

FEI
Fédération Equestre
Internationale



Regras para Eventos de Salto

22^a edição
efetiva em 1º de Janeiro de 2006

*Copyright © 2006 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*

Preâmbulo

As presentes regras se tornam efetivas em 1º de Janeiro de 2006. 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 de este 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 em tomarem uma decisão baseada no bom senso e “fair play”, utilizando toda assistência técnica disponível, incluindo gravações oficiais em vídeo (é considerada uma gravação oficial em vídeo, aquela feita por uma equipe de TV ou empresa especializada contratada pelo comitê organizador) 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 aquela na qual o conjunto de cavalo e competidor é testado sob várias condições, sobre um 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 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 9 (nove) (oito anos para os WEG 2006) anos de idade..

Cavalos inscritos em Jogos Regionais, Campeonatos Continentais e Finais de Copa do Mundo devem ter no mínimo 8 (oito) anos de idade. Cavalos inscritos em CSIO 3* - 5* e CSI 3* - 5* devem ter no mínimo 7 (sete) anos de idade. No entanto, competições reservadas à participação de cavalos de 6 (seis) anos de idade poderão ser realizadas nestes eventos. Cavalos inscritos em CSIO 1* - 2* e CSI 1* - 2* devem ter no mínimo 6 (seis) anos de idade.

8. A altura máxima dos obstáculos na primeira volta de qualquer competição que tem lugar dentro de um evento classificado como CSI 1* de acordo com o Art. 106.5 do Regulamento Geral, não poderá exceder 1,40 m, enquanto que em um evento classificado como CSI 2* , a altura correspondente não poderá ultrapassar 1,45 m. O mencionado não se aplica a provas de 6 barras e potência.

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.

A pista para um evento "Indoor" deve ter no mínimo 1.200 m², com uma largura mínima do lado curto de 20 m. Uma pista para uma competição ao ar livre deve ter no mínimo 4.000 m², com uma largura mínima do lado curto de 50 m. Exceção a esta regra poderá ser autorizada pelo Departamento de Salto da FEI.

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.

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 bandeirolas vermelhas e bandeirolas 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 poderá acarretar 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, refugio ou desvio conta como uma tentativa. Se houver refugio na primeira tentativa, com derrube ou deslocamento do obstáculo, este deve ser recomposto e o competidor estará ser 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 (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 e acionar a contagem regressiva de 45 segundos mostrados na cronometragem do placar ou em outro mostrador ao lado da pista.

A contagem regressiva de 45 segundos define o tempo que o competidor

tem reservado antes de iniciar o seu percurso. O Júri de Campo tem o direito de interromper a contagem regressiva de 45 segundos, em caso de aparecerem circunstâncias imprevistas. Quedas, desobediências, etc. que vierem a ocorrer entre o sinal de partida e o momento no qual o competidor cruzar a linha de partida na direção correta não serão penalizadas. Após o sino ter sido tocado, cruzar a linha de partida na direção correta pela segunda vez antes de saltar o primeiro obstáculo, é contado como uma desobediência. Sob condições especiais no entanto, somente em eventos “Indoor” , o Júri de Campo tem o direito de não ativar a partida, ou cancelar o procedimento de partida, dar novo sinal de início, e acionar novamente 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:

Artigo 204 PERCURSO E SUA MEDIÇÃO

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).

7. O percurso é iniciado quando o competidor cruza a linha de partida pela primeira vez no sentido correto, após o sino ter sido tocado. O tempo de percurso do competidor inicia sua contagem ou quando cruzar a linha de partida ou quando a contagem regressiva de 45 segundos mencionada no Artigo 203.1.2. expirar, sempre o ocorrer primeiro.

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.

Conforme previsto no art. 136.3 do Regulamento Geral, um obstáculo patrocinado é aquele no qual entre as suas bandeirolas exista material de propaganda ou um produto, ou a representação de um produto de patrocinador. Caso material de propaganda ou produto ocupe mais de 0,5 m² do paraflanco, ele é igualmente considerado patrocinado. Não mais de 30% dos esforços, arredondado para o próximo número inteiro podem ser obstáculos patrocinados.

Esta regra se aplica também a Campeonatos Mundiais e Regionais, e a finais da Copa do Mundo. O Delegado Técnico deve aprovar o desenho e a construção de todos obstáculos no que se refere à segurança e conformidade técnica.

O número de obstáculos patrocinados poderá ser aumentado para até 50% em acordo com o Coordenador do Comitê de Salto, o Diretor de Esportes da FEI, o Diretor Comercial e o Gerente do Departamento de Salto.

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, banqueta 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 de trás. Ganchos de segurança devem ser usados também na pista de aquecimento.

É de responsabilidade do Juiz Estrangeiro ou do Delegado Técnico se cientificar 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 bandeiras for derrubada ou deslocada, cabe ao Juiz de Rio decidir se houve ou não um desvio, dependendo do lado da bandeira por onde o cavalo passou. Se a decisão for por um desvio, o sino deve ser tocado e o cronômetro parado enquanto a bandeira que foi derrubada ou deslocada é recolocada e 6 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 um obstáculo vertical com altura máxima de 1,50 m, e com número qualquer de varas, poderá ser colocado sobre o rio. Todas as varas deverão estar apoiadas em ganchos de segurança aprovados pela FEI. O obstáculo vertical não deverá ser posicionado a mais de 2,00 m da frente deste obstáculo. Ele deverá ser julgado como um obstáculo em largura e não como rio, e por este motivo não deverão ser usadas ripas ou fitas ou qualquer outro objeto para definir seus limites.

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 ou desvio, 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 conseqüência 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 artigo 213.2., 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 banqueta, talude ou rampa, exceto banquetas 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 refugio, desvio ou queda, aplica-se o seguinte procedimento (224.3.):

- Se a desobediência ocorrer na parte fechada, o competidor deve saltar para fora na direção do percurso;
- Se a desobediência 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 6 segundos. Se dentro do cercado ele refuga, o competidor deve saltar para fora na direção do percurso. A penalização de 6 segundos é acrescida quando o cronômetro é acionado, e o competidor termina seu 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. Neste caso também, em sua tentativa seguinte, não é obrigado a saltar o obstáculo onde o refugio ou desvio ocorreu. Poderá da mesma forma, saltar o obstáculo de sua escolha.

2. Bandeirolas 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 penalizados como tais (236 e 239):

1.1. Um refugo;

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. É também considerada uma desobediência circundar o último obstáculo saltado, salvo se o plano de percurso indicar o traçado de tal forma.

2. Não são considerados como desobediência:

2.1. Fazer voltas durante no máximo de 45 segundos depois de um refugo ou desvio (independente da necessidade do obstáculo ser recomposto ou não) para se posicionar para saltar um obstáculo;

Artigo 220 DESVIO DO PERCURSO

1. Há desvio do percurso quando o competidor:

1.1. Não segua o traçado como estabelecido no plano de percurso afixado;

1.2. Não cruzar a linha de partida ou a de chegada entre as bandeiras 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. 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.

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 bandeiras 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. É considerado um desvio, e deve ser penalizado como tal, um cavalo ou qualquer parte dele ultrapassar a linha prolongada do obstáculo a ser saltado, de um elemento de uma combinação, ou da linha de chegada, ou de uma passagem obrigatória.

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 refugio 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.

Artigo 225 AJUDA NÃO AUTORIZADA

1. Qualquer intervenção física por um terceiro, entre a passagem pela linha de partida 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 considerada como uma ajuda não autorizada.

2. Em certos casos excepcionais, o Júri de Campo pode autorizar o competidor a entrar na pista a pé ou com a ajuda de outra pessoa, sem que isso seja considerado como ajuda não autorizada.

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

CAPÍTULO V Tempo e Velocidade

Artigo 226 TEMPO DE PERCURSO

1. 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 de tempo (232), se houver.

2. Inicia no momento exato em que o competidor montado cruza a linha de partida, na 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 competidor montado cruza a linha de chegada no sentido correto, após ter saltado o último obstáculo.

3. Um display ao lado da pista, claramente visível pelo competidor, deve mostrar a contagem regressiva dos 45 segundos.

Artigo 227 TEMPO CONCEDIDO

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 (ver detalhes no Memorandum para Eventos Internacionais de Salto). Uma gravação em vídeo nunca deve ser usada para estabelecer o tempo de um percurso de um competidor.

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. O cronômetro será reiniciado quando o competidor passar pelo ponto onde o cronômetro foi parado. Exceção em caso de desobediência com derrube, quando art. 232.1 se aplica.

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 um erro de percurso, de um desvio ou um refugio.
2. Desobediências durante o tempo interrompido não são penalizadas.
3. 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; Quando o obstáculo estiver recomposto, o sino é tocado indicando que o percurso está pronto, e o competidor pode continuar a sua volta. Ele será penalizado por um refugio e serão somados 6 segundos de correção de tempo ao tempo gasto pelo competidor para completar seu percurso. O cronômetro será acionado no momento em que o cavalo sair do chão no obstáculo onde ocorreu o refugio. Caso a desobediência ocorra no segundo ou posterior elemento de uma combinação, o cronômetro será acionado quando o cavalo deixar o chão no primeiro elemento.

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 6 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. Mínimo de 350 m por minuto e máximo de 400 m por minuto. Em pistas "Indoor" a velocidade pode ser reduzida para 325 m por minuto.

1.2. Provas de Potência e Destreza: não é exigida velocidade mínima;

1.3. Grande Prêmio: 375 m por minuto no mínimo e 400 m por minuto no máximo, para provas ao ar livre e 350 m por minuto para "Indoor";

1.4. Copa das Nações: 400 m por minuto para Copas das Nações ***** e ***** ao ar livre; 375 m por minuto para Copas das Nações *** ao ar livre, 350 m por minuto para Copas das Nações ** e * e para todas as Copas das Nações "Indoor".

CAPÍTULO VI Tabelas de Penalidades

Artigo 235 FALTAS

1. Faltas cometidas entre a linha de partida e a linha de chegada devem ser levadas em consideração.
2. As desobediências cometidas durante o tempo em que o percurso estiver interrompido (231.3) não são penalizadas.
3. Desobediências, quedas, etc. que ocorrerem entre o sinal de partida e o momento que o competidor cruzar a linha de partida no sentido correto não são penalizadas.

Artigo 236 TABELA A

1. Faltas são penalizadas em pontos de penalização ou por eliminação de acordo com as tabelas dispostas neste capítulo.:

Primeira desobediência	4 pontos	
Obstáculo derrubado ao saltar	4 pontos	
Uma ou mais patas na água ou na cinta que define os limites do "Rio" na recepção	4 pontos	
Primeira queda do cavalo ou do competidor ou de ambos em todas as competições	eliminação	
Segunda desobediência ou outras infrações descritas no artigo 240	eliminação	
Exceder o tempo concedido nos percursos iniciais e 2º percursos e desempates sem cronômetro	1 ponto por cada quatro segundos iniciados	
Exceder o tempo concedido no desempate ao cronômetro	1 ponto por cada segundo ou fração de segundo iniciada	
Exceder o tempo limite	eliminação	

2. Penalidades por desobediências são cumulativas, não somente no mesmo obstáculo mas também ao longo de todo percurso.

Artigo 237 RESULTADOS PELA TABELA A

A soma das penalidades por faltas nos obstáculos e das penalidades de tempo dá o resultado obtido pelo competidor em seu percurso. O tempo pode ser levado em consideração para desempatar a igualdade para o primeiro lugar e/ou as classificações seguintes conforme as condições estabelecidas para a competição.

Artigo 238 FORMAS DE ESTABELEECER OS RESULTADOS DE ACORDO COM A TABELA A:

1. Competições não ao cronômetro

1.1. Os competidores em igualdade de penalidades dividem os prêmios. Dependendo das condições das competições, pode haver um ou dois desempates sem cronômetro para aqueles com igualdade de penalidades no primeiro lugar.

1.2. Uma competição sem cronômetro, com tempo concedido, mas em caso de igualdade de penalidades para o primeiro lugar haverá um desempate ao cronômetro. Os demais competidores serão classificados de acordo com suas penalidades do percurso inicial.

1.3. Uma competição sem cronômetro, com tempo concedido, mas em caso de igualdade de penalidades para o primeiro lugar haverá um primeiro desempate sem cronômetro, e em caso de nova igualdade de penalidades no primeiro lugar, haverá um segundo desempate ao cronômetro. Os demais competidores serão classificados de acordo com suas penalidades no primeiro desempate e se necessário no percurso inicial.

2. Competições ao cronômetro

2.1. Os competidores com igualdade de penalidades para qualquer lugar são classificados de acordo com o tempo gasto para completar o percurso. No caso de igualdade de penalidades e de tempo para o primeiro lugar, poderá haver um desempate ao cronômetro sobre com um percurso reduzido com obstáculos que poderão ser alargados e/ou elevados de acordo com o previsto no programa.

2.2. Uma competição ao cronômetro, mas no caso de igualdade de penalidades para o primeiro lugar, haverá um desempate ao cronômetro. Os demais competidores serão classificados de acordo com as penalidades e o tempo do percurso inicial. Em competições menores, o desempate poderá ser julgado pela Tabela C, se o programa assim prever.

2.3. Uma competição ao cronômetro conforme em 2.2., no entanto caso no primeiro desempate ao cronômetro, houver competidores com igualdade de penalidades para o primeiro lugar, haverá um segundo desempate ao cronômetro. Os demais competidores serão classificados de acordo com suas penalidades e tempo do primeiro desempate e se necessário, suas penalidades e tempo do percurso inicial.

3. Em todas competições nas quais as classificações forem estabelecidas ao cronômetro, no caso de igualdade de penalidades e tempo para o primeiro lugar, pode ser feito um desempate sobre um percurso reduzido de obstáculos que podem ser aumentados em altura e/ou em largura, dependendo das prescrições do programa. Se não houver previsão de desempate no programa, subentender-se-á que esta competição será sem desempate (Art. 245.56).

4. Se num desempate ao cronômetro, no qual se registre o tempo em centésimos de segundo, dois ou mais competidores tiverem exatamente o mesmo resultado, não poderá ser feito um segundo desempate. Estes competidores serão classificados empatados (245.6).

5. Em nenhuma circunstância o número de desempates na mesma competição, sob os parágrafos 1.1, e 2.1 acima pode ser superior a dois.

Artigo 239 - TABELA C

1. Faltas sob a Tabela C são penalizadas em segundos que são somados ao tempo gasto pelo competidor para realizar seu percurso, ou por eliminação.

2. Penalidades pela Tabela C

Obstáculo derrubado ao saltar, uma ou mais patas na água ou na cinta que define os limites do "Rio" no lado da recepção	4 segundos (3 segundos para competições em duas fases, de eliminações sucessivas, e para qualquer desempate pela Tabela C)
---	--

Primeira desobediência	nenhuma
Primeira desobediência, com derrube e/ou deslocamento do obstáculo	correção de tempo 6 segundos

Segunda desobediência ou outras infrações

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 obstáculo, ou para saltar o último obstáculo e passar pela linha de chegada;

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

refugio ou desvio (Art. 212.3), 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 bandeiras, 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);

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

3.25. queda do cavaleiro ou cavalo durante o percurso (224,236 e 239)

3.26. 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 autorizado a 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 (174.6.4);

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 (174.6.3).

2. Todas as multas impostas pelo Júri de Campo são debitadas á 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.

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 infringam 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 de um comissário.

É obrigatório efetuar controle de caneleiras e boleteiras em todos cavalos participantes de um Grande Prêmio, Copa das Nações e durante a competição com a maior premiação em espécie em cada evento. É recomendado efetuar controle de caneleiras e boleteiras durante outras competições. Para o procedimento de controle de caneleiras e

boleteiras, veja o Manual de Comissários de Salto.

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.

Os competidores devem participar do desempate com o mesmo cavalo da volta inicial.

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 os 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.

A cavalos que tenham perdido sua ferradura antes de iniciar seu percurso inicial em uma competição com desempate, será dada uma posição de partida mais à frente. Em um desempate ao cavalo que perder a ferradura antes de sua participação será concedido um número de partida três posições à frente. Caso o cavalo em questão não tiver sua ferradura recolocada neste prazo, é deixada a critério do Júri de

Campo a decisão de se ele deve receber uma posição ainda mais à frente na partida, ou se ele deve ser eliminado.

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.

3. 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.

Caso menos de cinco países inscreveram equipes para um CSIO, o convite poderá ser estendido para a inclusão de duas equipes por país (incluindo o anfitrião). Antes do início do evento, o mais tardar durante a reunião técnica, cada país com duas equipes deverá indicar a equipe que compete pelos pontos das Copas das Nações.

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 ante-programa, 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 às 8 (oito) equipes melhor classificadas na lista de classificação do Troféu das Nações.

5. Podem ser convidados, nas mesmas condições oferecidas às 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.

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 serão 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. O sorteio para a ordem de entrada

1.1. Campeonatos/CSIO - equipes e individuais:

1.1.-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.

1.1.2. 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;

1.1.3. 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;

1.1.4. 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 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 de CSI * e CSI **, desde que tenham no mínimo 16 anos de idade completos.

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 aseado 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 fixação com três pontos 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 ou bege claro, capacete, botas pretas ou botas pretas com borda castanha. 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. Caso não seja usada a casaca, as camisas deverão ter mangas, longas ou curtas.

1.6. Segundo previsto no Art. 136 do Regulamento Geral, civis tem a permissão de exibir a logomarca de seu patrocinador na posição vertical

no meio de seu capacete. Esta logomarca não deve ter comprimento maior de 25 cm nem largura maior de 5 cm.

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

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

1.9. 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.). Os Comitês Organizadores devem decidir antes do início de cada competição se os competidores deverão saudar ou não.

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. Não existem restrições a tipos de embocaduras. No entanto, o Júri de Campo poderá, baseado em informações veterinárias, proibir o uso de embocaduras que possam causar ferimentos nos cavalos.

As rédeas devem ser presas à embocadura ou diretamente às 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.

1.5. O uso de “amarrador” de língua é proibido.

1.6. O uso de rédeas “alemãs” ou rédeas “de atar” é proibido da pista de competição.

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 na próxima página)

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

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. Em CSI*, ** e *** e em todos eventos CSI para Juniores e Jovens Cavaleiros o Júri de Apelação é opcional.

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.

6. Comissários

As áreas de treinamento e de aquecimento devem estar sempre supervisionadas. Ao menos um comissário deverá estar presente sempre quando elas estão em uso, para se assegurar que as regras estão sendo observadas. Um comissário chefe deve ser indicado para qualquer evento internacional. Para eventos internacionais nos Grupos I e II, ele deverá ser escolhido da lista de comissários FEI. Para os seguintes eventos internacionais, realizados fora do Grupo I, II e da América do Norte, o comissário chefe deverá ter no mínimo os status abaixo:

CSIOI, CSI Campeonatos para Juniores, Mirins e Jovens Cavaleiros	Juiz Nacional ou Desenhador de Percursos Nacional
Jogos, Campeonatos Mundiais, Continentais ou Regionais de Seniores	Juiz Internacional ou Candidato Internacional Desenhador de Percursos Internacional ou Candidato Internacional
Finais da Copa do Mundo	

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. Caso haja regras definidas para a qualificação do conjunto cavaleiro/cavalo para o Grande Prêmio de um CSIO ou CSI, é obrigatório que todas competições qualificativas sejam disputadas pela Tabela "A" ao cronômetro, ou pela Tabela "A" com um ou dois desempates.

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.

5.4. Em um evento da Super Liga, o Grande Prêmio deverá ser julgado de acordo com uma das fórmulas seguintes: 238.2.2 (ao cronômetro, com um desempate ao cronômetro) ou artigo 273.3.3 (duas voltas) ou artigo 273.3.1. (duas voltas e um desempate). O número de esforços na primeira volta é limitado a quinze e a nove na segunda volta.

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 refugo 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:

- 1.1. Uma Copa das Nações só pode ser organizada por ocasião de um CSIO. Em princípio, a temporada europeia 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:

	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 às 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.

Caso todas as FN estiverem autorizadas a inscrever individuais adicionalmente a suas equipes, a substituição de um membro da equipe, desde que o número de membros das equipes a participar for quatro, por um individual está autorizada em caso de doença ou acidente.

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. Qualquer um dos quatro integrantes das equipes poderá participar do 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 cronómetro 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 seis segundos e o sino tocado de acordo.

6. Quando o competidor não saltar na primeira tentativa o obstáculo em que o cronómetro 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 COMPETIÇÕES DE REVEZAMENTOS

1. Geral

1.1. Estas competições destinam-se a equipas de dois ou três competidores. Os integrantes das equipas entram juntos na pista.

1.2. O percurso mostrado no plano deve ser completado consecutivamente, conforme o número de membros da equipa.

1.3. O competidor que transpuser a linha de partida deve saltar o

primeiro obstáculo e o cavaleiro que saltar o último obstáculo deve cruzar a linha de chegada. Se a linha de chegada for cruzada por um concorrente depois que outro concorrente tiver saltado o penúltimo obstáculo, a equipe será eliminada.

1.4. O tempo de percurso é tomado a partir do momento em que o primeiro competidor cruzar a linha de partida até que o último membro da equipe cruzar a linha de chegada.

1.5. O tempo concedido é baseado na velocidade para a competição e a extensão do percurso multiplicada pelo número de membros das equipes

1.6. Se durante os percursos são cometidas desobediências com derrubes, as correções de tempo devem ser somadas ao tempo gasto para completar os percursos (232).

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

1.8. A segunda desobediência de qualquer membro da equipe ou a primeira queda de um competidor/cavalo elimina a equipe inteira.

1.9. 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.

Competições de revezamento devem ser realizadas como segue:

2. Revezamento Normal

2.1. 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.

2.2. Assim que os anteriores do cavalo de seu colega de equipe tiverem tocado o solo, após o salto do último obstáculo, o próximo competidor poderá iniciar seu percurso.

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 de obstáculos dentro do tempo total fixado, e o primeiro integrante da equipe recomeça um percurso caso o tempo total fixado não tenha expirado ainda.

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

3.2.5. Se, durante o percurso, forem cometidas desobediências com derrube, os 6 segundos de correção de tempo devem ser abatidos do tempo total fixado.

4. Revezamentos sucessivos à americana

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 competidores se revezam um ao outro a cada falta cometida, até que o percurso tenha sido completado tantas vezes quanto o número de integrantes de cada equipe.

5. Revezamentos opcionais à americana

5.1. Nesta competição os competidores podem se revezar livremente durante a competição, no entanto o revezamento é obrigatório, indicado pelo toque do sino, quando cada competidor terminou seu percurso, ou no ponto no qual uma falta foi cometida.

5.2. Revezamentos opcionais são julgados pela Tabela C.

Artigo 269 COMPETIÇÃO DE DIFICULDADES PROGRESSIVAS

1. Esta competição realiza-se sobre 6, 8 ou 10 obstáculos, de dificuldades crescentes. Não são permitidas combinações de obstáculos. A dificuldade crescente não é somente em função da altura e largura dos obstáculos, mas também função da dificuldade do traçado.

2. São dados pontos de bonificação como se segue: 1 ponto pelo obstáculo nº 1 não derrubado, 2 pontos pelo nº 2, 3 pontos pelo nº 3, etc., com um total de 21, 36 ou 55 pontos. Nenhum ponto é dado por obstáculo derrubado. Outras faltas que não derrubadas, são penalizadas como na Tabela A.

3. 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 de seis obstáculos, que poderão ser aumentados em altura e/ou largura. Os obstáculos do 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 bandeirolas, 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 bandeirolas, 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. Há duas maneiras de se usar um Coringa.

12.1. Pode ser previsto no percurso um obstáculo devidamente demarcado por bandeirolas e identificado como 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.

12.2. O Coringa não faz parte do percurso inicial. Após o tempo fixado se esgotar, o sino é tocado encerrando o percurso do competidor. Ele deverá cruzar a linha de chegada, para ter o seu tempo registrado, e terá então 20 segundos dentro dos quais ele poderá tentar saltar o Coringa uma vez. Duzentos pontos lhe serão creditados, caso o obstáculo seja saltado corretamente, no entanto duzentos pontos serão subtraídos de seu total de pontos se ele for derrubado.

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 refugio 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 6.4 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 através de um 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, serão disputadas sem tempo, se julgadas pela Tabela "A". Cada falta, de qualquer natureza (derrube, refugo, desvio) é penalizada com um ponto.. Não obstante o acima, em caso de um refugo com ou sem derrube, o competidor deve continuar seu percurso sem saltar esse obstáculo ou esperar que seja recomposto. Caso a competição seja julgada pela Tabela "A" ele será penalizado com um ponto. Um competidor que passar por um obstáculo sem saltar-lo ou tentar saltar-lo será eliminado. Caso a competição esteja sendo julgada pela Tabela "C", 3 segundos serão somados ao seu tempo neste caso. Qualquer infração prevista no artigo 240 acarretará a eliminação.

7. Sendo a competição julgada pela Tabela C, cada falta será penalizada com três segundos.

8. O competidor que tiver o menor número de pontos e que, em caso de igualdade de 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 vencedor. Os concorrentes derrotados nas diferentes etapas são classificados empatados.

9. Um Membro do Júri de Campo deve ser posicionado na linha de partida para dar o sinal de partida e outro na linha de chegada para decidir qual o competidor que cruzou primeiro essa linha.

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

11. Se a competição for julgada pela Tabela C, deverá haver um equipamento de cronometragem separado para cada competidor.

12. A ordem de partida nas etapas eliminatórias será definida de acordo com a tabela constante no Anexo V (16 ou 8, conforme as condições do programa).

Artigo 273 COMPETIÇÕES EM DUAS VOLTAS

1. Esta competição compreende, com a mesma velocidade, dois percursos idênticos ou diferentes, quer em traçado quer no número de obstáculos, quer em dimensões dos obstáculos. Cada competidor deve participar com o mesmo cavalo. Os competidores, que não participarem do segundo percurso não podem ser classificados. Competidores que forem eliminados ou tiverem desistido no primeiro percurso não podem participar do segundo e não deverão ser classificados.

2. Todos os competidores devem participar da primeira volta. Os seguintes prosseguem na segunda volta, conforme as condições estipuladas no programa:

2.1. ou todos os concorrentes;

2.2. 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 primeiro percurso (penalidades e tempo ou somente penalidades, conforme as condições do programa).

3. O julgamento desta competição deve estar especificada no programa, de acordo com uma das seguintes fórmulas:

Primeira volta	Segunda volta	Desempate	
<u>Tabela A</u>	<u>Tabela A</u>	<u>Ordem de partida</u>	<u>Ordem de partida</u>
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	Ao 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 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	De acordo com as penalidades na segunda fase e, se necessário, da primeira fase.
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	De acordo com as penalidades e o tempo da segunda fase, e se necessário as faltas e tempo da primeira fase
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 COM VOLTA DA VITÓRIA

1. Competição com duas voltas e uma volta da vitória.

1.1. 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.

1.2. 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.

1.3. O percurso da segunda volta pode ser diferente do da primeira.

1.4. O percurso da volta da vitória deve ser reduzido sobre obstáculos da primeira e/ou segunda volta.

1.5. 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.

1.6. Na volta da vitória todos competidores partem com 0 penalidades.

1.7. As três voltas desta competição são julgadas pela Tabela A ao cronômetro.

1.8. 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.

1.9. Caso um competidor qualificado para a volta da vitória não participar desta, ele não será substituído.

1.9. Caso um competidor qualificado para a volta da vitória não participar desta, ele não será substituído.

2. Competição com uma volta e volta da vitória (competidores da volta da vitória partem com 0 penalidades)

2.1. Nesta competição os 10 melhores competidores (no mínimo 25% dos participantes, e em todos casos todos sem penalização) 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.

2.2. Na volta da vitória todos competidores partem com 0 penalidades.

2.3. Ambas as voltas desta competição são julgadas pela Tabela A ao cronômetro.

2.4. 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.

2.5. Caso um competidor qualificado para a volta da vitória não participar desta, ele não será substituído.

3. Competição com uma volta e volta da vitória (competidores da volta da vitória levam suas penalidades)

3.1. Nesta competição os 10 melhores competidores (no mínimo 25% dos participantes, e em todos casos todos sem penalização) 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.

3.2. As penalidades da volta inicial serão levadas para a volta da vitória.

3.3. Ambas as voltas desta competição são julgadas pela Tabela A ao cronômetro.

3.4. 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.

3.5. 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. Se julgada pela Tabela "C" não há tempo concedido, somente um tempo limite. Este tempo limite poderá ser aumentado, a critério do Júri de Campo, caso a extensão do percurso exceda os parâmetros de fixação de tempo limite conforme o artigo 239.3.

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 1* /2* em um país estrangeiro, e todos os cavalos inscritos em eventos CSI 3* 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 1*/2* 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.