

PROVA DE MANEIO E VELOCIDADE

PICADEIRO CENTRAL: 9 DE JULHO, 22 H

REGULAMENTO

1. COMPOSIÇÃO DA PROVA

- a) Uma vez que os andamentos utilizados no trabalho de campo são o passo e o galope, não será permitido a utilização do trote, tendo como consequência uma grande penalização.
- b) Um cavaleiro poderá entrar em prova com mais do que uma montada.

2. MONTADAS

- a) Animais de qualquer raça de sela.
- b) Animais de ambos os sexos.
- c) Animais com idade igual ou superior a 4 anos.
- d) Animais acima de 1,50m.

3. TRAJES E ARREIOS

- a) Os conjuntos terão de respeitar as normas do traje à Portuguesa ou à Espanhola, bem como os arreios, sob pena de não poderem entrar em prova.
- b) Não é permitido o uso de qualquer outra peça de vestuário ou adorno referentes a outro tipo de traje.
- c) É obrigatório o uso de esporas sendo estas de acordo com o traje.
- d) A embocadura será de freio ou freio-bridão, sendo o freio de bocado inteiriço.
- e) Não é permitido o uso de sarretas, de gamarras e de ligaduras
- f) Protecções de Dorso serão permitidas desde que não sejam visíveis.
- g) É permitido o uso de caneleiras e cloches.

4. PRÉMIOS

Os prémios são os que estão previstos na Lista Geral de Prémios

5. COMISSÃO(ÕES) ORGANIZADORA(S)

5.1. JUÍZES E SECRETÁRIOS

Juíz Mário Mateus, João Pinto Ângelo e Valentina Andrade e Presidente do Júri Joana Flores, nomeados pela ARTM.

5.3 CAVALEIROS

São todos os concorrentes que participem no concurso.

6. A PROVA

6.1. ORDEM DE ENTRADA

- a) A elaboração da ordem de entrada é elaborada pelo Secretário Geral da Prova.
- b) Se um concorrente participar com mais de uma montada, deverá ter garantido um intervalo mínimo de cinco concorrentes.
- c) A ordem de entrada deverá ser afixada pelo menos 30 minutos antes da hora do início do concurso.
- d) Os concorrentes têm 45 segundos, após a chamada, para entrarem no recinto (pista), ao fim do qual, caso não compareçam, serão desclassificados.
- e) O mesmo acontece se após o toque da sineta o concorrente demorar mais de um minuto a iniciar a sua prova.

6.2. SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO

- a) Nesta prova, a classificação baseia-se no tempo gasto pelos concorrentes para efectuar o percurso, acrescido das penalidades em tempo, por faltas cometidas e reduzido do tempo pelas bonificações conseguidas.
- b) O tempo começa a contar à passagem dos visores de partida e termina quando o conjunto cruzar os visores de chegada. Os visores de partida e chegada podem ou não ser coincidentes.

7. PROVA

7.1. DESCRIÇÃO DOS OBSTÁCULOS

- 1) Oito entre bidões - O obstáculo consiste em dois bidões dispostos a três ou quatro metros de distância um do outro. O cavalo deverá entrar a galope entre os bidões efectuando uma volta de cerca de três ou quatro metros de diâmetro à volta do bidão da direita.
- 2) Ponte de madeira - O obstáculo consiste numa ponte em madeira. O obstáculo deve ter pelo menos dois metros de comprimento, 1,50m de largura e 20 cm de altura, no máximo. Eventualmente, poderão ser feitas duas passagens (uma em cada sentido).
- 3) Passos Laterais Sobre um tronco. Este exercício consiste numa vara elevada a 5 cm do chão, o cavalo deve aproximar-se dela, ficando perpendicularmente ao tronco, depois o obstáculo tem que ser transposto, ficando sempre entre os posteriores e os anteriores do animal, mas nunca devendo ser tocado.
- 4) Salto sobre Fardos de Palha - O obstáculo consiste em 3 ou 4 fardos de palha ao cutelo, sobre os quais se encontra uma vara. Eventualmente poderão ser feitas duas passagens (uma em cada sentido).
- 5) Redil - Consiste numa cerca, com uma entrada, dentro da qual há uma outra cerca no interior da qual se encontram animais (galinhas, gansos, patos, leitões, etc.). O obstáculo deve ser superado, entrando num sentido e dando uma volta completa.

6) Slalom entre Estacas/Bidões - O obstáculo é composto por um mínimo de quatro estacas/bidões. O sentido do percurso é estabelecido pelo próprio traçado. O obstáculo deve ser superado com entrada a galope.

7) Bidões - O obstáculo consiste em três bidões colocados nos três vértices de um triângulo equilátero de três ou quatro metros de lado (a medida do lado do triângulo, é feita a partir do centro dos bidões).

8) Estaca - Contornar uma estaca situada num local, que obrigue o conjunto a fazer uma mudança de direcção superior a 135°.

9) Cancela (Portão) - A cancela poderá ser substituído por uma corda. De acordo com o percurso, a cancela poderá estar colocada com uma abertura à direita ou esquerda.

O obstáculo deve superar-se da seguinte maneira: Vindo a galope até perto do obstáculo, o cavalo aproxima-se dando algumas passadas a passo. O cavalo coloca-se de lado da cancela, (à esquerda ou à direita segundo o sentido da abertura). Com a mão direita o cavaleiro levanta o anel de ferro e abre a cancela. Sem largar a cancela passa para o outro lado da mesma.

Quando o cavalo se encontra completamente do outro lado da cancela, o cavaleiro pode recuar um ou dois passos de forma a fechar a cancela. Finalmente coloca o anel de ferro no sítio, concluindo assim o obstáculo. Durante a execução do exercício, a mão do cavaleiro não deve largar a cancela.

10) Sineta no fim do corredor - Duas travessas apoiadas em 2 suportes constituindo um corredor. Uma sineta situada no fim do corredor.

O obstáculo deve ser superado da seguinte maneira: o cavalo aproxima-se do corredor a passo, entra e avança até ao seu final. O cavaleiro toca a campainha e em seguida faz recuar o cavalo percorrendo de novo o corredor a recuar, até sair deste com os anteriores.

11) Bilha de Barro - Este obstáculo consiste numa mesa sobre o qual deve estar uma bilha com líquido (água). O obstáculo supera-se da seguinte maneira: o cavaleiro deverá aproximar-se da mesa, pegar na bilha e beber ou elevar a bilha a um nível superior ao da sua cabeça, tornando a deixar o recipiente, direito, sobre a mesa.

A bilha pode ser substituída por uma garrafa cheia (de líquido ou areia).

12) Retirar uma Vara (pampilho) de um Bidão - O cavaleiro deve aproximar-se do bidão (ou de recipiente que contém a vara), a galope, e retirá-la, não devendo haver qualquer reparo da parte do cavalo. O cavalo deve seguir sempre com um galope constante e cadenciado não devendo fazer qualquer estranho ou reparo ao aparecimento do bidão e ao recolher da vara por parte do cavaleiro.

13) Depositar a Vara (pampilho) num Bidão - Este obstáculo deve ser classificado em moldes idênticos ao n.º 14, havendo apenas a diferença de a vara ter que ser colocada no recipiente.

Se antes de depositar a vara esta cair, o concorrente não pode continuar a prova sob pena de desclassificação. Assim, para que isso não aconteça, o concorrente deve apear, agarrar na vara voltar a montar e depois prosseguir a prova, independentemente desta ter batido no fundo do bidão e ter saltado para fora.

14) Com a Vara Derrubar de uma Base Colocada a uma Altura Variável uma Bola, ou enfiar uma Argola - Com a ponta da vara, e a galope, o concorrente deve derrubar de uma base situada a alturas variadas uma bola. As bolas podem ser substituídas por argolas de cerca de 15cm de diâmetro que devem ser enfiadas na vara. A base pode ter várias formas, e pode haver até um número de três.

Se o cavaleiro bater com a vara no suporte ou em qualquer outra parte do obstáculo, mesmo que derrube a bola (ou enfie a argola), deverá ter uma classificação mais baixa que se bater só na bola (ou enfiar a argola).

Os exercícios 12), 13) e 14) podem ser classificados como um só.

7.2. ERRO DE PERCURSO

a) Erro de percurso é uma falta na forma de abordar o obstáculo ou incorrecção na sequência dos obstáculos. Isto é, quando o concorrente:

Inicia o obstáculo (x+1) sem ter feito o número x, aborda um dos componentes do obstáculo sem passar as bandeiras de entrada ou sem ter abordado um componente anterior. Não descrever a coreografia correcta dentro do obstáculo, Não sai pelas bandeiras de saída do obstáculo.

b) Considera-se um erro consumado quando o concorrente inicia o obstáculo seguinte sem: ter corrigido a forma como abordou o anterior, ter feito o obstáculo anterior.

c) Obstáculos Não Efectuados - Os Obstáculos não efectuados, incluindo os seus adereços, número e bandeiras de entrada e de saída, podem ser transpostos durante a realização do percurso. O derrube dum obstáculo não efectuado, ou de parte deste, acarreta uma penalização.

d) Obstáculos Efectuados - Poderão ser transpostos durante a realização do percurso, incluindo os seus adereços, número e as bandeiras de entrada e de saída do respectivo obstáculo. Caso o concorrente derrube, parte ou o total de um obstáculo já efectuado, será penalizado em tempo, nos mesmos moldes definidos para a sua realização.

7.3. PARTICULARIDADES EM ALGUNS DOS OBSTÁCULOS

a) O redil apenas será feito num dos sentidos. Aqui deverão ser colocadas sobre os componentes do redil, bolas de ténis. A queda das bolas comprovará que esse componente se deslocou, sendo-lhe aplicada penalização definida em 7.4.

b) No corredor deverão ser colocadas sobre os seus componentes, bolas de ténis. A queda das bolas comprovará que esse componente se deslocou, sendo-lhe aplicada penalização definida em 7.4.

c) No obstáculo da vara são colocados calços de sustentação da vara (5 cm).

7.4. PENALIZAÇÕES E BONIFICAÇÕES EM TEMPO NA PROVA

Oito entre bidões ou 3 bidões

- Derrube de cada bidão +10 Seg.
- Engano não corrigido na coreografia do obstáculo Desclassificação

Ponte de Madeira

- Não atravessar a ponte Desclassificação
- Derrube de parte do obstáculo +10 Seg.

Slalon entre estacas em Paralelo ou Slalon Simples

- Derrube de cada estaca +10 Seg.
- Engano não corrigido Desclassificação

Salto sobre Fardos de Palha

- Derrube da vara colocada sobre os fardos de palha +10 Seg.
- Deslocamento de cada fardo de palha +10 Seg.

Redil

- Derrube de parte do obstáculo +10 Seg.
- Sair com os quatro membros por um dos lados +20 Seg.

Estaca

- Derrube da Estaca +5 Seg.

Cancela (Portão)

- Não fechar a cancela +20 Seg.
- Derrube de cada antepara +10 Seg.
- Derrube da cancela +10 Seg.

Sineta no Fim do Corredor

- Derrube/Deslocamento de parte do obstáculo +10 Seg.//**Componente**
- Não tocar a sineta Desclassificação

Bilha de Barro

- Não elevar a bilha (beber) +10 Seg.
- Derrube da mesa +20 Seg.

Retirar uma Vara (Pampilho) de um bidão

- Não retirar a vara (Pampilho) Desclassificação
- Vara retirada, caída, não apanhada Desclassificação
- Derrube do bidão +10 Seg.

Depositar a Vara (Pampilho) num bidão

- Não colocar a vara Desclassificação
- Vara caída mas posteriormente apanhada e colocada no recipiente após o cavaleiro montar Não penaliza
- Derrube do bidão depois de colocada +10 seg.
- Derrube do bidão antes da vara colocada sem rectificação Desclassificação

Nota: Mesmo que a vara bata no fundo do recipiente onde deve ser depositada, e salte para fora, o exercício não se considera executado. Se a vara não ficar dentro do recipiente, o concorrente tem de apear, apanhá-la e voltar a montar, continuando o percurso, depositando-a no recipiente. O mesmo deverá ser feito se a vara cair em qualquer ponto do percurso anterior a este obstáculo.

Com a Vara enfiar uma Argola

- Enfiar a argola (desde que depositada com a vara) - 5 Seg.
- Derrube das anteparas +10 Seg.

Passos Laterais Sobre um Tronco

- Queda do tronco + 10 Seg.

7.5. MOTIVOS DE ELIMINAÇÃO

7.5.1 Motivos de Caracter Geral

- a) Demorar mais de um minuto a entrar no recinto após a chamada.
- b) Entrar em pista antes do toque de entrada.
- c) Demorar mais de um minuto para iniciar a prova após o toque da sineta.
- d) Não cumprimentar o Júri, sem que tenham sido dispensados os cumprimentos.
- e) Cavalo apresentar sangue em qualquer zona exterior do corpo provocado pela embocadura, esporas e vara ou feridas anteriores não curadas. Se claudicar.
- f) Cavaleiro maltratar o cavalo.
- g) Todas as faltas relativas ao estabelecido no ponto Traje e Arreios.
- h) Queda do cavaleiro.
- i) Ajuda exteriores de qualquer natureza.
- j) Recurso a quaisquer substâncias susceptíveis de camuflar feridas ou assentaduras.

7.5.2. Motivos Particulares na Prova

- a) Iniciar a prova e, nomeadamente passar os visores antes do sinal do Presidente do Juiz.
- b) Erro no percurso, sem correcção.
- c) Terceira recusa consecutiva no mesmo obstáculo.
- d) Não transposição de um obstáculo.
- e) Não passar os visores.
- f) Quando um concorrente durante a prova cruzar os visores de partida ou de chegada durante a realização da prova.