente do Júri tocará de novo a campainha e o Atleta recomeçará na letra A do obstáculo Múltiplo e o cronómetro arrancará de novo quando o nariz do Cavalo passar na porta A. Pela reconstrução será adicionado 10 segundos uma vez.
- 7.6** Se um Atleta incorrer numa Desobediência em qualquer obstáculo e derrubar qualquer parte desse obstáculo incorrerá apenas na penalidade de Desobediência e 10 segundos serão adicionados pela reconstrução.

8. Resistência

É considerado que um Cavalo Resistiu se, em qualquer momento e qualquer que seja a razão se recusa a avançar (recuando ou não), volta para trás ou recua. Será penalizado como Desobediência (ver Artº 975.7).

9. Cronometragem

9.1 Cada Atleta será penalizado por cronómetro ou por sistema eletrónico de cronometragem, desde o momento em que o nariz do Cavalo da frente cruza a Linha de Partida até que o nariz do Cavalo cruze a Linha de Chegada, podendo contudo incorrer em penalidades até ao momento em que a totalidade do conjunto passar a linha de chegada.

9.2 Em Campeonatos e CAIO's deverá ser utilizada cronometragem eletrónica. Sempre que possível deverá haver um quadro digital que seja visível pelos Atletas.

9.3 O Tempo deve ser registado às centésimas de segundo.

9.4 O Tempo Limite é o dobro do Tempo Concedido. Ultrapassar o Tempo Limite implica Eliminação.

9.5 O Tempo Concedido é calculado usando as seguintes velocidades, em metros por minuto (exceto em Provas a Tempo, Artº 978 e para Juvenis):

Classe (Cavalos)	Primeira-mão	Classe (Pôneis)	Primeira-mão
4 Cavalos	230	4 Pôneis	240
Parelha	250	Parelha	250
1 Cavalo	250	1 Pónei	260

9.6 Penalidade por excesso de Tempo: O Tempo em excesso do Tempo será tomado ao centésimo de segundo multiplicado por 0,5 pontos e calculado até duas casas decimais.

Artigo 976 - Prova por Pontos

1. Definição:

A Prova por pontos é uma competição por penalidades com um Tempo concedido.

2. Classificação:

De acordo com as penalidades e o Tempo. Se previsto no ante-programa, poderá haver uma "barrage" em caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar.

Artigo 977 - “Barrage”

1. Definição

A “Barrage” só pode ser organizada numa Prova por Pontos, para definir apenas a classificação da Prova de Cones.

2. Classificação

2.1 Em caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar, uma “barrage” a tempo pode ter lugar de acordo com o previsto no Ante-Programa. Pode ser sobre o mesmo percurso ou sobre um percurso reduzido (máximo da redução 50%).

2.2 A largura entre cones pode ser diminuída até um máximo de 10 cm à discricção do Presidente do Júri de acordo com o Delegado Técnico e o Diretor de Campo.

2.3 Se não estiver previsto “barrage” no Ante-Programa, os Atletas com igualdade de pontos para qualquer lugar serão classificados de acordo com o tempo realizado na primeira-mão. Em caso de igualdade de tempo e pontos, os Atletas em causa serão classificados “ex-aequo”

3. Obstáculos Múltiplos

Não são permitidos Obstáculos Múltiplos na “Barrage”.

4. Ordem de Partida

A Ordem de Partida para a “Barrage” será a mesma da primeira mão.

Artigo 978 - Prova a Tempo

1. Definição

Nas Provas a Tempo, todas as penalidades (derrubáveis, excesso de tempo, desobediências, etc.) são convertidos em segundos de penalidade.

2. Obstáculos

O Regulamento que estipula o número, o tipo e as dimensões dos obstáculos e a extensão do Percurso é o mesmo das Provas por Pontos.

3. Velocidades

Cavalos		Póneis	
Classe	1ª Mão	Classe	1ª Mão
4 Cavalos	230 m/min	4 Póneis	230 m/min
Parelhas	250 m/min	Parelhas	250 m/min
1 Cavalo	250 m/min	1 Pónei	250 min

4. Classificação

- 4.1 A Classificação é determinada adicionando as penalidades obtidas em segundos ao tempo dos Atletas no Percurso.
- 4.2 Em caso de igualdade para o primeiro lugar, o resultado pode ser decidido pelo menor número de penalidades obtida em segundos, ou por “barrage”, de acordo com o previsto no Ante-Programa, sob o mesmo percurso ou sob um percurso reduzido.

Artigo 979 - Prova em duas fases

1. A Prova

- 1.1 A Prova inclui duas fases realizadas sem interrupção, podendo ter ambas velocidade igual ou diferente, sendo a Linha da Chegada da primeira fase a Linha de Partida da segunda fase.
- 1.2 A Prova em Duas fases, obedece às seguintes Regras, podendo ser usada em todas as Provas de Cones.

2. Condições da Competição

- 2.1 A primeira fase é regulada pelas Regras da Prova por Pontos com um Tempo Concedido e a segunda fase é regulada pelas Regras da Prova a Tempo.
- 2.2 As penalidades para ambas as secções estão listadas no Artigo 981.

3. Obstáculos

- 3.1 A primeira fase terá um percurso com 14 a 16 Obstáculos com um máximo de 2 obstáculos Múltiplos. A segunda fase terá um Percurso de 7 a 9 Obstáculos (o total não deve exceder os 23 Obstáculos). Não podem ser usados Obstáculos Múltiplos na segunda fase.
- 3.2 Para a largura dos cones ver Artº 974.

4. Penalidades

- 4.1 Os Atletas que sofram penalidades na primeira fase serão parados pelo toque da campainha depois de terem transposto o último obstáculo ou quando o Tempo Concedido para a primeira fase tenha sido ultrapassado até cruzarem a Linha de Chegada da primeira fase). Após o toque da

campainha, devem parar depois de cruzar a Linha de Chegada da Primeira fase.

4.2 Os Atletas que não tenham penalizado ou excedido o Tempo Concedido na primeira fase, continuarão o Percurso que termina após cruzarem a segunda Linha de Chegada.

4.3 A segunda fase é conduzida como Prova a Tempo.

5. Classificação

5.1 Os Atletas serão classificados da seguinte forma: Atletas que competiram na segunda fase: De acordo com o tempo na segunda fase adicionado das penalidades convertidas em segundos.

5.2 Seguidos pelos Atletas que apenas competiram na primeira fase: De acordo com as penalidades e tempo na primeira fase.

5.3 Em caso de igualdade para o primeiro lugar, poderá ser realizada uma “barrage” ao cronómetro, num Percurso de seis obstáculos da primeira e/ou segunda fase, de acordo com as condições do Ante-Programa.

5.4 Os Atletas que tenham sido parados após a primeira fase só poderão ser classificados depois dos Atletas que tenham participado em ambas as fases.

Artigo 980 - Prova com “Percurso de Campeões”

1. Descrição

Esta prova consiste em duas partes com diferentes avaliações. A primeira parte pode ser usada em todos os Concursos Combinados.

2. Condições da Competição

A primeira parte é conduzida de acordo com as Regras para as Provas por Pontos com um Tempo Concedido e a segunda parte é conduzida de acordo com as Provas a Tempo.

3. Obstáculos

3.1 A primeira parte é um Percurso normal como indicado no Regulamento.

3.2 A segunda parte pode ser mais curta mas não menos de 50%.

3.3 O Percurso para a segunda parte (Percurso de Campeões) pode ser montado a uma hora diferente (ou dia) ou outro local e pode ser um desenho completamente diferente.

3.4 O Percurso de Campeões não é considerado uma “Barrage”.

4. Atletas

4.1 O número de Atletas que participam no percurso de Campeões é definido no Ante-Programa.

4.2 A ordem de partida no percurso de Campões é o mesmo do percurso inicial.

5. Penalidades

5.1 Opção 1: Os Atletas levam as suas penalidades do percurso inicial para o Percurso de Campeões.

5.2 Opção 2: Os Atletas começam o Percurso de Campeões do zero.

6. Classificação

6.1 Opção 1: Os Atletas são classificados de acordo com o seu Tempo Total; isto é o tempo do percurso adicionado das penalidades em segundos por elementos derrubados, etc. e do excesso de Tempo no Percurso de Campeões.

As penalidades obtidas no percurso inicial são convertidas em segundos de penalização que são adicionados posteriormente ao resultado do Percurso de Campeões e o conjunto total originam o Tempo Total.

6.2 Opção 2: Os Atletas são classificados de acordo com o tempo do seu percurso adicionado das penalidades em segundos por elementos derrubados, etc. e do excesso de Tempo no Percurso de Campeões.

6.3 Em caso de empate, são classificados “ex-aequo”.

Artigo 981 - Resumo das Penalizações nos Cones

Os Atletas são passíveis das seguintes penalizações:

Descrição	Ref. Artº	Prova por Pontos	Prova a Tempo
Atleta entrar na pista sem chapéu, casaco, luvas ou avental.	928	5 pontos	5 segundos
Groom entrar em pista sem casaco, chapéu ou luvas.	928	5 pontos	5 segundos
Conduzir sem pingalim em pista.	928.4.2	10 pontos	10 segundos
Deixar cair ou pousar o pingalim.	928.4.3	10 pontos	10 segundos
Sem retranca num carro sem travões.	937.1.1	Eliminação	Eliminação
Sem retranca na classe de 1 Cavalos.	940.1.15	Eliminação	Eliminação
Se um Groom segurar nas rédeas, travão ou usar o pingalim antes do Atleta passar	943.2.5	20 pontos	20 segundos

a linha de chegada.			
Pessoa presa ao carro.	943.2.6	Eliminação	Eliminação
Groom falar ou indicar ao Atleta o percurso sob qualquer forma.	975.2	10 pontos	10 segundos
Assistência ilegal do exterior.	945.2	Eliminação	Eliminação
Não iniciar nos 45 segundos após o toque da campainha.	975.1.2	Inicia-se o cronómetro	Inicia-se o cronómetro
Começar e passar por um obstáculo antes do toque da campainha.	975.2	10 pontos e recomeça	10 segundos e recomeça
Não passar na linha de partida ou de chegada	975.2	Eliminação	Eliminação
Por derrubar uma ou duas bolas no mesmo obstáculo.	975.2	3 pontos	3 segundos
Derrube um elemento de obstáculo Múltiplo.	975.2	3 pontos	3 segundos
Derrubar qualquer parte de um obstáculo já passado.	975.3.3	3 pontos	3 segundos
Virar o carro.	975.2	Eliminação	Eliminação
Derrube de parte de um obstáculo posterior ao que se está a transpor, a campainha toca para reconstrução do obstáculo.	975.3.4	3 pontos e adiciona-se 10 segundos	3 segundos e adiciona-se 10 segundos
Passar obstáculo fora da sequência.	975.3.2	Eliminação	Eliminação
Não parar após o segundo toque de campainha.	75.3.5	eliminação	Eliminação
Provocar reconstrução dum obstáculo ou de parte de Múltiplo.	975.4.1	3 pontos e adiciona-se 10 segundos	3 segundos e adiciona-se 10 segundos
Começar antes do toque após reconstrução de um obstáculo.	975.4.2	Eliminação	Eliminação
Apear do Atleta.	975.6.1	20 pontos	20 segundos
Apear do Groom: Primeiro incidente Segundo incidente Terceiro incidente	975.6	5 pontos 10 pontos Eliminação	5 segundos 10 segundos Eliminação
Groom conduzir um Cavalo à mão.	975.6.3	25 pontos	25 segundos
Desobediência: Primeiro incidente Segundo incidente Terceiro incidente	975.7	5 pontos 10 pontos Eliminação	5 segundos 10 segundos Eliminação
Exceder o Tempo Concedido.	975.9.6	0.5 pontos multiplicado pelo Tempo excedido	
Exceder o Tempo Limite.	975.9.3	Eliminação	Eliminação

CAPÍTULO XIV - OFICIAIS

Artigo 982 - Despesas

1. A CO é responsável pela viagem, refeições e despesas de acomodação do Júri de Terreno, Comissão de Recurso, Comissão Veterinária ou Delegado Veterinário da FEI, Delegado Técnico, Comissário Chefe da FEI e Diretor de Campo (ver Artº 131 RG).
2. Um abono diário deve ser oferecido aos Oficiais FEI mencionados no Artº 982.1, em competições (valor mínimo recomendado de cem (100) Euros por dia). Para a Comissão/Delegado Veterinário, ver Regulamento Veterinário da FEI.

Artigo 983 - Transportes durante a Competição

Caso seja necessário, a OC deve providenciar transporte para o Presidente e Membros do Júri de Terreno, Comissão de Recurso, Comissão Veterinária, Delegado Técnico e Diretor de Campo.

Artigo 984 - Conflito de Interesses

1. Os Oficiais da FEI não podem ter funções oficiais em Competições FEI e simultaneamente competir em Competições FEI na mesma classe e no mesmo continente no mesmo ano.
2. Ninguém pode ter funções oficiais numa Competição se os seus deveres possam envolver conflito de interesse.
3. As pessoas seguintes não podem ser membros do Júri de Terreno ou Comissão de Recurso ou Oficiais numa Competição:
4. Atletas e Proprietários de Cavalos que participem numa Competição:
 1. Chefes de Equipa, Oficiais da equipa, treinadores regulares, empregadores e empregados de Atletas. Nota: treinador regular significa treinar um Cavalo/Atleta mais de três dias no período de seis meses que antecede uma Competição, ou qualquer treino num período de três meses que anteceda uma Competição.
 2. Parentes próximos de Proprietários, Atletas, chefes de Equipa ou Oficiais de equipa.

3. Pessoas que possam ter um interesse financeiro ou pessoal num Cavalo ou Atleta que participe na Competição .

Artigo 985 - Classificação de Estrelas dos Oficiais de Atrelagem da FEI:

Grau 4 FEI – Anterior Internacional Oficial da FEI

Grau 3 FEI – Anterior Internacional da FEI

Grau 2 FEI – Anterior Candidato da FEI

Artigo 986 - Juízes

Todas as Competições Internacionais devem ter pelo menos três e não mais de cinco Juízes para cada classe. Os Juízes formam coletivamente o Júri de Terreno da Competição.

Artigo 987 - Composição do Júri de Terreno

1. Júri de Terreno – Requerimentos mínimos

Categoria	Juízes	Presidente do Júri	Juiz Estrangeiro	Júri de Terreno
Campeonatos (designados pela FEI)	5	Grau 4	Grau 4	Um de grau 4 e dois de grau 3 ou superior
CAIO	5	Grau 4	Grau 3 ou superior (indicado pela FEI)	Um grau 4 e dois de grau 3 ou superior
CAI 3*	5	Grau 3 ou superior	Grau 3 ou superior	Um grau 3 e dois grau 2 ou superior
CAI 2*	Min. 3	Grau 3 ou superior	Grau 2 ou superior	Um Nacional Sénior ou superior
CAI 1*	Min. 2	Grau 2 ou superior	N/A	Um Nacional Sénior ou superior

- 1.1 Os Juízes são nomeados pela CO; excetuam-se os Campeonatos em que o Júri é nomeado pela FEI.
- 1.2 Juízes Nacionais Sénior são aqueles que têm pelo menos 5 anos de experiência.
- 1.3 Nos CAI1*, um Juiz com qualificação de Delegado Técnico pode assumir adicionalmente as funções de DT no mesmo Concurso (ver artigo 988 para qualificação mínima do DT).

1.4 Um Juiz de Reserva será nomeado pela FEI para os Campeonatos do Mundo. Terá a mesma autoridade que os membros do Júri de Terreno, e terá os mesmos direitos e privilégios. Contudo, não participará nas reclamações e protestos.

2. Atrelagem Para-Equestre

Um membro com qualificação para julgar Atrelagem Para-Equestre deve integrar o Júri de Terreno.

3. Os Deveres do Júri de Terreno

3.1 Os Deveres e Responsabilidades do Júri de Terreno estão estipulados no Regulamento Geral.

3.2 Cada membro do Júri de Terreno tem o direito ou a obrigação de Eliminar ou Desclassificar qualquer Cavalo, que na sua opinião, claudica ou não está em condições de continuar a Competição de acordo com o Artigo 903.

3.3 O Presidente do Júri de Terreno é responsável pela condução e controlo da totalidade da Competição, em conjugação com o Delegado Técnico.

3.4 O Presidente do Júri de Terreno terá o controlo total dos Deveres e Responsabilidades do Júri de Terreno durante toda a Competição.

3.5 Todos os membros do Júri de Terreno julgarão o ensino. Normalmente o Júri de Terreno não deverá julgar mais de 45 Atletas por dia; contudo este número poderá ser aumentado em circunstâncias excecionais, à discrição exclusiva do Presidente do Júri de Terreno.

3.6 O Presidente do Júri de Terreno é o responsável pelo controlo e publicação dos resultados das Provas e da Competição.

Artigo 988 - Delegado Técnico

1. Nomeação

O Delegado Técnico deve ser escolhido de acordo com o abaixo indicado:

Categoria	Delegado Técnico
Campeonatos (indicado pela FEI)	Grau 4 (deve ser Estrangeiro)
CAIO	Grau 3 ou superior (deve ser Estrangeiro)
CAI 3*	Grau 3 ou superior
CAI 2*	Grau 2 ou superior
CAI 1*	Grau Nacional Sénior

2. Escolha

2.1 Para Campeonatos, a Comissão de Atrelagem da FEI nomeará um Delegado Técnico da Lista dos Delegados Técnicos de Grau 4.

2.2 Para Competições CAIO o Delegado Técnico deve ser estrangeiro.

3. Deveres e Responsabilidades

3.1 Nos Campeonatos e Competições CAIO deverá aprovar todos os assuntos administrativos desde o momento em que é nomeado até ao fim da Competição.

3.2 Garantir que as acomodações e alimentação dos Cavalos, Atletas e Grooms e áreas de treino e exercício são adequadas e satisfatórias em todos os aspetos.

3.3 Inspeccionar os Campos de Prova e Percursos assegurando que as condições técnicas, necessidades e organização estão de acordo com o Regulamento de Atrelagem da FEI e Regulamentos conexos.

3.4 Assegurar que os Percursos e Obstáculos são corretos e seguros e assegurar que o conhecimento das condições locais não seja uma vantagem para os Atletas da Nação Anfitriã.

3.5 Instruir a CO e o Diretor de Campo para fazerem qualquer alteração que considere necessária.

3.6 Assegurar que cronometristas, observadores de solo, juízes de obstáculo e gabinete de cálculo estão corretamente instruídos dos seus deveres, incluindo o uso e leitura de cronómetros.

3.7 Reportar ao Presidente do Júri de Terreno que o Percorso em causa está pronto para se iniciar a Competição.

3.8 Continuar a supervisão das condições Técnicas da Competição, incluindo a chegada de dados ao Gabinete de Cálculos, após o presidente do Júri de Terreno ter assumido o controlo da Competição.

4. Conflito de interesse

Ver Artigo 158 do RG e Artº 984 deste Regulamento de Atrelagem.

Artigo 989 - Diretor de Campo

1. Nomeação

1.1 Nos Campeonatos do Mundo um Diretor de Campo da Lista de Diretores de Campo Internacionais Oficiais da FEI é nomeado pela CO e pela Federação Anfiriã após aprovação da Comissão de Atrelagem da FEI. (Ver RG Artigo 151).

1.2 O Diretor de Campo deve ser nomeado de acordo com o abaixo indicado:

Categoria	Diretor de Campo
Campeonatos (indicado pela FEI)	Grau 4
CAIO	Grau 4
CAI 3*	Grau 3 ou superior
CAI 2*	Grau 2 ou superior
CAI 1*	Grau 2 ou superior

2. Escolha

2.1 Em Campeonatos, o Diretor de Campo deve ser escolhido da Lista de Diretores de Campo de Grau 4.

2.2 O Diretor de Campo poderá ser o mesmo para cada Prova ou poderá haver um Diretor de Campo diferente para cada Prova.

2.3 O nome, ou nomes, do(s) Diretor(es) de Campo deve ser publicado no Ante-Programa da Competição.

2.4 Só o Diretor de Campo e os seus colaboradores podem alterar ou trabalhar em qualquer parte do Campo de Ensino, Maratona ou Campo de Cones. Qualquer Atleta, ou pessoas associadas com um Atleta, que altere qualquer parte das Pistas ou Percursos incorrerá em Desclassificação desse Atleta.

3. Deveres

3.1 O Diretor de Campo é responsável, sob a supervisão do Delegado Técnico, por:

- Montar e medir o Campo para a Prova de Ensino.
- Montar e medir o Percorso e pela construção dos Obstáculos na Maratona.
- Desenhar, montar e medir o Percorso de Cones.

3.2 O Presidente do Júri de Terreno só pode autorizar o início da Prova quando o Delegado Técnico reportar que o respetivo Percorso está pronto.

4. Conflitos de Interesse

Ver Artigo 158 do RG e Artº 984 deste Regulamento de Atrelagem.

Artigo 990 - COMISSÁRIO CHEFE

1. Nomeação

- 1.1 Em todos os Campeonatos a FEI nomeará um Comissário Chefe de Atrelagem, escolhido da Lista de Comissários da FEI, que não tenham sido residentes no país onde terá lugar o Campeonato.
- 1.2 A CO, em todas as outras Competições Internacionais, deverá indicar um Comissário Chefe de Atrelagem da FEI, escolhido da Lista de Comissários da FEI.
- 1.3 O comissário Chefe deve ser selecionado de acordo com o abaixo indicado:

Categoria	Comissário Chefe
Campeonatos (indicado pela FEI)	Grau 3
CAIO	Grau 3
CAI 3*	Grau 2 ou superior
CAI 2*	Grau 2 ou superior
CAI 1*	Grau 2 ou superior

2. Deveres

- 2.1 Os Comissários de Atrelagem são responsáveis por:
 - Verificar e medir todos os carros depois das Provas de Ensino e Cones. No início da Secção B na Maratona e, se necessário, no fim da Secção B.
 - Verificar a embocadura de cada Cavalo depois das Provas de Ensino e Cones, e antes e depois da Maratona. Embocaduras impróprias deverão ser reportadas ao Presidente do Júri.
 - Verificar se os Atletas cumprem as Regras no que diz respeito à Publicidade.
 - Reportar ao Presidente do Júri de Terreno qualquer contravenção ao Regulamento no que diz respeito aos carros, lanternas, rodas, arreios, embocaduras ou publicidade.
 - Outro deveres como especificado no Regulamento Geral.
- 2.2 Comissários, ou qualquer outro Oficial, devem reportar qualquer incidente de crueldade ao Presidente do Júri de Terreno logo que possível.
- 2.3 O Comissário Chefe de Atrelagem deve estar claramente identificado durante todo o Concurso.

3. Conflitos de Interesse

Ver Artigo 158 do RG e Artº 984 deste Regulamento de Atrelagem.

Artigo 991 - Comissão de Recurso

1. Composição

- 1.1 Para os Campeonatos e CAIO's deverá ser nomeada uma Comissão de Recurso composta por um Presidente e pelo menos dois outros Membros. A Comissão de Recurso, para os CAI3* consistirá só num Presidente, à discricção da CO. Para os CAI2* e CAI1*, a nomeação de uma Comissão de Recurso é facultativa. O referido deve estar de acordo com o Regulamento Geral.
- 1.2 Nos Campeonatos e CAIO's o Presidente ou um membro deve ser estrangeiro.
- 1.3 O Delegado Veterinário deverá ser ouvido a título consultivo para todos os casos que envolvam assuntos veterinários incluindo alegada crueldade para com o Cavalo.

2. Nomeação

- 2.1 Nos Campeonatos do Mundo nos Jogos Equestres Mundiais. o Presidente do Júri e Membros da Comissão de Recurso serão nomeados pelo Bureau da FEI. Em todos os outros Campeonatos do Mundo, o Presidente será nomeado pela Comissão de Atrelagem da FEI. A CO nomeará os outros Membros.
- 2.2 Em todos os outros Campeonatos e Competições Internacionais. Os seus Membros serão nomeados pela CO com a aprovação da Federação Nacional.

3. Qualificação

- 3.1 O Presidente e os Membros da Comissão de Recurso devem ter qualificação técnica e devem ser escolhidos de acordo com o Regulamento Geral, de entre os seguintes:
- 3.2 Membros da Comissão de Atrelagem da FEI.
- 3.3 Personalidades de qualquer Lista da FEI de Oficiais, Juizes ativos ou retirados, Comissários Chefe, Delegados Técnicos, Diretores de Campo e Veterinários da Competição.
- 3.4 Juizes Nacionais de Categoria Sénior.



- 3.5** Para Campeonatos e CAIO's, pelo menos um dos membros deve ser ou ter sido um Juiz acreditado pela FEI.
- 3.6** Para CAI, nomes da Lista de Juizes atuais ou Juizes Nacionais de Categoria Sénior.
- 3.7** Oficiais Sénior da Federação Nacional anfitriã.
- 4. Reuniões**
- 4.1** Os recursos devem ser ouvidos por todos os Membros em conjunto. O Presidente decidirá o local e a hora da Reunião.
- 4.2** A Comissão deve ouvir ambas as partes em caso de recursos contra decisões tomadas por Juizes Individualmente e Oficiais, e em casos referentes a decisões do Júri de Terreno de acordo com o RG, Artigos 160 e 165.
- 5. Decisões**
- As decisões tomadas pela Comissão de Recurso são definitivas, exceptuando casos em que tenham sido atribuídas penalidades monetárias.
- 6. Conflitos de Interesse**
- Ver Artigo 158 do RG e Artº 984 deste Regulamento de Atrelagem.

Artigo 992 - Delegado Veterinário e Comissão Veterinária

1. Campeonatos e CAIO

A composição da Comissão Veterinária, que é obrigatória em Campeonatos e CAIO, e a nomeação do seu Presidente e Membros deve ser de acordo com o Regulamento Veterinário em vigor, Artigo 1022.

2. CAIs

A CO deve nomear um Delegado Veterinário selecionado da Lista dos Veterinários de Competição de acordo com o Regulamento Veterinário.

Artigo - 993 Responsável pelos Serviços Veterinários/ Veterinário de Tratamento

- 1.** Nos CAI's um Responsável pelos Serviços Veterinários/Veterinário de Tratamento indicado pela CO deve estar à disposição do Júri, com orientações aprovadas pelo presidente do Júri.
- 2.** Nos Campeonatos e CAIO's deve estar sempre disponível.



Artigo 994 - Classificadores de Atrelagem Para-Equestre

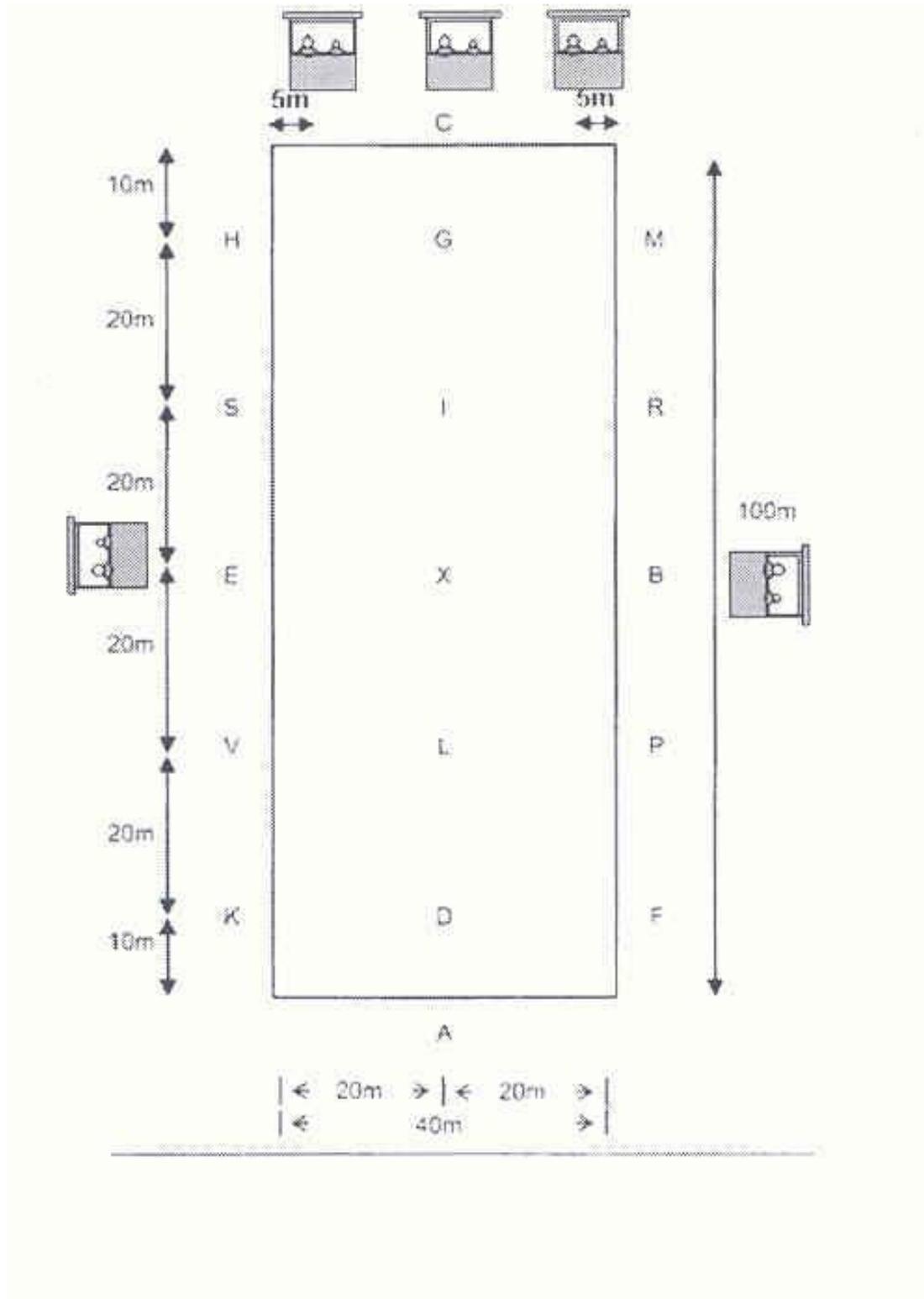
1. Campeonatos

Pelo menos dois Classificadores de estatuto internacional pela FEI de nações diferentes devem ser indicados pela FEI.

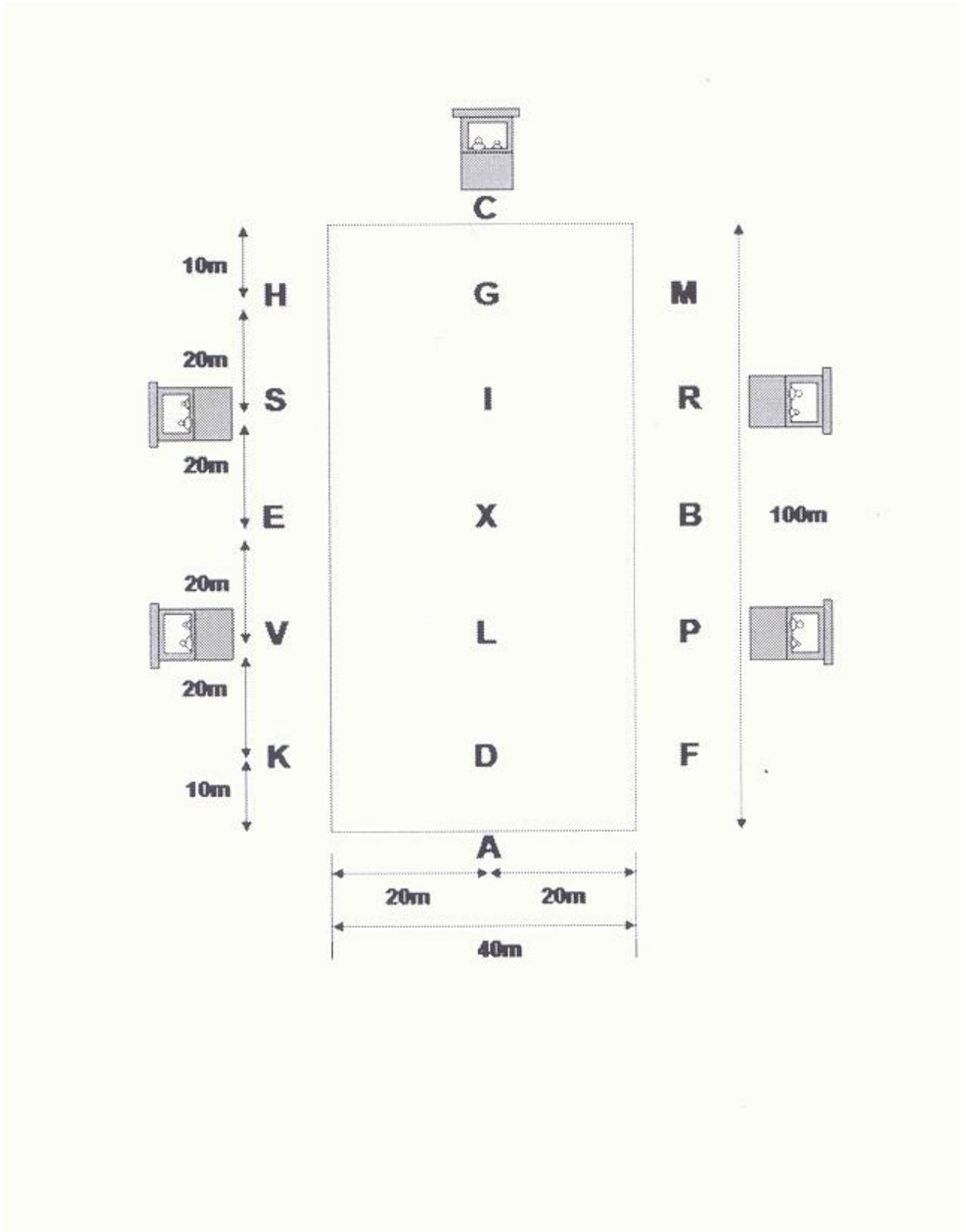
2. CPEAIs

Para provas Internacionais a CO, de acordo com a FEI, deve indicar 2 Classificadores de nacionalidades diferentes, sendo um destes classificadores de estatuto internacional pela FEI.

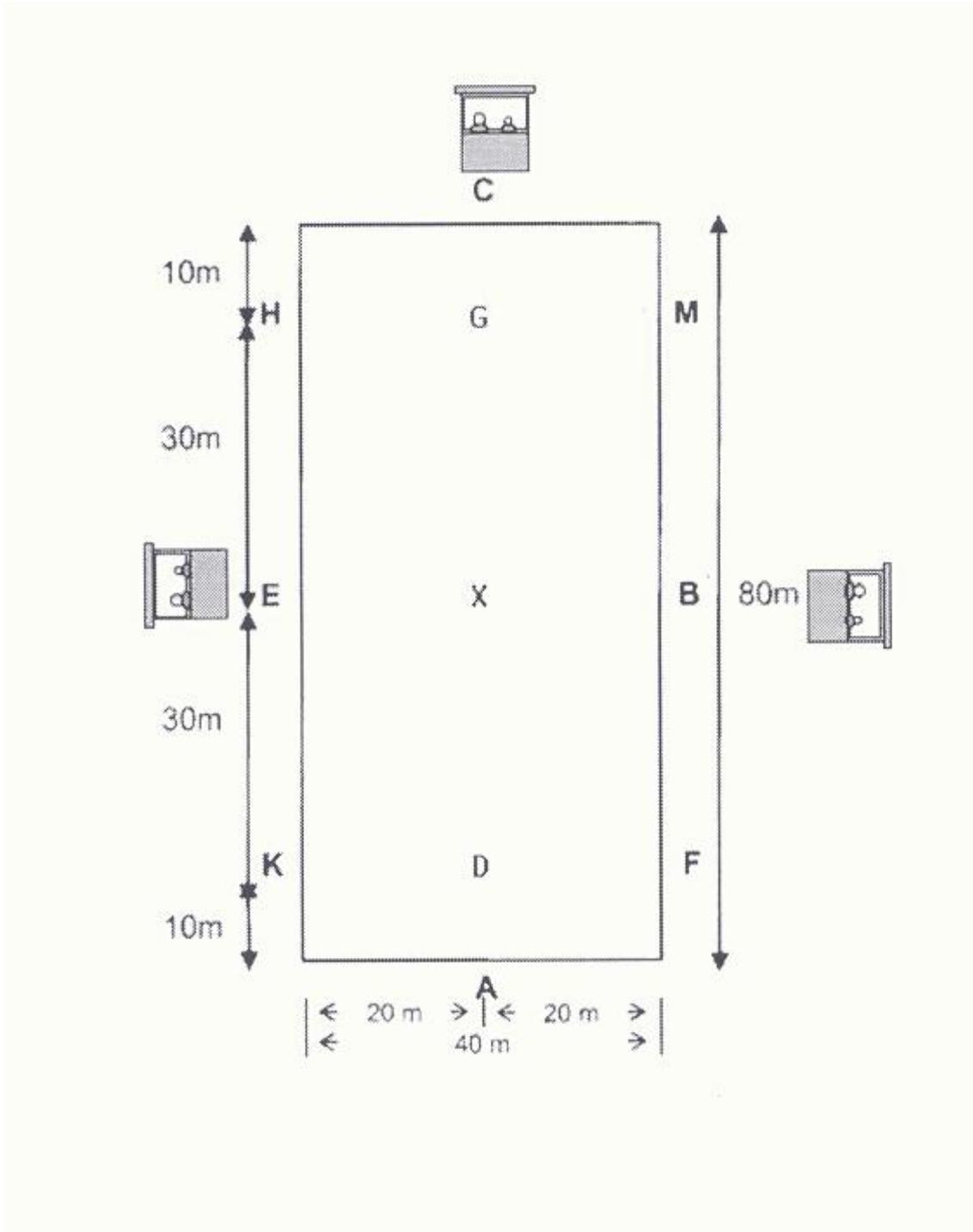
ANEXO 1: Diagrama da Pista de Ensino para a Prova 8a e 11



ANEXO 2: Diagrama da Pista de Ensino de Atrelagem



ANEXO 3: Diagrama da Pista pequena de Ensino de Atrelagem



ANEXO 4: Cones: Obstáculos múltiplos fechados

(Os Elementos devem estar separados 20 – 40 cm)

1. “L” Simples

Construção

Suportes – 40 a 60 cm do chão ao topo da barra

Elementos – Não devem ser fixos; Barras paralelas ou perpendiculares simples ou seccionadas; espaço a separar de 20 a 40 cm

Letras de Marcação – Um par de Letras encarnado e branco, colocados até 15 cm

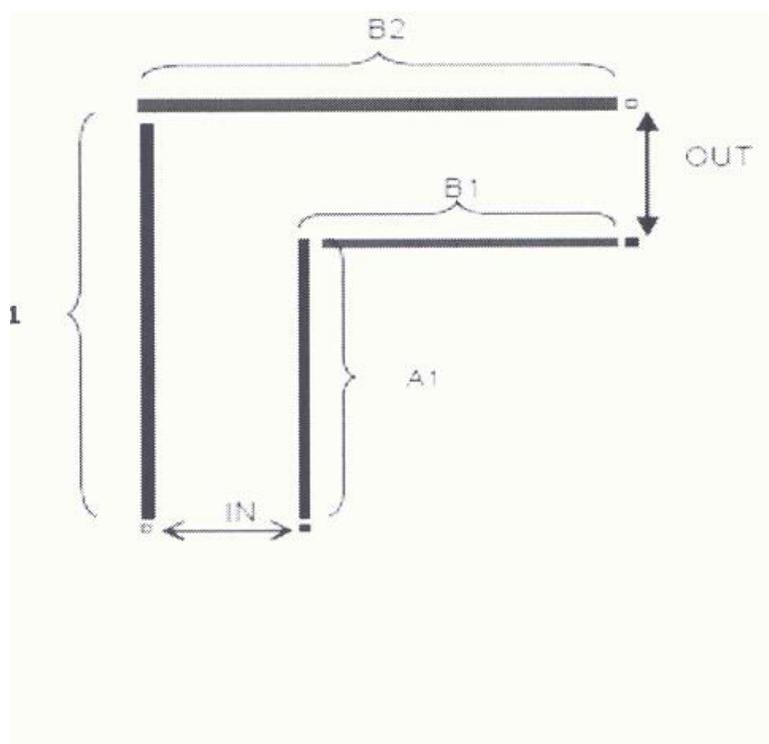
Elemento “A” à porta de ENTRADA e “B” à porta de SAÍDA

Cavalos: (medidas mínimas)

	ENTRADA	A1	A2	B1	B2	SAÍDA
1 Cavalo	3	8	11	8	11	3
Parelhas	3	8	11	8	11	3
4 Cavalos	4	8	12	8	12	4

Pôneis: (medidas mínimas)

	ENTRADA	A1	A2	B1	B2	SAÍDA
1 Pónei	3	8	11	8	11	3
Parelhas	3	8	11	8	11	3
4 Póneis	3	8	11	8	11	3



2. “L” Duplo

Construção:

Suportes – 40 a 60 cm do chão ao topo da barra

Elementos – Não devem ser fixos; Barras paralelas ou perpendiculares simples ou seccionadas; espaço a separar de 20 a 40 cm

Letras de Marcação – Indicando cada secção conforme indicado abaixo:

A- a 15 cm da ENTRADA

B- Barras pintadas ou revestidas ou Letras no solo

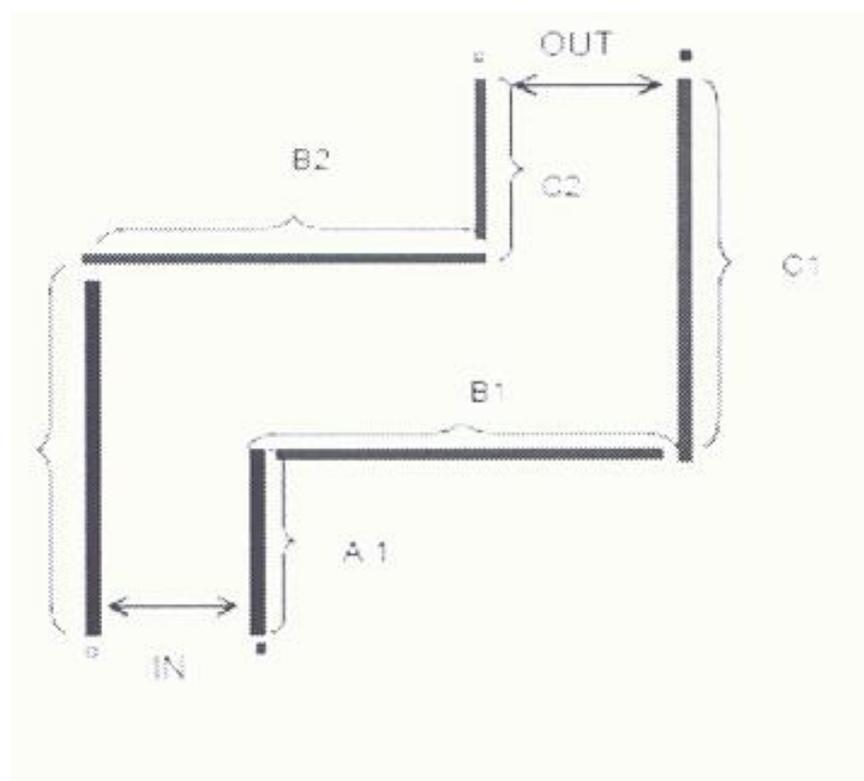
C- A 15 cm da SAÍDA

Cavalos: (medidas mínimas)

	ENTRADA	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	SAÍDA
1 Cavalo	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Parelhas	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
4 Cavalos	4	5	10	5	10	9	5	10	5	5

Pónei: (medidas mínimas)

	ENTRADA	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	SAÍDA
1 Pónei	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Parelhas	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
4 Pónei	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4



4. “U” Duplo

Construção:

Suportes – 40 a 60 cm do chão ao topo da barra

Elementos – Não devem ser fixos; Barras paralelas ou perpendiculares simples ou seccionadas; espaço a separar de 20 a 40 cm

Letras de Marcação– Indicando cada secção conforme indicado abaixo:

A- a 15 cm da ENTRADA

B, C- Barras pintadas ou revestidas ou letras no solo

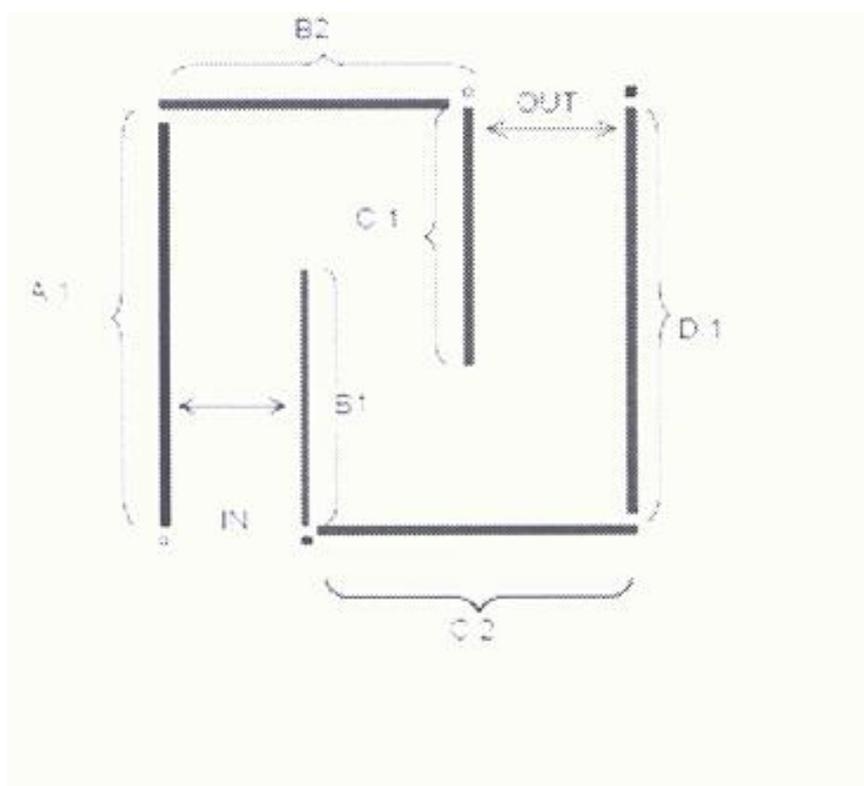
D- A 15 cm da SAÍDA.

Cavalos: (medidas mínimas)

	ENTRADA	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	SAÍDA
1 Cavalo	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Parelhas	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
4 Cavalos	4	13	5	8	9	5	8	10	13	5

Pónei: (medidas mínimas)

	ENTRADA	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	SAÍDA
1 Pónei	2	9	3	6	5	3	6	6	9	3
Parelhas	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
4 Pónei	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4



5. Caixa

Construção:

Suportes – 40 a 60 cm do chão ao topo da barra

Elementos – Não devem ser fixos; Barras paralelas ou perpendiculares simples ou seccionadas; espaço a separar de 20 a 40 cm

Letras de Marcação – Indicando cada secção conforme indicado abaixo:

A- a 15 cm da ENTRADA

B- Barras pintadas ou revestidas ou letras no solo

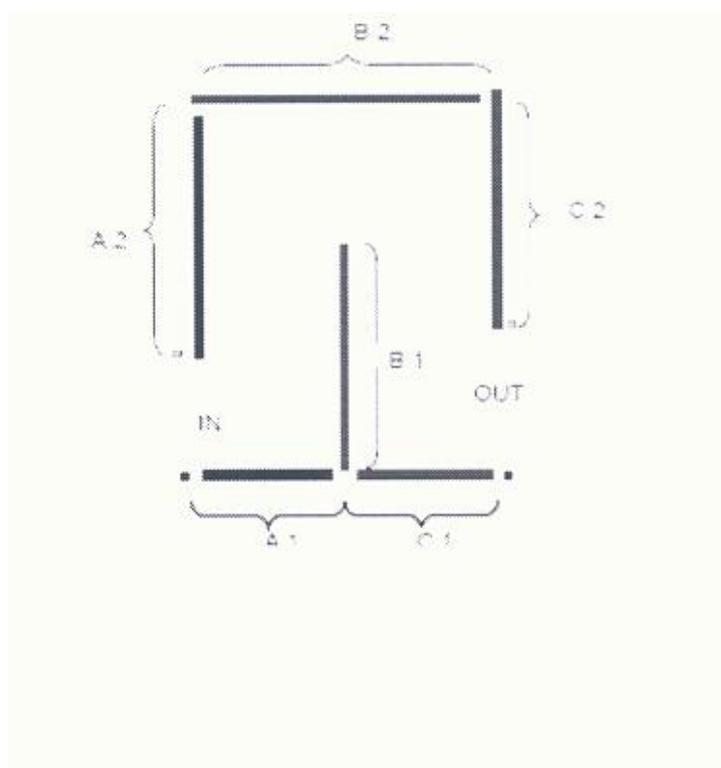
C- A 15 cm da SAÍDA, no exterior

Cavalos: (medidas mínimas)

	ENTRADA	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	SAÍDA
1 Cavalo	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Parelhas	3	4	8	4	7	8	4	7	4
4 Cavalos	4	5	9	5	8	10	5	8	5

Póneis: (medidas mínimas)

	ENTRADA	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	SAÍDA
1 Pónei	2	3	7	3	6	6	3	6	3
Parelhas	3	4	8	4	7	8	4	7	4
4 Póneis	3	4	8	4	7	8	4	7	4



6. Caixa Dupla

Construção:

Suportes – 40 a 60 cm do chão ao topo da barra

Elementos – Não devem ser fixos; Barras paralelas ou perpendiculares simples ou seccionadas; espaço a separar de 20 a 40 cm

Letras de Marcação – Indicando cada secção conforme indicado abaixo:

A- a 15 cm da ENTRADA

B, C- Barras pintadas ou revestidas ou letras no solo

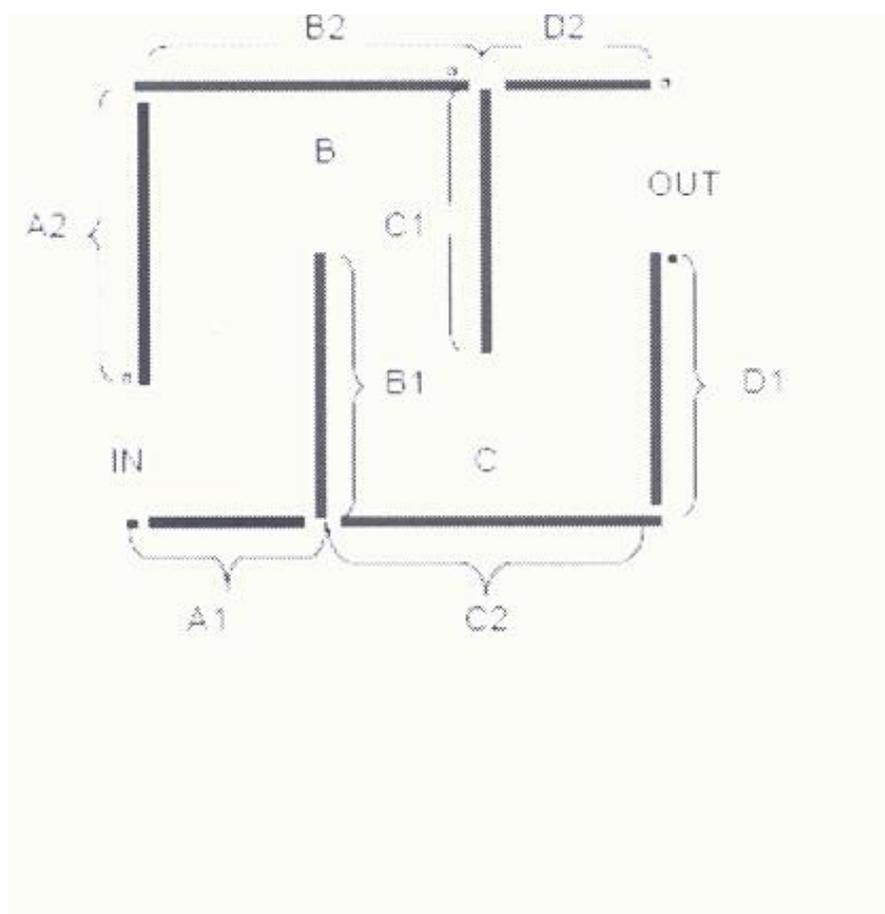
C- A 15 cm da SAÍDA, no exterior

Cavalos: (medidas mínimas)

	ENTRADA	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	SAÍDA
1 Cavalo	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Parelhas	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
4 Cavalos	4	5	9	5	8	10	5	8	10	8	5	5

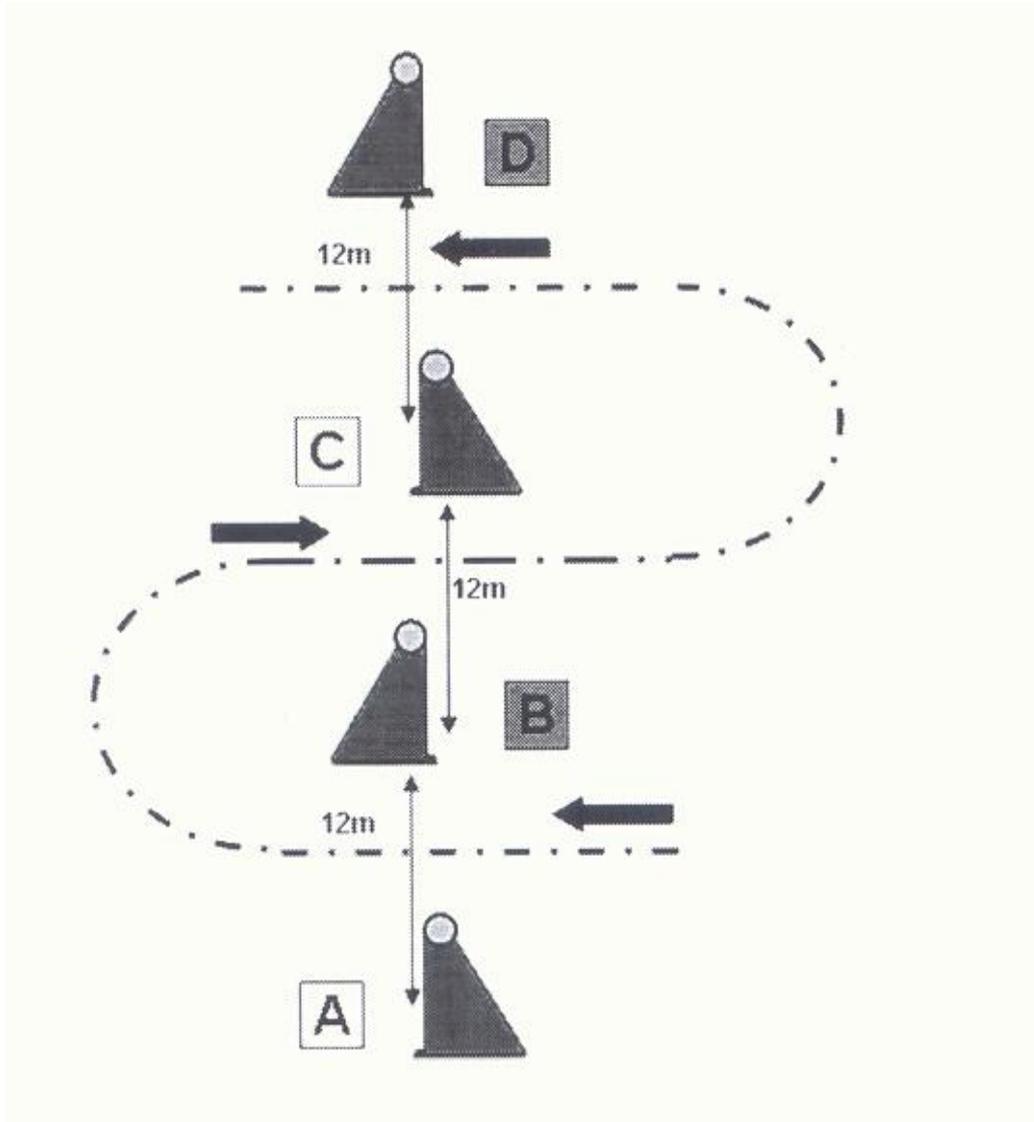
Póneis: (medidas mínimas)

	ENTRADA	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	SAÍDA
1 Pónei	2	3	8	3	7	6	3	7	6	7	3	3
Parelhas	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
4 Póneis	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4



ANEXO 5: Obstáculos de Cones: Obstáculos Múltiplos Abertos

1. Serpentina

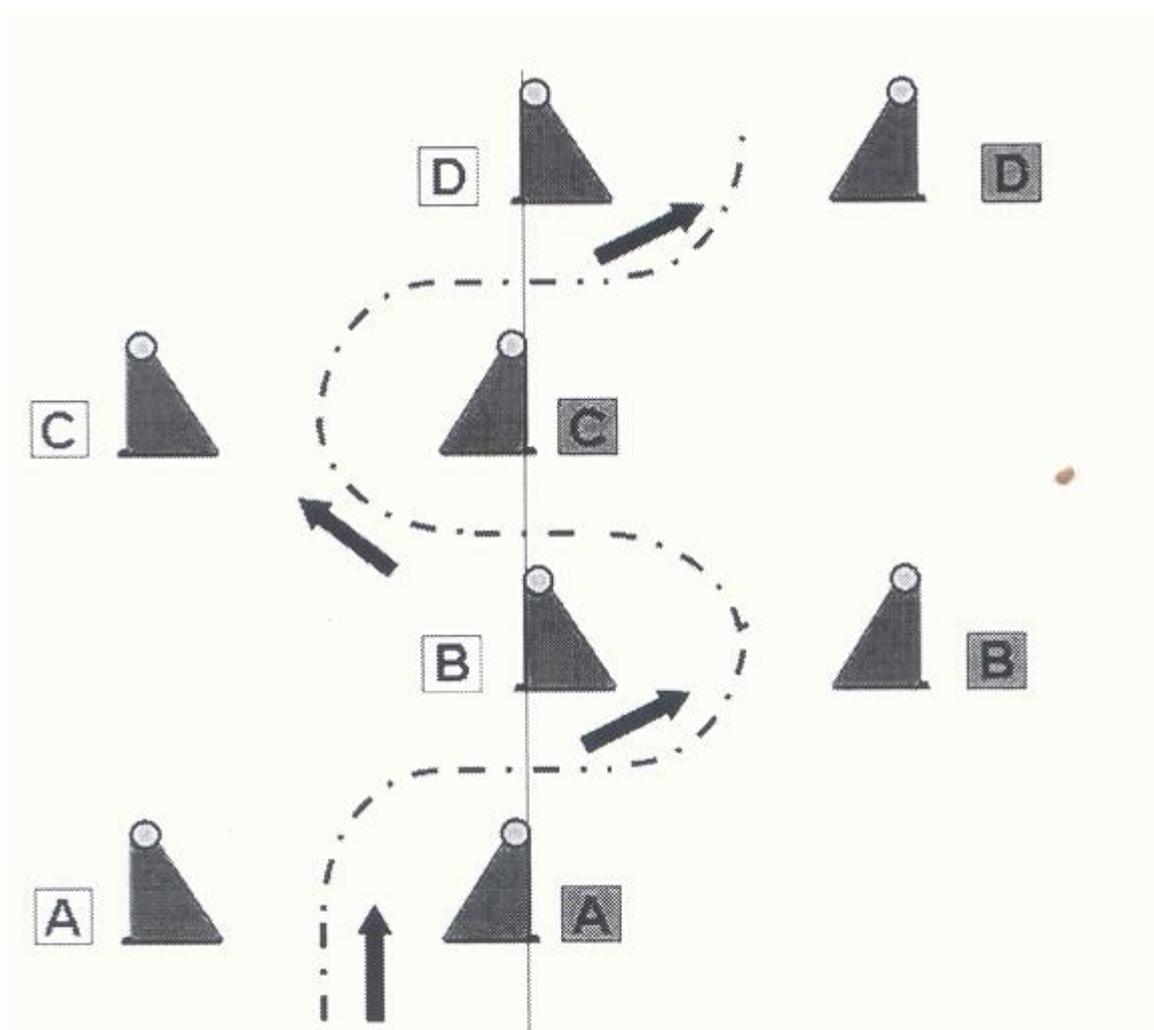


Distância mínima entre cones Centro a Centro

	Cavalos	Póneis
Quatro Cavalos	12 m	10 m
Parelhas	8 m	8 m
1 Cavalo	8 m	8 m

Os Cones devem ser colocados num alinhamento direito com a Letra de Marcação do lado oposto.

2. ZIG-ZAG



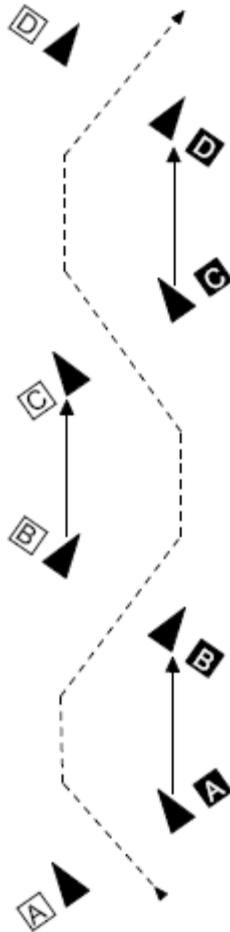
Distância mínima entre cones Centro a Centro

	Cavalos	Pôneis
Quatro Cavalos	12 m	10 m
Parelhas	11 m	10 m
1 Cavalo	11 m	10 m

Os Cones da linha central devem ser colocados num alinhamento direito, seja à frente, no meio ou atrás (como na figura) do cone, com as Letras de Marcação distanciadas 15cm.

Os cones da linha central não serão deslocados. O cone exterior será o que é deslocado para alteração da largura da via requerida.

3. A Onda



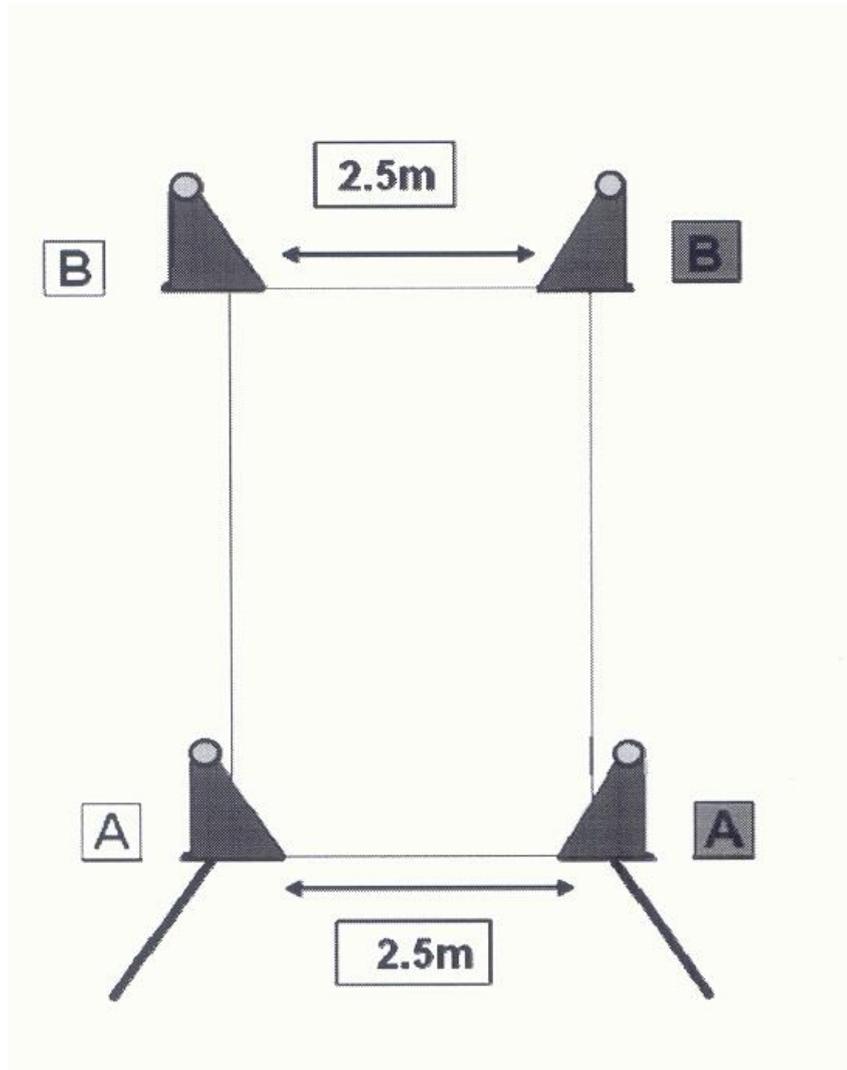
	4 Cavalos	Parelhas	1 Cavalo
Distância mínima entre cones	Min 10 Max 12 m	Min 8 Max 10 m	Min 8 Max 10 m
Ângulo do par de cones a meio da linha da onda	cerca de 45	cerca de 45°	cerca de 45°

ANEXO 6 : A PONTE

Dimensões:

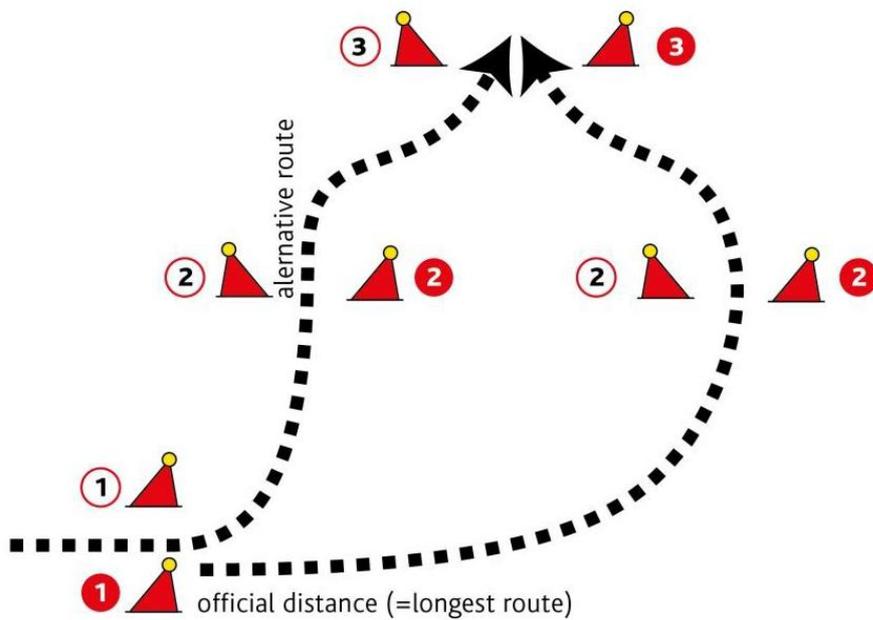
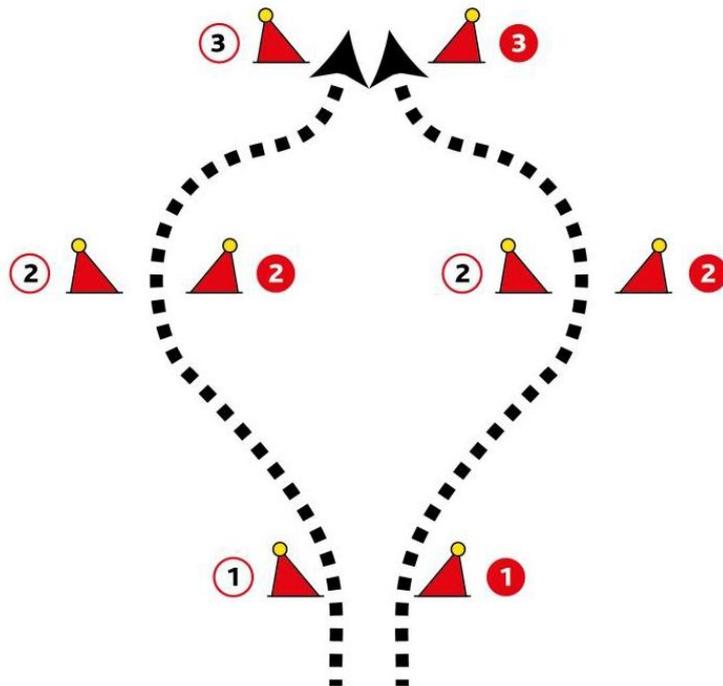
10 x 3 m; altura máxima de 20 cm com guardas de entrada em curva.

Exigidos cones em ambas as extremidades da ponte, com placas encarnadas e brancas, de letras A à entrada e letras B à saída, mantendo uma via de distância de 2,0 metros para todas as classes.



Nota - Na imagem onde se lê **2.5m** deve ler-se **2.0m**

ANEXO 7 - OBSTÁCULOS DE CONES: ALTERNATIVA/OPÇÃO CONES



ANEXO 8: ADENDA PARA ATRELAGEM PARA-EQUESTRE

Para Atletas Para-Equestres consultar o Regulamento de Atrelagem da FEI 2014, versão original.

ANEXO 9: Definições

Juvenis: Ver RG Apêndice A – Definições

Prova: Um componente da Competição de Atrelagem: Ensino, Maratona, Cones e Combinado de Maratona-Cones.

Apear: A saída deliberada de um Atleta ou Groom do Carro ou saída acidental (queda) do Carro do Atleta ou do Groom.

Inscrição: Em Atrelagem, o conjunto composto pelo Atleta, Cavalos, Grooms, carro e arreios apropriado para o conjunto como definido no presente Regulamento,

Oficial da Competição: Ver RG e Anexo 3.

Cavalo: Referência a Cavalo ou Pônei autorizado a concorrer como definido no Capítulo VI.

Júnior: Ver RG Apêndice A – Definições.

Comissão Organizadora “CO”: Ver RG.

Período da Competição: Ver RG apêndice A – Definições

Ante-programa: Formulário oficial aprovado pela FEI que define a informação relevante de uma Competição, incluindo mas não limitado, as datas e local do Competição, as datas em que as inscrições devem dar entrada, as Provas que decorrem na Competição, o programa das Provas, as categorias, nacionalidades e outros pormenores relevantes dos Atletas convidados e Cavalos, as boxes e acomodação disponíveis, o valor dos prémios e sua distribuição e quaisquer outros detalhes relevantes.

Local da Competição: Toda a área usada para a Competição que incluem o local das Provas e áreas para exercício, aquecimento, boxes e parque de atrelagens.

Conjunto: A Atrelagem conjuntamente com os Cavalos, arreios, Atleta e Grooms.

Jovens Condutores: Ver RG Apêndice A – Definições.

ÍNDICE

Preâmbulo		2
CÓDIGO DE CONDUTA DA FEI PARA O BEM-ESTAR DO CAVALO		3
CAPÍTULO I GERAL		7
Artigo 900	Regulamento Internacional	7
CAPÍTULO II ESTRUTURA DAS COMPETIÇÕES		8
Artigo 901	Categorias e Níveis	8
CAPÍTULO III CLASSIFICAÇÃO		11
Artigo 902	Competições	11
Artigo 903	Concursos	11
Artigo 904	Igualdade de Pontuações	11
Artigo 905	Classificação de Equipas para Campeonatos e CAIO's	11
Artigo 906	Classificação de Equipas para Campeonatos de Póneis	11
Artigo 907	Classificação de Equipas para os Campeonatos de Juventude	12
Artigo 908	Nome dos Cavalos	12
Artigo 909	Reclamações e Recursos	12
Artigo 910	Resultados Oficiais	12
Artigo 911	Princípios	12
CAPÍTULO IV CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO (Idade dos Atletas – possibilidade de participação)		14
Artigo 912	Idade Mínima – Atletas e Grooms	14
Artigo 913	Requerimentos Mínimos de Participação/Critérios de Qualificação	15
Artigo 914	Campeonatos/ Requerimentos de Apuramento para Campeonatos	15
Artigo 915	Fora de Prémio	16
Artigo 916	Inscrições	16
Artigo 917	Programa da Competição	18
Artigo 918	Inscrições CAI's	18
Artigo 919	Inscrições em Campeonatos e CAIO's	18
Artigo 920	Inscrições no Campeonato do Mundo e Europeu de 4 Cavalos	19
Artigo 921	Inscrições no Campeonato do Mundo de Parelhas	19
Artigo 922	Inscrições no Campeonato do Mundo de 1 Cavalo	19
Artigo 923	Inscrições no Campeonato do Mundo de Póneis	20
Artigo 924	Inscrições nos Campeonatos de Atrelagem de Juventude	20
Artigo 925	Inscrições Campeonato do Mundo Para-Equestre de 1 Cavalo	21
Artigo 926	Despesas e Privilégios	21
Artigo 927	Inscrições Adicionais	22

CAPÍTULO V ATLETAS	23
Artigo 928 Traje, segurança e pingalins	23
CAPÍTULO VI CAVALOS	25
Artigo 929 Idade dos Cavalos	25
Artigo 930 Altura	25
Artigo 931 Número de Cavalos	25
Artigo 932 Condições Especiais	25
Artigo 933 Bem-estar do Cavalo (Maltratar Cavalos e Doping)	25
Artigo 934 Segurança nas Boxes	26
Artigo 935 Exames e Inspeções de Cavalos	27
CAPÍTULO VII CARROS E ARREIOS	31
Artigo 936 Carros Permitidos	31
Artigo 937 Pesos e Dimensões	31
Artigo 938 Equipamento	32
Artigo 939 Pneus	32
Artigo 940 Engatar, carros e Cavalos	33
Artigo 941 Publicidade nos carros, arreios e traje	36
Artigo 942 Segurança	36
CAPÍTULO VIII CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO	38
Artigo 943 Participação	38
Artigo 944 Número de Identificação	39
Artigo 945 Ajuda do exterior	40
CAPÍTULO IX SUBSTITUIÇÕES	42
Artigo 946 Substituições	42
CAPÍTULO X DECLARAÇÃO DE PARTICIPANTES	43
Artigo 947 Declaração de Participantes	43
Artigo 948 Ordem de Entrada	43
CAPÍTULO XI ENSINO	46
Artigo 949 Generalidades	46
Artigo 950 A Pista de Ensino	46
Artigo 951 Provas de Ensino	46
Artigo 952 Condições	47



Artigo 953	Julgamento	47
Artigo 954	Andamentos	48
Artigo 955	Impressão Geral	52
Artigo 956	Pontuação	53
Artigo 957	Resumo das Penalizações nas Provas de Ensino	54
Artigo 958	Classificação	55
CAPÍTULO XII MARATONA		56
Artigo 959	Generalidades	56
Artigo 960	O Percurso	56
Artigo 961	Obstáculos na Secção B	60
Artigo 962	Inspeção do Percurso	63
Artigo 963	Tempos	64
Artigo 964	Penalizações no Percurso da Maratona	66
Artigo 965	Penalizações nos Obstáculos	67
Artigo 966	Juízes	71
Artigo 967	Oficiais	71
Artigo 968	Classificação	73
Artigo 969	Resumo de Penalidades na Maratona	73
CAPÍTULO XIII CONES		76
Artigo 970	Generalidades	76
Artigo 971	Provas	76
Artigo 972	O Percurso	76
Artigo 973	Obstáculos	77
Artigo 974	Resumo da Prova de Cones	81
Artigo 975	Julgamento da Prova de Cones	81
Artigo 976	Prova por Pontos	86
Artigo 977	“Barrage”	87
Artigo 978	Prova a Tempo	87
Artigo 979	Prova em duas fases	88
Artigo 980	Prova com “Percurso de Campeões”	89
Artigo 981	Resumo das Penalizações nos Cones	90
CAPÍTULO XIV OFICIAIS		92
Artigo 982	Despesas	92
Artigo 983	Transportes durante o Concurso	92
Artigo 984	Conflito de Interesses	92
Artigo 985	Classificação de Estrelas dos Oficiais de Atrelagem da FEI:	93



Artigo 986	Juízes	93
Artigo 987	Composição do Júri de Terreno	93
Artigo 988	Delegado Técnico	94
Artigo 989	Diretor de Campo	95
Artigo 990	Comissário Chefe	97
Artigo 991	Comissão de Recurso	98
Artigo 992	Delegado Veterinário e Comissão Veterinária	99
Artigo 993	Responsável pelos Serviços Veterinários/Veterinário de Tratamento	99
Artigo 994	Classificadores de Atrelagem Para-Equestre	100
ANEXO 1	Diagrama da Pista de Ensino para a prova 8a e 11	101
ANEXO 2	Diagrama da pista de Ensino de Atrelagem	102
ANEXO 3	Diagrama da Pista pequena de Ensino de Atrelagem	103
ANEXO 4	Cones: Obstáculos múltiplos fechados	104
ANEXO 5	Obstáculos de Cones: Obstáculos múltiplos abertos	105
ANEXO 6	A Ponte	113
ANEXO 7	Obstáculos de Cones: Alternativa/Opção cones	114
ANEXO 8	Adenda para Atrelagem Para-Equestre	115
ANEXO 9	Definições	116