



FEDERAÇÃO
EQUESTRE
PORTUGUESA

***REGULAMENTO
DE
DERBY DE ATRELAGEM***

2010

Aprovado em Reunião de Direcção da FEP de 14 de Setembro de 2010

CÓDIGO DE CONDUTA

A Federação Equestre Internacional (FEI) exige que as Federações Nacionais e todos os envolvidos no desporto equestre internacional sigam este Código de Conduta e considerem que o bem-estar do cavalo deve ser prioritário em todas as situações e estar acima de qualquer influência competitiva ou comercial.

1. **PREPARAÇÃO** : Em todas as etapas de preparação e apresentação de cavalos de competição, o bem-estar do cavalo deve estar acima de todas as outras exigências. Tal inclui boa gestão do cavalo, métodos de treino, ferração e arreios, e transporte.
2. **COMPETIÇÃO** : Só um cavalo saudável e em forma deverá ser autorizado a competir. Devem ser tomados em consideração factores tais como: uso de medicamentos, intervenções cirúrgicas que possam ameaçar o bem-estar ou segurança, gravidez das éguas e o mau uso das ajudas.
3. **O CONCURSO** : Os concursos não devem prejudicar o bem-estar do cavalo. Tal implica uma atenção especial às pistas de competição, pisos, condições atmosféricas, estábulos, segurança das instalações e saúde do cavalo para viajar depois do concurso.
4. **LESÕES E REFORMA** : Devem ser feitos todos os esforços para garantir aos cavalos cuidados adequados depois de cada competição e que são bem tratados quando terminam as suas carreiras desportivas. Isto inclui tratamento veterinário adequado, tratamento das lesões de competição, reforma e eutanásia.
5. **FORMAÇÃO** : A FEI aconselha todos os envolvidos no desporto a adquirir o mais alto nível de formação dentro da sua área de competência.

O *Derby* de Atrelagem é uma prova que foi concebida para ser disputada em *indoors*, nos seus países de origem, já que, devido às condições climatéricas, dificilmente se podem realizar no exterior, durante o Inverno.

Em Portugal, os *derby* foram adaptados para espaços exteriores e consistem na realização de uma prova de atrelagem, mais simplificada que os concursos combinados e que, através do seu desenho, devem ser feitas a velocidades elevadas de maneira a ser espectacular para o público e possam ser acessíveis a concorrentes que se iniciam na alta competição.

REGRAS

1. Equipamento

- 1.1 Os carros e os arreios devem, se possível, ser de maratona, no entanto são permitidos outros carros com ou sem pneumáticos. Os carros deverão ter a largura de 1,25 mts, medidos no eixo traseiro ao nível do solo.
- 1.2 Na classe de Atrelagem Adaptada os arreios poderão sofrer algumas adaptações nomeadamente ao nível das rédeas, de forma a dar resposta às necessidades dos concorrentes. Poderão também existir algum tipo de adaptações nos carros ao nível de acessibilidades, ou para permitir o acesso a cadeiras de rodas. No entanto estas alterações não poderão interferir na largura standard dos carros.



- 1.3 Como os carros utilizados são atrelagens desportivas não é necessário que o condutor e o(s) groom(s) estejam vestidos formalmente, no entanto é obrigatório o uso de chapéu (que podem ser bonés). Recomenda-se a utilização de capacete para o concorrente e grooms;
- 1.4 Não é permitido a utilização, por parte dos concorrentes e grooms, de fato de treino, calções, sapato tipo "ténis", t-shirts, ou outros que se considerem menos próprios para a prática da atrelagem. Poderão ir vestidos de uma maneira desportiva mas digna da modalidade. São aceites pólos de manga curta;
- 1.5 O concorrente deverá levar o pingalim na mão. Na classe de Atrelagem Adaptada o pingalim poderá ser levado na mão pelo concorrente ou pelo groom.

2. Classes

- 2.1 São permitidas as classes de 1/2/4 cavalos ou pôneis, de iniciados e ainda de atrelagem adaptada que poderá ser de 1 cavalo ou pônei, à discrição das organizações. Só poderão participar na classe de Atrelagem Adaptada conjuntos em que o condutor tenha algum tipo de incapacidade permanente;
- 2.2 Na classe de iniciados, só poderão inscrever-se concorrentes de idades compreendidas entre os 12 e 16 anos e no primeiro ano que estiverem a competir.
- 2.3 Os condutores e os cavalos só poderão participar uma única vez em cada prova, para efeitos de classificação. Caso se verifique uma segunda participação de qualquer destes elementos noutra conjunto concorrente, o mesmo não será classificado.
- 2.4 Quando a Organização permitir a um concorrente participar com mais do que um conjunto quer seja na mesma classe ou em classes diferentes apenas será aceite para efeitos de classificação e prémios a primeira participação, sendo as outras fora de prémio. Os grooms podem fazer parte de mais do que uma atrelagem participante nessa qualidade de groom, não podendo porém concorrer como condutor no mesmo concurso.
- 2.5 Na classe de Atrelagem Adaptada será possível a participação de vários concorrentes utilizando o mesmo cavalo e fazendo equipa com o mesmo groom. O cavalo não deve fazer mais do que 5 provas.
- 2.6 Só poderão estar no carro o condutor e um groom, excepto nas classes de 4 cavalos/pôneis que deverão ter dois grooms.
- 2.7 Quando os derby's se realizam a 2 mãos o(s) groom(s) deverá ser o mesmo nas duas mãos da prova

3. Composição do percurso

- 3.1 O percurso deverá ter de 8 a 15 obstáculos tipo cones (dependendo do tamanho do recinto);
- 3.2 –Poderá ainda conter de 1 a 3 obstáculos tipo maratona com um mínimo de 3 e o máximo de 5 portas cada um. Na classe de Atrelagem Adaptada apenas 1 obstáculo tipo maratona com 2 ou 3 portas;
- 3.3 –Outro tipo de Obstáculos poderão ser introduzidos aproveitando condições naturais. No caso de obstáculos de água a altura máxima da água deverá ser inferior a 30 cm.
- 3.4 – Não são permitidos obstáculos múltiplos (serpentinhas, zig-zag, etc....

Cones

- a) Os obstáculos de cones serão numerados por ordem crescente, sendo colocado o número encarnado à direita e o branco à esquerda;
- b) Recomenda-se que a largura nos obstáculos móveis seja de 20, 30 ou 40 cm superiores à via do carro, medida no eixo traseiro, ao critério do Presidente do Júri, que deverá ter em consideração o espectáculo, as condições do local, o nível dos concorrentes e a classe de competição (4 cavalos/pôneis não poderão ter largura inferior a 30 cm). Na classe de Atrelagem Adaptada, recomenda-se que a largura nos obstáculos móveis seja de 40 ou 50 cm superiores à via do carro, medida no eixo traseiro, ao critério do Presidente do Júri, que deverá ter em consideração os pontos já mencionados para as outras classes.



Obstáculos tipo maratona

- c) O(s) obstáculo(s) tipo maratona deverão ter portas com letras que devem ser transpostas de acordo com a ordem alfabética. A letra encarnada à direita e a branca à esquerda. A largura da porta deverá ter uma via mínima de 3 m;
- d) Poderá um dos obstáculos ser do tipo “escolha o seu percurso”, não tendo, neste caso, letras a assinalar as portas, devendo ter, contudo bandeirolas encarnadas e brancas, indicativas de sentido de transposição das portas;
- e) O obstáculo poderá ser construído com elementos amovíveis, específicos para o efeito, com anteparas e varas, barras ou cancelas próprias para saltos de obstáculos ou bidons, consoante as disponibilidades e a imaginação do chefe de pista. As portas ficarão “mortas” uma vez passadas na sequência e sentido correctos, podendo ser de novo cruzadas em qualquer sentido sem qualquer penalização;
- f) Deverão ser colocadas, de cada lado das portas, bolas ou elementos derrubáveis, que assinalarão as faltas no obstáculo.

Ponte

- g) A ponte pode ser usada dos dois lados como um obstáculo simples. Também como uma combinação num obstáculo tipo maratona ou ainda como um obstáculo de cones.
- h) Se os cones fizerem parte da ponte, a sua largura deverá ser de 2,50 m. Se não fizerem parte da ponte, deverão estar a pelo menos 2,50 metros da ponte com as guardas.
- i) A ponte não deverá ter menos de 6 metros e poderá ser um estrado no chão ou quando elevado, deverá ter guardas laterais para segurança dos cavalos e concorrentes.

4. A competição

4.1 As provas devem ser realizadas ao cronómetro, em uma ou duas mãos, com as penalidades convertidas em segundos. Os centésimos de segundo serão considerados. Em caso de existirem dois ou mais concorrentes com igualdade de classificações, é ordenado primeiro o que tiver menos penalizações. A ordem de entrada é obtida por sorteio excepto nas provas mencionadas em 4.2

4.2 Provas em 2 mãos

- a) Quando em duas mãos, realizadas no mesmo dia, poderá ser realizada sobre o mesmo percurso e a ordem de entrada será a mesma, podendo no entanto a largura dos cones ser diferente, aconselhando-se neste caso que a segunda mão tenha largura superior para permitir maior velocidade;
- b) Quando em duas mãos, em dias consecutivos o percurso deverá ser diferente e a ordem de entrada deverá ser sempre por sorteio.

4.3 Se um obstáculo (tipo maratona, ponte ou cones) já está ultrapassado na sequência correcta, ficará “aberto” e portanto poderá ser transposto outra vez. No entanto, deslocar ou derrubar qualquer elemento incorre em penalização.

5. Classificação e Penalidades

A classificação apura-se por tempo. O tempo final é obtido pela soma das penalidades (em segundos) adicionadas ao tempo realizado no percurso. Em provas de mais de uma mão serão adicionados os tempos de cada mão após a inclusão das penalidades respectivas.

Penalizações

- a) Derrube de uma ou duas bolas no mesmo obstáculo simples - 5 seg.
- b) Derrube de elemento derrubável de um obstáculo tipo maratona - 5 seg.
- c) Derrubar ou deitar abaixo qualquer elemento de um obstáculo tipo maratona - 5 seg.
- d) Provocar a reconstrução de um obstáculo ainda não transposto (cronómetro para) - 5 seg.



- e) Apear do groom ou condutor 1ª e 2ª vez (dois pés) (cronómetro não para) – 5 seg.
- f) Groom usar as rédeas ou travão (salvo atrelagem adaptada) – 5 seg.
- g) Erro de percurso num obstáculo tipo maratona, corrigido – 5 seg.
- h) Primeira e segunda desobediência – Sem penalidades
- i) Passagem dos visores de entrada antes do toque da campainha – 5 seg.
- j) Voltar-se o carro (sem mais penalizações por apear ou outras) – 20 seg
- k) Qualquer falta que obrigue a reconstrução antes de iniciar a prova ou após a sua conclusão – 5 seg.

Eliminações

- a) Groom ou condutor apear terceira vez - Eliminação
- b) Terceira desobediência - Eliminação
- c) Erro de percurso num obstáculo simples (sequência e direcção) - Eliminação
- d) Erro de percurso não corrigido em obstáculo tipo maratona - Eliminação
- e) Não passar as bandeiras de partida ou chegada - Eliminação
- f) Saída da pista durante o percurso, quando correctamente demarcada, pelo conjunto (considera-se saída da pista a saída da totalidade do conjunto) - Eliminação
- g) Num obstáculo tipo maratona as portas marcadas com letras encarnadas e brancas devem ser transpostas na direcção e sequência correctas. Passar por uma porta obrigatória na sequência ou direcção errada acarreta eliminação, excepto se o condutor corrigir este erro de percurso, antes de transpor o obstáculo seguinte. Não há portas de saída ou entrada para estes obstáculos.
- h) Atravessar obstáculo tipo maratona antes da ordem correcta - Eliminação

Desobediências

- a) Quando um concorrente tenta passar uma porta ou obstáculo e os seus cavalos se desviam do obstáculo, no último instante, sem contudo tocarem em qualquer parte do obstáculo;
- b) Quando o(s) cavalo(s) fogem ou, quando na opinião do Presidente do Júri, o concorrente perdeu efectivamente o controlo do conjunto;

Outras Penalizações

- a) Sempre que o groom cair ou apear (dois pés no chão) incorre numa penalidade de 5 segundos; Caso o Groom não entre no carro antes do obstáculo seguinte o Juiz tocará a campainha e pára o cronómetro. Assim que o groom montar de novo o juiz inicia o cronómetro e o concorrente reinicia a prova após o ultimo obstáculo transposto com o groom – 5 segundos de penalidade adicionais por paragem do cronómetro
- b) O(s) groom(s) devem estar no carro quando este passa os visores de chegada. Caso contrário o concorrente será eliminado;
- c) O condutor deve segurar o pingalim do princípio ao fim. O groom poderá passar-lhe um pingalim de reserva. Caso não passe os visores de chegada com o pingalim será penalizado em 20 segundos. Na Atrelagem Adaptada poderá ser o condutor ou o groom a segurar o pingalim do princípio ao fim. Poderá existir um pingalim de reserva. Caso não passe os visores de chegada com o pingalim será penalizado em 20 segundos.
- d) Após o toque da campainha o condutor tem 60 segundos para iniciar o seu percurso. Caso não o faça o cronómetro começará a trabalhar;
- e) Em caso de excessivo uso do pingalim o concorrente deverá ser chamado publicamente, à tribuna do Júri, para ser admoestado e poderá ser eliminado pelo Júri.

6. Oficiais do concurso

Deverá ser nomeado pelo menos um Juiz e 1 Candidato a Juiz, da lista da APA, que poderá acumular as funções de Director de Campo, excepto Taças e Campeonatos.

Ver Regulamento próprio. As Organizações deverão ainda ter uma pessoa para secretariar o Juiz e duas pessoas para a pista.

A Tribuna deverá ser de acesso reservado, e se possível isolada do público

7. Reclamações

As eventuais reclamações serão feitas por escrito, acompanhadas de € 50,00, e apresentadas ao Júri que devolverá esse valor, quando as mesmas forem consideradas procedentes. Deverão ser apresentadas até 30 minutos após a publicação dos resultados.

Da decisão do Juiz cabe recurso para a Direcção da APA num prazo máximo de 1 semana, acompanhadas de € 50,00. A APA devolverá esse valor, quando o recurso for considerado procedente

8. Especificidades do Regulamento

- 8.1 As bolas, elementos de madeira ou outros elementos derrubáveis que sejam derrubados, manter-se-ão no chão até que o concorrente termine o percurso, excepto se o Presidente do Júri tocar a campainha e o obstáculo simples ou elemento(s) do obstáculo de maratona tiver de ser reconstruído. No caso de derrube dos obstáculos à saída ou entrada da ponte a reconstrução será feita imediatamente sem que toque a campainha. Em caso de haver ponte no percurso o Chefe de Pista deverá situar-se neste local durante o decorrer da prova;
- 8.2 Se no decorrer de uma competição, uma bola de um obstáculo simples for derrubada incorre numa penalidade de 5 segundos e uma penalização de 5 segundos adicionais é atribuída, se a outra bola do mesmo obstáculo é derrubada posteriormente, quaisquer que sejam as circunstâncias;
- 8.3 Se um concorrente deslocar por qualquer motivo a bola de um obstáculo simples ou deslocar significativamente um elemento de um obstáculo tipo maratona, o Presidente do Júri tocará a campainha. O relógio pára, no momento mais conveniente para o concorrente, antes do obstáculo em causa ser transposto, de maneira a permitir a reconstrução do obstáculo. Neste caso, é atribuída uma penalização de 5 segundos pela reconstrução do obstáculo adicionalmente à penalização de 5 segundos de derrube da bola, elemento derrubável ou a parte do obstáculo que tiver sido reconstruído. Não há correcção de tempo;
- 8.4 Deslocar significativamente um elemento do obstáculo tipo maratona, significa que o elemento é deslocado ou derrubado de maneira a que o concorrente não tem possibilidade de continuar o seu percurso através das portas marcadas, ou a porta obrigatória mudou claramente de posição alterando a medida original. Neste caso o Presidente do Júri deve tocar a campainha;
- 8.5 Caso não tenha sido significativamente deslocado, o Presidente do Júri não tocará a campainha e o concorrente deverá continuar o seu percurso;
- 8.6 Quando o obstáculo tipo maratona tiver sido significativamente alterado e o concorrente não puder continuar o seu percurso, o Presidente do Júri toca a campainha imediatamente e pára o cronómetro. Depois do obstáculo ser reconstruído tocará de novo a campainha. O concorrente terá de recomeçar o obstáculo na primeira porta obrigatória (A). O cronómetro arranca quando o concorrente passar a primeira porta obrigatória. Por cada elemento derrubado é dada uma penalidade de 5 segundos e mais 5 segundos adicionais por cada vez que haja reconstrução;
- 8.7 Sempre que um concorrente terminar um obstáculo tipo maratona sem penalidades e mais tarde, no percurso, por qualquer razão derrube uma ou mais bolas, elementos derrubáveis ou outros elementos desse obstáculo tipo maratona, incorrerá em 5 segundos adicionais por cada elemento deslocado;
- 8.8 Um obstáculo de cones deve ser ultrapassado pelas 4 rodas da atrelagem. Se isso não acontecer pelo menos uma parte significativa da atrelagem deve passar dentro dos cones. Se uma ou duas bolas for derrubada, incorre em 5 segundos de penalidade. Não é necessário que os cavalos passem por dentro dos cones;



- 8.9 Se as rédeas, puxadores ou tirantes se desengatarem ou partirem ou a atrelagem se danifique gravemente, ou o cavalo passe a perna sobre o tirante, lança ou balancim, o Presidente do Júri deverá tocar a campainha e desqualificar o concorrente do evento;
- 8.10 Em caso de crueldade óbvia o Presidente do Júri deverá tocar a campainha e desqualificar o concorrente do evento. Toda a zona do concurso (Boxes, Campo e Pistas de Aquecimento, recinto da Prova) está sob a jurisdição do Juiz. Qualquer crueldade reportada e verificada poderá dar origem à eliminação do concorrente
- 8.11 Se a ponte for transposta pelos dois lados, por exemplo o nº4 do lado direito e o nº12 do lado esquerdo, a saída NÃO será neutralizada, podendo o concorrente incorrer em penalidade dos dois lados. Se houver derrube da bola ou o cone deslocado quando a atrelagem deixa a ponte, o obstáculo deve ser imediatamente reconstruído sem que toque a campainha. O concorrente pode incorrer de novo em penalidades na segunda abordagem da ponte;
- 8.12 Se a campainha tocar no decorrer do percurso o condutor deverá parar imediatamente. Se tal não acontecer o Presidente do Júri deverá repetir o toque de campainha. Se mesmo assim o concorrente não parar, este será eliminado. A organização deverá ter atenção a que a campainha se ouça mesmo com música alta.
- 8.13 As linhas de partida e de chegada serão colocadas à discrição do Director de Pista ou do Juiz responsável.
- 8.14 Se, na classe de Atrelagem Adaptada existirem concorrentes com dificuldades auditivas, esta situação deverá ser comunicada ao Presidente do Júri e, nestes casos o Groom deverá avisar o concorrente dos toques de campainha.
- 8.15 Em todas as classes será possível a comunicação entre o groom e o condutor durante o percurso. O Groom pode fazer o reconhecimento do percurso e ajudar verbalmente o condutor
- 8.16 A publicidade permitida será de acordo com o Regulamento da Atrelagem, para a maratona.
- 8.17 A abertura da pista para reconhecimento deverá ser pelo menos 30 minutos antes da hora prevista para início do percurso