



## ESPORTES EQUESTRES

As Regras Oficiais Special Olympics deverão controlar todas as suas competições de esportes eqüestres. Como programa internacional de esportes, o Special Olympics criou estas regras baseando-se nas regras para competições de esportes eqüestres da Federação Eqüestre Internacional (Federation Equestre Internationale - FEI), Associação de Cavalos de Exibição (American Horse Shows Association - AHSA) e Associação Americana de Cavalo Quarto de Milha (American Quarter Horse Association - AQHA). As regras da FEI ou do Corpo Gestor Nacional (National Governing Body) deverão ser aplicadas exceto quando entrarem em conflito com as Regras Oficiais Special Olympics. Nesses casos, as Regras Oficiais Special Olympics deverão ser seguidas.

Um atleta portador da síndrome Down com diagnóstico de instabilidade Atlanto-axial não poderá participar de eventos eqüestres. *Atletas eqüestres serão classificados com base somente em sua habilidade. A classificação não será baseada em idade ou sexo.*

### SEÇÃO A – EVENTOS OFICIAIS

1. Adestramento
2. Prix Caprilli
3. Equitação Inglesa (obrigatório como teste preliminar)
4. Equitação de Assento Stock (obrigatório como teste preliminar)
5. Montaria estilo Western
6. Trilhas de trabalho
7. Exibição nas classes parada/cabeçada
8. Eventos de Gincana
  - a. Cruzamento de postes
  - b. Corrida de barril
  - c. Corrida de estacas em forma de 8
  - d. Revezamentos de times
9. Times de exercício de dois e quatro
10. Revezamentos de time Esportes Unificados (Unified Sports) A
11. Ties de exercício de Esportes Unificados (Unified Sports)

### SEÇÃO B – CLASSIFICANDO EM DIVISÕES

1. Os cavaleiros são selecionados para uma divisão de acordo com sua habilidade de controlar com segurança quaisquer movimentos exigidos na classe. Essa habilidade é indicada pelo Perfil do Cavaleiro, preenchido pelo treinador Special Olympics antes das competições e entregue junto ao formulário de inscrição do atleta.

- a. Os Perfis dos Cavaleiros devem conter as seguintes informações:
  - 1) Inabilidade física de comandar o trote – confirmado por um atestado de um fisioterapeuta
  - 2) Inabilidade de sentar no jog - confirmado por um atestado de um fisioterapeuta
  - 3) Inabilidade física de usar botas com salto - confirmado por um atestado de um fisioterapeuta
  - 4) Os seguintes requisitos de equipamento devem ser seguidos para atletas impossibilitados de usar botas com salto:
    - a) Cavaleiros de Equipamento Estilo Western devem ter antolhos e outros estribos de segurança
    - b) Cavaleiros de Estilo Inglês devem usar estribos de segurança tipo Pavão, Ferros de Formato S ou botas Devonshire



## EQUESTRIAN

2. Os cavaleiros podem entrar em toda ou qualquer classe da sua divisão, mas não podem trocar de divisões.

3. Deve-se levar em conta que todos os atletas competem de acordo com habilidade e idade. Atletas equestres não são separados por sexo.

Se houver menos de três atletas num grupo de idade, os grupos podem ser combinados para fazer uma competição, mas os níveis não poderão ser combinados.

### 4. Definições

a. Assistido: o cavaleiro precisa de assistência física de um ou dois acompanhantes e/ou da presença de um líder. Qualquer ajuda na arena é considerada "assistência"

b. Independente: o cavaleiro independente não pode ser ajudado enquanto estiver competindo

c. Limitações físicas: impossibilitado de controlar o trote ou sentar no jog

### 5. Divisões

a. Nível A: passo, trote/jog, cânter/lope – somente Independente. O cavaleiro deve competir sem modificações nas regras NGB

1) A: pode realizar quaisquer requisitos da classe

2) AL: cavaleiros que possuem uma deficiência física que os impossibilita comandar o trote ou sentar no jog

b. Nível B: passo e trote/jog

1) B-I: Independente, pode realizar quaisquer requisitos da classe

2) B-IL: Cavaleiros Independentes que possuem deficiência física que os impossibilita comandar o trote ou sentar no jog

3) B-A: Assistido, pode realizar quaisquer requisitos da classe

4) B-AL: Cavaleiros assistidos que possuem uma deficiência física que os impossibilita comandar o trote ou sentar no jog.

c. Nível C: Cavaleiros montarão somente na caminhada

1) C-I: Independente

2) C-A: Assistido

### Nível da divisão do Cavaleiro

		C-A	C-I	B-A B-AL	B-I B-IL	A A-L
Adestramento		x		x	x	
Prix Caprili					x	
Equitação Inglesa	x	x	x	x	x	
Equitação estilo Western	x	x	x	x	x	
Montaria estilo Western			x	x		
Trilhas de trabalho	x	x	x	x	x	
Exibição	x		x	x		
Revezamentos de times	x	x	x	x	x	
Cruzamento de postes					x	x
Corrida de barril				x	x	
Corrida de estacas em forma de 8				x	x	
Times de exercício de 2 ou 4	x	x	x	x	x	



## SEÇÃO C - TRAJE

### 1. Regras Gerais: roupas devem ser como uniformes e bem cuidadas.

a. Todos os cavaleiros devem usar botas de salto apropriadas para o estilo de equipamento que eles estão apresentando.

1) Cavaleiros que precisam usar outro calçado por motivo de uma deficiência física devem ter um atestado de um fisioterapeuta fornecido junto do formulário de inscrição.

a) Cavaleiros de equipamento estilo Inglês devem usar estribos de segurança tipo Pavão, Ferros de Formato S ou botas Devonshire

b) Cavaleiros de equipamento de estilo Western devem usar antolhos ou outros estribos de segurança aprovados

b. Todos os cavaleiros devem usar capacetes de proteção aprovados pelo SEI-ASTM ou BHS com proteção de queixo que deve estar preso durante todo o tempo em que estiverem trabalhando ao redor dos cavalos.

c. Os competidores devem usar seu número disposto de maneira visível nas costas durante a competição, treino e enquanto estiverem na área de espera.

d. Durante o treino, os atletas devem seguir as regras sobre capacete, botas e calças compridas, mas podem usar camisas de manga curta.

### 2. Traje de Equipamento Estilo Inglês

- a. Um casaco de montaria curto e de cor escura
- b. Uma camisa de montaria ou estilo Oxford, de manga comprida ou curta, de cor lisa, preferencialmente branca
- c. Gravata ou coleira
- d. Calças ou culotes
- e. Luvas e esporas são opcionais
- f. Os atletas terão permissão para utilizar um protetor de chapéu ou capa de chuva no caso de tempo chuvoso
- g. Em caso de calor extremo

mo (acima de 80 graus Fahrenheit) os juízes poderão permitir que os atletas apresentem-se sem jaqueta de montaria

### 3. Traje de Equipamento Estilo Western

- a. Calças/Jeans
  - b. Camisa de manga comprida de cor sóbria e colarinho
  - c. Um cinto sob passantes
  - d. Gravatas, lenços, bolos, calças de caubói e luvas são opcionais
- 1) Calças de caubói são proibidas em todos os eventos de gincana e classes de exibição
  - 2) O uso de chapéu tipo Western sobre um capacete aprovado é opcional

## SEÇÃO D – EQUIPAMENTO

### 1. Geral

a. As selas devem servir no cavalo. O equipamento apropriado é fornecido pelo competidor em acordo com o proprietário do cavalo.

- 1) Um atleta pode usar sua própria sela desde que ela sirva no cavalo que está montando
- 2) Selas adaptadas devem ser aprovadas pelo Diretor do Evento antes da competição

b. Os cabrestos são exigidos em todas as classes assistidas. A linha guia deve ser presa ao cabresto e não à cabeçada.

- 1) O cabresto pode estar sobre ou sob a cabeçada desde que não interfira no uso do freio ou das rédeas.

c. Equipamento PROIBIDO (refere-se tanto à área de aquecimento quanto a área de competição).



## EQUESTRIAN

- 1) Rédeas de corrida, laterais ou de postura
- 2) Protetores de assento – se o atleta precisa utilizar deve ser declarado no Perfil do Cavaleiro e aprovado
- 3) Botas, ataduras ou antolhos
- 4) Protetores de nariz

d. Os cavaleiros podem usar um equipamento de adaptação sem sofrer penalidade, mas o adereço não deve de maneira alguma estar preso ao cavalo ou à sela. O equipamento de adaptação deve ser declarado no Perfil do Cavaleiro.

e. As cabeçadas devem ser apropriadas à classe inscrita e seguir as exigências do regulamento.

f. Nas competições Internacionais, Nacionais e de Capítulo é obrigatório ter os freios abaixados e inspecionados em todos os cavalos. Os cavaleiros devem estar desmontados para essa inspeção.

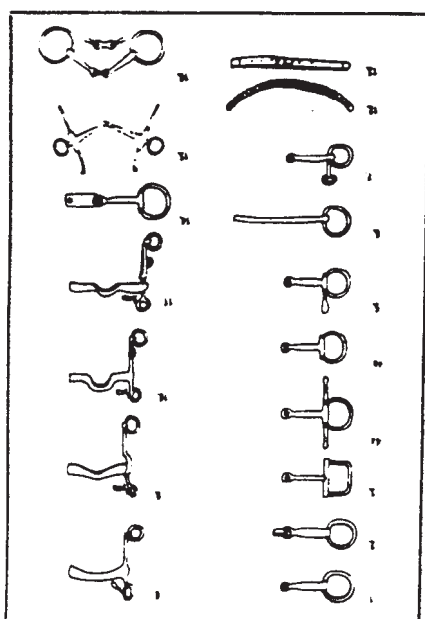
### 2. Adestramento e Prix Caprilli

a. Uma sela inglesa com estribos é obrigatória em todos os níveis.

b. É exigido um freio/bridão.

c. Um cavesson regular, um fechador de boca tipo drop, cruzado ou tipo flash é obrigatório.

d. Todos os freios devem ser lisos e sólidos. Todas as partes do freio que entram na boca do cavalo, ou seja, a boqueira, devem ser de dois ou mais metais ou materiais. Somente os seguintes freios são permitidos para todos os níveis de teste:



- 1) Bridão comum com articulação
- 2) Bridão comum com dupla articulação
- 3) Bridão comum em D
- 4) Bridão
  - a. com caimbas, com ou sem passantes
  - b. sem caimbas (egg-butt)
- 5) Bridão somente com articulações na parte superior ou inferior
- 6) Bridão sem articulação (tipo Mullen-mouth)
- 7) Bridão com caimbas (tipo hanging ou drop cheek, Baucher) - este pode ser com um anel em D ou outro bridão como na figura nº 1-6
- 8) Dr. Bristol
- 9) Bridão tipo Fulmer
- 10) Bridão tipo Francês

Observação: quaisquer dos anteriores podem ser cobertos com borracha ou couro. Freios com embocaduras feitas de material sintético são permitidos, desde que o formato do freio siga o formato de um dos freios ilustrados.

e. Martingais são permitidos somente em Prix Caprilli.

f. Equipamento opcional:

- 1) Um chicote pouco maior que 1 metro (3'3 1/2") incluindo correia pode ser carregado durante as classes de Adestramento e Prix Caprilli



### 3. Equitação Inglesa e Provas Inglesas

a. Uma sela estilo inglês de que qualquer tipo é exigida.

b. Um chicote não maior que 1 metro (3'3 1/2") incluindo correia pode ser carregado.

c. Estribos:

- 1) Os cavaleiros que usam botas com saltos podem usar estribos comuns
- 2) É extremamente recomendado o uso de estribos de segurança
- 3) O uso de estribos de segurança, como o estribo de segurança Pavão, o estribo de formato S ou botas Devonshire é obrigatório para atletas que estiverem usando calçados diferentes
- 4) Os cavaleiros devem trazer seus próprios estribos de segurança e de couro (a não ser que o competidor decida o contrário, o que deve vir especificado no Convite ou no Guia de Treinadores antes da competição)

d. Cabeçadas:

- 1) É exigido um Freio/Bridão
- 2) É obrigatório um cavesson regular, um fechador de boca tipo drop, cruzado ou tipo flash
- 3) Todos os freios devem ser lisos e sólidos.
- 4) Todas as partes de um freio que entram na boca do cavalo, ou seja, a boqueira, deve ser de dois ou mais metais ou materiais

e. A regulação de cabrestos e freios pelham, com cavesson são recomendados.

- 1) Um juiz pode penalizar, ao seu critério, um cavalo com freios ou embocaduras não-convencionais
- 2) Botas e ataduras de cores sóbrias são permitidas somente nas classes de Trilhas
- 3) Martingais são proibidos
- 4) Esporas, chicotes modificados e bastões são opcionais

### 4. Equitação de Assento Stock, Montaria Western e Provas de Trabalho estilo Western

a. Selas

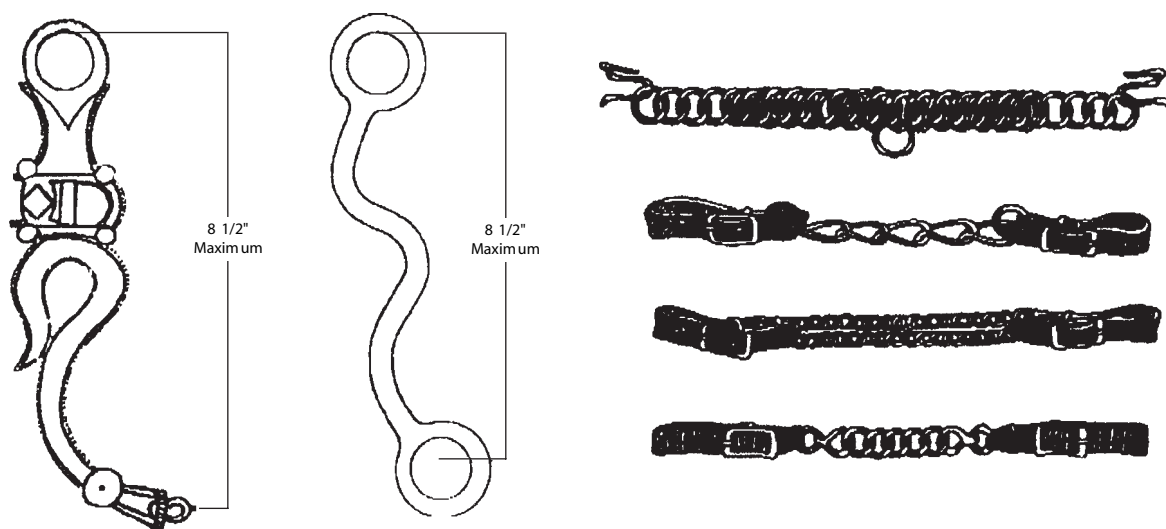
- 1) A sela deve servir no cavaleiro. Ela pode ser lisa ou ter forquilha cheia e deve ter um cantle alto ou baixo. Nada que impediria os estribos de pendurarem-se livremente deve ser adicionado ou retirado de uma sela Western típica.



## EQUESTRIAN

### b. Freios e Cabrestos

- 1) Um freio Western típico é caracterizado por possuir uma haste com comprimento total de 21 centímetros (8 1/2"). A embocadura consiste de uma barra de meta de 75 milímetros (3/8") até 3 centímetros de diâmetro, variando de uma barra reta a uma embocadura articulada. Nada pode estender-se abaixo do plano horizontal da embocadura além do rolo preso ao centro do freio. Argolas giratórias e embocaduras lisas de Polo são permitidas. As rédeas devem ser presas em cada haste.
- 2) Uma tira de couro para o queixo ou uma corrente curva podem ser usados, mas precisam ter ao menos 1 cm (1/2") de largura e ficar próximo da mandíbula do cavalo.



### c. Equipamento Opcional

- 1) Carregar um lariat ou reata é opcional durante a Equitação de Assento Stock e nas classes de Treino. Quando carregado, ele deve ser preso à forquilha da sela.
- 2) Equipamento de prata pode ser usado, mas não deve ter preferência sobre um equipamento em bom funcionamento.
- 3) Tornozeleira, sino e botas de derrapagem são permitidos apenas onde a seqüência de enduro é exigida.

### d. Equipamentos Proibidos

- 1) Hackamores
- 2) Travas
- 3) Martingais de corrida
- 4) Rédeas de comando
- 5) Bosals
- 6) Embocadura tipo cavesson
- 7) Aparelhos de arame/metal/couro como parte da correia de queixo e
- 8) Ferraduras diferentes das ferraduras padrão



## 5. Da parte superior da Cabeçada até o Anel de Rédea – Algumas correntes curvas aceitáveis

### Exibição

- a. Atletas com cavalos que estejam utilizando Equipamento Estilo Western podem usar um cabresto e haste-guia feitos de couro ou nylon.
- b. Atletas com cavalos usando Equipamento Estilo Inglês podem usar um cabresto inglês tanto de couro quanto de nylon (veja as Regras de Equitação Inglesa para cabeçadas permitidas)

## 6. Eventos de gincana

- a. Selas exigidas como nas classes de equitação
- b. Cabeçadas são exigidas como nas classes de equitação
- c. Equipamento opcional
  - i. Tornozeleira, sino e botas de derrapagem
  - ii. Esporas, chicotes modificados
- d. Equipamento proibido
  - i. Lariat ou reata
  - ii. Hackamores
  - iii. Travas
  - iv. Martingais de corrida
  - v. Rédeas de comando
  - vi. Bosals
  - vii. Embocaduras tipo cavesson
  - viii. Equipamento de arame, metal ou couro como parte da correia de queixo de couro
  - ix. Ferraduras diferentes das ferraduras-padrão

## SEÇÃO E—REGRAS DA COMPETIÇÃO

### 1. Regras Gerais

- a. Atletas eqüestres não estão separados por sexo nem por idade. Todos os atletas competem de acordo com suas habilidades.
- b. Todos os cavaleiros devem ter ao menos 10 sessões de treinamento ao menos seis meses antes da competição.
- c. Nenhuma inscrição posterior será aceita
- d. Não serão permitidos cães nos arredores, exceto cães-guia e cães de assistência
- e. Será realizada uma inspeção de equipamento antes dos cavaleiros montarem
- f. Se o cavaleiro trazer seu próprio cavalo, o diretor do evento pode solicitar um teste de Coggins
- g. Durante os Jogos Mundiais, todos os atletas competirão em cavalos fornecidos pelo Comitê de Organização dos Jogos
- h. Se o cavaleiro não trazer seu próprio cavalo, deve ser reservado um tempo adequado para firmar o entrosamento do cavaleiro com o cavalo.
- i. O cavaleiro utiliza o mesmo cavalo em todos os eventos durante a competição
- j. A troca de cavalo é apenas permitida:
  - 1) por razões de segurança
  - 2) quando o cavalo está doente ou manco
- k. Vigias, indicados pelo Diretor do Evento, permanecerão na arena em locais estratégicos para agir em caso de emergência para cavaleiros independentes.



## EQUESTRIAN

l. Durante a Competição Internacional / Jogos Mundiais, todas as tarefas determinadas pelo juiz devem ser traduzidas na língua nativa do cavaleiro. Os comandos são dados por um treinador ou pessoa autorizada.

m. A decisão do veterinário oficial, se chamado pelo juiz para cuidar da saúde de um cavalo, será final para premiações da classe em que estiver sendo feita a avaliação. Caso contrário, o(s) juiz(es) e o diretor eqüino tomarão a decisão final baseados na capacidade do cavalo de competir.

n. Onde for aplicável, os comandos da classe devem ser anunciados publicamente em Inglês, Francês, Espanhol e em sinais para deficientes auditivos, respectivamente. Cartões de dica também podem ser utilizados para atletas com deficiência auditiva. Para que sejam universais, eles deverão ser confeccionados da seguinte maneira: 1=ANDAR, 2=SENTAR/JOG, 3= TROTE COM POSTE, 4= CÂNTER/LOPE, 0=REVERTER, símbolo universal de parada ( )=PARAR.

o. Em casos de reclamação, o Diretor do Evento consultará o(s) juiz(es), o comissário da competição e/ou o Comitê de Regras de Esportes Eqüestres. A decisão deles será a final.

p. Falta de solidez não penaliza o competidor ao menos que seja suficientemente severa para prejudicar a performance exigida. Nesses casos a imposição da penalidade fica a cargo dos juízes.

q. Auxiliares não são permitidos na arena exceto quando o juiz solicitar ou quando for especificado nas exigências da classe.

r. Assistência externa/ajuda do treinador serão penalizadas a critério do juiz. Equipamentos eletrônicos de comunicação utilizados com o propósito de auxílio etc. entre cavaleiros e indivíduos fora da arena devem ser proibidos.

s. Em casos de equipamento quebrado ou perda de sapato, o cavaleiro pode continuar ou ser dispensado da arena sob pedido de seu treinador.

t. Um atleta portador da síndrome de Down que possui diagnóstico de instabilidade Atlanto-axial não pode participar no esporte de equitação. Para informações adicionais e procedimentos para aceitação dessa restrição, favor referir-se ao Artigo I, Seção L, 7, f.

u. Termos do Glossário

Enquanto muitos dos termos neste glossário são freqüentemente utilizados de maneira geral, aqui eles estão definidos detalhadamente para oferecer precisão no uso das palavras ao descrever características do cavalo em questão.

1) Dobrar o cavalo refere-se à dobra lateral.

2) Cadência é a clareza do movimento.

3) Contato refere-se ao cavalo avançar contra o freio e aceitar a rédea como meio de comunicação com o cavaleiro.

4) Diagonais: na diagonal à esquerda, o cavaleiro deve estar sentado na sela quando a pata dianteira esquerda estiver no chão e na diagonal à direita, o cavaleiro deve estar sentado na sela quando a pata dianteira direita estiver no chão. Quando estiver circulando em sentido horário em trote, o cavaleiro deve estar na diagonal esquerda. Quando circular em sentido anti-horário em trote, o cavaleiro deve estar na diagonal direita.

5) Flexão no cavalo refere-se ao ato de dobrar as juntas, especialmente a nuca e a mandíbula.

6) Liberdade de movimento é a extensão que o cavalo pode alcançar com as juntas do quadril e ombros graças à impulsão e fluidez de suas juntas livres de resistência.

7) A impulsão no cavalo é a elasticidade no salto fora do chão, que começa com o agachamento e dobradura das juntas

no quarto superior e resulta em andamentos enérgicos. A tendência de avançar sem pressa é vista mais como uma ação de alcance frontal das patas traseiras do que um movimento de recuo. Para mostrar impulsão, o cavalo deve demonstrar intenção de avançar e cavalgar em linha reta.

8) O alongamento da passada é um exercício preliminar para extensão. É caracterizado pelo cavalo movendo-se calmamente e em linha reta, aceitando o freio e demonstrando um distinto aumento do comprimento das passadas. Qualquer ou todas as características da real extensão podem ou não estar presentes.

9) A leveza no cavalo é demonstrada através da habilidade de mover-se com adaptabilidade e agilidade, resultado da flexibilidade, impulsão, equilíbrio e liberdade de movimento.



**EQUESTRIAN**

10) No freio: um cavalo que está no freio (com assistência) aceita um leve contato da rédea sem resistir e cede com a mandíbula e nuca à mão do cavaleiro; além disso, o cavalo aceita o auxílio do cavaleiro para avançar na rédea. A posição do cavalo quando está sob o freio depende tanto da conformação quanto o grau de treinamento do mesmo.

Deve-se tomar cuidado para que seja considerada a ação de todo o cavalo e não somente a cabeça quando se estiver avaliando se o cavalo encontra-se ou não sob o freio.

i. A cabeça deve-se manter numa posição constante, como uma régua posta levemente em frente ao eixo vertical, com a cabeça flexível como ponto mais alto do pescoço. O cavaleiro não deve sentir nenhuma resistência.

11) A posição do cavalo refere-se à direção em que ele olha. Quando está com a cabeça flexionada, o cavalo pode estar voltado à direita ou à esquerda. O cavaleiro vê a sombra do olho do cavalo e a narina no lado para o qual está voltado.

12) Regularidade refere-se a tanto o ritmo repetido no andamento do cavalo e como são definidos tanto quanto a regularidade no tempo.

13) Ritmo: a ordem das passadas; simplesmente a "batida" do andamento (passo: 4 batidas, jog/trote: 2 batidas, cânter/lope: 3 batidas)

14) Submissão (obediência) é a disposição mental e habilidade física do cavalo para seguir a vontade do cavaleiro. A diferença entre resistência e desobediência pode ser explicada da seguinte maneira: um cavalo resiste fisicamente quando responde aos auxílios do cavaleiro demonstrando falta de flexibilidade nos movimentos de transição enquanto a desobediência envolve indisposição voluntária.

15) Flexibilidade é a habilidade física do cavalo de mudar o ponto de equilíbrio suavemente para frente e para trás e também lateralmente, sem resistência. A flexibilidade manifesta-se na resposta fluida do cavalo aos auxílios de posicionamento e limitação dados pelo cavaleiro através da rédea, ou a resposta aos auxílios de direção dados pelo assento e pernas. A flexibilidade é mais bem avaliada nas transições.

16) Tempo é freqüência de repetição do ritmo. Não é sinônimo de velocidade. Velocidade são milhas por hora que podem ser produzidas tanto pelo aumento do tempo quanto alongamento das passadas.

17) Parada: Na parada o cavalo deve estar atento, estático e ereto, com seu peso distribuído nas quatro patas. Isto pode ser identificado nos pares de pata posicionados lado a lado.

18) Reversão é a mudança de sentido e deve ser feita na direção contrária à guia.

a) Na mudança de sentido o cavalo deve ajustar a dobra do corpo à curvatura da linha que está sendo seguida, permanecer flexível e seguir as indicações do cavaleiro sem resistência alguma ou mudança do andamento, ritmo ou velocidade.

b) O cavalo deve manter a cadência e o ritmo enquanto muda de direção.

i. A mudança de diagonal deve ser demonstrada pelo cavaleiro quando estiverem no trote de levantamento.

ii. A mudança de guia pode ser interrompida, simples ou flutuante quando uma reversão é feita em cânter/lope.

1) Interrompido é uma mudança onde o cavalo é levado a parar, e imediatamente a andar em cânter na guia correta.

2) Simples é uma mudança onde o cavalo é orientado a caminhar ou trotar e recomeçar em cânter no sentido contrário com não mais de três passos ou trotes.

3) Flutuante é uma mudança na qual o cavalo muda de passada nas patas traseiras e dianteiras simultaneamente.

19) As transições são mudanças de ritmo e velocidade. Devem ser feitas rapidamente, ainda que de maneira suave e não abrupta. O cavalo deve manter-se leve, calmo e na posição correta.



## EQUESTRIAN

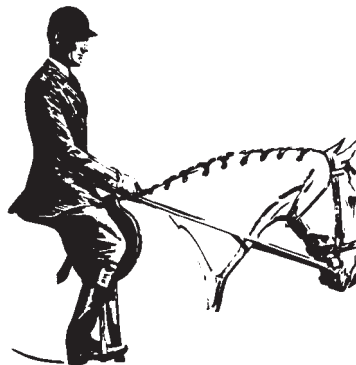
### v. Julgamento das classes

1) Os seguintes pontos têm consideração igual no julgamento de todas as classes (quando apropriado):

- a) Equilíbrio do cavaleiro
- b) Assento do cavaleiro
- c) Uso de auxílios
- d) Habilidade em seguir orientações
- e) Etiqueta de arena e segurança
- f) Conduta esportiva
- g) Os resultados na performance do cavalo não devem ser considerados mais importantes que o método utilizado para obtê-los

2) Posição do cavaleiro – Equipamento de Estilo Inglês

- a) O cavaleiro deve ter aparência de trabalho, assento e mãos leves e flexíveis, transmitindo a impressão de controle caso ocorra alguma emergência.
- b) Posição básica: olhar para cima e ombros para trás. O tronco deve estar ereto, porém não rígido ou curvo. Os dedos do pé devem estar no ângulo mais confortável para o cavaleiro. Os tornozelos devem estar flexionados com os saltos para baixo. Panturrilha e perna devem estar em contato com o cavalo e ligeiramente atrás da barrigueira. O estribo deve estar na base do pé e não atado à barrigueira.
- c) As mãos devem manter leve distância e estar em frente ao garrote, com os nós em 30 graus de maneira que forme uma linha reta da boca do cavalo até o cotovelo do cavaleiro. O método de segurar as rédeas é opcional e a corda da rédea pode pender para os lados. No entanto, as rédeas devem ser pegas ao mesmo tempo.
- d) Posição em movimento: no passo, trote sentado e cânter, o corpo deve estar alguns graus para frente ou na vertical; durante o trote com poste, inclinado para frente ou na vertical; no galope e salto, a mesma inclinação deve estar presente como no trote com poste.





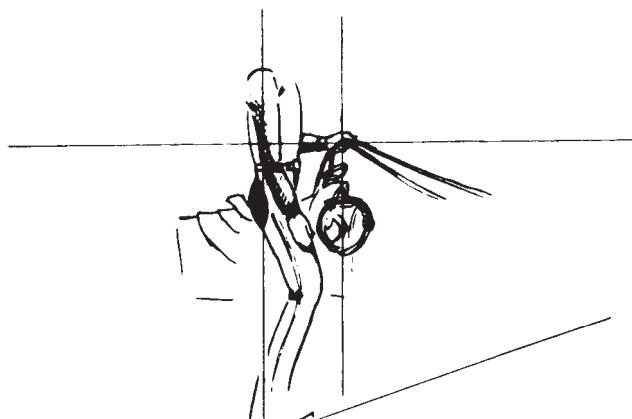
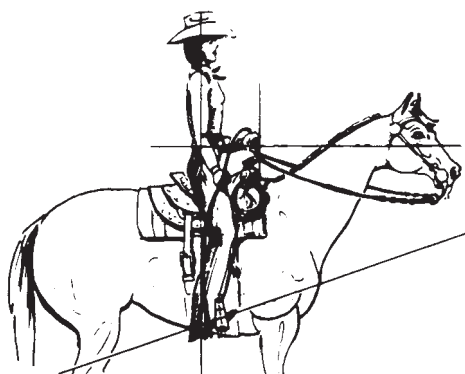
### 3) Posição do Cavaleiro – Equipamento Estilo Western

a) Os cavaleiros serão julgados no assento, mãos, performance do cavalo, aceitação e entrosamento entre cavalo e cavaleiro.

b) Posição básica: o corpo deve parecer confortável, relaxado e flexível. O cavaleiro deve estar sentado no centro da sela e com as pernas penduradas, de maneira a formar uma linha vertical reta que parte da orelha, passa pelo centro do ombro e do quadril e termina atrás do salto. O estribo deve ser suficientemente curto para permitir que os saltos fiquem abaixo dos dedos do pé, os joelhos levemente dobrados e o dedão na mesma linha do joelho. Os pés devem estar no estribo com o peso no calcanhar. Deve-se considerar a largura dos estribos, que variam muito nas selas Western. Se os estribos são largos, o pé pode ter a aparência de estarem “em casa” quando, na verdade, o peso está sendo carregado apropriadamente pelo calcanhar. Os braços são postos de maneira relaxada, os ombros para trás e o braço em uma linha reta com o corpo e o que segura as rédeas com o cotovelo dobrado, formando uma linha reta do cotovelo à boca do cavalo.

c) Mãos: apenas uma mão é usada para controlar a rédea e as mãos não devem ser trocadas. A mão deve ficar em volta da rédea. A mão da rédea deve estar sobre o chifre e o mais próximo possível dele. Há penalização ao colocar o braço contra o chifre ou reata em espiral. Quando forem usadas rédeas partidas e as extremidades da rédea caírem no mesmo lado da mão que a controla, um dedo é permitido entre as rédeas. Nenhum dedo é permitido entre as rédeas quando for usado um romal, ou quando as extremidades das rédeas partidas forem seguradas pela mão que não é usada como guia. A posição da mão que não é usada para guiar é opcional, mas deve ser mantida longe do cavalo e do equipamento e mantida numa maneira relaxada junto ao corpo do cavaleiro durante todo o tempo. O cavaleiro pode segurar o romal ou extremidade das rédeas partidas para evitar o balanço e ajustar a posição das rédeas, desde que sejam mantidas a no mínimo 41 cm (1' 4 1/4") da mão guia.

d) Posição em movimento: o cavaleiro deve sentar-se para o jog e não se elevar (exceto quando especificado pelas regras da divisão). No lope, ele/ela deve estar próximo à sela. Todos os movimentos do cavalo devem ser controlados pelo uso de auxílios imperceptíveis e a mudança do peso do cavaleiro não é desejável.





## EQUESTRIAN

e. Assistência não autorizada dos domadores do cavalo e acompanhantes resultará em penalidades.

- i. Os acompanhantes não poderão dar comandos verbais ou ajuda extrafísica exceto em caso de emergência.
- ii. Deficientes visuais e auditivos ou com sérias limitações físicas deverão receber atenção especial.
- iii. Os treinadores não devem agir como domadores de cavalo, acompanhantes ou vigias para seus próprios atletas em nenhum momento enquanto o atleta estiver sendo julgado.

### 2. Adestramento e Prix Caprilli

a. O objeto do adestramento é o desenvolvimento harmonioso da mente e habilidade do cavalo. Como resultado, o cavalo é calmo, fluido, solto e flexível, mas também confiante, atento e alerta, alcançando um perfeito entendimento com o cavaleiro. Assim o cavalo dá a impressão de estar de acordo com o que é solicitado. Confiante e atento, o cavalo submete-se generosamente ao controle do cavaleiro.

b. Em todo o trabalho, mesmo na parada, deve ser feito um esforço para manter o cavalo sob controle. Como isso é resultado de um trabalho consistente e contínuo entre cavalo e cavaleiro, em competições onde o cavaleiro não pode montar seus próprios cavalos, um contato razoável será suficiente. O valor coeficiente para observações gerais, relativo à submissão será reduzido e o valor para a posição, assento, precisão e efeito dos auxílios será aumentado.

c. A parada: na parada, o pescoço deve estar elevado, a nuca levantada e a cabeça levemente em frente à vertical.

- 1) Enquanto permanecer sob o freio e manter um leve e suave contato com a mão do cavaleiro, o cavalo pode mascar o freio silenciosamente e deve estar pronto para mover-se a qualquer indicação do cavaleiro.

d. Os seguintes passos são reconhecidos:

#### 1) Trabalho

- a) Um andar normal e desinibido no qual o cavalo deve caminhar energicamente, mas de maneira tranqüila, com passos determinados e quatro batidas distinta e igualmente espaçadas, as patas traseiras cobrindo as pegadas das patas dianteiras.
- b) O cavaleiro mantém um leve e constante contato com a boca do cavalo.

#### 2) Médio

- a) Um andar livre, normal e desinibido de extensão moderada com passos determinados, as patas traseiras tocando o chão na frente das pegadas das patas dianteiras.
- b) O cavaleiro mantém um leve e constante contato com a boca do cavalo.

#### 3) Livre

- a) O passo livre é o ritmo de relaxamento onde o cavalo possui completa liberdade de reduzir e alongar sua cabeça e pescoço.

e. Os seguintes trotes são reconhecidos:

#### 1) Trabalho

- a) Este é um passo onde o cavalo move em equilíbrio próprio, permanecendo sob o freio e avançando com passos elásticos e "boa ação do jarrete". A expressão "boa ação do jarrete" não significa que o recolhimento é necessário. Apenas sublinha a importância de um impulso originado de atividade nos quartos superiores.

#### 2) Médio

- a) O cavalo avança em um ritmo mais "redondo" com passos livres e moderadamente estendidos e um impulso óbvio proveniente dos quartos superiores.
- b) O cavaleiro permite que o cavalo, que permanece sob o freio, pese a cabeça um pouco mais na frente da vertical e abaixe-a levemente com o pescoço ao mesmo tempo.
- c) Os passos devem ser o mais parecido possível e todo o movimento deve ser equilibrado e desinibido.



f. Os seguintes cânteres são reconhecidos:

1) Trabalho

a) Este é um passo onde o cavalo move em equilíbrio próprio, permanecendo sob o freio e avançando com passos elásticos e “boa ação do jarrete”. A expressão “boa ação do jarrete” não significa que o recolhimento é necessário. Apenas sublinha a importância de um impulso originado de atividade nos quartos superiores.

2) Médio

a) O cavalo avança com passadas livres, equilibradas e moderadamente estendidas e um impulso óbvio proveniente dos quartos superiores.

b) O cavaleiro permite que o cavalo, que permanece sob o freio, pese a cabeça um pouco mais na frente da vertical e abaixe-a levemente com o pescoço ao mesmo tempo.

g. A posição e auxílios do cavaleiro

1) Todos os movimentos devem ser obtidos sem esforço aparente do cavaleiro.

a) O atleta deve ser bem equilibrado e suas pernas estáveis. O tronco deve estar relaxado, livre e ereto, com as mãos baixas e próximas uma da outra, sem, no entanto, se tocarem nem ao cavalo. O dedão deve ser o ponto mais alto; os cotovelos e braços próximos ao corpo, permitindo que o cavaleiro siga os movimentos do cavalo suave e livremente e aplique seus auxílios de maneira imperceptível.

b) Montar com as duas mãos é obrigatório. Porém, quando for levar a arena em um andar em rédea longa após finalizar sua performance, o cavaleiro pode, a seu próprio critério, montar com apenas uma mão.

h. Execução e Julgamento das Provas

1) Provas de chamada

a) Todas as provas Special Olympics devem ser chamadas/lidas.

b) Se as provas são anunciadas, é responsabilidade do treinador providenciar que uma pessoa chame/leia o teste. Nos Jogos Mundiais, o treinador pode ler o teste na língua nativa do atleta

c) Atrasos e erros no anúncio da prova não dispensará o cavaleiro das penalidades por erro.

d) O anúncio das provas é limitado à leitura do movimento assim como é escrito apenas uma vez.

i. A repetição adicional dos movimentos por um leitor constitui assistência não-autorizada.

ii. Com exceção para razões de segurança, assistência não-autorizada de qualquer um é proibida e é motivo de eliminação.

2) Saudação

a) Na saudação, os cavaleiros devem pegar as rédeas em uma mão, deixar um braço solto ao longo do corpo e inclinar a cabeça em uma leve reverência.

3) Voz

a) O uso da voz de qualquer maneira ou fazer sons com a língua uma ou repetidas vezes é considerada falta séria, implicando em perda de ao menos meio ponto para o movimento onde ocorreu.

4) Erros

a) Quando um atleta comete um erro de circuito (por exemplo, pega o lado errado, omite um movimento etc.) o juiz avisa o atleta soando o sino ou com um apito. O juiz mostra ao atleta, se necessário, o ponto onde a prova deve ser retomada e o próximo movimento a ser executado. O juiz então deixa o atleta seguir por conta própria.

**EQUESTRIAN**

- b) Em alguns casos, quando um atleta comete um erro de circuito, o som do sino pode impedir desnecessariamente que a performance flua. Nestes instantes, cabe ao juiz decidir se deve soar o sino ou não.
- c) Nas provas das Special Olympics, todo erro de circuito, independente do sino ser tocado ou não, deve ser penalizado da seguinte maneira:
- i. A primeira vez com 1 ponto
  - ii. A segunda vez com 2 pontos
  - iii. A terceira vez com 4 pontos
  - iv. A quarta vez o atleta é eliminado, embora ele possa continuar sua performance até o final.
- d) Quando o atleta comete um erro da prova (por exemplo, levanta ao invés de sentar, não pega as rédeas em uma mão na saudação etc.), ele/ela deve ser penalizado como um erro de circuito. O mesmo se aplica para um cavaleiro que deixa a arena ao final de sua performance de uma maneira diferente da que foi prescrita na prova.
- e) Se o juiz não notou um erro, o atleta tem o benefício da dúvida.
- f) Os pontos de penalidade são deduzidos da folha de cada juiz do total de pontos que o atleta obteve.

**i. Julgando uma prova**

- 1) A nota para cada movimento deve primeiramente estabelecer se o movimento é realizado insuficientemente (4 ou menos) ou suficientemente (5 ou mais).
- 2) Precisão (moderada) deve ser um fator apenas se a imprecisão evita a dificuldade do movimento. Um movimento que deve ser levado até certo ponto da arena tem de ser realizado no momento em que o corpo do competidor está sobre o ponto especificado.
- 3) Se um problema aparece uma vez, ele deve ser tratado pelo juiz de maneira leve.
- 4) Ranger os dentes e sacudir a cauda são sinais e tensão ou resistência por parte do cavalo e deve ser considerado nas marcações para cada movimento em que isso ocorre, tanto nas Observações Gerais quanto nas Impressões Gerais.
- 5) Cavalos que deixam sua língua acima do freio ou apresentam-se com a boca aberta devem receber ponto negativo.
- 6) Em caso de queda do cavalo e/ou do cavaleiro, o atleta não será eliminado. Ele/ela será penalizado (a) pelo tempo e pelo efeito da queda na execução do movimento que estava sendo realizado e também nas Observações Gerais e nas Impressões Gerais.
- 7) Se, durante a prova, o cavalo deixa a arena (todas as quatro patas fora da cerca ou linha que marca o perímetro da arena), o cavaleiro é eliminado, embora a performance possa continuar até o fim.
- 8) Um atleta que está deixando a arena no fim de uma prova de qualquer maneira diferente da que foi prescrita será penalizado com um erro.
- 9) Cavalos que entrarem na arena com suas línguas para fora serão eliminados
- 10) O juiz pode parar um teste e/ou permitir que um atleta recomece do início ou de qualquer ponto apropriado caso algo incomum tenha ocorrido para interromper a prova.
- 11) Um cavaleiro que não entra na arena 90 segundos após a sinalização do sino de entrada ou apito deve ser eliminado. Nenhum cavaleiro pode ser chamado a montar antes do que está programado sem que haja um aviso prévio de 30 minutos.

**EQUESTRIAN**

12) Todos os movimentos e certas transições de um para outro que devem ser marcados pelo juiz são numerados nas fichas dos juizes. São marcadas de 0 a 10, sendo o 0 a marca menor, dada a um movimento que não foi executado, significando que praticamente nada do movimento requerido foi realizado, e 10 representa a nota mais alta. A seguir a escala das notas:

- 10 Excelente
- 9 Muito Bom
- 8 Bom
- 7 Regular
- 6 Satisfatório
- 5 Suficiente
- 4 Insuficiente
- 3 Pouco Adequado
- 2 Inadequado
- 1 Muito Inadequado
- 0 Não executado

i. Os pontos gerais, assim como certos movimentos difíceis e/ou freqüentemente repetidos podem receber um coeficiente.

Notas gerais são dadas após o atleta finalizar sua performance nos seguintes quesitos:

- a) Passos
- b) Impulsão
- c) Submissão
- d) Posição do cavaleiro, assento e uso dos auxílios

ii. Após cada performance e após cada juiz ter dado suas Notas Gerais (o que deve ser feito em consideração obrigatória), as fichas dos juizes passam para as mãos dos contadores.

- a) As notas são multiplicadas pelos coeficientes correspondentes, onde for aplicável e somadas.
- b) Pontos de penalização causados por erros na execução das provas são deduzidos de cada ficha de cada juiz.
- c) A pontuação total para a classificação é obtida com a soma do total de pontos.

i. Com mais de um juiz, a soma total classifica

ii. Se há dois ou mais juizes, os pontos dados por cada juiz serão publicados separadamente à pontuação total

d) Dentre todos os competidores, o vencedor é o atleta que possui o maior total de pontos; o segundo lugar é o que possui o segundo maior total de pontos e assim por diante.

e) Em caso de empate, o atleta com as maiores notas de Impressões Gerais deve ser declarado vencedor.

f) Quando as pontuações de Impressões Gerais coincidem, o juiz pode ser chamado a decidir qual o vencedor após revisar ambas fichas de pontuação, ou pode decidir manter o empate.

j. Prix Caprilli

- 1) O teste pode ser solicitado/lido ao atleta (veja regras para testes de chamada em Adestramento).
- 2) A caminhada será realizada em trabalho e trote em pé a não ser que esteja estabelecido o contrário.
- 3) Pontuação: cada movimento no teste é pontuado de 0 – 10 como em um teste normal de adestramento.



## EQUESTRIAN

### 4) Penalidades – Salto

- a) Derrubar obstáculo: 2 faltas
- b) Primeira recusa/correr fora: 3 faltas
- c) Segunda recusa/correr fora: 3 faltas
- d) Terceira recusa/correr fora: o atleta é eliminado, embora ele/ela possa continuar sua performance até o final

### k. Erros de curso

- a) Primeiro erro: 1 ponto negativo
- b) Segundo erro: 2 pontos negativos
- c) Terceiro erro: 4 pontos negativos
- d) Quarto erro: o atleta é eliminado, embora ele/ela possa continuar sua performance até o final.
- e) Uso de voz: 2 pontos negativos

l. Na ficha do juiz as notas são alocadas para cada movimento assim como no Adestramento, e os pontos negativos são deduzidos do total.

## 3. Equitação

A Equitação Inglesa é obrigatória como teste preliminar após treino e acertos do cavalo.

A Equitação Inglesa também é um dos eventos eqüestres opcionais.

a. Geral: Cavaleiros, devem manter a mesma montagem por todas as fases de uma classe. Qualquer cavaleiro que não tiver sua montagem sob controle suficiente será dispensado da arena e desqualificado de sua classe.

- 1) Se a saúde e a segurança do cavaleiro correm perigo quando estiver sobre um cavalo emprestado pela direção do local do evento ou qualquer cavalo emprestado de fora do programa regular de treinamento do atleta, o treinador pode solicitar uma troca.
- 2) Espectadores não são permitidos na arena exceto sob solicitação do juiz (es) ou quando especificado nos requisitos da classe
- 3) Assistência externa/ajuda do treinador serão penalizadas a critério do juiz. Equipamentos eletrônicos de comunicação utilizados com o propósito de auxílio/treinamento etc. entre cavaleiros e indivíduos fora da arena devem ser proibidos
- 4) Em caso de equipamento quebrado ou perda de sapato, o cavaleiro pode continuar ou ser dispensado da arena quando chamado por seu treinador

### b. Avaliando a Classe

- 1) Cavaleiros serão avaliados no assento, mãos e habilidade no controle e exibição do cavalo. Resultados baseados na performance do cavalo não devem ser consideradas mais importantes que o método utilizado pelo cavaleiro.
- 2) Em seguida, as especificações de classes para a avaliação das classes de equitação. Cavaleiros de nível A devem completar a prova sem modificações nas regras NGB de cada classe inscrita.

### c. Todas as Divisões – Seqüências e Expectativas da Classe

- 1) Competidores devem entrar na arena sob o chamado – para andamento.
- 2) Todos os cavaleiros contornarão a arena em ambas direções e executarão todos os andamentos requeridos, em grupo e/ou individualmente sob comando do juiz.
- 3) Os cavaleiros executarão os andamentos apropriados da sua divisão.
- 4) Todos os cavaleiros serão chamados a montar seus cavalos.
- 5) Todos os cavaleiros poderão ser requisitados a executar qualquer teste apropriado assim que for determinado pelos juízes e pelo Diretor do Evento.
- 6) Os cavaleiros devem ser trabalhados nos dois lados da arena. Deverão sempre estar na diagonal correta, se apropriado.





7) Todos e quaisquer cavaleiros poderão ser requisitados a executar qualquer teste apropriado incluso nos requisitos da classe. Todos os testes utilizados devem ser feitos em terreno plano. Os testes podem ser realizados tanto coletivamente quanto individualmente, mas nenhum outro teste deve ser usado.

8) Os juízes são encorajados a solicitar a realização de pelo menos três testes.

9) Cavaleiros serão avaliados no assento, mãos e habilidade no controle e exibição do cavalo. Resultados baseados na performance do cavalo não devem ser consideradas mais importantes que o método utilizado pelo cavaleiro.

#### b. Seqüência da classe de Equitação Inglesa

- a. Competidores devem entrar na arena quando chamados – para andamento.
- b. Todos os cavaleiros contornarão a arena em ambas direções e executarão todos os andamentos requeridos, em um grupo e/ou individualmente sob comando do juiz.
- c. Concorrentes se alinham e recuam seus cavalos sob comando.
- d. Qualquer ou todos os cavaleiros poderão ser requisitados a executar qualquer teste apropriado incluso nos requisitos da classe. Todos os testes utilizados devem ser feitos em terreno plano. Os testes podem ser realizados tanto coletivamente quanto individualmente, mas nenhum outro teste deve ser utilizado.
- e. Em Equitação Inglesa, os testes que os juízes podem selecionar incluem:
  - i. Parada (4 a 6 segundos)
  - ii. Trote em forma de oito, demonstrando a mudança das diagonais
  - iii. Cânter em forma de oito em guia correta, demonstrando mudança simples da guia; demonstrando mudança de guia simples, interrompida ou flutuante
  - iv. Trabalho correto em caminhada, trote ou cânter
  - v. Galope manual até parada (4 a 6 segundos)
- f. Realizar serpentina num trote demonstrando uma mudança de diagonal
- g. Troca de guias em uma linha demonstrando uma mudança de guia simples, ininterrupta ou flutuante
- h. Realizar voltas em qualquer andamento apropriado para a divisão
- i. Virar sobre a pata dianteira e/ou quadris e
- j. Inverter a direção na parada, passo, trote e/ou cânter

#### e. Seqüência da Classe de Equitação de Assento de Stock

- 1) Os competidores devem entrar na arena em passos ou jog e são avaliados numa passada rasa de 4 tempos, num jog de 2 tempos e num lope de três tempos de acordo com as especificações da divisão.
- 2) Eles devem estar sempre na direção certa.
- 3) Os inscritos então se alinham e recuam seus cavalos no comando.
- 4) Todo e qualquer cavaleiro pode ser chamado a executar quaisquer testes incluídos nos requisitos da classe. Os testes podem ser realizados em conjunto ou individualmente, mas nenhum outro teste pode ser usado. As instruções devem ser divulgadas publicamente.
- 5) Testes que podem ser escolhidos pelos juizes para a Equitação de Assento Stock
  - a) Volta longa em caminhada, jog;
  - b) Realizar parada;
  - c) Inverter direção da parada ou passo ou jog ou lope;
  - d) Parar lope;
  - e) Demonstrar parada deslizando;



## EQUESTRIAN

- f) Virar para trás ou curvar-se em viradas ou giros;
- g) Forma de 8 em jog;
- h) Forma de 8 em lope com guia correta demonstrando uma mudança de guia simples, ininterrupta ou aérea;
- i) Mudança de guias no centro da arena demonstrando no mínimo três mudanças de guia.

\*\*Os juízes são recomendados a pedir no mínimo dois testes para serem realizados. Os cavaleiros não serão exigidos a trocar de cavalos.

### 4. Montaria Western

a. Geral: Esta competição não é nem uma acrobacia nem uma corrida, mas deve ser realizada em velocidade razoável. É uma competição da performance e características de um cavalo bom, sensível, bem comportado, e de movimento livre. Os cavalos serão julgados na qualidade de andamentos, mudança de guia (ininterrupta, simples ou aérea)

- 1) Todos os testes Special Olympics podem ser pedidos/lidos (veja as regras sobre pedidos de testes em "Adestramento").
- 2) O juiz selecionará o padrão que será realizado no nível apropriado. O juiz é responsável pela manutenção do padrão.

#### b. Julgando as classes

1) Os cavaleiros serão avaliados em relação a:

- a) Habilidade de guiar o cavalo pelo circuito determinado;
- b) Receptividade
- c) Disposição
- d) Postura geral
- e) Somente uma mão nas rédea
- f) Enquanto o cavalo estiver em movimento, as mão do cavaleiro devem estar claramente fora do cavalo
- g) O crédito deve ser dado pela ênfase dada à fluidez, cadência constante de andamentos, e a habilidade do cavalo de mudar de guias de forma precisa e fácil, recuar e trotar, no ponto central entre os marcadores. O cavalo deve cruzar o tronco sem quebrar o andamento ou mudar radicalmente a passada.

c. A pontuação será feita numa base de 0-100 sendo 70 uma performance média.

1) As regras de pontuação a serem consideradas: os pontos serão somados ou subtraídos para manobras na seguinte base, variando de mais 1.5 a menos 1.5: -1.5 extremamente pobre, -1 muito pobre, - 0.5 pobre, 0 médio, +0.5 bom, +1 muito bom, +1.5 excelente. Pontos de manobras serão determinados independentemente dos pontos de falta.

2) O competidor será penalizado sempre que o seguinte acontecer:

a) Cinco pontos

- i. Falha na mudança de guias
- ii. Coices
- iii. Desobediência rude

b) Três pontos

- i. Não realizar um andamento específico (jog ou lope) ou parar quando chamado no local de prova dentro do espaço de 3 metros (10 pés) da área designada.
- ii. Quebra de andamento no lope.

**EQUESTRIAN**

- iii. Repetição adicional de movimentos do apresentador ou leitor.
- iv. Falha na mudança depois de uma passada, mas altera antes da próxima área de mudança designada.
- v. Mudanças adicionais de sentido em qualquer lugar no local de prova.
- vi. No local de prova um, divisão A, falha ao começar o lope no espaço de 30 pés após cruzar o tronco no jog. Divisão B, falha ao começar o jog dentro do espaço de 20 pés após cruzar a linha central.
- vii. Quebra de andamento durante o passo ou jog para duas ou mais passadas.

## c) Um ponto

- i. Quebra de andamento durante passo ou jog até duas passadas
- ii. Bater ou fazer o tronco rolar
- iii. Falha ao mudar de sentido para uma passada
- iv. Dividir o tronco (tronco entre as patas traseiras ou dianteiras) no lope

## d) Meio ponto

- i. Encostar ou pequeno toque no tronco
- ii. Patas traseiras juntas durante o salto na troca de sentido.
- iii. Falha na mudança de sentido de meia para uma passada

## e) Desqualificado - pontuação 0

- i. Equipamento ilegal
- ii. Abuso gratuito
- iii. Saída da pista
- iv. Derrubar marcadores
- v. Errar completamente o tronco
- vi. Refugo – parar e recuar duas passadas ou quatro passos nas patas dianteiras
- vii. Desobediência – recuar, schooling
- viii. Queda do cavalo ou do cavaleiro
- ix. Assistência não autorizada, exceto no caso de segurança

## f) Créditos

- i. Mudanças de sentido, traseira e dianteira simultaneamente
- ii. Mudanças num ponto determinado
- iii. Padrão correto e fluido
- iv. Ritmo constante o tempo todo
- v. Facilidade na guia e controle com a rédea e perna
- vi. Comportamento e disposição

## g) As seguintes características são consideradas faltas e devem ser julgadas de acordo com os pontos de manobra;

- i. Abrir a boca excessivamente;
- ii. Antecipar sinais ou mudanças de sentido antes da hora;
- iii. Tropeçar



## EQUESTRIAN

### 5. Trilha de trabalho

a. Geral: a gerência é aconselhada a criar pistas que possam ser transportadas em 90 segundos.

- 1) A pista deve ser criada para exigir que o cavalo demonstre todos os andamentos apropriados ao nível de divisão como parte do seu trabalho e que serão pontuados durante as manobras.
- 2) Os criadores das pistas devem ter em mente que todas as pistas e obstáculos devem ser construídos com a preocupação com segurança para evitar qualquer acidente. Deve-se ter o espaço suficiente para o cavalo realizar jog/trote em ao menos 10 metros (30 pés) e lope/cânter em ao menos 15 metros (50 pés) para que o juiz avalie esses andamentos nas divisões apropriadas.
- 3) Em instalações ao ar livre é recomendável colocar obstáculos naturais, (tais como árvores, riachos, arbustos, colinas, fossas) desde que eles possam ser manobrados facilmente e ofereçam acesso fácil para o juiz.
- 4) Os juízes devem andar na pista e têm o direito/dever de alterar ou remover qualquer obstáculo que não forem considerados seguros ou transportáveis.
- 5) A segurança do andamento entre os obstáculos fica a critério do juiz.
- 6) O cavaleiro vencedor será aquele que receber o menor número de penalidades e que realizar o circuito da maneira mais competente.

b. O inscrito será avaliado em relação a:

- 1) Receptividade
- 2) Disposição
- 3) Comportamento geral
- 4) A habilidade do cavaleiro de guiar o cavalo através de um circuito de obstáculo
- 5) Quando o cavalo estiver em movimento, as mãos do cavaleiro devem estar fora do cavalo para evitar comandos.
- 6) Cavaleiros estilo Western podem usar somente uma mão na rédea a não ser que seja permitido trocar de mãos enquanto trabalham um obstáculo.

c. Os juízes são recomendados a avançar ao obstáculo seguinte qualquer cavalo que tomar tempo demais em um obstáculo.

d. Os cavalos devem ser penalizados por qualquer atraso desnecessário ao se aproximar de um obstáculo.

e. Sai do circuito é definido quando:

- 1) Ultrapassar um obstáculo na direção ou lado errado
- 2) Ultrapassar um obstáculo de uma maneira diferente daquela descrita no padrão
- 3) Pular um obstáculo sem ter recebido a ordem do juiz
- 4) Negociar obstáculos na seqüência errada
- 5) O cavaleiro que falhar na ultrapassagem de um obstáculo indicado pelo juiz
- 6) As situações anteriores significam o não ganho de pontos no obstáculo, mas não necessariamente sua eliminação da classe. Aqueles cavaleiros que obtiverem os erros acima serão classificados abaixo de todos os outros concorrentes seguindo os circuitos prescritos.

f. Obstáculos Obrigatórios (os obstáculos estão listados na Seção G – Instalações e Elementos)

1) Cavaleiros das Divisões A e A-L

- a) A pista incluirá três elementos da lista obrigatória e pelo menos três da lista opcional.
- b) A pista terá no mínimo seis obstáculos no máximo dez.



## DIVISÃO A/AP - PROVA 1 DE NÍVEL DE TREINAMENTO

Competição: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

Nome do cavalo: \_\_\_\_\_ Nome do cavaleiro: \_\_\_\_\_

Propósito: confirmar que os músculos do cavalo são flexíveis, soltos e que ele avança livremente em um ritmo claro e constante, aceitando o contato com o freio. (a ilustração mostra o movimento #2)

Transições antes e depois da parada podem ser feitas no decorrer da caminhada.

Condições: \_\_\_\_\_

Arena: Padrão ou pequena

Tempo médio: 4:00

Máximo de pontos Possíveis: 220

	Testes	Pts.	Coef.	Total	Considerações
1. A X	Entrar em trote Parar, Saudar Continuar em trote				
2. C E	Pista à esquerda Circular à esquerda 20m				
3. Between K&A	3. Entre Cânter conduzir à esquerda				
4. A	A Circular à esquerda 20m				
5. Between B&M	Entre trote				
6. C	Passo médio				
7. HXF F	Passo livre 2 Passo médio		2		
8. A	Trote				
9. E	Circular à direita 20m				
10. Between H&C	Conduzir em cânter à direita				
11. C	Circular à direita 20m				
12. Between B&F	Entre Trote				
13. A X	Seguir na linha central Parar, saudar				

Deixar a arena em passo no ponto A.

Trote sentado, trote em pé ou qualquer combinação dessas pode ser utilizada quando o trote é requerido.

Considerações Gerais	Pts.	Coef.	Total	Considerações
Andamentos (liberdade e regularidade)		2		
Impulsão (desejo de avançar, elasticidade dos passos, relaxamento da parte traseira)		2		
Submissão (atenção e confiança; harmonia, leveza e facilidade dos movimentos; aceitação do freio)		1		
Posição e assento do cavaleiro; precisão e efeito dos auxílios		3		

Outras considerações: \_\_\_\_\_

Subtotal: \_\_\_\_\_

Erros: (- \_\_\_\_\_)

Total de pontos: \_\_\_\_\_

Nomes dos juízes: \_\_\_\_\_

Assinatura dos juízes: \_\_\_\_\_



## EQUESTRIAN

## DIVISION A/AP TRAINING LEVEL TEST 2

Competição: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

Nome do cavalo: \_\_\_\_\_ Nome do cavaleiro: \_\_\_\_\_

Propósito: confirmar que os músculos do cavalo são flexíveis, soltos e que ele avança livremente em um ritmo claro e constante, aceitando o contato com o freio. (a ilustração mostra o movimento #2)

Transições antes e depois da parada podem ser feitas no decorrer da caminhada.

Condições: \_\_\_\_\_

Arena: Padrão ou pequena

Tempo médio: 4:00

Máximo de pontos Possíveis: 220

	Testes	Pts.	Coef.	Total	Considerações
1. A X	Entrar em trote Parar, saudar Continuar em trote				
2. C B	Pista à direita Virar à direita				
3. E	Virar à esquerda				
4. A	Passo médio				
5. FXM M	Passo livre 2 Passo médio		2		
6. C	Trote				
7. E	Meio círculo à esquerda por 20m				
8. B B B	Aproximação Conduzir à esquerda em cânter Circular à esquerda por 20m Seguir em frente				
9. Between B & M	Entre Trote				
10. E	Virar à esquerda				
11. B	Virar à direita				
12. E	Meio círculo à direita 20m				
13. B B B	Aproximação Conduzir à direita em cânter Circular à direita 20m Seguir em frente				
14. Between B & F	Entre Trote				
15. A X	Seguir na linha central Parar, saudar				

Deixar a arena em passo no ponto A.

Trote sentado, trote em pé ou qualquer combinação dessas pode ser utilizada quando o trote é requerido.

Considerações Gerais	Pts.	Coef.	Total	Considerações
Andamentos (liberdade e regularidade)		2		
Impulsão (desejo de avançar, elasticidade dos passos, relaxamento da parte traseira)		2		
Submissão (atenção e confiança; harmonia, leveza e facilidade dos movimentos; aceitação do freio)		1		
Posição e assento do cavaleiro; precisão e efeito dos auxílios		3		

Outras Considerações: \_\_\_\_\_

Subtotal: \_\_\_\_\_

Erros: ( - ) \_\_\_\_\_

Total de pontos: \_\_\_\_\_

Nomes dos juízes: \_\_\_\_\_

Assinatura dos juízes: \_\_\_\_\_



CLASSE BI/BIP USDF - PROVA 1 DE NÍVEL INTRODUTÓRIO  
(Prova D-1 do Clube Pônei dos Estados Unidos (United States Pony Club)  
(Passo – Trote)

Competição: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

Nome do cavalo \_\_\_\_\_ Nome do cavaleiro: \_\_\_\_\_

Requisitos:

Parada

Passo

Trote

Círculo de 20m

	Teste	Pts.	Coef.	Total	Considerações
1. A	Entrar em trote				
X	Desenvolver passo médio e continuar até C				
2. C	Virar à direita em passo médio				
M-X-K	Passo-Desenvolver passo livre				
K	Desenvolver passo médio				
3. A	Trote				
	Continuar pelo lado maior até C				
4. C	Circular à esquerda 20m				
5. H-X-F	Trocar rédea, trote				
6. A	Circular à direita 20m				
7. A-K-E	Trote				
E	Virar à direita				
8. B	Virar à direita, continuar até A				
9. A	Seguir na linha central				
X	Parar durante passo médio, saudar				

Deixar a arena em passo livre e rédea longa. Sair no ponto A.

Trote sentado, trote em pé ou qualquer combinação dessas pode ser utilizada quando o trote é requerido.

Considerações Gerais	Pts.	Coef.	Total	Considerações
Andamentos (liberdade e regularidade)		2		
Impulsão (desejo de avançar livremente em ritmo gracioso e constante)		2		
Submissão (obediência, confiança e boa aceitação lateral: o cavalo deve ser guiado com leve porém constante contato)		1		
Cavaleiro (precisão da posição, equilíbrio e harmonia com o cavalo: eficiência e uso de auxílio)		4		

Outras considerações:

Subtotal: \_\_\_\_\_

Erros: (- \_\_\_\_\_)

Total de pontos: \_\_\_\_\_

Nomes dos juizes: \_\_\_\_\_

Assinatura dos juizes: \_\_\_\_\_



## EQUESTRIAN

**CLASSE BI/BIP USDF - TESTE 2 DE NÍVEL INTRODUTÓRIO**  
(Teste D-2 do Clube de Pônei dos Estados Unidos (United States Pony Club)  
(Passo – Trote)

Competição: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

Nome do cavalo: \_\_\_\_\_ Nome do cavaleiro: \_\_\_\_\_

Requisitos:

Passo livre com rédea longa

	Teste	Pts.	Coef.	Total	Considerações
1. A	Entrar em trote Continuar até C				
2. C H-E-K- A-F-B	Virar à esquerda Continuar em trote				
3. B	Circular à direita 20m				
4. B C	Seguir em frente até C Desenvolver passo médio				
5. H-X-F F	Passo livre Desenvolver passo livre				
6. A	Trote, continuar até E				
7. E E	Circular à direita 20m Seguir em frente				
8. M-X-K	Trocar rédea, trote				
9. A X	Seguir na linha central Parar durante passo médio, saudar				

Deixar a arena em passo livre e rédea longa. Sair no ponto A.

Trote sentado, trote em pé ou qualquer combinação dessas pode ser utilizada quando o trote é requerido.

Considerações Gerais	Pts.	Coef.	Total	Considerações
Andamentos (liberdade e regularidade)		<u>2</u>		
Impulsão (desejo de avançar livremente em ritmo gracioso e constante)		<u>2</u>		
Submissão (obediência, confiança e aceitação tranquila da lateral: o cavalo deve ser guiado com leve porém constante contato)		1		
Cavaleiro (precisão da posição, equilíbrio e harmonia com o cavalo: eficiência e uso de auxílio)		<u>4</u>		

Outras considerações:

Subtotal: \_\_\_\_\_

Erros: ( - ) \_\_\_\_\_

Total de pontos: \_\_\_\_\_

Nomes dos juizes: \_\_\_\_\_

Assinatura dos juizes: \_\_\_\_\_





PROVA DE ADESTRAMENTO DA DIVISÃO C NÍVEL CI  
PROVA #1 DE CAMINHADA DAS OLIMPÍADAS ESPECIAIS (SPECIAL OLYMPICS)

Competição: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

Nome do cavalo: \_\_\_\_\_ Nome do cavaleiro: \_\_\_\_\_

Condições: \_\_\_\_\_

	Teste	Pts.	Coef.	Total	Considerações
1. A	Entrar em passo				
X	Parar, saudar, continuar em passo				
2. C	Pista à esquerda				
E	Virar à esquerda				
3. X	Circular à direita 20m				
4. X	Circular à esquerda 20m				
5. B	Virar à esquerda				
6. C	Parar por 5 segundos, continuar em passo				
7. HXF	Passo livre com rédea longa				
F	Passo				
8. A	Seguir na linha central				
X	Parar, saudar				

Deixar a arena em passo no ponto A.

Trote sentado, trote em pé ou qualquer combinação dessas pode ser utilizada quando o trote é requerido.

Considerações Gerais	Pts.	Coef.	Total	Considerações
Andamentos (liberdade e regularidade)		2		
Impulsão (desejo de avançar, elasticidade dos passos, relaxamento da parte traseira)		2		
Submissão (atenção e confiança; harmonia, leveza e facilidade dos movimentos; aceitação do freio)		1		
Posição e assento do cavaleiro; precisão e efeito dos auxílios		3		

Outras considerações \_\_\_\_\_

Subtotal: \_\_\_\_\_

Erros: ( - \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

Total de pontos: \_\_\_\_\_

Nomes dos juizes: \_\_\_\_\_

Assinatura dos juizes \_\_\_\_\_



## EQUESTRIAN

**PROVA DE ADESTRAMENTO DA DIVISÃO C NÍVEL CI**  
**PROVA #2 DE CAMINHADA DAS OLIMPÍADAS ESPECIAIS (SPECIAL OLYMPICS)**

Competição: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

Nome do cavalo: \_\_\_\_\_ Nome do cavaleiro: \_\_\_\_\_

Condições: \_\_\_\_\_

	Teste	Pts.	Coef.	Total	Considerações
1. A X	Entrar em passo Parar. Saudar. Continuar passo				
2. C MXK	Pista à direita Trocar rédea				
3. A	Circular à esquerda 20m				
4. FXH X	Trocar rédea Parar por 5 segundos Continuar passo até H				
5. C	Circular à direita 20m				
6. MBF F	Passo livre com rédea longa Working walk				
7. A X	Seguir na linha central Parar, saudar				

Considerações Gerais	Pts.	Coef.	Total	Considerações
Andamentos (liberdade e regularidade)		2		
Impulsão (desejo de avançar, elasticidade dos passos, relaxamento da parte traseira)		2		
Submissão (atenção e confiança; harmonia, leveza e facilidade dos movimentos; aceitação do freio)		1		
Posição e assento do cavaleiro; precisão e efeito dos auxílios		3		

Outras considerações:

Subtotal: \_\_\_\_\_

Erros: ( - \_\_\_\_\_ )

Total de pontos: \_\_\_\_\_

Nomes dos juizes: \_\_\_\_\_

Assinatura dos juizes: \_\_\_\_\_



## CLASSE A/AP - PROVA DE PRIX CAPRILLI

Competição: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

Nome do cavalo: \_\_\_\_\_ Nome do cavaleiro: \_\_\_\_\_

	Teste	Pts.	Coef.	Total	Considerações
1. A AKEHC	Entrar e parar imediatamente; saudar; Virar à esquerda; seguir em passo até C				
2. Btwn. C&M A  C	Trote até A Virar para o centro fazendo duas voltas ao deixar a cerca No.1 na direita e cerca No. 2 na esquerda  Virar à esquerda				
3. E  BM	Meio círculo à esquerda no diâmetro EB e pular cerca No.1  Trote até C				
4. C  A	Virar para o centro fazendo duas voltas ao deixar a cerca No.2 à esquerda e a cerca No.1 à direita  Virar à direita.				
5. E	Meio círculo à direita no diâmetro EB e pular cerca No.2				
6. BF AKEH	Trote até A Trote sentado				
7. Entre H&C MBFAK E HC	Cânter à direita  Em volta da arena até C				
8. Depois C	Virar à direita e pular cerca No.3 e voltar para pista próxima a A deixando a cerca No.1 à direita				
9. Antes H C MX X XK	Trote Passo Trocar rédeas durante caminhada de trabalho Parada imóvel por 6 segundos Caminhada de trabalho				
10. A	Trote sentado				
11. Entre. M&C HEKAF BMC	Cânter à esquerda  Em volta da arena até C				
12. Depois C	Virar à esquerda e pular cerca No.4 e voltar para pista próxima a A, deixando No.1 à esquerda				
13. Antes M C E X	Trote Passo Meio círculo à esquerda no diâmetro EX Parada; Saudação frente ao juiz e deixar arena em passo livre com rédea longa em A				

Deixar arena em passo no ponto A.

Trote sentado, trote em pé ou qualquer combinações desse tipo podem ser usadas quando o trote é requerido.

Considerações Gerais	Pts.	Coef.	Total	Considerações
Uso de ajuda			2	
Transições			2	
Posição do cavaleiro e controle			2	
Consistência e andamentos			1	
Outras considerações:				
			Subtotal: _____	
			Erros: (- _____)	
			Total de pontos: _____	

Nome dos juizes: \_\_\_\_\_

Assinatura dos juizes: \_\_\_\_\_

**EQUESTRIAN**

## 2) Cavaleiros das Divisões C-I, B-I e I-L

- a) A pista incluirá três elementos dos obstáculos obrigatórios.
- b) A pista terá no mínimo cinco elementos e no máximo sete.

- i. Se um portão for usado nessa divisão, o cavaleiro deve somente abri-lo, passar por ele mas não fechá-lo.

## 3) Cavaleiros das Divisões C-A, B-A e AL

- a) A pista incluirá dois elementos dos obstáculos obrigatórios.
- b) A pista terá no mínimo quatro elementos e no máximo seis.

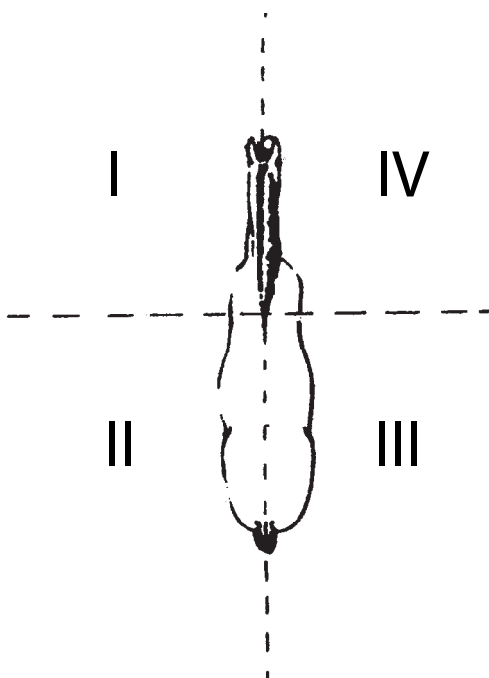
- i. Se um portão é usado nessa divisão, para a segurança dos acompanhantes, será pedido ao cavaleiro que somente passe por um portão aberto, não abri-lo nem fechá-lo.

## 6. Classe de Exibição durante Parada e Classe de Cabresto

a. Geral: a ênfase deve estar na habilidade do atleta de controlar e exibir o cavalo tendo como prioridade a segurança. O cavalo é apenas um adereço para mostrar a habilidade do artista.

1) Método de Quartos será utilizado. As seguintes guias de movimento servem de ilustração do movimento ao redor do cavalo enquanto apresentar-se em exibição e são para informação do expositor/treinador. Linhas imaginárias se cruzam dividindo o cavalo em quatro partes equivalentes como pode ser vista na figura (observar que os quadrantes serão numerados I, II, III, IV para fácil identificação). Uma linha cruza o cavalo logo atrás do garrote. A outra linha imaginária corre da cabeça ao rabo do cavalo. Quando juiz estiver em I, o guia deve estar em IV. Quando o juiz caminhar para II, o guia deve se mover para I. Quando o juiz caminhar para III, o guia deve se mover para IV. Enquanto o juiz move o cavalo até IV, o guia deve retornar novamente ao I. Esse método é baseado em segurança já que o guia pode prevenir que os quartos traseiros do cavalo acertem o juiz caso o cavalo fique fora de controle.

b. A Gerência da apresentação deve apresentar padrões de prova individuais no mínimo uma hora da realização da classe.



**c. Seqüência de Classe**

- 1) Entrar a arena conduzindo o animal num passo alerta na direção anti-horária (a não ser que ele seja dirigido pelo juiz). O cavalo deve se direcionar prontamente num passo ou trote.
- 2) Depois da classe estar alinhada, o juiz pedirá a cada expositor traga seu cavalo a frente individualmente. Enquanto estiver movimentando o cavalo tenha certeza de que o juiz tenha uma vista clara e desobstruída das ações do cavalo.

**d. Julgamento****1) Aparência do Cavalo Totais: Total = 20 pontos****a) Aparência e frugalidade: 5 pontos****b) Asseio: 5 pontos**

- i. Cabelo limpo e bem penteado (poeira e manchas podem ser protestados)
- ii. As áreas que devem estar limpas são ao redor dos olhos, orelhas, focinho, narinas, entre as pernas e ao redor do rabo.
- iii. Crina, rabo, tufos do topo da cabeça e garrote devem estar livres de nós e limpos. É proibido usar qualquer adereço nos dianteiros. Crinas, tufos do topo de cabeça e garrote podem ter tranças inglesas ou Western dependendo da vontade do expositor.
- iv. Os cascos devem ser devidamente cortados e limpos. Se estiveres calçado, as ferraduras devem servir corretamente e os rebites devem estar arrumados.

**c) Aparado: 5 pontos****10) As crinas podem estar aparadas, os tufos do topo da cabeça e do garrote devem ser mantidos.**

- i. O interior das orelhas pode ser aparado
- ii. Cabelo longo na mandíbula, patas e falanges devem ser cortados

**d) Equipamento: 5 pontos**

- i. O equipamento deve estar arrumado, limpo e em bom estado
- ii. Cavalos apresentando equipamento Western devem estar com freio de couro ou nylon
- iii. Cavalos apresentando equipamento inglês devem estar com cabresto ou freio de couro ou nylon

**2) Aparência do Expositor Total = 10 pontos**

- a) As roupas e a pessoa devem estar limpas e arrumadas
- b) Roupas apropriadas ao estilo de equipamento Western
- c) Roupas apropriadas ao estilo de equipamento inglês; jaquetas são opcionais

**3) Apresentando o cavalo na arena: Total = 60 pontos****a) Guiar: 40 pontos**

- i. O atleta deve guiar pelo lado esquerdo do cavalo com rédeas-guia seguradas com a mão direita cerca de 20-30 cm (8-12 polegadas) do freio; a mão não deve ficar na parte da corrente da rédea. Os atletas podem ser penalizados por isso a critério do juiz. Atletas menores podem precisar de uma área maior para segurar.
- ii. O atleta deve ficar em posição à esquerda da cabeça do cavalo, "olho a olho" com o cavalo.
- iii. O excesso de rédea deve ser segurado de forma segura e arrumada na mão esquerda. Uma rédea-guia em espiral/rolo presa fortemente em torno da mão esquerda do atleta será causa de dedução de pontos da sua classificação.
- iv. Uma rédea-guia solta e balançando será considerada falta.



## EQUESTRIAN

- v. A ênfase deve ser no controle leve do cavalo com o mínimo de pressão nas rédeas-guia, para permitir o cavalo segurar sua cabeça de maneira natural. O cavalo deve sair e continuar de prontidão, livre e quieto, no passo, jog/trote, com o mínimo de cobrança do atleta.
- vi. É permitido que o atleta passe entre o juiz e o cavalo enquanto o juiz contorna o animal, mas o atleta deve evitar bloquear a vista do juiz além do movimento requisitado caminhar entre o animal e o juiz. O atleta deve caminhar rapidamente e silenciosamente até a zona onde ambos o cavalo e o juiz podem ser observados.
- vii. Deve-se lembrar que o atleta também está sendo julgado em relação à segurança. O atleta não deve cobrir o atleta próximo a ele/ela quando alinhados lado-a-lado, ou na frente dele/dela quando alinhados cabeça a rabo.
- viii. Se o juiz da arena pedir uma mudança de posição, o atleta deve olhar ao redor para checar se os atletas próximos têm seus cavalos sob controle, e então se mover prontamente como indicado.

### b) Posição: 20 pontos

- i. Ao posicionar seu cavalo, mova-se para frente olhando para o cavalo, mas não exatamente na frente do cavalo e numa posição em que você possa observar o juiz.
- ii. Posicione o cavalo com sua pata dobrada sobre si. Faça a apresentação com as rédeas-guia. Nunca chute a pata do cavalo para a posição.
- iii. Enquanto o juiz avalia os outros cavalos, deixe seu cavalo em pé, se ele se posicionar bem.
- iv. Aja naturalmente. Excesso de exibição, barulho contínuo e manobras podem ser protestadas.

### 4) Concentração e Méritos: 20 pontos

- a) O conhecimento do atleta da posição do juiz todo o tempo
- b) O atleta apresenta o animal em todos os pedidos sem se distrair com pessoas ou coisas fora da arena. Ele/ela se apresenta durante todo o tempo até que a classe seja posicionada e dispensada da arena.
- c) O atleta mantém-se atento todo o tempo para qualquer instrução do juiz ou mestre da arena e coopera prontamente a ela.
- d) O atleta tem perfil trabalhador, mas é amigável e cortês, e mantém uma conduta esportiva com os oficiais e outros atletas.

## 7. Eventos de Gincana

- a. Geral: Todos os eventos são cronometrados e o vencedor será o competidor com o melhor tempo.

- 1) Os cavaleiros serão requisitados a começar dentro de uma arena fechada e não poderão começar até que todos os portões estejam fechados e seguros. Os portões só poderão ser reabertos quando o atleta completar o circuito e voltar para um passo ou parada.
- 2) Cada atleta deverá começar de uma linha de partida, e o tempo começará a ser contado no momento que o nariz do cruzar a linha.
- 3) A contagem do tempo parará assim que o nariz do cavalo cruzar a linha de chegada.
- 4) Uma penalidade de 5 segundos será somada ao tempo sempre que ocorrer um dos seguintes fatos:
  - a) Derrubar poste ou barril (o atleta poderá encostar-se ao poste ou barril com sua mão) e
  - b) Três passadas acima do andamento permitido naquela divisão.

### 5) A desclassificação será aplicada caso ocorra:

- a) Falha ao seguir o circuito
- b) Falha ao cruzar a linha de partida ou chegada entre os marcadores
- c) Se a correia de queixo do capacete não estiverem corretamente presos à cabeça do cavaleiro durante o tempo em que ele estiver na arena



- d) O atleta cruzar novamente a linha de partida ou chegada depois de completar o circuito.
- e) O juiz pode, a seu critério, desclassificar um atleta por uso excessivo do bastão, chicote modificado ou corda

6) Em caso de empate, haverá um desempate usando o mesmo circuito. O competidor declarado vencedor no desempate deve percorrer novamente o padrão em menos de 5 segundos do seu tempo original ou o desempate deverá ser refeito.

#### b. Cruzamento de postes (Padrão na seção G)

1) Julgamento – Ao som do sinal, o atleta irá:

- a) Correr ao lado direito dos postes até o último poste da fila
- b) Contornar o último poste a esquerda
- c) Passar através dos postes alternadamente pela esquerda e direita até alcançar o último poste;
- d) Contornar o primeiro poste à direita
- e) Passar entre os postes alternadamente pela esquerda e direita até alcançar o último poste
- f) Contornar o último poste à esquerda e correr ao longo da fila de postes e cruzar a linha de chegada

2) O cavalo pode começar seja pela direita ou esquerda do primeiro poste e então correr o restante do padrão correspondente.

#### c. Corrida de barril (Padrão na seção G)

1) Julgamento - Ao som do sinal, o atleta irá:

- a) Correr ao barril número 1, passar pela esquerda e completar uma volta aproximada de 360 graus ao redor dele.
- b) O cavaleiro então irá até o barril número 2, passar pela direita, e completar uma volta um pouco maior que 360 graus ao redor dele.
- c) Em seguida o cavaleiro irá até o barril número 3, passar pela direita, e dar mais uma volta aproximada de 360 graus ao redor dele.
- d) O cavaleiro correrá então para a linha de chegada, passando por entre os barris de número 1 e 2.

2) O circuito de barris pode também ser percorrido pela esquerda. Por exemplo, o competidor começaria pelo barril número 2, virando à esquerda deste barril. Ele/ela prosseguiria ao barril número 1 e viraria à direita, continuaria ao barril número 3, viraria novamente à direita, e completaria a prova com uma corrida final até a linha de chegada.

#### d. Corrida de Estacas em forma de 8

1) Julgamento - Ao som do sinal, o atleta irá:

- a) Começar cruzando a linha central entre os marcadores superiores e correr até o segundo poste
- b) Contornar o segundo poste à direita
- c) Voltar para o primeiro poste
- d) Contornar o primeiro poste à esquerda (descrito na figura 8)
- e) Completar o circuito correndo de volta através da linha de partida/chegada

2) O circuito também pode ser percorrido contornando o segundo poste à esquerda e o primeiro poste à direita.

3) O concorrente poderá começar em ambas as pontas

4) Desclassificações:

- a) Falha o cruzar a linha de partida/chegada entre os marcadores, antes de contornar o segundo poste e cruzar de volta a linha de partida/chegada, depois de contornar o segundo poste e seguir para o primeiro ou
- b) Derrubar um marcador indicando a linha de partida/chegada.



## EQUESTRIAN

### e. Revezamento de times

- 1) Divisões somente de passo, trote e de cânter/lope serão oferecidas.
- 2) Times numa divisão devem ser iguais em número, com dois, três ou quatro cavaleiros.
- 3) Dois times podem competir ao mesmo tempo (se for considerado seguro).
- 4) O relógio é ligado quando o nariz da primeira montaria cruzar a linha de partida.
- 5) O relógio é parado quando o nariz da última montaria de cada time cruzar a linha de chegada.
- 6) Se são usados guias de cavalo, eles devem andar para trás do nariz do cavalo. Se um guia de cavalo ultrapassar o nariz do cavalo em qualquer momento, o cavaleiro deve fazer uma volta antes de continuar.
- 7) Cavaleiros inscritos sem time poderão sortear parceiros.

### 8. Times de exercício de dois e quatro

#### a. Julgamento de times de exercício - 200 pontos possíveis

##### 1) Times de cavalo e cavaleiros= 35 total

- a) Figurino = 5
- b) Uniformidade= 10
- c) Aparência= 10
- d) Atitude= 10

##### 2) Performance= 130 total

- a) Efeito geral =80
- b) Velocidade = 10
- c) Controle do tempo = 10
- d) Espaçamento = 10
- e) Precisão= 10
- f) Posicionamento = 10

##### 3) Efeito= 35 total

- a) Adequação de movimentos= 20
- b) Efeitos especiais:  
(música/adereços etc.= 15)

b. Um time de exercício pode ser composto por divisões diferentes de cavaleiros; no entanto, os cavaleiros devem permanecer dentro das qualificações de suas divisões durante a execução do exercício.

- 1) Por exemplo, um cavaleiro da divisão C não pode ser exigido ou permitido a trotar/jogar. Nem um cavaleiro da divisão B ser exigido a realizar um cânter/lope. Cavaleiros da divisão A não precisam necessariamente realizar um cânter/lope.

c. Um leitor pode comandar as direções do exercício mas está preso às mesmas regras de Adestramento e Montaria Western.





d. Um tema pode ser apresentado com música ou figurino.

- 1) Deve-se ter cuidado na criação de roupas que permitam os atletas enxergarem e se moverem livremente.
- 2) A segurança é de suma importância e nenhum atleta deve estar preso à sela ou cavalo.
- 3) O figurino para o cavalo deve permitir liberdade de movimento e de visão. Roupas soltas ou leves demais deverão ser evitadas.

a) Os cavalos devem ensaiar com os cavaleiros vestidos e seria melhor cavalgar durante toda a coreografia com roupas para permitir que os cavalos vejam roupas por todos os lados e fiquem habituados a isso.

## 9. Eventos dos Esportes Unificados

a. Revezamento de time dos Esportes Unificados (2 a 4 cavaleiros)

- 1) Durante a competição, o time deve ter um atleta e um parceiro todo o tempo (dois atletas e dois parceiros – num time de quatro pessoas). O não cumprimento da média exigida de resultados resultará em desistência.
- 2) Somente divisões de passos e trotes serão oferecidos.
- 3) O relógio dispara quando o nariz da primeira montaria cruza a linha de partida.
- 4) O relógio para quando o nariz da última montaria de cada time cruzar a linha de chegada.

b. Times de exercício dos Esportes Unificados (2 a 4 membros)

- 1) Durante a competição, o time deve conter um atleta e um parceiro todo o tempo (dois atletas e dois parceiros – num time de quatro pessoas).
- 2) O não cumprimento da média exigida de resultados resultará em desistência.



## EQUESTRIAN

### 1. Provas de Adestramento

As seguintes provas e padrões são utilizados nos eventos Special Olympics. Podem ser solicitadas as Fichas dos Juízes de Adestramento, com os coeficientes indicados, da Federação de Adestramento dos Estados Unidos (United States Dressage Federation).

Observação: Para que as provas de nível introdutório sejam usadas pelos cavaleiros da Divisão B, o trote em pé foi omitido das partes número 1, 3, 6 e 7. O trote pode ser sentado, em pé ou qualquer combinação.

### 2. Padrões de Montaria Western

#### a. Divisão A – Teste #1

Partida Entrar, prosseguir em caminhada

H Jog

K Jog sobre tronco e lope imediato

M Virar à esquerda através da arena.

F Trançar as estacas, trocando de guia após cada estaca.

A Lope através da arena.

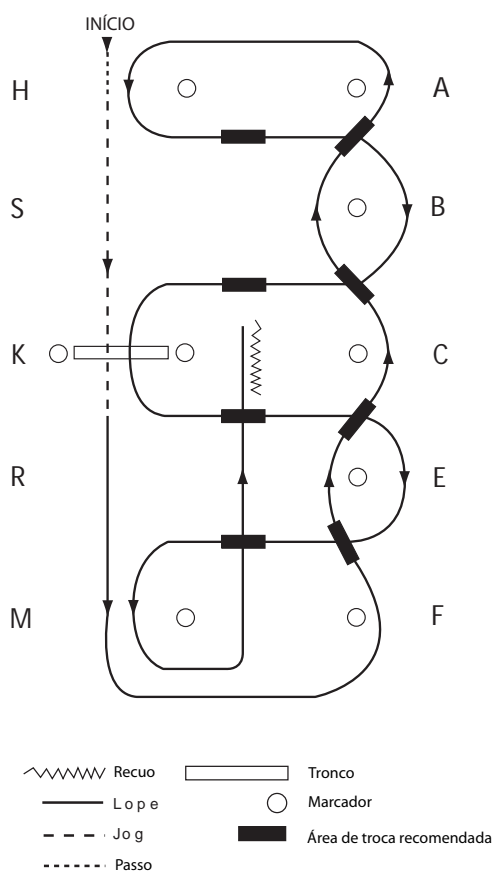
H Dobrar em H e através da arena, trocando de guia na linha central

B Dobrar em B e através da arena, trocando de guia na linha central

K Lope sobre tronco e através da arena, trocando a guia na linha central

E Dobrar em E e através da arena, trocando de guia na linha central

M Dobrar em M e virar na linha central entre C & K. Na linha central, parar e voltar. Continuar até o juiz para ser dispensado.





## EQUESTRIAN

## b. Divisão B – Prova #1

Partida Entrar, prosseguir em caminhada.

H Caminhar.

K Caminhar sobre tronco e virar à esquerda através da arena. Jog na linha central.

C Dobrar e combinação de jog até A

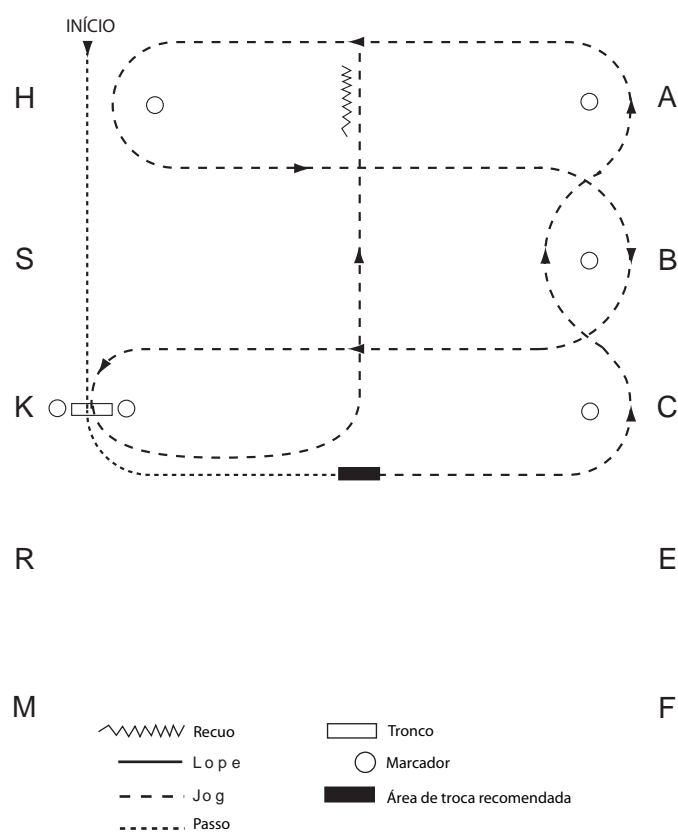
A Cruzar a arena em jog.

H Dobrar em H e cruzar a arena em jog

B Dobrar em B e cruzar a arena em jog.

K Dobrar em K, cruzar sobre tronco e virar na linha central entre A& H. Parar e voltar.

Continuar até o juiz para ser dispensado.





## EQUESTRIAN

## c. Divisão A – Prova 2

A Caminhar e dobrar em A à direita e cruzar em jog a arena e passar sobre tronco. Lope.

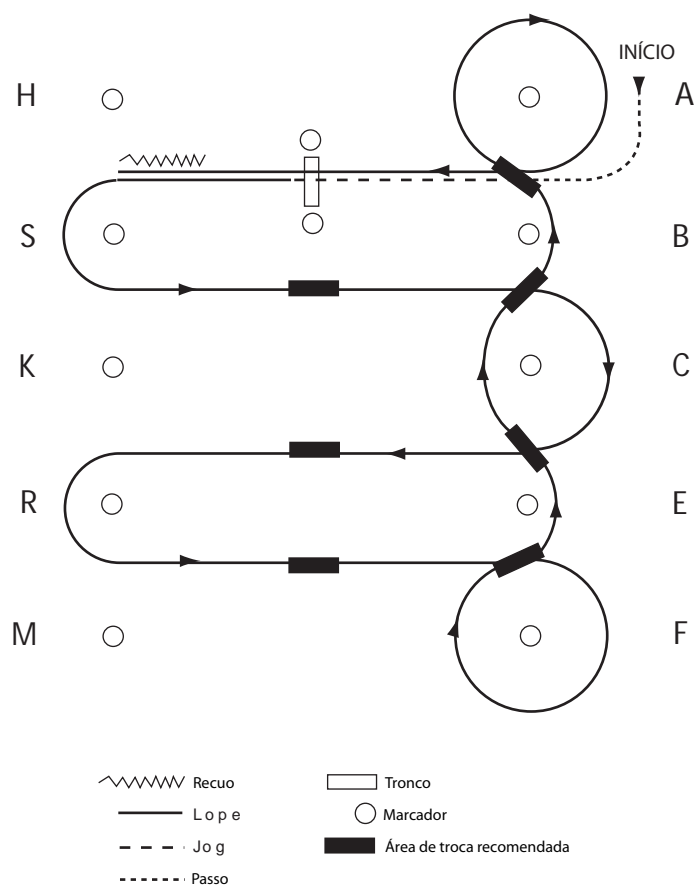
S Dobrar em S à esquerda e cruzar a arena, mudar a guia na linha central.

C Dobrar em C à direita e cruzar a arena, mudar a guia na linha central.

R Dobrar em R à esquerda e cruzar a arena, mudando a guia na linha central.

F Contornar F à direita e trançar letras até A, mudando a guia depois de cada uma.

A Contornar A à direita, cruzar a arena e seguir em lope sobre o tronco entre H&S. Parar e voltar. Continuar até o juiz para ser dispensado.





## d. Divisão B – Prova 2

A Caminhar e dobrar em A. Cruzar tronco e executar jog imediatamente.

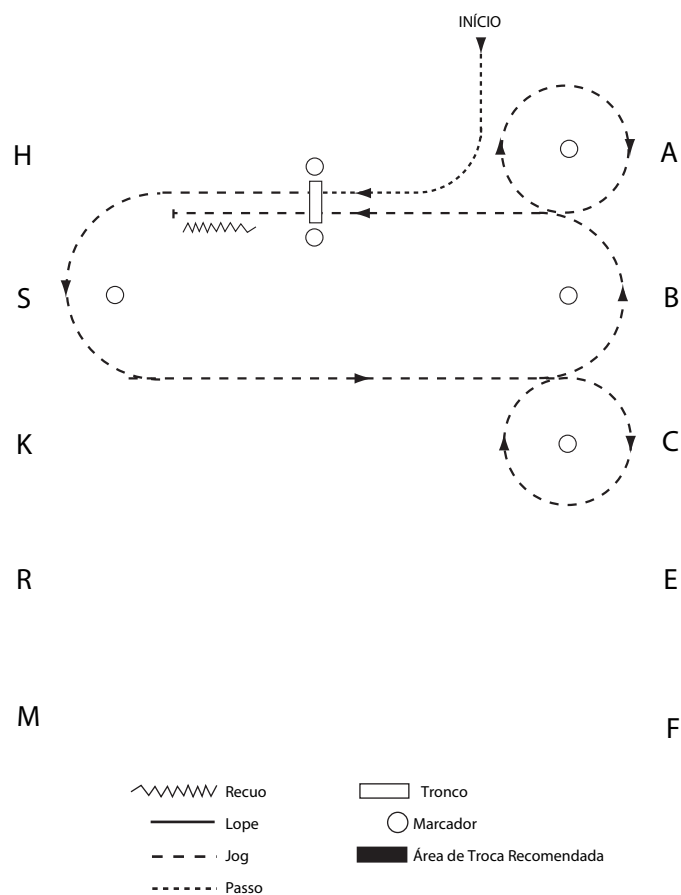
S Dobrar em S e realizar jog através da arena.

C Circular à direita em torno de C, andar em zigue-zague até A

A Circular à direita em torno de A

A Cruzar a arena, andar em jog sobre tronco entre H&S. Parar e voltar.

Continuar até o juiz para ser dispensado.





## EQUESTRIAN

### SEÇÃO G – INSTALAÇÕES E ELEMENTOS

#### 1. Exigências Gerais para Todos os Eventos

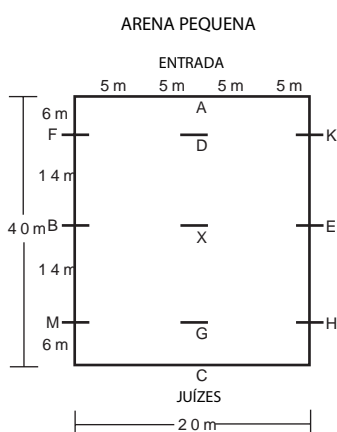
- a. Sistema de som
- b. Sistema de cerca portátil para controle de multidão e demarcação de áreas restritas
- c. Área demarcada para espectadores localizada longe dos portões da arena
- d. Durante a competição uma área para exercícios/aquecimento deve ser providenciada longe o suficiente da arena de competição para que não interfira nos atletas que estão sendo julgados
- e. Arenas com cercas e portões sólidos, boa drenagem e nível apropriado de fundação com as seguintes dimensões mínimas:

- 1) Eventos de Gincana, Adestramento, Montaria Western, Prix Caprilli e Times de Exercício: 50 metros por 30 metros
- 2) Trilhas de trabalho, Exibição e Equitação: 30 metros por 25 metros
- 3) Arenas de aquecimento: 40 metros por 20 metros  
(ou qualquer combinação que tenha 110 pés de espaço geral com ao menos 20 metros de comprimento no lado menor)

#### 2. Adestramento

- a. A arena deve estar mais próxima possível do chão e deve medir 40 metros por 20 metros (estas medidas referem-se ao interior do cercado).
- b. O cercado deve ser uma cerca baixa de 0,30 metros de altura. A parte da cerca na letra A deve ser de fácil remoção para que os competidores possam entrar e sair de maneira apropriada. A letra A deve estar pelo menos a 5 metros da arena.
- c. As letras fora do cercado devem estar a aproximadamente 0,5 metros da cerca e claramente marcadas. Para que os juízes possam notar o exato ponto na trilha oposta a cada letra, ou há uma estaca vermelha dentro e de encontro à cerca ou uma linha vermelha pintada na mesma.
- d. A linha central, por todo seu comprimento e os três pontos D, X e G devem estar marcados da maneira mais clara possível. Em uma arena de grama a linha central deve ser aparada mais curta que em outras partes. Em uma arena de areia a linha central deve ser alisada ou penteada.
- e. É permitido decorar a arena com flores e folhagem desde que não distraiam os cavalos.
- f. Localização dos juízes

- 1) Idealmente devem existir dois juízes – um na letra C e outro na letra B ou E.
- 2) Se há somente um juiz, ele/ela deve estar posicionado a 5 metros do fim da arena em C.
- 3) Um cercado separado deve ser providenciado para cada juiz e deve ter ao menos 0,50 metros de altura para que possam ter uma boa visualização da arena.





## 3. Prix Caprilli

1) A arena deve ser preparada assim como para Adestramento só que com as seguintes modificações:

2) A arena deve medir 20 metros por 60 metros

3) Cercas de salto na arena

a) Cercas 1 e 2 devem ser colocadas na linha de AXC com seus centros a exatamente 10,97 metros (36 pés) de X

b) A altura das cercas 1 e 2 deve ser de 18 inches.

c) Cercas 3 e 4 devem ser colocadas na linha BXE, a 2,5 metros da cerca da arena.

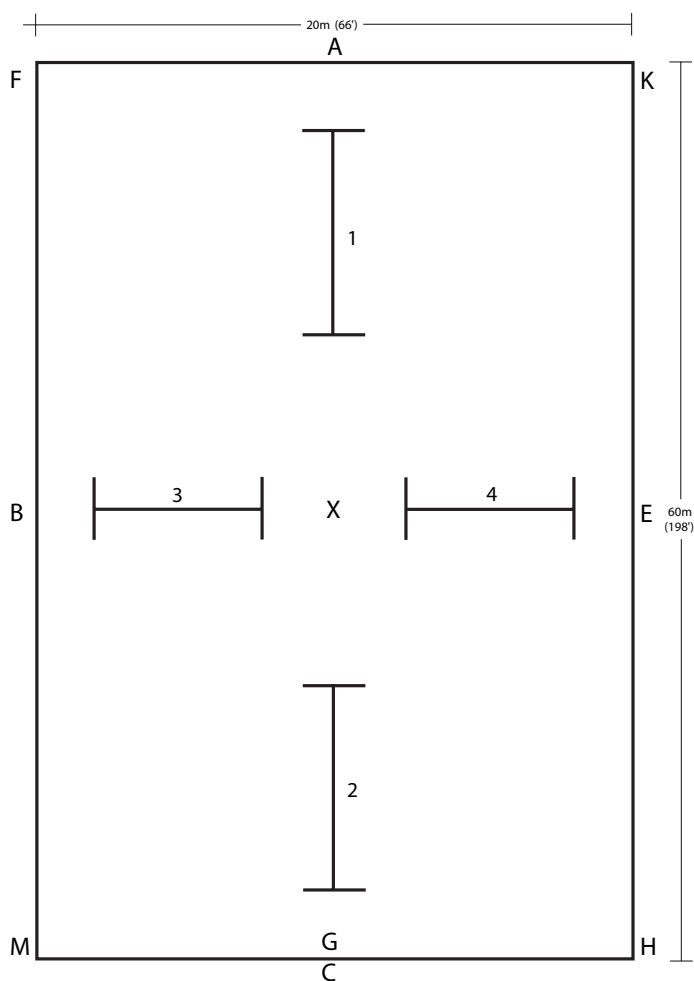
d) A altura da cerca 3 deve ser de 24 polegadas.

e) A cerca 4 deve ser uma cerca dupla de 24 polegadas de altura e não mais que 24 polegadas de largura

f) Os elementos do topo de todas as cercas devem estar em vasos de salto montados de acordo com os padrões de salto.

g) As cercas devem ser pintadas de branco ou cor natural e podem ser decoradas de maneira agradável com flores, arbustos etc.

h) O mínimo de largura dos obstáculos é 10 pés. O máximo de largura é 12 pés.





## EQUESTRIAN

### 4. Montagem estilo Western

#### a. Medidas da arena

- 1) Os marcadores devem estar a um mínimo de 9,14 metros (30 pés) e a um máximo de 15,24 metros (50 pés) de distância dos lados com 5 marcadores
  - a) Em todos os padrões, os marcadores devem estar em linha com marcadores apropriados no lado oposto.
  - b) Os marcadores devem ter no mínimo de 4,7 metros (15 pés) de distância da parede
  - c) A largura padrão deve ser de no mínimo 15,24 metros (50 pés) e no máximo 24,38 (80 pés) dentro do que a arena permitir.
- 2) Deve ser usado um tronco ou poste sólido, de no mínimo 2,44 metros (8 pés) de comprimento.

### 5. Trilhas de trabalho

a. O circuito deve ser desenhado para que cada cavalo demonstre todos os andamentos apropriados para seu nível de divisão, como parte de seu trabalho. Deve-se providenciar espaço suficiente para o cavalo trotar/saltar 10 metros (30 pés) e pelo menos 15 metros (50 pés) para executar lope/cãnter, para os juízes avaliarem os andamentos.

- 1) Os designers do circuito devem ter em mente que todos os caminhos e obstáculos precisam ser construídos com segurança.
- 2) Os circuitos devem montados de maneira que possam ser seguramente negociados em 90 segundos.
- 3) As instalações externas podem e são encorajadas a incluir árvores, arbustos, ladeiras etc., desde que possam ser manobradas com segurança e sejam desenhadas para prover fácil visibilidade/aceso aos juízes.
- 4) Os juízes devem andar no circuito e ter o direito de alterar qualquer parte que não considerem segura ou inapropriada.
- 5) A segurança dos andamentos entre obstáculos fica a critério dos juízes.

#### b. Trabalhando os elementos de trilha

##### 1) Obstáculos inaceitáveis

- a) Pneus
- b) Animais (vivos ou mortos)
- c) Couro / Pele
- d) Remontagem após desmontagem
- e) Sobressaltos
- f) Pontes de pedra, móveis ou flutuantes
- g) Chamas, gelo seco, extintores etc.
- h) Troncos ou postes elevados de maneira que possam rolar

##### 2) Obstáculos Obrigatórios

- a) Passar por um portão. O portão deve ter aproximadamente 1,53 metros (5 pés) de altura e ter um fecho nesta altura
- b) Passar por cima de pelo menos 2 troncos ou postes
  - i. Postes podem estar dispostos em linha reta, curva ou zigue-zague
  - ii. O espaço entre os troncos deve ser medido no caminho que o cavalo fará
  - iii. Sobre-passos (não elevados) devem ser espaçados no mínimo a cada 40 – 50 centímetros (15 – 20 polegadas)



**EQUESTRIAN**

- iv. Sobre-passos (elevados) devem estar espaçados a um mínimo de 56 centímetros (22 polegadas) e podem estar elevados até 30 centímetros (12 polegadas), medidos do chão até o topo do objeto
- v. Trote/sobre-jog: mínimo de 90 – 107 centímetros (3-3 1/2 pés) de espaçamento
- vi. Cânter/sobre-lope: mínimo de 2 metros (6-7 pés) de espaçamento
- vii. Trote/sobre-jog e cânter/sobre-lope podem não ser elevados

**c) Obstáculos de recuo**

- i. Obstáculos de recuo devem estar espaçados a um mínimo de 70 centímetros (28 polegadas) um do outro ou, se elevados, a um mínimo de 75 centímetros (30 polegadas).
- ii. Postes de obstáculo podem estar elevados até 60 centímetros (24 polegadas) e devem ser preparados em um sobressalto padrão ou um tipo similar.
- iii. Os obstáculos podem incluir os seguintes itens:
  - a) Entrar e recuar de calha reta (recomendado para atletas iniciantes)
  - b) Recuar através e em volta de ao menos três marcadores
  - c) Recuar através de L, V e U, em linha reta ou em curso de formato similar

**h. Obstáculos opcionais**

1. Risco de água: lagoas naturais, drenos naturais ou construídos (não podem ser utilizados metal ou caixas de fundo liso)
2. Obstáculos em forma de serpentina na caminhada, trote/jog ou cânter/lope

**i. Obstáculos podem incluir:**

- a) Cones laranjas de segurança
- b) Estacas de 2 metros de altura (6 1/2 pés), feitos de plástico, madeira ou outro material apropriado e seguro que seja preparada em uma base construída para que não interfira no caminho do cavalo.
- c) Barreiras ou tambores
- d) Obstáculos naturais como árvores e arbustos que estão cortados numa altura alta o suficiente que não sejam um perigo à segurança do atleta
- e) O espaçamento deve ser um mínimo de:
  - 1,83 metros (6 pés) para a caminhada ou trote/jog. (Nota: quando forem desenhar um circuito para cavaleiros assistidos, os designers devem lembrar de reservar um espaço para os assistentes)
- f) 10 metros (32 pés e 10 polegadas) para o lope/cânter
- g) Carregar objeto de uma parte da arena para a outra
- h) Montar em uma ponte de madeira

**i. A ponte deve ser sólida**

ii. A ponte deve ter um mínimo de 1 metro (36 polegadas) de largura e um mínimo de 1,83 metros (6 pés) de comprimento

iii. A ponte sugerida é uma peça de 1,22 metros (4 pés) por 2,44 metros (8 pés) de largura com 2 centímetros (3/4 polegada) de compensado colocada diretamente no chão

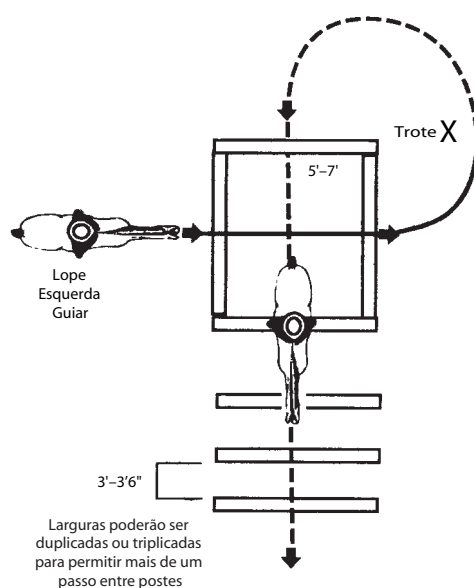
- i) Colocar e tirar capa de chuva, jaqueta, colete etc.
- j) Remover e recolocar materiais em uma caixa de correspondência
- k) Passagem lateral



## EQUESTRIAN

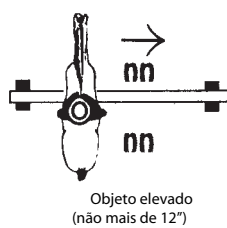
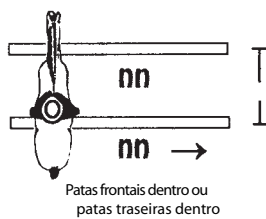
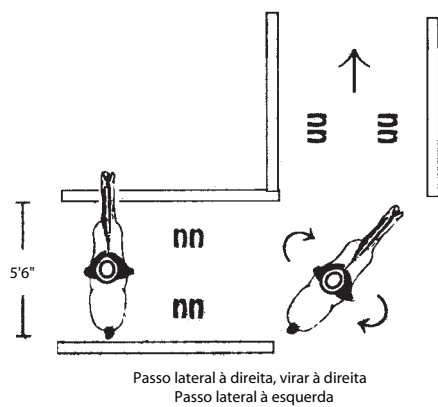
- i. Os elementos deve estar elevados a um máximo de 30 centímetros (12 polegadas).
- ii. Os elementos devem estar a um mínimo de 1,06 metros (3 1/2 pés) de distância se todas as patas do cavalo estão dentro do obstáculo; um mínimo de 51 centímetros (20 polegadas) de distância se apenas as patas dianteiras estão no obstáculo; ou 61 centímetros (24 polegadas) se apenas as patas traseiras do cavalo estão no obstáculo.
- iii. A passagem lateral pode ser através de L, T, V, Z ou caminhos retos podem incluir:
  - a) Viradas curvas e/ou de antemão
  - b) Espaço confinado (caminho) para patas dianteiras, patas traseiras ou todas as quatro patas
  - c) Um quadrado formado por 4 troncos (trilhos), um mínimo de 1,53 metros (5 pés) de comprimento
    - i. O atleta entrará no quadrado passando por cima do tronco (trilho) designado, executar qualquer manobra indicada e sair por cima do tronco, conforme indicado
  - e) Qualquer outro obstáculo seguro e transportável que pode ser encontrado nas montagens de trilha e que receba a aprovação do juiz pode ser utilizada
  - f) Desenhar a distância entre os eixos do cavalo em 1,53 metros (5 pés) das patas dianteiras até as patas traseiras
  - g) Passar entre dois cavalos de dimensões padrão com terminações sólidas, 1,83 metros (6 pés) de distância do centro com um cobertor de sela cobrindo cada um
  - h) Cavalgar na água
  - i) Montar através ou sob escova
  - j) Guiar o cavalo através de L, V ou Z de postes
  - k) Entrar ou sair de vala sem pular ou esforçar-se
  - l) Uma combinação de dois ou mais obstáculos é aceitável

## Sobre-trote, sobre-lope e sobre-passo





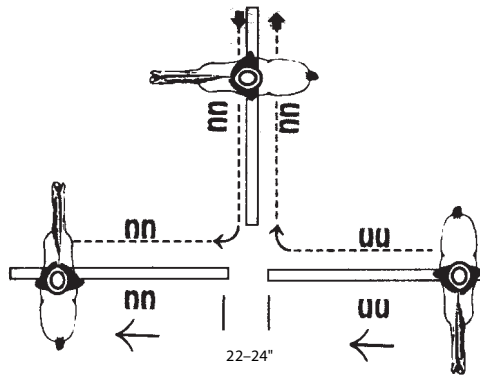
Variações e passos laterais



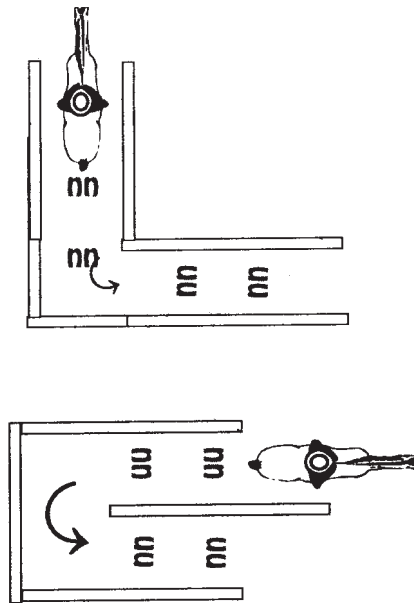


**EQUESTRIAN**

Variações de passos laterais

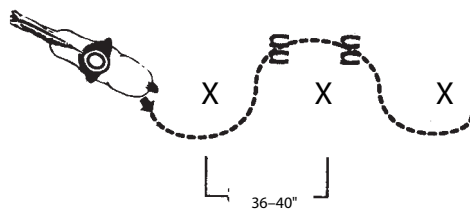
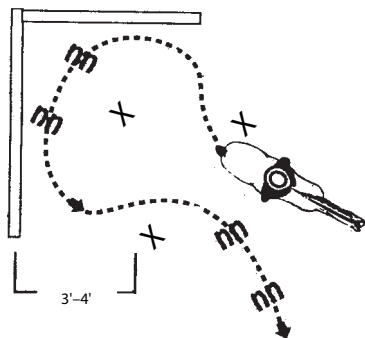
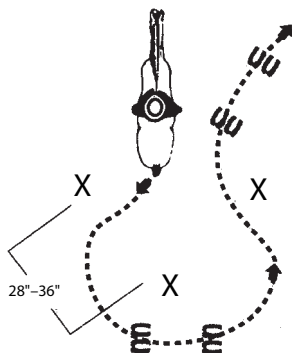


Variações de recuo em L





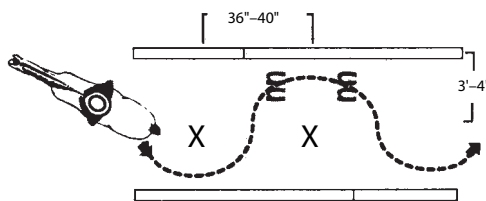
Recuo e contorno dos marcadores



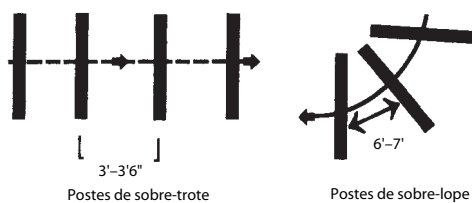


**EQUESTRIAN**

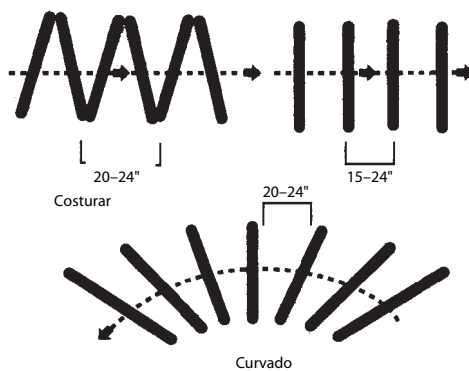
Recuo e contorno dos marcadores



Sobre-trote, sobre-lope



sobre-passo





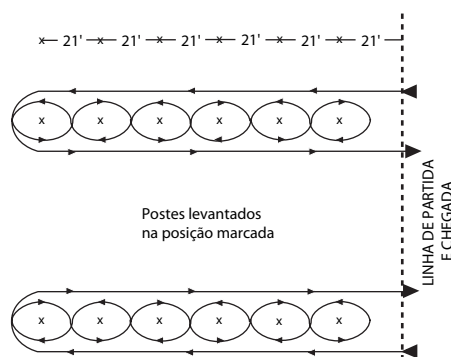
## 6. Gincana

### a. Geral

- 1) Quando possível, os marcadores da linha de saída ou cronômetros elétricos devem ser colocados na parede da arena.
- 2) As linhas de saída e chegada devem estar marcadas de forma clara
- 3) O circuito deve ser medido com exatidão.

### b. Revezamento de postes

- 1) O modelo de cruzamento de postes consiste em contornar em zigue-zague 6 postes montados em linha reta.
- 2) Os postes devem estar a 6,4 metros (21 pés) de distância de um para o outro; o primeiro poste deve ter 6,4 metros (21 pés) de distância da linha de saída.
- 3) Os postes devem ter 1,83 metros de altura (6 pés), com uma base de até 37 centímetros (14 polegadas) de diâmetro.

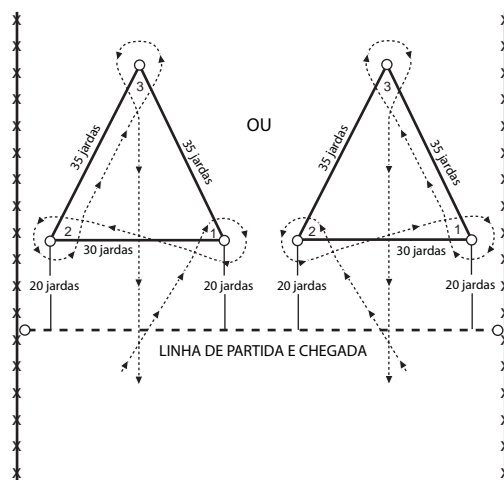


### c. Corrida de Barreira

- 1) Três barreiras são utilizadas, colocadas em um triângulo com as seguintes medidas:
  - a. Barreiras 1 e 2 são colocadas a 27,43 metros (90 pés) de distância entre si e 18,29 metros (60 pés) de distância da linha de partida/chegada
  - b. A barreira 3 é colocada no centro (como o topo do triângulo), a 32 metros (105 pés) das barreiras 1 e 2 (veja diagrama)
- 2) Se o circuito é muito largo para o espaço disponível, o modelo deve ser reduzido em 4,57 metros (15 pés) de maneira que caiba na arena. Lembre-se de reservar espaço adequado entre as barreiras e qualquer obstáculo
- 3) A distância da barreira 3 até a linha final não precisa ser reduzida em 4,47 metros (15 pés) desde que haja espaço suficiente para o cavalo parar.
- 4) Podem ser utilizados galões de 55 litros coloridos e de plástico ou tambores de metal
- 5) Lembre-se de reservar espaço amplo para os cavalos completarem suas voltas e pararem no fim quando estiver medindo a área para o circuito de barreiras (no mínimo 13,77 metros (25 pés) da linha de partida/chegada até o fim da arena)



## EQUESTRIAN



### d. Corrida de Estacas em Forma de 8

- 1) A linha de partida/chegada têm 6,1 metros (20 pés) de comprimento, demarcadas por 2 marcadores perpendiculares.
  - a) Os marcadores têm 3,5 metros (10 pés) de cada lado da linha central e são curtos o suficiente para não interferir no cronômetro elétrico
- 2) O primeiro e segundo postes que marcam a linha central têm 12,9 metros (40 pés) de distância da linha de partida/chegada, o que faz que tenham um total de 24,83 metros (80 pés) de distância entre si.

### e. Eventos de Revezamento de Time

- 1) O circuito deve ter um total de 30 metros (98 pés e 5 polegadas), de comprimento para a divisão de caminhada e um total de 50 metros (164 pés) de comprimento para a divisão de trote, dependendo do desenho do circuito
- 2) Bastões são proibidos. Os cavaleiros partem quando o nariz do cavalo anterior cruza a linha
- 3) Os modelos de revezamento sugeridos devem usar a barreira, poste ou figura em estaca de corrida em formato 8 ou simplesmente uma linha reta de corrida.

## 7. Times de Exercício

- a. A arena será uma arena de adestramento pequena, porém com as letras dispostas como referência para os cavaleiros.





## SEÇÃO H – ORGANIZANDO UMA COMPETIÇÃO

### 1. Organizando uma competição

#### a. Convites e entradas

- 1) Um organizador de competição envia os convites onde a data, local, prazo para envio das inscrições, eventos e outros dados importantes estão definidos
- 2) Pessoas interessadas em participar em uma competição devem entregar seus Formulários de Inscrição e o Perfil do Cavaleiro completo antes do prazo final

#### b. Reunião dos Treinadores-chefe

- 1) Antes de iniciar a competição, o organizador agenda a data da reunião dos Treinadores-chefe, onde os participantes têm a oportunidade de familiarizarem-se com todas as facilidades. Um organizador de competição também é responsável por dar aos participantes todas as informações cruciais e necessárias para garantir a realização de uma competição. O organizador é obrigado a responder com precisão e em detalhes a todas as questões que os participantes possam ter. Se necessário, o organizador agenda uma nova reunião dos Treinadores-chefe.

#### c. Equiparando Cavalos

- 1) Uma característica importante do Special Olympics é o fato de que os cavalos são fornecidos por um organizador de competição. Equiparar os cavalos é a primeira e uma das mais importantes etapas. O organizador sugere um cavalo para o cavaleiro baseado na informação incluída no Perfil do Cavaleiro. É por isso que é extremamente importante que o formulário seja preenchido com todo cuidado e atenção. Esta é a função do treinador.

#### d. Prática

- 1) Se os cavaleiros não trazem seus próprios cavalos, deve-se reservar um tempo adequado para determinar se o cavalo é apropriado para aquele cavaleiro.
- 2) Todo cavaleiro é orientado a exercitar os fundamentos do evento no qual ele compete. Por isso o organizador da competição é obrigado a fornecer acesso a:
  - a) arena de treinamento
  - b) arena de adestramento – para cavaleiros que competem em
  - c) Adestramento e Prix Caprilli
  - d) alguns elementos de dificuldade de Trilha de Trabalho – para cavaleiros que competem na Trilha de Trabalho
  - e) elementos de Eventos de Gincana
- 3) Importante para os treinadores! Durante o treino vocês devem sem dúvida determinar se o cavalo é apropriado para o cavaleiro. Trocar o cavalo por razões de segurança ainda é permitido nesta fase. Após os testes preliminares a troca de cavalos somente é possível caso ele esteja manco.