

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO



Regulamento de Salto/FEI

2003



FEI Fédération Equestre Internationale



Regras para Eventos de Salto

21ª edição
efetiva em 1º de Janeiro de 2003

(1ª revisão 22 de Janeiro 2003)

*Copyright © 2003 Fédération Equestre Internationale
Reproduction strictly reserved*

*Tradução para o português com direitos reservados da
Confederação Brasileira de Hipismo
Reprodução, mesmo parcialmente, somente com autorização expressa da CBH*



Índice

	Artigo	Página
Preâmbulo		7
Parte I – AS COMPETIÇÕES DE SALTO		
Capítulo I – Introdução		
Generalidades.....	200	9
Idade dos cavalos.....	200.7	9
Capítulo II – Pistas e Terrenos de Treinamento		
Pista.....	201	9
Acesso à Pista e Obstáculo de Ensaio.....	202	9
Sino.....	203	11
Percurso a sua Medição e Extensão.....	204	12
Plano de Percurso.....	205	12
Alterações do Percurso.....	206	13
Bandeirolas.....	207	14
Capítulo III – Obstáculos		
Generalidades.....	208	15
Obstáculo Vertical.....	209	16
Obstáculo em Largura.....	210	16
Rio.....	211	17
Combinações de Obstáculos.....	212	18
Banquetas, Taludes e Rampas.....	213	19
Combinações Fechadas, Parcialmente Fechadas e Parcialmente Abertas.....	214	19
Obstáculos Alternativos e Coringa.....	215	20
Capítulo IV – Penalidades Durante um Percurso		
Penalidades.....	216	20
Derrube.....	217	21
Obstáculos Verticais e em Largura.....	218	21
Desobediências.....	219	22
Desvio do Percurso.....	220	22
Refugio.....	221	23
Desvio.....	222	23
Defesa.....	223	24
Quedas.....	224	24
Ajuda Não Autorizada.....	225	25
Capítulo V – Tempo e Velocidade		
Tempo de Percurso.....	226	25
Tempo Concedido.....	227	25
Tempo Limite.....	228	26
Registrando do Tempo.....	229	26



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

Interrupção do Tempo.....	230	26
Faltas e Desobediências Durante o Tempo Interrompido.....	231	27
Correções de Tempo.....	232	27
Parar Durante o Percurso.....	233	28
Velocidade.....	234	28
Capítulo VI – Tabelas de Penalidades		
Faltas.....	235	29
Tabela A.....	236	29
Resultados pela Tabela A.....	237	30
Formas de Estabelecer os Resultados de Acordo com a Tabela A.....	238	30
Tabela C.....	239	32
Capítulo VII – Eliminações, Desqualificações, Multas		
Eliminações.....	240	33
Desqualificações.....	241	35
Multas.....	242	36
Abuso No Treinamento dos Cavalos.....	243	37
Áreas de Treinamento e de Aquecimento e Obstáculos de Treinamento..	244	38
Capítulo VIII – Desempates		
Generalidades.....	245	41
Obstáculos, Distância.....	246	41
Recusa de Participar de um Desempate ou Desempates.....	247	42
Capítulo IX – Classificações		
Classificação Individual e Entrega de Prêmios.....	248	43
Capítulo X – Competidores e Cavalos		
Convites para Csios.....	249	44
Convites para Csis.....	250	45
Inscrições.....	251	45
Sorteio para a Ordem de Entrada.....	252	46
Declaração dos Participantes.....	253	47
Participação e Número de Cavalos.....	254	48
Juniores e Jovens Cavaleiros.....	255	48
Uniforme e Saudação.....	256	49
Arreamento.....	257	50
Acidentes.....	258	51
Capítulo XI – Oficiais		
Oficiais.....	259	51
<i>Júri de Campo</i>	259.1	51
Controle dos programas e dos relatórios dos Juizes Estrangeiros à FEI..	259.2	52
Júri de Apelação.....	259.3	54
Comissão Veterinária e Delegado Veterinário.....	259.4	54



Desenhador de Percursos e Delegado Técnico.....	259.5	54
Capítulo XII – Competições		
Generalidades.....	260	55
Competições Normais e de Grande Prêmio.....	261	55
Competições de Potência e Destreza.....	262	56
Competição de Caça ou de Velocidade e Maneabilidade.....	263	58
Copa das Nações.....	264	58
Organização.....	2.64.1	58
Categorias Distintas de Competições Copa das Nações.....	2.64.2	59
Obstáculos e demais Requisitos Técnicos.....	264.3	59
Competidores.....	264.4	61
Participação.....	264.5	61
Ordem de Entrada.....	264.6	62
Número de Equipes e Competidores na Segunda Etapa.....	264.7	62
Eliminação e Desistência.....	264.8	63
Classificação.....	264.9	64
Copas das Nações em outros eventos.....	264.10	64
Outras Competições por Equipes.....	265	65
Competição à Americana.....	266	65
Competição contra o Relógio.....	267	66
Competições de Revezamentos.....	268	67
Competição de Dificuldades Progressivas.....	269	69
Competição de Escolha seus Pontos.....	270	70
Competição "Escolha seu Percurso".....	271	71
Competição de Eliminações Sucessivas.....	272	72
Competições em duas Voltas.....	273	73
Competições em duas Fases.....	274	74
Competição em Grupos com Volta da Vitória.....	275	75
Competição em duas Voltas e Volta da Vitória.....	276	76
Derby.....	277	77
Competição sobre Combinações.....	278	77
Eventos e Competições com Cavalos Emprestados.....	279	78
Capítulo XIII – Inspeções e Exames Veterinários, Controle de Medição e Passaportes dos Cavalos		
Exames Veterinários, Inspeções dos Cavalos Controle de Medição dos Cavalos.....	280	79
Passaportes Dos Cavalos.....	281	79
Parte II – RECORDES MUNDIAIS DE SALTO EM ALTURA E LARGURA	282	79
Artigos 283 a 286 – Não foram traduzidos. caso necessário verificar o original.....		79



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

Anexo I – Distintivo de Honra FEI.....	80
Anexo II – Número de Competidores Individuais do País anfitrião autorizados a participar em CSIOs (Artigos 249.2, 3, 5, 6, 7 & 8).....	81
Anexo III – Cálculo do Tempo Concedido, Velocidade: 300m/minuto, 325m/minuto, 350m/minuto, 375m/minuto, 400m/minuto.....	82
Anexo IV – Sistema de qualificação para os Grandes Prêmios em CSIOs (Artigo 261.4).....	85
Anexo V – Competição de eliminações sucessivas “Percurso Simultâneos” - Artigo 272.....	86
Anexo VI – Rotação da Ordem de Entrada em Competições Individuais..	88
Anexo VII – Exames Veterinários, Inspeção dos Cavalos e controle de Passaportes (Interpretação do artigo 1011 do Regulamento Veterinário) com alterações aqui mencionadas.....	89
Anexo VIII – Procedimento para a qualificação (habilitação) para Jogos Olímpicos, Campeonatos Mundiais e Continentais de Salto.....	93
Anexo IX – Regulamentos especiais para Jovens Cavaleiros e Juniores.	95
Anexo X – Regulamento especial para Cavaleiros Veteranos.....	114
Anexo XI – Promoção de Desenhadores de Percursos Nacionais ao Status de Desenhadores de Percursos Candidatos Internacionais.....	116
Anexo XI – Promoção de Desenhadores de Percursos Candidatos Internacionais ao Status de Desenhadores de Percursos Internacionais..	117
Anexo XII – Promoção de Juizes Nacionais ao Status de Juiz Candidato Internacional.....	118
Anexo XII – Promoção de Juizes Candidatos Internacionais ao Status de Juiz Internacional.....	119
Anexo XIII – Código de Conduta.....	121



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

Preâmbulo

As presentes regras se tornam efetivas em 1º de Janeiro de 2003. A partir desta data todos os textos que tratam da mesma matéria (outras edições, e todos outros documentos oficiais) publicados anteriormente estão revogados, à exceção do Memorando para Eventos Internacionais de Saltos e do Manual para Comissários FEI.

Apesar deste livreto apresentar as regras detalhadas da FEI para eventos internacionais de salto, ele deve ser lido em conjunto com os Estatutos, o Regulamento Geral e o Regulamento Veterinário.

É impossível prever toda e qualquer eventualidade imaginável nestas regras. Se não houver regra particular para tratar de uma circunstância específica, ou se a interpretação da regra pertinente mais próxima resultar em uma injustiça óbvia, é o dever daqueles responsáveis tomarem uma decisão baseada no bom senso e “fair play”, refletindo assim o mais próximo possível a intenção destas regras e do Regulamento Geral.



Parte I As Competições de Salto

Capítulo I Introdução

Artigo 200 GENERALIDADES

1. Uma competição de salto é a na qual o conjunto de cavalo e competidor é testado sob várias condições, sobre uma percurso de obstáculos. É um teste destinado a demonstrar a franqueza do cavalo, sua potência, sua habilidade, sua velocidade e sua obediência em saltar, bem como a equitação do competidor.
2. Se um concorrente comete certas faltas, tais como derrubar um obstáculo, refugar, ultrapassar o tempo concedido, etc. ele incorre em penalidades. O vencedor da competição é o competidor que incorrer no menor número total de penalidades, terminar o percurso no menor tempo ou alcançar o maior número de pontos, dependendo do tipo da competição.
3. Não se pretende padronizar as competições de salto, porquanto a variedade constitui um precioso elemento de interesse tanto para competidores como para expectadores, o que deve ser preservado a qualquer custo.
4. Outras competições ou variantes para as competições especiais podem ser autorizadas pelo Secretário Geral, em consulta com o Presidente da Comissão de Salto, desde que suas condições estejam de acordo com as exigências constantes do Regulamento Geral e do Regulamento para os Concursos de Salto. As condições detalhadas de cada prova devem constar claramente do programa do evento. Os organizadores não estão autorizados a realizar competições a não ser que a FEI tenha aprovado as condições segundo as quais elas serão realizadas. Os organizadores que desejarem realizar eventos ou competições internacionais para cavalos de cinco anos, devem solicitar permissão à FEI através de suas Federações Nacionais (FNs). As condições sob as quais estas provas serão realizadas, devem ser aprovadas pela FEI.
5. As competições devem ser justas para com todos os competidores. É por isto essencial que sejam estabelecidas regras claras e detalhadas para regulá-las. Por este motivo, as regras, que se seguem, devem ser respeitadas, salvo quando a FEI autorizar certas tolerâncias, justificáveis por condições locais.
6. O uso de expressões, que tenham sons semelhantes em inglês e francês e que não tenham exatamente o mesmo significado pode facilmente causar confusão ..

Para a consistência no regulamento, os seguintes termos em inglês e francês serão



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

considerados como tendo o mesmo significado.

Disobediências	Désobéissances	Desobediências
Faults	Fautes	Faltas
Penalty (points)	Pénalités (points de penalties)	Penalidades (pontos de penalização)
Score	Résultat	Resultado

(Observação: O termo "penalidades" (em vez de faltas) é usado em todo o texto em inglês das regras, por ser este termo usado nos regulamentos de todas outras disciplinas da FEI. O termo "falta" é usado para definir todos os incidentes passíveis de penalidades durante um percurso).

7. Idade dos cavalos

Cavalos inscritos para Jogos Olímpicos e Campeonatos Mundiais devem ter no mínimo 8 (oito) anos de idade.

Cavalos inscritos em Jogos Regionais, Campeonatos Continentais, Copas do Mundo, CSIOs e CSIs, devem ter no mínimo 6 (seis) anos de idade.

Os cavalos de cinco anos de idade podem, além de sua eventual participação no Campeonato Mundial de Cavalos Novos, participar de apenas um evento internacional .

Capítulo II Pistas e Terrenos de Treinamento

Artigo 201 PISTA

A pista deve estar cercada. Durante uma competição, enquanto um cavalo estiver na pista, todas as entradas e saídas devem estar fisicamente fechadas.

Artigo 202 ACESSO À PISTA E OBSTÁCULO DE ENSAIO

1. Concorrentes a pé devem ser admitidos somente uma vez na pista antes de cada competição e isto inclui as competições com desempate(s). A proibição da entrada na pista deve ser informada através de um aviso de "Pista Interditada" colocado na entrada, ou de forma bem visível no meio da pista. A autorização para entrar na pista será dada pelo Júri de Campo por meio de um toque do sino e pela colocação de um aviso "Pista Aberta". O aviso deve, também ser feito através do serviço de alto-falantes. Contudo, em competições em duas voltas, com percursos distintos, os competidores poderão reconhecer o percurso antes da segunda volta.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

2. A Comissão Organizadora de um evento " Indoor ", no qual as facilidades para exercitar os cavalos sejam severamente limitadas, poderá dar, com a concordância do Júri de Campo, uma autorização especial para que a pista seja usada para treinamento em horários específicos.

3. Se a(s) área(s) de treinamento forem inadequadas ou não puderem ser usadas, um obstáculo de ensaio, que não faz parte do percurso, deve ser colocado na pista. Em todas outras circunstâncias obstáculos de ensaio ou facultativos não são permitidos em nenhuma competição.

4. O obstáculo deve ser um obstáculo de largura, que não ultrapasse 1,40m de altura e 1,60m de largura ou um obstáculo vertical que não exceda 1,40 m de altura, provido de bandeiras vermelhas e bandeiras brancas e não deve ser numerado. Suas dimensões não podem ser alteradas durante o decorrer da competição. Somente duas tentativas neste obstáculo são permitidas. O saltar ou a tentativa de saltar este obstáculo mais de duas vezes acarreta além de uma multa, uma possível desqualificação (241.2.3 e 242.1.5).

Saltar o obstáculo de ensaio na direção errada acarreta a desqualificação (241.2.8).

É concedido ao competidor um tempo de 90 segundos no máximo para realizar estas tentativas, contados a partir do momento em que o Júri de Campo tocar o sino.

Um derrube, refugo ou desvio conta como uma tentativa. Se houver refugo na primeira tentativa, com derrube ou deslocamento do obstáculo, este deve ser recomposto e o competidor estará autorizado a realizar uma segunda e última tentativa. O tempo gasto para recompor o obstáculo é neutralizado.

O Júri de Campo deve dar o sinal para iniciar o percurso depois do competidor ter feito sua(s) tentativa(s) ou depois de expirados os 90 segundos. Após o toque do sino, o competidor, que só tiver tentado uma vez, está autorizado a fazer a sua segunda tentativa, mas deve cruzar a linha de partida dentro de 45 segundos, caso contrário o tempo de percurso será iniciado. ou será eliminado (203.1.2).

5. Competidores não podem saltar ou tentar saltar qualquer obstáculo na pista, durante um desfile antes da competição. O desrespeito a este parágrafo pode acarretar a sua desqualificação (241.2.4).

6. O vencedor de um prêmio só pode saltar um obstáculo, para fins de mídia, com a permissão do Júri de Campo, desde que o mesmo não faça parte de um percurso subsequente. Esta prática no entanto, não deve ser incentivada.



Artigo 203 SINO

1. O sino é usado para a comunicação com os competidores. Um dos membros do Júri de Campo estará encarregado do sino e responsável pelo seu uso. O sino é usado:

1.1. para autorizar os competidores entrarem na pista quando o percurso estiver pronto para reconhecimento (202.1.), e para sinalizar que o tempo de reconhecimento terminou;

1.2. para dar o sinal de partida: depois que o sino foi tocado, o competidor deve cruzar a linha de partida no sentido correto dentro de 45 segundos; o equipamento eletrônico de cronometragem deve mostrar a contagem regressiva de 45 segundos no placar ou em outro painel ao lado da pista, bem visível para o competidor. Se o competidor não tiver cruzado a linha de partida no sentido correto ao final dos 45 segundos, o tempo de percurso começará naquele momento. Desobediências, quedas, etc. ocorrendo entre o sinal de partida e o momento em que o competidor cruzar a linha de partida no sentido correto, não são penalizadas. Uma vez tocado o sino para o início do percurso do competidor, em circunstâncias imprevistas, o Júri de Campo tem o direito de interromper a contagem regressiva;

1.3. para parar um competidor, por qualquer motivo, ou em seguida a um incidente imprevisto, para indicar a ele para continuar seu percurso após uma interrupção (233);

1.4. para indicar-lhe que um obstáculo derrubado por consequência de uma desobediência deve ser recomposto (233);

1.5. para indicar por toques prolongados e repetidos que o competidor foi eliminado.

2. Se o competidor não obedecer ao sinal para parar, pode ser eliminado, a critério do Júri de Campo (240.4.5), exceto no caso previsto sob o Art. 233.2.

3. Se, depois de uma interrupção, o competidor partir e saltar ou tentar saltar sem aguardar o toque do sino, ele será eliminado (240.3.14). Além disto:

3.1. É responsabilidade do competidor manter-se perto do obstáculo enquanto este estiver sendo recomposto;

3.2. É dever do Juiz responsável pelo sino, tocar o sino e reiniciar a cronometragem quando o competidor estiver numa boa posição para abordar o obstáculo.

3.3. No caso do competidor não se manter na proximidade do obstáculo que está sendo recomposto, o Júri de Campo não aguardará seu bom posicionamento, o sino será tocado quando o obstáculo estiver recomposto, e o cronômetro será acionado ao mesmo tempo.



Artigo 204 **PERCURSO E SUA MEDIÇÃO E EXTENSÃO**

1. O Júri de Campo deve percorrer o percurso para verificar-lo antes do início da competição. O percurso é o caminho que o competidor montado deve seguir durante a competição desde a passagem pela linha de partida no sentido correto até a linha de chegada. A extensão deve ser medida, com precisão de metros, levando em consideração, particularmente as mudanças de direção, e o trajeto normal seguido pelo cavalo. Esta linha normal deve passar pelo meio do obstáculo.

2. Em provas de Campeonatos, Jogos Olímpicos, Copa das Nações e Grandes Prêmios, o Presidente do Júri de Campo ou seu representante deve se certificar que o Desenhador de Percursos tenha medido o percurso corretamente. Em casos excepcionais, o Júri de Campo poderá modificar o tempo, caso as condições mencionadas no Artigo 204.3 forem aplicáveis.

3. Uma vez iniciada a competição somente o Júri de Campo, consultando o Desenhador de Percursos e o Delegado Técnico (se estiver presente), pode decidir que um erro grosseiro foi cometido na medição do percurso. Isto pode ser feito até após o terceiro competidor que concluir seu percurso, sem queda ou desobediência ou outro tipo de interrupção, e antes do próximo competidor ter partido. Neste caso, o Júri de Campo tem a opção de alterar o tempo concedido. O resultado dos competidores, que já saltaram o percurso antes da alteração do tempo, será corrigido de acordo.

4. Se as condições do piso se tornarem más, o Júri de Campo pode alterar a velocidade prevista no programa, antes da partida do primeiro competidor da competição.

5. A extensão total do percurso em metros nunca pode exceder o número de obstáculos da prova multiplicado por 60.

6. As linhas de partida e de chegada não podem estar a mais de 15 m ou a menos de 6 m do primeiro e do último obstáculo. Estas duas linhas devem estar balizadas com uma bandeirola totalmente vermelha no lado direito e outra totalmente branca no esquerdo. Estas linhas de partida e de chegada devem estar identificadas com placas contendo as letras S (= Start) e F (= Finish).

Artigo 205 **PLANO DE PERCURSO**

1. Um plano mostrando com precisão todos os detalhes do percurso, deve ser colocado o mais próximo possível da entrada da pista, pelo menos meia hora antes do início de cada competição. Uma cópia idêntica deve ser entregue ao Júri de Campo.

2. Os obstáculos são numerados consecutivamente na ordem em que devem ser



saltados, salvo em certas competições especiais.

3. As combinações de obstáculos levam um único número. Este número pode ser repetido em cada elemento em benefício do Júri de Campo e dos competidores. Neste caso, letras de diferenciação serão acrescentadas (por exemplo: 8A, 8B, 8C, etc.).

4. O plano deve indicar o seguinte :

4.1. A posição das linhas de partida e de chegada. Durante um percurso, a menos que haja uma indicação contrária, estas linhas podem ser cruzadas sem penalização;

4.2. A posição relativa, o tipo (de largura, vertical, ou tríplice), a numeração e as letras dos obstáculos;

4.3. Quaisquer pontos de passagem obrigatória, indicados por uma bandeirola branca à esquerda e uma bandeirola vermelha à direita;

4.4. O traçado a ser seguido pelos competidores marcado ou por uma linha contínua (neste caso deve ser seguido precisamente) ou por uma série de setas que indiquem a direção em que cada obstáculo deve ser saltado (caso em que o competidor tem liberdade para escolher seu próprio traçado). Havendo uma parte com traçado obrigatório, dentro de um percurso em si livre, ambas as formas de indicação devem ser usadas;

4.5. A tabela de penalidades a ser usada ;

4.6. O tempo concedido e o tempo limite se houver, ou o tempo fixado para certas competições especiais;

4.7. Os obstáculos, a extensão, o tempo concedido e o tempo limite para os desempates;

4.8. As combinações consideradas completamente fechadas ou as parcialmente fechadas (214);

4.9. Todas decisões e/ou alterações feitas pelo Júri de Campo referente ao percurso;

Artigo 206 ALTERAÇÕES DO PERCURSO

1. Se, por força das circunstâncias, for necessário alterar o plano de percurso depois de ter sido afixado, isto só pode ser feito após a concordância do Júri de Campo. Neste caso os Chefes de Equipe e todos competidores individuais devem ser informados das alterações.



2. Uma vez iniciada a competição, suas condições não podem ser alteradas, e seu percurso ou seus obstáculos não poderão ser modificados. Se for necessário interromper uma competição (motivo de tempestade, falta de luminosidade, etc), ela deve ser reiniciada usando os mesmos obstáculos e percurso e, tanto quanto possível, sob as mesmas condições e no ponto exato em que foi interrompida. No entanto para a Copa das Nações, o Art. 264.3.6 se aplica.

3. Não obstante o parágrafo 2., um obstáculo pode ser realocado durante um percurso, ou entre as diferentes voltas de uma competição, se, na opinião do Júri de Campo, uma deterioração do piso ou outras circunstâncias especiais exigirem tal medida. Obstáculos que não puderem ser reposicionados, tais como rios, fossos ou obstáculos fixos, devem ser excluídos do percurso. Se um obstáculo for retirado no decorrer de durante um percurso, os resultados de todos competidores anteriores penalizados durante o percurso neste obstáculo, devem ser corrigidos, cancelando-se as penalidades e as correções de tempo incorridas neste obstáculo. Entretanto, todas as eliminações e penalidades de tempo já incorridas permanecerão.

4. Se necessário, um novo tempo concedido e um novo tempo limite serão fixados para o percurso modificado conforme o parágrafo 3.

Artigo 207 BANDEIROLAS

1. Bandeiras completamente vermelhas e bandeiras completamente brancas devem ser usadas para indicar os seguintes detalhes do percurso:

1.1. A linha de partida - é obrigatório colocar também uma placa S (204.6);

1.2. Os limites dos obstáculos; as bandeiras podem ser fixadas em qualquer parte dos paraflancos dos obstáculos. Elas, também podem ser colocadas independentes. Uma bandeira vermelha e uma bandeira branca devem ser colocadas nos obstáculos verticais e, no mínimo duas bandeiras vermelhas e duas bandeiras brancas devem ser usadas para definir os limites de obstáculos em largura. Elas devem, igualmente, ser utilizadas para delimitar os obstáculos previstos nos terrenos de aquecimento (de treinamento) (244) ou no obstáculo de ensaio na pista (202.3); Na pista de aquecimento (treinamento) é permitida a utilização de paraflancos ou "pirulitos" com o topo vermelho ou branco, ao invés de bandeiras;

1.3. Os pontos de passagem obrigatória;

1.4. A linha de chegada: é obrigatório colocar também uma placa F, (204.6);

2. Nos obstáculos, nas linhas de partida e de chegada e nos pontos de passagem



obrigatória, o competidor deve passar entre as bandeirolas (vermelhas à sua direita e branca à sua esquerda).

3. Se um competidor transpuser as bandeirolas no sentido errado, deve retornar sobre seus passos e transpô-las no sentido correto antes de continuar seu percurso. Se não retificar esse erro, será eliminado (220.3).

4. Derrubar uma bandeirola, em qualquer lugar da pista, não acarreta em penalidade. Se uma bandeirola que delimita um obstáculo, um ponto de passagem obrigatória ou a linha de chegada, tiver sido derrubada em consequência de uma desobediência/defesa (sem ter passado por estas linhas), ou como consequência de circunstâncias imprevistas, ela não será recolocada imediatamente; o competidor deve continuar seu percurso, e o obstáculo ou o ponto de passagem obrigatória será julgado como se a bandeira estivesse em seu lugar original. A bandeirola deve ser recolocada antes do próximo competidor obter o sinal para partir.

5. No entanto, se uma bandeirola, que define os limites do rio ou de um obstáculo natural for derrubada por consequência de uma desobediência ou como resultado de circunstâncias não previstas e em todos casos onde a queda da bandeirola modificar a apresentação do obstáculo (211.8), o Júri de Campo interromperá o percurso do competidor. O cronômetro deve ser parado enquanto a bandeirola é recolocada, e uma correção de tempo de 4 (quatro) segundos será aplicada de acordo com o procedimento indicado no artigo 232.

6. Em certas provas especiais, as linhas de partida e de chegada podem ser cruzadas nos dois sentidos. Nesse caso, essas linhas devem ser providas de quatro bandeirolas: uma vermelha e uma branca em cada uma das suas extremidades.

Capítulo III Obstáculos

Artigo 208 GENERALIDADES

1. Os obstáculos devem ser convidativos por sua forma geral e aparência, variados e combinarem com o arredor. Os obstáculos em si e os elementos que os compõem, devem ser de tal forma que possam ser derrubados, sem serem leves demais, caindo ao menor toque, nem pesados de modo que possam provocar a queda ou o ferimento do cavalo.

2. Os obstáculos não devem ser antidesportivos, nem causar de uma surpresa desagradável para os concorrentes visitantes.

3. Em nenhuma hipótese, exceto nas provas de Potência e Destreza (“Puissance”), ou



em um Recorde de Salto em Altura, nenhum obstáculo poderá ultrapassar a altura de 1,70 m. Os obstáculos em largura não podem ultrapassar 2 m em largura, com exceto tríplexes que podem ter largura máxima de 2,20 m. Aplica-se esta regra igualmente, para o caso de um ou mais desempates. O obstáculo rio não pode ultrapassar a largura de 4,50 m, incluindo o elemento de referência na entrada, exceto o obstáculo rio para o Recorde de Salto em largura.

4. Varas e outros elementos dos obstáculos são sustentados por suportes (ganchos). A vara deve poder rolar sobre seu suporte; neste caso o suporte deve ter uma profundidade mínima de 18 mm e máxima de 30 mm. Para tábuas, testeiras, grades, cancelas, etc. o diâmetro dos suportes deve ser mais aberto ou até plano.

5. Os limites em altura e largura dos obstáculos estabelecidos neste regulamento e nos programas definitivos devem ser respeitados com o máximo cuidado. Contudo, se acontecer que uma dimensão máxima foi ligeiramente ultrapassada como consequência do material usado para a sua construção e/ou a posição do obstáculo no terreno, não se considerará como excedida, mas a tolerância permitida é de, no máximo 5 cm em altura e 10 cm em largura.

6. As dimensões aproximadas dos obstáculos em outras competições que não as especialmente previstas no Regulamento, devem ser fixadas no programa.

Artigo 209 OBSTÁCULO VERTICAL

Um obstáculo, qualquer que seja sua constituição, somente poderá ser chamado de vertical quando todos os elementos, que o compõem estiverem posicionados no mesmo plano vertical, no lado da partida, sem qualquer barra, sebe, banquetta ou fosso de referência.

Artigo 210 OBSTÁCULO EM LARGURA

Um obstáculo em largura é aquele construído de forma a exigir um esforço tanto em largura como em altura. Ganchos de Segurança, aprovados pela FEI tem que ser utilizados na sustentação das varas traseiras de obstáculos de largura e no caso de tríplexes na sustentação das varas do meio e traseiras. Ganchos de segurança devem ser usados também na pista de aquecimento.

É de responsabilidade do Juiz Estrangeiro ou do Delegado Técnico se certificar através do Comitê Organizador antes do início do evento se os ganchos de segurança foram oficialmente aprovados pela FEI. O Comitê Organizador por sua vez também é solicitado a informar o Juiz Estrangeiro ou o Delegado Técnico antes do início do evento se os ganchos de segurança a serem usados foram fornecidos por fabricante aprovado. O nome



da empresa fabricante dos ganchos de segurança aprovados pela FEI a serem utilizados no evento, será mencionado no programa.

Artigo 211 RIO

1. Para que um obstáculo de largura possa ser chamado de "rio", não poderá ter qualquer obstáculo à frente, no meio ou atrás da água. O lençol d'água deve ter uma largura mínima de 2,50 metros.
2. Apenas um elemento de referência (sebe, mureta), com uma altura mínima de 40 cm e máxima de 50 cm deve ser montado no lado da saída. A largura da frente da "rio", que pode incluir decorações (flores) deve ser no mínimo 30 por cento maior do que o comprimento.
3. Em Jogos Olímpicos e Regionais, Campeonatos, CSIO's e CSI's e Finais da Copas do Mundo, o lado da recepção do rio deve ser demarcado com uma ripa de no mínimo 6 cm e no máximo 8 cm de largura, coberta com uma camada de plasticine branca (semelhante à massa de calafetar) ou colorida pintada de branco, de aprox. 1 cm de espessura. Esta plasticine deve ser substituída cada vez que um cavalo a tocar. Devem ser previstas várias ripas bem como plasticine para recobri-las, como reposição, permitindo a substituição da cinta tocada por um cavalo a qualquer instante. A ripa de madeira deve ser colocada à borda da água e corretamente fixada ao solo.
4. Se o fundo do "Rio" for de concreto ou outro material duro, deve ser recoberto com um material mais macio como um tapete de sisal ou de borracha.
5. Há falta no "Rio" :
 - 5.1. Quando o cavalo pisa com uma ou mais patas na ripa que delimita o "rio". É falta quando o casco ou a ferradura ou o boleto ou a caneleira tocam a cinta e deixam uma marca;
 - 5.2. Quando o cavalo toca a água com uma ou mais patas;
6. Bater, derrubar ou deslocar a sebe ou o elemento de referência no lado da partida não é falta.
7. Se uma das quatro bandeirolas for derrubada ou deslocada, cabe ao Juiz de Rio decidir se houve ou não um desvio, dependendo do lado da bandeirola por onde o cavalo passou. Se a decisão for por um desvio, o sino deve ser tocado e o cronômetro parado enquanto a bandeirola que foi derrubada ou deslocada é recolocada e 4 segundos são acrescidos de acordo com o artigo 232.1.



8. A decisão do Juiz de Rio é definitiva. Por este motivo ele deve ser um membro do Júri de Campo.
9. O Juiz de Rio deve registrar o número de identificação do cavalo penalizado e os motivos da penalização.
10. Somente uma vara simples pode for ser colocada sobre o "rio" ; ela não deve ser colocada a mais de 2,00 m da base do obstáculo do lado da partida. A vara não deve ter mais de 1m10 de altura, e o uso de ganchos de segurança aprovados pela FEI é obrigatório. Este obstáculo é julgado como um obstáculo de largura e não como um "rio". Por este motivo nem cinta nem outro elemento deve ser usado para definir os limites de um obstáculo, quando água é usada na base de um obstáculo construído sobre ela.
11. Se água é usada embaixo, na frente ou atrás de um obstáculo (um assim chamado "Liverpool"), a largura total do obstáculo (incluindo a água) não deve exceder 2,00 metros.

Artigo 212 COMBINAÇÕES DE OBSTÁCULOS

1. Combinações duplas, triplas ou mais, entendem-se como um grupo de dois ou mais obstáculos, com distâncias entre si de 7 m, no mínimo, e de 12 m, no máximo (exceto nas Provas de Caça ou de Velocidade e Maneabilidade julgadas pela Tabela C e nos obstáculos fixos permanentes onde a distância pode ser menor que 7 m) que exigem dois ou mais esforços sucessivos. A distância é medida da base do lado da recepção até a base do lado da saída do próximo obstáculo.
2. Nas combinações, cada obstáculo do conjunto deve ser saltado separada e consecutivamente, sem círculos ao redor de nenhum elemento. Faltas cometidas em qualquer obstáculo de uma combinação são penalizadas separadamente.
3. Quando houver um refugio, desvio ou queda do competidor (artigo 224.3.) o competidor deve retomar todos os elementos, salvo se o obstáculo for uma combinação fechada ou parcialmente fechada (214), ou uma competição de "seis barras" ou de obstáculos em linha.
4. Penalidades por faltas feitas em cada elemento e durante as diferentes tentativas, são computadas separadamente e somadas.
5. O derrube ou deslocamento de elementos subseqüentes de uma combinação, após uma queda do competidor depois de ter saltado o elemento anterior, não é penalizado; Somente a queda é penalizada (224.3). O mesmo aplica-se no caso do refugio ou desvio do cavalo no segundo e elementos subseqüentes de uma combinação, for consequência da queda do competidor após ter saltado o elemento anterior.



6. Em uma combinação, uma tríplice somente pode ser usada como primeiro elemento.

Artigo 213 BANQUETAS , TALUDES E RAMPAS

1. Com exceção do parágrafo 2.º, as banquetas, taludes, rampas e passagens de estrada, independentemente de elas incluírem qualquer tipo de obstáculo e do sentido que devam ser enfrentadas, devem ser consideradas como combinações de obstáculos (212).

2. Uma banquetta ou um talude sem obstáculo sobre ele ou com uma ou mais varas sobre ele, pode ser saltado em um só esforço. Esta forma de saltar o obstáculo não acarreta qualquer penalidade.

3. Nenhuma banquetta, talude ou rampa, exceto banquettas em forma de mesas e que não excedam um metro de altura, podem ser usadas nos eventos "Indoor".

Artigo 214 COMBINAÇÕES FECHADAS, PARCIALMENTE FECHADAS E PARCIALMENTE ABERTAS

1. Uma combinação é considerada completamente fechada se os limites, que a cercarem, só puderem ser transpostos por meio de um salto.

2. Uma combinação fechada pode ter a forma de um "In and Out", de um "Parc à Mouton" (quadrado ou hexagonal) ou de qualquer obstáculo semelhante considerado como combinação fechada por decisão do Júri de Campo. Uma combinação é considerada como parcialmente aberta ou parcialmente fechada se uma parte dessa combinação for aberta e a outra fechada. No caso de um refúgio, desvio ou queda, aplica-se o seguinte procedimento (224.3.):

- Se a desobediência ou a queda ocorrer na parte fechada, o competidor deve saltar para fora na direção do percurso;
- Se a desobediência ou a queda ocorrer na parte aberta, o competidor deve retomar todo obstáculo. O fato de não o fazer desta forma acarreta a eliminação (240.3.15).

No caso de uma desobediência com derrube e/ou deslocamento do obstáculo em qualquer lugar, deve-se aplicar uma correção de tempo de 4 segundos. Se dentro do cercado ele refugia ou há uma queda, o competidor deve saltar para fora na direção do percurso.

3. O Júri de Campo deve decidir, antes da competição, se a combinação deve ser considerada fechada ou parcialmente fechada. Esta decisão deve constar no plano do percurso.



4. Se uma combinação não for identificada como fechada ou parcialmente fechada no plano de percurso, ela deve ser considerada como uma combinação aberta e julgada como tal.

Artigo 215 OBSTÁCULOS ALTERNATIVOS E CORINGA

1. Quando numa competição, dois obstáculos do percurso forem identificados com o mesmo número, o competidor tem a opção de saltar qualquer um dos obstáculos.

1.1. Se houver um refugio ou desvio, sem derrube ou sem deslocamento do obstáculo, o competidor, em sua tentativa seguinte não é obrigado a saltar o obstáculo onde o refugio ou desvio ocorreu. Ele pode saltar o obstáculo de sua escolha.

1.2. Se houver refugio ou desvio com derrube ou deslocamento do obstáculo, ele somente poderá reiniciar seu percurso quando o obstáculo derrubado ou deslocado tiver sido recomposto e quando o Júri de Campo der o sinal de partida. Poderá então, saltar o obstáculo de sua escolha.

2. Bandeiras vermelhas e brancas devem ser colocadas em cada um dos elementos deste obstáculo alternativo.

3. O Coringa é um obstáculo difícil mas não deve ser antiesportivo. Ele poderá ser usado na prova de Dificuldades Progressivas ou na prova "Escolha Seus Pontos"

CAPÍTULO IV Penalidades durante um percurso

Artigo 216 PENALIDADES

Durante um percurso, se incorre em penalidades por:

1. Derrubar um obstáculo (217) e por um pé na água ou qualquer marca na cinta que define os limites do obstáculo "rio" no seu lado de recepção;
2. Uma desobediência (219);
3. Um erro de percurso (220);
4. A queda de um cavalo e/ou de um competidor (224);
5. Ajuda não autorizada (225);
6. Ultrapassar o tempo concedido ou o tempo limite (227; 228).



Artigo 217 DERRUBE

1. Um obstáculo é considerado como derrubado quando, por erro do cavalo ou do competidor:

1.1. ele todo ou uma parte superior qualquer do mesmo plano vertical cair, mesmo que a parte que esteja caindo seja interrompida em sua queda por qualquer outra parte do obstáculo;

1.2. pelo menos uma de suas extremidades não estiver mais apoiada em qualquer parte de seu suporte.

2. Toques e deslocamentos de qualquer parte de um obstáculo ou suas bandeiras, em qualquer direção, durante o salto, não são considerados como derrube. Em caso de dúvida, o Júri de Campo deve decidir a favor do competidor. O derrube ou deslocamento de um obstáculo e/ou de uma bandeira como consequência de uma desobediência é penalizado apenas como refugo.

No caso de deslocamento de qualquer parte do obstáculo (exceto das bandeiras), como consequência de uma desobediência, o sino será tocado, e o cronômetro parado enquanto o deslocamento é corrigido. Isto não é considerado como derrube e é apenas penalizado como uma desobediência acrescida de correção do pelo tempo, de acordo com o artigo 232.

3. Penalidades por derrube de um obstáculo são aquelas previstas nas Tabelas A e C (236 e 239).

4. Se qualquer elemento de um obstáculo, que tiver sido derrubado puder atrapalhar o salto de outro obstáculo, o sino deve ser tocado, o relógio ser parado enquanto se proceder a retirada do elemento, e até o caminho ficar desimpedido.

5. Se um competidor saltar corretamente um obstáculo que tenha sido recomposto incorretamente, não incorre em qualquer penalidade, porém se o derrubar, será penalizado de acordo com a tabela em uso na competição.

Artigo 218 OBSTÁCULOS VERTICAIS E EM LARGURA

1. Quando um obstáculo vertical ou parte de um obstáculo compreender uma ou diversas partes dispostas uma sobre a outra e posicionadas mesmo plano vertical, somente a queda do elemento superior é penalizada.

2. Quando um obstáculo em largura, que exige um único esforço, compreende



elementos não posicionados no mesmo plano vertical, a queda de um ou vários elementos superiores conta como uma única falta, qualquer que seja a quantidade e a posição dos elementos que caíam. Folhagens, sebes, etc., usados como enchimento, não acarretam qualquer penalidade.

Artigo 219 DESOBEDIÊNCIAS

1. São considerados como desobediência e penalizadas como tais (236 e 239):
 - 1.1. Um refugio;
 - 1.2. Um desvio;
 - 1.3. Uma defesa;
 - 1.4. Um círculo mais ou menos regular ou o grupo de voltas, em qualquer lugar da pista em que sejam feitas e por qualquer motivo que seja.
2. Não são considerados como desobediência:
 - 2.1. Fazer voltas durante no máximo de 45 segundos antes de se colocar em posição de saltar, depois de um refugio ou desvio (independente da necessidade do obstáculo ser recomposto ou não);
 - 2.2. Circular ao redor do último obstáculo saltado ou do próximo a ser saltado.

Artigo 220 DESVIO DO PERCURSO

1. Há desvio do percurso quando o competidor:
 - 1.1. Não segue o traçado como estabelecido no plano de percurso afixado;
 - 1.2. Não cruzar a linha de partida ou a de chegada entre as bandeirolas na direção correta (240.3.6 e 240.3.17);
 - 1.3. Omitir uma passagem obrigatória (240.3.7);
 - 1.4. Não saltar os obstáculos na ordem ou na direção indicada, exceto em certas competições especiais (240.3.10 e 3.11);
 - 1.5. Saltar ou tentar saltar um obstáculo que não faz parte do percurso ou deixar de saltar um obstáculo. Os obstáculos que não fazem parte do percurso devem ser



interditados mas, o não cumprimento deste requisito pelo pessoal de pista, não evitará a eliminação de um competidor por saltar um obstáculo que não faz parte do percurso.

2. Não é considerado desvio do percurso, não incorrendo em penalidades:

2.1. O cavalo ou uma parte dele passar pelo obstáculo a ser saltado, ou ao lado de uma passagem obrigatória ou da linha de chegada e depois passar ou cruzar por ela na direção correta.

3. Um desvio do percurso não retificado acarreta eliminação (240.3.6-11 e 240.3.17).

Artigo 221 REFUGO

1. Há refugo quando um cavalo pára na frente de um obstáculo que deve saltar, quer o tenha ou não derrubado ou deslocado.

2. Parar diante de uma passagem obrigatória ou de um obstáculo, sem recuo e sem derrubar-lo, seguido imediatamente do salto de pé firme, não é penalizado.

3. Se o alto se prolongar, se o cavalo recuar, voluntariamente ou não, mesmo que seja um único passo, conta-se como refugo.

4. Se um cavalo deslizar através de um obstáculo, o Juiz responsável pelo sino deve decidir imediatamente se deve contar como um refugo ou como um derrube. Se decidir que se trata de um refugo, o sino é tocado imediatamente e o competidor deve ficar pronto para abordar o obstáculo novamente logo depois que tenha sido recomposto (232 e 233).

4.1. Se o Juiz decidir que não houve refugo, o sino não é tocado e o concorrente competidor deve continuar seu percurso. É, então, penalizado com um derrube.

4.2. Se o sino tiver sido tocado e o competidor, pelo embalo saltar outras partes da combinação, não incorre em eliminação ou qualquer outra penalidade, caso derrube esse estes elementos da combinação.

5. Se um competidor for incapaz de saltar o elemento subsequente de uma combinação como resultado de uma queda no elemento anterior, com ou sem derrube ou deslocamento, será penalizado pela queda mas não pelo refugo (224.3).

Artigo 222 DESVIO

1. Há desvio quando o cavalo escapa ao controle de seu cavaleiro e evita um obstáculo que deve saltar, ou uma passagem obrigatória pela qual deve passar.

2. Quando um cavalo saltar um obstáculo entre duas bandeirolas vermelhas ou entre



duas brancas, o obstáculo não foi saltado corretamente. O competidor é penalizado por um desvio e deve saltar, novamente o obstáculo, corretamente.

3. Se o desvio for conseqüência de uma queda entre dois elementos de uma combinação, depois do salto no elemento precedente, o desvio não é penalizado (224.3).

Artigo 223 DEFESA

1. Há defesa quando o cavalo se nega ao movimento para frente, faz um alto por qualquer razão, faz uma ou várias meias-voltas, mais ou menos regulares ou completas, empina ou recua por um motivo qualquer.

2. Há, igualmente defesa quando o competidor para seu cavalo, a qualquer momento e por qualquer motivo, salvo no caso de obstáculo incorretamente recomposto ou para indicar circunstâncias não previstas ao Júri de Campo (233.3.2). A defesa é penalizada como um refúgio exceto nas circunstâncias descritas minadas no artigo 240.3.3.

Artigo 224 QUEDAS

1. Considera-se que o um competidor tenha tido uma queda quando, voluntária ou involuntariamente, ele é separado do seu cavalo, que não caiu, de tal forma que toque o chão ou que seja necessário, para retornar à sua sela, usar alguma forma de apoio ou ajuda externa.

Se não ficar claro que o competidor usou alguma forma de apoio ou ajuda externa para impedir sua queda, será dado ao ele o benefício da dúvida.

2. Considera-se que um cavalo tenha caído quando a espádua e a anca tocaram o chão ou o obstáculo e o chão.

3. Os sub-parágrafos seguintes referem-se somente às Copas das Nações e às competições por equipe e individuais em Campeonatos e Jogos:

3.1. Quando um cavaleiro cair por ocasião do derrube de um obstáculo ou como resultado de qualquer outra desobediência, as penalidades ocorridas nestas circunstâncias são somadas.

3.2. Caso um cavalo em liberdade salte um obstáculo, passe pelo lado errado de uma bandeirola, cruze a linha de partida ou a de chegada, não será penalizado, salvo nas circunstâncias previstas no artigo 240.3.24.



AJUDA NÃO AUTORIZADA

1. no sentido correto e a passagem pela linha de chegada após ter saltado o último obstáculo, solicitada ou não, com o objetivo de ajudar ao competidor ou o seu cavalo, é
2. Em certos casos excepcionais, o Júri de Campo pode autorizar entrar na pista a pé ou com a ajuda de outra pessoa, sem que isso seja considerado como ajuda não autorizada.

Qualquer auxílio dado a um competidor montado para reajustar seu arreamento, ou cabeçada ou para entregar-lhe um chicote, enquanto montado, durante seu percurso, óculos durante seu percurso não é considerado como ajuda não autorizada (240.3.20).

4. iamente, qualquer assistência dada a um competidor, como por exemplo, trazer-lhe seu cavalo, ajudá-lo a reajustar o considerado como ajuda não autorizada (224.3).

CAPÍTULO V

Artigo 226 TEMPO DE PERCURSO

O tempo de um percurso, registrado em segundos e centésimos de segundo, é o tempo gasto por um competidor para completar o percurso, acrescentadas as correções

2. In direção correta, desde que o sinal de partida tenha sido dado, ou no momento em que a contagem regressiva de 45 segundos expirar. Ele termina no momento em que o obstáculo.

3. contagem regressiva dos 45 segundos.

Artigo 227

O tempo concedido para um percurso, em cada competição é determinado em relação à



extensão do percurso e as velocidades fixadas no artigo 234 e o Anexo III.

Artigo 228 TEMPO LIMITE

O tempo limite é igual ao dobro do tempo concedido em todas as competições em que for estabelecido um tempo concedido.

Artigo 229 REGISTRANDO DO TEMPO

1. Cada competição de um evento deve ser cronometrada pelo mesmo sistema ou seja por meio do mesmo equipamento de cronometragem. É obrigatório o uso de equipamento automático para todos os Jogos Olímpicos e Regionais, Campeonatos, Finais de Copa do Mundo, CSIOs e CSIs. O cronometrista deve registrar o número do cavalo e o tempo gasto para completar seu percurso

2. Três cronômetros, que possam ser parados e reiniciados e serem repostos em ação sem retornar a zero, devem estar disponíveis. Dois cronômetros digitais são necessários para o caso de falha da cronometragem automática, e um outro cronômetro para marcar o tempo gasto para partir depois do toque do sino, para as desobediências, as interrupções, o tempo gasto entre dois obstáculos consecutivos e o tempo limite para uma defesa. O Presidente ou um membro do Júri de Campo deve ter um cronômetro digital.

3. Em qualquer competição em que o tempo for tomado por cronômetros manuais, o tempo deve ser registrado em segundos e centésimos de segundo. Se houver dois cronometristas, somente o tempo de um será levado em consideração. O tempo do segundo cronometrista será usado como reserva.

4. Em caso de falha do equipamento de cronometragem automático, o tempo de qualquer competidor atingido pela falha será determinado pelo cronômetro manual em centésimos de segundo.

5. Caso a passagem pela linha de partida e/ou chegada não puder ser julgada claramente da cabine do Júri de Campo, devem ser posicionadas uma ou duas pessoas, uma na linha de partida e outra na linha de chegada, com uma bandeirola cada, para dar o sinal do cruzamento destas linhas pelo competidor. O tempo gasto pelo competidor para completar o percurso deve ser registrado na cabine do Júri de Campo.

Artigo 230 INTERRUPÇÃO DO TEMPO

1. Enquanto o cronômetro estiver parado, o competidor tem liberdade de seus movimentos até que o toque do sino lhe dê autorização para reiniciar. Neste exato



momento, o cronômetro será reiniciado.

2. A responsabilidade para acionar e parar a cronometragem é exclusiva do Juiz encarregado do sino. O equipamento de cronometragem deve possibilitar este procedimento. O cronometrista não pode ser responsável por essa função.
3. A cronometragem automática não deve somente registrar o tempo gasto pelos competidores, mas também o tempo incluindo as correções de tempo, se houver.

Artigo 231 FALTAS E DESOBEDIÊNCIAS DURANTE O TEMPO INTERROMPIDO

1. O tempo de um percurso só é interrompido conforme as prescrições dos artigos 232 e 233. O cronômetro não para no caso de uma queda do competidor (224.3), de um desvio do percurso, de um desvio ou um refugio.
2. Quedas do cavalo ou do competidor durante o tempo interrompido são sempre penalizadas (224).
3. Desobediências durante o tempo interrompido não são penalizadas.
4. As prescrições referentes à eliminação mantêm-se válidas durante o tempo interrompido.

Artigo 232 CORREÇÕES DE TEMPO

1. Se, como consequência de uma desobediência, um competidor deslocar ou derrubar qualquer obstáculo ou qualquer elemento de uma combinação ou uma bandeirola definindo o limite do obstáculo "rio", de um obstáculo natural ou em todos casos onde a natureza do obstáculo é alterada pelo derrube da bandeirola, o sino será tocado e o cronômetro é parado até que o obstáculo tenha sido reconstruído; ele será penalizado por um refugio e serão somados 4 segundos de correção de tempo ao tempo gasto pelo competidor para completar seu percurso.
2. Se, num obstáculo isolado ou numa combinação, houver um derrube e uma queda do competidor com uma desobediência, o sino é tocado imediatamente mas o cronômetro só deve ser parado quando o competidor tiver tornado a montar e somente se o obstáculo não tiver sido recomposto em tempo de o competidor continuar seu percurso. Se não houver desobediência, o competidor será penalizado pela queda e pelo derrube do obstáculo conforme o procedimento normal (224).
3. Se, no segundo ou subsequente elemento de uma combinação, o refugio ou desvio



for conseqüência de uma queda do competidor, com ou sem derrube, nenhuma penalização pela desobediência será aplicada e os 4 segundos de correção de tempo não serão somados a seu tempo. O concorrente só será penalizado pela sua queda (221.5. e 224.3.).

Artigo 233 PARAR DURANTE O PERCURSO

1. No caso de um competidor não estar em condições de continuar seu percurso por qualquer motivo ou por uma circunstância imprevista, o sino deve ser tocado para pará-lo. Logo que se tornar evidente que o competidor está parando, o cronômetro será parado. Assim que o percurso estiver novamente pronto, o sino será tocado e o cronômetro reposto em funcionamento no momento exato em que o competidor passar pelo local onde o cronômetro foi parado.

2. Se o competidor não parar ao toque do sino, ele continua por sua conta e risco e o cronômetro não deve ser parado. O Júri de Campo deve decidir se o competidor deve ser eliminado por ignorar a ordem para parar ou se, em face das circunstâncias, poderia ser autorizado a continuar seu percurso. Se o competidor não for eliminado, e autorizado a continuar seu percurso, os resultados obtidos antes e depois da ordem para parar contarão, sejam eles bons ou ruins.

3. Se o concorrente parar voluntariamente para indicar ao Júri de Campo que o obstáculo a ser saltado está incorretamente montado ou recomposto incorretamente, ou se por força de situação imprevista, fora do controle do competidor ele está impossibilitado de prosseguir seu percurso sob condições normais, o cronômetro deve ser parado imediatamente.

3.1. Se as dimensões estiverem corretas e o obstáculo tiver sido recomposto corretamente e se as assim chamadas "situações imprevistas" não forem aceitas como tais pelo Júri de Campo, o competidor será penalizado como por uma parada durante o percurso (223.1) e o tempo de seu percurso será aumentado em 4 segundos;

3.2. Se o obstáculo, ou parte dele, necessitar de recomposição ou se as situações imprevistas forem aceitas como tais pelo Júri de Campo, o competidor não é penalizado. O tempo da interrupção deve ser deduzido e o cronômetro parado até o momento em que o competidor retomar o percurso no ponto em que parou. Qualquer retardo sofrido pelo competidor deve ser considerado e um número adequado de segundos deve ser deduzido de seu tempo registrado.

Artigo 234 VELOCIDADE

1. As velocidades para as competições internacionais são as seguintes:



1.1.

velocidade pode ser reduzida para 325 m por minuto.

1.2.

1.3. Grande Prêmio: 375 m por minuto no mínimo e 400 m por minuto no máximo, para

1.4. Copa das Nações: 400 m por minu

375 m por minuto para Copas das Nações *** ao ar livre, 350 m por minuto para Copas das Nações ** e * e para todas Copas das Nações "Indoor".

Tabelas de Penalidades

Artigo 235

1. Faltas cometidas entre a linha de partida e a linha de chegada devem ser levadas

2. As desobediências cometidas durante o tempo em que o percurso estiver

3. Desobediências, quedas, e que o competidor cruzar a linha de partida no sentido correto não são penalizadas.

Artigo 236

1. Faltas são penalizadas em pontos de penalização ou por eliminação de acordo com
:

Primeira desobediência

Obstáculo derrubado ao saltar 4 pontos

que define os limites do "Rio" na recepção 4 pontos

ou de ambos em todas as competições eliminação

descritas no artigo 240 eliminação



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

Exceder o tempo concedido

1 ponto por cada segundo
ou cada fração de segundo
iniciada

Exceder o tempo limite

eliminação



|

|



2 min. se a extensão do percurso for de 600 m ou menos é aplicável.



Exceder o tempo limite

eliminação

4. *Resultados pela Tabela C*

Somando, o tempo do percurso (incluindo penalidades por tempo se houver), mais quatro segundos para cada obstáculo derrubado (três segundos durante um desempate ou na segunda fase de uma prova de duas fases) dá o resultado em segundos alcançado pelo competidor em seu percurso.

5. Os competidores que desejarem treinar nas provas de velocidade sob as Tabelas A ou C, devem informar o Comitê Organizador antes do início da mesma. Estes serão os primeiros das ordens de entrada. O Júri de Campo poderá, a seu critério, eliminar os competidores que não procederem desta forma (240.4).

CAPÍTULO VII Eliminações, Desqualificações, Multas

Artigo 240 ELIMINAÇÕES

1. Salvo quando for especificado de maneira diferente nas regras ou nas condições das provas, eliminação significa que o competidor e seu cavalo não podem continuar na competição em andamento.

2. O competidor, entretanto, tem o direito a saltar um obstáculo isolado, após desistir ou após haver sido eliminado, desde que este obstáculo faça parte do percurso da competição em andamento. Isto, no entanto, não se aplica na eliminação resultante de uma queda.

3. Os parágrafos seguintes relacionam os motivos pelos quais os competidores são eliminados em todas as competições de salto.

3.1. saltar ou tentar saltar um obstáculo na pista antes de iniciar o percurso, salvo no caso do obstáculo de ensaio autorizado pelo Júri de Campo (202.3);

3.2. partir antes do sinal de partida dado pelo sino e saltar o primeiro obstáculo do percurso (202.5 e 203.1.2);

3.3. levar mais de 45 segundos para saltar o primeiro obstáculo, depois que o tempo de percurso foi iniciado, exceto todos casos relativos a situações fora da influência do competidor (203.1.2);

3.4. um cavalo que se defenda por 45 segundos durante um percurso (223.2.);

3.5. levar mais de 45 segundos para saltar o próximo um obstáculo, ou a primeira parte



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

de uma combinação, inclusive após de uma queda (223.2 e 224.3);

3.6. saltar o primeiro obstáculo sem cruzar a de cruzar a linha de partida entre as bandeirolas no sentido correto (220.1.2);

3.7. omitir uma passagem obrigatória ou não seguir precisamente o traçado indicado através de linha contínua no plano de percurso;

3.8. tentar saltar ou saltar um obstáculo que não faz parte do percurso durante a sua volta (220.1.5.);

3.9. deixar de saltar um obstáculo do percurso (220.1.5.), ou, após um desvio ou refugo deixar de saltar o obstáculo onde a falta foi cometida;

3.10. saltar um obstáculo na ordem errada (220.1.4.);

3.11. saltar um obstáculo no sentido errado (220.1.4.);

3.12. ultrapassar o tempo limite (236 e 239);

3.13. após um refugo, saltar ou tentar saltar um obstáculo derrubado sem aguardar que tenha sido recomposto;

3.14. saltar ou tentar saltar um obstáculo depois de uma interrupção sem aguardar pelo toque do sino (203.3);

3.15. não saltar todos os elementos de uma combinação depois de refugo, desvio ou queda (Art. 212.3 e 224.3), salvo no caso da parte fechada de uma combinação (214);

3.16. não saltar cada elemento de uma combinação separada e consecutivamente (212.2);

3.17. não cruzar montado, a linha de chegada entre as bandeirolas, no sentido correto, após ter saltado o último obstáculo e antes de deixar a pista (exceto em algumas competições especiais) (226.2);

3.18. competidor e/ou cavalo deixando a pista sem autorização do Júri de Campo, inclusive antes do início do percurso;

3.19. o cavalo em liberdade deixando a pista antes do final do percurso, inclusive antes do início;

3.20. aceitar, enquanto montado, qualquer objeto durante um percurso exceto o capacete



e/ou os óculos (225.3); isto no entanto não se aplica imediatamente após uma queda;

3.21. usar, na pista, nas áreas de aquecimento e de treinamento ou na proximidade imediata do local do concurso, um chicote com mais de 75 cm de comprimento, ou com peso na extremidade. Nada pode ser conduzido como chicote reserva. (Para exceção a este artigo vide o artigo 257.2.2.);

3.22. um acidente com um competidor ou um cavalo que o impeça de completar a prova (258);

3.23. não sair de uma combinação fechada na direção certa ou deslocando uma combinação fechada;

3.24. um cavalo em liberdade sair de uma combinação fechada; se após uma queda, um cavalo solto deixa uma combinação fechada, o competidor será eliminado;

3.25. segunda desobediência durante um percurso (236 e 239);

3.26. primeira queda do cavalo durante o percurso (224.3, 236 e 239);

3.27. primeira ou segunda queda do competidor durante o percurso (224.3, 236 e 239);

3.28. se o Júri de Campo considerar, por qualquer motivo, que cavalo ou competidor está sem condições de continuar na competição.

4. A eliminação é deixada a critério do Júri de Campo nos seguintes casos:

4.1. não ingressar na pista ao ser chamado o nome ou o número do competidor;

4.2. não entrar ou não sair da pista montado;

4.3. qualquer ajuda física não autorizada, exceto o previsto no parágrafo 3.20. acima;

4.4. treinar seu cavalo em provas de velocidade sob Tabela A ou C, sem informar esta intenção ao CO com antecedência;

4.5. não parar quando o sino é tocado durante o percurso (203.2 e 233.2).

Artigo 241 DESQUALIFICAÇÕES

1. Desqualificação significa que um competidor e seu cavalo ou cavalos não poderão mais tomar parte numa competição ou em qualquer outra competição de um evento.



2. O Júri de Campo pode desqualificar um competidor nos seguintes casos:
 - 2.1. entrar na pista a pé depois do início da competição;
 - 2.2. exercitar cavalos na pista ou saltar ou tentar saltar um obstáculo sem a autorização do Júri de Campo (202.2, 5 e 6);
 - 2.3. saltar ou tentar saltar o obstáculo de ensaio na pista um maior número de vezes que o autorizado (202.4, 242.1.5 e 262.1.9);
 - 2.4. saltar ou tentar saltar qualquer obstáculo na pista ou um obstáculo que faça parte de uma competição seguinte (202.5);
 - 2.5. desistir de um desempate, sem a permissão do Júri de Campo ou sem um motivo válido;
 - 2.6. barrar cavalos (243.3);
 - 2.7. treinar cavalos durante um evento, sobre obstáculos que não os previstos pelo Comitê Organizador (242.1.4. e 244);
 - 2.8. saltar no sentido contrário os obstáculos nas áreas de aquecimento e de treinamento (244) ou o obstáculo de ensaio na pista, se for o caso, (202.4.);
 - 2.9. quaisquer casos de crueldade e/ou mau trato relatado por um Membro do Júri de Campo, um Membro do Júri de Apelação ou um Comissário (Regulamento Geral – Crueldade com cavalos);
 - 2.10. todos os casos previstos no Regulamento Veterinário.

Artigo 242 MULTAS

1. O Júri de Campo está tem autorizado de impor multas de acordo com o Regulamento Geral nos seguintes casos:
 - 1.1. A um competidor que, eliminado ou ao término de seu percurso, não se retire da pista sem demora;
 - 1.2. A um competidor que, eliminado ou que tenha desistido, faça mais de uma tentativa para saltar um obstáculo isolado ou o salta no sentido ao contrário antes de deixar a pista;
 - 1.3. A um competidor que saltar um ou mais obstáculos do percurso depois de cruzar a linha de chegada, ou saltar um obstáculo para a mídia, sem a autorização do Júri de



Campo (202.6);

1.4. A um competidor que utilizar nas áreas de aquecimento e treinamento obstáculos que não os previstos pelo Comitê Organizador (241.2.7. e 244);

1.5. A um competidor que saltar ou tentar saltar o obstáculo de ensaio colocado na pista um maior número de vezes que o permitido (202.4, 241.2.3. e 262.1.9);

1.6. A um competidor que não cumprimentar o Júri de Campo ou as personalidades oficiais ao entrar na pista (Art. 256.2.1);

1.7. Quem deixar de portar o número de identificação, em caso de reincidência (252.5);

1.8. A um competidor que desrespeitar as prescrições relativas à publicidade, ou que não der cumprimento ao indicado no artigo 256.1.8;

1.9. A um competidor que desrespeitar as diretrizes do Comitê Organizador;

1.10. A um competidor que mexer num obstáculo com o objetivo de modificá-lo;

1.11. A um competidor que não obedecer às ordens dos oficiais do evento ou se comportar de maneira incorreta com um oficial do Concurso (174.5.5);

1.12. A um competidor que reincidir em ofensas após a uma advertência;

1.13. A um competidor que desrespeitar as regras relativas ao uniforme e arreamento;

1.14. A todos casos de abuso contra os cavalos (174.5.4).

2. Todas as multas impostas pelo Júri de Campo são debitadas à federação nacional correspondente pela secretaria da FEI, e devem ser pagas à FEI.

Artigo 243 ABUSO NO TREINAMENTO DOS CAVALOS

1. Toda e qualquer forma de tratamento cruel, desumano ou abusivo dos cavalos, incluindo mas não limitado às variadas maneiras de barragem, são estritamente proibidas em todos os terrenos de aquecimento e exercícios bem como onde quer que seja no recinto do concurso (241.2.6. , 241, 2, 9 e 241.2.10).

2. O termo "barrar" é usado para englobar todas as técnicas artificiais destinadas a fazerem o cavalo saltar mais alto ou com mais cuidado na competição. Não é possível relacionar todas as maneiras possíveis de barrar, porém, de uma maneira geral, consiste no competidor - e/ou auxiliares a pé, por cuja conduta o competidor é responsável -- atingir



manualmente as patas do cavalo com algo (não importando com o que nem por quem) ou deliberadamente provocar que o cavalo por si só bata em alguma coisa, seja compondo obstáculos excessivamente altos e/ou excessivamente largos, seja colocando chamadas falsas, cavaletes ou elementos de uma combinação a distâncias falsas, seja segurando ou empurrando intencionalmente o cavalo para dentro de um obstáculo, ou alguma outra forma que torne difícil ou impossível ao cavalo transpor saltar o obstáculo de treinamento sem o bater.

3. É proibido saltar obstáculos não autorizados, ou barrar um cavalo de qualquer maneira, em qualquer lugar da área do evento ou deixar afastar-se dos terrenos do evento por qualquer motivo, durante o período do evento (101.5.).

4. Em caso de barragem ou qualquer outra forma de treinamento abusivo durante o período de jurisdição do Júri de Campo, o competidor e o cavalo em questão serão desqualificados de todas as competições por, pelo menos, vinte quatro horas. Além, disso, o Júri de Campo pode adotar outras medidas cabíveis que julgar adequadas às circunstâncias particulares.

Artigo 244 **ÁREAS DE TREINAMENTO E DE AQUECIMENTO E OBSTÁCULOS DE TREINAMENTO**

1. Áreas de Treinamento e de Aquecimento

A Comissão Organizadora deve providenciar pelo menos, uma área de treinamento e de aquecimento suficientemente ampla para permitir boas condições de treinamento. Deve haver no mínimo de um obstáculo vertical e um obstáculo em largura. O piso deve estar em boas condições. Quando houver muitos competidores e espaço suficiente, obstáculos adicionais devem ser colocados à disposição. Todos os obstáculos devem ser montados da forma usual e providos de bandeirolas vermelhas e brancas. As bandeirolas, no entanto, poderão ser substituídas por fitas ou pinturas, de modo a ter um topo vermelho e um branco em paraflancos ou suportes.

Onde o espaço permitir e se o número de competidores for grande, uma área de treinamento separada deve ser determinada.

2. Obstáculos de Treinamento

É proibida a utilização de material de obstáculos que não os fornecidos previstos pelo Comitê Organizador, sob pena de desqualificação e/ou multa (241.2.7 e 242.1.4). Os obstáculos de ensaio só podem ser saltados na direção indicada pelas bandeirolas. Nenhuma parte dos obstáculos de ensaio pode ser segura por quem quer que seja.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

2.1. Varas de marcação podem ser colocadas imediatamente abaixo do primeiro plano de um obstáculo ou, até a 1m de distância no lado da partida. Se houver uma vara de referência no lado da partida, pode ser usada outra além do obstáculo a uma distância igual, até o máximo de 1m.

2.2. Se forem usadas varas cruzadas como elementos superiores de um obstáculo, elas devem poder cair isoladamente. A extremidade superior das varas deve estar apoiada num gancho. Pode haver uma vara horizontal atrás das varas cruzadas, devendo estar esta, pelo menos 20 cm mais alta que o local em que as varas se cruzam.

2.3. As varas superiores de um obstáculo devem estar sempre apoiadas em ganchos. Se a vara estiver apoiada na borda do gancho, deve ser na borda mais afastada e não na mais próxima.

2.4. Os obstáculos na área de treinamento não podem exceder em mais de 10 cm a altura e a largura máxima dos obstáculos da prova em curso, se a altura máxima desta for de 1,40 m ou menos.

Se a altura dos obstáculos da prova em curso for maior que 1,40 m, os obstáculos da área de treinamento não podem ter mais de 1,60 m de altura e 1,80 m de largura.

2.5. Cavaletes podem ser usados somente se no mínimo dois outros obstáculos estão disponíveis para o treinamento.

2.6. O Comitê Organizador pode prever material para simular um obstáculo com buraco e água.

3. *Ginástica de Treinamento*

3.1. Os competidores podem treinar seus cavalos em exercícios de ginástica usando cavaletes e marcações de distancia, mas os obstáculos usados para tal finalidade não podem exceder a altura de 1,30 m e a largura de 1,60 m. Os competidores que se utilizarem desses obstáculos, não podem infringir as regras contra barragem (243).

3.2. *Varas de Ginástica:* Se houver espaço suficiente, uma única vara de referência pode ser usada e colocada a não menos de 2,50m de um obstáculo vertical, que não pode ultrapassar a altura de 1,30m. Pode ser utilizada também uma vara de marcação, do lado da recepção, a não menos de 2,50m de distância.

3.3. *Exercícios e Treinamento:* Sempre que possível, deve se prever que os competidores possam exercitar e treinar na presença de um comissário, por várias horas pela manhã. Os competidores podem alterar os obstáculos desde que não infringjam os artigos 244.2 ,



244.3. e 244.4.

4. As *combinações* são permitidas desde que haja espaço suficiente e se forem armadas com distâncias corretas. O material deve ser fornecido pelo Comitê Organizador.

Quando as áreas de treinamento estiverem congestionadas os competidores só poderão usar obstáculos isolados.

5. *Comissários*

A(s) área(s) de treinamento (pista de distenção) quando em uso, deve estar sempre sob supervisão.

Pelo menos um Comissário deve estar presente sempre que estiverem em uso, para garantir que as regras sejam observadas. Deve ser designado um Comissário Chefe para cada evento internacional.

Para os eventos internacionais nos Grupos I e II, este deve ser escolhido da relação de Comissários Chefes da FEI. Para os seguintes eventos internacionais, realizados fora dos Grupos I e II e da América do Norte, o Comissário Chefe deve, pelo menos, ter o status abaixo:

CSIO, CSI, Campeonatos para
Juniões, Jovens Cavaleiros e Mirins

Juiz Nacional ou
Desenhador
de Percursos Nacional

Jogos, Campeonatos Mundiais,
Continentais e Regionais
para Seniores

Juiz Internacional, ou Juiz
Candidato Internacional, ou
Desenhador de Percursos
Internacional ou Desenhador
de percursos Candidato
Internacional

6. *Segurança das Cocheiras*

A segurança das cocheiras deve ser proporcionada de acordo com o Regulamento da FEI que trata da segurança na área das cocheiras.



Capítulo VIII Desempates

Artigo 245 GENERALIDADES

1. Somente os competidores em igualdade no primeiro lugar, após um ou mais percursos prévios da mesma competição, podem participar de um desempate. Podem ser previstos um ou dois desempates para determinar o vencedor (exceto nos Jogos Olímpicos, Jogos Regionais e Campeonatos). Se após o desempate final não houver um resultado definido, os competidores empatados serão classificados iguais em primeiro lugar.

2. Em princípio, o desempate deve desenrolar-se sob as mesmas regras e tabela da competição inicial e as regras para desempates nesse tipo de competição. No entanto, o desempate de uma competição secundária regida pela tabela A poderá ser julgado de acordo com a tabela C, desde que conste do programa. Em todos casos, os desempates devem ser realizados imediatamente após os percursos iniciais da competição.

3. Se especificado no programa, o Comitê Organizador poderá decidir que os competidores que completarem seus percursos iniciais sem penalizações, deverão prosseguir ao desempate imediatamente após o seu percurso inicial. Neste caso, o sino deverá ser tocado novamente, indicando ao competidor o início do percurso de seu desempate. As regras constantes do artigo 203.1.2. se aplicam. Os competidores classificados para o desempate não poderão deixar a pista entre o seu percurso inicial, e o desempate. Este tipo de desempate somente é permitido para competições julgadas pela tabela A, e de acordo com os artigos 238.1.2. e 238.2.2., e não é permitido para um Grande Prêmio, ou para a competição melhor dotada.

4. A menos que haja previsão em contrário nessas regras (potência e destreza potência e maneabilidade), nenhuma competição pode ter mais de dois desempates.

5. A ordem de entrada para o(s) desempate(s) deve permanecer a mesma que a ordem estabelecida para o percurso inicial, salvo quando estabelecido de forma diferente no programa ou neste regulamento.

6. Em caso de igualdade de resultado no primeiro lugar, deverá ser realizado um desempate, de acordo com o previsto no programa. Se não houver previsão de desempate no programa, considerar-se-á que a competição será disputada sem desempate.

Artigo 246 OBSTÁCULOS, DISTÂNCIA

1. Os obstáculos no(s) desempate(s) só podem ser aumentados em altura e/ou



largura (parcial ou totalmente), sem ultrapassar os limites estabelecidos no artigo 208.3., se os competidores que dividem o primeiro lugar tiverem completado o percurso inicial sem penalidades.

2. Se o percurso inicial incluir combinações, o(s) desempate(s) também deve(m) incluir, no mínimo, uma combinação.

3. O número de obstáculos de um desempate, em todas as competições, pode ser reduzido a seis (as combinações contam como um obstáculo).

4. O perfil, o tipo e as cores dos obstáculos não devem ser alterados, mas é permitido retirar um ou mais elementos de uma combinação de obstáculos. Se a combinação for um triplo ou um quádruplo, o(s) elemento(s) central(ais) isoladamente, não pode(m) ser retirado(s).

5. A seqüência dos obstáculos para um desempate pode ser alterada, comparada com o percurso original.

6. A distância entre os elementos de uma combinação não pode ser alterada para num desempate.

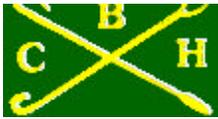
7. Podem ser acrescentados no máximo dois obstáculos isolados ao percurso de um desempate. Ambos deverão estar armados na pista durante o reconhecimento do percurso. Estes obstáculos poderão ser dois verticais, dois em largura, ou ainda um vertical e um em largura. Ambos também deverão estar claramente indicados tanto no plano do percurso como no percurso em si, se os verticais poderão ser saltados nos dois sentidos ou somente em uma direção.

Artigo 247 RECUSA DE PARTICIPAR DE UM DESEMPATE OU DESEMPATES

1. Um competidor eliminado no desempate, será classificado como o último dos que completaram o percurso de desempate.

2. Um competidor que, com a concordância do Júri de Campo não participa de um desempate, deverá sempre ser classificado após um competidor que é eliminado ou desiste do desempate por motivo válido. Competidores que desistirem do percurso de desempate sem um motivo válido, ou que se fizerem eliminar de propósito, serão classificados empatados com os que não se apresentaram no desempate.

2. Se, antes de um desempate decisivo, dois ou mais competidores declinarem de participar do desempate, o Júri de Campo decidirá se o pedido pode ser aceito ou se deve ser recusado. Se o Júri de Campo aceitar o pedido, a Comissão Organizadora atribuirá o



troféu por sorteio e o valor dos prêmios em espécie previstos para as classificações serão somados e divididos igualmente entre os competidores. Se a decisão do Júri de Campo pela continuação do desempate não for obedecida pelos competidores, o troféu não será distribuído e cada competidor só receberá o montante do prêmio em espécie correspondente à classificação inferior que seria disputada neste desempate.

Capítulo IX Classificações

Artigo 248 CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL E ENTREGA DE PRÊMIOS

1. A classificação de um competidor individual estabelece-se de acordo com a tabela utilizada e as indicações do programa geral para a competição ou as modificações assinaladas no plano de percurso.
2. Qualquer competidor, que não tiver possibilidade de classificar-se, pode, a critério do Júri de Campo, ter seu percurso interrompido a qualquer momento.
3. Os competidores que não forem capazes de completar o percurso inicial de uma competição, não têm direito a qualquer prêmio, salvo em certas competições especiais.
4. Ganhadores de prêmios em competições qualificativas, permanecem com os prêmios obtidos, mesmo que eles declinem de participar da competição para a qual se classificaram.
5. Competidores classificados têm que tomar parte na cerimônia de entrega de prêmios e devem fazê-lo com os cavalos classificados. O Júri de Campo poderá fazer exceções, por motivos de segurança. Se um classificado, sem uma justificativa plausível, deixar de tomar parte na cerimônia de entrega de prêmios, o Júri de Campo, a seu critério, pode decidir por reter o seu prêmio. Por este motivo, o Comitê Organizador deve publicar no programa o número de competidores classificados a participarem na cerimônia. Se o programa não indicar o número dos que devem estar presentes, todos os competidores classificados devem estar presentes à cerimônia de entrega de prêmios.
6. Na Cerimônia de Premiação os animais não podem comparecer portando quaisquer capas, exceção a capas oferecidas pelos patrocinadores das competições. O Júri de Campo pode porém decidir, em casos particulares, suspender esta regra.



Capítulo X Competidores e Cavalos

Artigo 249 CONVITES PARA CSIOs

1. O convite oficial enviado a uma Federação Nacional deve contemplar uma equipe oficial, compreendendo um Chefe de Equipe, um mínimo de 4 e um máximo de 6 competidores com um mínimo de 8 e um máximo de 15 cavalos e um tratador por competidor.

Se o Comitê Organizador convidar equipes constituídas de 4 competidores e 8 cavalos, o número total de competidores estrangeiros convidados não poderá ser inferior ao do ano interior.

Três equipes oficiais, no mínimo, (inclusive a do país anfitrião) devem participar para que o evento possa ser considerado como um CSIO.

2. *CSIOs na Europa*

Se dez ou mais equipes forem convidadas (incluindo a da anfitriã), o Comitê Organizador poderá convidar competidores individuais estrangeiros de acordo com o artigo 249.5.

Se forem convidadas oito ou nove equipes (incluindo a anfitriã) somente três competidores individuais estrangeiros (máximo), podem ser convidados.

Se forem convidadas sete ou menos equipes (incluindo a anfitriã), nenhum competidor individual estrangeiro poderá ser convidado.

3. *CSIOs na América do Norte*

Se forem convidadas cinco ou mais equipes (incluindo a anfitriã), poderão ser convidados competidores individuais estrangeiros, de acordo com o artigo 249. Se forem convidadas quatro equipes (incluindo a anfitriã), só um máximo de dois concorrentes individuais estrangeiros poderão ser convidados. No caso de menos de quatro equipes (incluindo a anfitriã), nenhum concorrente individual estrangeiro poderá ser convidado.

4. Cada Comitê Organizador deve mencionar, numa carta que acompanhe o anteprograma, os nomes das nações a serem convidadas, mais os nomes de, no mínimo, três nações como reservas, para o caso de qualquer das convidadas não poder aceitar o convite por um motivo qualquer. Ao receber uma recusa, a Comitê Organizador deve contatar imediatamente uma das nações desta lista de reservas. Recomenda-se que cada Comitê Organizador utilize duas datas para a entrega das inscrições nominativas, para o caso de uma das nações convidadas desistir. Recomenda-se aos principais CSIO, e que tem dificuldades para eleger as equipes a serem convidadas, que dêem preferência à s 8 (oito) equipes melhor classificadas na lista de classificação do Troféu das Nações.

5. Podem ser convidados, nas mesmas condições oferecidas à s equipes oficiais, um



ou dois competidores individuais além dos pertencentes às equipes, ou às Federações Nacionais que não tenham podido enviar uma equipe completa. Não é autorizado qualquer convite pessoal ao CSIO.

6. O número de competidores individuais da nação anfitriã autorizados a competir num CSIO é determinado pela tabela do Anexo III destas regras.

7. CSIOs com uma Copa das Nações ***** / *****, devem convidar no mínimo sete equipes estrangeiras. Somente em circunstâncias muito excepcionais, e com a expressa autorização do Secretário Geral da FEI, um número menor de equipes poderá ser convidado.

8. A FEI tem o direito de indicar uma das Equipes Estrangeiras para participar como “Equipe Convidada” pelo Comitê Organizador.

Artigo 250 CONVITES PARA CSIs

Para CSIs, é de responsabilidade do Comitê Organizador, com a aprovação de sua Federação Nacional, estabelecer no programa e no convite o número de concorrentes individuais e de cavalos a serem convidados.

Artigo 251 INSCRIÇÕES

1. As inscrições para todos os eventos inclusive os CSIOs devem ser feitas da seguinte maneira :

- *Inscrições Preliminares.* Inscrição preliminar é uma declaração de intenção.
- *Inscrições Nominativas (opcionais).* Estas inscrições consistem do dobro de nomes de competidores que as inscrições definitivas.
- *Inscrições Definitivas.* Estas inscrições devem conter os nomes dos competidores e dos cavalos que tomarão parte no evento.

e deverão ser recebidas pelo Comitê Organizador nas datas mencionadas no programa.

2. Para quaisquer outros eventos, as inscrições devem ser feitas de acordo com o artigo 121 do Regulamento Geral da FEI.

3. Na falta de justificativa satisfatória, as Federações Nacionais que tiverem feito inscrições preliminares e não se fizerem representar por seus competidores poderão ser multadas.



4. Após a o recebimento das inscrições definitivas, substituições de cavalo(s) e competidor(es) podem ser feitas com o “de acordo” do Comitê Organizador (CO). O CO deve fazer constar do programa a ultima data para substituição de cavalo(s) e competidor(es), que não pode ser posterior ao dia da inspeção veterinária.

5. Um CSN, que permite a participação de mais de 15 competidores estrangeiros, de mais de quatro federações nacionais diferentes, é automaticamente considerado um CSI, com todas suas implicações que isto acarreta, de acordo com as Regras e os Regulamentos FEI.

Artigo 252 SORTEIO PARA A ORDEM DE ENTRADA

1. Em Campeonatos, o sorteio para a ordem de entrada, tanto para os competidores das equipes como para os individuais, obedecerá ao seguinte procedimento seguinte:

1.1. Far-se-á, em primeiro lugar, um sorteio para determinar a ordem de entrada dos competidores individuais inscritos além das equipes, independentemente de sua nacionalidade.

1.2. Far-se-á, então, um segundo sorteio para definir a ordem em que as nações, que tiverem inscrito equipes, participarão. Cada Chefe de Equipe fixará a ordem em que deseja que seus competidores da equipe participem, dentro da ordem das nações. Estes competidores serão inseridos nos espaços vagos entre os concorrentes individuais;

1.3. Se um competidor individual, tiver mais de um cavalo participando da competição, o Júri de Campo ajustará a ordem de maneira a deixar, se possível, um intervalo de pelo menos dez competidores entre esses cavalos individuais;

1.4. Se um Chefe de Equipe decidir mudar os competidores e cavalos depois da ordem de entrada ter sido publicada, poderá acontecer que um competidor deva montar dois cavalos muito próximos. Neste caso, o Chefe de Equipe deve informar ao Presidente do Júri de Campo ou a Secretaria do Evento, pelo menos uma hora antes do início da competição. O Júri de Campo pode, então, alterar a ordem de entrada no que se refere somente a esse competidor.

2. Nos CSIOs e CSIs, também deve haver um sorteio para a ordem de partida dos competidores. Neste caso, a nacionalidade dos competidores deve ser levada em consideração, para não permitir que dois competidores da mesma nação estrangeira tenham que participar consecutivamente. Se ocorrer que um ou mais competidores devam montar dois cavalos muito próximos, o Júri de Campo, por sua própria iniciativa ou a pedido, deve alterar a ordem de partida no que se refere somente a estes competidores.



3. A ordem de partida não pode ser sorteada baseada na ordem alfabética dos nomes dos cavalos ou dos competidores.
4. Para competições por equipe deve ser feito um sorteio separado para cada prova.
5. Cada cavalo mantém durante todo o evento o mesmo número de identificação fornecido pelo Comitê Organizador, na chegada.

Este número deve ser portado pelo cavalo, obrigatoriamente, toda vez que sair das cocheiras, de maneira que possa ser identificado por todos os oficiais, inclusive pelos Comissários. Não afixar visivelmente o número de identificação acarreta, inicialmente, uma advertência e, em caso de reincidência, uma multa imposta ao competidor pelo Júri de Campo ou pelo Júri de Apelação (242.1.7.).

6. *Rotação na da ordem de entrada das provas individuais*

A rotação é obrigatória, o sistema de rodízio é opcional. Para realizar o rodízio na ordem de partida nas competições individuais incluídas no programa, recomenda-se que o procedimento constante no Anexo VI das presentes regras seja seguido.

7. *Ordem de entrada nos Grandes Prêmios*

O título “Grande Prêmio” pode ser usado somente uma vez durante um evento; A ordem de partida em todas as competições de Grande Prêmio é fixada por um sorteio separado.

Se houver uma classificação para o melhor competidor ou o melhor conjunto do evento, a ordem inversa de desta classificação até antes do Grande Prêmio pode ser usada como ordem de partida.

O Comitê Organizador poderá também dividir os competidores em três grupos. Deverá haver um sorteio para definir a ordem de partida dos competidores em cada um dos grupos. Os primeiros colocados na lista da FEI poderão partir no último grupo. O Presidente do Júri de Campo deve estar presente ao sorteio.

O método a ser usado deverá constar do programa.

Artigo 253 DECLARAÇÃO DOS PARTICIPANTES

Em CSIOs, no dia anterior ao início do evento, os Chefes de Equipes indicarão por escrito na Secretaria, a relação dos integrantes de suas equipes (competidores e cavalos) e os nomes dos competidores individuais e seus cavalos (249). Em caso de acidente ou doença que impeça um competidor e/ou seu cavalo ser declarado como participante, os



Chefes de Equipes podem substituí-lo(s) por um dos individuais (se houver), até uma hora antes do início da primeira competição do evento. Um competidor ou um cavalo de equipe, que tenha sido substituído, não pode participar como individual. Em todos os eventos, os Chefes de Equipe (CSIOs) ou os competidores individuais (CSIOs, CSIs) indicarão na Secretaria, em hora fixada pelo Comitê Organizador, a relação dos participantes das competições do dia seguinte.

Artigo 254 PARTICIPAÇÃO E NÚMERO DE CAVALOS

1. O programa deve especificar o número de cavalos permitidos para cada competidor nos CSIOs e CSIs, porém este número deve ser limitado a um máximo de três. Caso o programa inclua uma competição de Potência, e/ou competições especiais para cavalos de 6 e/ou 7 anos de idade e/ou para garanhões, o programa poderá permitir um cavalo adicional para cada uma destas competições. A participação destes cavalos esta restrita a estas competições somente.
2. Nos CSIOs os Chefes de Equipes têm o direito de fazer modificações dos cavalos pertencentes exclusivamente à equipe oficial, para toda a duração do concurso, sob condição de cada competidor montar um número máximo de cavalos conforme especificado no artigo 254.1. Uma mudança assim feita, é irreversível..
3. As mudanças de cavalos de competidores individuais nos CSIOs e CSIs, são permitidas somente se eles pertencerem à mesma nação e respeitando o número de cavalos que cada competidor individual está autorizado a montar durante o evento, conforme as prescrições do programa. Uma mudança assim feita, é irreversível.
4. Em CSIOs, cada competidor só pode montar um único cavalo no Grande Prêmio ou, se não houver Grande Prêmio na prova melhor dotada. Se houver um Grande Prêmio e uma outra prova com a mesma dotação, ou com dotação superior, o competidor só pode montar um único cavalo em cada uma dessas competições, exceto se esta competição for um Derby.
5. O mesmo se aplica-se nos CSIs. Contudo, se no Grande Prêmio ou provas similares enquadradas no parágrafo 4 acima, só houver 16 ou menos competidores inscritos, o Comitê Organizador poderá autorizar cada competidor a montar dois cavalos na competição em questão.

Artigo 255 JUNIORES E JOVENS CAVALEIROS

1. Estes competidores podem participar em certas competições para Seniores a partir do ano de seu 16º aniversário, com expressa permissão de sua Federação Nacional.



2. Um Junior ou um cavaleiro de Poney, nunca pode montar numa competição para Juniores ou para Poneys e outra para Seniores no mesmo evento.
3. Antes do ano de seu 18º aniversário (Regulamento de Jovens Cavaleiros, Juniores) estes competidores não podem participar de uma Copa das Nações, um Grande Prêmio, de uma competição da Copa do Mundo, uma competição de Potência e Destreza, um Derby e na competição com a maior premiação em espécie, se esta não for uma das competições citadas acima. Competidores Juniores poderão participar em Grandes Prêmios em CSI * , desde que tenham no mínimo 16 anos de idade.

Artigo 256 UNIFORME E SAUDAÇÃO

1. Uniforme

1.1. Os competidores são obrigados a usar um uniforme correto como previsto no Regulamento Geral (Uniforme e Saudação) e de se vestirem de acordo com o previsto no parágrafo 1.5. e 1.6. deste artigo enquanto estiverem competindo, ou durante a cerimônia de entrega de prêmios.

1.2. No reconhecimento da pista, o uniforme deve estar ser asseado e arrumado. Em todo caso, é obrigatório o uso de botas de montaria, culote branco, camisa branca ou levemente colorida, e uma gravata branca. Em todos casos o colarinho e os punhos devem ser brancos.

1.3. Em caso de mau tempo, pode ser autorizado pelo Júri de Campo o uso de um sobretudo ou uma capa impermeável. Com tempo bastante quente, o Júri de Campo poderá autorizar os competidores montar sem a casaca.

1.4. O uso de um capacete duro com uma queixeira com três pontos de fixação é obrigatório para qualquer pessoa saltando um cavalo, inclusive para membros das Forças Armadas, Polícias Militares, membros de Estabelecimentos Militares e das Associações Criadoras. Isto é também fortemente recomendado para qualquer pessoa trabalhando um cavalo nas áreas de treinamento e aquecimento ou em qualquer local no recinto do concurso. Não obstante o acima, o uso de um capacete duro com uma queixeira com três pontos de fixação é obrigatório para Juniores e Mirins e fortemente recomendado para Jovens Cavaleiros sempre quando montados.

1.5. Os civis devem usar o uniforme aprovado por sua Federação Nacional, casaca vermelha ou preta, culote branco, capacete, botas pretas ou botas pretas com borda castanha. As amazonas são autorizadas o usar culote bege claro e capacete. Devem ser usadas gravata branca, ou colarinho alto ou plastron e uma camisa branca ou levemente colorida. Camisas podem ter mangas longas ou curtas, e devem ter colarinho e punhos brancos



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

1.6. Os Membros das Forças Armadas, Polícias Militares, membros de estabelecimentos militares e de Associações Criadoras podem usar o uniforme militar ou o civil.

1.7. A critério do Júri de Campo, pode ser recusada a participação na competição aos competidores imprópriamente trajados.

1.8. Somente a casaca oficial da Federação Nacional poderá ser usada pelos competidores em Copas das Nações, nos Campeonatos Regionais, Continentais e Mundiais, e durante as competições de Jogos Olímpicos e Regionais. As casacas dos membros das equipes terão que ter a mesma cor. Competidores que não cumprirem esta regra serão multados em CHF 1.000,-. Adicionalmente, o competidor será solicitado a deixar a pista, e não será permitido seu retorno até que a casaca atenda as exigências das regras de participação.

2. *Saudação*

2.1. Cada competidor deve fazer a saudação, em conformidade com do Regulamento Geral (Uniforme e Saudação). O Júri de Campo pode negar a partida a um competidor que não faça a saudação. O Júri de Campo poderá também multar o competidor (242.1.6.).

2.2. Por ocasião dos desfiles, apresentações e entrega de prêmios e durante a execução dos hinos nacionais, os competidores devem fazer a saudação.

2.3. O Júri de Campo, por motivos especiais, pode dispensar a saudação.

2.4. Competidores homens não necessitam tirar seu capacete. Levantando o chicote ou um movimento da cabeça é considerado como cumprimento.

Artigo 257 ARREAMENTO

1. *Na pista de competição:*

1.1. É proibido o uso de antolhos;

1.2. Só é permitido o uso de martingais livres, de anéis. Os martingais fixos são permitidos para cavalos em competições para mirins.

1.3. As rédeas devem ser presas à embocadura ou diretamente à s cabeçadas. São permitidos os bridões ascensores e os hackmores.



1.4. Uma pele de carneiro pode ser utilizada em ambas as laterais da cabeçada com a condição de que seu diâmetro não exceda 3cm a partir da ganacha.

2. *Em qualquer lugar dentro do recinto do evento (área restrita) sob o controle do CO:*

2.1. Por uma questão de segurança, o estribo e o loro (também se aplica ao estribo de segurança) devem estar livremente pendurados do lado externo da aba da sela a partir do porta-loro (armação). Não são admitidos quaisquer restrições ou processos de fixação do estribo ou do loro. O cavaleiro não deve, direta ou indiretamente, prender qualquer parte de seu corpo à sela.

2.2.. Os competidores são autorizados a usar um chicote de adestramento durante o trabalho no plano, porém é absolutamente proibido usar um chicote com um peso fixado em sua extremidade, em momento algum, nem usar um chicote com mais de 75 cm de comprimento na pista, áreas de treinamento e aquecimento, quando esteja passando por cavaletes, varas ou qualquer obstáculo. Não é permitido portar um sobressalente para o chicote.

Artigo 258 ACIDENTES

No caso de um acidente impedir o competidor ou o cavalo de terminarem a competição, ambos são eliminados. Se, apesar do acidente, o competidor completar seu percurso mas não sair da pista montado, não incorre em eliminação.

CAPÍTULO XI Oficiais

Artigo 259 OFICIAIS

1. *Júri de Campo*
(veja tabela)



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

2. Controle dos programas e dos relatórios dos Juizes Estrangeiros à FEI

Eventos	Controle do Programa por	Relatório à FEI Dentro de 14 dias do evento
Jogos Olímpicos Campeonato mundial	FEI	Presidente do Júri de Campo
Jogos Regionais Camp. Cont. Seniores Final Copa do Mundo Outros Campeonatos	FEI	Presidente do Júri de Campo
CSIO* até *****	FEI	Juiz Estrangeiro(**)
CSI***** até ***	FEI	Juiz Estrangeiro(**)
CSI** e *	Juiz Estrangeiro (*) + FN	Juiz Estrangeiro
CSI-Y/J/P/Ch/V Cat. A	FEI	Juiz Estrangeiro
CSI*/ CSI- Y/J/P/Ch/V Cat. B	Juiz Estrangeiro (*) + FN ou Presidente do Júri de Campo	Juiz Estrangeiro ou Presidente do Júri de Campo

(*) enviar comentários ao CO, copia à FEI e FN do CO

(**) indicado pela FEI



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

Júri de Campo 259.1

EVENTO	Número de Juizes	Presidente	Membros	Membros adicionais	Presidente da Competição	Juiz de RIO	Juiz Estrangeiro
	Mínimo	qualificação mínima	qualificação mínima	qualificação mínima	qualificação mínima	qualificação mínima	qualificação mínima
		obrigatório de país estrangeiro					
Jogos Olímpicos / Campeonato Mundial	(**) Presidente + (**) 3	Internacional Oficial	Min. 2 Internac. Oficial	Internacional	Internacional Oficial	Internacional	Internacional Oficial
Jogos Regionais / Camp. Continentais Seniores / Final Copa do Mundo	(**) Presidente + (**) 3	Internacional Oficial	Min. 2 Internacional	Internacional	Internacional	Internacional	Internacional Oficial
		preferência do país anfitrião					
Outros Campeonatos / CSIO * a *****	Presidente +3	Internacional	Min.2 Internacional	Nacional	Internacional	Nacional	Internacional
CSI ****, **** & ***	Presidente +2 (*)	Internacional	Min. 2 Internacional	Nacional	Internacional	Nacional	Internacional *****/ **** indic. Pela FEI
CSI ** CSI-Y/J/P/V/Ch Cat.A	Presidente +2 (*)	Internacional	Min. 1 Candidato Internacional	Nacional	Candidato Internacional	Nacional	Candidato Internacional
CSI * / CSI-Y/J/P/V/Ch Cat. B	Presidente +2 (*)	Candidato Internacional	Min. Nacional		Nacional	Nacional	Recomendado Candidato Internacional
(*) Acrescente um Juiz para o "Rio" (se houver) ou mais se houver um grande número de competições cada dia							
(**) Indicado pela FEI							
Cada competição deve ser julgada por um grupo de 3 (três) Juizes							
Importante: O número de juizes indicado é um mínimo, e deve ser adaptado ao número de competições diárias.							

Rua Sete de Setembro, nº 81 / 3º Andar - Centro - Rio de Janeiro – RJ - Cep: 20050-005

Tel.: (55 - 21) 2253 9492 – Fax: (55 - 21) 2221 8280

e-mail: cbh@cbh-hipismo.com.br

Home Page: www.cbh-hipismo.com.br



3. Júri de Apelação

A composição do Júri de Apelação e a indicação de seus Presidente e Membros devem estar de acordo com o Regulamento Geral.

4. Comissão Veterinária e Delegado Veterinário:

4.1. A composição da Comissão Veterinária, obrigatória nos Jogos Olímpicos e Regionais, Campeonatos, Finais de Copa do Mundo e CSIOs, bem como a indicação de seu Presidente e Membros devem estar de acordo com o Regulamento Veterinário.

4.2. Em CSIs é necessário um Veterinário, indicado pelo Comitê Organizador e de acordo com o Regulamento Veterinário, que será considerado como o Delegado Veterinário,

5. Desenhador de Percursos e Delegado Técnico:

5.1. *Desenhador de Percursos*

5.1.1. Em Jogos Regionais, Campeonatos Continentais e Regionais e Finais de Copa do Mundo, o Desenhador de Percursos deve ser escolhido da Lista da FEI de Desenhadores de Percursos Internacionais e indicado com a aprovação da FEI.

5.1.2. O Desenhador de Percursos para os Jogos Olímpicos e Campeonato do Mundial deve ser um Desenhador de Percursos Internacional Oficial, e ser indicado com a concordância da FEI.

5.1.3. Nos CSIOs, CSIEs e CSIs ***,**** e***** , o Desenhador de Percursos é indicado pelo Comitê Organizador e deve ser escolhido da lista FEI de Desenhadores de Percursos Internacionais.

5.1.4. O Desenhador de Percursos para dos CSIs * e ** pode ser escolhido das listas de Desenhadores de Percursos Internacionais ou de Desenhadores de Percursos Candidatos Internacionais.

5.1.5. Um Desenhador de Percursos não pode atuar como tal num evento onde um ou mais parentes próximos estejam competindo.

5.2. *Delegado Técnico*

5.2.1. Para Jogos Regionais, Campeonatos Regionais e Continentais e Finais de Copa do Mundo, um Delegado Técnico Estrangeiro, escolhido da lista FEI de



Desenhadores de Percursos Internacionais, e indicado pela Comissão de Saltos da FEI, é obrigatório.

5.2.2. O Delegado Técnico para os Jogos Olímpicos e o Campeonato do Mundial deve ser um Desenhador de Percursos Internacional Oficial e indicado pela Comissão de Saltos da FEI.

5.2.3. Um Delegado Técnico (Estrangeiro ou Nacional), de preferência escolhido das listas FEI de Juizes e Desenhadores de Percursos da FEI, poderá deve ser indicado pelo Comitê Organizador de CSIOs e CSIs.

Capítulo XII Competições

Artigo 260 GENERALIDADES

1. Há uma grande variedade de competições de salto, tanto para disputa individual como para disputa por equipes. As regras, que se seguem, cobrem os tipos de competições mais usadas nos eventos internacionais.
2. Os Comitês Organizadores podem prever novos tipos de competições, porém qualquer competição coberta por neste capítulo, deve ser realizada estritamente de acordo com estas Regras.

Artigo 261 COMPETIÇÕES NORMAIS E DE GRANDE PRÊMIO

1. Competições Normais e de Grande Prêmio (esta última deve ser explicitamente mencionada no programa) são as em que a aptidão para o salto de obstáculos é o fator principal embora a velocidade possa ser usada para desempatar a igualdade para o primeiro lugar por meio de um ou, no máximo, dois desempates.
2. Estas competições são julgadas pela Tabela A com ou sem cronômetro, porém sempre com um tempo concedido.
3. O percurso é montado para avaliar principalmente a aptidão do cavalo para o salto de obstáculos. O número de obstáculos, seu tipo, sua altura e largura, dentro dos limites previstos, são responsabilidade dos Comitês Organizadores.
4. Se forem previstas regras para a qualificação para um conjunto (Cavalo/Competidor) a um Grande Prêmio em um CSIO, é obrigatório que a fórmula apresentada no Anexo IVII destas Regras sirva de referência.



5. Os Grandes Prêmios devem desenvolver-se de acordo com uma das seguintes fórmulas:

5.1. Sobre uma etapa com um ou dois desempates, o primeiro ou o segundo ao cronômetro;

5.2. Sobre dois percursos (idênticos ou distintos) com um eventual desempate ao cronômetro.

5.3. Sobre dois percursos, sendo o segundo ao cronômetro.

Artigo 262 COMPETIÇÕES DE POTÊNCIA E DESTREZA

1. Geral

1.1. O objetivo destas competições é demonstrar a aptidão do cavalo para saltar um número limitado de obstáculos grandes.

1.2. Em caso de igualdade no primeiro lugar, deverá haver desempates sucessivos.

1.3. Os obstáculos dos desempates devem ter sempre o mesmo perfil, o mesmo tipo e a mesma cor dos do percurso inicial.

1.4. Se após o terceiro desempate, ainda não houver um vencedor definido, o Júri de Campo poderá encerrar a competição. Após o quarto desempate, o Júri de Campo terá que encerrar a competição. Os competidores ainda na disputa são declarados classificados empatados.

1.5. Se, após o terceiro desempate, os competidores não desejarem continuar, o Júri de Campo deve encerrar a competição.

1.6. Não poderá haver um quarto desempate se os competidores não tiverem completado o terceiro desempate sem faltas.

1.7. O tempo nunca é um fator decisivo no caso de igualdade de penalidades. Não há tempo concedido nem tempo limite.

1.8. Estas competições são julgadas pela Tabela A sem cronômetro.

1.9. Somente se não for possível que os competidores exercitem seus cavalos no terreno de aquecimento, um obstáculo de ensaio deve ser colocado na pista. Obstáculo facultativo não é permitido.



1.10. Se as dimensões da pista e o número de competidores permitir, o Júri de Campo pode decidir que os competidores que ainda permanecem em competição, permaneçam na pista após o primeiro ou o segundo desempate.

2. Potência

2.1. O percurso inicial deve compreender de 4 a 6 obstáculos isolados, um dos quais, pelo menos, deve ser vertical. O primeiro obstáculo deve ter, no mínimo, 1,40 m de altura, dois obstáculos devem ter de 1,60 m a 1,70 m e um muro ou vertical com altura de 1,70 m a 1,80 m. São proibidas quaisquer combinações, rios, fossos ou obstáculos naturais.

É permitido usar um muro com uma face inclinada (inclinação máxima de 30cm de afastamento na base).

2.2. Um obstáculo vertical poderá ser usado ao invés do muro, devendo neste caso serem usadas testeiras com uma vara no topo.

2.3. Em caso de igualdade para o primeiro lugar, são obrigatórios desempates sucessivos sobre dois obstáculos, que devem ser um muro ou um obstáculo vertical e um obstáculo em largura (246.3).

2.4. Nos desempates, ambos os obstáculos devem ser regulamente aumentados em altura e o obstáculo em largura também deve ter sua largura aumentada. O obstáculo vertical ou o muro somente pode ser aumentado em altura somente se os competidores empatados em primeiro lugar não tiverem sido penalizados na passagem anterior (246.1).

3. Prova das seis barras

3.1. Nesta competição, seis obstáculos verticais são colocados numa linha reta, a cerca de 11 m um do outro. Devem ser de construção idêntica e compostos unicamente de varas do mesmo tipo.

3.2. Todos os obstáculos podem ser armados com a mesma altura, 1,20 m por exemplo, ou com alturas progressivas, com 1,10 m, 1,20 m, 1,30 m, 1,40 m, 1,50 m e 1,60 m ou os dois primeiros a 1,20 m, os dois seguintes a 1,30 m e assim por diante.

3.3. No caso de um refugio ou desvio, o competidor deve reiniciar o percurso no obstáculo em que a falta foi cometida.

3.4. O primeiro desempate deve realizar-se sobre os seis obstáculos, que devem ser aumentados em altura, a menos que os competidores em igualdade no primeiro lugar tenham sido penalizados na rodada inicial. Do segundo desempate em diante, o número



de obstáculos pode ser reduzido a três mas as distâncias entre eles devem ser mantidas em cerca de 11m como inicialmente previsto (os obstáculos mais baixos devem ser retirados).

4. Competição com obstáculos em linha

Esta competição é toda conduzida da mesma forma como a das seis barras, com a única diferença que os obstáculos, em número de seis, podem ser armados diferentes um dos outros (obstáculos verticais e em largura). Devem ser colocados a um intervalo de dois lances (cerca de 11m), numa única linha reta como nas seis barras ou em grupos de três em duas linhas retas.

Artigo 263 COMPETIÇÃO DE CAÇA OU DE VELOCIDADE E MANEABILIDADE

1. O objetivo destas competições é demonstrar a obediência, a destreza, a maneabilidade e a velocidade do cavalo.
2. Estas competições são julgadas pela Tabela C.
3. Os percursos devem ser sinuosos, com obstáculos bastante variados (são permitidos obstáculos alternativos, dando ao competidor a oportunidade de encurtar seu percurso porém saltando um obstáculo mais difícil).

São chamadas "Competições de Caça" e devem ser assim indicadas no programa, aquelas sobre determinados obstáculos naturais, tais como banquetas, taludes, fossos, etc. Quaisquer outras competições deste tipo são chamadas de Competições de Velocidade e Maneabilidade.

4. Nenhum traçado determinado obrigatório a ser seguido será estabelecido no plano de percurso. O plano deverá conter somente várias setas indicando o sentido no qual cada obstáculo deve ser saltado.
5. Só serão incluídos pontos de passagem obrigatória se for absolutamente necessário.

Artigo 264 COPA DAS NAÇÕES

1. Organização

A Copa das Nações é a competição Internacional oficial por equipes. Seu objetivo é a comparação do valor dos competidores e dos cavalos de diferentes países sob as seguintes condições:



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

1.1. Uma Copa das Nações só pode ser organizada por ocasião de um CSIO. Em princípio, a temporada européia de CSIO's é reservada para eventos ao ar livre. O Presidente do Comitê de Saltos junto com o Secretário Geral da FEI poderão, em circunstâncias excepcionais, facilitar esta regra.

1.2. Pelo menos três Nações devem participar desta competição para que ela seja reconhecida como uma Copa das Nações.

1.3. Se, por algum motivo, esta competição for organizada sob qualquer outro nome, as palavras "Copa das Nações" deve ser adicionada como subtítulo.

1.4. É a única competição em que os países são representados por equipes oficiais e, para preservar este seu caráter especial, não deve haver classificação individual.

1.5. O valor total da premiação deve ser pelo menos igual a 50% do valor previsto para o Grande Prêmio ou para a competição com maior premiação em espécie, a menos que o Secretário Geral aprove a modificação dessa fórmula.

Premiação em espécie deverá ser prevista para todas equipes participantes da segunda etapa.

1.6. A competição é disputada em duas voltas, sobre o mesmo percurso, no decorrer do mesmo dia.

1.7. A Copa das Nações é julgada pela Tabela A, sem cronômetro e com um tempo concedido em ambos os percursos.

2. *Categorias distintas de competições Copa das Nações*

Poderão ser realizadas, dependendo da premiação total em espécie, Copas das Nações de cinco estrelas *****, quatro estrelas ****, três estrelas ***, duas estrelas ** ou uma estrela *.

O Comitê Executivo da FEI determinará anualmente o valor mínimo da premiação em espécie para cada uma destas categorias.

3. *Obstáculos e demais requisitos técnicos*

3.1. O número e as dimensões dos obstáculos bem como os comprimentos dos percursos deverão estar entre os seguintes limites:



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

	C.N. *****	C.N. ****	C.N. ***	C.N. **	C.N. *
Numero de obstáculos	12	12	12	12	12
Altura mín./máx em metros	1,30/1,60	1,30/1,50	1,20/1,45	1,10/1,35	1,00/1,20
Pelo menos dois obstáculos verticais com altura de em metros	1.60	1.50	1.45	1.35	1.20
Pelo menos outros seis obstáculos com altura de em metros	1,50	1,45	1,40	1,30	1,10
Pelo menos 2 Obstáculos de largura com altura//largura mínima em metros	1,50/1,70	1,45/1,60	1,40/1,50	1,30/1,50	1,20/1,40
Largura máx. em metros	2,00	1,90	1,80	1,70	1,50
Largura máx. da tríplice em metros	2,20	2,10	2,00	1,90	1,70
Largura mín./máx. do rio em metros	4,00/4,20	3,80/4,00	3,50/3,70	3,20/3,50	2,70/3,00
Extensão mín./máx. do percurso em metros	500/700	500/700	500/700	500/700	500/700
Velocidade ao ar livre	400	400	375	350	350
Velocidade "Indoor"	350	350	350	350	350

3.2. O percurso deve incluir um obstáculo "rio" (opcional nos percursos "indoor", onde a largura do mesmo poderá ser inferior à s mencionadas acima). Somente em circunstâncias bastante excepcionais, e com a autorização expressa do Secretário Geral da FEI ele poderá ser omitido. As medidas citadas acima incluem o elemento de referência na saída.



3.3. Nenhuma combinação de obstáculos pode exigir mais de três esforços de salto (exceto no caso de obstáculos permanentes, banquetas, rampas ou taludes).

3.4. O percurso deve incluir, pelo menos, um duplo ou um triplo mas não mais que três duplos ou um duplo e um triplo.

3.5. A extensão do percurso, em pistas “indoor” poderá ser menor do que indicado acima.

3.6. Se o Júri de Campo decidir, antes do primeiro ou do segundo percurso que o percurso se tornou impraticável como consequência de circunstâncias imprevisíveis, ele poderá determinar que as dimensões de alguns obstáculos sejam diminuídas ou que eles sejam ligeiramente deslocados, e/ou que a velocidade exigida deva ser reduzida. Em entendimento com o Desenhador de Percursos, o Júri de Campo também poderá determinar que as dimensões de alguns obstáculos sejam aumentadas, se julgar que o percurso da primeira etapa estava muito fácil.

4. *Competidores*

4.1. Uma equipe completa para uma Copa das Nações compreende quatro competidores, cada um montando um único cavalo durante a competição. Todos os integrantes membros de cada equipe devem participar do primeiro percurso, exceto como consta no parágrafo 4.2. abaixo, e no parágrafo 7.2.

4.2. Se uma equipe composta de quatro competidores não puder melhorar sua classificação depois do terceiro competidor ter terminado seu percurso, o quarto competidor poderá ser retirado.

5. *Participação*

A participação em uma na Copa das Nações está sujeita às seguintes condições:

5.1. Os competidores e os cavalos são escolhidos da equipe oficial, indicados pelo Chefe de Equipe antes da primeira competição. O Chefe de Equipe irá declarar, no dia anterior à Copa das Nações, os quatro competidores e cavalos, inclusive a sua ordem de partida;

5.2. Quando uma equipe só puder apresentar três competidores e três cavalos, seu Chefe de Equipe deve fazer seus três cavalos e competidores participarem;

5.3. Exceto em circunstâncias adversas, e como tal reconhecidas pelo Júri de Campo, é obrigatória a participação nesta competição de todos países oficialmente representados por no mínimo três competidores, na falta do que, as equipes que se abstiverem ou se



retirarem, perderão todos os prêmios em espécie ganhos durante todo o evento. Além disso, perderão qualquer direito de reembolso de despesas de viagem e estadia;

5.4. Quando três ou mais competidores de uma mesma nacionalidade, de um país que não está oficialmente representado, tiverem sido inscritos como individuais, eles devem constituir uma equipe para a Copa das Nações, a menos que sua Federação Nacional tenha informado ao Comitê Organizador, sete dias antes do evento, que esses competidores não deverão participar da Copa das Nações.

Neste caso, a Comissão Organizadora tem o direito de recusar as inscrições desses competidores como individuais;

5.5. No caso de um acidente ou doença de um competidor e/ou cavalo, entre a apresentação da declaração de participantes e até uma hora antes do início da competição, o competidor e/ou cavalo, mediante apresentação de um atestado de médico oficialmente reconhecido e/ou a permissão da Comissão Veterinária e com a aprovação do Júri de Campo, pode ser substituído por outro competidor e/ou cavalo inscrito na equipe oficial (253). Em caso de substituição, a ordem de entrada permanece inalterada.

6. *Ordem de entrada*

6.1. A ordem de entrada das equipes no 1º percurso é determinada por um sorteio feito na presença do Júri de Campo e dos Chefes de Equipe.

O sorteio será feito em horário e local fixados pelo Comitê Organizador em acordo com o Júri de Campo.

6.2. Todos os números UM partem sucessivamente, depois todos os números DOIS e assim por diante. Os Chefes de Equipes, que só tenham três competidores, poderão escolher em quais das quatro posições seus competidores partirão.

6.3. A ordem de partida das equipes no segundo percurso será a inversa do total de penalidades incorridas na primeira etapa pelos três melhores competidores de cada equipe. Em caso de igualdade de penalidades as equipes manterão, entre si, a ordem de entrada do primeiro percurso.

6.4. Os competidores de cada equipe partem na mesma ordem da primeira etapa.

7. *Número de equipes e competidores na segunda etapa*

O número de equipes participantes da segunda etapa das diferentes competições “Copa das Nações”, como mencionadas no parágrafo 2 acima, é fixado como segue:

7.1. Copa das Nações *****



As melhores seis equipes após a primeira etapa participarão da segunda etapa com quatro competidores por equipe, exceto indicado diferentemente no parágrafo 4.2. e 5.2. acima;

Equipes com as mesmas penalidades no sexto lugar serão separadas pelo tempo total dos três melhores competidores de cada equipe.

O CO deve decidir durante o sorteio para a Copa das Nações, se a equipe anfitriã retornará na segunda etapa como a sétima equipe, caso não se classifique entre as seis habilitadas. A equipe anfitriã somente será autorizada a participar, se houver uma diferença de não mais de oito penalidades entre ela e a última equipe classificada para a segunda etapa.

7.2. Copas das Nações ****, ***, ** e *

As melhores oito equipes após a primeira etapa participarão da segunda etapa com três competidores por equipe. Os Chefes de Equipe determinarão quais três competidores de suas equipes irão participar da segunda etapa.

Equipes com as mesmas penalidades no oitavo lugar serão separadas pelo tempo total dos três melhores competidores de cada equipe.

O CO deve decidir durante o sorteio para a Copa das Nações, se a equipe anfitriã retornará na segunda etapa como a nona equipe, caso não se classifique entre as oito habilitadas. A equipe anfitriã somente será autorizada a participar, se houver uma diferença de não mais de oito penalidades entre ela e a última equipe classificada para a segunda etapa.

Caso somente três ou quatro equipes participem de uma Copa das Nações ****, ***, ** ou *, todos quatro competidores de cada equipe participam da segunda etapa.

8. *Eliminação e desistência*

8.1. Caso dois ou mais competidores de uma equipe participante com quatro competidores na primeira ou na segunda etapa forem eliminados ou desistirem, a equipe inteira é eliminada da competição.

8.2. Caso um competidor de uma equipe participante com três competidores na primeira ou na segunda etapa for eliminado ou desistir, a equipe inteira é eliminada da competição.

8.3. Se uma equipe estiver classificada a tomar parte na segunda etapa, o competidor desta equipe eliminado na primeira etapa, poderá participar da segunda etapa.

8.4. Uma equipe classificada para participar da segunda etapa, somente poderá desistir



de participar desta segunda etapa com autorização do Júri de Campo. Neste caso a equipe não receberá nenhuma premiação em espécie. Ela não será substituída por nenhuma outra equipe.

9. Classificação

9.1. As equipes não participantes da segunda etapa são classificadas com base no total de penalidades dos três melhores competidores de cada equipe na primeira etapa. Equipes com igualdade de penalidades serão classificadas empatadas.

9.2. A classificação das equipes participantes da segunda etapa é definida como segue:

9.2.1. Copa das Nações *****

A totalidade das penalidades dos incorridas pelos três melhores competidores de cada equipe na primeira etapa são somadas às penalidades dos três melhores competidores na segunda etapa;

9.2.2. Copa das Nações **** , *** , ** e *

A totalidade das penalidades dos três melhores competidores de cada equipe na primeira etapa são somadas às penalidades dos três competidores na segunda etapa;

Se todos quatro competidores tomarem parte na segunda etapa (veja parágrafo 7.2., última sentença), a classificação se dará como para uma Copa das Nações *****.

Em caso de igualdade de penalidades no primeiro lugar, haverá um desempate no qual participará um competidor de cada equipe. O Chefe de Equipe determinará qual integrante de sua equipe irá participar no desempate.

O desempate será ao cronômetro, sobre um mínimo de seis obstáculos.

Em caso de igualdade de penalidades e de tempo após o desempate, as equipes em questão serão classificadas empatadas em primeiro lugar.

Equipes com a mesma totalidade de penalidades nas outras posições, serão classificadas empatadas.

10. Copas das Nações em outros eventos

Se for organizada uma Copa das Nações em outros eventos, como CSIOY, CSIOJ OU CSIOP, se aplicam as regras para uma Copa das Nações ***** mencionadas acima.

No que se refere às dimensões dos obstáculos e dos percursos, aplicam-se as regras dos



respectivos regulamentos específicos das categorias.

Artigo 265 OUTRAS COMPETIÇÕES POR EQUIPES

Outras competições por equipes poderão ser organizadas, sempre de acordo com o respectivo programa. Elas no entanto nunca poderão ser chamadas de Copa das Nações.

Artigo 266 COMPETIÇÃO À AMERICANA

1. Esta competição realiza-se ao cronômetro, sobre obstáculos de altura média, cada um com seu próprio número. Combinações de obstáculos não são permitidas. O percurso termina com a primeira falta cometida, de qualquer natureza que seja (obstáculo derrubado, qualquer desobediência, queda, etc).

Quando um obstáculo é derrubado ou quando se esgotar o tempo fixado, o sino é tocado. O competidor deve, então, saltar o obstáculo seguinte e o cronômetro é parado no momento em que os anteriores do cavalo tocarem o chão, no entanto, nenhum ponto é creditado pelo obstáculo saltado depois do toque do sino.

2. Nesta competição são dados pontos de bonificação: 2 pontos por obstáculo saltado corretamente e 1 ponto por obstáculo derrubado.

3. Quando a falta, que termina o percurso, for outra que não um derrube, tal como uma desobediência, uma queda ou quando o competidor não salta o obstáculo onde deve ser parado o cronômetro, o sino é tocado. Este competidor é então classificado como o último dos que tiverem totalizado o mesmo número de pontos.

4. Vencedor será o competidor que obtiver o maior número de pontos. No caso de igualdade, os tempos dos competidores são considerados, e o que tiver o menor tempo será declarado vencedor.

5. As competições à americana podem ser organizadas de duas formas:

5.1. Sobre um determinado número de obstáculos

Quando a competição se realizar sobre um número máximo de obstáculos e o competidor tiver saltado o último obstáculo, o cronômetro será parado no momento em que ele cruzar a linha de chegada.

No caso de um empate em pontos e tempo para o primeiro lugar, deve haver um desempate à Americana sobre um número limitado de obstáculos.

5.2. Com um tempo fixado entre 60 e 90 segundos (45 nos recintos "indoor"):



O competidor salta o maior número de obstáculos no tempo fixado e reinicia o percurso se o tempo fixado ainda não tiver se esgotado.

Se o tempo fixado for atingido no momento em que o cavalo já estiver saltando, este obstáculo será contado, quer seja derrubado ou não. O tempo é tomado no obstáculo seguinte, no momento em que os anteriores do cavalo tocarem o chão na recepção. Se houver igualdade de pontos e de tempo, os competidores são classificados empatados.

Artigo 267 COMPETIÇÃO CONTRA O RELÓGIO

1. Nesta competição, em vez de ser eliminado na primeira falta, o competidor ganha dois pontos por obstáculo corretamente saltado e um ponto por obstáculo derrubado. Não são permitidas combinações de obstáculos.

2. Esta competição realiza-se com um tempo fixado entre 60 e 90 segundos (45 segundos "Indoor"). As desobediências são penalizadas pelo tempo gasto pelo competidor, mas duas desobediências e a 1ª queda param o competidor. Neste caso, o competidor será o último colocado dos competidores que tenham obtido o mesmo número de pontos.

3. O vencedor da competição será o competidor que, ao fim do tempo fixado tiver alcançado o maior número de pontos no menor tempo.

4. Quando o tempo fixado se esgotar, o sino toca. O concorrente deve, então, saltar o obstáculo seguinte e o cronômetro deve ser parado quando os anteriores do cavalo tocarem o chão, porém não recebe qualquer ponto pelo obstáculo saltado após o toque do sino.

5. Se o tempo fixado for atingido no momento em que o cavalo já estiver iniciando o salto, este obstáculo, quer seja derrubado ou não, conta. O tempo do competidor é tomado no obstáculo seguinte como no parágrafo 4.

Se um competidor tiver uma desobediência e deslocar ou derrubar um obstáculo, o tempo fixado deve ser diminuído em 4 segundos e o sino tocado de acordo.

6. Quando o competidor não saltar na primeira tentativa o obstáculo em que o cronômetro deve ser parado, o seu percurso termina. O competidor será, então, classificado como o último dos que tiveram alcançado o mesmo número de pontos.



Artigo 268

1. Geral

1.1. Estas competições destinam-se a equipes de dois ou três competidores. Os

1.2. O percurso mostrado no plano deve ser completado consecutivamente, conforme o

1.3. O competidor que transpuser a linha de partida deve saltar o primeiro obstáculo e o chegada for cruzada por um concorrente depois que outro concorrente tiver saltado o penúltimo obstáculo, a equipe será eliminada.

O tempo de percurso é tomado a partir do momento em que o primeiro competidor

1.5. O tempo concedido é baseado na velocidade para a competição e a extensão do

1.6. Se durante os perc
correções de tempo devem ser somadas ao tempo gasto para completar os percursos (232).

A eliminação de um membro das equipes acarreta a eliminação da equipe inteira.

1.8. equipe ou a primeira queda de um competidor elimina a equipe inteira.

A equipe é eliminada se, no revezamento, um competidor partir para o salto antes dos anteriores do cavalo de seu companheiro de equipe tocarem o solo.

2. Revezamento Normal

Nestas competições o primeiro competidor salta seu percurso, e após ter saltado o último obstáculo seu colega de equipe inicia o seu percurso e assim por diante.

Assim que os anteriores do cavalo de seu colega de equipe tiverem tocado o solo,



2.3. Estas competições são julgadas pela Tabela C.

3. Revezamentos à Americana

Revezamentos à Americana são realizadas conforme regras descritas para a prova à Americana sob o artigo 266, seja sobre um número máximo de obstáculos a serem saltados por toda a equipe, seja com um tempo total pré-estabelecido durante o qual toda equipe deverá saltar o maior número de obstáculos.

3.1. Sobre um número máximo de obstáculos

3.1.1. O revezamento, indicado por um toque do sino, é obrigatória quando cada competidor tiver terminado seu percurso ou a cada falta cometida por um competidor, com exceção de ser no último obstáculo. Seu companheiro de equipe deve então, substituí-lo no primeiro ou no obstáculo seguinte ao derrubado ou onde foi cometida a desobediência.

3.1.2. Se o último membro da equipe tiver completado seu percurso sem penalização ou derrubado o último obstáculo a prova termina na linha de chegada e o cronômetro deve ser parado nesse momento.

3.1.3. Quando o último competidor derrubar um obstáculo do percurso, que não o último, o sino tocará e, então, ele deve saltar o obstáculo seguinte para permitir o registro do tempo. Caso, por um motivo qualquer, este competidor não saltar o obstáculo em que o cronômetro deveria ser parado, a equipe toda será classificada como a última das que tiverem totalizado o mesmo número de pontos.

3.1.4. Nesta competição são concedidos pontos de bonificação: 2 pontos por obstáculo saltado corretamente e 1 ponto por obstáculo derrubado. É abatido um ponto para a primeira desobediência, e dois pontos para a desobediência seguinte cometida pelo segundo ou terceiro membro da equipe, dependendo do número de competidores da equipe. Um ponto é deduzido por cada segundo iniciado além do tempo concedido.

3.1.5. A classificação estabelece-se de acordo com o maior número de pontos obtidos pela equipe no melhor tempo

3.2. Com um tempo total fixado

3.2.1. Neste caso, aplicam-se as prescrições dos parágrafos 1.1, 1.3, 1.4 e 1.5 acima.

3.2.2. Cada equipe dispõe de 45 (mínimo) a 90 (máximo) segundos multiplicados pelo número de integrantes da equipe.



3.2.3. A equipe saltará o maior número primeiro integrante da equipe recomeça um percurso caso o tempo total fixado não tenha expirado ainda.

Caso o último competidor da equipe derrube o último obstáculo de seu percurso, ele deverá saltar o primeiro obstáculo novamente para que o tempo

3.2.5. Se, durante o percurso, forem cometidas desobediências com derrube, os 4

4. Revezamentos sucessivos à

Estas competições realizam-se de acordo com o mesmo princípio geral das competições de revezamento à Americana sobre um número máximo de obstáculos. No entanto, os sido completado tantas vezes quanto o número de integrantes de cada equipe.

5.

5.1. Nesta competição os competidores podem se revezar livremente durante a cada competidor terminou seu percurso, ou no ponto no qual uma falta foi cometida.

5.2.

Artigo 269 COMPETIÇÃO DE DIFICULDADES PROGRESSIVAS

Esta competição realiza-se sobre 6, 8 ou 10 obstáculos, de dificuldades crescentes.

A dificuldade crescente não é somente em função da altura e largura dos obstáculos, mas também função da dificuldade do traçado.

São dados pontos de bonificação como se segue: 1 ponto pelo obstáculo nº 1 não pontos. Nenhum ponto é dado por obstáculo derrubado. Outras faltas que não derrubes, são penalizadas como na Tabela A.

Esta competição pode ser realizada de duas maneiras, sem cronômetro, com um desempate ou diretamente ao cronômetro. No caso de um desempate haverá um mínimo desempate devem ser saltados na mesma ordem que os do percurso inicial e conservam



a mesma pontuação desse percurso inicial.

4. Competidores não habilitados ao desempate, são classificados conforme seus pontos da primeira passagem, sem considerar o tempo.

5. Para o último obstáculo do percurso, pode ser previsto um obstáculo alternativo, um dos quais podendo ser designado como o Coringa. O Coringa deve ser mais difícil que o obstáculo alternativo e vale pontos em dobro. Se o Coringa for derrubado, os pontos devem ser subtraídos do total de pontos obtidos pelo competidor.

Artigo 270 COMPETIÇÃO DE ESCOLHA SEUS PONTOS

1. Nesta competição, um determinado número de obstáculos é disposto na pista. Cada obstáculo tem um valor de 10 a 120 pontos conforme sua dificuldade. Combinações não são permitidas.

2. Os obstáculos devem ser montados de tal forma a permitirem ser saltados em ambos os sentidos.

3. Os pontos atribuídos aos obstáculos podem ser repetidos a critério do Desenhador de Percurso. Se não for possível colocar 12 obstáculos na pista, cabe-lhe suprimir os obstáculos que achar conveniente.

4. Ao competidor são creditados os pontos atribuídos a cada obstáculo que saltar corretamente. Não lhe serão creditados pontos por obstáculo derrubado.

5. Cada competidor tem 45 (mínimo) a 90 segundos (máximo). Durante esse tempo, pode saltar todos os obstáculos que desejar, em qualquer ordem e em qualquer sentido. Deve cruzar a linha de partida em qualquer direção. A linha de partida deve ter quatro bandeiras, uma branca e uma vermelha em cada extremidade da linha.

6. O toque do sino indica o final do percurso. O competidor deve, então, cruzar a linha de chegada em qualquer direção para registrar seu tempo. Se não o fizer, será classificado como o último dos competidores com o mesmo número de pontos. A linha de chegada deve ter quatro bandeiras, uma branca e uma vermelha em cada extremidade da linha.

7. Se o tempo fixado terminar no momento em que o cavalo já estiver executando o salto, este obstáculo contará, se for corretamente saltado.

8. Qualquer obstáculo derrubado durante um percurso, não será recomposto. Se for saltado novamente, nenhum ponto será creditado ao competidor. O mesmo aplica-se para o derrube de um obstáculo por uma desobediência ou o elemento inferior situado no



mesmo plano vertical. No caso de desobediência, sem derrube, o competidor poderá saltar este obstáculo e/ou continuar para o próximo.

9. Cada obstáculo pode ser saltado duas vezes. O ato, voluntário ou não, de saltar um obstáculo pela terceira vez ou de passar entre as bandeirolas de um obstáculo já derrubado não acarreta eliminação.

O competidor, entretanto, não terá o crédito dos pontos atribuídos para esse obstáculo.

10. Todas desobediências são penalizadas pelo tempo perdido pelo competidor. O competidor deve parar após uma queda. É, entretanto, classificado de acordo com os pontos obtidos até o momento dessa queda, sem levar em conta o tempo.

11. O competidor que obtiver o maior número de pontos, será declarado vencedor. No caso de igualdade de pontos, o melhor tempo entre a linha de partida e a de chegada decide. No caso de igualdade de pontos e tempo para o primeiro lugar, haverá um desempate, obedecendo a mesma fórmula, com um tempo fixado de 40 segundos.

12. Pode ser previsto no percurso um obstáculo devidamente demarcado por bandeirolas e chamado de "Coringa". O Coringa pode ser saltado duas vezes: São-lhe atribuídos 200 pontos cada vez que for saltado corretamente, porém, se for derrubado, 200 pontos serão deduzidos do total de pontos obtidos pelo competidor até lá.

13. Caso, após o toque do sino, seja necessário saltar o Coringa dentro de 20 segundos depois do término do tempo fixado e depois do competidor ter cruzado a linha de chegada, somente é permitida uma única tentativa.

Artigo 271 COMPETIÇÃO "ESCOLHA SEU PERCURSO"

1. Nesta competição, os obstáculos podem ser saltados uma única vez, na seqüência escolhida pelo competidor. Qualquer competidor, que não saltar todos os obstáculos, será eliminado. Não são permitidas combinações de obstáculos.

2. Os competidores podem cruzar as linhas de partida e de chegada em qualquer direção. Estas linhas devem ter quatro bandeirolas, uma branca e uma vermelha em cada extremidade das linhas.

Os obstáculos poderão ser saltados em ambas direções, a menos que esteja especificado diferentemente no plano do percurso.

3. Esta competição é disputada sem velocidade prevista, sob a Tabela C.

4. Se o competidor não tiver completado seu percurso em 120 segundos após o início



de seu tempo de percurso, ele será eliminado.

5. Todas as desobediências são penalizadas pelo tempo perdido pelo concorrente.
6. Em caso de refugo ou desvio com derrube ou deslocamento do obstáculo, o competidor somente poderá retomar seu percurso, depois de o obstáculo derrubado haver sido reconstituído ou o deslocado tiver sido recolocado, e quando o Júri de Campo lhe der sinal de reinício. Ele poderá então saltar o obstáculo de sua escolha. Serão-lhe somados 4 segundos de correção de tempo (232) ao seu tempo de percurso.

Artigo 272 COMPETIÇÃO DE ELIMINAÇÕES SUCESSIVAS

1. Esta competição se realiza por duplas de competidores, um contra o outro. Os competidores devem ter se qualificado como resultado de uma competição separada do programa ou de um percurso qualificativo prévio, quer julgado sob a Tabela A ao cronômetro, quer pela Tabela C.
2. Os dois competidores competem entre si, simultaneamente, sobre dois percursos idênticos. Combinações não são permitidas.
Se um competidor invade o percurso do outro e, assim, atrapalha esse competidor, o competidor responsável pela interferência é eliminado.
3. Os vencedores de cada etapa eliminatória são qualificados para competir em grupos de dois na etapa eliminatória seguinte e assim por diante até que os dois finalistas se defrontem para decidir o vencedor da competição.
4. Nesta competição, cada concorrente só pode montar um cavalo nas etapas eliminatórias, escolhido dentre seus cavalos que se tenham qualificado no percurso qualificativo prévio ou na competição qualificativa. Se um competidor acha que seu oponente desistiu de qualquer etapa, ele deve terminar a sua etapa sozinho.
5. Se houver competidores empatados na última vaga na competição qualificativa ou no percurso qualificativo preliminar, deverá haver um desempate ao cronômetro.
6. As etapas eliminatórias, em que dois competidores participam, será disputada sem tempo. Cada falta, de qualquer natureza (derrube, refugo, desvio) é penalizado com um ponto. No caso de um refugo com derrube, o competidor deve continuar seu percurso sem saltar esse obstáculo ou esperar que seja recomposto. Caso a competição seja julgada pela Tabela C, 3 segundos serão somados ao seu tempo de percurso.
7. Sendo a competição julgada pela Tabela C, cada falta será penalizada com três segundos.



8. pontos, tenha ultrapassado a linha de chegada em primeiro lugar será qualificado para a próxima etapa e assim por diante até que os dois finalistas se encontram para decidir o empatados.

9. sinal de partida e outro na linha de chegada para decidir qual o competidor que cruzou primeiro essa linha.

Se no fim de uma etapa eliminatória, houver uma igualdade absoluta entre dois competidores, a etapa deve ser repetida.

Se a competição for julgada pela Tabela C, deverá haver um equipamento de

12. A ordem de partida nas etapas eliminatórias será definida de acordo com a tabela

Artigo 273 COMPETIÇÕES EM DUAS VOLTAS

Esta competição compreende, com a mesma velocidade, dois percursos idênticos ou diferentes, quer em traçado quer no número de obstáculos, quer em dimensões dos não participarem do segundo percurso não podem ser classificados. Competidores que forem eliminados ou tiverem desistido no primeiro percurso não podem participar do

2. Todos os competidores devem participar da primeira volta. Os seguintes

2.1. ou todos os concorrentes;

ou um número limitado de competidores (no mínimo 25%, e em todos casos, mesmo não mencionado no programa, todos sem faltas) conforme sua classificação no do programa).

3. com uma das seguintes fórmulas :



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

Primeira volta	Segunda volta		Desempate
Tabela A	Tabela A	Ordem de partida	Ordem de partida
3.1 Ao cronômetro	Sem cronômetro	Ordem inversa das penalidades e tempo da 1ª volta	Mesma da 2ª volta
3.2 Sem cronômetro	Sem cronômetro	Ordem inversa das penalidades da 1ª volta; competidores mantém sua ordem em caso de igualdade de penalidades	Mesma da 2ª volta
3.3 Ao cronômetro ou sem cronômetro		Ordem inversa das penalidades e possivelmente tempo da 1ª volta	Sem desempate

4. Classificação

4.1. Competidores serão classificados de acordo com as penalidades e tempo do desempate. Os demais competidores serão classificados de acordo com a soma de penalidades das duas voltas e o tempo da primeira volta.

4.2. Competidores serão classificados de acordo com as penalidades e tempo do desempate. Os demais competidores serão classificados de acordo com a soma de penalidades das duas voltas.

4.3. Competidores serão classificados de acordo com a soma de penalidades das duas voltas e o tempo da segunda volta.

Artigo 274 **COMPETIÇÕES EM DUAS FASES**

1. Esta competição compreende duas fases que são feitas sem interrupção, cada uma com velocidade igual ou diferente, e com a linha de chegada da primeira fase coincidindo com a linha de partida da segunda fase.

2. A primeira fase é um percurso de 8 a 9 obstáculos com ou sem combinações. A segunda fase é realizada sobre 4 a 6 obstáculos que podem incluir uma combinação.

3. Os competidores penalizados na primeira fase são parados pelo toque do sino depois de terem saltado o último obstáculo ou quando o tempo concedido para a primeira



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

fase tiver sido ultrapassado, depois de cruzar a linha de chegada da primeira fase. Eles devem parar depois de cruzarem a primeira linha de chegada.

4. Os competidores não penalizados na primeira fase continuam o percurso, que termina ao cruzarem a segunda linha de chegada.

5. A maneira de julgar esta competição deve ser especificada no programa, de acordo com uma das formulas abaixo:

Primeira fase	Segunda fase	Classificação
5.1. Tabela A Sem cronômetro	Tabela A Sem cronômetro se necessário, da primeira fase.	De acordo com as penalidades na segunda fase e,
5.2. Tabela A Sem cronômetro	Tabela A Ao cronômetro	De acordo com as penalidades e o tempo da segunda fase, e se necessário as faltas da primeira 1ª fase
5.3. Tabela A Ao cronômetro	Tabela A Ao cronômetro da segunda fase, e se necessário as faltas e tempo da primeira fase	De acordo com as penalidades e o tempo
5.4. Tabela A Sem cronômetro	Tabela C	De acordo com o tempo total (Tabela C) da segunda fase, e se necessário as penalidades na primeira fase.
5.5. Tabela A Ao cronômetro	Tabela C	De acordo com o tempo total (Tabela C) da segunda fase, e se necessário as penalidades e o tempo na primeira fase.

6. Os competidores parados depois da primeira fase só podem ser classificados depois dos concorrentes que participaram das duas fases.

7. Em caso de igualdade no primeiro lugar, os competidores em questão serão classificados empatados no primeiro lugar.

Artigo 275 COMPETIÇÃO EM GRUPOS COM VOLTA DA VITÓRIA

1. Nesta competição os competidores são divididos em grupos. Os grupos poderão ser formados por um sorteio, pela classificação de uma prova qualificativa, ou ainda pela lista atualizada do Ranking da FEI, forma a ser especificada no programa.



2. A maneira como os competidores serão divididos entre os grupos, e como será a ordem de partida dentro de cada grupo, deve ser especificado no programa.
3. Primeiro partem todos competidores do primeiro grupo, depois do segundo e assim por diante.
4. O melhor competidor de cada grupo se classifica para a volta da vitória.
5. O Comitê Organizador poderá estipular no programa que um número limitado de competidores, mesmo não obtendo o melhor resultado em seus grupos, mas tem os próximos melhores resultados entre todos competidores, serão também qualificados para a volta da vitória.
6. Na volta da vitória todos competidores partem com zero penalidades.
7. Na volta da vitória, os competidores mantêm a sua ordem de partida da primeira volta, ou se estipulado no programa, eles partirão na ordem inversa de seus resultados (penalidades e tempo) da primeira volta.
8. Tanto a primeira como a volta da vitória serão julgadas pela Tabela A, ao cronômetro.
9. Esta competição não poderá ser usada para um Grande Prêmio, ou para a competição com a melhor premiação em espécie, nem como competição para a qualificação para outra competição.
10. Todos competidores que participarem da volta da vitória devem receber uma premiação em espécie.
11. Caso um competidor qualificado para a volta da vitória não participar desta, ele não será substituído.

Artigo 276 COMPETIÇÃO EM DUAS VOLTAS E VOLTA DA VITÓRIA

1. Nesta competição os 16 melhores competidores da primeira volta se qualificam para a segunda volta, na qual eles partem em ordem inversa de seus resultados (penalidades e tempo) da primeira volta.
2. Os 8 melhores competidores, de acordo com as penalidades e tempos totais de ambas as voltas ou somente da segunda volta, participam da volta da vitória.
3. O percurso da segunda volta pode ser diferente do da primeira.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

4. O percurso da volta da vitória deve ser reduzido sobre obstáculos da primeira e/ou segunda volta.
5. A ordem de partida na volta da vitória é a inversa das penalidades e tempos totais de ambas as voltas ou da segunda volta somente, de acordo com as condições estipuladas no programa.
6. Na volta da vitória todos competidores partem com 0 penalidades.
7. As três voltas desta competição são julgadas pela Tabela A ao cronômetro.
8. Esta competição não poderá ser usada para um Grande Prêmio, ou para a competição com a melhor premiação em espécie, nem como competição para a qualificação para outra competição.
9. Todos competidores que participarem da volta da vitória devem receber uma premiação em espécie.
10. Caso um competidor qualificado para a volta da vitória não participar desta, ele não será substituído.

Artigo 277 DERBY

1. Um DERBY se realiza sobre uma distância de no mínimo 1000 m e não mais de 1300 m sobre um percurso que consiste de no mínimo 50% dos esforços sobre obstáculos naturais e que deve ser feito numa única volta e com um desempate se assim determinado no programa.
2. Ele pode ser julgado pela Tabela A ou pela Tabela C.
3. Mesmo que a esta competição seja atribuída a melhor premiação em espécie do evento, cada competidor tem a permissão de montar um máximo de três cavalos, conforme as condições do programa.

Artigo 278 COMPETIÇÃO SOBRE COMBINAÇÕES

1. O percurso deve ser constituído de seis obstáculos: um obstáculo isolado como primeiro, e cinco combinações. No mínimo um obstáculo deve ser uma combinação tripla.
2. A competição pode ser julgada pela Tabela A ou pela Tabela C.
3. Se houver um desempate, conforme as condições do programa, o percurso de



desempate deve compreender seis obstáculos. Deve incluir um duplo, um triplo e quatro isolados, ou três duplos e três isolados. Para que isto seja possível alguns dos elementos das combinações da primeira volta devem ser retirados.

4. O disposto no artigo 204.5 não se aplica a esta competição. No entanto a extensão do percurso não deve ultrapassar 600 metros.

Artigo 279 EVENTOS E COMPETIÇÕES COM CAVALOS EMPRESTADOS

Eventos ou Competições Internacionais podem ser organizados com cavalos emprestados pela FN anfitriã, com a aprovação do Secretário Geral.

Nestes casos aplicam-se as seguintes condições:

1. O Comitê Organizador colocará à disposição o número necessário de cavalos (máximo de 3 por competidor).
2. No mínimo 24 horas antes do início da primeira competição, deve ser feito um sorteio justo dos cavalos emprestados para cada equipe ou competidor individual. Salvo expressas indicações em contrário no programa e aprovado Secretário Geral da FEI, os cavalos que caberão à nação anfitriã serão sorteados em primeiro lugar.
3. O sorteio deve realizar-se na presença dos Chefes de Equipes ou um representante de equipe, dos competidores, do Presidente ou um Membro do Júri de Campo e do Presidente da Comissão Veterinária ou do Delegado Veterinário. Os cavalos devem estar presentes, corretamente identificados e com a embocadura que usam normalmente. A mesma embocadura deve ser usada ao longo de todo o evento a menos que seja autorizada uma troca pelo proprietário.
4. O Comitê Organizador deve dispor um número razoável de cavalos reserva para serem usados no caso de algum cavalo ser julgado inapto pelo Delegado Veterinário ou no caso de uma aparente incompatibilidade completa entre um competidor e seu cavalo, confirmada pelo Júri de Campo.
5. O programa deve estabelecer claramente as condições sob as quais os cavalos são emprestados e sorteados, e sob as quais as competições serão realizadas. Se forem previstas alterações nas condições previstas nos parágrafos 1 a 4 acima, elas devem ser aprovadas pelo Secretário Geral.
6. Não são exigidos passaportes FEI, desde que só participem cavalos nacionais, os quais podem ser corretamente identificados através de um documento aceito pela FEI.



Capítulo XIII Inspeções e Exames Veterinários, Controle de Medição e Passaportes dos Cavalos

Artigo 280 EXAMES VETERINÁRIOS, INSPEÇÕES DOS CAVALOS

As Inspeções e Exames Veterinários devem ser realizados de acordo com o Regulamento Veterinário e conforme o estabelecido no Anexo VII das presentes Regras.

Artigo 281 CONTROLE DE MEDIÇÃO DOS CAVALOS

O Controle de Medição dos Cavalos deve ser efetuado de acordo com o Regulamento Geral e o Regulamento Veterinário.

Artigo 282 PASSAPORTES DOS CAVALOS

1. Todo cavalo inscrito em qualquer competição em eventos CSNs, CSI* em um país estrangeiro, e todos os cavalos inscritos em eventos CSI** e CSI-Y/J/Ch/P/V Cat. A, e nível superior, CSIOs, Campeonatos, Jogos Regionais e Olímpicos, quer em seu próprio país ou em países estrangeiros, devem ter um Passaporte Oficial FEI válido, ou um Passaporte Nacional aprovado pela FEI, acompanhado de uma capa de reconhecimento FEI, como meio de identificação, e para estabelecer propriedade.

2. Os cavalos participantes em eventos CSNs, e CSI* e CSI-Y/J/Ch/P/V Cat. B, em seu próprio país, não são obrigados a terem um passaporte como tal, mencionado no parágrafo 1. Todos estes cavalos devem estar devidamente registrados e identificados por resenha. Mesmo que não exista exigência nacional para vacinação contra a gripe eqüina no país anfitrião e no país de origem, todos cavalos devem possuir um certificado de vacinação válido.

Parte II Recordes Mundiais de Salto em Altura e Largura

Artigos 283 a 286 – (Não foram traduzidos. Caso necessário verificar o original).



Anexo I

Distintivo de Honra FEI

1. Distintivos de Honra FEI para o Salto serão concedidos aos competidores que completaram o primeiro percurso de uma Copa das Nações, a competição por Equipes e/ou Individual em Jogos Olímpicos e a competição por Equipes e/ou Individual em Campeonato Mundial ou Continental de Seniores, sem ser eliminados ou terem desistido, na seguinte escala:

- Um Distintivo de Ouro por completar 40 competições Copa das Nações.
- Um Distintivo de Prata por completar 20 competições Copa das Nações.
- Um Distintivo de Bronze por completar 10 competições Copa das Nações.

2. Se equivalem a 5 competições Copa das Nações:

- A Competição por Equipes e/ou Individual em Jogos Olímpicos.
- A Competição por Equipes e/ou Individual no Campeonato Mundial.
- A Competição por Equipes e/ou Individual no Campeonato Continental



Anexo II

Número de Competidores Individuais do País anfitrião autorizados a participar em CSIOs (Artigos 249.2, 3, 5, 6, 7 & 8)

Número de competidores ESTRANGEIROS (Equipes + Individuais)	Número max. de individuais do país anfitrião adicionalmente à sua equipe oficial	Número max. de competidores nas Equipes Oficiais
até 20	30	6
21 a 30	24	6
31 e mais	18	6



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

Anexo III

Cálculo do Tempo Concedido

Velocidade: 300m/minuto

Unidades Decimais	m	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	Unidades Decimais
Centenas	1	20"	22"	24"	26"	28"	30"	32"	34"	36"	38"	Centenas
	2	40"	42"	44"	46"	48"	50"	52"	54"	56"	58"	
	3	60"	62"	64"	66"	68"	70"	72"	74"	76"	78"	
	4	80"	82"	84"	86"	88"	90"	92"	94"	96"	98"	
	5	100"	102"	104"	106"	108"	110"	112"	114"	116"	118"	
	6	120"	122"	124"	126"	128"	130"	132"	134"	136"	138"	
	7	140"	142"	144"	146"	148"	150"	152"	154"	156"	158"	
	8	160"	162"	164"	166"	168"	170"	172"	174"	176"	178"	
	9	180"	182"	184"	186"	188"	190"	192"	194"	196"	198"	

Cálculo do Tempo Concedido

Velocidade: 325m/minuto

Unidades Decimais	m	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	Unidades Decimais
Centenas	1	19"	21"	23"	24"	26"	38"	30"	32"	34"	36"	Centenas
	2	37"	39"	41"	43"	45"	47"	48"	50"	52"	54"	
	3	56"	58"	60"	61"	63"	65"	67"	69"	71"	72"	
	4	74"	76"	78"	80"	82"	84"	85"	87"	89"	91"	
	5	93"	95"	96"	98"	100"	102"	104"	106"	108"	109"	
	6	111"	113"	115"	117"	119"	120"	122"	124"	126"	128"	
	7	130"	132"	133"	135"	137"	139"	141"	143"	144"	146"	
	8	148"	150"	152"	154"	156"	157"	159"	161"	163"	156"	
	9	167"	169"	170"	172"	174"	176"	178"	180"	181"	183"	



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

Cálculo do Tempo Concedido

Velocidade: 350m/minuto

Unidades Decimais	m	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	Unidades Decimais
Centenas	1	18"	19"	21"	23"	24"	26"	28"	30"	31"	33"	Centenas
	2	35"	36"	38"	40"	42"	43"	45"	47"	48"	50"	
	3	52"	54"	55"	57"	59"	60"	62"	64"	66"	67"	
	4	69"	71"	72"	74"	76"	78"	79"	81"	83"	84"	
	5	86"	88"	90"	91"	93"	95"	96"	98"	100"	102"	
	6	103"	105"	107"	108"	110"	112"	114"	115"	117"	119"	
	7	120"	122"	124"	126"	127"	129"	131"	132"	134"	136"	
	8	138"	139"	141"	143"	144"	146"	148"	150"	151"	153"	
	9	155"	156"	158"	160"	162"	163"	165"	167"	168"	170"	

Cálculo do Tempo Concedido

Velocidade: 375m/minuto

Unidades Decimais	m	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	Unidades Decimais
Centenas	1	16"	18"	20"	21"	23"	24"	26"	28"	29"	31"	Centenas
	2	32"	34"	36"	37"	39"	40"	42"	44"	45"	47"	
	3	48"	50"	52"	53"	55"	56"	58"	60"	61"	63"	
	4	64"	66"	68"	69"	71"	72"	74"	76"	77"	79"	
	5	80"	82"	84"	85"	87"	88"	90"	92"	93"	95"	
	6	96"	98"	100"	101"	103"	104"	106"	108"	109"	111"	
	7	112"	114"	116"	117"	119"	120"	122"	124"	125"	127"	
	8	128"	130"	132"	133"	135"	136"	138"	140"	141"	143"	
	9	144"	146"	148"	149"	151"	152"	154"	156"	157"	159"	

Rua Sete de Setembro, nº 81 / 3º Andar - Centro - Rio de Janeiro – RJ - Cep: 20050-005

Tel.: (55 - 21) 2253 9492 – Fax: (55 - 21) 2221 8280

e-mail: cbh@cbh-hipismo.com.br

Home Page: www.cbh-hipismo.com.br



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

Cálculo do Tempo Concedido Velocidade: 400m/minuto

Unidades Decimais	m	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	Unidades Decimais
Centenas	1	15"	17"	18"	20"	21"	23"	24"	26"	27"	29"	Centenas
	2	30"	32"	33"	35"	36"	38"	39"	41"	42"	44"	
	3	45"	47"	48"	50"	51"	53"	54"	56"	57"	59"	
	4	60"	62"	63"	65"	66"	68"	69"	71"	72"	74"	
	5	75"	77"	78"	80"	81"	83"	84"	86"	87"	89"	
	6	90"	92"	93"	95"	96"	98"	99"	101"	102"	104"	
	7	105"	107"	108"	110"	111"	113"	114"	116"	117"	119"	
	8	120"	122"	123"	125"	126"	128"	129"	131"	132"	134"	
	9	135"	137"	138"	140"	141"	143"	144"	146"	147"	149"	
	6	15	15 ^{1/4}	15 ^{1/2}	15 ^{3/4}	16	16 ^{1/4}	16 ^{1/2}	16 ^{3/4}	17	17 ^{1/4}	
	7	17 ^{1/2}	17 ^{3/4}	18	18 ^{1/4}	18 ^{1/2}	18 ^{3/4}	19	19 ^{1/4}	19 ^{1/2}	19 ^{3/4}	
	8	20	20 ^{1/4}	20 ^{1/2}	20 ^{3/4}	21	21 ^{1/4}	21 ^{1/2}	21 ^{3/4}	22	22 ^{1/4}	
	9	22 ^{1/2}	22 ^{3/4}	23	23 ^{1/4}	23 ^{1/2}	23 ^{3/4}	24	24 ^{1/4}	24 ^{1/2}	24 ^{3/4}	



Anexo IV

Sistema de qualificação para os Grandes Prêmios em CSIOs (Artigo 261.4)

Os seguintes estão automaticamente classificados para o Grande Prêmio de um CSIO, se presentes como membros das equipes oficiais ou individuais:

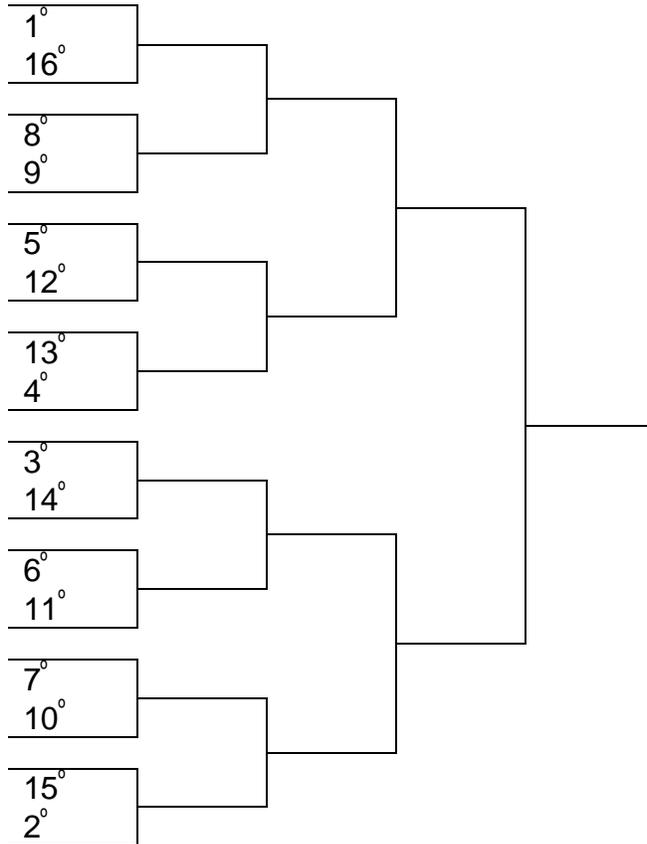
1. Os vencedores individuais (competidor/cavalo) dos últimos Jogos Olímpicos e Pan-americanos, dos últimos Campeonatos Mundiais e Continentais, e os três primeiros competidores/cavalos na última Final da Copa do Mundo.
2. Os vencedores (competidores/cavalos) do Grande Prêmio em qualquer CSIO durante os últimos 12 meses.
3. Os demais competidores devem se qualificar ao longo do próprio evento.



Anexo V

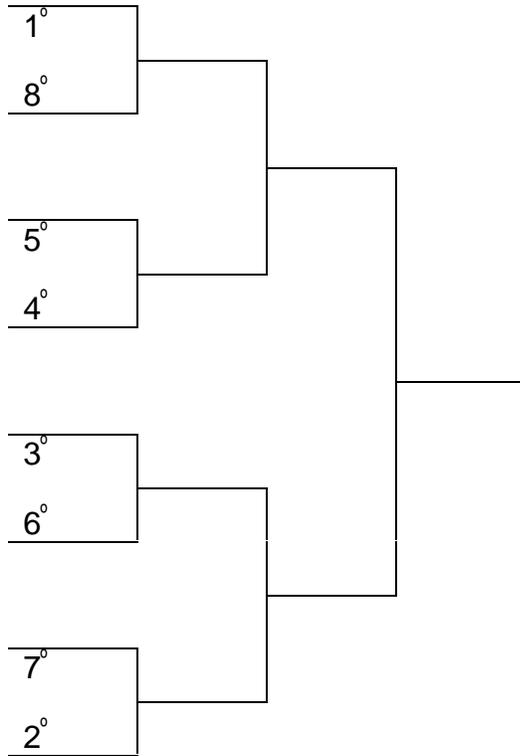
Competição de eliminações sucessivas “Percurso Simultâneos” - Artigo 272

Ordem de partida nas voltas qualificativas (de acordo com o percurso ou a prova de classificação)





Artigo 272





Anexo VI

Rotação da Ordem de Entrada em Competições Individuais

1. O procedimento a seguir é aceito para assegurar a rotação das ordens de partida das competições individuais incluídas no programa, em eventos onde os competidores têm a permissão de montar dois ou três cavalos nestas competições individuais.

1.1. Se o programa prevê que o mesmo cavalo poderá tomar parte em mais de uma prova individual por dia, e assim ao longo do evento, o número de cavalos deve ser dividido pelo número de competições individuais;

1.2. Se o programa prevê que o mesmo cavalo poderá tomar parte em somente uma prova individual por dia, e assim ao longo do evento, o número de cavalos deve ser dividido pelo número de dias nos quais haverá competições individuais;

2. Em eventos onde o programa prevê que os competidores poderão montar somente um cavalo em todas provas individuais, os concorrentes são sorteados, e seus cavalos são listados em seqüência:

Primeiro competidor: 1, 2, 3 (numero/seqüência de seus cavalos)

Segundo competidor 4, 5, ...

A rotação segue o mesmo procedimento como citado no parágrafo 1, no entanto neste caso o número de competidores deve ser dividido pelo número de competições individuais ou pelo número de dias nos quais haverá competições individuais.



Anexo VII

(Interpretação do artigo 1011 do Regulamento Veterinário) com alterações aqui mencionadas.

Exame na chegada

Por ocasião da chegada, ou assim que possível após a chegada, cada cavalo deve ser de saúde, identidade e a situação da vacinação do cavalo. Este exame é especificamente dirigido à detecção de condições contagiosas, e deveria preferencialmente ser realizado

O exame deve ser realizado como segue, tendo em mente que os cavalos devem seguir para suas cocheiras o mais rápido possível, e com a mínima inconveniência causada a

1.1. Brevemente conferir a identidade do cavalo comparando com de identificação do passaporte.

1.2. detalhes no passaporte estão corretamente preenchidos. Todo trabalho burocrático de controle dos passaportes relativo à vacinação poderá ser realizado posteriormente.

Conferir a idade dos cavalos, caso o evento ou alguma competição é limitada a cavalos de uma certa idade.

Realizar um exame clínico para assegurar que o cavalo não sofre de alguma doença infecciosa ou contagiosa. Deve ser dada ênfase que um exame de saúde não faz

Qualquer irregularidade significativa dos passaportes, referente ao acima, deve ser reportada ao Presidente do Júri de Apelação e ao Presidente do Júri de Campo antes da irregularidades antes de se permitir a participação do cavalo.

2.

Esta deverá ter lugar o mais tardar na tarde do dia que precede a primeira competição. Os Chefes de Equipe e/ou as Pessoas Responsáveis devem agendar um horário para a possível de ser feito na secretaria no mínimo dois dias antes da primeira competição, para evitar atrasos desnecessários a todos envolvidos.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

Nas Finais da Copa do Mundo, Campeonatos Mundiais e Continentais de Seniores e em Jogos Olímpicos, uma Segunda inspeção dos cavalos é agendada antes do início da competição final.

A Inspeção dos Cavalos é realizada pelo Painel de Inspeção (Comissão/Delegado Veterinário e Júri de Campo). Num caso duvidoso, o Painel pode solicitar que o cavalo seja enviado a uma “holding Box” oficialmente supervisionado, para um posterior exame pelo Veterinário Examinador. O cavalo retorna para uma reinspeção pelo Painel logo após o último cavalo inspecionado, ou após um pequeno intervalo. O Veterinário Examinador relata suas impressões ao Painel. Reinspeções marcadas para algum horário após a inspeção inicial ou no dia seguinte não devem ser realizadas; no entanto, em casos excepcionais uma reinspeção de um certo cavalo no dia seguinte pode ser permitida. Em caso de discordância, o Presidente do Júri de Campo dará a decisão, que será anunciada imediatamente. Em todo caso, todos cavalos rejeitados na primeira inspeção têm o direito de ser reinspecionados no dia seguinte.

O protocolo da Inspeção dos Cavalos segue a seguinte ordem:

2.1. Cada cavalo deve ser apresentado com bridão ou freio-bridão. Qualquer outro arreamento ou equipamento, por ex. caneleiras, ligas, etc. devem ser removidas. Nenhuma exceção poderá ser feita neste aspecto.

2.2. Nenhum cavalo pode ser apresentado com sua identidade alterada de qualquer forma, através de aplicação de tinta ou corante.

2.3. A inspeção deve ser realizada sobre uma superfície firme, nivelada, limpa e não derrapante.

2.4. Inicialmente o cavalo deve ser observado pelo Veterinário membro do Painel, verificando a existência de qualquer marca de ferimento ou doença. Eventuais comentários devem ser registrados.

2.5. Em seguida o cavalo é movimentado ao passo, para a verificação de alguma clara claudicação ou inaptidão.

2.6. Os Chefes de Equipe devem estar presentes com os seus cavalos de equipe, em conjunto com os tratadores e/ou competidores.

2.7. As Pessoas Responsáveis (competidores) devem estar presentes com os cavalos individuais, junto com seus tratadores.



2.8.

Cavalos. O Presidente do Júri de Campo pode suavizar esta regra para um competidor, caso tal seja solicitado pelo Chefe de Equipe ou pelo cavaleiro.

1011) e que esta deve ser terminada o mais rápido possível.

3.

3.1. *Júri de Campo*

Responsabilidades da Comissão Veterinária (Art. 1009)

A Comissão Veterinária deve relatar ao Júri de Campo (se apropriado antes da primeira cunho meramente técnico-veterinário.

3.1.2.

+ Art. 1011)

A Comissão Veterinária deve informar ao Júri de Campo sobre qualquer cavalo possibilidade de participação destes cavalos deverá ser avaliada, estes cavalos devem ser reinspecionados pelo Júri de Campo em conjunto com a Comissão Veterinária, antes de informado sobre os cavalos cuja participação foi negada pelo Júri de Apelação.

3.1.3.

em Coleta de Material para Controle de Medicação (Art

O Presidente do Júri de Campo em conjunto com a Comissão/Delegado Veterinário e o Veterinário do “MCP” caso presente, são responsáveis pela escolha aleatória dos cavalos

Adicionalmente aos cavalos escolhidos aleatoriamente, o Presidente do Júri de Campo em conjunto com a Comissão/Delegado Veterinário e o Veterinário do “MCP”, deverão decidir específicos pode ser feita a qualquer momento durante o evento.

Em finais da Copa do Mundo, Campeonatos Mundiais e Continentais de Seniores e Jogos amostras, assegurando que amostras dos seguintes cavalos estejam disponíveis para análise:



- em todas competições finais individuais, os cavalos três primeiros classificados;
- em finais por equipes, um cavalo de cada equipe das classificadas nos três primeiros lugares.

3.1.4. *Abuso (Art 143)*

Todo caso de aparente ou alegado abuso dos cavalos deve ser imediatamente ser levado ao conhecimento do Júri de Campo.

3.2. *Júri de Apelação*

3.2.1. *Responsabilidades da Comissão Veterinária (Art 1009)*

A Comissão Veterinária deve informar o Júri de Apelação (se presente) sobre todos fatos que não de ordem exclusivamente técnico-veterinárias.

3.2.2. *Exames Veterinários, Inspeção dos Cavalos e Controles dos Passaportes (Art. 139 + Art. 1011)*

A Comissão Veterinária deve informar o Presidente do Júri de Apelação detalhes de todas irregularidades significativas dos passaportes o mais cedo possível, após o exame de chegada. Estes assuntos deverão ser tratados conforme as normas e diretrizes publicadas pela FEI, antes que o cavalo tenha a permissão de competir.

Caso o Júri de Campo não atenda uma recomendação da Comissão Veterinária de não autorizar a participação de um certo cavalo, estas circunstâncias devem ser levadas ao conhecimento do Júri de Apelação.

3.2.3. *Procedimento de coleta de amostras (Art. 1019)*

O negar, ou a obstrução proposital de qualquer pessoa de ser um cavalo submetido à coleta de amostras deve ser imediatamente levada ao conhecimento do Júri de Apelação.



Procedimento para a qualificação (habilitação) para Jogos Olímpicos, Campeonatos Mundiais e Continentais de Salto

FN's deverão declara por escrito, até uma data pré-estabelecida a sua intenção de inscrever uma equipe ou individuais.

Competidores e cavalos que tiverem completado o primeiro percurso de escolhidas

Prêmio de escolhidos CSI's Categoria A , ao ar livre, com um resultado de não mais de oito penalidades, estão automaticamente qualificados. Cavaleiros e cavalos que não

Campeonato Europeu ou Mundial, Jogos Pan-americanos ou Jogos Olímpicos, ou outros Campeonatos Continentais para Seniores aprovados pelo Comitê de Saltos da FEI, estão

Campeonato Mundial, ou a final Individual do Campeonato Europeu, dos Jogos Pan-americanos, dos Jogos Olímpicos ou de outros Campeonatos Continentais para Seniores

Cavaleiros e cavalos que completaram o percurso inicial de duas competições preliminares (qualificativas) de eventos da Copa do Mundo realizados a céu aberto, com

3. A escolha será feita de eventos que tem lugar entre o dia 1º de Janeiro do ano que data a ser fixada pela FEI. Uma lista de eventos será publicada no Boletim da FEI no ano que precede aos Jogos ou Campeonato.

As Copas das Nações, Grandes Prêmios e preliminares da Copa do Mundo escolhidas devem conter as seguintes especificações: conter no mínimo 12 obstáculos

4,20 m, incluindo a referência na entrada. Os obstáculos de largura deverão ter entre 1,50 e 2,00 m (2,20 m para a tríplice). No mínimo dois obstáculos verticais deverão ter a altura

5. FN's impossibilitadas de enviar equipes completas a nenhum dos CSIO's, será "hors concours" (fora

6. Caso uma FN se veja impossibilitada de qualificar seus competidores conforme para avaliar o nível de performance em uma competição especial com um percurso com as dimensões de um plano de percurso ("croquis") fornecido pela FEI. Cavaleiros/cavalos



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

com resultado de oito penalidades ou menos serão considerados qualificados. O Delegado Estrangeiro da FEI, indicado pelo Comitê de Saltos, irá aconselhar a FN e a FEI na concessão dos Certificados de Capacitação. Se por uma fatalidade um conjunto cavaleiro/cavalo tiver mais de 8 penalidades, no entanto mostrou uma boa performance sobre o percurso, o Delegado Estrangeiro poderá permitir que ele repita um percurso semelhante. Mas, nenhum cavaleiro poderá ser qualificado se tiver obtido mais que oito penalidades na segunda passagem.

7. Em Copas das Nações e Grandes Prêmios de CSI's Categoria A, o Juiz Estrangeiro, que será responsável pelo atendimento das exigências em relação ao percurso, efetuará a qualificação.

8. Os Certificados de Capacitação de cavaleiros e cavalos devem ser recebidos pela FEI o mais tardar até a data do encerramento das inscrições nominativas, ou até data fixada pela FEI. Competidores e cavalos, dos quais os Certificados de Capacitação não tiverem sido recebidos, não obterão autorização de participar.

9. O relatório do Delegado Estrangeiro avaliador deverá ser enviado ao Secretário Geral, que o encaminhará ao Presidente do Comitê de Salto. As FN's dos cavaleiros e cavalos qualificados serão informadas pela FEI imediatamente após ser dada a qualificação.



Anexo Regulamentos especiais para Jovens Cavaleiros e Juniores

Capítulo I

Artigo 1

A participação de Jovens Cavaleiros e Juniores é um elemento importante no desenvolvimento do esporte eqüestre no mundo. O objetivo do jogo de regulamentações standartizar tipos de eventos e competições para Jovens Cavaleiros e Juniores no mundo todo, levando em consideração problemas específicos aplicáveis

Artigo 2

Os eventos de Salto para Jovens Cavaleiros e Juniores são, em geral, realizados sob as mesmas regras fixadas para eventos de Salto para Seniores.

Regulamento Geral, o Regulamento Veterinário e as regras para eventos de Salto.

Artigo Definição de um Jovem Cavaleiro e um Junior

1. Como Jovem Cavaleiro a partir do início do ano calendário durante o qual alcançará a idade de 16 anos, até o final do ano calendário
2. Uma pessoa poderá competir como Junior a partir do início do ano calendário alcançar a idade de 18 anos.
3. profissional.

Capítulo II

Campeonatos

Artigo 4

1. Se estabelecem os seguintes tipos de eventos de salto para Jovens Cavaleiros e Juniores : Eventos Internacionais Categorias A e B (CSIY e CSIJ Cat. A e respectivamente CSIY e CSIJ Cat. B), Eventos Internacionais Oficiais (CSIOY e CSIOJ) e Campeonatos.

Nenhum evento CSIY ou CSIJ Cat. A poderá ser organizado nas duas semanas que antecedem um Campeonato ou um CSIO para Jovens Cavaleiros e Juniores



respectivamente, sem a específica permissão do Comitê Organizador (CO) deste Campeonato ou CSIO e sem a concordância de Secretário Geral da FEI.

3. Eventos CSIY ou CSIJ Cat. A (Artigo 106)

3.1. Um evento CSIY ou CSIJ Cat. A é um evento internacional, aberto a competidores individuais do país anfitrião e de um número irrestrito de países estrangeiros.

3.2. Não há limite no valor da premiação em espécie a ser oferecida.

3.3. Altura máxima 1.50 m, com largura proporcional entre 1.50 m e 1.80 m para Jovens Cavaleiros.

Altura máxima 1.40 m, com largura proporcional entre 1.40 m e 1.70 m para Juniores.

Todas demais exigências como as regras para eventos CSI ** para Seniores.

Competições estritamente extra-oficiais por equipes, as quais não podem ser chamadas de Copa das Nações, poderão ser organizadas nestes eventos e devem ser limitadas a 4 competidores por equipe.

4. Eventos CSIY ou CSIJ Cat. B (Artigo 106)

4.1. Um evento CSIY ou CSIJ Cat. B é um evento internacional, aberto a competidores individuais do país anfitrião e de um número irrestrito de países estrangeiros

4.2. Não poderá ser oferecida premiação em espécie.

4.3. Altura máxima 1.50 m, com largura proporcional entre 1.50 m e 1.80 m para Jovens Cavaleiros.

4.4. Altura máxima 1.40 m, com largura proporcional entre 1.40 m e 1.70 m para Juniores.

Todas demais exigências como as regras para eventos CSI * para Seniores.

Competições estritamente extra-oficiais por equipes, as quais não podem ser chamadas de Copa das Nações, poderão ser organizadas nestes eventos e devem ser limitadas a 4 competidores por equipe.

5. Eventos Internacionais Oficiais (CSIOY e CSIOJ) (Artigo 107)

5.1. Um CSIO é um evento internacional aberto a 3 ou mais países representados por equipes.



Ela deve incluir as competições oficiais para equipes e individuais conforme descrito

5.3. Um CSIO, ao qual os países são convidados a participar de acordo com o Artigo 4

4.5.2

5.4. participar de acordo com o artigo 249 das regras para eventos de salto, deve prever em seu programa uma competição

realizadas conforme as regras específicas para as competições em questão, conforme estabelece este Regulamento. Outras competições também devem ser organizadas ao

dimensões dos obstáculos não podem exceder aquelas estabelecidas para os Campeonatos.

Não poderão ser realizados mais do que dois CSIO's para cada categoria, um ao ar livre e outro "indoor", no mesmo país ao longo do mesmo ano.

A critério do Secretário Geral da FEI, um CSIOY ou CSIOJ poderá ser incluído no calendário do corrente ano, desde que não interfira com nenhum outro evento

6. *Eventos Internacionais com cavalos emprestados*

Com a concordância do Secretário Geral da FEI e do Presidente do Comitê CSIY's e CSIJ's de salto, utilizando cavalos dispostos

6.2. As regras para cavalos emprestados, conforme descritas no s Artigos 116

Artigo 5 Campeonatos

Todos os Campeonatos para jovens Cavaleiros ou Juniores tem o status de um CSIO. Em Campeonatos os competidores somente poderão participar como

Competidores que vivem no exterior).

2.
organizados anualmente.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

3. Os Campeonatos devem ser organizados por Continentes ou Regiões. No caso de Regiões, a sua composição territorial deve ser aprovada antes pela FEI
4. A FEI convida ou autoriza anualmente uma FN a organizar Campeonatos Individuais e por Equipes nos seus respectivos Continentes ou Regiões.
5. Estes Campeonatos devem ser organizados de total acordo com o Regulamento Geral, as Regras para Eventos de Salto, este Regulamento específico conforme aqui especificado.

Poderá ser inscrita uma única equipe por FN.

6. FNs que desejarem organizar um Campeonato, deverão se candidatar até o mais tardar o 1º de Outubro de 2 anos antes da realização prevista, de tal forma que a concessão possa ser decidida pelo Bureau por indicação do Comitê Técnico antes da Assembléia Geral anual.
7. Em princípio nenhum Campeonato poderá ser realizado, sem a presença de no mínimo quatro nações, exceto fora da Europa, onde estes poderão ser realizados com qualquer número de equipes regionais, de no mínimo dois países (incluindo o anfitrião). Uma nação, que desistir após a data do encerramento das inscrições e antes do início da competição, é considerada como representada
8. Os Campeonatos devem ser reservados a todas nações que fazem parte do continente ou da região em questão. No entanto os Comitês Organizadores tem a liberdade de convidar países de fora do continente ou região em questão, desde que com a aprovação da FEI e do Comitê Técnico, bem como de acordo com as regras de Campeonato de Eventos de Salto.
9. Uma FN que participar de um Campeonato fora de seu continente ou região, não terá o direito de organizar o próximo Campeonato.
10. Os Campeonatos devem ser realizados em qualquer época, durante um longo feriado escolar.
11. Os Campeonatos devem ser realizados ao ar livre, a não ser que condições meteorológicas obriguem sua realização "Indoor".
12. Não pode ser cobrada nenhuma taxa de inscrição ou de participação, a não ser que prêmios em espécie serão distribuídos.



Capítulo III Qualificação para Eventos Internacionais e Campeonato

Artigo 6 Geral

1. Jovens Cavaleiros e Juniores podem participar em Salto de Jogos Olímpicos e Regionais a partir do ano no qual completarem 18 anos de idade.
2. Jovens Cavaleiros e Juniores podem participar com cavalos de propriedade de pessoas de outra nacionalidade que a sua, exceto nos Jogos Olímpicos.
3. Se aplicam as limitações e condições impostas pelo Regulamento Geral a respeito de competidores que visitam outros países.
4. A participação de um Jovem Cavaleiro ou um Junior em um Campeonato de uma modalidade para Jovens Cavaleiros respectivamente para Juniores, não exclui o mesmo cavaleiro de, com outro cavalo, participar de um Campeonato para Seniores de outra disciplina, desde que tenha alcançado a idade correta.
5. Um competidor tendo tomado parte uma vez em um Campeonato de Salto para Jovens Cavaleiros, ele não mais poderá participar de um Campeonato de Salto para Juniores.
6. Tendo um competidor tomado parte uma vez em um Campeonato para Seniores, ou em Jogos Regionais e/ou Olímpicos de Salto, ele não mais poderá participar de um Campeonato de Salto para Jovens Cavaleiros ou Juniores.

Artigo 7 Eventos para Seniores e outros Campeonatos

1. A partir do ano em que eles alcançarem a idade de 16 anos, Juniores e Jovens Cavaleiros podem participar de certas competições internacionais para Seniores, desde que com a expressa autorização de sua FN, mas
2. Até o ano em que alcançarem seu 18º aniversário, eles não poderão participar de uma Copa das Nações, um Grande Prêmio, uma competição da Copa do Mundo, de Potência, um Derby e da prova de melhor dotação em espécie caso esta não seja uma das anteriormente citadas.
3. Eles no entanto podem participar de competições Grande Prêmio de um CSI * , desde que tenham no mínimo 16 anos de idade.



4. Um Junior ou um Cavaleiro de Poney nunca poderá participar, ao longo do mesmo evento, de competições para Juniores e para Seniores, respectivamente para Poneys e Seniores.

5. Juniores, Jovens Cavaleiros e Cavaleiros de Poneys não podem participar, ao longo do mesmo ano, na mesma modalidade, de campeonatos para Juniores, Jovens Cavaleiros, Cavaleiros de Poneys e/ou Seniores.

Capítulo IV Outras Especificações

Artigo 8 Despesa e Facilidades

1. Eventos.

1.1. Comitês Organizadores de Eventos abertos Jovens Cavaleiros ou Juniores tem liberdade de oferecer e negociar com as FN dos competidores convidados, apoio financeiro e de alojamento, seja em hotéis, albergues ou com famílias. O Regulamento Geral não se aplica nestes eventos, no entanto mas deve servir de diretriz para as negociações do Comitê Organizador.

2. Campeonatos e CSIOs

2.1. São de responsabilidade das FNs as despesas de viagem dos seus Chefes de Equipe, competidores, tratadores e cavalos, ao local destes Campeonatos e CSIOs, bem como o retorno.

2.2. O constante do item 1.1. acima também se aplica, no entanto com o seguinte mínimo:

Estabulagem e alimentação dos cavalos.

Em princípio estabulagem e alimentação dos cavalos é gratuita, porém é deixado a critério do Comitê Organizador se desejarem cobrar uma quantia razoável. Caso seja cobrada, deverá constar do programa. O seguinte deve ser respeitado:

possibilidade de os tratadores permanecerem alojados nas proximidades das cocheiras.

oferecer uma refeição (no local das competições ou em outro local), de preferência à noite, aos competidores e aos Chefes de Equipe.

caso o alojamento não seja gratuito, condições especiais e razoáveis devem ser organizadas ou pelo menos recomendadas, e seus preços informados no programa.

Artigo 133.1. (proprietários de cavalos) se aplica.

Veterinários e Agentes para a entrada e a saída pela fronteira do país organizador e do recinto do concurso devem ser providenciados e ter suas taxas cobertas pelo Comitê Organizador.



- 2.3. No caso dos Oficiais, aplica-se o constante do Regulamento Geral.
3. Todas facilidades devem ser concedidas desde um dia antes até um dia após o CSIO ou Campeonato.
4. A responsabilidade pelo comportamento dos membros das equipes e dos individuais ao longo do evento. Suas FNs e eles próprios são responsáveis por danos que vierem a ser causados. Quando os competidores não estiverem alojados em casas particulares, os Chefes de Equipe devem permanecer com suas equipes e seus individuais.
5. O Júri de Apelação tem a autoridade de determinar quaisquer valores de danos causados. Conforme o Sistema Legal da FEI, o Júri de Apelação pode impor multa e tem o direito de desqualificar equipes ou individuais por conduta inaceitável em qualquer local e ao longo de todo evento.

Artigo 9 Prêmios

1. Prêmios em espécie ou objetos devem ser entregues em eventos para Jovens Cavaleiros e Juniores.
2. Em todos eventos, exceto em Campeonatos, uma escarapela e um prêmio em objeto ou lembrança deve ser entregue para cada quatro competidores iniciados, caso não seja distribuída premiação em espécie, com um mínimo de cinco prêmios. Recomenda-se entregar placas de cocheiras para os primeiros quatro na classificação individual.
3. Nos Campeonatos, deve ser distribuída a seguinte premiação mínima:
 - 3.1. Na competição de despedida, prêmios em espécie ou em objetos, placas e escarapelas à razão de um prêmio para cada 4 competidores iniciados, com um mínimo de 5 prêmios.
 - 3.2. Medalhas FEI (vide Regulamento Geral artigo 111.1.1.) no Campeonato por equipes. O troféu FEI será entregue à FN vencedora na Assembléia Geral. Adicionalmente prêmios em espécie e/ou em objetos, placas e escarapelas deverão ser entregues aos integrantes das primeiras quatro equipes colocadas.
 - 3.3. Medalhas FEI (vide Regulamento Geral artigo 111.1.2.) no Campeonato individual. Adicionalmente prêmios em espécie e/ou em objetos, placas e escarapelas deverão ser entregues para cada 4 competidores iniciados, com um mínimo de 5 prêmios.



3.4. Deve ser dada grande importância à cerimônia de premiação nos Campeonatos, que deverá ter lugar na pista de competição, com os competidores montados.

3.5 O Comitê Organizador deve oferecer a todos competidores e Chefes de Equipe uma lembrança ou uma placa.

3.6 Os organizadores devem distribuir o maior número possível de prêmios extras, como por exemplo:

3.6.1. competidor com o melhor estilo (possibilidade de dividir conforme 3.6.2 e 3.6.3 abaixo),

3.6.2. melhor amazona,

3.6.3. melhor cavaleiro,

3.6.4. o mais popular,
o melhor espírito esportivo

Artigo 10 Treinamento dos Cavalos

Não é permitido, sob pena de desqualificação, que o cavalo de um competidor seja trabalhado montado na sela por alguém diferente do próprio competidor, dentro ou fora da cidade onde o Evento ou o Campeonato é realizado, desde as 18 horas do dia que antecede o dia do início da primeira competição do Evento ou do Campeonato, até o término de todo o Evento ou Campeonato.

Trabalhar à guia, de rédeas longas, etc. por outro que não o competidor é permitido, sempre sob a supervisão dos comissários.

Artigo 11 Delegado Técnico

Adicionalmente às atribuições impostas pelo Regulamento Geral, o Delegado Técnico em Campeonatos e em Eventos Internacionais (caso um Delegado Técnico seja indicado), terá a responsabilidade e a autoridade de verificar se todas as instalações estão adequadas, que a conduta dos participantes esta sendo correta e que as funções sociais e educacionais estão sendo conduzidas com o máximo cuidado, sempre com o objetivo do bem-estar dos participantes, bem como o melhor espírito esportivo e de "fair play".

Artigo 12 Programa

1. O Comitê Organizador deve preparar um programa, que deve incluir as seguintes informações:

1.1. *Tipo do Evento.*

1.2. *Descrição das competições individuais.*



- 1.3.. Prêmios, troféus a serem distribuídos
 - 1.4. Altura e largura dos obstáculos.
 - 1.5. Tipos de obstáculos incluídos.
 - 1.6. Relação dos Juizes, Delegado Técnico, Desenhadores de Percursos, etc.
 - 1.7. Programação das competições.
 - 1.8. Programação social.
 - 1.9. Hospedagem dos Chefes de Equipe e dos competidores, que poderá ser em hotéis ou particulares.
 - 1.10. Acordos de hospedagem para os pais, incluindo lista de hotéis onde os pais podem fazer reservas diretamente, não através do Comitê Organizador.
 - 1.11. Acomodações para os tratadores.
 - 1.12. Estabulagem dos cavalos.
 - 1.13. Funcionamento do transporte local.
 - 1.14. Datas de chegada e saída, fora das quais não haverá cobertura de despesas.
 - 1.15. Outras informações relevantes, incluindo exigências de Vistos, clima, tipo de vestuário necessário, etc.
2. Os ante-programas de Campeonatos e eventos CSIO e CSI Cat. A para Jovens Cavaleiros e Juniores, devem ser remetidos à FEI para aprovação, com antecedência mínima de 16 semanas antes de o evento ter lugar.
3. Os ante-programas para eventos CSI Cat. B para Jovens Cavaleiros e Juniores devem ser aprovados pela FN. Cópia do programa aprovado devem ser remetidos à FEI com antecedência de 4 semanas no mínimo.
4. Pelo menos oito semanas antes do início do Evento ou Campeonato, várias cópias do programa devem ser remetidas à s FN
Para outras informações sobre programas, os Comitês Organizadores devem se basear nos modelos da FEI.

Capítulo V Campeonatos Continentais e Regionais de Salto e CSIOs

Artigo 13 Inscrições

1. Depois de aprovado pelo Secretário Geral da FEI, o programa acompanhado do convite deve ser remetido pela FN do país anfitrião à s FN apropriadas do Continente ou Região.
2. **Equipes**
 - 2.1. Cada FN poderá inscrever uma equipe de não mais de cinco competidores e cinco cavalos. No entanto, fora da Europa, as FNs em questão devem determinar a quantidade



de equipes e sua divisão regional da representatividade (Artigo 5.7). O Comitê concedidos os mesmos privilégios dos competidores. Nenhum cavalo reserva poderá ser levado a este Campeonato.

Estes cinco competidores e cinco cavalos podem tomar parte nas competições por

2.3. Para um Evento CSIO o Comitê Organizador tem a opção de escolher uma das

2.3.1. Conforme Artigo 13.2

2.3.2. Conforme Artigo 249.1

Individuais ao invés de equipes.

Uma FN que não pode enviar uma equipe, poderá inscrever um ou dois competidores

3.1. FNs estão autorizadas a enviar um tratador para cada dois cavalos, com um máximo

3.2. As inscrições devem ser feitas em três etapas, de acordo com o Regulamento

3.3. O Comitê Técnico decide se o Campeonato a ser organizado será considerado "Non Open" (não aberto). Em caso dele ser considerado aberto, equipes e individuais de países fora do Continente ou Região concorrem normalmente

dos países que integram o Continente ou a Região do país anfitrião.

3.4.

Técnico, inscrições de equipes e /ou individuais de países fora do Continente ou Região na qual o Campeonato é realizado para Campeonatos "não abertos".

Declaração de Participantes

1.

competidores/cavalos) à Secretaria do evento, por escrito, antes das 18.00 horas do dia que antecede a competição por equipes.

O quinto conjunto competidor/cavalo somente poderá ser indicado a participar como membro da equipe, em caso de acidente ou doença de um dos quatro membros da equipe de Campo.

3.

permitir aos competidores participantes do Campeonato, de participar, com cavalos



distintos, das competições do CSI (Artigo 7). No entanto, os cavalos que participarão do Campeonato devem ser indicados antes da chegada, e não poderão ser substituídos.

Artigo15 Qualificação

1. Cavalos.

- 1.1. Os cavalos devem ter a idade mínima de 6 anos.
- 1.2. Um Campeonato para Juniores é aberto a cavalos que, no ano em curso, não participaram de uma Copa das Nações ou de um Grande Prêmio de um CSIO para Seniores.
- 1.3. Eles não poderão ter participado de nenhuma competição prévia para Seniores durante o evento no qual o Campeonato será realizado.

2. Competidores.

- 2.1. Um Campeonato para Jovens Cavaleiros é aberto a competidores a partir do início do ano no qual estejam completando 16 anos de idade, até o final do ano no qual completem 21 anos.
- 2.2. Um Junior, a partir do início do ano no qual completar 16 anos de idade, até o final do ano em que completar 18 anos poderá participar de um Campeonato para Jovens Cavaleiros, porém não poderá participar de ambos, do Campeonato para Jovens Cavaleiros e do Campeonato para Juniores no mesmo ano e na mesma modalidade (Artigo 6.5).
- 2.3. Um Junior, a partir do ano no qual completar 18 anos de idade, poderá participar do Campeonato Continental e Mundial para Seniores, no entanto, não poderá participar de Campeonatos para Juniores, Jovens Cavaleiros e/ou Seniores no mesmo ano. Um Junior poderá sim, a partir do ano no qual completar 16 anos de idade, participar durante o mesmo ano, do Campeonato para Juniores e de certas competições internacionais para Seniores por ocasião de um CSIO ou um CSI (Artigo 255).
- 2.4. Um Junior que, no ano em que completar 18 anos de idade, tenha participado de um Campeonato Continental ou Mundial de Salto para Seniores, não poderá mais competir como Junior.
- 2.5. Um Jovem Cavaleiro, a partir do início do ano no qual completar 18 anos de idade, até o final do ano em que completar 21 anos poderá participar de um Campeonato para Seniores, porém não poderá participar de ambos, do Campeonato para Seniores e do Campeonato para Jovens Cavaleiros no mesmo ano e na mesma modalidade (Artigo 6.6).

Artigo16 Competições

1. Uma das seguintes formulas deve ser usada:



Formula A

Primeiro dia
Sessão de treinamento

Segundo dia
Primeira competição qualificativa

Terceiro dia
Campeonato por Equipes

Quarto dia
Competição de despedida
Competição Final Individual

Formula B

Sessão de treinamento
Primeira competição qualificativa

Campeonato por Equipes

Dia de descanso
(opcionalmente o segundo dia
poderá ser usado como dia de
descanso)

Competição de despedida
Competição Final Individual

2. Sessão de treinamento

O Comitê Organizador proporcionará um período de treinamento na pista principal de competição, com um percurso formado por aproximadamente 8 obstáculos incluindo uma combinação.

Cada concorrente disporá de 90 segundos por cavalo. Uniforme será informal; devem ser usadas botas, culotes, camisa e capacete.

Não deverão ser cobrados ingressos do público, e nenhum tipo de prêmio deve ser distribuído.

3. Primeira competição qualificativa do Campeonato Individual

Aberta a todos competidores.

3.1. Ordem de partida na primeira competição qualificativa.

Haverá um sorteio para a ordem de partida, não se levando em conta sua nacionalidade.

3.2. *Jovens Cavaleiros:*

Esta competição se desenrola sobre um percurso de Tabela A julgado pela Tabela C (Artigos 239 e 263) sem desempate no caso de igualdade no primeiro lugar.

O resultado obtido por cada competidor será convertido em pontos, multiplicando-se o tempo de cada competidor pelo coeficiente 0,50; o resultado deve ser apresentado com duas casas decimais. A segunda casa decimal será arredondada para cima a partir de ,005 e para baixo a partir de ,004.

Após esta conversão, o competidor com o menor número de pontos obterá 0 (zero) penalidades, sendo que os demais obterão penalidades representadas pela diferença de pontos entre eles próprios e o primeiro colocado.



Caso um competidor tenha sido eliminado ou tenha desistido, o tempo do competidor mais penalizado, aumentado em 20 segundos, será multiplicado pelo coeficiente acima, para converter seu resultado em penalidades.

3.3. *Juniores:*

Tabela A ao cronômetro sem desempate em caso de igualdade no primeiro lugar (Artigo 238.2.1).

Caso um competidor tenha sido eliminado ou tenha desistido, ele deverá ser finalizado em 20 pontos a mais do que o competidor com o maior número de penalidades.

4. **Campeonato por Equipes - (Também a segunda competição qualificativa para o Campeonato Individual)**

4.1. Esta competição é desenrolada sobre duas voltas segundo a Tabela A, sem cronômetro, com um desempate ao cronômetro em caso de igualdade nos 1º, 2º e/ou 3º lugares.

Esta competição é aberta somente aos competidores e cavalos que tomaram parte da primeira competição qualificativa (parágrafo 3), sendo que a classificação por equipes somente afeta os membros das equipes declarados a participar.

4.2. Ordem de partida na competição por Equipes.

A ordem de partida na competição por Equipes será de acordo a um sorteio para a primeira volta. Na segunda volta, a ordem de partida será Segundo a ordem inversa das penalidades obtidas na primeira volta.

Na segunda volta os competidores individuais partirão antes das equipes.

Em caso de igualdade de penalidades entre individuais ou equipes, estes manterão entre si, a mesma ordem da primeira volta.

A ordem de partida de um possível desempate será aquela da Segunda volta.

Caso dois desempates sejam necessários, o desempate para o terceiro lugar precederá o desempate para os primeiro e segundo lugares

A segunda volta é aberta somente à s dez melhores equipes da primeira volta, e a aquelas empatadas em décimo lugar.

Antes que as dez equipes melhor classificadas, e aquelas empatadas em décimo lugar iniciem sua segunda volta, todos individuais e integrantes das equipes não habilitadas à segunda volta, participarão de uma segunda volta qualificativa para a terceira competição. Deve haver um intervalo de no mínimo 30 minutos entre a Segunda volta qualificativa, e a Segunda volta da competição por equipes.



5. Competição de despedida

Os Comitês Organizadores deverão providenciar uma competição individual de despedida para aqueles não qualificados para a Final Individual do Campeonato.

Esta competição é julgada sob a Tabela A ao cronômetro, com um desempate ao cronômetro (Artigo 238.2.2).

6. Competição Final Individual

6.1. Desenrolar

Esta competição consiste de duas voltas A e B, julgadas sob a Tabela A sem cronômetro, com um desempate ao cronômetro em caso de igualdade nos 1º, 2º e/ou 3º lugares (Artigo 273.3.2.).

Estão qualificados a participar os 60% melhores competidores (incluindo aqueles empatados na última posição) de acordo com as penalidades acumuladas nas primeira e segunda competições qualificativas. O número de concorrentes permitidos a participar não deve ser menor de 15 e não maior de 30.

Eles devem ter participado da primeira qualificativa (terminada ou não), e completada a segunda qualificativa (sem ter sido eliminado ou sem ter desistido). Se, por qualquer motivo, um ou mais competidores qualificados estiverem impossibilitados de participar, eles não serão substituídos pelos demais.

Todos competidores que terminarem a Volta A participam da Volta B, exceto aqueles que foram eliminados ou que desistiram da volta A. As penalidades das duas voltas são somadas.

Os competidores serão convidados a reconhecer o percurso da Volta B.

6.2. Ordem de partida.

A ordem de partida da Volta A seguirá a ordem inversa das penalidades feitas nas primeira e segunda competições qualificativas do Campeonato. Em caso de igualdade de penalidades para qualquer lugar de classificação, o resultado da primeira competição qualificativa será o fator decisivo para a ordem de partida. Assim o mais baixo classificado partirá na frente.

A ordem de partida para a Volta B seguirá a ordem inversa das penalidades feitas na s primeira e segunda competições qualificativas e na Volta A. O competidor com o maior número de penalidades partirá primeiro, o competidor com o menor número de penalidades partirá como último. Em caso de igualdade de penalidades, o resultado da primeira competição qualificativa, será o fator decisivo para a ordem de partida.



Artigo17 Obstáculos e Percursos

1. Primeira competição qualificativa

Obstáculos e outras exigências técnicas

	Jovens Cavaleiros	Juniores
Numero de obstáculos	12-14	12-14
Altura máxima	1.45 m	1.35 m
Largura	1.50 a 1.70 m	1.40 a 1.60 m
Largura máxima do Rio (não obrigatório)	4.00 m	3.70 m
Extensão mínima/máxima do percurso	500/600 m	500/600 m
Velocidade	375 m/min.	375 m/min.
Tabela	C	A

2. Competição por Equipes

Obstáculos e outras exigências técnicas

	Jovens Cavaleiros	Juniores
Numero de obstáculos	12-14	12-14
Altura máxima	1.50 m	1.40 m
Largura máxima	1.80 m	1.70 m
No mínimo 8 obstáculos (incluindo dois verticais) com altura mínima de	1.40 m	1.30 m
Largura do Rio (obrigatório)	4.20 m	3.50 a 4.00 m
Extensão mínima/máxima		



do percurso	500/600 m	500/600 m
Velocidade	400 m/min.	375 m/min.

O percurso deve conter 1 duplo e um triplo ou 3 duplos.

3. *Competição Final Individual*

Obstáculos e outras exigências técnicas

	Jovens Cavaleiros	Juniores
Numero de obstáculos:		
Volta A	10-12	10-12
Volta B	8-10	8-10
Altura máxima	1.50 m	1.40 m
Largura máxima	1.80 m	1.70 m
Largura máxima da trílice	2.00 m	2.00 m
Largura do Rio (obrigatório)	4.20 m	3.50 a 4.00 m
Extensão mínima/máxima		
Do percurso		
Volta A	500/600 m	500/600 m
Volta B	450/550 m	450/550 m
Velocidade	400 m/min.	375 m/min.

O percurso da Volta A deve conter 1 combinação dupla e 1 tripla, ou 3 duplas. O percurso da Volta B deve conter 1 combinação ou dupla ou tripla. A Volta B deve ser distinta da Volta A.

4. **Desempate**

Em caso de desempate, ou para a classificação das equipes ou para a classificação individual, este será sobre um percurso reduzido de seis obstáculos, que poderão ser aumentados (a um máximo de 1,50 m para Juniores) e/ou alargados.



5. *Competição de despedida*

Os obstáculos da competição de despedida devem ter uma altura de aprox. 1.40 m para Jovens Cavaleiros e 1.30 m para Juniores, com largura proporcional entre 1.40 m e 1.60 m.

Artigo18 **Classificação por Equipes**

1. A classificação das Equipes é decidida pela soma das penalidades recebidas pelos três melhores competidores de cada equipe em cada uma das duas voltas do Campeonato por Equipes. Para as Equipes não qualificadas para a Segunda volta, os resultados dos três melhores competidores na primeira volta serão considerados.
2. Competidores das Equipes que não completarem a 1ª ou a 2ª volta receberão 20 penalidades a mais que o competidor de equipes pior classificado na volta correspondente.
3. No caso de igualdade de penalidades entre equipes para o primeiro, segundo e/ou terceiro lugares, um desempate ao cronômetro é obrigatório, no qual todos competidores das equipes participam (Artigo 17.4).
4. Caso dois desempates sejam necessários, o desempate para o terceiro lugar precederá o desempate para os primeiro e segundo lugares.
5. A classificação no desempate é obtida somando-se as penalidades e os tempos dos três melhores competidores de cada equipe. Em caso de nova igualdade em penalidades e tempo as equipes serão classificadas empatadas.
6. As demais equipes serão classificadas de acordo com a soma de suas penalidades nas duas voltas. As equipes com igualdade de penalidades serão classificadas empatadas.
7. Nesta competição por equipes, haverá, adicionalmente à classificação das equipes, uma classificação individual com prêmios. Competidores com igual número de penalidades serão classificados empatados.
8. Equipes participantes de um Campeonato não aberto, originárias de países fora da região ou do continente onde é realizado, poderão participar da competição por equipes, porém não receberão uma classificação por equipes. Eles poderão receber prêmios para a classificação individual na competição por equipes. (Artigo 18.7).



Artigo 19 **Classificação Individual**

1. A classificação individual é determinada para cada competidor, pela soma das penalidades recebidas na primeira competição qualificativa, nas duas voltas da Segunda competição qualificativa (desprezando-se eventuais penalidades sofridas num possível desempate) e nas duas voltas da terceira competição.
2. No caso de igualdade de penalidades para o primeiro, segundo e/ou terceiro lugares, um desempate ao cronômetro é obrigatório (Artigo 17.4).
3. Caso dois desempates sejam necessários, o desempate para o terceiro lugar precederá o desempate para os primeiro e segundo lugares.
4. Competidores participantes de um Campeonato não aberto, originários de países fora da região ou do continente onde é realizado, poderão participar da competição final individual, se qualificados, porém não poderão participar de um desempate para a classificação individual de medalhas. Suas penalidades das voltas A e B serão somadas o que lhes dará sua classificação na competição.
5. Duas classificações deverão ser previstas para a competição final individual: uma para os vencedores das medalhas individuais e outra para todos competidores participantes desta competição. Para esta última, somente os resultados das voltas A e B devem ser considerados. Competidores com igualdade de penalização serão classificados empatados.

Artigo 20 **Arreamento e Uniforme**

As regras referentes a arreamento e uniforme devem ser rigorosamente aplicadas de acordo o constante nas Regras para Eventos de Salto (Artigos 256 e 257).

Artigo 21 **Júri de Campo**

O Comitê de Salto da FEI indicará, de acordo com os Regulamentos Geral e de Salto, o Presidente do Júri de Campo. O Comitê Organizador indicará os membros do Júri de Campo, de acordo com o previsto no Regulamento Geral.

Artigo 22 **Delegado Técnico**

O Comitê de Salto da FEI indicará, de acordo com os Regulamentos Geral e de Salto, o Delegado Técnico.



Artigo 23 **Comissão Veterinária**

A composição da Comissão Veterinária e a indicação do Presidente e Membros, devem estar de acordo com as exigências do Regulamento Veterinário.

Artigo 24 **Júri de Apelação**

A composição do Júri de Apelação e a indicação do Presidente e Membros, devem estar de acordo com as exigências do Regulamento Geral.

Artigo 25 **Prêmios e Lembranças**

A distribuição de prêmios e lembranças deve estar de acordo com as exigências descritas no Artigo 9 do presente Regulamento.

Artigo 26 **Diversos**

Em todas circunstâncias não previstas nas presentes regras, o Júri de Campo, amparado pelo Regulamento Geral e pelas Regras para Eventos de Salto da FEI, tomará decisões que considerar como corretas para fornecerem uma classificação justa para o Campeonato.



Anexo X

Regulamento especial para Cavaleiros Veteranos

Artigo V1

O objetivo da seguinte série de Regras, é de padronizar tipos de eventos e competições para Cavaleiros Veteranos em todo mundo, levando em consideração problemas específicos aplicáveis somente a Cavaleiros Veteranos.

À exceção das regras específicas abaixo, se aplicam as Regras da FEI para Eventos de Salto.

Artigo V2 Definição de Cavaleiro Veterano

As seguintes pessoas podem competir como Cavaleiros Veteranos:

1. Mulheres a partir do ano em que completam 45 anos de idade e homens a partir do ano em que completam 49 anos de idade. Os concorrentes não podem ter participado de competições de salto para Seniores de CSI** para cima no ano em curso.
2. Competições para Veteranos são abertas a concorrentes que, no ano em curso, não tomaram parte em nenhuma competição com a Volta inicial a uma altura dos obstáculos superior a 1,30 m.
3. Todo concorrente deve estar de posse de uma licença válida de sua FN.
4. Através da inscrição de Cavaleiros Veteranos em eventos internacionais, as FN automaticamente certificam que as inscrições estão corretas e os participantes atendem às exigências acima.

Artigo V3 Eventos Internacionais

Podem ser organizados os seguintes eventos para Cavaleiros Veteranos : CSIs Cat. A e B e CSIOs.

Eventos CSIV Cat. A (Artigo 106)

1. Um evento CSIV Cat. A é um Evento Internacional aberto a competidores individuais do país anfitrião e de um número irrestrito de países estrangeiros.
2. Não ha limite para o montante de premiação em espécie a ser oferecida. Os demais requisitos correspondem aos das regras para eventos CSI** para Seniores.



Eventos CSIV Cat. B (Artigo 106)

1. Um evento CSIV Cat. B é um Evento Internacional aberto a competidores individuais do país anfitrião e um número ilimitado de países estrangeiros. Concorrentes que vivem no exterior podem competir pelos países anfitriões em eventos realizados no país anfitrião.
2. Não ha premiação em espécie.
3. Todos demais requisitos correspondem aos das regras para eventos CSI* para Seniores.

Artigo V4 Obstáculos e Percursos

Percursos para Cavaleiros Veteranos consistem de 8 a 12 obstáculos. Obstáculos têm uma altura mínima de 1,10 m e uma altura máxima de 1,20 m na primeira volta. Obstáculos em largura tem uma largura proporcional à sua altura de 1,20 a 1,30 m. Velocidade 350 m/min.



Anexo XI

Promoção de Desenhadores de Percursos Nacionais ao Status de Desenhadores de Percursos Candidatos Internacionais

A FEI mantém uma lista de qualificados Desenhadores de Percursos Candidatos Internacionais.

1. Os requisitos para a promoção a Desenhadores de Percursos Candidatos Internacionais são como segue:

As FNs devem propor Desenhadores de Percursos Nacionais com experiência, que atuaram regularmente durante pelo menos cinco anos, e tem menos de 60 anos de idade.

1.2. Os interessados deverão ter completado com êxito um curso FEI para Desenhadores Candidatos Internacionais e ter sido recomendado pelo Diretor do Curso.

1.3. Desenhadores de Percursos Candidatos Internacionais já promovidos, sem no entanto terem completado um Curso FEI, somente permanecerão na lista, desde que absolvam com sucesso um Curso FEI para Desenhadores de Percursos Candidatos Internacionais dentro de cinco anos a contar de sua promoção isto se aplica somente a Desenhadores de Percursos promovidos ao status de Candidato Internacional desde 1989).

1.4. Desenhadores de Percursos Candidatos Internacionais permanecerão na lista somente se mostrarem que tiveram prática regular internacional a partir de sua promoção e estarem com menos de 60 anos de idade. Desenhadores de Percursos que não atuarem internacionalmente durante quatro anos serão retirados da lista.

1.5. Os Desenhadores Internacionais de Percursos e os Juizes Estrangeiros atuando nos eventos irão avaliar a performance de todos Desenhadores de Percursos Candidatos Internacionais. Ambos devem assinar um formulário que acompanha o relatório do Juiz Estrangeiro. 1.6. A indicação de, preferencialmente, dois eventos ou competições internacionais ou nacionais conduzidas sob regras FEI, onde os Desenhadores de Percursos Candidatos Internacionais ou Nacionais foram assistentes do Júri de Campo deve ser feita.



Anexo XI

Promoção de Desenhadores de Percursos Candidatos Internacionais ao Status de Desenhadores de Percursos Internacionais

1. A FEI mantém uma lista de qualificados Desenhadores de Percursos Internacionais. Os requisitos para a promoção ao Status de Desenhadores de Percursos Internacionais são o que segue:
 - 1.1. Ter participado de um curso FEI para Desenhadores de Percursos Internacionais e ter terminado o teste com sucesso.
 - 1.2. Ter experiência internacional regular e de preferência não ter mais de 60 anos de idade.
 - 1.3. Desenhadores de Percursos que tiverem sido promovidos ao status de Internacional sem terem completado um curso FEI para Desenhadores de Percursos Internacionais, permanecerão na lista somente se participarem, no prazo de quatro anos, de curso FEI para esta categoria e terem completado o teste do curso com sucesso.
2. Desenhadores de Percursos que não demonstrarem atividade internacional regular a partir de sua promoção serão removidas da lista.
3. Caso, um Desenhador de Percursos Internacional, que atuou por muitos anos com sucesso, porém por motivos de idade ou saúde não é mais ativo, permanecerá na lista como Desenhador de Percursos Internacional aposentado.
4. Promoções podem ser feitas pelo Comitê de Salto, com o “de acordo” da FN em questão. Para a promoção às duas categoriais acima, os Desenhadores de Percursos deverão encaminhar, através de sua FN, à Secretaria da FEI o seu curriculum vitae, indicando sua experiência até a data.
5. Um Desenhador de Percursos Internacional poderá ser promovido pelo Bureau, por indicação do Comitê de Salto, ao status de Desenhador de Percursos Internacional Oficial, o que é baseado na extensa experiência e comprovada capacidade como Desenhador de Percursos de competições de alto nível (CSIO*****, CSI**** & CSI*****).



Anexo XII

Promoção de Juizes Nacionais ao Status de Juiz Candidato Internacional

A FEI mantém uma lista de Juizes Candidatos Internacionais qualificados. Somente Juizes Nacionais experientes devem ser propostos para a promoção através de formulário fornecido pela FEI e assinado pelo postulante e pelo Presidente de sua FN. Estes formulários devem retornar à Secretaria da FEI até data a ser fixada pela FEI.

1. Os requisitos para passar a ser um Juiz Candidato Internacional são os seguintes:
 - 1.1. Ter sido proposto por sua FN e ser aceito pelo Comitê de Salto da FEI;
 - 1.2. Ter atuado regularmente com Presidente do Júri de Campo nos eventos nacionais mais importantes (a regularidade será em relação ao número de eventos realizados no país do candidato em questão) e ter atuado como membro do Júri de Campo de eventos Internacionais durante o ano em curso ou anterior,
 - 1.3. Ter condições de falar uma das duas línguas oficiais FEI,
 - 1.4. Ter atuado uma vez como assistente de Desenhador de Percursos e uma vez ter sido ou assistido um Comissário Chefe durante um evento inteiro julgado segundo as regras da FEI, de preferência internacional,
 - 1.5. Ter se qualificado em um Curso Básico FEI para Juizes Candidatos Internacionais.
 - 1.6. Em princípio ter 55 anos de idade ou menos.
2. Tendo preenchido os requisitos acima, um postulante deve ser aceito pelo Comitê de Salto da FEI, promovido ao status de Juiz Candidato Internacional e incluído no Diretório FEI.
3. Juizes Candidatos Internacionais devem acumular o máximo de experiência possível como membros de Júris de Campo de Eventos Internacionais ou como Presidente do Júri de Campo de eventos CSI de uma estrela.
4. Perseguindo uma promoção, um Juiz Candidato Internacional deve ser membro do Júri de Campo em ao menos dez eventos internacionais durante um período de cinco anos.
5. Juizes Candidatos Internacionais que não atuarem em eventos internacionais durante três anos consecutivos, sem justificativa válida, serão removidos da lista de Juizes.



Anexo XII

Promoção de Juizes Candidatos Internacionais ao Status de Juiz Internacional

1. A FEI manem uma lista de Juizes Internacionais qualificados, nomeados pelo Comitê de salto da FEI, em consulta com as FN em questão. Os requisitos para a promoção a Juiz Internacional são os seguintes:

1.1. Ter atuado como Juiz Candidato Internacional ao menos por dois anos.\

1.2. Ser capaz de falar uma das duas línguas oficiais da FEI.

1.3. Ter atuado regularmente (a regularidade é em relação ao número de eventos realizados no país do candidato em questão) como Presidente ou Membro do Júri de Campo em eventos internacionais. De preferência, ter adicionalmente atuado como Presidente de Júris de Apelação, bem como ter atuado como Comissário em eventos internacionais (ou nacionais julgados pelas regras FEI).

1.4. Ter sido avaliado favoravelmente pelo Juiz Estrangeiro em seu relatório à FEI (Juizes Estrangeiros relatarão sobre as atividades do Juiz Candidato Internacional durante o evento internacional. É a responsabilidade do Juiz Candidato relatar ao Juiz Estrangeiro, antes do evento, se ele desejar ser citado no seu relatório).

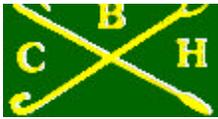
1.5. Juizes Candidatos Internacionais devem participar de curso para Juizes Internacionais e obter nota suficiente no teste do curso antes de serem considerados para uma promoção.

2. Com base na solicitação das FNs Juizes Candidatos Internacionais, que atenderam os requisitos acima serão promovidos ao status de Juiz Internacional. Caso os requisitos acima não tiverem sido preenchidos no período de quatro anos após sua promoção, ele será removido da lista de Juizes.

3. Somente Juizes Internacionais que participaram de um Seminário FEI para Juizes Internacionais poderão atuar como Presidente do Júri de Campo em CSIO e CSI de cinco a duas estrelas.

4. Todo Juiz Internacional deve participar de um curso de Juizes Internacionais a cada cinco anos a partir de sua promoção.

5. Um Juiz Internacional poderá ser promovido ao status de Juiz Internacional Oficial pelo Bureau por recomendação do Comitê de Salto, que deve ser baseada em extensa experiência e competência demonstrada como Juiz em competições de elevado nível (CSIO cinco estrelas, CSI quatro e cinco estrelas).



6. A idade de aposentadoria para todos Juizes é de 70 anos.
7. Juizes Internacionais que não julgarem em eventos internacionais por três anos consecutivos, sem motivo justo, serão retirados das listas de Juizes da FEI.



Anexo XIII **Código de Conduta**

1. Em todos esportes eqüestres o cavalo deve ser considerado a figura mais importante;
2. O bem estar do cavalo deve ter precedência sobre as necessidades de todas partes interessadas e assuntos comerciais;
3. Todo manejo e tratamento veterinário devem assegurar a saúde e o bem estar do cavalo;
4. Os mais altos padrões de nutrição, saúde, higiene e segurança devem ser incentivados e mantidos todo tempo;
5. Durante o transporte , adequados cuidados devem ser tomados para assegurar ventilação, alimentação (comida e bebida) e manter um meio saudável;
6. Ênfase deve ser dada para a incrementação da educação nas práticas eqüestres e na promoção de pesquisas científicas da saúde eqüina;
7. No interesse do cavalo, a aptidão e competência do cavaleiro ou condutor deve ser considerada como essencial;
8. Todos os métodos de treinamento e montaria devem considerar o cavalo como um “ser vivo”, e não deve incluir qualquer técnica considerada pela FEI como abusiva;
9. As Federações Nacionais devem estabelecer controles adequados para que todas as pessoas e órgãos sob sua jurisdição respeitem ao bem estar do cavalo;
10. Regras e Regulamentos nacionais e internacionais do esporte eqüestre referentes à saúde e o bem estar do cavalo devem ser obedecidas à risca, não somente nos Concursos Nacionais e Internacionais, mas também nos treinamentos . Estas regras e regulamentos devem ser revistos regularmente.