



**REGULAMENTO DE
ATRELAGEM
ADESTRAMENTO**

CBH -2016

Atualizado em 15 de junho de 2016



SUMÁRIO

Princípios	Pág. 03
Pista de Adestramento	Pág. 03
Reprises	Pág. 03
Entrada	Pág. 04
Memória	Pág. 04
Claudicação	Pág. 04
Julgamento	Pág. 04
Método de Julgamento	Pág. 05
Conjuntos Múltiplos	Pág. 05
Começo e Fim	Pág. 05
Andamentos	Pág. 05
Impressão Geral	Pág. 07
Pontuação	Pág. 09
Resumo das Penalizações	Pág. 10
Classificação	Pág. 11
Premiação	Pág. 12



REGULAMENTO DA PROVA DE ADESTRAMENTO – PROVA INTEGRANTE DO CONCURSO COMPLETO DE ATRELAGEM

1. PRINCIPIOS

1.1 - O Objetivo

O objetivo da prova de adestramento é, de julgar a liberdade, a regularidade dos andamentos, a harmonia, a impulsão, a elasticidade, a leveza, a facilidade e a correta curvatura dos cavalos no movimento. Os concorrentes serão também julgados pelo seu estilo de conduzir, a precisão e controle dos seus cavalos, assim como o seu traje, a condição do arreio e do carro e a apresentação do conjunto.

2. PISTA DE ADESTRAMENTO

2.1. A Pista

2.1.1 O tamanho oficial, segundo a Federação Equestre Internacional, é de 100mx40m, marcado de acordo com os anexos, podendo ser usada uma pista menor, de acordo com avaliação da comissão organizadora do concurso. Neste caso o tamanho da pista deverá ser informado aos concorrentes até 15 dias antes da prova, para que possam adequar seus treinos.

2.1.3 Os organizadores devem assegurar que os arranjos estejam dispostos de maneira a que os espectadores não se aproximem mais do que 5 metros da borda da Pista de Adestramento.

3. Reprises

3.1 Reprises

As reprises, serão estipuladas, pela Diretoria técnica da modalidade, devendo ser divulgadas, até 30 dias antes do início da primeira prova do ano, e não podendo ser alterada, neste mesmo ano de campeonato.



4. Entrada

4.1 O Presidente do Júri deve tocar a campainha pela primeira vez um minuto antes do tempo concedido. A campainha tocará uma segunda vez no fim do tempo concedido para indicar ao concorrente que deve terminar imediatamente a sua prova.

4.2 Um concorrente que entre na Pista de adestramento antes do toque de campainha ou que não entre dentro dos 90 segundos depois do toque pode ser eliminado, à discricção do Presidente do Júri.

5. Memória

5.1 As Provas de Adestramento devem ser executadas de memória, não podendo o concorrente levar nenhum papel, que auxilie a execução da reprise.

6. Claudicação

6.1 Se o Presidente do Júri observar um caso de nítida claudicação deve desclassificar o cavalo e eliminar o concorrente. Não há recurso contra esta decisão.

6.2 Em casos de dúvida, quando o concorrente acabar a sua prova, o Presidente do Júri poderá pedir imediatamente que o cavalo seja observado pelo Delegado Veterinário, fora da pista.

7. Julgamento

7.11 Número e posição dos Juízes

7.1.1 O número de juízes pode variar de 2 à 5 juízes, que será estipulado, pela comissão organizadora.

7.1.2 Quando há 5 Juízes a julgar na prova , o Presidente do Júri ficará sentado na letra C. 1 Juiz de cada lado de C, a 5 metros da ponta da pista e os restantes Juízes sentados em B e E. Quando há 3 Juízes, o Presidente estará sentado em C, e os outros Juízes em B e E. Quando houverem 2 juízes, os mesmos devem estar sentados nas letras B e E.



7.2 Método de Julgamento

7.2.1 Uma vez que o Concorrente começou a Prova, os Juízes farão a sua pontuação individualmente e não haverá consulta entre estes.

7.3 Conjuntos Múltiplos

7.3.1 As Parelhas, Tandens e Quadras serão julgados no seu conjunto e não cada cavalo individualmente.

8. Começo e Fim

A Prova de adestramento começa quando o Concorrente entra na Pista em A, salvo indicado de outro modo, e acaba com o cumprimento final. As Provas não são cronometradas. O Concorrente deixará a Pista a trote.

9. ANDAMENTOS

9.1 Alto

O cavalo deve parar quadrado e direito com o peso uniformemente distribuído pelos 4 membros. O cavalo deve ficar atento e imóvel, pronto a pôr-se em movimento a mais leve indicação do Concorrente.

9.2 Passo

Um passo regular, descontraído, de uma extensão média. O cavalo, num contato ligeiro, deve andar com energia, mas calmo, com passos iguais e determinados sendo que os pés devem tocar no chão à frente das marcas das mãos.

9.3 Trote de Trabalho

Um trote ativo, para a frente, com o cavalo na mão, em equilíbrio e ritmo, com passadas uniformes, elásticas e com uma ação enérgica. Os posteriores devem, pelo menos, assentar no solo nas marcas dos anteriores.

9.4 Trote Reunido

O cavalo permanece na mão e move-se energeticamente para frente empregando ainda mais os posteriores de maneira a conduzir para uma flexão dos jarretes e boletos e a uma leveza das espáduas para uma maior mobilidade e elevação das passadas. O pescoço estará mais elevado e arqueado sem



constrangimento, sendo a nuca a parte mais elevada e o chanfro não deve estar atrás da vertical.

9.5 Trote Alongado

O cavalo aumenta a passada de maneira a cobrir o máximo terreno possível como resultado de uma maior impulsão dos posteriores. O Concorrente permite ao cavalo, mantendo-o na mão sem se pendurar, que a sua passada aumente, ganhando terreno com o chanfro ligeiramente à frente da vertical. Os posteriores devem nitidamente pousar a frente da marca dos anteriores. O cavalo deve manter-se em equilíbrio, no mesmo ritmo e com passadas iguais. Não é pedido que vá além, sendo o mesmo, considerado uma falta grave.

9.6 Galope de Trabalho

Um andamento para frente, ativo com passadas regulares e a três tempos. O cavalo, em bom equilíbrio, mantém-se “na mão” sem se pendurar, e avança com passadas cadenciadas e ligeiras e com uma boa ação. Um galope para a direita, por exemplo, terá a seguinte seqüência de apoios: posterior esquerdo, diagonal esquerda (simultaneamente anterior esquerdo e posterior direito), e anterior direito, seguido de um tempo de suspensão com todos os membros fora do solo antes de se iniciar um novo tranco. A qualidade do galope é julgada pela impressão geral, e a regularidade e leveza das três batidas. O cavalo deve estar “na mão”, com os posteriores bem colocados e com uma boa ação, e deve ter a capacidade de manter o seu ritmo e equilíbrio natural durante o andamento e as transições. O cavalo deve permanecer direito nas linhas retas e encurvado corretamente nas linhas curvas.

9.7 Recuar

O cavalo deve recuar numa linha reta, em que o cavalo se desloca por diagonais. O cavalo deve permanecer “na mão”, direito, sem fugir ou resistir ao contato. A transição para o próximo andamento deve ser imediata e suave.

9.8 Transições

As mudanças de andamento devem ser feitas rapidamente, mas de um modo suave mantendo o cavalo em equilíbrio e “na mão”. A transição completa-se quando o chanfro do cavalo chega à letra indicada, a não ser que seja indicado de outro modo.



9.9 Mudanças de Andamento e de Figura.

As mudanças de andamento e de figura são feitas quando as cabeças dos cavalos da frente chegam ao ponto indicado na prova de adestramento.

9.10 Terminologia

Quando se julgam os movimentos nas Provas de Adestramento de Atrelagem deve-se ter em conta o seguinte:

9.10.1 Obediência e Leveza – resposta pronta às ajudas sem resistência e uma curvatura correta.

9.10.2 Regularidade – a regularidade, uniformidade e ritmo com que o cavalo coloca as patas no chão.

9.10.3 Contato – a tensão/ ligação nas rédeas entre as mãos do concorrente e o cavalo deve ser leve e flexível e mantida durante todo o tempo.

9.10.4 Impulsão – a vontade do cavalo em querer andar energicamente em qualquer altura e a responder rápida e prontamente às mudanças de andamento. O cavalo deve permanecer em equilíbrio enquanto mantém o mesmo “tempo” com passadas iguais.

9.10.5 Retitude – movimentando-se com a cabeça, o pescoço e o corpo numa linha direita com o peso uniformemente dividido pelos membros.

9.10.6 Reunido – redondo e com emprego dos posteriores numa ação enérgica, numa elevação do pescoço permitindo que as espáduas se movam com facilidade. A energia do cavalo tem mais ritmo do que no trote de trabalho. As ancas comprimem-se, a garupa abaixa e o antemão eleva-se. O tranco é mais curto, mas mais vigoroso que no trote de trabalho e os membros soltam-se das espáduas com grande agilidade resultando numa grande leveza e mobilidade. O pescoço deverá estar mais arqueado. O encurtar não é, nem deve ser o resultado de puxar para trás, mas antes o fato de pedir e permitir ao cavalo que se movimente para frente na mão do Condutor.

9.10.7 Precisão – Precisão nas voltas, círculos, serpentinas, ao longo da pista, e nos recuos.



10. Impressão Geral

10.1 Princípio

No fim da folha de classificação dos Juízes há cinco pontos para julgar a Impressão Geral, onde é observado todo o conjunto e sua apresentação.

10.2 Andamentos

Regularidade e franqueza (em caso de 4 cavalos, manutenção do andamento por todos os cavalos). A qualidade dos andamentos de cada movimento é marcada na figura própria. A nota para a impressão geral deve refletir os andamentos e transições ao longo de toda a prova.

10.3 Impulsão

O avançar com atividade e vigor, o emprego dos posteriores, (nos 4 cavalos, tandens ou parelha, o trabalho de todos os cavalos). O nível da impulsão pode variar entre as figuras e os andamentos, mas a nota da impulsão deve refletir a prestação dos cavalos ao longo da Prova.

10.4 Obediência e Leveza

Resposta às ajudas, de boa vontade e sem resistência. Correção na curvatura.

10.5 Concorrente

Emprego das ajudas, maneira de usar as rédeas e o chicote, posição no assento, precisão das figuras. A nota deve refletir o nível permanente da precisão e qualidade das transições.

10.6 Apresentação

10.6.1 A aparência do concorrente e dos grooms, a limpeza, o ajuste, o condizer e condição dos cavalos, carro e arreio.

10.6.2 Se o Concorrente, Groom(s), carro ou arreio não cumprirem com estas regras, ou se houver alguma falta no equipamento ou traje, o Presidente do Júri de Terreno anotará 5 pontos de penalização.



11. PONTUAÇÃO

11.1 Pontos

Serão atribuídos pontos até 10 para cada figura e para cada uma das partes da Impressão

Geral, nas bases seguintes:

10: Excelente	4: Insuficiente
9: Muito Bom	3: Quase mal
8: Bom	2: Mal
7: Bastante bom	1: Muito mal
6: Satisfatório	0: Não executado
5: Suficiente	

11.2 Erros de Prova

Se um Concorrente tenta realizar uma figura, ou tenta manter o andamento requerido, e não consegue, mas não se desvia do traçado, O Presidente do Júri pode julgá-lo ou como “erro de percurso” ou pode decidir deixar ao critério dos juízes a nota para essa figura. Se um Concorrente não faz nenhum esforço para executar uma figura numa Prova então pode ser julgado como um Erro de Prova ou como um Erro de Percurso à discrição do Presidente do Júri.

11.3 Erro de Percurso

11.3.1 É “Erro de Percurso” quando o Concorrente se desvia do traçado requerido ou quando a figura é executada num andamento errado, ou omitido igualmente.

11.3.2 Se o concorrente fizer um Erro de Percurso, O Presidente do Júri tocará a campainha e deve parar o concorrente. O Concorrente deve então recomeçar a Prova desde o ponto em que se enganou. Se o Concorrente tiver alguma dúvida, poderá pedir ao Presidente que o ajude a recomeçar sem qualquer penalização.



11.4 Arreio Partido ou Solto

Se as rédeas, a lança, os puxadores ou tirantes se soltarem ou partirem, ou se o cavalo passar uma perna por cima da lança, do tirante ou do varal, o Presidente do júri deve tocar a campainha e o Groom deve apear-se e ligá-los ou corrigir conforme o caso. O Concorrente será penalizado por apear do Groom.

11.5 Desobediência

Qualquer resistência no movimento para diante, escoicear ou empinar-se é considerado uma desobediência e será penalizado pelo Juiz em C, do seguinte modo:

- 1º Incidente..... 5 pontos
- 2º Incidente.....10 pontos
- 3º Incidente..... Eliminação

12. RESUMO DAS PENALIZAÇÕES NAS PROVAS DE ADESTRAMENTO

12.1 Entrada antes do toque ou atrasado Possível Eliminação

12.2 Entrar na pista sem o chicote 10 pontos de penalização

12.3 Deixar cair ou pousar o chicote 10 pontos de penalização

12.4 Apresentação incompleta do Condutor 5 pontos de penalização

12.5 Apresentação incompleta do groom 5 pontos de penalização

12.6 Erro de percurso:

Primeiro incidente 5 pontos de penalização

Segundo incidente 10 pontos de penalização

Terceiro incidente Eliminação



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

12.7 Parte do conjunto sair da pista durante uma figura Penalização na nota por falta de precisão

12.8 A atrelagem completa sair fora da pista Eliminação.

12.9 Apear groom(s)

Primeiro incidente	5 pontos de penalização
Segundo incidente	10 pontos de penalização
Terceiro incidente	Eliminação

12.10 Apear do condutor 20 pontos de penalização

12.11 Claudicação do cavalo Desclassificação do cavalo e eliminação do concorrente.

12.12 Uso de caneleiras, ligas ou cloches (cavalo será 10 pontos de penalização inspecionado no fim da prova)

12.13 Assistência do exterior Eliminação

12.14 Desobediência:

Primeiro incidente	5 pontos de penalização
Segundo incidente	10 pontos de penalização
Terceiro incidente	Eliminação

13. CLASSIFICAÇÃO

13.1 As notas individuais dadas por cada Juiz em cada movimento e para a Impressão Geral serão adicionadas em conjunto e divididas pelo número de juízes para obter a pontuação média.

13.2 As penalizações só são atribuídas pelo Presidente do Júri colocado em C. Quaisquer Penalizações, serão deduzidas da média total e o total será deduzido de 160 a fim de obter as penalizações para a Prova.

13.3 A pontuação será calculada com 2 casas decimais.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO

13.4 O concorrente com menor pontuação em penalizações será o vencedor da Prova.

14. Premiação-Ranking da Confederação Brasileira de Hipismo

14.1 Serão premiados no Ranking da CBH, condutores com maior somatória de pontos durante o ano, desde que tenha participado de pelo menos 2 provas no ano, e que tenham mais de 1 concorrente inscritos nas mesmas.

14.2 Para as categorias Mini-mirim e Mirim, serão premiados condutores que tenham participado de pelo menos 2 provas, sem número mínimo de inscritos.