



FEDERAÇÃO  
EQUESTRE  
PORTUGUESA

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

***2010***

*Em vigor a partir de 2 de Março de 2010*

## **I PARTE**

PÁGINA ARTIGO

### **Capítulo I – Introdução**

6 200 – Geral

### **Capítulo II – Pistas e áreas de treino**

7 201 – Pista

7 202 – Acesso à pista e obstáculo de ensaio

8 203 – Campainha

8 204 – Percurso e medição

9 205 – Gráfico

10 206 – Alterações ao percurso

10 207 – Bandeirolas

### **Capítulo III – Obstáculos**

12 208 – Generalidades

12 209 – Obstáculo Vertical

12 210 – Obstáculo Largo

13 211 – Vala de Água

14 212 – Compostos: Duplos, Triplos, etc.

14 213 – Banquetas, Taludes ou Passagem de Estrada

14 214 – Compostos fechados ou parcialmente fechados

15 215 – Obstáculos alternativos e *Joker*

### **Capítulo IV – Penalizações durante a prova**

16 216 – Faltas

16 217 – Derrube do obstáculo

16 218 – Obstáculos Verticais e obstáculos Largos

17 219 – Desobediências

17 220 – Erro do percurso

17 221 – Recusa

18 222 – Furta

18 223 – Defesa

18 224 – Quedas

18 225 – Ajudas exteriores

### **Capítulo V – Tempo e velocidade**

19 226 – Tempo do percurso

19 227 – Tempo concedido

19 228 – Tempo limite

19 229 – Cronometragem

20 230 – Interrupção de tempo

20 231 – Quedas e recusas durante a interrupção de tempo

20 232 – Correção de tempo

21 233 – Paragem durante o percurso

21 234 – Velocidade

PÁGINA ARTIGO

### **Capítulo VI – Tabelas de penalização**

- 22 235 – Faltas
- 22 236 – Tabela A
- 22 237 – Classificação segundo a tabela A
- 23 238 – Métodos de determinar a classificação
- 24 239 – Tabela C

### **Capítulo VII – Eliminações, desqualificações e multas**

- 25 240 – Eliminações
- 26 241 – Desqualificações
- 27 242 – Multas
- 27 243 – Abusos no treino de cavalos
- 28 244 – Áreas de aquecimento e treino e obstáculos de treino

### **Capítulo VIII – Desempates**

- 30 245 – Generalidades
- 30 246 – Obstáculos, distâncias
- 31 247 – Eliminação ou abandono de um desempate

### **Capítulo IX – Classificação**

- 32 248 – Classificação individual e entrega de prémios

### **Capítulo X – Atletas e cavalos**

- 33 256 – Vestuário e cumprimentos
- 34 257 – Arreios
- 35 258 – Acidentes
- 35 259 – Oficiais

### **Capítulo XII – Provas**

- 40 260 – Generalidades
- 40 261 – Provas normais e Grandes Prémios
- 40 262 – Provas de Potência e aptidão
- 42 263 – Prova de Caça ou prova de velocidade e manejabilidade
- 42 264 – Taça das Nações
- 42 265 – Provas por Equipas
- 42 266 – Americana
- 43 267 – Contra relógio
- 44 268 – Estafetas
- 45 269 – Dificuldades Progressivas
- 46 270 – Escolha os seus Pontos
- 47 271 – Escolha o seu Percurso
- 48 272 – Eliminatórias Sucessivas
- 49 273 – Prova em Duas Mãos
- 50 274 – Prova em Duas Fases

PÁGINA	ARTIGO
51	275 – Provas por Grupos com uma Final para os vencedores de grupo
52	276 – Prova em Duas Mãos com uma Final
53	277 – Derby
53	278 – Duplos e triplos

### **Capítulo XIII – Inspeções e exames veterinários; controlo de medicamentos e passaportes de cavalos**

54	280 – Exames veterinários; inspeção de cavalos
54	281 – Controlo e medicação dos cavalos
54	282 – Passaportes de cavalos

## **II PARTE**

### **Capítulo I – Concursos**

55	300 – Categoria dos Concursos
58	301 – Calendarização de Concursos
60	302 – Programas e Processo do Concurso
63	303 – Suspensão do Concursos e das Provas

### **Capítulo II – Atletas e Cavalos**

64	304 – Escalões etários para Concursos de Saltos
64	305 – Categorias de Cavaleiros
65	306 - Direito de participação dos Cavaleiros
66	307 – Direito de participação dos Cavalos
66	308 – Inscrições e Prémios
68	309 – Ordem de entrada e número de identificação

### **Capítulo III – Outros**

70	310 – Tribuna do Júri
70	311 – Quadro de Afixação
70	312 – Comissão Organizadora e encargos da Organização
71	313 – Secretaria do Concurso
71	314 – Serviço de saúde
71	316 – Serviços Veterinários e de Ferração
71	317 – Cavalariças e instalações sanitárias dos tratadores

### III PARTE

PÁGINA ANEXO

#### REGULAMENTOS ANEXOS

- 73 I – Campeonato Nacional do Cavaleiro de Obstáculos
- 76 II – Campeonatos Nacionais da Juventude
- 80 III – Campeonato Nacional de Cavaleiros Embaixadores de Saltos de Obstáculos
- 82 IV – Cavalos Novos
- 90 V – Cavaleiros Embaixadores
- 91 VI – Provas Especiais: Provas Abertas; Provas pela Tabela A com o Tempo Ideal e Provas em Dois Tempos
- 93 VII – Rankings nacionais dos cavaleiros de obstáculos
- 96 VIII – Taça de Portugal de Obstáculos
- 98 IX – Taça de Portugal da Juventude
- 99 X – Código de Conduta da FEI
- 101 XI a) – Altura das provas de Cavalos Novos, Campeonatos e Taças
- 102 XI b) – Tipo das provas de Cavalos Novos, Campeonatos e Taças

#### ANEXOS

- 103 **A** – Quadro indicativo das dimensões dos obstáculos e tipos de compostos das várias classes de provas
- 105 **B** – Obstáculos do campo de treinos e aquecimento. Formas correctas e incorrectas dos construir
- 106 **C** – Características dos Concursos
- 107 **D** – Prémios mínimos por prova e estabelecimento de prémios individuais
- 109 **E** – Preços máximos de inscrições
- 110 **F** – Subsídios diários mínimos a atribuir aos Oficiais FEP
- 111 **G** – Promoção a Candidato-Juiz Nacional e Juiz Nacional
- 113 **H** – Promoção a Candidato-Director de Pista Nacional e Director de Pista Nacional
- 115 **I** – Quadros para cálculo do tempo concedido a diferentes velocidades
- 118 **J** – Ordem de entrada na prova de Eliminatórias Sucessivas
- 119 **K** – Relatório do Presidente de Júri
- 125 **L** – Relatório do Comissário Chefe
- 128 **M** – Relatório do Cavaleiro
- 132 **N** – Prova Hunter
- 147 **O** – Provas para Poneys e Cavalos Pequenos

## I PARTE

### CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO

#### ART. 200 – GERAL

1. Um concurso de saltos é uma competição em que o conjunto cavalo/Atleta é testado sob várias condições num percurso de obstáculos. É uma prova onde se pretende demonstrar a liberdade do cavalo, a sua energia, a sua aptidão, a sua velocidade e a sua obediência a saltar, bem como a equitação do Atleta.

2. Se um Atleta cometer certas faltas tais como derrubar um obstáculo, recusar saltar, exceder o tempo concedido, etc., incorre em penalidades. O vencedor da competição é o Atleta que incorrer no menor número de penalidades, completar o percurso no tempo mais rápido ou ganhar o maior número de pontos, dependendo do tipo de competição.

3. Não se pretende estandardizar os concursos de saltos, dado que é na variedade que reside o interesse tanto para os Atletas, como para os espectadores, e deve ser preservada a todo o custo.

4. Outras provas ou variantes de provas especiais podem ser autorizadas pela FEP desde que as suas condições estejam de acordo com o que está definido no Regulamento Geral e no RNSO. As condições específicas de cada prova têm que constar claramente no programa provisório e no programa do Concurso.

5. Os concursos têm que ser justos para todos os Atletas. É, por conseguinte, essencial que regras estritas e detalhadas sejam estabelecidas para os regulamentar. Por essa razão, as regras que se seguem têm que ser respeitadas, excepto quando a FEP admitir uma certa tolerância justificada por condicionalismos locais.

6. Só aplicável no Regulamento FEI.

#### 7. Idade dos cavalos

Os cavalos para entrarem em JO e nos Campeonatos do Mundo têm que ter, pelo menos, 9 (nove) anos. Os cavalos para entrarem nos Jogos Regionais, Campeonatos Continentais e Taças do Mundo têm que ter, pelo menos, 8 (oito) anos.

Os cavalos para entrarem em CSIO 3\*-5\* e CSI 3\*-5\* têm de ter, pelo menos, 7 (sete) anos. Podem, no entanto, ser organizadas nestes eventos, provas exclusivamente reservadas a cavalos de 6 anos.

Os cavalos para entrarem em CSIO 1\*-2\* e CSI 1\*-2\* têm de ter, pelo menos, 6 (seis) anos.

8. Todas as provas que saiam do âmbito restrito e particular de Clubes e Organizações e que nomeadamente, tenham assistência pública e sejam abertas à inscrição dos cavaleiros não pertencentes a esses Clubes ou Organizações, têm que estar de acordo com os Regulamentos e serem autorizadas pela FEP. Os Concursos e Provas não autorizados pela FEP não podem ser organizados pelas C. O. reconhecidas pela FEP, nem ter a participação dos cavaleiros e cavalos inscritos na FEP, nem dos Oficiais de Concurso da FEP. A violação desta regra é considerada infracção disciplinar grave.

9. Só aplicável no Regulamento FEI.

## **CAPÍTULO II – PISTAS E ÁREAS DE TREINO**

### **ART. 201 – PISTA**

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

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

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

1. Os Atletas a pé, só podem ter entrada na pista uma vez antes de cada prova, incluindo provas com desempates. A entrada na pista é proibida por um aviso “Pista Fechada” colocado nas entradas ou, em último caso, no meio da pista. A autorização para entrar na pista é dada pelo Júri de Terreno, através do toque da campainha, e da afixação de um cartaz com a indicação de “Pista Aberta”. Deve-se também anunciar através do sistema sonoro. Contudo, em provas com Duas Mãos diferentes, os Atletas podem visitar a pista antes da 2ª Mão.

2. A Comissão Organizadora de um concurso *indoor*, onde as condições para trabalhar os cavalos sejam muito limitadas, pode, com o consentimento do Júri de Terreno, autorizar que a pista seja usada para trabalhar os cavalos, mediante um horário previamente definido.

3. Se os campos de aquecimento forem inadequados ou não puderem ser usados, tem que ser colocado na pista um obstáculo de ensaio, que não faça parte do percurso. Não são permitidos obstáculos facultativos ou de ensaio em quaisquer outras circunstâncias.

4. O obstáculo de ensaio deve ser um salto largo que não exceda 1,40 m de altura e 1,60 m de largura, ou um salto vertical que não exceda 1,40 m de altura, provido de bandeirolas vermelhas e brancas e não deve estar numerado. Estas dimensões não podem ser alteradas durante a prova. São permitidas apenas duas tentativas neste obstáculo. Saltar ou tentar saltar este obstáculo de ensaio mais do que duas vezes acarreta uma multa, além de uma possível desqualificação (ART. 241.2.3 e ART. 242.1.5).

Saltar o obstáculo de ensaio na direcção errada pode incorrer em desqualificação (ART. 241.2.8).

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

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

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

5. Os Atletas não podem saltar ou tentar saltar qualquer obstáculo durante um desfile antes da prova. Quem o fizer pode incorrer na pena de desqualificação (ART. 241.2.4).

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

#### **ART. 203 – CAMPAINHA**

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

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

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

A contagem decrescente de 45 segundos estabelece o tempo de que o Atleta dispõe antes de começar o seu percurso. O Júri de Terreno tem o direito de interromper a contagem decrescente dos 45 segundos por qualquer circunstância imprevista. Desobediências, quedas, etc., ocorridas entre o sinal de partida e o momento em que o Atleta cruza a linha de partida no sentido correcto, não são penalizadas. Passar a linha de partida, depois de a campainha ter sido tocada, no sentido correcto uma segunda vez antes de saltar o primeiro esforço, é considerado uma desobediência. No entanto, em circunstâncias especiais, o Júri de Terreno tem o direito de não activar a partida ou de cancelar o procedimento de partida, dando um novo sinal de partida e restaurando a contagem decrescente.

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

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

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

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

3. Se, depois duma interrupção, o Atleta recomeçar e saltar ou tentar saltar um obstáculo sem esperar pela campainha é eliminado (ART. 240.3.14).

#### **ART. 204 – PERCURSO E MEDIÇÃO**

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

2. Em provas de Campeonatos e Grandes Prémios, o Presidente do Júri de Terreno ou um seu delegado deve assegurar-se de que o Director de Pista mediu o percurso correctamente. Em casos excepcionais, o Júri de Terreno pode alterar o tempo, se as condições mencionadas no ART. 204.3 ocorrerem.



3. Uma vez a prova começada, só o Júri de Terreno, de acordo com o Director de Pista e o Delegado Técnico, se houver, pode decidir que foi cometido um grande erro na medição do percurso. Isto deve ser feito a seguir ao terceiro Atleta que tenha terminado o percurso sem quedas, desobediências ou qualquer outra interrupção e antes do Atleta seguinte começar. Nesse caso, o Júri de Terreno tem hipótese de alterar o tempo concedido. Os resultados dos Atletas que fizeram o percurso antes da alteração ao tempo concedido têm que ser corrigidos de acordo com o novo tempo.

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

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

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

7. O percurso começa quando o Atleta cruza, pela primeira vez, e no sentido correcto a linha de partida, depois do toque da campainha.

O tempo atribuído ao Atleta começa a contar no momento em que este cruza a linha de partida ou quando expiram os 45 segundos da contagem decrescente mencionados no ART. 203.1.2, segundo o que ocorra primeiro.

#### **ART.205 – GRÁFICO**

1. Tem que ser afixado, o mais perto possível da entrada da pista, um gráfico mostrando todos os detalhes do percurso, pelo menos meia hora antes do início de cada prova. Ao Júri de Terreno tem que ser entregue uma cópia igual.

2. Os obstáculos são numerados sucessivamente pela ordem em que têm que ser saltados, excepto em algumas provas especiais.

3. Os obstáculos compostos têm um só número. Este número pode ser repetido em cada elemento para comodidade do Júri de Terreno e dos Atletas. Neste caso, devem ser acompanhados de letras (por exemplo: 8A; 8B; 8C; etc.).

4. O gráfico deve indicar o seguinte:

4.1. A posição das linhas de partida e de chegada. Durante o percurso, a menos que indicado o contrário, estas podem ser cruzadas sem penalizações.

4.2. A posição relativa, tipo (Largo, Vertical, Tríplice Vara), números e letras de cada obstáculo.

4.3. Qualquer passagem obrigatória, marcada com uma bandeirola branca à esquerda e uma vermelha à direita.

4.4. O traçado a ser cumprido pelos Atletas marcado por um traço contínuo – caso em que tem que ser exactamente seguido – ou por uma série de setas mostrando em que sentido cada obstáculo tem que ser saltado – neste caso o Atleta é livre de escolher o seu próprio traçado. Mesmo que haja uma parte obrigatória e uma parte sem restrições, as duas maneiras têm de ser usadas no mesmo gráfico.

4.5. A tabela de penalidades a ser usada.

4.6. O tempo concedido e o tempo limite se houver; ou o tempo fixado em certas provas especiais.

4.7. Os obstáculos, a extensão, o tempo concedido e o tempo limite dos desempates.

4.8. Os compostos considerados completamente fechados ou parcialmente fechados (ART. 214).

4.9. As decisões e/ou modificações feitas pelo Júri de Terreno no que diz respeito ao percurso.

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

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

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

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

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

#### **ART.207 – BANDEIROLAS**

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

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

1.2. Os limites dos obstáculos. As bandeirolas podem estar pregadas a qualquer parte do enquadramento dos obstáculos. Podem também ser independentes. Os obstáculos verticais têm uma bandeirola vermelha e uma branca e nos obstáculos largos são colocadas, pelo menos, duas bandeirolas de cada uma destas cores, de forma a delimitar a largura. São também usadas para delimitar os obstáculos no campo de aquecimento (ART. 244) ou o obstáculo de treino na pista principal de saltos (ART. 202.3). No campo de aquecimento é autorizado o uso de postes com o topo pintado de vermelho ou branco em vez das bandeirolas.

1.3. Passagens obrigatórias.

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

2. Nos obstáculos, nas linhas de partida e de chegada e nas passagens obrigatórias, o Atleta tem que passar entre as bandeiras (vermelhas à direita e brancas à esquerda).

As bandeiras que definem o limite da água do lado da recepção de uma Vala de Água, têm de ser feitas de um material que não quebre ou estilhace e têm que se dobrar quando tocadas; as bandeiras não podem ter pontas ou esquinas.

3. Se um Atleta passa as bandeiras no sentido contrário, deve voltar atrás e passá-las no sentido correcto, antes de continuar o percurso. Se não rectificar este erro, é eliminado (ART. 220.3).

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

5. No entanto, se a bandeira, que define o limite da Vala de Água ou de um obstáculo natural, for derrubada por causa de uma desobediência, ou por qualquer circunstância imprevista e em todos os casos em que a natureza do obstáculo é alterada pelo derrube de uma bandeira (ART. 211.7), o Júri tem que interromper o percurso do Atleta. O cronómetro é parado durante a reposição da bandeira derrubada e uma correcção de tempo de 6 segundos é aplicada, de acordo com o procedimento previsto no ART. 232.1.

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

## **CAPITULO III – OBSTÁCULOS**

### **ART. 208 – GENERALIDADES**

1. Os obstáculos devem ser convidativos pela sua forma e aparência. Devem ser diversificados e estar devidamente enquadrados. Quer os obstáculos quer as partes que os constituem não podem ser tão leves que caiam ao mínimo toque, nem tão pesados que possam provocar alguma queda ou lesão aos cavalos.
2. Os obstáculos não podem ser anti-desportivos e não podem constituir uma surpresa desagradável a qualquer Atleta. Restante só aplicável no Regulamento FEI.
3. Excepto nas provas tipo Potência ou nas provas de Salto em Altura, nenhum obstáculo pode exceder a altura de 1,70 m. A largura dos obstáculos não pode exceder os 2,00 m, exceção feita para as Tríplexes Varas, que podem ter 2,20 m de largura máxima. Esta regra aplica-se também no caso de haver um ou mais desempates. A Vala de Água não pode ultrapassar os 4,50 m de largura incluindo o elemento de marcação, com exceção para a prova do recorde de Salto em Comprimento.
4. As varas ou outras partes dos obstáculos são sustentadas por suportes. A vara tem que poder rolar no suporte, cuja profundidade tem que ser no mínimo de 18mm e no máximo de 30 mm. Para as Barras, Cancelas, Entradas de Parque, etc. o diâmetro dos suportes tem de ser mais aberto ou mesmo plano.
5. As dimensões respeitantes à altura e largura dos obstáculos fixadas neste Regulamento e nos Programas Definitivos têm que ser respeitadas com o máximo cuidado. Contudo, se a altura máxima for ligeiramente excedida em resultado da construção e/ou pela posição do obstáculo em relação ao terreno, as dimensões máximas fixadas não são consideradas como ultrapassadas, sendo permitida uma tolerância máxima de 5cm em altura e de 10 cm em largura.
6. As dimensões (altura/largura) aproximadas de cada prova, que não estejam de acordo com as descritas neste Regulamento, têm que estar estipuladas no Programa.

### **ART. 209 – OBSTÁCULO VERTICAL**

Um obstáculo, seja qual for a sua construção, só pode ser denominado Vertical, quando todas as partes que o compõem, estão posicionadas no mesmo plano vertical do lado da batida, sem qualquer vara, sebe, banqueta ou fosso de marcação antes do mesmo.

### **ART. 210 – OBSTÁCULO LARGO**

Um obstáculo Largo é um obstáculo construído de tal maneira que requer um esforço tanto em largura como em altura para o transpor. Têm que ser usados suportes de segurança, tanto na vara de saída dos obstáculos largos como também nas varas do meio de uma tríplex vara. Têm que ser colocados suportes de segurança, nas varas do plano de saída, em todos os obstáculos largos do Campo de Aquecimento. Restante só aplicável no Regulamento FEI.

## **ART. 211 – VALA DE ÁGUA**

1. Para um obstáculo ser chamado Vala de Água, não pode ter nenhum obstáculo à frente, no meio ou no fim da vala. A vala tem que ter no mínimo 2,50 m de comprimento e tem de estar enterrada se a sua largura for superior a 3,20 m.

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

3. Nos Campeonatos, bem como em todas as provas de 1,50 m ou mais, o lado da recepção da Vala de Água é definido por uma fasquia com o mínimo de 6 cm de largura e o máximo de 8 cm. Esta fasquia é coberta por uma camada de plasticina de cor contrastante (ex. plasticina branca em piso de relva, plasticina de cor em piso de areia) com cerca de 1 cm de espessura. A plasticina tem que ser substituída cada vez que um cavalo a toque. A fasquia tem que ser colocada no fim da água e devidamente fixada ao solo. Deve haver fasquias de reserva e, no caso de se usar plasticina, esta deve ser em quantidade suficiente, de forma a permitir a sua substituição depois de marcada por um cavalo.

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

5. É falta na Vala de Água:

5.1. Quando o cavalo põe uma ou mais patas na fasquia que define o limite da Vala de Água. É falta, quando um membro, uma ferradura, um boleto ou uma protecção toca na fasquia deixando uma impressão.

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

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

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

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

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

10. Só um obstáculo vertical de não mais de 1,50 m de altura, com qualquer número de varas, mas com suportes de segurança aprovados, pode ser colocado sobre uma Vala de Água. O obstáculo Vertical não pode estar colocado a mais de 2,00 m da frente deste obstáculo. Este obstáculo é julgado como um obstáculo Largo e não como Vala de Água. Por esta razão uma fasquia ou outro arranjo não podem ser usados para definir os seus limites.

11. Se a água – fosso – for usada debaixo, à frente ou por trás de um obstáculo, o total da largura do obstáculo (incluindo a água) não pode exceder os 2,00 m.

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

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

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

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

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

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

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

1. À excepção do ART. 213.2, as Banquetas, Taludes e Passagem de Estradas, guarnecidas ou não de obstáculos, e independentemente do sentido em que devem ser abordadas, são considerados como compostos (ART. 212).

2. Uma Banqueta não guarnecida de obstáculos, ou guarnecida apenas de uma vara ou mais, pode ser saltada com um só esforço. Este modo de saltar não acarreta nenhuma penalização.

3. As Banquetas, Taludes, Passagens de Estrada, descidas ou rampas, não são permitidos nos concursos que tenham lugar em recintos fechados. Apenas são autorizadas as Banquetas em forma de mesa, desde que não ultrapassem um metro de altura.

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

1. Um composto é considerado fechado se os limites que o cercam só puderem ser ultrapassados por um salto.

2. Um composto fechado pode ter a forma de um salto a tempo, de um redil (quadrado ou de outra forma geométrica) ou qualquer composto similar que seja considerado como composto fechado por decisão do Júri de Terreno e indicado como tal no plano do percurso. O composto é considerado parcialmente aberto e parcialmente fechado se uma das suas partes for aberta e a outra fechada. No caso de haver recusa ou furta procede-se do seguinte modo (ART. 219):

– Se houver recusa na parte fechada do obstáculo, o Atleta tem que proceder como se tratasse de um composto fechado e sair, saltando no sentido do percurso;

– Se a desobediência ocorrer na parte aberta do obstáculo, o Atleta tem que proceder como se tratasse de um composto aberto normal, isto é, tem que recomeçar todo o composto sob pena de eliminação. (ART. 240.3.15);

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **ART. 216 – FALTAS**

Durante um percurso são penalizadas as seguintes faltas:

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

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

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

2. Não conta como falta qualquer pancada ou deslocamento em qualquer direcção de elementos do obstáculo ou das bandeirolas durante o salto. Em caso de dúvida, o Júri deve decidir a favor do Atleta. O derrube ou o deslocamento de um obstáculo e/ou de uma bandeirola no seguimento de uma recusa é penalizado unicamente como recusa.

No caso de haver deslocamento de qualquer parte do obstáculo (excepto as bandeirolas), como resultado de uma recusa, é tocada a campainha e parado o cronómetro durante a sua reconstituição. Isto não conta como derrube, é só penalizado pela recusa e pelo tempo, de acordo com o ART. 232.1.

3. As penalizações por derrube são as previstas nas Tabelas A e C (ART. 236 e ART. 239).
4. Se qualquer elemento de um obstáculo derrubado ficar a impedir o Atleta de saltar outro obstáculo, o percurso tem que ser interrompido até que a passagem fique desobstruída.
5. Se um Atleta saltar correctamente um obstáculo mal reconstruído, não incorre em penalização; mas se o derrubar é penalizado, de acordo com a tabela da prova.

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

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



### **ART. 219 – DESOBEDIÊNCIAS**

1. São consideradas como desobediências e penalizadas como tal (ART. 236 e ART. 239):
  - 1.1. Uma recusa.
  - 1.2. Uma furta.
  - 1.3. Uma defesa.
  - 1.4. Um círculo mais ou menos regular, ou um grupo de círculos, executados em qualquer lugar da pista seja por que motivo for. É também uma desobediência contornar o último obstáculo saltado, a menos que o percurso assim o exija.
  
2. Não obstante o definido no artigo anterior, o que se segue não é considerado como desobediência:
  - 2.1. Efectuar círculos à volta de um obstáculo durante 45 segundos (independentemente de o obstáculo ter de ser reconstruído ou não), depois de uma furta ou recusa, antes de se posicionar para saltar o obstáculo.

### **ART.220 – ERRO DE PERCURSO**

1. Há erro de percurso quando o Atleta:
  - 1.1. Não faz o percurso de acordo com o gráfico afixado.
  - 1.2. Não cruza a linha de partida ou de chegada entre as bandeirolas no sentido correcto (ART. 240.3.6 e ART. 240.3.17).
  - 1.3. Omite uma passagem obrigatória. (ART.240.3.7).
  - 1.4. Não salta os obstáculos na ordem ou na direcção indicada, salvo em algumas provas especiais (ART.240.3.10 e ART. 240.3.11).
  - 1.5. Salta ou tenta saltar um obstáculo que não faz parte do percurso ou se esquece de saltar um obstáculo. Os obstáculos que não fazem parte do percurso devem estar cruzados, mas se a equipa de pista não o tiver feito, isso não invalida que o Atleta seja eliminado.
  
2. Um erro de percurso não corrigido acarreta a eliminação (ART.240.3.6 a 11 e ART.240.3.17).

### **ART. 221 – RECUSA**

1. Considera-se que há recusa quando o cavalo pára em frente ao obstáculo que tem de transpor, independentemente de destruí-lo ou deslocá-lo.
  
2. A paragem em frente a uma passagem obrigatória ou em frente a um obstáculo, sem recuar e sem o derrubar, seguido imediatamente de um salto a pé firme não é penalizada.
  
3. Se a paragem se prolonga, se o cavalo recua, voluntariamente ou não, mesmo que seja uma só passada, conta como uma recusa.
  
4. Se um cavalo, próximo de um obstáculo escorrega, e na sequência desse movimento o atravessa, o Juiz encarregado da campanha deve decidir imediatamente se há recusa ou derrube de obstáculo. Se opta por uma recusa, a campanha toca imediatamente, o Atleta pára e deve estar pronto para saltar o obstáculo logo que este esteja reconstruído (ART. 232.1 e ART. 233).
  - 4.1. Se o Juiz decide que não há recusa, a campanha não toca e o Atleta deve continuar o percurso, sendo penalizado por derrube de obstáculo.

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

#### **ART. 222 – FURTA**

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

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

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

#### **ART. 223 – DEFESA**

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

2. Considera-se também defesa, quando o Atleta pára o seu cavalo em qualquer momento ou por qualquer razão, salvo se detecta um obstáculo mal reconstruído ou se pára para indicar ao Júri qualquer imprevisto (ART. 233.3). Uma defesa é penalizada como uma recusa, salvo nos casos previstos no ART. 240.3.3.

#### **ART. 224 – QUEDAS**

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

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

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

#### **ART. 225 – AJUDAS EXTERIORES**

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

2. Em certos casos excepcionais, o Júri de Terreno pode autorizar o Atleta a entrar em pista a pé ou com a ajuda de outra pessoa, sem que isto seja considerado ajuda exterior.

3. Durante um percurso, qualquer ajuda dada a um Atleta para reajustar o arreio ou a cabeçada, ou para lhe entregar o *stick* enquanto estiver a cavalo, acarreta a sua eliminação. O facto de se entregar a um Atleta montado o toque e/ou os óculos durante o percurso, não é considerado ajuda exterior (ART. 240.3.20)

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

### **ART. 226 – TEMPO DO PERCURSO**

1. O Tempo de um percurso, registado em segundos e centésimas de segundo, é o período que o Atleta o leva a completar, acrescido da correcção de tempo, (ART. 232.1) se aplicável.
2. O Tempo do percurso começa no preciso momento em que o Atleta montado passa os visores de partida no sentido correcto, e desde que o sinal de partida tenha sido dado, ou no momento em que os 45 segundos da contagem decrescente expirem. O tempo termina no momento em que o Atleta montado cruza os visores de chegada, no sentido correcto, após ter transposto o último obstáculo do percurso.
3. Tem que ser colocado um quadro electrónico, junto ao campo de provas, para que os 45 segundos da contagem decrescente sejam claramente visíveis pelo Atleta.

### **ART. 227 – TEMPO CONCEDIDO**

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

### **ART. 228 – TEMPO LIMITE**

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

### **ART. 229 – CRONOMETRAGEM**

1. Em todos os Concursos (excepto nos Regionais), nos Campeonatos e Taças, é obrigatória a utilização de um sistema de cronometragem com disparo automático, por célula fotoeléctrica e quadro onde seja visível, a contagem decrescente dos 45 segundos (facultativo nos CSN C). O sistema de cronometragem deve registar o número do cavalo e o tempo do seu percurso.
2. Tem que estar prevista a utilização de três cronómetros manuais, que possam ser parados e novamente accionados sem voltarem ao zero. São necessários dois cronómetros para, no caso de haver uma falha no sistema automático, procederem à cronometragem manual e outro para cronometrar o tempo gasto após o sinal da partida, as interrupções de tempo, o tempo gasto para saltar dois obstáculos consecutivos e ainda o tempo limite de uma defesa.  
O Presidente do Júri ou um dos membros do Júri deve possuir um cronómetro digital.
3. Em todas as provas em que o tempo é tirado manualmente, o tempo é registado em segundos e centésimas de segundo. Se houver dois cronometristas a tirarem o tempo manualmente, só deve ser tomado em conta, o tempo registado por um, sendo o tempo do segundo usado como registo de segurança.
4. No caso de haver falha no sistema automático de cronometragem, o tempo do Atleta afectado por essa falha, é determinado pela cronometragem manual, em centésimas de segundo.  
Uma gravação de vídeo não pode nunca ser usada para estabelecer o tempo de um percurso.

5. Se a linha dos visores de Partida e/ou de Chegada não for bem visível da tribuna do Júri, devem ser assinaladas por uma ou duas pessoas com bandeirola, uma na partida e outra na chegada.

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

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

1. Enquanto o cronómetro estiver parado, o Atleta pode deslocar-se livremente até que o sinal para recomeçar seja dado. O cronómetro é repostado em funcionamento quando o Atleta chegar ao local onde o cronómetro foi parado. Exceptua-se o caso de desobediência com derrube do obstáculo em que se aplica o artigo 232.1.

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

3. O equipamento electrónico de cronometragem deve registar o tempo do percurso dos Atletas, bem como o tempo com as respectivas correcções, se as houver.

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

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

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

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

#### **ART. 232 – CORRECÇÃO DE TEMPO**

Se, na sequência de uma desobediência, o Atleta desloca ou derruba um obstáculo, as bandeirolas que delimitam a Vala de Água, um obstáculo natural, e sempre que a natureza do obstáculo seja modificada pelo derrube de uma bandeirola, o Presidente do Júri tem que interromper o percurso, tocando a campainha ou sineta e simultaneamente parar o cronómetro, para que o obstáculo seja reconstruído. O Atleta é penalizado por uma recusa e são adicionados 6 segundos para correcção de tempo, ao tempo do percurso. O cronómetro é repostado em funcionamento no preciso momento em que o cavalo faz a batida no obstáculo em que a desobediência ocorreu. Se a desobediência com derrube ocorrer no segundo ou subsequente esforço de um composto o cronómetro é repostado em funcionamento na batida no primeiro elemento da combinação.

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

1. Sempre que, por qualquer razão ou circunstâncias imprevistas, um Atleta não esteja em condições de continuar o seu percurso, a campainha ou sineta tem que ser tocada para o parar. Assim que este o faça, o cronómetro é parado. Logo que o percurso esteja em condições de ser retomado, a campainha ou sineta toca e o cronómetro é reposto em funcionamento assim que o Atleta passa no local preciso onde se verificou a paragem.

2. Se o Atleta, não parar ao sinal de campainha ou de sineta, continua por sua conta e risco, e o cronómetro não é parado. Compete ao Presidente de Júri decidir se deve eliminar o Atleta, por ter ignorado a ordem de paragem, ou se devido às circunstâncias, o deve deixar continuar. Se o Atleta não for eliminado, e puder continuar o seu percurso, os pontos obtidos nos obstáculos precedentes e posteriores à ordem de paragem, são contados sejam eles bons ou maus.

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

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

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

### **ART. 234 – VELOCIDADE**

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

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

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

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

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

1.4. Só aplicável no Regulamento FEI.

## CAPÍTULO VI – TABELAS DE PENALIZAÇÃO

### ART. 235 – FALTAS

1. Todas as faltas cometidas entre a linha de partida e a linha de chegada têm que ser consideradas. Isto inclui as faltas em qualquer obstáculo do percurso, mesmo que o elemento superior do obstáculo caia de um ou de ambos os suportes, depois da linha de chegada e antes do Atleta abandonar a pista. Definição de faltas de acordo com os ART. 217 e ART. 218.
2. As desobediências que ocorram durante a interrupção de tempo (ART. 231.3) não são penalizadas.
3. As desobediências, quedas, etc., entre o sinal de partida e o momento em que o Atleta cruza a linha de partida, no sentido correcto, não são penalizadas.

### ART. 236 – TABELA A

1. As faltas são penalizadas em pontos ou por eliminação, de acordo com o estipulado neste Capítulo
  - Primeira desobediência 4 pontos
  - Obstáculo derrubado durante o salto 4 pontos
  - Toque na Vala de Água (ART. 211.5) 4 pontos
  - Primeira queda do cavalo, do Atleta ou de ambos Eliminação
  - Primeira desobediência com derrube e/ou deslocamento de obstáculo 4 pontos e correcção de tempo de 6 s
  - Segunda desobediência ou outra qualquer infracção prevista no ART. 240 Eliminação; ou 6 pontos (ART. 240.3.24)
  - Segunda desobediência com derrube e/ou deslocamento de obstáculo (ART. 240.3.24.1) 6 pontos e correcção de tempo de 6 s
  - Terceira desobediência ou outra qualquer infracção prevista no ART. 240.3.24 Eliminação
  - Exceder o tempo limite Eliminação
  - Exceder o tempo concedido do percurso inicial, segundas mãos e nos desempates sem cronómetro 1 ponto por cada 4 segundos começados
  - Exceder o tempo concedido nos desempates ao cronómetro 1 ponto por cada segundo começado
2. As penalizações por desobediência acumulam-se não só no mesmo obstáculo, mas ao longo de todo o percurso.

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

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

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

### 1. Provas sem cronómetro:

1.1. Uma prova sem cronómetro com tempo concedido, onde os Atletas com igualdade de pontos dividem os prémios. Dependendo do regulamentado no programa, podem realizar-se um ou dois desempates sem cronómetro, em caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar.

1.2. Uma prova sem cronómetro com tempo concedido, mas em caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar, realiza-se um desempate ao cronómetro. Os outros Atletas são classificados de acordo os pontos do percurso inicial.

1.3. Uma prova sem cronómetro com tempo concedido, mas no caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar realiza-se um desempate sem cronómetro e, na eventualidade de nova igualdade de pontos para o primeiro lugar, realiza-se um segundo desempate ao cronómetro. Os outros Atletas, são classificados segundo os pontos do primeiro desempate ou, se necessário, segundo os pontos do percurso inicial.

### 2. Provas com cronómetro

2.1. Os Atletas em igualdade pontos são classificados de acordo com o tempo gasto no percurso. No caso de igualdade de pontos e tempo para o primeiro lugar pode haver um desempate disputado sobre um percurso com um número reduzido de obstáculos, cuja altura ou largura podem ser aumentadas segundo o previsto no programa.

2.2. Uma prova com cronómetro, mas no caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar, disputa-se um desempate ao cronómetro. Os outros Atletas são classificados segundo os pontos e o tempo do percurso inicial. Em provas de menor importância, um desempate pode ser disputado segundo a Tabela C, se assim estiver previsto no programa.

2.3. Uma prova com cronómetro como a prevista em 2.2., mas se, no primeiro desempate ao cronómetro houver igualdade de pontos para o primeiro lugar, disputa-se um segundo desempate ao cronómetro. Os outros Atletas são classificados segundo os pontos e tempo do primeiro desempate e, se necessário, de acordo com os pontos e tempo do percurso inicial.

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

4. Se, num desempate com cronómetro, dois ou mais Atletas obtiverem exactamente o mesmo resultado, poderá não ser realizado um segundo desempate. Os Atletas são classificados em ex-aequo.

5. Nunca pode haver mais do que dois desempates na mesma prova, disputada segundo os parágrafos 1.1. e 2.1.

**ART. 239 – TABELA C**

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

2. Penalizações segundo a Tabela C

– Obstáculo derrubado durante o salto toque na Vala de Água	4 segundos (3 segundos nas provas em ou duas fases ou em qualquer desempate disputado segundo a Tabela C)
– Primeira e/ou segunda desobediência (ART. 240.3.24.1)	Sem penalização
– Primeira ou segunda desobediências (ART. 240.3.24.1) com derrube e/ou deslocamento do obstáculo	Correcção de tempo de 6 segundos
– Segunda (ART. 240.3.24.2) ou terceira (ART. 240.3.24.1) desobediências ou outra infracção prevista no ART. 240	Eliminação
– Primeira queda do cavalo ou do Atleta ou de ambos	Eliminação

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

Há somente um tempo limite de:

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

4. Classificação segundo a Tabela C

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

5. Os Atletas que, participando numa prova de velocidade julgada pelas Tabelas A ou C, não a desejem disputar, têm que informar a Comissão Organizadora antes desta começar. Neste caso fazem a sua prova antes dos restantes Atletas. Os Atletas que não cumprirem o estipulado neste parágrafo podem ser eliminados à discricção do Júri de Terreno (ART. 240.4.4).

6. Na eventualidade de igualdade para o primeiro lugar, os Atletas são classificados ex-aequo, a não ser que esteja previsto no programa do concurso um desempate.



## CAPÍTULO VII – ELIMINAÇÕES, DESQUALIFICAÇÕES, MULTAS

### ART. 240 – ELIMINAÇÕES

1. A não ser que esteja definido de outro modo no Regulamento ou nas condições da prova, eliminação significa que o conjunto em questão não pode continuar a prova.
2. O Atleta tem o direito de saltar um obstáculo simples depois de retirar ou depois de ser eliminado, desde que esse obstáculo faça parte do percurso. Contudo, isto não se aplica, à eliminação resultante de uma queda. Após a qual o Atleta tem de abandonar a pista a pé.
3. Os parágrafos seguintes definem as razões pelas quais os Atletas são eliminados nas competições de saltos de obstáculos; o Júri de Terreno tem de aplicar a eliminação nos seguintes casos:
  - 3.1. Saltar ou tentar saltar um obstáculo na pista antes do início da prova, excepto o(s) obstáculo(s) de ensaio autorizado(s) pelo Júri de Terreno (ART. 202.3).
  - 3.2. Iniciar o percurso e saltar o primeiro salto, antes do sinal de partida. (ART. 202.5 e ART. 203.1.2).
  - 3.3. Levar mais do que 45 segundos para saltar o primeiro obstáculo depois do tempo do percurso ter começado, exceptuando-se todos os casos em que se tenha de ter em consideração qualquer ocorrência alheia ao Atleta (ART. 203.1.2).
  - 3.4. Um cavalo em defesa durante 45 segundos consecutivos durante o percurso (ART. 223.2).
  - 3.5. Levar mais do que 45 segundos para saltar o obstáculo seguinte ou a saltar o último obstáculo e passar a linha de chegada.
  - 3.6. Saltar o primeiro obstáculo, sem ter passado a linha de partida, no sentido correcto (ART. 220.1.2).
  - 3.7. Omitir uma passagem obrigatória ou não seguir exactamente o percurso indicado no Plano do Percurso por uma linha contínua.
  - 3.8. Saltar ou tentar saltar um obstáculo que não faça parte do percurso (ART. 220.1.5).
  - 3.9. Não saltar um obstáculo do percurso (ART. 220.1.5) ou, depois de uma furta ou uma recusa, falhar a tentativa de saltar de novo o obstáculo onde a falta foi cometida excepto no caso do ART. 240.3.24.1.
  - 3.10. Saltar um obstáculo fora da ordem indicada (ART. 220.1.4).
  - 3.11. Saltar um obstáculo no sentido errado (ART. 220.1.4).
  - 3.12. Exceder o tempo limite (ART. 236 e ART. 239).
  - 3.13. Depois de uma recusa, saltar ou tentar saltar um obstáculo, que tenha sido derrubado, antes de este estar reconstruído.
  - 3.14. Saltar ou tentar saltar um obstáculo durante uma interrupção de percurso, sem esperar pelo toque da sineta (ART. 203.3).
  - 3.15. Não saltar de novo todos os elementos de um composto, depois de uma recusa ou furta (ART. 212.3) excepto se a falta ocorrer na parte fechada de um composto (ART. 214).
  - 3.16. Não saltar cada elemento de um composto separado e consecutivamente (ART. 212.2).
  - 3.17. Não passar a linha de chegada, no sentido correcto, entre as bandeirolas, depois de ter saltado o último obstáculo, excepto em certas provas especiais, antes de sair da pista (ART. 226.2).
  - 3.18. Quando o Atleta e/ou cavalo saem da pista sem autorização do Júri de Terreno, mesmo antes de começar a prova.
  - 3.19. Quando um cavalo em liberdade sai da pista antes de começar ou acabar o percurso.

- 3.20. Quando, durante o percurso, o cavaleiro recebe a cavalo qualquer objecto, exceptuando a protecção da cabeça e os óculos.
- 3.21. Usar um *stick* com mais de 75 cm de comprimento ou com pesos na ponta, na pista, nos campos de treino ou de aquecimento ou em qualquer outro lugar perto da área do concurso. Nenhum substituto para o *stick* pode ser transportado (Ver ART. 257.2.2 para excepções a este parágrafo).
- 3.22. Quando o Atleta ou cavalo sofre um acidente que o priva de acabar o percurso (ART. 258).
- 3.23. Não sair de um composto fechado no sentido correcto ou sair deslocando um elemento do composto fechado.
- 3.24. Eliminação por desobediências durante o percurso:
- 3.24.1. À terceira desobediência (ART. 236 e ART. 239) nas provas de Cavalos Novos e provas ou séries de Juventude, excepto Campeonatos e Taças.
- 3.24.2. À segunda desobediência (ART. 236 e ART. 239) em todas as outras provas.
- 3.25. À primeira queda do Atleta ou do cavalo durante o percurso (ART. 224.3, ART. 236 e ART. 239).
- 3.26. Se, por qualquer razão, o Júri de Terreno considera que o Atleta ou o cavalo não estão em condições de continuar o percurso.
4. A eliminação é deixada à discrição do Júri de Terreno nos seguintes casos:
- 4.1. Não entrar em pista à chamada.
- 4.2. Não entrar ou sair da pista a cavalo.
- 4.3. Quando ocorre qualquer tipo de ajuda física não autorizada, à excepção do que está previsto no parágrafo 3.20 deste artigo.
- 4.4. Treinar um cavalo em provas de velocidade julgadas pela Tabela A ou C, sem avisar previamente a Comissão Organizadora.
- 4.5. Não parar, durante o percurso, ao toque de campainha (ART. 203.2 e ART. 233.2).

#### **ART. 241 – DESQUALIFICAÇÕES**

1. A desqualificação implica que o Atleta e o seu cavalo ou cavalos não podem participar na prova que decorre ou em qualquer outra prova do evento.
2. O Júri de Terreno pode desqualificar um Atleta nos seguintes casos:
- 2.1. Se o Atleta entrar na pista a pé depois da prova ter começado.
- 2.2. Se o Atleta exercitar os cavalos na pista, saltar ou tentar saltar um obstáculo sem a autorização do Júri de Terreno (ART. 202.2, 5 e 6).
- 2.3. Se o Atleta saltar ou tentar saltar o obstáculo de ensaio, na pista, mais vezes que as autorizadas (ART. 202.4, ART. 242.1.5 e ART. 262.1.9).
- 2.4. Se o Atleta saltar ou tentar saltar qualquer obstáculo da pista ou que faça parte de uma prova seguinte ART. 202.5.
- 2.5. Se o Atleta não participar num desempate sem a permissão do Júri de Terreno ou sem uma razão válida.
- 2.6. Se o Atleta pinchar os cavalos (ART. 243.3).
- 2.7. Se o Atleta exercitar os cavalos, durante o concurso, sobre obstáculos diferentes daqueles que são fornecidos pela Comissão Organizadora (ART. 242.1.4 e ART. 244).

2.8. Se o Atleta saltar no sentido errado, os obstáculos dos campos de aquecimento ou de treino ou, se existir, o obstáculo de ensaio colocado na pista (ART. 202.4).

2.9. Mediante todos os casos de abuso ou de crueldade, participados por um membro do Júri de Terreno, por um membro da Comissão de Recurso ou por um Comissário.

2.10. Mediante todos os casos previstos no Regulamento Veterinário.

#### **ART. 242 – MULTAS E CARTÕES AMARELOS DE AVISO**

1. O Júri de Terreno, está autorizado a mostrar o Cartão Amarelo de Aviso e, em simultâneo, aplicar multas de acordo com o Regulamento Geral quando:

1.1. Um Atleta que foi eliminado, ou que no fim do seu percurso, não sai da pista, imediatamente.

1.2. Um Atleta que foi eliminado ou que retirou, faz mais do que uma tentativa de saltar um obstáculo simples, ou o salta no sentido errado, antes de sair da pista.

1.3. Um Atleta salta um ou vários obstáculos, que fazem parte do percurso, depois de passar a linha de chegada, ou salta um obstáculo para a imprensa, sem a autorização do Júri de Terreno (ART. 202.6).

1.4. Um Atleta usa, na área de aquecimento ou de treino, obstáculos diferentes dos disponibilizados pela Comissão Organizadora (ART. 241.2.7 e ART. 244).

1.5. Um Atleta salta ou tenta saltar mais vezes do que as permitidas, o obstáculo de ensaio colocado na pista (ART. 202.4, ART. 241.2.3 e ART. 262.1.9).

1.6. Um Atleta não cumprimenta o Júri de Terreno ou as Individualidades Oficiais ao entrar em pista (ART. 256.2.1).

1.7. Um Atleta persiste em recusar-se a mostrar o número de identificação (ART. 252.5).

1.8. Um Atleta desrespeita as regras da publicidade ou não cumpre o estipulado no artigo 256.1.8.

1.9. Um Atleta desrespeita as directivas da Comissão Organizadora.

1.10. Um Atleta altera um obstáculo.

1.11. Um Atleta não cumpre as ordens dos Oficiais ou tem um comportamento incorrecto quer com os Oficiais do Concurso, quer com alguém relacionado com o Concurso (outro Atleta, funcionários ou representantes da FEP, jornalistas, público, etc.).

1.12. Um Atleta comete uma infracção depois de já ter recebido uma repreensão.

1.13. Um Atleta não respeita as prescrições sobre vestuário e arreios.

1.14. Se verifique qualquer caso de abuso de cavalos de qualquer forma (*pincho*, hiper ou dessensibilização dos membros, métodos banidos no ensino da equitação, uso excessivo do *stick* ou de esporas, etc.).

1.15. Se um atleta após a eliminação por queda não abandonar a pista a pé.

2. Todas as multas aplicadas pelo Júri de Terreno têm que ser pagas no Secretariado do Concurso e enviadas para a FEP.

3. Cartões Amarelos de Aviso (conforme Regulamento Geral). (a incluir no Regulamento Geral da FEP)

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

1. São estritamente proibidas, todas as formas de tratamento cruel, desumano ou abusivo dos cavalos, em todas as áreas de aquecimento ou treino, bem como em qualquer outra área do local onde decorre o concurso (ART. 241.2.6, ART. 241.2.9 e ART. 241.2.10).

2. A todas as técnicas artificiais, usadas para induzir o cavalo a saltar mais alto ou mais cuidadosamente durante a competição, designa-se pincho. Não é fácil listar todas as formas possíveis de pinchar, mas em geral, podem-se definir essas técnicas artificiais como sendo aplicadas pelo cavaleiro e/ou por um assistente apeado, cujo comportamento é da responsabilidade do Atleta, durante o salto, das seguintes formas:

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

3. É proibido saltar obstáculos não autorizados ou pinchar o cavalo em qualquer lugar área do recinto do evento.

4. No caso de pincho ou qualquer outra forma abusiva de treino durante o período de jurisdição do Júri de Terreno, o conjunto Atleta e o cavalo em questão são desqualificados de todas as provas num período de, pelo menos, vinte e quatro horas. Dependendo das circunstâncias o Júri de Terreno pode ainda tomar qualquer outra medida adicional que lhe pareça apropriada.

#### **ART. 244 – ÁREAS DE AQUECIMENTO E TREINO E OBSTÁCULOS DE TREINO**

##### 1. Áreas de aquecimento e treino

A Comissão Organizadora tem que disponibilizar, pelo menos uma zona de treino e aquecimento, com área suficiente, de forma a criar boas condições de trabalho. Tem de existir pelo menos um obstáculo vertical e uma ria. O piso tem que estar em bom estado. No caso de haver muitos Atletas e espaço suficiente, podem ser disponibilizados obstáculos adicionais. Todos os obstáculos têm de ser construídos da forma habitual e ter as respectivas bandeirolas vermelhas e brancas. Contudo as bandeirolas podem ser substituídas por topos pintados nas anteparas ou nos postes.

Se o espaço o permitir e se houver muitos Atletas, pode-se criar, em exclusivo, um campo para treino.

##### 2. Obstáculos de treino

O uso de obstáculos, que não tenham sido disponibilizados pela Comissão Organizadora é proibido, sob pena de desqualificação e/ou multa (ART. 241.2.7 e ART: 242.1.4). Os obstáculos só podem ser saltados no sentido correcto. Ninguém pode segurar em qualquer elemento do obstáculo.

2.1. Podem ser utilizadas varas de chamada, desde que sejam colocadas no plano de entrada do obstáculo ou até à distância de 1 m. Se for utilizada uma vara de chamada antes do obstáculo, é permitido utilizar uma vara após o obstáculo, colocada a uma distância equivalente até ao máximo de 1 m.

2.2. Se forem utilizadas varas cruzadas como parte superior do obstáculo, devem poder cair individualmente. A parte superior destas varas tem que apoiar num suporte normal. Pode ser utilizada uma vara horizontal mais alta e atrás das varas cruzadas, desde que esta se situe a pelo menos 20 cm acima do ponto onde as varas se cruzam.

2.3. As duas extremidades das varas superiores do obstáculo têm de estar apoiadas em suportes. Se a vara assentar sobre o rebordo dum suporte tem que ser no rebordo posterior e nunca no anterior.

2.4. Quando a altura máxima da prova for de 1,40 m ou menos, os obstáculos do campo de treinos não podem ultrapassar em mais de 10 cm, a altura e a largura dos obstáculos da prova em curso. Se a altura dos obstáculos da prova for mais do que 1,40 m, os obstáculos de treino não podem ultrapassar 1,60 m de altura e 1,80 m de largura.

2.5. Só podem ser usadas varas no chão se, pelo menos dois outros obstáculos estiverem disponíveis para o treino.

2.6. A Comissão Organizadora pode providenciar o material necessário para simular um fosso.

### 3. Ginástica de treino

3.1. Os Atletas podem treinar os seus cavalos com exercícios ginásticos específicos, usando para o efeito varas de regulação de batida colocadas no solo e cavaletes. Os obstáculos usados desta forma não podem exceder 1,30 m de altura e 1,60 m de largura. Os Atletas que usem esses obstáculos não podem infringir o regulamento no que diz respeito ao *pincho* de cavalos ART 243.

3.2. Varas de marcação: se houver espaço suficiente podem também ser utilizadas varas de regulação de batida, que não podem estar colocadas a menos de 2,50 m de um Vertical com o máximo de 1,30 m de altura. Na recepção também se pode colocar uma vara no chão, que não pode estar a uma distância inferior a 2,50 m quando o obstáculo é feito a trote e a 3,00 m quando transposto a galope.

3.3. Exercícios e treinos: sempre que possível deve-se facilitar aos Atletas exercitar ou treinar as suas montadas na presença do Comissário durante algumas horas pela manhã. Os Atletas podem modificar os obstáculos desde que respeitem o estipulado nos ART. 244.2, ART. 244.3 e 244.4.

4. Desde que haja espaço suficiente, é permitida a colocação de obstáculos compostos, com as distâncias correctas. Neste caso, a Comissão Organizadora tem de disponibilizar o material necessário.

Quando as áreas de treino têm muitos Atletas, só podem ser utilizados obstáculos simples.

### 5. Comissariado – Controle de Protecções e de Ligaduras (ver ART. 257. 2.3)

A(s) área(s) de exercício e de aquecimento para a prova, quando utilizadas, têm de estar supervisionadas pelo Comissário.

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

## **CAPITULO VIII – DESEMPATES**

### **ART. 245 – GENERALIDADES**

1. Apenas os Atletas que estejam em igualdade para o primeiro lugar, após um ou mais percursos preliminares da mesma prova, podem participar num desempate. Os Atletas têm de participar no desempate com o mesmo cavalo do percurso inicial.

2. Regra geral, o desempate deve ser disputado segundo as mesmas normas e pela mesma Tabela da prova, e segundo as regras dos desempates desse tipo de provas. Contudo, numa prova menos importante, julgada pela Tabela A, pode-se julgar o desempate pela Tabela C, desde que o programa assim o determine. Em qualquer dos casos, os desempates têm de ter lugar imediatamente a seguir ao percurso inicial da(s) prova(s).

3. Se estiver devidamente especificado no programa, a Comissão Organizadora pode decidir que os Atletas, que tenham terminado o seu percurso inicial sem qualquer penalização, realizem o seu desempate logo de imediato. Neste caso, a campainha ou sineta tem que ser tocada outra vez para assinalar ao Atleta o início do percurso do desempate. Aplicam-se as regras mencionadas no ART. 203.1.2. Os Atletas apurados para o desempate não estão autorizados a abandonar a pista entre o percurso inicial e o desempate. Este tipo de desempates só é permitido nas provas julgadas pela Tabela A, de acordo com os ART. 238.1.2 e ART. 238.2.2 e não são autorizados para os Grandes Prémios ou para as provas cujos prémios monetários sejam os mais elevados.

4. A não ser nas provas de Tipo Potência descritas neste regulamento, nenhuma outra prova pode ter mais do que dois desempates.

5. A ordem de entrada para o(s) desempate(s) mantém-se idêntica à da inicialmente afixada para a prova, excepto quando no programa ou no Regulamento de Saltos de Obstáculos, se preveja outra hipótese. Os cavalos que necessitem de ser ferrados antes de realizar o percurso inicial, numa prova com desempate, podem entrar mais tarde. No desempate, a ordem de entrada de um cavalo que necessite ser ferrado, é atrasada de 3 lugares. Se nessa altura ainda não estiver ferrado, cabe ao Júri decidir se lhe atribui um novo número de partida ou se o elimina.

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

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

1. Os obstáculos de um desempate, só podem ser elevados e/ou alargados parcialmente ou na totalidade sem exceder os limites impostos no ART. 208.3, se os Atletas empatados para o primeiro lugar tiverem terminado os seus percursos sem qualquer penalização.

2. Se existirem compostos no percurso inicial, o desempate tem que ter pelo menos um composto.

3. O número mínimo de obstáculos para desempate é de seis (cada composto conta como um só obstáculo).
4. A forma, o tipo e cor dos obstáculos de um desempate não podem ser alterados, mas é permitido tirar um ou mais elementos de um composto. Se o composto for um Triplo ou um Quádruplo, não se podem remover apenas os elementos do centro.
5. A ordem dos obstáculos de um desempate pode ser alterada, em comparação com a do percurso inicial.
6. A distância entre os elementos de um composto para um desempate, nunca pode ser alterada.
7. No máximo, pode-se prever outros dois obstáculos simples, para fazerem parte do desempate. Os obstáculos têm de estar construídos na pista, aquando da visita ao percurso. Podem ser dois Verticais ou dois Largos ou um de cada. O gráfico do percurso tem de indicá-los, bem como o sentido em que têm de ser transpostos.

#### **ART. 247 – ELIMINAÇÃO OU ABANDONO DE UM DESEMPATE**

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

## **CAPÍTULO IX – CLASSIFICAÇÃO**

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

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



## CAPÍTULO X – ATLETAS E CAVALOS

### ART. 249 – 255

Só aplicável no Regulamento FEI.

### ART. 256 – VESTUÁRIO E CUMPRIMENTOS

#### 1. Vestuário

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

1.2. No momento da inspecção do percurso o vestuário tem que estar correcto e limpo. Em qualquer caso o Atleta tem que usar botas de montar, calções brancos, camisa branca ou clara e gravata branca. Em todos os casos os colarinhos e os punhos têm que ser brancos.

1.3. Em más condições atmosféricas, o Júri de Terreno pode autorizar o uso de impermeável. Sob temperatura elevada o Júri de Terreno pode autorizar os Atletas a saltar sem casaca.

1.4. É obrigatório para todos, quando a saltar, o uso de uma protecção rígida de cabeça (toque) com arnês de fixação em 3 pontos devidamente apertado. Esta norma é fortemente recomendada para todos os que estejam a trabalhar um cavalo nas áreas de treino ou aquecimento ou em qualquer outro lugar das instalações do evento.

Não obstante, esta norma é obrigatória para Juniores, Juvenis e Iniciados, e recomendada para Jovens Cavaleiros, sempre que estejam a cavalo.

1.5. Para os civis é obrigatório um traje reconhecido pela FEP, casaca vermelha ou preta, calções brancos ou beije claro, botas pretas com ou sem canhão. Têm que se usar gravata ou *plastron* brancos e camisa branca ou clara. As camisas podem ter mangas compridas ou curtas, mas sempre com colarinhos e punhos brancos. Se não for usada casaca as camisas têm que ter mangas, curtas ou compridas.

1.6. Salvo outras prescrições do ART. 256.3 os civis estão autorizados a usar o logotipo dos seus patrocinadores, na vertical, no meio do toque. O referido logotipo não pode ter mais de 25 cm de comprimento e 5 cm de largura.

1.7. Membros das Forças Armadas ou Militarizadas, alunos ou empregados de estabelecimentos militares e da Coudelaria Nacional podem usar traje civil ou uniforme.

1.8. Pode ser recusada, pelo Júri de Terreno, a entrada em prova a qualquer Atleta incorrectamente vestido.

1.9. A Casaca Nacional Oficial da FEP deve ser somente usada em Taças das Nações, em Campeonatos da Europa ou do Mundo e Jogos Olímpicos. Casacas Pretas, Vermelhas, Azuis ou Verdes com golas da mesma cor não podem ser registadas.

As casacas de todos os Atletas da Equipe têm de ser iguais. O não cumprimento desta regra incorre numa multa equivalente a 1.000,00CHF. Além do que o Atleta é convidado a abandonar a pista e não pode regressar sem que a casaca esteja de acordo com o estipulado para a participação.

1.10. Dúvidas em relação às cores são resolvidas pela FEP.

## 2 Cumprimentos:

2.1. Em todas as competições que se realizem num espaço debaixo da jurisdição do Júri de Terreno, cada Atleta tem de saudar o Júri de Terreno como forma de cortesia, excepto em caso de outras instruções dadas pelo Presidente do Júri. O Júri de Terreno pode recusar dar a partida a um Atleta que não o cumprimente. O Júri de Terreno pode igualmente multar o Atleta (ART. 242.1.6). Em casos especiais o Júri de Terreno, de acordo com a C. O., pode decidir quais os Atletas solicitados a cumprimentar no início de cada competição. A C. O., com a autorização do Júri de Terreno, tem de avisar os Atletas para que cumprimentem representantes Máximos da Nação quando presentes, ou qualquer outro Convidado presente na Tribuna de Honra.

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

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

2.4. Atletas masculinos não são obrigados a tirar o toque para cumprimentar incluindo distribuição de prémios. Levantar o *stick* ou baixar a cabeça são considerados cumprimentos.

## 3 Só aplicável no regulamento FEI.

### **ART. 257 – ARREIOS**

1 No campo de provas:

1.1. É proibido o uso de antolhos.

1.2. Só são permitidas gamarras de argolas sem prisão. Só são permitidas gamarras fixas nas provas destinadas a iniciados.

1.3. Não há quaisquer restrições quanto às embocaduras. Contudo o Júri de Terreno tem o direito, baseado em parecer veterinário, de proibir o uso de qualquer embocadura que possa ferir o cavalo. As rédeas têm que estar presas à embocadura ou à focinheira. É autorizado o uso de bridões elevadores e de *hackamores*.

1.4. As proteções em pele, utilizadas na cabeçada, não podem exceder três centímetros de diâmetro medido desde a face do cavalo.

1.5. É proibido o uso de amarra línguas.

1.6. É proibido o uso de rédeas alemãs no campo de prova, excepto durante as cerimónias de distribuição de prémios ou em desfiles.

2 Em todos os locais do concurso sob controlo da Comissão Organizadora (área restrita):

2.1. Por questão de segurança, os loros e os estribos não podem estar presos à cilha, nem os pés amarrados aos estribos (isto aplica-se também aos estribos de segurança) têm de estar soltos desde o vaso do arreio e da aba. O cavaleiro também não pode estar directa ou indirectamente amarrado ao arreio.

2.2. Os Atletas são autorizados a utilizar um *stick* de ensino, durante o trabalho no plano. É expressamente proibido o uso de *stick* com peso na ponta em qualquer local. É proibida a utilização do *stick*, com mais de 75 cm, em prova, no campo de treino ou de aquecimento quando passando sobre varas ou saltando qualquer obstáculo. É também proibido transportar um substituto ao *stick*. O não cumprimento do disposto neste parágrafo implica eliminação (ART. 240.3.21).

### 2.2.1. Utilização abusiva do *stick*

- O *stick* não pode ser utilizado para descarregar a fúria do cavaleiro. Tal uso é sempre abusivo;
- O *stick* não pode ser utilizado após a eliminação ou depois de o cavalo ter saltado o último obstáculo do percurso;
- O *stick* não pode ser utilizado no lado oposto, (por exemplo o *stick* na mão direita castigar o flanco esquerdo do cavalo). O uso do *stick* na cabeça do cavalo é sempre considerado abusivo;
- O cavalo não pode ser castigado mais do que três vezes por cada incidente. Se feridas aparecerem na pele do cavalo é considerado como uso abusivo do *stick*;
- Um atleta que utilize mal o *stick* ou de forma abusiva é desqualificado e pode ser multado à descrição do Júri de Terreno (ver ART. 241.2.9 e ART. 242.1.14).

2.3. O máximo total de peso do equipamento que pode ser adicionado a um membro de um cavalo, anterior ou posterior (caneleiras, protecções de boleto, argolas de protecção das quartelas, etc.), é de 500 g. (sem ferradura). A falta de cumprimento deste parágrafo implica desqualificação (ART. 241.2.9).

3. Só aplicável no regulamento FEI.

## **ART. 258 – ACIDENTES**

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

## **ART. 259 – OFICIAIS**

### 1. Júri de Terreno

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

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

1.3. O Júri de Terreno de um Concurso tem de ter a composição mínima estabelecida no Quadro abaixo, em função da categoria dos Concursos e ser apoiado por, pelo menos, um secretário ou assistente. No caso dos CSN-C o Presidente pode ser um Candidato a Juiz Nacional desde que acompanhado no mínimo por um Juiz Nacional.

	Juiz Nacional	Candidato a Juiz Nacional	
Concursos Regionais		2	
CSN-C	1	1	
CSN-B	1	2	No caso de haver vala deve ser nomeado mais um Juiz Nacional
CSN-A * e A** E Taças de Portugal	2	1	No caso de haver vala deve ser nomeado mais um Juiz Nacional
Campeonatos	3	1	Nomeados pela FEP

1.4. O período de jurisdição do Júri de Terreno começa uma hora antes do início da primeira prova, ou da primeira inspeção veterinária, se a houver, e termina meia-hora após a proclamação dos resultados finais, podendo estender-se para, além disso, a fim de resolver qualquer questão pendente e levada ao seu conhecimento dentro do período atrás referido (ART. 58 do RG).

1.5. O Presidente do Júri de Terreno deve ser consultado pela C. O., desde a fase de organização do concurso, para dar os seus conselhos sobre elaboração do Programa Provisório, preparação de campos e obstáculos, cavaliçadas, instalações para público, etc.

1.6. Em todos os Concursos Nacionais as nomeações dos Juizes são efectuadas pela C. O. dentro das listas dos Juizes da FEP e FEI conforme os condicionamentos prescritos neste artigo e no RG.

Para o Júri de Terreno dos Campeonatos Nacionais as nomeações são feitas pela FEP.

1.7. Após o concurso, o Presidente do Júri deve elaborar um relatório sucinto a enviar à Direcção da FEP o mais rapidamente possível (não excedendo o prazo de oito dias). Nesse relatório deve descrever o modo como decorreu o concurso, os ensinamentos tirados e as suas sugestões nos aspectos de organização, instalações, campos e material bem como a actuação do Director de Campo, Comissários e outros Oficiais do Concurso. Deve ainda registar os aspectos disciplinares com as sanções por si impostas, as reclamações e as decisões tomadas, os comportamentos incorrectos e a sua actuação (Anexo K).

1.8. As condições para promoção a Candidato-Juiz Nacional e a Juiz Nacional constam do Anexo G.

2. Só aplicável no regulamento FEI.

3. Comissão de Recurso

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

Não há Comissão de Recurso nos Concursos Regionais e nos CSN-C. Nestes concursos as funções a desempenhar pela C. R. são executadas pelo Júri de Terreno.

3.2. O período de jurisdição da Comissão de Recurso estende-se durante todo o concurso ou seja desde uma hora antes da primeira prova ou inspeção veterinária, se a houver, até uma hora após a última decisão do Júri de Terreno.

3.3. O Presidente e restantes membros da Comissão de Recurso devem ser qualificados ou pelo menos ser profundos conhecedores do Concurso de Saltos. Pelo menos um membro tem que constar das listas de Oficiais da FEP ou FEI e outro dispor de conhecimentos em matéria jurídica.

Nos CSN A e B um dos membros tem que ser pelo menos Juiz Nacional, com mais de três anos na função.

3.4. Nos Concursos Nacionais A e B, as nomeações dos membros da Comissão de Recurso são efectuadas pela C. O. dentro dos condicionamentos prescritos neste artigo. Para Presidente da Comissão nos Campeonatos de Cavalos Novos e para toda a Comissão nos Campeonatos Nacionais as nomeações são feitas pela FEP com o acordo da C. O.

#### 4. Director de Pista

4.1. O Director de Pista é responsável pela concepção e montagem do percurso e construção dos obstáculos. Para isso deve sujeitar-se ao estabelecido no Programa, no RG e no presente Regulamento.

4.2. O Director de Pista deve ser consultado pela C. O. na fase de organização, tanto para a elaboração do Programa Provisório como para a preparação dos campos e obstáculos.

4.3. Nos CSN A, B e Campeonatos, o Director de Pista deve possuir a qualificação mínima de Director de Pista Nacional.

4.4. Nos Concursos Regionais e CSN-C o Director de Pista deve possuir a qualificação mínima de Candidato a Director de Pista Nacional e, preferencialmente, com a supervisão de um Director de Pista de qualificação superior.

4.5. Os Adjuntos do Director de Pista para os concursos referidos em 3. e 4. não carecem de qualificação.

4.6. Em todos os Concursos Nacionais (CSN) a escolha do Director de Pista é efectuada pela C. O. das listas da FEI e FEP conforme os condicionamentos prescritos neste artigo e no RG.

Nos Campeonatos Nacionais a escolha é efectuada pela FEP.

4.7. As condições para promoção a Candidato-Director de Pista Nacional e a Director de Pista Nacional constam do Anexo H.

#### 5. Delegado Técnico da FEP

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

5.1.1. Aprovar todas as disposições administrativas e técnicas tomadas para o concurso, desde a sua nomeação até ao fim do mesmo.

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

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

5.3. A Direcção da FEP procurará designar um Delegado Técnico para todos os concursos constantes do calendário.

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

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

## 6. Comissários

6.1. Os Comissários destinam-se a fiscalizar e promover o cumprimento dos Regulamentos no respeitante à crueldade, à segurança das cavalariças, à utilização correcta dos campos de treino e aquecimento, nomeadamente no que respeita a saltos autorizados, à entrada de concorrentes em campo, procurando evitar que durante todo o concurso e fora do campo de provas, os cavalos sejam sujeitos a actos abusivos. O Comissário-Chefe tem por função coordenar e dirigir o trabalho de todos os Comissários e nomeadamente:

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

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

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

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

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

6.4. Nos CSN C é desejável a existência do Comissário-Chefe, que pode ter a qualificação mínima de Comissário-Chefe Nacional ou de Candidato a Juiz Nacional, mas, no mínimo, é obrigatória a existência de um Comissário para fiscalização dos campos de treino e aquecimento, que deve estar presente desde meia-hora antes do início da prova até ao seu final.

6.5. Para fiscalização dos campos de treino e aquecimento, é obrigatório em todos os concursos a existência de um número suficiente de Comissários para assegurar uma vigilância permanente. Esta vigilância deve exercer-se, não só durante as provas, mas, também, durante o período de tempo fixado no horário para preparação de cavalos. No caso de não ser estabelecido horário, é obrigatória a vigilância

permanente. Durante a noite, estes campos devem ser encerrados e retirados os obstáculos (no mínimo as varas).

6.6. O Comissário dos Campos de Treino e Aquecimento tem a seguinte missão:

- Verificar a deterioração dos obstáculos e providenciar a substituição dos elementos defeituosos;
- Assegurar que os Atletas não saltem outros obstáculos além dos que são postos à sua disposição e que o façam no sentido indicado pelas bandeirolas;
- Fazer respeitar as prescrições sobre utilização dos campos de treino e aquecimento, sobre arreios, embocaduras e *sticks*;
- Assegurar o cumprimento do que se encontra regulamentado sobre o pinchar e sobre a crueldade;
- Assegurar o bom comportamento dos concorrentes.

6.7. Nos Concursos A, B e C é obrigatória a existência de um *starter* que garanta que estejam sempre prontos a entrar à chamada os próximos três conjuntos. Esta função pode ser acumulada por um dos Comissários.

6.8. Por decisão do Presidente do Júri pode executar-se um controle das caneleiras e ligaduras para pesquisa de objectos ou substâncias sensibilizantes. Neste caso a C. O. Deve designar um Comissário próprio.

6.9. Todos os Comissários devem estar identificados com uma braçadeira com a indicação "COMISSÁRIO"

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

## 7. Conflito de interesses

Considera-se que existe conflito de interesses quando terceiros podem, de forma razoável, e dadas as circunstâncias, concluir a sua existência.

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

Os conflitos de interesses devem ser evitados sempre que possível. No entanto, na nomeação de Oficiais podem surgir conflitos relacionados com a experiência e a capacidade técnica. O equilíbrio entre esses factores deve ser regulado pelas regras específicas do desporto.

## **CAPÍTULO XII – PROVAS**

### **ART. 260 – GENERALIDADES**

1. Existe uma grande diversidade de concursos de saltos de obstáculos, reservados tanto a Atletas individuais como a equipas. As regras que se seguem, cobrem os tipos de provas frequentemente usadas nos concursos nacionais.
2. As Comissões Organizadoras podem prever outros tipos de provas, mas todas as que estão descritas neste capítulo têm de ser disputadas segundo este regulamento.

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

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

### **ART. 262 – PROVAS DE POTÊNCIA E APTIDÃO**

1. Generalidades:
  - 1.1. A finalidade desta prova é a de demonstrar a aptidão do cavalo para saltar um número limitado de grandes obstáculos.
  - 1.2. Em caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar, têm que se realizar desempates sucessivos.
  - 1.3. Os obstáculos do desempate têm que ter a mesma forma, o mesmo tipo e a mesma cor dos obstáculos que fizeram parte do percurso inicial.
  - 1.4. Se, no final do terceiro desempate não existir apenas um vencedor, o Júri de Terreno pode determinar que a prova terminou. Após o quarto desempate, o Júri de Terreno tem de terminar a prova. Os Atletas que estiverem ainda em prova são classificados ex-aequo.
  - 1.5. Se, após o terceiro desempate, os Atletas não desejam continuar, o Júri tem que terminar a prova.



- 1.6. Só pode existir um quarto desempate se os Atletas terminarem o terceiro desempate sem faltas.
- 1.7. O tempo nunca é factor decisivo em caso de igualdade de pontos. Não existe tempo concedido nem tempo limite.
- 1.8. Estas provas são julgadas pela Tabela A sem cronómetro.
- 1.9. Se os Atletas não tiverem possibilidade de saltar no campo de treinos, tem que ser colocado um salto para treino no campo de provas. Não é permitido um salto facultativo.
- 1.10. Se as dimensões do campo de provas e o número de Atletas o permitir, o Presidente do Júri pode decidir que os Atletas ainda em prova, se mantenham em pista após o primeiro ou o segundo desempate.

## 2. Potência:

- 2.1. O percurso inicial é composto por quatro a seis obstáculos simples, sendo um dos obstáculos obrigatoriamente um Vertical. O primeiro obstáculo deve ter pelo menos 1,40 m de altura, dois obstáculos devem ter entre 1,60 a 1,70 m e o Muro ou Vertical pode variar entre 1,70 e 1,80 m. São proibidos os Compostos, a Vala de Água, Fossos e Obstáculos naturais. É permitido utilizar um Muro com plano inclinado (máxima inclinação 30 cm no solo), do lado em que o cavalo faz a batida.
- 2.2. Em vez de um Muro pode ser utilizado, como substituto, um Vertical constituído por Barras com uma vara no topo.
- 2.3. No caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar, têm que se realizar desempates sucessivos sobre dois obstáculos, que têm que ser um Muro ou um obstáculo Vertical e um obstáculo Largo (excepção ao ART. 246.3).
- 2.4. Nos desempates, ambos os obstáculos devem ser aumentados em altura e o obstáculo Largo também na largura. O obstáculo Vertical ou Muro, só pode ser aumentado se os cavaleiros em igualdade de pontos para o primeiro lugar, não tiverem sido penalizados no percurso anterior (ART. 246.1).

## 3. Prova das Seis Barras:

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

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

1. A finalidade desta prova é demonstrar a obediência, a velocidade e a manejabilidade do cavalo.
2. Estas provas são julgadas pela Tabela C (ART. 239).
3. O percurso deve ser sinuoso, com obstáculos variados – são permitidos obstáculos alternativos, dando ao Atleta a oportunidade de encurtar o seu caminho para abordar um obstáculo mais difícil. As provas com alguns saltos naturais, banquetas, rampas e fossos, etc. são chamadas Provas de Caça e devem ser mencionadas no programa como tal. Todas as outras provas deste tipo são designadas Provas de Velocidade e Manejabilidade.
4. Não pode ser definido nenhum traçado obrigatório no gráfico do percurso; O gráfico do percurso é marcado apenas por uma série de setas, colocadas em cima de cada obstáculo de forma a indicar o sentido em que este deve ser saltado.
5. Não devem existir passagens obrigatórias a não ser em caso de necessidade absoluta.

### **ART. 264**

Só aplicável no Regulamento FEI.

### **ART. 265 – PROVAS POR EQUIPAS**

1. Só aplicável no Regulamento FEI.
2. Podem ser organizadas provas por equipas de acordo com as condições do programa.  
Restante só aplicável no Regulamento FEI.

### **ART. 266 – AMERICANA**

1. Esta prova disputa-se ao cronómetro sobre um percurso de obstáculos simples, devidamente numerados e com dimensões médias. Não são permitidos compostos. O percurso termina à primeira falta, qualquer que seja a sua natureza (derrube, desobediência, queda, etc.).  
Quando o obstáculo é derrubado ou o tempo fixado é atingido, toca-se a campainha ou sineta. O Atleta tem então que saltar o obstáculo seguinte e o cronómetro tem que ser parado no momento da recepção dos anteriores do cavalo no solo, após o salto efectuado, mas nenhum ponto é atribuído pelo salto realizado após o sinal da campainha ou de sineta.
2. Nesta prova os pontos atribuídos são: dois pontos por cada salto efectuado correctamente e um ponto pelo salto derrubado.
3. Quando a falta que faz terminar o percurso, é diferente de um derrube, (tal como uma desobediência ou uma queda) ou quando o Atleta não salta o obstáculo destinado à paragem do cronómetro, é dado o sinal de campainha ou sineta, para indicar o fim de percurso. O Atleta é então classificado atrás dos outros que tiverem obtido a mesma pontuação.

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

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

5.1. Sobre um determinado número de obstáculos:

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

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

5.2. Sobre um tempo fixado de 60 a 90 segundos – 45 em recinto coberto:

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

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

#### **ART. 267 – CONTRA-RELÓGIO**

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

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

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

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

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

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

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

## **ART. 268 – ESTAFETAS**

### 1. Generalidades:

1.1. Estas provas são disputadas por equipas de dois ou três Atletas. Os membros da equipa entram juntos em pista.

1.2. O percurso descrito no gráfico tem que ser completado consecutivamente e consoante o número de membros da equipa.

1.3. O Atleta que cruzar a linha de partida tem que saltar o primeiro obstáculo e o que saltar o último obstáculo tem de passar a linha de chegada para paragem do cronómetro. Se um membro da equipa passar a linha de chegada após outro ter transposto o penúltimo obstáculo, a equipa é eliminada.

1.4. O tempo do percurso é cronometrado desde que o primeiro Atleta passa a linha de partida até que o último Atleta da equipa cruza a linha de chegada.

1.5. O tempo concedido baseia-se na velocidade para o percurso e na sua extensão, multiplicada pelo número de elementos que compõem a equipa.

1.6. Se, durante o percurso, forem cometidas desobediências com derrube do obstáculo, o tempo de correcção tem que ser adicionado ao tempo efectuado na realização do percurso (ART. 232).

1.7. A eliminação de um membro da equipa acarreta a eliminação da equipa.

1.8. A segunda desobediência de qualquer membro da equipa ou a primeira queda de um Atleta/cavalo membro da equipa acarreta a eliminação de toda a equipa.

1.9. A equipa é eliminada se, na substituição, um Atleta realizar com o seu cavalo a batida do obstáculo seguinte antes do cavalo de outro Atleta ter chegado com os anteriores ao solo, ao transpor o obstáculo precedente.

As provas de Estafetas são disputadas nos seguintes moldes:

### 2. Estafetas normais:

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

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

2.3. Estas provas são julgadas segundo a Tabela C.

### 3. Estafetas à Americana:

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

#### 3.1. Sobre um número máximo de obstáculos:

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

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

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

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

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

3.2. Com um tempo total concedido:

3.2.1. Neste caso, é aplicado o prescrito nos parágrafos 1.1, 1.3, 1.4 e 1.5, acima mencionados.

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

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

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

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

4. Estafetas sucessivas à Americana:

Esta prova disputa-se segundo os mesmos princípios gerais das estafetas à americana com um número máximo de obstáculos. Contudo, os Atletas substituem-se após cada falta até completarem a prova, que consiste em tantos percursos quantos o número de cavaleiros que constituem a equipe.

5. Estafetas sucessivas à Americana com substituição facultativa:

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

5.2. Estas estafetas com substituição facultativa são julgadas segundo a Tabela C.

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

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

2. Pelos obstáculos saltados correctamente são atribuídos os seguintes pontos de bonificação: um ponto pelo obstáculo n.º 1; dois pontos pelo n.º 2; três pontos pelo n.º 3; e assim sucessivamente, o que confere um total máximo de 21, 36 ou de 55 pontos, conforme o número de obstáculos. Os obstáculos derrubados não auferem nenhum ponto. As outras faltas, além dos derrubes, são penalizadas pela Tabela A.

3. Esta prova pode ser disputada com cronómetro e desempate ao cronómetro, em caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar, após o percurso inicial; sem cronómetro com um desempate; ou directamente ao cronómetro. No caso de se disputar um desempate, este tem que ter no mínimo 6 obstáculos que podem ser aumentados e/ou alargados. Os obstáculos do desempate têm que ser saltados pela mesma ordem do percurso inicial mantendo-se a mesma numeração e, conseqüentemente, a mesma pontuação.

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

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

5.1. No caso de se aplicarem à Prova de Dificuldades Progressivas, as condições do ART. 270.12.2, esta realiza-se da seguinte forma:

O *Joker* não faz parte do percurso inicial. Após terminado o percurso inicial o Atleta dispõe de 20 segundos e de uma só tentativa para transpor o *Joker*.

O *Joker* tem que ser mais difícil e vale o dobro dos pontos do último obstáculo. No caso de derrube do *Joker*, o Atleta é penalizado deduzindo, à sua pontuação até ao momento, o valor atribuído ao *Joker*.

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

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

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

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

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

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

6. O toque de campainha ou de sineta indica o fim do percurso. O Atleta tem então de cruzar os visores de chegada numa das direcções, de modo a permitir que o seu tempo seja registado. No caso de não os cruzar, é classificado depois dos Atletas com o mesmo número de pontos. Os visores de chegada têm de ter quatro bandeirolas; uma bandeirola vermelha e uma branca em cada extremidade.

7. Se o tempo concedido for atingido no momento em que o cavalo já tenha efectuado a batida, este obstáculo pontua desde que correctamente saltado.

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

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

10. Todas as desobediências são penalizadas pelo tempo perdido pelo Atleta.

11. O Atleta que tenha obtido maior número de pontos é declarado vencedor. Em caso de igualdade de pontos, o tempo mais rápido obtido entre os visores de partida e de chegada, é decisivo. No caso ainda, de igualdade de pontos e tempo para o primeiro lugar, disputa-se um desempate segundo a mesma fórmula com um tempo concedido de 40 segundos.

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

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

12.2. O *Joker* não faz parte do percurso. Quando o tempo fixado expira a campanha é tocada para que o Atleta acabe o percurso. O Atleta tem de passar a linha de chegada para que o seu tempo seja registado. Tem então 20 segundos e uma tentativa para saltar o *Joker*. O Atleta recebe 200 pontos se este obstáculo for saltado correctamente, mas, se for derrubado são deduzidos 200 pontos ao total obtido. Também aplicável ao ART. 269 Dificuldades Progressivas.

13. Se após o toque da campanha ou sineta existir um *Joker* para saltar, conforme descrito no parágrafo anterior, apenas é permitida uma tentativa.

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

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

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

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

3. Esta prova disputa-se segundo a Tabela C, sem velocidade concedida.

4. Se o Atleta não terminar o seu percurso em 120 segundos após o seu início, é eliminado.

5. Todas as desobediências são penalizadas pelo tempo gasto pelo Atleta.

6. Se numa recusa ou furta houver derrube ou deslocamento do obstáculo, o Atleta só pode recomeçar o seu percurso quando o obstáculo derrubado ou deslocado estiver reconstruído e o Presidente do Júri de Terreno assinalar, com o toque de campainha ou sineta, que pode recomeçar. Pode então saltar o obstáculo que quiser. Neste caso, são adicionados 6 segundos para tempo de correcção (ART. 232).

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

1. Esta prova é disputada por pares de Atletas que se defrontam simultaneamente. Os Atletas são apurados através de uma prova separada, ou de um percurso qualificativo inicial, julgados pela Tabela A com cronómetro, ou pela Tabela C, conforme estabelecido no programa.

2. Os dois Atletas competem um contra o outro, em simultâneo sobre dois percursos idênticos. Os compostos não são permitidos. Se um dos Atletas se atravessar no percurso do outro e, como resultado, interferir com o percurso do adversário é eliminado.

3. O vencedor de cada eliminatória (de dois Atletas) é apurado para uma outra eliminatória, e assim sucessivamente, até se encontrarem os dois finalistas para decidir o vencedor da prova.

4. Nas eliminatórias cada Atleta só pode montar um cavalo. Os Atletas que tenham sido classificados com mais do que um cavalo têm que escolher aquele com que desejam participar. Se o Atleta souber que o seu adversário retirou da eliminatória, tem que terminar a eliminatória em questão.

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



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

Qualquer infracção das previstas no artigo 240 implica a eliminação.

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

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

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

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

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

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

### **ART. 273 – PROVA EM DUAS MÃOS**

1. Esta prova é disputada, com a mesma velocidade, sobre dois percursos iguais ou diferentes, no que se refere ao traçado, ao número de obstáculos ou às dimensões dos mesmos. Cada Atleta tem que participar nas duas mãos com o mesmo cavalo. Os Atletas eliminados ou que retiraram durante a Primeira Mão, não podem participar na segunda e não podem ser classificados.

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

2.1. Todos os Atletas.

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

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

<b>Primeira Mão</b>	<b>Segunda Mão</b>		<b>Desempate</b>
Tabela A	Tabela A	Ordem de entrada	Ordem de entrada
3.1 Ao cronómetro	Sem cronómetro	Ordem inversa de pontos e tempo da 1ª Mão	A mesma da 2ª Mão
3.2 Sem cronómetro	Sem cronómetro	Ordem inversa de pontos da 1ª Mão; em caso de igualdade mantém a ordem da 1ª Mão	A mesma da 2ª Mão
3.3 Com ou sem cronómetro	Com cronómetro	Ordem inversa de pontos e tempo (se houver) da 1ª Mão	Sem desempate

#### 4. Classificação

4.1. Os Atletas são classificados de acordo com os pontos e tempos do desempate. Os restantes Atletas são classificados de acordo com a soma dos pontos das duas Mãos e o tempo da primeira.

4.2. Os Atletas são classificados de acordo com os pontos e tempos do desempate. Os restantes Atletas serão classificados de acordo com a soma dos pontos das duas Mãos.

4.3. Os Atletas são classificados de acordo com a soma dos pontos das duas Mãos e o tempo da segunda Mão.

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

1. Esta prova é composta por duas fases, disputadas sem interrupção, cada uma com uma determinada velocidade exigida, igual ou diferente. A linha de chegada da Primeira Fase coincide com a linha de partida da Segunda Fase.

2. O percurso da Primeira Fase tem 7 ou 9 obstáculos, simples ou compostos. A Segunda Fase disputa-se sobre 4 a 6 obstáculos, podendo incluir um composto.

3. Os Atletas penalizados na Primeira Fase são parados e avisados, pelo toque de campainha ou sineta, depois de saltar o último obstáculo da primeira fase. Se a falta ocorrer, por ter excedido o tempo concedido, são avisados depois de terem passado a linha de chegada. Os Atletas têm que parar após a passagem da primeira linha de chegada.

4. Os Atletas não penalizados na Primeira Fase continuam o seu percurso para a Segunda Fase, que termina após a passagem da segunda linha de chegada.

5. A forma de julgar esta prova tem que estar especificada no programa, segundo uma das seguintes fórmulas:

<b>Primeira Fase</b>	<b>Segunda Fase</b>	<b>Classificação</b>
5.1 Tabela A sem cronómetro	Tabela A sem cronómetro	De acordo com a penalização da Segunda Fase e se necessário segundo a penalização da Primeira Fase
5.2 Tabela A sem cronómetro	Tabela A com cronómetro	De acordo com os pontos e tempo da Segunda Fase, e se necessário com os pontos da Primeira Fase.
5.3 Tabela A com cronómetro	Tabela A com cronómetro	De acordo com os pontos e tempo da Segunda Fase, e pontos e tempo da Primeira Fase.
5.4 Tabela A sem cronómetro	Tabela C	De acordo com o tempo total (Tabela C) da Segunda Fase, e se necessário com os pontos da Primeira Fase
5.5 Tabela A com cronómetro	Tabela C	De acordo com o tempo total (Tabela C) da Segunda Fase, e se necessário com os pontos e tempo da Primeira Fase

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

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

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

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

2. Tem que estar estipulado no programa tanto a forma como os Atletas são distribuídos pelos grupos, assim como a maneira pela qual é elaborada a ordem de entrada dos grupos e dos Atletas dentro de cada grupo.

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

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

1. Prova em Duas Mãos com uma Final:
  - 1.1. Nesta prova os melhores 16 Atletas da Primeira Mão são apurados para a Segunda Mão, onde entram pela ordem inversa da classificação (pontos e tempo).
  - 1.2. Os melhores 8 Atletas na totalidade de pontos e tempo das duas Mãos, ou totalidade de pontos e tempo da Segunda Mão, participam na Final.
  - 1.3. O percurso da Segunda Mão pode ser diferente do da Primeira Mão.
  - 1.4. O percurso da Final deve ser reduzido e disputado sobre obstáculos da Primeira e/ou da Segunda Mão.
  - 1.5. A ordem de entrada da Final é feita pela ordem inversa da classificação, total de faltas e tempo das duas Mãos ou total de pontos e tempo da Segunda Mão, conforme o estipulado no programa.
  - 1.6. Na Final, todos os Atletas partem com 0 pontos.
  - 1.7. Os três percursos são julgados pela Tabela A com cronómetro. A penalização por exceder o tempo concedido na Final é de um ponto por cada quatro segundos começados.
  - 1.8. Esta prova não pode ser utilizada para um Grande Prémio ou para a prova mais bem paga de um concurso ou ainda como qualificativa para outra prova.
  - 1.9. Se um Atleta apurado para a Final não participar não pode ser substituído.
2. Prova com uma Mão e uma Final – na Final os Atletas partem com zero pontos:
  - 2.1. Nesta prova os 10 melhores conjuntos (pelo menos 25% e em todo o caso todos os percursos sem faltas) do percurso inicial são qualificados para participar na Final, na qual entram pela ordem inversa dos resultados (pontos e tempo) do percurso inicial.

- 2.2. Na Final todos os Atletas começam com zero pontos.
- 2.3. Ambos os percursos são julgados pela Tabela A com cronómetro. O excesso de tempo na Final é penalizado por um ponto por cada quatro segundos começados.
- 2.4. Esta prova não pode ser utilizada para um Grande Prémio ou para a prova mais bem paga de um concurso ou ainda como qualificativa para outra prova.
- 2.5. Se um Atleta apurado para a Final não participar não pode ser substituído.

#### **ART. 277 – DERBY**

1. O percurso de *Derby* é disputado numa única mão, com uma extensão entre 1.000 m e 1.300 m, e tem que ter no mínimo 50% dos esforços sobre obstáculos naturais. Pode estar previsto um único desempate, desde que esteja estipulado no programa.
  
2. O *Derby* pode ser julgado pela Tabela A ou Tabela C.  
Se for julgado pela Tabela C não há tempo concedido mas sim um tempo limite. O tempo limite pode ser aumentado à discricção do Júri de Terreno se a extensão do percurso exceder os valores utilizados para determinar o tempo limite como estabelecido no Artigo 239.3.
  
3. Mesmo que esta prova seja a mais bem paga do concurso, cada Atleta pode entrar com o máximo de três cavalos, de acordo com as condições do programa.

#### **ART. 278 – DUPLOS E TRIPLOS**

1. A prova é composta por seis obstáculos: um obstáculo simples como primeiro, e cinco compostos. No mínimo um dos compostos tem que ser um triplo.
  
2. A prova pode ser julgada pela Tabela A ou Tabela C.
  
3. Se no programa do evento, estiver previsto um desempate, este tem que ser disputado sobre seis obstáculos. Tem que incluir um duplo, um triplo e quatro obstáculos simples, ou três duplos e três obstáculos simples. Para esse efeito, têm de ser retirados alguns elementos dos compostos, da primeira mão.
  
4. O prescrito no ART. 204.5 não se aplica a esta prova, contudo a extensão desta prova não pode exceder os 600 m.

#### **ART. 279**

Só aplicável no regulamento FEI.

## **CAPÍTULO XIII – INSPECÇÕES E EXAMES VETERINÁRIOS; CONTROLE DE MEDICAMENTOS E PASSAPORTES DE CAVALOS**

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

As inspecções e exames veterinários têm que ser efectuados em conformidade com os regulamentos veterinários.

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

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

### **ART. 282 – PASSAPORTES DE CAVALOS**

1. Qualquer cavalo inscrito, não importa em que prova, num CSN ou CSI\*/\*\* no estrangeiro, e qualquer cavalo inscrito em concursos CSI\*\*, CSI-Y-J/CH/P/V Categoria A e acima, CSIOs, Campeonatos, Jogos regionais e Olímpicos, no seu país ou no estrangeiro, tem que possuir um passaporte Oficial FEI válido, ou um passaporte nacional aprovado pela FEI, acompanhado de uma carta de reconhecimento FEI, como documento de identificação e de forma a definir a propriedade do cavalo.

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