

REGULAMENTO GERAL DE CONCURSOS E COMPETIÇÕES DA RAÇA QUARTO DE MILHA



Abril 2020



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CRIADORES DE CAVALO QUARTO DE MILHA
RUA DONA GERMAINE BURCHARD, 355 CEP:05002-061 SÃO PAULO SP FONE: 11 3864.0800
www.abqm.com.br



REGULAMENTO GERAL DE CONCURSOS E COMPETIÇÕES

Abril 2020

ÍNDICE GERAL

| Assunto..... | Itens | Página |
|--|---------------------|---------------|
| 1 - Introdução | 1.01 a 1.06 | 5 |
| 2 - Objetivos | 2.01 a 2.03 | 5 a 6 |
| 3 - O Bem Estar do Cavalo Quarto de Milha..... | 3.01 a 3.06 | 6 a 9 |
| 4 - Disposições Gerais e permanentes | 4.01 a 4.07 | 9 a 10 |
| 5 - Definições..... | 5.01 a 5.06 | 10 |
| 6 - Classe Aberta..... | 6.01 a 6.06 | 10 a 13 |
| 7 - Classe Amador..... | 7.01 a 7.18 | 14 a 17 |
| 8 - Classe Jovem | 8.01 a 8.13 | 17 a 20 |
| 9 - Categorias para Principiantes..... | 9.01 a 9.11 | 20 a 22 |
| 10 - Congresso Brasileiro..... | 10.01 a 10.08 | 22 a 23 |
| 11 - Campeonato Nacional..... | 11.01 a 11.11 | 23 a 25 |
| 12 - Copa dos Campeões | 12.01 a 12.08 | 25 a 27 |
| 13 - Potro do Futuro | 13.01 a 13.13 | 27 a 28 |
| 14 - Derby | 14.01 a 14.10 | 29 |
| 15 - Provas e Eventos Oficializados | 15.01 a 15.17 | 29 a 33 |
| 16 - Inscrições em Provas e Eventos | 16.01 a 16.12 | 33 a 34 |
| 17 - Participações em Provas e Eventos..... | 17.01 a 17.18 | 34 a 37 |
| 18 - Resultados das Provas ou Eventos | 18.01 a 18.03 | 37 |
| 19 - Premiações | 19.01 a 19.03 | 37 a 38 |

| | | |
|--|---------------------|-----------|
| 20 - Pontuação no Registro de Mérito | 20.01 a 20.12 | 38 a 40 |
| 21 - Títulos Oficiais ABQM..... | 21.01 a 21.06 | 40 a 45 |
| 22 - Os Juízes Seus Direitos e Deveres | 22.01 a 22.46 | 45 a 51 |
| 23 - Conduta Proibida..... | 23.01 a 23.08 | 51 a 54 |
| 23 - Regulamento Antidoping | 23.09 a 23.21 | 54 a 61 |
| 24 - Equipamentos | 24.01 a 24.14 | 61 a 67 |
| 25 - Trajes | 25.01 a 25.05 | 67 |
| 26 - Movimentos | 26.01 | 67 a 68 |
| 27 - Claudicação (Manqueira) | 27.01 a 27.02 | 68 |
| 28 - Conformação | 28.01 a 28.20 | 68 a 72 |
| 28 - Performance Halter | 28.21 | 72 |
| 29 - Provas de Trabalho..... | 29.01 a 29.16 | 72 a 73 |
| 30 - Apartação | 30.01 a 30.23 | 73 a 80 |
| 31 - Provas de Laço..... | 31.01 e 31.02 | 80 a 81 |
| 31 - Laço Individual (Técnico)..... | 31.03 | 81 a 84 |
| 31 - Laço Individual (Cronometrado)..... | 31.04 | 84 a 86 |
| 31 - Breakaway Roping..... | 31.05 | 86 a 87 |
| 31 - Laço Cabeça e Pé | 31.06 | 87 a 88 |
| 31 - Laço Cabeça..... | 31.07 | 89 a 90 |
| 31 - Laço Pé | 31.08 | 90 a 91 |
| 31 - Laço em Dupla (Cronometrado)..... | 31.09 | 91 a 93 |
| 31 - Laço Comprido | 31.10 | 94 a 98 |
| 31 - Laço Comprido (Técnico)..... | 31.11 | 98 a 100 |
| 32 - Maneabilidade e Velocidade | 32.01 a 32.10 | 100 a 104 |
| 33 - Ranch Sorting | 33.01 a 33.18 | 105 a 109 |
| 34 - Rédeas | 34.01 a 34.05 | 110 a 114 |
| 34 - Rédeas - Percursos 1 a 12..... | | 114 a 126 |
| 35 - Seis Balizas..... | 35.01 a 35.11 | 127 a 128 |

| | | |
|--|---------------------|-----------|
| 36 - Team Penning..... | 36.01 a 36.15 | 129 a 134 |
| 37 - Três Tambores..... | 37.01 a 37.12 | 135 a 137 |
| 38 - Cinco Tambores..... | 38.01 a 38.15 | 138 a 139 |
| 39 - Western Pleasure | 39.01 a 39.15 | 139 a 142 |
| 40 - Working Cow Horse..... | 40.01 a 40.06 | 142 a 148 |
| 40 - Working Cow Horse - Percursos 1 a 12..... | | 149 a 160 |
| 41 - Vaquejada..... | 41.01 a 41.28 | 161 a 166 |
| 42 - Corridas | 42.01 a 42.34 | 166 a 171 |

Regulamento de Conformação e Provas de Trabalho

1 - Introdução

1.01 - O presente regulamento foi elaborado pela Associação Brasileira de Criadores de Cavalo Quarto de Milha – ABQM - e seu desenvolvimento levou em conta o Manual Oficial de Regras e Regulamentos da American Quarter Horse Association – AQHA -, com o qual está em perfeita consonância.

1.02 - Este regulamento será o único utilizado em todos os eventos oficiais e oficializados pela Associação Brasileira de Criadores de Cavalo Quarto de Milha.

1.03 - Os eventos aprovados pela ABQM, na qualidade de eventos oficiais, são regidos por regras que, prioritariamente, visam garantir a segurança e o bem-estar dos animais envolvidos no evento, incluindo bovinos, cavalos Quarto de Milha, bem como apresentadores e cavaleiros que estiverem participando das provas.

1.04 - A ABQM deve ser um centro de informações para seus associados e para o público em geral com relação a assuntos pertinentes a eventos, provas, corridas, concursos, projetos que visem o aprimoramento da raça e o desenvolvimento da indústria do Quarto de Milha no Brasil.

1.05 - Em caso de dúvida deste regulamento, a interpretação do mesmo será efetuada somente pela Diretoria Executiva da ABQM ou quem por ela indicado.

1.06 - A ABQM não assume responsabilidade pela segurança dos participantes nos eventos oficiais ou em eventos oficializados. A organização do evento é responsável pela segurança do participante. A organização do evento solicita a aprovação da ABQM em base voluntária, concordando em realizá-lo de acordo com as normas da ABQM, que são destinadas a promover uma competição justa, visando pontuar os animais no Registro de Mérito.

2 – Objetivos

2.01 – O objetivo deste regulamento é normatizar e padronizar em todo o território brasileiro a apresentação e o julgamento das provas do cavalo Quarto de Milha. Isso para que se possa avaliar com justiça, transparência e equidade o grau de aprimoramento e de desenvolvimento do cavalo Quarto de Milha através da realização de provas de Conformação, Corrida e/ou provas de Trabalho, o que visa à outorga de títulos e valores que premiem os melhores animais.

2.02 – Objetiva estimular os criadores e os proprietários de cavalos Quarto de Milha por meio do reconhecimento e da outorga de prêmios aos melhores animais.

2.03 – Esses eventos públicos objetivam orientar os criadores quanto aos avanços obtidos no cruzamento de diversas genéticas para a obtenção de animais ideais, com habilidades específicas para atuarem nas diversas provas disponíveis.

3 - Manifesto da política: "O bem-estar do cavalo Quarto de Milha"

3.01 - A ABQM deve proporcionar aos seus associados serviços que busquem sempre a valorização e que estimulem a aquisição, propriedade e participação do cavalo Quarto de Milha, e luta para gerar o crescimento do seu quadro de associados por intermédio de marketing, promoção, publicidade e propaganda do cavalo Quarto de Milha. Além disso, a ABQM protege ativamente o bem-estar e a integridade dos cavalos Quarto de Milha, dos bovinos utilizados nas competições, conforme evidenciado pelo seguinte **Manifesto de Postura da ABQM**:

3.02 - A missão da Associação Brasileira de Criadores de Cavalo Quarto de Milha – ABQM – é fomentar a raça Quarto de Milha em todo o território nacional por meio de realizações de eventos e apoio a núcleos e associações afiliadas, preservar o padrão da raça e prestar serviços com excelência, gerando valores para os associados, criadores, colaboradores e sociedade.

. Além disso, a ABQM estimula a posse e a participação do cavalo Quarto de Milha, protege-o ativamente através do estabelecimento e imposição ao cumprimento de regras rígidas, as quais regem todo e qualquer evento oficializado pela ABQM a fim de refletir a habilidade natural do animal. Para atingir esse objetivo, a ABQM acha-se comprometida com as seguintes crenças:

- a) Todo cavalo Quarto de Milha, e todos os animais (bovinos), deverão, em qualquer ocasião, ser tratados de modo humanitário, com dignidade, respeito e compaixão.
- b) As rígidas regras estabelecidas e impostas pela ABQM obrigam os criadores, proprietários, treinadores e apresentadores a se manterem constantemente responsáveis pelo bem-estar e pelo tratamento humanitário, que deve ser dispensado aos cavalos Quarto de Milha confiados aos seus cuidados.
- c) Acima de tudo, o bem-estar do cavalo Quarto de Milha é de importância primordial em relação a outras considerações; sendo que o desenvolvimento contínuo de procedimentos que garantam à raça e outros animais envolvidos em eventos da ABQM um tratamento humanitário, além de uma competição justa, supera todas as outras preocupações.

3.03 – Procedimentos disciplinares - As penalidades previstas no presente regulamento serão automaticamente aplicadas pela Diretoria Executiva sem prejuízo de posterior apresentação de recurso junto ao Conselho de Administração da ABQM.

3.04 - As regras da ABQM pertinentes à proibição de drogas, alterações cirúrgicas ou o tratamento não humanitário ao cavalo preveem, por parte do apresentador, treinador, participante e/ou proprietário, a inteira responsabilidade pela condição física do animal; ficando, dessa forma, o apresentador, participante e/ou proprietário sujeito à punição disciplinar eventual, mediante a constatação dos seguintes fatos: comprovação - através de testes de laboratório - da presença de tais drogas; a existência de alterações cirúrgicas ou de quaisquer vestígios que denunciem o tratamento não humanitário ao animal.

3.05 - A ABQM reserva-se o direito de efetuar, de maneira autônoma, ação disciplinar ou sanções contra indivíduos que, sob sua jurisdição, venham a participar de eventos ou provas oficiais e oficializados. A Diretoria Executiva poderá agravar ou iniciar a suspensão, multar e/ou penalizar os infratores constantes das regras e regulamentos da Associação, bem como aqueles sob outras jurisdições; aí incluindo os proprietários e arrendatários que tenham colocado o cuidado e a custódia de seus cavalos nas mãos desses infratores reincidentes.

3.06 - Todos os eventos da ABQM são regidos por regras formuladas de modo a garantir a segurança e o bem-estar dos cavalos Quarto de Milha e de todo o gado utilizados nas competições, tais como:

- a) Conduta proibida: Enuncia uma visão geral acerca do ponto de vista da ABQM sobre a conduta antiesportiva e/ou o tratamento desumano do cavalo;
- b) Manqueira e movimento: O cavalo Quarto de Milha é facilmente identificado graças à sua conformação única, que proporciona à raça grande versatilidade e capacidade de desempenho atlético. Tendo isso em mente, a manqueira torna-se um fator da mais alta importância. A avaliação da manqueira é o fator principal para se julgar os cavalos Quarto de Milha que competem nas provas realizadas nas pistas; sendo, mais tarde, essa avaliação reforçada nos Cursos de Formação e Reciclagens de Juízes da ABQM.
- c) Provas com gado (bovinos): Nas provas com gado, a ABQM luta para salvaguardar tanto o bem-estar do gado como o bem-estar do cavalo e do cavaleiro que estiverem competindo nessas modalidades. Exige-se um veterinário de prontidão em todos os eventos, incentivando os responsáveis por tais eventos a fornecerem os equipamentos e os medicamentos adequados, antevendo a possibilidade de acidentes com ferimentos.

. Para o ingresso dos animais nos recintos de concentração serão exigidos:

- Os competentes atestados de vacinação contra a febre aftosa, exame de brucelose e tuberculose, bem como, no caso de fêmeas abaixo de 24 meses, comprovação de vacinação de brucelose;
- Não serão admitidos nos eventos animais que apresentem qualquer tipo de doença, deficiência física ou ferimento que os impossibilitem de participar das provas;
- Recomenda-se que os currais, onde o gado será agrupado, durante os eventos, sejam de tamanho adequado para a quantidade de gado prevista, que tenham abrigo contra sol e chuva, que tenham água corrente e alimentação suficiente para o trato desses animais;
- Todo gado deverá estar em forma, saudável e apropriado para o uso intencionado;
- O transporte e o manejo dos animais devem ser feitos de acordo com as práticas para o bem-estar animal. O transporte dos animais até o local do evento será feito em veículos apropriados para essa finalidade e de acordo com a espécie;
- Os veículos de transporte deverão oferecer conforto aos animais, não sendo permitida a superlotação para evitar que os animais cheguem estressados;
- Os embarcadouros de recebimento dos animais devem ter largura e altura adequadas, evitando-se colisões dos animais e consequentes hematomas e de forma a facilitar a entrada dos animais no veículo de transporte. A rampa de acesso deve ter inclinação suave e o último lance deve ser construído na horizontal; as paredes da rampa de acesso e do embarcadouro devem ser vedadas nas laterais para facilitar o embarque e desembarque; deve haver o nivelamento do piso de saída do embarcadouro com o piso da carroceria do veículo transportador.
- Caso ocorra algum ferimento nos locais de prova, o animal deverá imediatamente ser retirado da pista de competição, transportado por equipe especializada com acompanhamento do veterinário responsável que prestará os primeiros socorros.
- Tanto em Apartação como em Team Penning e Ranch Sorting, prescreve-se um número ideal de cabeças de gado para cada tipo de prova; sendo que cada lote de gado não pode ser utilizado mais de uma vez numa mesma rodada. O gado que é utilizado na prova de Working Cow Horse só pode ser usado uma única vez dentro da mesma rodada. O gado utilizado em provas de Laço não poderá ser usado em provas de outras modalidades. Em todas as provas de Laço de Cabeça e de Pé, os chifres do gado deverão ser protegidos

por capas. Existem regras adicionais neste manual que descrevem as orientações específicas para cada modalidade com relação aos cuidados apropriados com o gado e com o seu manejo.

- Provas de Velocidade: Durante o transcurso de algum evento cronometrado, inclusive as provas de Tambor e de Baliza, os competidores poderão utilizar um relho ou pingalim com o intuito de estimular a habilidade natural do animal para correr. Entretanto, em todos os eventos de Velocidade, o juiz poderá, a seu critério, desclassificar o competidor devido ao uso abusivo desse equipamento.

4 - Disposições gerais e permanentes

4.01 - A ABQM tem como objetivo prioritário a realização de provas de Amadores e Jovens, bem como de outras categorias que propiciem o incentivo a principiantes e admiradores da raça Quarto de Milha a competirem.

4.02 - Em todas as provas oficiais e oficializadas da ABQM, somente poderão ser inscritos e nomeados como pertencente à raça “Quarto de Milha” os animais que tenham o **Certificado de Registro** expedido pelo Stud Book da Associação Brasileira de Cavalo Quarto de Milha.

4.03 - Em todos os eventos, para cálculo de idade dos animais considera-se o ano hípico (01/07), de forma que todos os animais completam ano no dia 1º (primeiro) de julho, independentemente de sua data de nascimento.

Exemplo: animal nascido 05/07/2009 - ano hípico 01/07/2012 = 3 (três) anos

Exemplo: animal nascido 05/06/2009 – ano hípico 01/07/2012 = 4 (quatro) anos

4.04 - Em todos os eventos, a idade dos cavaleiros deverá ser considerada a que ele tinha no dia 01/07 do ano hípico do evento.

Exemplo: competidor nascido 05/06/2002 – ano hípico 01/07/2012 = 10 (dez) anos.

Exemplo: competidor nascido 05/07/2002 – ano hípico 01/07/2012 = 9 (nove) anos.

4.05 - A partir de janeiro de 2018 todos os animais Quarto de Milha registrados que participarem de provas oficiais ou oficializadas deverão ser chipados, a ausência do chip acarretará em desclassificação do conjunto.

4.06 - A partir de janeiro de 2018 todos os Núcleos ou Associações exclusivas Quarto de Milha somente terão aprovado o repasse financeiro se todos os competidores participantes forem sócios da ABQM e adimplentes com sua anuidade, mesmo nas categorias não oficiais.

4.07 - A partir de janeiro de 2018 todos os Núcleos ou Associações não exclusivas Quarto de Milha somente terão aprovado o repasse financeiro se todos os competidores participantes com Cavalos Quarto de Milha forem sócios da ABQM e adimplentes com sua anuidade, mesmo nas categorias não oficiais.

Único – Todos os Núcleos e Associações terão uma tolerância de inadimplência de até 2% de todas as inscrições por evento.

5- Definições

5.01 - Eventos Oficiais – São os eventos promovidos pela ABQM e enquadram-se nessa classificação: o Campeonato Nacional, o Congresso Brasileiro, o Potro do Futuro, a Copa dos Campeões, o Derby de Vaquejada e outros que venham a ser criados pela Diretoria Executiva por interesse da ABQM e para o fomento da raça Quarto de Milha.

5.02 - Eventos Oficializados – São aqueles promovidos por outras entidades ou pessoa física, desde que associada à ABQM, tais como: núcleos, associações regionais ou estaduais; associações específicas de modalidades de provas; ou outros que são reconhecidos e aprovados pela ABQM.

5.03 - Provas de Trabalho – São os diferentes tipos de disputas e competições que objetivam mostrar as habilidades e os aspectos funcionais do cavalo Quarto de Milha.

5.04 - Modalidade – É o tipo de prova que é disputada e julgada conforme as regras específicas de cada uma.

5.05 - Classe – É a subdivisão de uma modalidade, levando-se em conta a idade ou a condição do apresentador ou cavaleiro.

5.06 - Categoria – São as divisões de uma classe segundo a idade dos animais e ou cavaleiros que irão participar da prova e/ou suas pontuações.

6 - Classe Aberta

6.01 - Na classe Aberta podem competir todos os cavaleiros ou apresentadores, sendo profissional ou não. Na classe Aberta, o profissional que apresentar o animal não precisa, necessariamente, ser seu proprietário, bastando que o competidor seja sócio da ABQM e esteja em situação regular.

6.02 - Em todas as categorias da Classe Aberta, o participante - competidor ou competidora, considerado Amador ou Jovem - deverá montar ou apresentar somente animais de sua propriedade ou que estejam em nome de seus pais, filhos, netos, avós, tutor, tutelado, irmãos, irmã, esposa, enteados, meio-irmão,

meia-irmã, padrasto, madrasta, pais do padrasto; ou de sua corporação, desde que seja indicado um representante legal.

6.03 - A Classe Aberta deverá conter as seguintes divisões de categorias para os cavalos:

- a) **Livre/GP ABQM** – Animais de todas as idades competem juntos (GP ABQM será oferecida apenas nas provas de Seis Balizas e Três Tambores); caso tenha GP ABQM, não haverá Aberta Livre no mesmo evento.
- b) **Júnior** – Animais com até 5 (cinco) anos de idade hípica
- c) **Sênior** – Animais com 6 (seis) anos hípicos ou mais
- d) **Iniciante** - Exclusiva para cavalos com 3 (três) anos hípicos completos (oferecida nas provas de Apartação, Laço Cabeça, Laço Pé, Laço Individual Técnico, Laço Comprido Técnico, Ranch Sorting, Team Penning, Rédeas, Working Cow Horse, Seis Balizas e Três Tambores).
- e) **Castrados** – Machos Puros de Origem ou Puros por Cruza, Castrados Cirurgicamente e com anotação feita no registro do animal pelo Stud Book da ABQM.

6.04 - A Classe Aberta deverá conter as seguintes divisões de categorias para os cavaleiros:

- a) **Livre** - Sem divisão de idade e sexo dos competidores.

. Nas provas de Seis Balizas, Três Tambores, Cinco Tambores e Maneabilidade e Velocidade será exigido peso mínimo de 75 (setenta e cinco) quilos para o competidor juntamente com seu arreamento, podendo, entretanto, levar peso extra; a pesagem, quando solicitada pelo juiz oficial, deverá ocorrer imediatamente após a participação do competidor.

Único: As ferraduras não são consideradas parte do equipamento para efeito de pesagem.

- b) **Categoria Feminina** - Exclusiva para mulheres de qualquer idade, profissionais ou não. Nas provas de Seis Balizas e Três Tambores, quando houver a categoria feminina, será exigido peso mínimo de 65 (sessenta e cinco) quilos para a competidora juntamente com seu arreamento, podendo, entretanto, levar peso extra; a pesagem, quando solicitada pelo juiz oficial, deverá ocorrer imediatamente após a participação do competidor.

Único: As ferraduras não são consideradas parte do equipamento para efeito de pesagem.

- c) **Aberta Master** – Exclusiva para competidores com 50 anos hípicos ou mais;

d) **Profissional Light 100** – Exclusiva para competidores profissionais nas modalidades de Seis Balizas e Três Tambores (Amadores, Principiantes e Jovens não são permitidos) que não atingiram 100 pontos em Registro de Mérito pela ABQM em provas oficiais e oficializadas na somatória de todas as suas participações na Classe Aberta, de acordo com cada grupo de provas. Após iniciar nessa categoria, ao atingir 100 pontos na somatória de todas as provas e categorias em que participou na Classe Aberta, de acordo com cada grupo de provas, passará automaticamente para as demais categorias da Classe Aberta e não competirá mais como Profissional Light. Caso a pontuação seja atingida no decorrer do ano hípico, o competidor deverá permanecer na categoria Profissional Light até o término do ano hípico (30/06).

e) **Profissional Light 50** – Exclusiva para competidores profissionais nas modalidades de Apartação, Laço Cabeça, Laço Pé, Laço Comprido, Laço Comprido Técnico e Rédeas (Amadores, Principiantes e Jovens não são permitidos) que não atingiram 50 pontos em Registro de Mérito pela ABQM em provas oficiais e oficializadas na somatória de todas as suas participações na Classe Aberta, de acordo com cada grupo de provas. Após iniciar nessa categoria, o competidor que atingir 50 pontos na somatória de todas as provas e categorias, de acordo com cada grupo de provas, passará automaticamente para as demais Categorias da Classe Aberta e não competirá mais como Profissional Light. Caso a pontuação seja atingida no decorrer do ano hípico, o competidor deverá permanecer na categoria Profissional Light até o término do ano hípico (30/06).

Os pontos de Laço Cabeça e Laço Pé serão contabilizados separadamente.

f) **Profissional Light 35** – Exclusiva para competidores profissionais nas modalidades de Laço Individual e Laço Individual Técnico (Amadores, Principiantes e Jovens não são permitidos) que não atingiram 35 pontos em Registro de Mérito pela ABQM em provas oficiais e oficializadas na somatória de todas as suas participações na Classe Aberta, de acordo com cada grupo de provas. Após iniciar nessa categoria, o competidor que atingir 35 pontos na somatória de todas as provas e categorias, de acordo com cada grupo de provas, passará automaticamente para as demais Categorias da Classe Aberta e não competirá mais como Profissional Light. Caso a pontuação seja atingida no decorrer do ano hípico, o competidor deverá permanecer na categoria Profissional Light até o término do ano hípico (30/06).

g) **Profissional Light 30** – Exclusiva para competidores profissionais na modalidade de Vaquejada (Amadores, Principiantes e Jovens não são permitidos) que não atingiram 30 pontos em Registro de Mérito pela ABQM na Classe Aberta na posição em que esta competindo (puxador ou esteira). Após iniciar nessa categoria, o competidor que atingir 30 pontos na somatória de todas as provas e categorias passará automaticamente para as demais Categorias da Classe Aberta e não competirá mais como Profissional Light. Caso a pontuação seja atingida no

decorrer do ano hípico, o competidor deverá permanecer na categoria Profissional Light até o término do ano hípico (30/06)

h) **Profissional Light Castrado** - Machos Puros de Origem ou Puros por Cruza, Castrados Cirurgicamente e com anotação feita no registro do animal pelo Stud Book da ABQM, essa categoria segue os mesmos critérios das categorias Aberta Light, mas exclusiva para animais castrados.

i) **Profissional Light** - Exclusiva para competidores profissionais na modalidade de Laço em Dupla (Amadores, Principiantes e Jovens não são permitidos) e que sejam considerados handicap de até 3,5 (três e meio) bois. O handicap utilizado como referência será o HNLD (Handicap Nacional de Laço Dupla), ou outro handicap que seja aprovado pela ABQM.

Único: Nas categorias Light 100, Light 50, Light 35, Light 30, light castrado e Light não há divisão de idades para os cavalos; será considerada Livre. (animais de todas as idades competem juntos)

. O competidor da Profissional Light poderá participar na Classe Aberta e os pontos que obtiver serão somados até o limite de 100, 50 ou 30 pontos.

. O uso de patrocínio por competidores profissionais na Classe Aberta está liberado, porém fica desde já estabelecido que a ABQM, quando for necessário, reserva-se ao direito de padronizar o tamanho dos logotipos que os competidores poderão usar nos eventos oficiais. Quando isso ocorrer, os competidores serão informados com antecedência.

6.05 - O competidor que deixar de ser Profissional Light em uma determinada modalidade, poderá ser Profissional Light em outra, desde que seja de grupos diferentes de provas.

6.06 - Grupos de Provas:

1. Conformação, Perfomance Halter e Western Pleasure;
2. Rédeas e Working Cow Horse;
3. Três Tambores, Seis Balizas, Maneabilidade e Velocidade e Cinco Tambores;
4. Team penning, Ranch Sorting e Apartação;
5. Laço Individual, Laço Individual Técnico, Laço Cabeça, Laço Pé, Laço em Dupla, Laço Comprido, Laço Comprido Técnico, Bulldog e Breakaway Roping.

7 - Classe Amador

Único: Na classe Amador compete animais de todas as idades, sem divisão, denominada Livre.

7.01 - A condição de Amador é um compromisso de boa fé entre o competidor e a ABQM.

. O competidor Amador é definido como o individuo sócio da ABQM que tenha 19 (dezenove) anos ou mais no dia 1º (primeiro) de julho do ano hípico corrente; que não julgou, apresentou, treinou, ensinou ou tenha auxiliado no treinamento, direta ou indiretamente, de um cavalo (sendo de qualquer raça), nos três anos anteriores à sua participação na Classe Amador.

. O competidor amador que receber remuneração de qualquer natureza perderá sua condição de amador.

Obs.: O pagamento de taxas de inscrições por qualquer pessoa que não o próprio amador, seus familiares ou sua corporação é considerado remuneração.

7.02 - Qualquer juiz do quadro da ABQM ou de outra associação de equinos, ou treinadores (de qualquer modalidade ou raça de cavalos) é inelegível para participar da Classe Amadora.

. Todos os competidores que não são Amadores, em qualquer modalidade, serão inelegíveis para a classe Amador.

7.03 - O falso testemunho para se tornar Amador será motivo para julgamento pela ABQM, e este terá penalização com suspensão, multa e/ou expulsão do quadro de sócios. Não obstante, o processo de julgamento, a Diretoria Executiva suspenderá preventivamente a condição de Amador.

7.04 - O Competidor ou competidora da Classe Amador somente poderá montar ou apresentar animais de sua propriedade ou que estejam em nome de seus pais, filhos, netos, avós, tutor, tutelado, irmãos, irmã, esposa, enteados, meio-irmão, meia-irmã, padrasto, madrasta, pais do padrasto/madrasta, sogro, sogra, genro e nora; ou de sua corporação, desde que seja indicado um representante legal.

. Na Classe Amador não é permitido ao Amador apresentar animais de copropriedade.

7.05 - Qualquer acontecimento descrito abaixo é motivo de suspensão da condição de Amador por um período de 3 (três) anos a ser aplicada pela Diretoria Executiva, sem prejuízo de posterior apresentação de recurso junto ao Conselho de Administração da ABQM.

a) Apresentar animais de terceiros na Classe Aberta em qualquer competição oficial ou oficializada pela ABQM. Nesse caso, na

primeira ocorrência, o competidor receberá uma carta de advertência, e em caso de reincidência será suspensa a condição de Amador.

- b) Apresentar animais de terceiros na Classe Amador em qualquer competição oficial ou oficializada pela ABQM. Nesse caso, na primeira ocorrência, além da desclassificação automática, o competidor receberá uma carta de advertência, e em caso de reincidência será suspensa a condição de Amador.
- c) Adestrar, ou ajudar no adestramento e/ou treinamento de animais de terceiros.
- d) Quando o competidor apresentar um animal em que tenha sido caracterizada simulação de transferência, o competidor ficará suspenso da condição de Amador, o animal ficará suspenso por 1 (um) ano e o proprietário e o competidor que simularam a transferência pagarão multa pecuniária de 1 (um) salário mínimo cada.

Não será considerada simulação de transferência quando o animal é arrendado e retorna para seu proprietário anterior. A transferência alienada será considerada, mesmo aquela cuja alienação foi cancelada.

7.06 - Se houver número suficiente de participantes em determinadas modalidades de Trabalho é recomendado que seja feita a divisão da Classe Amador em grupos de idade para que se tenha uma competição mais equilibrada.

7.07 - Se somente formar uma categoria para competir sem divisão de idade, a categoria será denominada Amador de 19 (dezenove) anos ou mais. Neste caso, quando forem provas de Seis Balizas, Três Tambores, Cinco Tambores e Maneabilidade e Velocidade, é exigido peso mínimo de 75 (setenta e cinco) quilos para o competidor juntamente com seu arreamento, podendo, entretanto, levar peso extra.

Único: As ferraduras não são consideradas parte do equipamento para efeito de pesagem.

7.08 - Se houver divisão de idade, 2 (dois) grupos deverão ser formados, da seguinte forma:

- a) Classe Amador – a partir de 19 (dezenove) anos hípicos;
- b) Classe Amador Master A – a partir de 40 (quarenta) anos hípicos.

7.09 - Se houver divisão de idade, 3 (três) grupos deverão ser formados, da seguinte forma:

- a) Classe Amador – a partir de 19 (dezenove) anos hípicos;
- b) Classe Amador Master A – a partir de 40 (quarenta) anos hípicos;
- c) Classe Amador Master B – a partir de 50 (cinquenta) anos hípicos.

Único: Para ambas as categorias nas provas de Seis Balizas, Três Tambores, Cinco Tambores e Maneabilidade e Velocidade será exigido peso mínimo de 75 (setenta e cinco) quilos para o competidor juntamente com seu arreamento, podendo, entretanto, levar peso extra.

. O competidor (a) da Categoria Master A pode se inscrever na Categoria Amador, o competidor da Categoria Master B pode se inscrever nas Categorias Amador e Master A.

7.10 - Amador Light 100 – Exclusivo nas modalidades de Seis Balizas, Três Tambores, Ranch Sorting, Team Penning, Laço Individual e Laço Individual Técnico para competidores amadores que tenham 19 (dezenove) anos hípicos ou mais no dia 01/07 e que não atingiram 100 pontos na ABQM.

. Após iniciar nessa categoria, o competidor Amador Light que atingir 100 pontos na somatória de todas as modalidades e categorias em que participou, de acordo com cada grupo de provas, passará automaticamente para a Classe Amador. Caso a pontuação seja atingida no decorrer do ano hípico, o competidor deverá permanecer na categoria Amador Light até o término do ano hípico (30/06).

7.11 - Amador Light 35 – Exclusivo nas modalidades de Laço Comprido e Laço Comprido Técnico, para competidores amadores que tenham 19 (dezenove) anos hípicos ou mais no dia 01/07 e que não atingiram 35 pontos na ABQM.

. Após iniciar nessa categoria, o competidor Amador Light que atingir 35 pontos na somatória de todas as modalidades e categorias em que participou, de acordo com cada grupo de provas, passará automaticamente para a Classe Amador. Caso a pontuação seja atingida no decorrer do ano hípico, o competidor deverá permanecer na categoria Amador Light até o término do ano hípico (30/06).

7.12 – Amador Light 30 – Exclusivo nas modalidades de Vaquejada, para competidores amadores que tenham 19 (dezenove) anos hípicos ou mais no dia 01/07 e que não atingiram 30 pontos na ABQM na posição em que esta competindo (puxador ou esteira).

. Após iniciar nessa categoria, o competidor Amador Light que atingir 30 pontos na somatória de todas as provas e categorias em que participou, de acordo com cada grupo de provas, passará automaticamente para a Classe Amador. Caso a pontuação seja atingida no decorrer do ano hípico, o competidor deverá permanecer na categoria Amador Light até o término do ano hípico (30/06).

7.13 - Amador Light - Exclusiva para as provas de Laço Cabeça, Pé e Dupla, para competidores amadores que tenham 19 (dezenove) anos ou mais no dia 01/07, e que sejam considerados de handicap de até 2 (dois) bois elite. O handicap utilizado como referência será o HNLD (Handicap Nacional de Laço Dupla), ou outro handicap que seja aprovado pela ABQM.

7.14 - Na Classe Amador não é permitido a troca de nome dos cavaleiros durante o evento.

7.15 - Em Conformação, sempre que um mesmo apresentador Amador classificar mais de um animal na Classe Amador para disputar o Grande Campeonato e Reservado Grande Campeonato, somente outros apresentadores Amadores poderão mostrar os animais além do próprio Amador que originalmente os classificou.

7.16 – Amador Animal Castrado - Machos Puros de Origem ou Puros por Cruza, Castrados Cirurgicamente e com anotação feita no registro do animal pelo Stud Book da ABQM, exclusivo para as modalidades de Apartação, Laço Cabeça, Laço Pé, Laço em Dupla, Laço Individual, Laço Individual Técnico, Laço Comprido, Laço Comprido Técnico, Ranch Sorting, Team Penning, Vaquejada, Rédeas, Cinco Tambores, Maneabilidade e Velocidade, Seis Balizas, Três Tambores e Working Cow Horse e Western Pleasure.

7.17 - O competidor que deixar de ser light em uma determinada modalidade, poderá ser light em outra, desde que seja de grupos diferentes de provas.

7.18 - Grupos de Provas:

6. Conformação, Perfomance Halter e Western Pleasure;
7. Rédeas e Working Cow Horse;
8. Três Tambores, Seis Balizas, Maneabilidade e Velocidade e Cinco Tambores;
9. Team penning, Ranch Sorting e Apartação;
10. Laço Individual, Laço Individual Técnico, Laço Cabeça, Laço Pé, Laço em Dupla, Laço Comprido, Laço Comprido Técnico, Bulldog e Breakaway Roping.

8 - Classe Jovem

Único: Na classe Jovem, competem animais de todas as idades, sem divisão, denominada Livre.

8.01 - Jovem é definido como o indivíduo sócio da ABQM que tenha 18 (dezoito) anos ou menos no dia 1º (primeiro) de julho do ano hípico corrente.

. O competidor da Classe Jovem não poderá ter treinado, ensinado ou auxiliado, direta ou indiretamente, o treinamento de um cavalo (sendo de qualquer raça).

. O competidor jovem que receber remuneração de qualquer natureza perderá sua condição de jovem.

Obs.: O pagamento de taxas de inscrições por qualquer pessoa que não o próprio Jovem, seus familiares ou sua corporação, é considerada remuneração.

8.02 - Jovens que completem 19 (dezenove) anos depois do dia 1^a (primeiro) de julho terão o direito de participar na classe Jovem até o fim do ano hípico, ou seja, 30 (trinta) de junho do ano seguinte.

8.03 - Qualquer pessoa considerada Profissional em qualquer modalidade será inelegível para a classe Jovem de Trabalho e ou de Conformação.

8.04 - A solicitação para aprovação de uma pessoa na Classe Jovem deve ser verdadeira e correta em todos os detalhes. O falso testemunho da condição de jovem será motivo para julgamento pela ABQM, e este terá penalização com suspensão, multa e/ou expulsão do quadro de sócios.

8.05 – Considerações:

a) Montar ou apresentar somente animal de sua propriedade ou de propriedade de seus pais, avós, tutor, irmãos, meio-irmão, meia-irmã, padrasto, madrasta, pais do padrasto ou pais da madrasta.

b) Não é permitido ao Jovem apresentar animais de copropriedade.

8.06 - É proibida a participação de garanhões nas classes de Jovens em todas as categorias de Conformação. Nas provas de Trabalho, somente cavaleiros com 14 (quatorze) anos (considerar a idade no dia do evento) poderão apresentar garanhões.

8.07 - Qualquer treinador é inelegível para participar da Classe Jovem, mesmo que tenha menos de 18 anos de idade.

8.08 - Qualquer acontecimento descrito abaixo é motivo de suspensão da condição de Jovem por um período de 3 (três) anos, a ser aplicada pela Diretoria Executiva, sem prejuízo de posterior apresentação de recurso junto ao Conselho de Administração da ABQM.

a) Apresentar animais de terceiros na Classe Aberta em qualquer competição oficial ou oficializada pela ABQM. Nesse caso, na primeira ocorrência, o competidor receberá uma carta de advertência, e em caso de reincidência será suspensa a condição de Jovem.

- b) Apresentar animais de terceiros na Classe Jovem em qualquer competição oficial ou oficializada pela ABQM. Nesse caso, na primeira ocorrência, além da desclassificação automática, o competidor receberá uma carta de advertência, e em caso de reincidência será suspensa a condição de Jovem.
- c) Adestrar ou ajudar no adestramento e/ou treinamento de animais de terceiros.

8.09 - Em Conformação, sempre que um mesmo apresentador classificar mais de um animal na Classe Jovem para disputar o Grande Campeonato e Reservado Grande Campeonato, somente outros apresentadores Jovens poderão mostrar os animais além do próprio Jovem que originalmente os classificou.

8.10 - Na Classe Jovem não é permitida em hipótese alguma a troca de nome dos cavaleiros durante o evento.

8.11 – Em todos os eventos, se houver número suficiente de participantes em determinadas modalidades de Trabalho, é recomendado que seja feita a divisão da Classe Jovem, em grupos de idade para os cavaleiros, visando obter uma competição mais justa e equilibrada.

- a) Se somente uma categoria for formada – deverá ser denominada Jovem - dezoito anos ou menos -, sendo que nas provas de Seis Balizas, Três Tambores, Cinco Tambores e Maneabilidade e Velocidade será exigido peso mínimo de 75 (setenta e cinco) quilos para o competidor juntamente com seu arreamento, podendo, entretanto, levar peso extra.

Único: As ferraduras não são consideradas parte do equipamento para efeito de pesagem.

- b) Se houver a necessidade de se dividir em 2 (dois) grupos, a divisão será da seguinte forma:
 - 13 (treze) anos ou menos
 - 14 (quatorze) a 18 (dezoito) anos
- c) Se houver a necessidade de se dividir em 3 (três) grupos, a divisão será da seguinte forma:
 - 11 (onze) anos ou menos (A) – Uso obrigatório de Capacete
 - 12 (doze) a 14 (quatorze) anos (B)
 - 15 (quinze) a 18 dezoito) anos (C)

Único: Nas opções de divisão B e C não será exigido peso mínimo aos competidores.

8.12 - Se a organização do evento oferecer a modalidade de Conformação para Jovens, as categorias de idade dos animais serão as mesmas oferecidas na Classe Aberta para as Fêmeas ou para os Castrados, ou poderão ser formadas as categorias da seguinte forma:

- a) Fêmeas de 2 (dois) anos ou menos;
- b) Fêmeas de 3 (três) anos ou mais;
- c) Castrados de 2 (dois) anos ou menos;
- d) Castrados de 3 (três) anos ou menos.

8.13 – Jovem Animal Castrado – Machos Puros de Origem ou Puros por Cruza, Castrados Cirurgicamente e com anotação feita no registro do animal pelo Stud Book da ABQM, exclusivo para as modalidades de Apartação, Laço Cabeça, Laço Pé, Laço em Dupla, Laço Individual, Laço Individual Técnico, Laço Comprido, Laço Comprido Técnico, Ranch Sorting, Team Penning, Vaquejada, Rédeas, Cinco Tambores, Maneabilidade e Velocidade Seis Balizas, Três Tambores, Working Cow Horse e Western Pleasure.

Único – Em todas as categorias de Castrados, de todas as classes, exceto as categorias Laço Cabeça Aberta Castrado, Laço Pé Aberta Castrado, Laço Individual Técnico Aberta Castrado, Seis Balizas Aberta Castrado e Três Tambores Aberta Castrado, onde os animais castrados de todas as idades deverão realizar nova inscrição e farão uma passada em separado, a Categoria de Castrado equivalente será na mesma passada das categorias existentes, e os resultados, pontos, premiações, troféus e fivelas serão separados. Não será permitido realizar inscrição somente na Categoria de Castrado. Caso isso ocorra, a inscrição não terá validade.

Por exemplo: o animal castrado que realizar inscrição no GP ABQM, também poderá realizar inscrição no GP ABQM Castrado, sendo que a passada da Categoria GP ABQM valerá para Categoria GP ABQM Castrado;

9 – Categorias para Principiantes

9.01- As categorias para Principiantes serão oferecidas na Classe Amador e na Classe Jovem.

9.02 - Nas categorias de Principiantes, os animais inscritos não serão pontuados em Registro de Mérito. A pontuação será apenas para o cavaleiro para efeito de permanência na categoria.

9.03 - Entende-se como Principiante o indivíduo que está iniciando em uma determinada modalidade, que nunca ensinou, treinou ou auxiliou no treinamento de um animal (de qualquer raça), visando remuneração.

9.04 - O Principiante terá o direito a participar nessa categoria até atingir 15 (quinze) pontos, de acordo com cada grupo de provas. Caso atinja os 15 pontos no transcorrer do ano hípico, poderá permanecer até o final do ano hípico como principiante.

Único: Exclusivamente para as provas de Laço Cabeça, Laço Pé e Laço em Dupla na Classe Amador, na categoria Principiante será utilizado os 15 pontos e o handicap de até 2 (dois) bois elite, para os competidores principiantes. O handicap de referência será o HNLD (Handicap Nacional de Laço Dupla), ou outro handicap que seja escolhido pela ABQM.

Os pontos de Laço Cabeça e Laço Pé serão contabilizados separadamente.

9.05 - Competidores da Classe Jovem Principiante não poderão montar em garanhões. Nas provas de Trabalho, somente cavaleiros com 14 (quatorze) anos ou mais (considerar a idade no dia do evento) poderão apresentar garanhões.

9.06 - Os competidores inscritos na Classe Jovem e na Classe Amador nas categorias de Principiantes poderão montar em animais de terceiros.

9.07 - Perderá imediatamente a condição de Principiante, qualquer cavaleiro que apresentar/montar em animais de terceiros em outras categorias que não sejam as de principiantes.

9.08 - A categoria de Principiante na Classe Amador deverá ser denominada Amador Principiante - dezenove anos ou mais. Exclusivamente nas provas de Seis Balizas, Três Tambores, Cinco Tambores e Maneabilidade e Velocidade será exigido peso mínimo de 75 (setenta e cinco) quilos para o competidor juntamente com seu arreamento, podendo, entretanto, levar peso extra.

Único: As ferraduras não são consideradas parte do equipamento para efeito de pesagem.

9.09 - Para os Jovens Principiantes, se houver número suficiente de participantes em determinadas modalidades de Trabalho, é recomendado que seja feita a divisão da Categoria Principiante em grupos de idade, para que se tenha uma competição mais equilibrada.

- a) Se somente uma categoria for formada, a categoria de Principiante na Classe Jovem deverá ser denominada Jovem Principiante – dezoito anos ou menos. Exclusivamente nas provas de Seis Balizas, Três Tambores, Cinco Tambores e Maneabilidade e Velocidade será exigido peso mínimo de 75 (setenta e cinco) quilos para o competidor juntamente com seu arreamento, podendo, entretanto, levar peso extra.

Único: As ferraduras não são consideradas parte do equipamento para efeito de pesagem.

- b) Se houver a necessidade de se dividir em 2 (dois) grupos, a divisão da categoria Jovem Principiante será da seguinte forma:
 - 13 (treze) anos ou menos (A)
 - 14 (quatorze) a 18 (dezoito) anos (B)
- c) Se houver a necessidade de se dividir em 3 (três) grupos, a divisão da categoria Jovem Principiante será da seguinte forma:
 - 11 (onze) anos ou menos (A) - Uso obrigatório de Capacete
 - 12 (doze) a 14 (quatorze) anos (B)
 - 15 (quinze) a 18 (dezoito) anos (C)
- d) Se houver a necessidade de se dividir em 4 (quatro) grupos, a divisão da categoria Jovem Principiante será da seguinte forma:
 - Mirim – até 8 (oito) anos (uso obrigatório de capacete) (A)
 - Infantil – 9 (nove) a 11 (onze) anos (B) - Uso obrigatório de Capacete
 - 12 (doze) a 14 (quatorze) anos (C)
 - 15 (quinze) a 18 (dezoito) anos (D)

Único: Nas opções de divisão B, C e D não será exigido peso mínimo aos competidores.

9.10 - O competidor que deixar de ser principiante em uma determinada modalidade, poderá ser principiante em outra, desde que seja de grupos diferentes de provas.

9.11 - Grupos de Provas:

- 11. Conformação, Performance Halter e Western Pleasure;
- 12. Rédeas e Working Cow Horse;
- 13. Três Tambores, Seis Balizas, Maneabilidade e Velocidade e Cinco Tambores;
- 14. Team penning, Ranch Sorting e Apartação;
- 15. Laço Individual, Laço Individual Técnico, Laço Cabeça, Laço Pé, Laço em Dupla, Laço Comprido, Laço Comprido Técnico, Bulldog e Breakaway Roping.

10 - Congresso Brasileiro da Raça Quarto de Milha

10.01 - O Congresso Brasileiro da Raça Quarto de Milha é um evento anual e oficial da ABQM que objetiva:

- a) Promover o encontro entre criadores, para o aprimoramento técnico e genético da raça;
- b) Ministrar cursos ou palestras relativos à equinocultura ou técnicas de competições (quando for possível);

- c) Ministrar ensinamentos técnicos de apresentação e de competição com treinadores nacionais ou de outros países;
- d) Ministrar cursos para juízes (quando for possível);
- e) Desenvolver todas as modalidades, categorias e classes de provas constantes no presente Regulamento, sendo que as que não tiverem inscrições, a ABQM poderá promover demonstrações;
- f) Promover demonstrações de outras modalidades de provas inerentes ao cavalo Quarto de Milha, que não aquelas constantes neste regulamento.

10.02 - A data, o ano hípico e o local de realização do Congresso devem ser definidos pela Diretoria da ABQM, levando-se em conta as negociações entre cidades pretendentes e a ABQM, e onde devem sempre prevalecer os interesses da raça Quarto de Milha.

10.03 - As modalidades de provas, categorias e classes a serem disputadas são as definidas neste regulamento.

10.04 - O Congresso Brasileiro da Raça Quarto de Milha terá as inscrições abertas a todos os animais registrados no Stud Book da ABQM, independentemente de terem ou não obtido pontos anteriormente.

10.05 - O Congresso Brasileiro da Raça Quarto de Milha deverá ser realizado em um período fora de exposições.

10.06 - Nas provas do Congresso, para desempate dos 1ºs (primeiros) e 2ºs (segundos) colocados, serão exigidos tantos trabalhos quantos forem necessários, até que terminem os desempates entre os 1ºs (primeiros) e 2ºs (segundos) colocados.

10.07 - Será declarado, em cada modalidade de prova, categoria e classe, um cavalo Campeão e um Reservado Campeão.

10.08 – Sempre que houver na mesma pista disputas das modalidades de Laço Individual e Laço em Dupla, a modalidade de Laço Individual será a primeira a competir.

11 - Campeonato Nacional da Raça Quarto de Milha

11.01 - O Campeonato Nacional da Raça Quarto de Milha é um evento anual e oficial da ABQM que objetiva a competição de animais que possuam pontuação ou participação em provas oficiais anteriores.

11.02 - A data, o ano hípico e o local de realização do Campeonato Nacional devem ser definidos pela Diretoria da ABQM, levando-se em conta as

negociações entre cidades pretendentes e a ABQM, onde sempre devem prevalecer os interesses da raça Quarto de Milha.

11.03 - As modalidades de provas, categorias e classes a serem disputadas são todas aquelas definidas no presente nesse regulamento.

11.04 - O Campeonato Nacional deverá ser realizado em um período fora de exposições.

11.05 - O critério de classificação e participação do Campeonato Nacional será:

- a) Nas modalidades/categorias/classes em que houver até 30 (trinta) inscrições, não haverá classificatória;
- b) Nas modalidades/categorias/classes em que houver de 31 (trinta e um) até 50 (cinquenta) inscrições, serão classificados os 10 (dez) melhores colocados para posterior disputa final;
- c) Nas modalidades/categorias/classes em que houver acima de 50 (cinquenta) inscrições, a cada grupo de 10 (dez), classificam-se mais 2 (duas) melhores colocações para a disputa final. Ou seja, se houver 60 (sessenta) inscrições, classificam-se as 12 (doze) melhores colocações; se houver 70 (setenta) inscrições, classificam-se as 14 (quatorze) melhores colocações e assim por diante;
- d) Em caso de empate na última posição com direito a participar nas finais, todos os animais empatados nessa posição terão direito a competir nas finais;
- e) As participações deverão ocorrer em dias alternados, se possível;
- f) A ordem de entrada nas provas classificatórias será por sorteio; Na ordem de entrada nas finais para as provas de Rédeas, Apartação, Laço Cabeça, Laço Pé, Laço Comprido (Técnico) e Laço Individual (Técnico) deverá haver novo sorteio para as finais;
- g) Nas provas cronometradas, a ordem de entrada deverá ser de acordo com os tempos obtidos na classificatória - do pior para o melhor tempo.

11.06 - Nas provas de Cinco Tambores, Maneabilidade e Velocidade, Rédeas, Working Cow Horse, Conformação, Performance Halter, Laço Comprido, Laço Individual (Cronômetro), Bulldog, Western Pleasure, e em todas as provas das categorias de Principiantes, não haverá disputas finais, valendo para classificação final os resultados obtidos na classificatória.

11.07 - Na prova de Conformação, exclusivamente no Campeonato Nacional, não serão oferecidos os títulos de Grande Campeão e Reservado Grande

Campeão. Desta forma os primeiros e segundos lugares de cada categoria serão proclamados Campeões e Reservados Campeões Nacionais em suas respectivas categorias.

11.08 - Nas provas de Trabalho do Campeonato Nacional para desempate dos 1ºs (primeiros) e 2ºs (segundos) colocados, serão exigidos tantos trabalhos quantos forem necessários, até que terminem os desempates entre os 1ºs (primeiros) e 2ºs (segundos) colocados.

11.09 - Será declarado em cada modalidade/categoria/classe um cavalo Campeão e um Reservado Campeão.

11.10 - A ordem de entrada nas provas finais também será por sorteio. Nos casos de desempate, a ordem de entrada será a mesma da participação anterior.

11.11 – Sempre que houver na mesma pista disputas das modalidades de Laço Individual e Laço em Dupla, a modalidade de Laço em Dupla será a primeira a competir.

12 - Copa dos Campeões da Raça Quarto de Milha

12.01 - A Copa dos Campeões da Raça Quarto de Milha é um evento anual e oficial da ABQM. Tem como objetivo a competição de animais que foram habilitados em eventos promovidos por esta entidade ao longo do ano corrente (Congresso e Nacional), e também dos melhores classificados pelos núcleos e associações reconhecidas pela ABQM, que tiveram seus resultados homologados para contagem de pontos no Registro de Mérito.

12.02 A data, o ano hípico e o local de realização da Copa dos Campeões devem ser definidos pela Diretoria da ABQM, levando-se em conta as negociações entre cidades pretendentes e a ABQM, onde sempre devem prevalecer os interesses da raça Quarto de Milha.

12.03 - Critério de habilitação:

- Estão habilitados automaticamente para a Copa dos Campeões todos os 10 (dez) primeiros lugares do Congresso Brasileiro ou do Campeonato Nacional da ABQM. Nas provas em que houver mais de 50 (cinquenta) inscrições, a cada grupo de 10 (dez), classificam-se mais 2 (duas) melhores colocações para a Copa dos Campeões. Isto é, se houver 60 (sessenta) inscrições classificam-se as 12 (doze) melhores colocações; se houver 70 (setenta) inscrições, classificam-se as 14 (quatorze) melhores colocações e assim por diante;
- Nas categorias de Principiantes, somente serão habilitados os 15 melhores classificados, independentemente do número de inscritos.

- Campeonatos que tenham no mínimo 03 (três) etapas, que sejam organizados por Núcleos e Associações filiadas á ABQM, ou Empresas que sejam Sócios Plenos e exclusivos para animais da Raça Quarto de Milha poderão habilitar para a Copa dos Campeões até 15 (quinze) animais melhores classificados no final do Campeonato.
- Serão considerados “Núcleo Exclusivo Quarto de Milha” todos aqueles que permitirem somente a participação de Animais Quarto de Milha, mesmo nas categorias não oficiais.
- Campeonatos que tenham no mínimo 03 (três) etapas, que sejam organizados por Núcleos, Associações filiadas á ABQM, ou Empresas que sejam Sócios Plenos e que permitem a participação de animais de outras raças ou sem registro poderão habilitar para a Copa dos Campeões somente os 05 (cinco) melhores animais Quarto de Milha classificados no final do Campeonato.
- Serão considerados “Núcleo Não Exclusivo Quarto de Milha” todos aqueles que permitirem a participação de Animais de outras raças ou sem registro.
- A ABQM reconhecerá para habilitação na Copa dos Campeões os Campeonatos que tiverem no mínimo 3 (três) etapas e que as categorias sejam as mesmas realizadas pela ABQM nos eventos oficiais. As etapas deverão ocorrer dentro do ano hípico.

Único: Não serão usados suplentes para a Copa dos Campeões. Caso um determinado animal ou conjunto tenha mais que uma habilitação, não abrirá vaga para outro.

- A habilitação na Classe Aberta será para o cavalo e nas Classes Amador e Jovem para o conjunto cavalo e cavaleiro.
- Nas provas onde participam equipes (Team Penning, Ranch Sorting e Laço em Dupla), a habilitação será individual, não havendo necessidade de se formar as mesmas equipes para participar da Copa dos Campeões.

12.04 - As modalidades de provas, categorias e classes a serem disputadas são todas aquelas definidas no presente regulamento.

12.05 - Nas provas de Trabalho da Copa dos Campeões para desempate dos 1ºs (primeiros) e 2ºs (segundos) colocados serão exigidos tantos trabalhos quantos forem necessários, até que terminem os desempates entre os 1ºs (primeiros) e 2ºs (segundos) colocados.

12.06 - Será declarado em cada modalidade/categoria/classe um cavalo Campeão e um Reservado Campeão.

12.07 – Sempre que houver na mesma pista disputas das modalidades de Laço Individual e Laço em Dupla, as modalidades de Laço Individual e Laço em Dupla farão rodízio na abertura do evento, sendo que a Modalidade de Laço em Dupla vai abrir o Potro do Futuro, Copa dos Campeões e Derby de 2016, a Modalidade de Laço Individual abrirá o Potro do Futuro, Copa dos Campeões e Derby de 2017 e assim sucessivamente sempre obedecendo ao rodízio.

12.08 – A Diretoria Executiva poderá, a título de fomento, permitir a habilitação para a Copa dos Campeões eventos exclusivos da Raça Quarto de Milha que tenha modalidades específicas às quais deseja fomentar.

13 - Potro do Futuro da Raça Quarto de Milha

13.01 - O Potro do Futuro da Raça Quarto de Milha é um evento anual e oficial da ABQM que objetiva a competição de animais que possuam uma determinada idade hípica, específica para cada modalidade de prova.

13.02 - Potro do Futuro de Conformação: Prova exclusiva para animais com 2 (dois) anos hípicos na data de realização do evento; Machos, Fêmeas e Machos Castrados.

13.03 - Potro do Futuro de Corrida: Prova exclusiva para animais com 3 (três) anos hípicos na data de realização do evento.

13.04 - Potro do Futuro de Western Pleasure: Prova exclusiva para animais com 3 (três) anos hípicos na data de realização do evento.

13.05 - Potro do Futuro de Vaquejada: Prova exclusiva para animais com 5 (cinco) anos hípicos na data de realização do evento.

13.06 - Potro do Futuro de Trabalho: Prova para animais com 4 (quatro) anos hípicos na data de realização do evento, para as demais modalidades de provas (Apartação, Rédeas, Working Cow Horse, Laço de Bezerro, Laço Cabeça, Laço Pé, Três Tambores, Seis Balizas, Team Penning, Ranch Sorting e Laço Comprido Técnico).

- a) Nas modalidades/categorias/classes em que houver até 30 (trinta) inscrições, não haverá classificatória;
- b) Nas modalidades/categorias/classes em que houver de 31 (trinta e um) até 50 (cinquenta) inscrições, serão classificados os 10 (dez) melhores colocados para posterior disputa final;
- c) Nas modalidades/categorias/classes em que houver acima de 50 (cinquenta) inscrições, a cada grupo de 10 (dez), classificam-se mais 2 (duas) melhores colocações para a disputa final. Ou seja, se houver 60 (sessenta) inscrições, classificam-se as 12 (doze) melhores colocações;

se houver 70 (setenta) inscrições, classificam-se as 14 (quatorze) melhores colocações e assim por diante;

d) Em caso de empate na última posição com direito a participar das finais, todos os animais empatados nessa posição terão direito a competir nas finais;

e) As participações deverão ocorrer em dias alternados, se possível;

f) A ordem de entrada nas provas classificatórias será por sorteio.

g) Na ordem de entrada das finais, para as provas de Apartação, Laço Cabeça, Laço Pé, Laço Comprido Técnico e Laço Individual Técnico, deverá haver novo sorteio para as finais;

h) Nas provas cronometradas, a ordem de entrada deverá ser de acordo com os tempos obtidos na classificatória - do pior para o melhor tempo.

13.07 - Nas provas de Rédeas, Working Cow Horse, Conformação, Western Pleasure e Bulldog não haverá disputas finais, valendo para classificação final os resultados obtidos na classificatória.

13.08 - No Potro do Futuro não haverá categorias de Principiantes em nenhuma das modalidades.

13.09 - A ordem de entrada nas provas classificatórias será por sorteio.

13.10 - Na ordem de entrada das finais, para as modalidades de Apartação, Laço Cabeça, Laço Pé e Laço Individual Técnico, deverá haver novo sorteio para as finais. Nas provas cronometradas, a ordem de entrada deverá ser de acordo com os tempos obtidos na classificatória - do pior para o melhor.

13.11 - Nas provas do Potro do Futuro de Trabalho, para desempate dos 1ºs (primeiros) e 2ºs (segundos) colocados, serão exigidos tantos trabalhos quantos forem necessários, até que terminem os desempates entre os 1ºs (primeiros) e 2ºs (segundos) colocados.

13.12 - Será declarado em cada modalidade e categoria um cavalo Campeão e um Reservado Campeão.

13.13 – Sempre que houver na mesma pista disputas das modalidades de Laço Individual e Laço em Dupla, as modalidades de Laço Individual e Laço em Dupla farão rodízio na abertura do evento, sendo que a Modalidade de Laço em Dupla vai abrir o Potro do Futuro, Copa dos Campeões e Derby de 2016, a Modalidade de Laço Individual abrirá o Potro do Futuro, Copa dos Campeões e Derby de 2017 e assim sucessivamente sempre obedecendo ao rodízio.

14 – Derby da Raça Quarto de Milha.

14.1 – O Derby da Raça Quarto de Milha é um evento anual e oficial da ABQM que objetiva a competição de animais que possuam 05 (cinco) anos hípicos.

14.2 – A data e o local de realização do Derby devem ser definidos pela Diretoria da ABQM, levando-se em conta as negociações entre cidades pretendentes e a ABQM, onde sempre devem prevalecer os interesses da raça Quarto de Milha.

14.3 – O Derby é exclusivo para animais com 05 (cinco) anos hípicos, Na data da realização do evento.

14.4 – O Derby será para as seguintes modalidades: Apartação, Rédeas, Working Cow Horse, Laço Individual Técnico, Laço Cabeça, Laço Pé, Três Tambores, Seis Balizas, Team Penning e Ranch Sorting.

14.5 – No Derby não há divisão de idade para a formação de categorias de cavaleiros.

14.6 – O Derby é um evento exclusivo para competidores das Classes Aberta, Amador e Jovem.

14.7 – A ordem de entrada será por sorteio, sendo que não haverá fase classificatória.

14.8 – Nas provas do Derby, para desempate dos 1ºs (primeiros) e 2ºs (segundos) colocados, serão exigidos tantos trabalhos quantos forem necessários, até que terminem os desempates entre os 1ºs (primeiros) e 2ºs (segundos) colocados.

14.9 – Será declarado em cada modalidade e categoria um cavalo Campeão e um Reservado Campeão.

14.10 – Sempre que houver na mesma pista disputas das modalidades de Laço Individual e Laço em Dupla, as modalidades de Laço Individual e Laço em Dupla farão rodízio na abertura do evento, sendo que a Modalidade de Laço em Dupla vai abrir o Potro do Futuro, Copa dos Campeões e Derby de 2016, a Modalidade de Laço Individual abrirá o Potro do Futuro, Copa dos Campeões e Derby de 2017 e assim sucessivamente sempre obedecendo ao rodízio.

15 - Provas e Eventos Oficializados

15.01 - As provas ou eventos oficializados têm como objetivo propiciar aos associados da ABQM a participação do cavalo Quarto de Milha em competições com a finalidade de fomentar a raça, além de pontuar os melhores animais classificados no Registro de Mérito da ABQM.

15.02 - Nas provas ou eventos oficializados, o Regulamento Geral de Concursos e Competições da ABQM deve ser o único a ser utilizado.

15.03 - Somente serão reconhecidos como oficializados os eventos e provas promovidos por outras entidades se aprovados previamente pelo Departamento de Esportes da ABQM, e se as regras das categorias oficializadas estiverem em perfeita sintonia com o Regulamento Geral de Concursos e Competições da ABQM.

. Não serão passíveis de oficialização eventos com a mesma modalidade de eventos oficiais da ABQM cujas datas e ou períodos sejam coincidentes.

15.04 - Os eventos aprovados pela ABQM, na qualidade de eventos oficializados, são regidos por regras que prioritariamente visam garantir a segurança e o bem-estar dos cavalos Quarto de Milha e dos apresentadores e cavaleiros que estiverem participando das provas.

15.05 - A ABQM não assume responsabilidade pela segurança dos participantes nos eventos oficializados. A organização do evento é responsável pela segurança do participante. A organização do evento solicita a aprovação da ABQM em base voluntária, concordando em realizar o evento, de acordo com as normas da ABQM, que são destinadas a promover uma competição justa, visando pontuar os animais no Registro de Mérito.

15-06 - Responsabilidades do Organizador do evento:

a) O organizador deverá fazer o pedido de oficialização do evento com até 30 dias de antecedência da data do evento. O pedido de oficialização deve constar nome do evento, local, estado, cidade, juiz oficial, período de realização e as categorias que serão realizadas.

. O Organizador poderá fazer o pedido de oficialização do evento no período de 29 a 15 dias de antecedência da data do evento, nesse caso será cobrado R\$ 200,00 (duzentos reais) por dia de atraso.

. Não será permitido oficializar eventos com menos de 15 dias de antecedência à sua realização.

b) Será permitida a inclusão de categorias fora do prazo de 30 dias de antecedência da data do evento, desde que sua publicidade seja comprovada através de folders de divulgação do evento.

c) O evento poderá ser antecipado, desde que o pedido de antecipação atenda ao período de 30 dias de antecedência à sua realização.

. O Organizador poderá fazer o pedido de antecipação do evento no período de 29 a 15 dias de antecedência da data do evento, nesse caso será cobrado R\$ 200,00 (duzentos reais) por dia de antecipação.

d) O evento poderá ter o estado e cidade de realização alterados, desde que o pedido de alteração atenda ao período de 30 dias de antecedência à sua realização.

e) Somente núcleos, associações filiadas e ou sócios plenos da ABQM é que poderão solicitar oficialização de eventos para contagem de pontos no Registro de Mérito.

f) A ABQM somente reconhecerá os resultados para pontuação no Registro de Mérito das provas que foram informadas no pedido de oficialização.

g) O organizador do evento deverá encaminhar para ABQM, até 15 dias após o término do evento, todos os resultados das categorias solicitadas.

. O envio dos resultados após 15 dias da data do evento, acarretará em multa de 1 salário mínimo para o organizador. Após 30 dias de atraso, a multa será de 2 salários mínimos.

h) Os resultados deverão ser enviados através do Sistema SEQM.

i) A ABQM pode cassar a oficialização ou não reconhecer o resultado de um evento caso haja qualquer irregularidade ou o não cumprimento das regras e normas da Associação.

. O organizador está sujeito a penalidades que podem ser pecuniária e ou de suspensão a ser aplicada pela Diretoria Executiva.

15.07 - Além do disposto acima, são requisitos mínimos para a oficialização e aprovação de uma prova ou evento:

- a) A existência de instalações e pistas consideradas adequadas e em boas condições técnicas para a realização da prova;
- b) Baias adequadas para acomodação dos animais, quando o evento for realizado em mais de um dia;
- c) Presença obrigatória de juiz oficial da ABQM;
- d) Presença obrigatória de um veterinário clínico;
- e) Presença obrigatória de um veterinário credenciado pelos órgãos governamentais para emissão de GTA;

f) Ambulância com pessoal treinado para remoção em caso de acidentes.

15.08 - A ABQM, ou alguém por ela indicado, poderá nomear para cada prova ou evento reconhecido e aprovado um ou mais representantes denominados “Fiscal da Prova”, que terá a função de fiscalizar as condições técnicas e de apuração de resultados das provas e competições.

15.09 - O “Fiscal da Prova” deverá preencher um formulário próprio e encaminhá-lo à ABQM no prazo de 5 (cinco) dias após o término do evento.

15.10 - O “Fiscal da Prova” não poderá interferir ou decidir durante a realização das provas ou eventos, limitando-se apenas a cumprir o disposto no item **15.07** deste regulamento.

15.11 - De posse do relatório do “Fiscal da Prova”, a Diretoria da ABQM poderá anular o reconhecimento de um ou mais resultados caso julgue suficientemente graves as irregularidades apontadas, ou mesmo impor ao organizador do evento outras penalidades previstas no Estatuto Social da ABQM.

15.12 - Os Campeonatos Estaduais, Interestaduais e Regionais têm como objetivos, além da obtenção dos títulos, prêmios e troféus oferecidos nas disputas, a obtenção de pontos no Registro de Mérito e a habilitação para Copa dos Campeões.

15.13 - Quando os Campeonatos Estaduais, Interestaduais e Regionais não realizarem todas as modalidades de provas/categoria/classe, os competidores podem optar por participar de outro evento oficializado pela ABQM para conseguir seus pontos no Registro de Mérito ou habilitação para Copa dos Campeões.

15.14 - Com o objetivo de prestigiar as regiões, na medida do possível, deve ser feito o revezamento entre cidades.

15.15 - Para ser caracterizado como um Campeonato Estadual, Interestadual ou Regional, estes devem ter no mínimo 3 (três) etapas realizadas dentro do ano hípico.

15.16 - Nos Campeonatos Estaduais e/ou Regionais quando forem realizadas de 3 (três) a 4 (quatro) etapas, o mesmo juiz oficial somente poderá atuar em até 2 (duas) etapas. Quando forem realizadas 5 (cinco) etapas ou mais, o mesmo juiz poderá atuar em até 3 (três) etapas.

15.17 - Tabela de Pontuação para Campeonatos:

. Essa tabela deverá ser aplicada pelos organizadores de campeonatos ou circuitos em cada etapa para definir os campeões no acumulado geral.

1º (primeiro) colocado = 10 (dez) pontos;

2º (segundo) colocado = 9 (nove) pontos;

3º (terceiro) colocado = 8 (oito) pontos;

4º(quarto) colocado = 7 (sete) pontos;

5º (quinto) colocado = 6 (seis) pontos;

6º (sexto) colocado = 5 (cinco) pontos;

7º (sétimo) colocado = 4 (quatro) pontos;

8º (oitavo) colocado = 3 (três) pontos;

9º (nono) colocado = 2 (dois) pontos;

10º (décimo) colocado = 1 (um) ponto.

a) Em caso de empate ao final do Campeonato Estadual/Regional, prevalecerá o critério de maior número de 1ºs (primeiros) lugares, 2ºs (segundo) lugares etc. Se mesmo assim persistir o empate, serão declarados co-campeões;

b) Em caso de empate durante uma etapa, os interessados receberão a pontuação respectiva e dividirão o prêmio em dinheiro, não havendo a colocação imediatamente abaixo;

c) Em cada etapa serão oferecidos troféus de acordo com a entidade promotora.

16 - Inscrições em Provas e Eventos

16.01 - Em todos os eventos, as inscrições serão feitas em nome do proprietário atual do animal constante no Certificado de Registro do animal. O proprietário será responsável pela apresentação da documentação do animal e do cavaleiro, quando necessário, e pelo pagamento da taxa de inscrição.

16.02 - Somente competidores sócios adimplentes da ABQM poderão participar de eventos oficiais e oficializados.

16.03 - Ao fazer a inscrição, o competidor será responsável pelas informações prestadas e será responsabilizado em caso de infração, de acordo com o regulamento da ABQM.

Os organizadores dos eventos devem checar as informações prestadas, bem como verificar a quantidade de animais que um mesmo competidor esteja

montando numa mesma categoria; averigar a propriedade dos animais inscritos nas classes de Amador e Jovem; certificar-se da idade correta dos competidores (cavalos e cavaleiros) para enquadramento correto nas categorias.

16.04 - A critério da organização do evento, poderá ser exigido documento comprobatório da idade do apresentador ou cavaleiro; e qualquer irregularidade será motivo de penalização para o competidor e para o proprietário do animal.

16.05 - As inscrições para as provas terão seus preços, prazos e prêmios estabelecidos pela entidade promotora.

16.06 – Não é permitido limitar o número de inscrição em nenhuma categoria.

16.07 - O sorteio da ordem de entrada será efetuado após encerramento do prazo das inscrições.

16.08 - Qualquer irregularidade no Certificado de Registro e/ou na documentação solicitada desclassifica o animal e o cavaleiro.

16.09 - As demais penalidades obedecem aos Regulamentos e ao Estatuto Social da ABQM.

16.10 - Nas competições em que os animais forem julgados em grupos (Team Penning, Ranch Sorting, Laço em Dupla e Vaquejada), cada grupo será considerado como uma só inscrição.

16.11 - Em qualquer evento oficializado pela ABQM, fica expressamente proibida a inscrição de animais, cavaleiros, amazonas, apresentadores e proprietários punidos pela ABQM, de acordo com seus estatutos, durante a vigência da pena.

16.12 - Qualquer competidor estrangeiro, domiciliado em outro país, poderá participar de provas oficiais ou oficializadas pela ABQM desde que faça sua inscrição nos prazos estabelecidos e acate as normas estabelecidas neste regulamento.

17 - Participações em Provas e Eventos

17.01 - Qualquer animal com 1 (um) ano de idade ou mais deve possuir o Certificado de Registro emitido pela ABQM. Os animais com menos de 1 (um) ano deverão estar com o processo de registro em andamento na ABQM e somente poderão participar em Concursos de Conformação.

17.02 - Somente animais com 3 (três) anos hípicos ou mais podem competir nas Provas de Trabalho.

17.03 - Cavalos Puros de Origem e/ou Puros Brasileiros castrados que não estiverem com a anotação no certificado de registro feita pelo Stud Book da ABQM terão seus resultados cancelados.

17.04 - Em Western Pleasure, Conformação e Performance Halter, o apresentador deverá apresentar apenas um animal por categoria.

17.05 – Nas provas de Rédeas, Working Cow Horse, Três Tambores, Cinco Tambores, Maneabilidade e Velocidade, Seis Balizas, Laço Individual, Laço Individual Técnico, Laço em Dupla, Laço Cabeça, Laço Pé, Laço Comprido, Laço Comprido Técnico, Bulldog, Team Penning, Ranch Sorting, Apartação e Vaquejada o competidor poderá montar 3 (três) animais (machos ou fêmeas), podendo esse número chegar até 6 (seis) animais. Entretanto, do 4º (quarto) animal em diante, todos devem ser Puros Castrados - inclusive o Puro por Cruza - com anotação no Certificado de Registro do animal feita pelo Stud Book. Exceção é feita nas categorias Abertas das modalidades de Três Tambores e Seis Balizas, onde o competidor poderá montar até 5 (cinco) animais (machos ou fêmeas), podendo esse número chegar até 10 (dez) animais. Entretanto, do 6º (sexto) animal em diante, todos devem ser Puros castrados - inclusive o Puro por Cruza -, com anotação no Certificado de Registro do animal feita pelo Stud Book.

17.06 - Nenhum cavalo pode ser apresentado mais de uma vez na mesma categoria.

17.07 - A ABQM recomenda que um mesmo animal participe somente 1 (uma) vez por dia de competição.

17.08 - Todo animal que participar de um evento Oficial ou Oficializado pela ABQM poderá receber um número de identificação único. O número poderá ser de material flexível e resistente e deverá ser afixado de forma visível (na manta ou nas costas do competidor) durante a apresentação na pista. O número poderá ser feito com tinta sintética à base de água, e deverá ser marcado na anca ou na paleta do animal com material apropriado.

Único: A utilização do número de identificação fica a critério do competidor.

17.09 - Nas competições, os animais serão julgados apenas pelo seu desempenho, não levando em conta a sua conformação, salvo quando expressamente dito em contrário em regulamento específico.

17.10 - O cavaleiro que castigar e ou maltratar o animal ou cometer abuso intencional será desclassificado:

- a) A qualquer hora em que o cavalo estiver sendo maltratado, mesmo fora da pista, o mesmo será desclassificado pelo juiz ou juízes do evento;
- b) Todo cavalo que estiver com sangramento causado por ação direta do competidor durante a competição, quando do uso dos equipamentos (freios, barbelas, gamarras, esporas, chicote, pingalim, corda, etc.), será desclassificado;

- c) Animais que se apresentarem ao juiz com sangramento pela boca ou narina, deverão ser desclassificados do evento imediatamente, não podendo mais correr outras provas e categorias nesse mesmo evento. O juiz deverá informar a comissão organizadora de imediato para garantir que esse animal não corra mais nenhuma prova nesse mesmo evento;
- d) Animais que se apresentarem com algum tipo de ferimento, e caso esse ferimento sangrar durante a competição, o juiz deverá desclassificar imediatamente o animal.

17.11 - Todos os competidores das provas de Trabalho, após o final de sua participação, deverão apresentar-se ao juiz oficial, desmontados; retirar o freio ou bridão utilizado em sua montaria e mostrá-lo ao juiz oficial para ser examinado e conferido. O descumprimento desta regra acarretará na desclassificação automática.

17.12 - A substituição dos cavaleiros só será permitida para competidores da Classe Aberta desde que feita até um dia antes da prova em que irá competir. E, a troca será permitida desde que por outro competidor que já esteja participando do evento.

17.13 - Nas provas de Velocidade da Classe Jovem de 11 (onze) anos ou menos, a ABQM recomenda a presença de 2 (duas) pessoas maiores de idade, montadas a cavalo, dentro da pista como voluntários, visando a proteção das crianças. Caso não apareçam voluntários num prazo de 15 (quinze) minutos, o juiz deverá cancelar a categoria e relatar no formulário de avaliação do evento.

17.14 - Nenhum competidor, seja de qualquer idade, poderá ser amarrado na sela com cinto ou outro material qualquer. Não será permitido durante a competição, por qualquer motivo que se apresente o uso de tiras de borracha ou qualquer outro material para amarrar os pés no estribo.

17.15 - Em todas as provas, classes e categorias, os competidores, após a chamada do locutor, terão 1 (um) minuto para iniciar a prova. O descumprimento desta regra acarretará na desclassificação.

17.16 - Nas provas de Velocidade (exceto provas de Laço), quando falhar a fotocélula, o competidor voltará no final da categoria em que ocorreu a falha. Porém, se já tiver 1 (uma) ou 2 (duas) penalidades no momento em que a fotocélula falhou, as penalidades serão acrescentadas em seu tempo final. Se o competidor tiver mais que 2 (duas) penalidades, não voltará no final da categoria.

17.17 - Nas provas de Laço Individual, Laço em Dupla e Bulldog - cronometradas, quando ocorrer quebra de barreira, o competidor terá acrescentado em seu tempo final 10 (dez) segundos de penalidade. Caso seja dado outro bezerro ou boi para o competidor por falha na cerca ou outros motivos que a critério do Juiz justifique

esta decisão, o competidor deverá voltar para uma nova laçada com as penalidades que foram cometidas, e essas penalidades serão acrescentadas em seu tempo.

Único: Quando ocorrer quebra de barreira e nova prova for concedida, caso o competidor venha a cometer a mesma infração, será aplicada apenas uma penalidade de barreira.

17.18 - Animais que receberem nota 0 (zero) ou SAT (sem aproveitamento técnico) não poderão ser premiados e não terão classificação, ficando sem pontos e sem premiação em dinheiro.

- . Nos eventos e categorias que tenham classificatória e final, todos os conjuntos que forem para final terão classificação.
- . Os conjuntos que receberem SAT (sem aproveitamento técnico) na final serão classificados com base no resultado obtido na classificatória.
- . Os conjuntos que forem desclassificados não terão classificação, mesmo nas provas finais.

18 - Resultados das Provas ou Eventos

18.01 - Os resultados de qualquer prova ou evento aprovado pela ABQM devem ser enviados pelo Sistema SEQM (Sistema de Esportes Quarto de Milha) e deverão conter obrigatoriamente as seguintes informações:

- . Nome completo do evento, data da realização, local da realização, nome da prova, da classe, da categoria, nome e assinatura do juiz oficial da ABQM.
- . Deverá também conter nome do animal, número de registro na ABQM, nome do cavaleiro, amazona ou apresentador, nome do proprietário do animal, tempo/nota e classificação.

18.02 - Se um cavalo for desclassificado, ele não será pontuado, independentemente do número de participantes, mas será contado como uma participação na categoria.

18.03 - Formulários com resultados incompletos ou com informações incorretas resultarão na perda parcial ou total dos pontos merecidos pelos cavalos participantes.

19 – Premiações

19.01 - Os prêmios e inscrições dos eventos promovidos pela ABQM serão estabelecidos pela Diretoria Executiva da entidade.

19.02 - Nas provas de Trabalho dos eventos oficiais da ABQM, do total da premiação a ser distribuído na categoria (exceto categorias de principiantes), serão obrigatoriamente revertidos 5% (cinco por cento) para premiar a categoria de castrado equivalente.

19.03 - Os prêmios e inscrições dos eventos oficializados ficarão a cargo da entidade promotora. Recomenda-se, que pelo menos 70% (setenta por cento) da arrecadação com as inscrições sejam revertidos em prêmios.

20 - Pontuação no Registro de Mérito

20.01 - O propósito do Registro de Mérito é o de estabelecer um registro para performances especiais. Existem três tipos de Registro de Mérito:

. Um para Conformação, um para Corrida e um para Trabalho, mas não um Registro de Mérito separado para cada modalidade de prova. O registro de Mérito será concedido para a classe Aberta, para a classe Amadora e para a classe Jovem, sendo contados os pontos em separado.

20.02 - A pontuação para obtenção de qualquer um dos Registros de Mérito somente será conseguida em eventos aprovados ou reconhecidos pela ABQM.

20.03 - Os animais qualificam-se para obter o Registro de Mérito quando:

a) **Trabalho** - Tenham recebido pelo menos 10 (dez) pontos em uma ou mais modalidades das provas de Trabalho na mesma Classe.

b) **Conformação** - Tenham ganhado pelo menos 10 (dez) pontos em Conformação na mesma Classe.

c) Os pontos obtidos na categoria Principiante não serão computados para obter registro de Mérito. A pontuação será exclusiva dos cavaleiros para efeito de enquadramento.

d) Animal arrendado que competir na classe Aberta, Amador e Jovem não mais pontuará para Registro de Mérito. A pontuação será apenas para o cavaleiro.

e) O contrato de arrendamento tem como função principal estimular novos adeptos na raça Quarto de Milha que ainda não possuem ou estão na eminência de possuir um cavalo Quarto de Milha e querem experimentar o animal por um período de tempo. Dessa forma, fica mantida a real utilização do contrato de arrendamento.

f) Ficam asseguradas, para os animais com contrato de arrendamento, as classificações e pontuações nos respectivos campeonatos; apenas não mais contará pontos para Registro de Mérito e, consequentemente,

para o Ranking da ABQM de reprodutor, reprodutora, criador e proprietário.

20.04 - A contagem de pontos para Registro de Mérito de Conformação e Trabalho será feita de acordo com a tabela de pontos do **item 20.07** deste regulamento.

20.05 - A contagem de pontos no Registro de Mérito será usada para obtenção de títulos e troféus oficiais da ABQM, descritos neste regulamento.

20.06 - A pontuação dos resultados das provas de Trabalho e de Conformação será proporcional ao número de inscritos que efetivamente participaram da prova em cada evento.

20.07 - A tabela abaixo deve ser utilizada para as provas de:

- a) Conformação, Performance Halter e Western Pleasure;
- b) Rédeas e Working Cow Horse;
- c) Três Tambores, Seis Balizas, Maneabilidade e Velocidade e Cinco Tambores;
- e) Team Penning, Ranch Sorting e Apartação;
- f) Laço Individual e Técnico, Laço Cabeça, Laço Pé, Laço em Dupla, Laço Comprido e Técnico, Bulldog, Breakaway Roping e Vaquejada.

| PART./COL. | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º | 7º | 8º | 9º | 10º |
|-------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 03 a 04 | 0,5 | | | | | | | | | |
| 05 a 09 | 1 | 0,5 | | | | | | | | |
| 10 a 14 | 2 | 1 | 0,5 | | | | | | | |
| 15 a 19 | 3 | 2 | 1 | 0,5 | | | | | | |
| 20 a 24 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0,5 | | | | | |
| 25 a 29 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0,5 | | | | |
| 30 a 34 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0,5 | | | |
| 35 a 39 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0,5 | | |
| 40 a 44 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0,5 | |
| 45 ou mais | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0,5 |

20.08 - Em Conformação, quando houver categoria de Progênie de Pai e de Mãe, não devem ser dados pontos de Registro de Mérito.

20.09 - Os animais receberão pontos para o Registro de Mérito em Conformação a partir da categoria de 1 (um) ano.

20.10 - O Grande Campeão de cada sexo terá, no mínimo, 1 (um) ponto a mais que o animal mais pontuado dentro de todas as categorias de sua classe. Se

necessário, serão adicionados pontos aos que o Grande Campeão recebeu em sua categoria e classe.

20.11 - O Reservado Grande Campeão de cada sexo receberá o mesmo número de pontos do animal mais pontuado dentre todas as categorias e classes. Se necessário, serão adicionados pontos ao total que o Reservado Grande Campeão recebeu em sua categoria e classe.

20.12 – Pesos das pontuações nos Eventos Oficiais da ABQM.

Os Eventos Oficiais da ABQM, devido a sua grande relevância, terão pesos diferenciados na tabela de pontuação, como segue abaixo:

- Congresso Brasileiro – Pontuação com peso 1,5
- Campeonato Nacional – Pontuação com peso 1,5
- Potro do Futuro – Pontuação com peso 1,5
- Derby – Pontuação com peso 1,5
- Copa dos Campeões – Pontuação com peso 2,0

21 - Títulos Oficiais da ABQM

21.01 - Animal Superior - A ABQM conferirá esse título ao animal que conseguir totalizar 30 (trinta) pontos numa mesma prova/classe/categoria em eventos oficiais ou especiais exclusivos; sendo que, para Conformação, pelo menos 15 (quinze) pontos devem ser conseguidos com 2 (dois) anos ou mais. A contagem dos pontos será separada na classe Aberta, na classe Amadora e na classe Jovem.

21.02 - Mais Pontuados do Ano Hípico - A ABQM fará uma premiação anual aos animais, cavaleiros, amazonas, proprietários, criadores, reprodutores e reproduutoras mais pontuados no ano **hípico**. A premiação será baseada no número de pontos de Registro de Mérito obtidos durante o ano hípico e premiará os mais pontuados em cada modalidade. Além do Ranking por Modalidade, haverá também o Ranking Geral, que premiará os mais pontuados na somatória geral.

21.03 – Os prêmios seguirão o seguinte critério

- a) Macho mais pontuado – serão considerados todos os pontos de Registro de Mérito obtidos durante o **ano hípico**;
- b) Fêmea mais pontuada – serão considerados todos os pontos de Registro de Mérito obtidos durante o **ano hípico**;
- c) Puro Castrado mais pontuado – serão considerados todos os pontos de Registro de Mérito obtidos durante o **ano hípico**;

- d) Competidor (a) mais pontuado na Classe Aberta – serão considerados todos os pontos de Registro de Mérito obtidos durante o **ano hípico**, exclusivamente na Classe Aberta;
- e) Competidor (a) mais pontuado na Classe Amador – serão considerados todos os pontos de Registro de Mérito obtidos durante o **ano hípico**, exclusivamente na Classe Amador;
- f) Competidor (a) mais pontuado na Classe Jovem – serão considerados todos os pontos de Registro de Mérito obtidos durante o **ano hípico**, exclusivamente na Classe Jovem;
- g) Amazona mais pontuada – serão considerados todos os pontos de Registro de Mérito obtidos durante o **ano hípico**;
- h) Proprietário (a) mais pontuado – serão considerados todos os pontos de Registro de Mérito obtidos durante o **ano hípico** por animais de sua propriedade;
- i) Criador (a) mais pontuado – serão considerados todos os pontos de Registro de Mérito obtidos durante o **ano hípico** por animais de sua criação;
- j) Reprodutor mais pontuado – serão considerados todos os pontos de Registro de Mérito obtidos durante o **ano hípico** por animais de sua reprodução;
- k) Reprodutora mais pontuada – serão considerados todos os pontos de Registro de Mérito obtidos durante o **ano hípico** por animais de sua reprodução;

Exclusivamente em 2020 os premiados serão contemplados com os pontos ganhos entre 01/01/2020 a 30/06/2020, a partir de 2021 serão considerados os pontos ganhos de acordo com o ano hípico.

Exemplo: 2021 (01/07/2020 a 30/06/2021), 2022 (01/07/2021 a 30/06/2022) assim sucessivamente.

21.04 - Se houver empate em qualquer uma das disputas pelo título, o vencedor será o que tiver obtido o maior número de participações ao longo do ano.

21.05 - Prêmio Superhorse - Somente para a Classe Aberta

- Congresso Brasileiro e/ou Campeonato Nacional -

. Uma premiação especial intitulada Prêmio Superhorse será oferecida ao cavalo que conseguir o maior número de pontos no Congresso Brasileiro e/ou no Campeonato Nacional, de acordo com as condições especificadas a seguir:

1. Para concorrer ao Prêmio Superhorse, o cavalo deve ser qualificado pelo sistema de pontuação de cada prova que competir, e cada ponto será computado para esse evento.

2. Para ser elegível para concorrer ao prêmio, o cavalo deve ser inscrito e competir em, no mínimo, três provas de dois grupos diferentes (enumerados abaixo).
3. Cavalos que receberem classificações entre os 10 primeiros lugares serão premiados da seguinte forma:
 - 10 pontos para o primeiro;
 - 9 pontos para o segundo;
 - 8 pontos para o terceiro etc.
 - Será ainda adicionado um bônus nos pontos recebidos; esse bônus será baseado no número de participantes de cada prova. Exemplo: O primeiro lugar, com 45 ou mais participantes, deve receber mais 9 pontos adicionais. O segundo lugar deve receber mais 8 pontos, e assim por diante. Outro exemplo: Em uma prova com 25 participantes, o primeiro lugar deve receber mais 5 pontos adicionais, o segundo lugar deve receber mais 4 pontos e assim por diante.
4. O cavalo qualificado que somar o maior número de pontos nas provas em que foi inscrito e competiu será declarado o vencedor do Prêmio Superhorse, e a premiação será da seguinte forma:
 - . Proprietário Super Horse – troféu, sela e fivela exclusiva
 - . Proprietário Reservado Superhorse – troféu e fivela exclusiva
 - . Proprietário do animal 3º lugar – troféu
5. Em caso de empate, o vencedor será determinado da seguinte maneira:
 - a) O cavalo ganhador do maior número de pontos nas provas será o vencedor.
 - b) O cavalo ganhador do maior número de pontos em conformação será o vencedor.
 - c) O cavalo com maior número de classificações nas provas em que competiu será o vencedor. Exemplo: Maior número de 1º lugares, depois maior número de 2º lugares e assim sucessivamente.
6. Não é necessário formalizar inscrição para Prêmio Superhorse. Qualquer cavalo inscrito em pelo menos três provas de dois grupos diferentes será automaticamente elegível. Exemplo: Animal inscrito em Laço Dupla, Pé e Team Penning; animal inscrito em Tambor, Baliza e Ranch Sorting; animal inscrito em Rédeas, Working Cow Horse e Performance Halter.
7. Grupos:
 - I - Conformação, Perfomance Horse e Western Pleasure
 - II – Rédeas e Working Cow Horse

III - Três Tambores, Seis Balizas, Maneabilidade e Velocidade e Cinco Tambores

IV - Team Penning, Ranch Sorting e Apartação

V - Laço de Bezerro, Cabeça, Pé, Laço em Dupla e Bulldog.

8. As competições para Amadores e Jovens não contam pontos para o Superhorse.

Nota: Caso seja verificada qualquer violação das regras proibitivas da ABQM, interna ou externamente, após o recebimento do Prêmio Superhorse, qualquer cavalo será desclassificado e perderá todos os prêmios e classificações em todas as provas das quais tenha participado no evento. A violação das regras pode-se dar em relação a: medicamentos, drogas, dispositivo mecânico, procedimento cirúrgico ou recursos artificiais encontrados em inspeção, exame de sangue e/ou amostra de urina, ocorrido ou tomado (coletado) durante o evento.

21.06 - Prêmio All-Around - Amador e Jovem

- Congresso Brasileiro e Campeonato Nacional -

Um prêmio especial intitulado All-Around Amador ou Jovem (categorias de principiantes não serão consideradas), será oferecido ao amador ou jovem inscrito, que alcançar o maior número de pontos no Congresso Brasileiro e/ou no Campeonato Nacional, conforme especificado a abaixo:

1. Cavalos competindo pelo Prêmio All-Around - Amador ou Jovem - devem ser qualificados pelo sistema de pontuação em cada prova de Amador ou Jovem que desejar participar para ter os pontos computados e concorrer ao prêmio.
2. Para ser elegível para concorrer a esse prêmio, o competidor Amador ou Jovem deve se inscrever e competir em, no mínimo, três provas de dois grupos diferentes (relacionadas abaixo).
3. Os pontos serão computados com base no conjunto cavalo/cavaleiro tanto para o Amador como para o Jovem.
4. Um Amador/Jovem pode apresentar mais de um cavalo, porém, os pontos conseguidos pelo competidor Amador/Jovem com cavalos diferentes serão computados separadamente.
5. O conjunto (cavalo/cavaleiro) que receber classificações entre os 10 primeiros lugares será premiado da seguinte maneira:
 - 10 pontos para o primeiro;
 - 9 pontos para o segundo;
 - 8 pontos para o terceiro etc.

- Será ainda adicionado um bônus nos pontos recebidos, baseando-se no número de participantes de cada prova. Exemplo: O primeiro lugar, com 45 ou mais participantes, deve receber mais 9 pontos adicionais. O segundo lugar deve receber mais 8 pontos e assim por diante. Outro exemplo: Em uma prova com 25 participantes, o primeiro lugar deve receber mais 5 pontos adicionais, o segundo lugar deve receber mais 4 pontos e assim por diante (tabela de Registro de Mérito).

6. Se houver menos de 10 inscrições em uma prova, os pontos serão computados da seguinte forma:

Se tiverem apenas 9 participantes, o cavalo/cavaleiro que for primeiro lugar receberá 9 pontos, o segundo lugar 8 pontos, o terceiro lugar 7 pontos e assim sucessivamente. Se houver apenas 7 participantes, o primeiro lugar receberá 7 pontos, o segundo lugar 6 pontos e assim sucessivamente.

7. O Amador ou Jovem que acumular o maior número de pontos, com o mesmo cavalo na classe Amador ou Jovem será declarado vencedor do Prêmio All-Around - Amador ou Jovem.

8. A premiação será distribuída da seguinte forma:

- . Campeão All-Around - Amador ou Jovem- troféu, sela e fivela exclusivos.
- . Reservado Campeão All-Around - Amador ou Jovem – troféu e fivela exclusivos.
- . Proprietário do animal 3º lugar – troféu

9. Em caso de empates, o vencedor será determinado da seguinte maneira:

- a. O cavalo ganhador de maior número de pontos nas provas será o vencedor.
- b. O cavalo com maior número de classificações nas provas em que competiu será o vencedor.

Exemplo: Maior número de 1º lugares, depois maior número de 2º lugares e assim sucessivamente.

10. Não é necessário formalizar inscrição para Prêmio Amador ou Jovem All-Around. Qualquer Amador ou Jovem que se inscrever e apresentar um cavalo em pelo menos três provas no Amador ou Jovem, em dois ou mais grupos diferentes, estará automaticamente qualificado. Exemplo: Animal inscrito em Laço Dupla, Pé e Team Penning; animal inscrito em Tambor, Baliza e Ranch Sorting; animal inscrito em Rédeas, Working Cow Horse e Performance Halter.

11. Categorias:

I - Conformação, Perfomance Horse e Western Pleasure

II – Rédeas e Working Cow Horse

III - Três Tambores, Seis Balizas, Maneabilidade e Velocidade e Cinco Tambores

IV - Team Penning, Ranch Sorting e Apartação

V - Laço de Bezerro, Cabeça, Pé, Laço em Dupla, Laço Comprido, Bulldog e Vaquejada.

12. Os pontos conseguidos pelos Amadores ou Jovens na classe Aberta não serão computados para a competição All- Around Amador ou Jovem.

Nota: Caso seja verificada qualquer violação das regras proibitivas da ABQM, interna ou externamente, após o recebimento do Prêmio All-Around, qualquer cavalo será desclassificado e perderá todos os prêmios e classificações em todas as provas das quais tenha participado no evento. A violação das regras pode-se dar em relação a: medicamentos, drogas, dispositivo mecânico, procedimento cirúrgico ou recursos artificiais encontrados em inspeção, exame de sangue e/ou amostra de urina, ocorrido ou tomado (coletado) durante o evento.

22 - Os Juízes: Seus Direitos e Deveres

22.01 - A designação como juiz aprovado da ABQM é um privilégio, e não um direito, conferido pela Diretoria da ABQM, de acordo com os procedimentos por ela formulados, a indivíduos cuja perícia em assuntos equinos e caráter pessoal justifiquem essa honra. A conduta do indivíduo como sócio, apresentador e juiz, bem como a sua habilidade, devem ser exemplares. Tal designação estará sujeita à revisão constante pela Coordenadoria de Juízes Oficiais podendo este ser excluído, por aprovação da Diretoria Executiva e do Conselho de Administração.

22.02 - Os juízes, obrigatoriamente, devem ser sócios individuais da ABQM, estar com o pagamento da anuidade atualizado, e serão considerados inadimplentes em relação a seus débitos caso não os quitem dentro do mês subsequente à data de vencimento. O juiz que estiver em atraso com seus pagamentos por 3 (três) meses após a data de vencimento será retirado da lista de Juízes Oficiais e obrigado a candidatar-se novamente, para reabilitação, segundo o procedimento para admissão de novos candidatos em vigor na ocasião.

22.03 - O juiz deve ter idade mínima de 25 (vinte e cinco) anos e no máximo 75 (setenta e cinco) anos.

22.04 - Após ter aceitado o compromisso de atuar como juiz, todos os esforços devem ser feitos para julgar o evento; e no caso de qualquer impossibilidade, deve comunicar à gerência do evento com a devida antecedência, para permitir

que esta disponha do máximo de tempo possível para providenciar o seu substituto adequado. Além disso, o juiz deve protocolar junto à ABQM uma explicação, por escrito, relatando os motivos de tal impossibilidade em atender ao seu compromisso, especificando a data e o modo pelo qual tenha comunicado isso à gerência do evento.

22.05 - Ao chegar à cidade onde irá atuar, o juiz deve entrar em contato com um funcionário do evento, colocando-o a par de sua presença e de seu endereço ou local de hospedagem.

22.06 - Durante todo o evento, o juiz deve estar presente para cumprir com suas responsabilidades, de acordo com as regras da ABQM, estando também disponível para auxiliar a gerência do evento no cumprimento de suas responsabilidades quanto à observância das regras.

22.07 - O juiz deve usar trajes *Western*, inclusive chapéu, botas, gravata e paletó (em dias com temperatura climática elevada o uso é opcional) enquanto estiver atuando como juiz num evento oficial ou oficializado.

22.08 – O juiz deve verificar os animais e todos os equipamentos utilizados pelos competidores na competição em que estiver julgando.

22.09 - A seu critério, o juiz pode exigir a pesagem dos competidores nas provas em que é obrigatório peso mínimo.

22.10 - Em todas as ocasiões do evento, o juiz deve agir de modo profissional.

22.11 - É responsabilidade do juiz o cômputo e a conferência do número correto de animais inscritos e efetivamente apresentados em cada categoria, e pelo registro do número correto no formulário fornecido pela ABQM. O juiz terá a responsabilidade de preencher integralmente esse formulário, assiná-lo e devolvê-lo à ABQM dentro do prazo de 10 (dez) dias após encerramento do evento.

22.12 - O juiz pode classificar um animal em qualquer posição que o seu mérito justifique. A decisão do juiz será soberana em todos os casos que afetem o mérito dos animais.

22.13 - O juiz pode, em qualquer prova, desclassificar o animal toda vez que a boca ou alguma outra parte do animal estiver sangrando, por ação direta do competidor.

22.14 - O juiz pode mandar retirar qualquer pessoa ou cavalo da prova/categoria/classe por conduta inadequada de qualquer um deles; e poderá desclassificar qualquer competidor do evento em que estiver julgando, por maltratar o animal ou por ofensas ao juiz, aos organizadores e ao público em geral.

22.15 - O juiz deve desqualificar, impedir de iniciar a prova, ou de prosseguir na mesma qualquer animal que ele julgue não estar em condições físicas de competir; podendo, inclusive, solicitar a presença do veterinário responsável pelo evento.

22.16 - De acordo com este regulamento, o juiz pode recusar a entrada na pista ou retirar algum inscrito de uma categoria devido aos trajes, equipamentos e/ou conduta inadequada.

22.17 - O juiz pode eliminar a inscrição de qualquer animal, apresentador ou cavaleiro que ele sinta estar violando as regras da ABQM, pertinentes à conduta proibida, ou, que ele julgue não estar se esforçando verdadeiramente para apresentar o animal, de modo a extrair deste o melhor de sua habilidade.

22.18 - O juiz pode solicitar a remoção de qualquer peça do equipamento que em sua opinião seja insegura, ou que possa ser cruel ou desleal para o cavalo, ou ainda que possa dar algum tipo de vantagem em relação aos outros competidores.

22.19 - O juiz pode solicitar a aproximação dos animais para o alinhamento somente a passo.

22.20 - Em locais onde os cavalos trabalhem próximo à cerca, o juiz somente poderá exigir o afastamento dos competidores da cerca quando o movimento for o passo.

22.21 - Em modalidades em que haja o recuo, o juiz pode solicitar o recuo somente dos finalistas.

22.22 - O juiz, a seu critério, pode penalizar o cavalo quando apresentado com *hackamore* e que tenha um machucado exposto, e que esteja em contato com o *hackamore*, ou, se o cavalo tiver uma aparência extenuada, letárgica, enfraquecida, tensa ou excessivamente cansada.

22.23 - O juiz poderá desclassificar qualquer competidor por maus tratos aos animais (equinos e bovinos).

22.24 - O juiz não deve penalizar ou punir o animal em decorrência do modo como este posiciona ou movimenta a sua cauda; nem em função de suas reações naturais com a cauda em resposta aos comandos de seu cavaleiro ou quando houver a troca de mão. O juiz pode, a seu critério, punir o animal por estar abanando ou contorcendo a cauda em demasia ou com exagero em resposta aos comandos do cavaleiro, ou por sua cauda apresentar imobilidade quase total, limitando-se a pender entre as pernas e não demonstrar reações normais aos estímulos.

22.25 - O juiz deve desclassificar qualquer animal que seja apresentado com a boca amarrada, ou com 'fechador' de boca.

22.26 - Os juízes não podem manter um conflito de interesses entre os objetivos da ABQM e seus próprios negócios pessoais ou interesses pecuniários. Todo juiz deve abster-se de utilizar o seu status de Juiz Oficial para incrementar os seus objetivos pessoais ou financeiros. Quando surgir tal conflito de interesses, espere-se que o juiz, ou retire o objetivo pessoal da transação, ou que desista de fazer parte da lista de juízes aprovados da ABQM, a fim de que possa perseguir os seus objetivos pessoais. A quebra desta regra ética estará sujeita à revisão, de acordo com as regras da ABQM. Algumas áreas específicas de evidente conflito de interesses para juízes são:

- a) Julgar um animal que seja apresentado, ou seja de propriedade de alguém de quem o juiz tenha recebido salário, comissão ou qualquer espécie de remuneração - por ter vendido ou comprado qualquer animal para esse indivíduo; esteja o animal envolvido ou não na transação de quem ele tenha sido empregado, ou seja de indivíduo a quem tenha representado, em qualquer função, a troco de remuneração, dentro dos últimos 90 dias que antecederam a data do evento em questão;
- b) Envolver-se com a administração do evento e/ou participar como competidor e atuar como juiz nesse mesmo evento;
- c) Julgar o animal que pertença a qualquer membro direto de sua família: filho, pai, irmã, irmão, netos, avós, tutor, tutelado, esposa, enteados, meio-irmão, meia-irmã, padrasto, madrasta, pais do padrasto. Julgar um animal que esteja sendo apresentado por um membro direto de sua família. Essas áreas específicas de conflito de interesses desqualificatórios não são exclusivas, e os juízes estarão inelegíveis para julgar cavalos de outrem em outras circunstâncias semelhantes, não apontadas pela regra. Caso o juiz não possa exercer uma opinião objetiva, isenta de possível preconceito, desvio ou influência externa (devido a algum vínculo com qualquer outra pessoa que possua ligação com o animal; ou, pelo mesmo motivo, tal ligação delinear-se como fator de influência na avaliação, afetando a objetividade do julgamento), o juiz deve desqualificar a si próprio;
- e) Nenhum animal poderá ser apresentado ao juiz, caso este juiz tenha sido proprietário, treinador, agente com qualquer atribuição desse animal durante os últimos 90 (noventa) dias;
- f) Se o animal, tal como especificado nas regras acima, for inscrito num evento, sua taxa de inscrição deverá ser devolvida e ele não deve ser apresentado.

22.27 - Nos Campeonatos Estaduais e/ou Regionais, quando forem realizadas de 3 (três) a 4 (quatro) etapas, o mesmo juiz oficial somente poderá atuar em até 2 (duas) etapas. Quando forem realizadas 5 (cinco) etapas ou mais, o mesmo juiz poderá atuar em até 3 (três) etapas.

22.28 - O juiz não pode comparecer ao local do evento com mais de 30 (trinta) minutos de antecedência. Exceto quando for para conferir os percursos que serão utilizados no evento ou por determinação do organizador.

22.29 - O juiz não pode visitar a área onde estiverem localizadas as baias, nem percorrê-la em companhia dos proprietários, treinadores, apresentadores ou representante do proprietário; nem inspecionar ou tecer comentários sobre qualquer animal inscrito no evento antes do julgamento (inclusive na véspera da competição); nem deve repassar o programa até que os trabalhos de julgamento estejam concluídos. Antes do julgamento, a programação de eventos será fornecida a ele pela gerência do evento.

22.30 - O juiz não pode cavalgar, ou participar de alguma maneira fazendo o papel de apresentador para algum animal da categoria, enquanto estiver julgando o evento.

22.31 - Uma vez que a categoria tenha sido julgada, ela não deve ser julgada novamente; e, uma vez que o juiz tenha marcado o seu cartão e atribuído colocações (ou classificações) para efeito de premiação, não pode mais haver modificações em seus registros.

22.32 - O motivo para retirada de uma pessoa da lista de juízes aprovados da ABQM incluiu os seguintes itens:

Obs.: O motivo não se limita somente aos itens abaixo apresentados, podendo existir outras causas e variações.

- a) Suspensão da condição de sócio da ABQM, de acordo com Estatuto Social
- b) Deixar de cumprir com as Regras e Regulamentos da ABQM
- c) Não participar de reciclagens, cursos, workshop, reuniões promovidas pela ABQM e em ocasiões em que a presença de todos os juízes for obrigatória.

22.33 - A queixa contra um juiz aprovado pela ABQM deve ser elaborada por escrito, ser assinada pelo queixoso, e deve conter os fatos específicos que a tenham originado. Deve ser encaminhada para a ABQM dentro de um prazo de 15 (quinze) dias a partir da data de ocorrência. Ao protocolar a queixa, o queixoso concorda em comparecer a uma audiência a ser realizada pela ABQM, que tanto poderá ocorrer em seus escritórios em São Paulo - SP, como da forma que a Diretoria Executiva vier a orientar.

22.34 - A retirada do indivíduo da lista de juízes aprovados, devido a um motivo qualquer, será incondicional, sem cláusula para sua reintegração automática. Ao recobrar a elegibilidade para obtenção das credenciais de juiz aprovado, o indivíduo deverá candidatar-se à reintegração, depois de vencido o prazo de um

ano, a contar da data de sua qualificação, de acordo com os procedimentos em vigor para admissão de novos candidatos.

22.35 - Após o juiz ter aceitado a tarefa de julgar, os apresentadores não devem entrar em contato com ele. Os apresentadores também não devem estar em contato com o juiz com referência ao julgamento de quaisquer animais que estejam participando do evento. Além disso, os apresentadores não devem - seja por qualquer motivo - aproximar-se dos juízes antes do término do julgamento, a não ser que o auxiliar de pista esteja presente.

22.36 - Qualquer solicitação para falar com o juiz deve ser feita por intermédio do auxiliar de pista.

22.37 - Nenhum apresentador deverá visitar ou confraternizar-se com o juiz na véspera, ou no dia do evento.

22.38 - Quando o apresentador fizer uma solicitação ao juiz, por intermédio do auxiliar de pista, ou de qualquer outro funcionário do evento, pedindo ao juiz sua opinião a respeito de seu cavalo, torna-se indispensável que o juiz dê a sua opinião com cortesia e honestidade, na presença do auxiliar de pista ou de outro funcionário; entretanto, não deve haver qualquer tipo de confraternização entre o apresentador e o juiz durante o evento.

22.39 - O juiz oficial da ABQM deve ser tratado com cortesia, espírito de colaboração e respeito. Nenhuma pessoa, apresentador, proprietário, ou quem quer que seja, deverá ameaçar ou dirigir-se ao juiz de maneira desrespeitosa; tanto durante o incremento de suas obrigações como juiz, como em decorrência disso (não importando que esse tipo de conduta seja durante o evento, no recinto do evento ou fora dele no período do evento).

22.40 - Todas as regras pertinentes aos juízes poderão ser implementadas pela ABQM através de regulamentos complementares.

22.41 - Nas provas de Trabalho e de Conformação, o uso de um ou mais juízes é facultativo (opcional).

22.42 - No caso de julgamento de Conformação, Performance Halter e Western Pleasure com vários juízes, o juiz para desempate será determinado por sorteio, a ser efetuado pelo gerente do evento; e o nome de tal juiz não poderá ser revelado até que todos os trabalhos de julgamento estejam concluídos.

22.43 - Os juízes não devem inteirar-se a respeito de suas mútuas classificações (notas/colocações), ou das classificações que pretendam dar, até que todos os juízes tenham concluído seus respectivos julgamentos.

22.44 - Nas provas de Conformação, se forem utilizados múltiplos juízes, todas as categorias de Conformação de uma mesma divisão por sexo devem ser julgadas pelos mesmos juízes. Além disso, se forem utilizados múltiplos juízes no

julgamento para determinar o Grande Campeão da divisão por sexo, os juízes devem colocar os ganhadores dos primeiros lugares pela ordem de preferência: o primeiro lugar deverá receber 1(um) ponto; o segundo lugar deverá receber 2 (dois) pontos, o terceiro lugar 3 (três) pontos etc. O cavalo que receber o menor número de pontos, de acordo com tal procedimento, será o Grande Campeão. Os ganhadores dos primeiros lugares das categorias restantes e o segundo colocado dessa categoria deverão ser classificados segundo a ordem de preferência, utilizando-se o mesmo procedimento para a concessão de pontos que o usado para estabelecer o Grande Campeão. Os juízes não devem ficar a par das colocações (classificações/notas) uns dos outros, ou das colocações que pretendam dar senão após o Grande Campeão já ter sido selecionado. As classificações dadas pelos juízes para cada uma das categorias, e para Grande e Reservado Campeões, devem ser divulgadas para o público.

22.45 – O juiz responsável pelo evento deverá aprovar os resultados no SEQM, em até no máximo 15 dias após a comunicação, enviada por e-mail, pelo departamento de esportes.

Caso o Juiz responsável, faça a aprovação dos resultados após os 15 dias, receberá uma multa equivalente a 1 (um) salário mínimo vigente, que deverá ser pago à vista. Após 30 dias de atraso, será aplicado multa equivalente a 2 salários mínimos vigentes.

22.46 – O Juiz que receber multa por atraso na aprovação dos resultados, só estará apto a julgar provas novamente, após efetuar o pagamento da multa, caso contrário ficará suspenso até a liquidação do referido débito.

23 - Conduta Proibida

23.01 - Para promover a competição em eventos oficiais da ABQM - e a fim de que seus registros espelhem, em todas as ocasiões, a verdadeira qualidade do desempenho equino - fica expressamente proibida qualquer forma de conduta que iniba essa competição. Essa infração abrange não somente a pessoa que estiver propondo a conduta proibida, mas todos aqueles que participam do ardil ou plano.

. Embora não se restrinja somente a estes, tal conduta inclui os seguintes casos:

- a) Inchar as categorias inscrevendo animal(ais) que em outras circunstâncias não estaria(m) qualificado(s) para competir, preenchendo a categoria a fim de elevar os pontos;
- b) Trocar de cavalo no transcorrer da competição de forma deliberada por outro animal diferente daquele que deveria estar competindo,

visando ludibriar os competidores, juízes, organizadores e público em geral;

- c) Fazer se passar por outro competidor de forma deliberada, visando ludibriar os competidores, juízes, organizadores e público em geral;
- d) Pagar, direta ou indiretamente, a taxa de inscrição de outra pessoa (que não pertencente a seu grupo familiar) para participação na Classe Amador ou Jovem;
- e) Alienar ou transferir um animal sem ter ocorrido à venda efetiva do mesmo, visando apenas dar condições para participação na Classe Amador ou Jovem.

23.02 - Qualquer competidor que seja auxiliado por outra pessoa no interior da arena (ou pista) do evento será desclassificado, exceto crianças com 11 (onze) anos ou menos. Isto não se aplica ao coparticipante em eventos/modalidades de equipe, tais como: Ranch Sorting, Laço em Dupla, Team Penning e Apartação (Rebatedores).

23.03 - É proibida a conduta antiesportiva por parte do apresentador, proprietário, ou de alguém agindo em seu nome, durante o evento ou nos seus bastidores.

23.04 - Quando o apresentador, proprietário e/ou seu representante, agindo em nome do apresentador forem considerados culpados por conduta antiesportiva ou pelo tratamento desumano ao animal, a ABQM poderá suspender os direitos de tal apresentador, proprietário e/ou seu representante, agindo em nome do apresentador de participar de futuros eventos oficiais, por período que ela julgue apropriado. A ABQM poderá vetar a participação, em qualquer evento por ela aprovado, de todos os animais registrados no Stud Book em nome da pessoa suspensa, durante o prazo de sua suspensão.

23.05 - Qualquer procedimento cirúrgico, ou injeção de substâncias estranhas ou drogas, que possam afetar o desempenho do animal, ou alterar, a sua conformação ou aparência natural estão proibidos; com exceção das intervenções cirúrgicas praticadas por veterinário licenciado, com a exclusiva finalidade de proteger a saúde do animal.

23.06 - Estão proibidas as substâncias estranhas ou drogas que possam afetar o desempenho do animal; quer tenham sido administradas para proteger a saúde do animal ou não.

23.07 - Mediante constatação da existência de cirurgia proibida ou de injeção de substâncias estranhas ou drogas, a gerência do evento deverá comunicar imediatamente o assunto à ABQM.

23.08 - Proibição de Alteração da Função da Cauda:

- a) A proibição inclui a aplicação ou administração de qualquer droga, produto químico, substância estranha, processo cirúrgico, traumatismo, accidental ou proposital, que resulte ou possa resultar em alteração na função normal da cauda, no porte, na conformação ou na aparência do animal de uma maneira geral;
- b) Se, mediante o exame realizado pela ABQM, ou pelo representante do evento, for constatado que a função da cauda do animal ou sua aparência estão anormais, o fato deve ser imediatamente informado à Diretoria da ABQM que, após receber a denúncia, deverá notificar por escrito o proprietário do animal. O proprietário do animal deverá apresentar defesa por escrito de acordo com os prazos estabelecidos na notificação, podendo juntar laudo de médico veterinário. Após audiência final, a Diretoria da ABQM, em se constatando a alteração na função da cauda, deverá proibir temporariamente a participação do animal em eventos oficiais ou oficializados.
- c) O animal cuja função da cauda, ou cuja aparência da cauda for considerada anormal, poderá restituir os seus privilégios de participação se, mediante o exame feito por veterinários aprovados pela ABQM, ficar constatado que a cauda está normal tanto em sua aparência como em sua função.
- d) Pelo menos 1 (um) ano deve ter passado, a contar da data em que os privilégios foram suspensos, antes que o animal esteja elegível para um novo exame, às expensas do proprietário. Após tal exame, os privilégios de participação do animal permanecerão suspensos, até que sejam reavaliados pela Diretoria Executiva ou qualquer outra comissão apropriada da Associação. Essa solicitação deve ser feita por escrito pelo proprietário, que arcará com o ônus em provar que a função e a aparência da cauda estão normais.
- e) A transgressão a essa regra dará motivos à Diretoria Executiva, ou outra comissão da Associação, para barrar o animal em futuras participações em eventos aprovados pela ABQM, por períodos tais que ela julgar convenientes; e, mediante solicitação, o proprietário deverá entregar à ABQM o Certificado de Registro do animal, a fim de que tal inelegibilidade seja anotada com destaque na frente do dito Certificado de Registro. Embora possa a propriedade do animal, desse ponto em diante, ser transferida para outro proprietário (terceiros), a transferência de propriedade não irá diluir ou abreviar o prazo de inelegibilidade.
- f) O apresentador, proprietário e/ou pessoa inteiramente responsável, definidos pelas regras da ABQM, são, cada um deles, responsáveis pela condição do animal; e presume-se que conheçam todas as regras e regulamentos da ABQM, bem como as cláusulas referentes às

penalidades. O ato voluntário de tais indivíduos para inscrever, apresentar ou fazer com que seja exibido o animal num evento oficial ou oficializado, faz com que ele torne-se elegível para sofrer sanções disciplinares.

g) Todo proprietário, apresentador e/ou pessoa responsável deverá, mediante a solicitação da gerência do evento ou do representante da ABQM, permitir o exame do animal para que seja verificada a presença de cirurgia, droga ou substâncias estranhas, e a normalidade da função da cauda. A recusa em atender tal solicitação servirá de motivo para a imediata desqualificação do animal. O animal não poderá continuar participando do evento, ou de posteriores eventos aprovados, até que ocorra a audiência; vetará a participação do animal em futuros eventos aprovados pelo período que for estabelecido pela Diretoria Executiva ou outra comissão apropriada; e servirá de motivo para a suspensão dos direitos de sócio do proprietário, apresentador e/ou pessoa responsável pelo animal.

23.09 - Regulamento Antidoping:

O presente regulamento é estabelecido com o fim de preservar a integridade física do animal e o desenvolvimento da raça Quarto de Milha, bem como garantir maior lisura, credibilidade e transparência às provas e competições oficiais e oficializadas pela ABQM.

23.10 - ABQM aplicará o presente regulamento a todas as provas, concursos e competições oficiais e oficializadas, ou sempre que julgar conveniente e necessário o controle do uso de toda e quaisquer substâncias proibidas em cavalos da raça Quarto de Milha.

23.11 - Fica vetada a participação do animal que receber qualquer tipo de medicação durante a realização de eventos, seja por recomendação do médico veterinário oficial ou não. Caso haja necessidade de se medicar o animal visando o seu bem estar e tratamento humanitário, este deverá imediatamente ser retirado da competição.

23.12 - A retirada do animal do evento não gerará qualquer direito a restituição dos valores gastos com a inscrição, baias e demais despesas.

23.13 - Das substâncias consideradas dopantes:

a) A ABQM proíbe a administração interna e externa de medicamentos proibidos em animal com o fim de alterar efetiva e potencialmente o desempenho do cavalo em provas e competições, ou mesmo, com o fim de retirar uma dor ou melhorar uma condição de saúde que não permitiria sua participação no evento não fosse a aplicação do medicamento.

b) São consideradas substâncias proibidas para efeito e aplicação das penalidades inseridas no presente regulamento, independentemente da data de seu uso ou aplicação, todas aquelas constantes no rol de relação da FEI (Federação Equestre Internacional), com exceção da substância Catinona, que, diante da conclusão de vários estudos, ficou estabelecido o limite de até 10 ng/ml. A ABQM considerará, consequentemente, que tal substância encontrada em qualquer animal até o limite acima mencionado, não alterará a performance dos animais para o fim de aplicação das penalidades deste regulamento. As substâncias se encontram divididas em 4 (quatro) grupos, a saber:

Grupo I – substâncias que agem no sistema nervoso, cardiovascular, respiratório, reprodutor e endócrino, secreções endócrinas e substâncias sintéticas relacionadas.

Grupo II – substâncias que agem no sistema renal, sanguíneo, músculo esquelético, analgésicos, antipiréticos e anti-inflamatórios.

Grupo III – substâncias que agem nos sistemas digestivo, imunológico (com exceção de vacinas autorizadas), anti-infecciosos (com exceção daqueles com ação exclusivamente antiparasitária), substâncias citotóxicas.

Grupo IV – veículos de medicamentos, destituídos de qualquer atividade farmacológica.

§ 1º Os proprietários e treinadores não poderão alegar em sua defesa o desconhecimento das substâncias mencionadas no parágrafo anterior, e também deverão estar cientes que animais constatados com níveis de Catinona acima de 10 ng/ml estarão sujeitos a todas as penalidades contidas neste regulamento.

§ 2º O cavalo inscrito nas provas e competições não poderá receber qualquer medicação durante o evento. Caso isso ocorra, o competidor deverá ser retirado da competição imediatamente, mesmo nos casos em que a medicação seja aplicada pelo Veterinário Oficial do Evento.

23.14 - Dos animais submetidos ao Exame Antidoping:

Artigo 1º - Sempre que a ABQM decidir pela realização de exame antidoping, serão examinados os animais classificados em 1º e 2º lugares nas categorias escolhidas a livre critério da ABQM, independentemente de qualquer anúncio ou convocação. Cabe ao proprietário, treinador ou apresentador se apresentar imediatamente após a realização da prova perante o veterinário responsável pelo serviço de coleta, munido do respectivo documento de identidade e documento de identificação do equino que será coletado.

Artigo 2º - Além dos animais mencionados no Artigo 1º, a ABQM poderá, a seu livre critério, realizar o exame antidoping em quaisquer outros equinos inscritos em certames oficiais, ou nos eventos que solicitaram oficialização, independente da classificação.

Artigo 3º - Os casos de morte súbita de equino inscrito na competição, dentro e fora da pista, também ensejarão a obrigatoriedade na realização do exame antidoping, ocasião em que o material biológico será colhido para análise e todos os responsáveis ficarão sujeitos às penalidades inseridas no presente regulamento.

Artigo 4º - Para a realização dos exames mencionados nos artigos anteriores, deverá o competidor, treinador ou proprietário conceder todas as facilidades ao veterinário responsável e aos seus auxiliares para a realização da coleta.

Artigo 5º - Nenhum competidor, treinador, proprietário ou participante poderá alegar desconhecimento das regras inseridas no presente regulamento. A recusa ou a não apresentação do cavalo para fornecer o material no local indicado para a realização do exame antidoping ou a inobservância das regras previstas implicará na penalidade inserida no inciso I do artigo 14 do presente regulamento.

23.15 - Do Procedimento de Coleta:

Artigo 6º - As regras e procedimentos aplicáveis à realização do exame, análise química, forma de coleta e realização da contraprova serão definidos de acordo com os critérios impostos pela entidade contratada pela ABQM, responsável pela análise laboratorial.

Artigo 7º - A coleta das amostras de urina e sangue será realizada por veterinário designado pela ABQM, ou por seus auxiliares, de acordo com os procedimentos e critérios definidos no artigo 8º.

Artigo 8º - O animal selecionado para a coleta de material biológico deverá permanecer no local de coleta em baias de uso exclusivo do controle de dopagem, pelo tempo que se fizer necessário à obtenção da quantidade suficiente do material para a realização do exame, e somente poderá regressar à sua baia depois de liberado pelo veterinário responsável.

Artigo 9º - É obrigatória a presença do proprietário, treinador ou apresentador responsável no momento da apresentação do animal para a realização do exame, bem como no momento em que o material coletado é embalado e lacrado, ocasião em que deverão dar ciência de todo procedimento através do preenchimento de formulário próprio fornecido pela ABQM.

§3º- A recusa na observação das práticas impostas no caput do presente artigo, bem como a retirada do equino do local do exame sem a devida autorização, sujeitará o responsável pelo animal à sanção prevista no inciso I do artigo 14 do presente regulamento.

§4º- Durante a coleta do material a ser submetido à análise, será facultado ao treinador, proprietário e apresentador responsável o acompanhamento de todo procedimento, ocasião que este deverá assinar termo confirmado o interesse ou não no acompanhamento do exame.

§5º- Incorrerá ainda na penalidade inserida no inciso I do artigo 14 do presente regulamento, o treinador, proprietário ou apresentador responsável que prejudicar ou interferir no procedimento de coleta.

§6º- Na hipótese de recusa no acompanhamento do procedimento de coleta e lacração do material, será defeso à parte contestar tal fato posteriormente.

§7º. – O responsável deverá assinar a documentação apresentada para a realização da coleta de material, na qual deverá constar dentre outros, o nome do treinador do referido animal e que será considerado para aplicação das penalidades previstas neste Regulamento. Caso haja qualquer tentativa de indicar um nome de treinador que não seja o real treinador, e em caso de aplicação de penalidade por exame de doping positivo, o treinador indicado e o real treinador poderão ter o prazo de suspensão dobrado.

§8º- Entende-se por responsável pelo animal, o proprietário, cavaleiro, apresentador ou treinador que apresentou ou inscreveu o animal no evento, ou compareceu ao exame com a documentação de identidade do animal.

§9º - Presume-se que as amostras de urina, saliva, sangue e demais materiais coletados do animal examinado e encaminhados ao laboratório contratado pela ABQM encontram-se integralmente preservados, bem ainda que todos os procedimentos utilizados para a coleta, preservação e transferência para laboratório foram realizados de forma correta e precisa, de acordo com as normas impostas. Presume-se, ainda, que o relatório elaborado pelo laboratório contratado pela ABQM diz respeito à amostra retirada do animal examinado e que descreve corretamente a condição do animal durante o evento em que este foi inscrito. O ônus de provar o contrário, em qualquer processo interno pela ABQM recairá sobre proprietário ou treinador que suscitar a dúvida.

23.16 - Do Resultado:

Artigo 10 - Após a comunicação do laudo de análise emitido pelo laboratório competente, a ABQM notificará, reservadamente, através de comunicação eletrônica (e-mail), fax ou telegrama, o cavaleiro e o proprietário do animal acerca da constatação da anormalidade na amostra analisada.

Artigo 11 - Ocorrendo o resultado positivo na amostra submetida à análise, o proprietário do animal será notificado e poderá requerer a realização da contraprova.

§1º- As despesas necessárias para a realização da contraprova ocorrerão por conta e risco do proprietário do animal, sendo certo que, não havendo em hipótese alguma, devolução dos valores despendidos.

§2º - Todos procedimentos da contraprova serão definidos pela entidade contratada pela ABQM, responsável pela análise laboratorial, não cabendo à ABQM apreciar pedidos relacionados à alteração de datas, horários, dentre outros.

§3º - Constituiu obrigação do proprietário e treinador acompanhar pessoalmente ou por representante devidamente credenciado, a realização do exame da contraprova, acompanhados ou não por um perito profissional em química.

§4º - A desistência do treinador ou proprietário de assistir à contraprova, ou o seu não comparecimento no dia e hora designados importará no prevalecimento do primeiro exame.

§5º - A presença de um perito profissional em química constitui mera faculdade, não havendo que suscitar qualquer nulidade em razão da ausência de tal profissional durante a realização da contraprova.

§6º - Encerrada a contraprova, será lavrada ata de análise, com referência do método analítico utilizado, a qual será assinada por todos os interessados presentes.

§7º - Os proprietários dos animais testados positivos para Catinona, acima dos limites tolerados pela ABQM, serão notificados e estarão sujeitos às sanções previstas no presente regulamento.

23.17 - Das Penalidades:

Artigo 12 - O animal em que for constatado doping perderá todas as classificações e premiações recebidas no evento, inclusive troféus e fivelas, sendo aplicadas as seguintes penalidades, de acordo com os grupos de substâncias dopantes mencionados no artigo 2º do presente regulamento:

- I- Para os infratores do Grupo I, será aplicada suspensão do cavalo, competidor e/ou treinador de 180 (cento e oitenta) dias e multa pecuniária no valor de 20 (vinte) salários mínimos;
- II- Para os infratores do Grupo II, será aplicada suspensão do cavalo, competidor e/ou treinador de 90 (noventa) dias e multa pecuniária para o proprietário do animal no valor de 10 (dez) salários mínimos;
- III- Para os infratores do Grupo III, será aplicada suspensão do cavalo, competidor e/ou treinador de 60 (sessenta) dias e multa pecuniária para o proprietário do animal 05 (cinco) salários mínimos;
- IV- Para os infratores do Grupo IV, será aplicada suspensão do cavalo, competidor e/ou treinador de 30 (trinta) dias e multa pecuniária para o proprietário do animal 03 (três) salários mínimos.

Parágrafo 1º - Na hipótese da substância proibida possuir mais de uma ação farmacológica, para efeito de enquadramento nos grupos, vale a sua atividade primária.

Parágrafo 2º - Produtos de biotransformação de substâncias proibidas serão considerados uma vez que provam a administração de substância proibida.

Parágrafo 3º - Quando na mesma prova/categoria disputarem 02 (dois) ou mais animais do mesmo proprietário, a comprovação por análise química, da presença de substância proibida em qualquer deles, acarretará na desclassificação de todos para o último lugar, sem direito a qualquer prêmio.

Parágrafo 4º - Durante o período de suspensão do treinador, o mesmo fica proibido de adentrar os locais de competição (área de competição e treinamento,

paddock e pista). No caso de descumprimento, a suspensão estará automaticamente estendida por mais 30 dias.

Parágrafo 5º - A penalidade de suspensão prevista neste artigo recairá sobre o competidor no caso do cavalo ter participado da categoria Aberta.

Artigo 13 - Na hipótese de reincidência no uso de qualquer substância banida ou controlada, no período de 05 (cinco) anos, o tempo de suspensão e o valor da multa serão dobrados.

23.18 - Do Recurso:

Artigo 14 - O treinador e/ou competidor e o proprietário serão notificados pela ABQM quanto ao resultado da contraprova, do qual poderão interpor recurso por escrito à Comissão Disciplinar, no prazo de 10 (dez) dias contados a partir do recebimento da notificação.

§ 1º - Somente mediante contraprova será admitida ao treinador e ao proprietário a apresentação de defesa escrita.

§ 2º - Todas as sanções aplicadas surtirão efeitos, inclusive a suspensão do animal em provas e competições, imediatamente após o resultado positivo de doping (dopagem) evidenciado na respectiva contraprova ou imediatamente após a omissão ou a recusa tácita ou expressa, por parte do interessado quanto à sua realização, sendo que a eventual interposição de recurso não terá efeito suspensivo durante a sua tramitação até julgamento definitivo.

Artigo 15 - A Comissão Disciplinar analisará a defesa escrita em reunião a ser convocada no prazo de 30 (trinta) dias a contar do protocolo da defesa escrita, podendo, caso entenda necessário, solicitar a produção de novas provas.

§ 1º - A Comissão Disciplinar poderá conhecer diretamente do pedido formulado na defesa escrita, caso tenha elementos suficientes para formação de sua convicção e não exista a necessidade de produzir provas em audiência e encaminhará seu parecer à Diretoria Executiva, que deliberará por maioria simples dos seus membros pela manutenção da pena ou arquivamento do feito.

§ 2º - Da decisão da diretoria executiva caberá recurso em Instância Final, no prazo de 10 (dez) dias contados da data do recebimento da notificação da decisão ao Conselho de Administração, que poderá ser especialmente convocado para este fim.

§ 3º - Tanto a defesa escrita quanto o recurso ao Conselho de Administração terão efeito apenas devolutivo.

§ 4º - Provido o recurso não caberá ao recorrente indenização de qualquer espécie.

23.19 - Das Disposições Gerais:

Artigo 16 - A ABQM poderá punir quaisquer competidores, profissionais ou proprietários que tenham participado como cúmplices, coniventes, ainda que tácitos, da ministração de substâncias proibidas, conforme apurado pela Comissão Disciplinar.

Artigo 17 - O proprietário, treinador e competidor são responsáveis pela segurança e guarda de seu cavalo em todas as provas e competições, não sendo possível suscitar tal alegação como forma de justificar eventual utilização de substância dopante em seus animais.

Artigo 18 - Ocorrendo a desclassificação do animal em razão da constatação do doping haverá reclassificação geral com a exclusão do animal punido e a devida recolocação dos demais colocados, concedendo-lhes as premiações que forem de direito.

Artigo 19 - Os casos omissos serão decididos pela Diretoria Executiva da ABQM.

23.20 - Regulamento Antidoping Corrida

Artigo 20 - Exclusivamente nos Eventos Oficiais e Oficializados de Corrida os princípios ativos listados abaixo serão tolerados:

ANTIINFLAMATÓRIOS (*dois princípios ativos*)

- a) *Flunixina*
- b) *Fenilbutazona*

CORTICOSTEROIDES (*dois princípios ativos*)

- a) *Betametasona*
- b) *Triancinolona*

DIURÉTICOS (*um princípio ativo*)

- a) *Furosemida**

*** Condições para uso da Furosemida:**

1. Apresentar laudo veterinário para Comissão de Corridas, no ato da inscrição do animal, ou seja, até as 12h da segunda-feira que antecede a corrida;
2. Todo animal que se apresentar oficialmente com Furosemida, conforme item 1, deverá **obrigatoriamente** correr sob o efeito dessa substância em todas as apresentações subsequentes, por um período ininterrupto de 90 (noventa) dias;
3. Após o vencimento do prazo de 90 dias o animal poderá competir sem o uso do medicamento, desde que solicitado pelo treinador por escrito, junto à Comissão de Corridas.

Nota: Neste caso, para o animal voltar a competir com o uso do medicamento, deverá ser apresentado novo laudo veterinário.

4. O animal que competir utilizando o medicamento e que apresentar sangramento de grau elevado ao descrito no laudo, a próxima inscrição para corrida estará condicionada a apresentação de novo laudo e atestado veterinário.
5. O descumprimento de quaisquer destas condições, serão consideradas doping como Grupo I.

Artigo 21 - Quaisquer outras substâncias que não as toleradas, listadas acima, sendo encontradas nas amostras, serão consideradas doping.

24 - Equipamentos

24.01 - Para todo animal que for apresentado com freio, o uso da barbela é obrigatório. As barbelas devem ser de corrente, couro ou nylon, devem ter pelo menos $\frac{1}{2}$ (meia) polegada, aproximadamente 1,25 cm de largura e não estar torcida na mandíbula do animal.

24.02 - No caso de falha ou quebra de equipamento que impeça a continuidade da prova, o cavaleiro será desclassificado.

24.03 - Em qualquer prova, o juiz tem autoridade para solicitar a remoção ou alteração de qualquer peça de equipamento que a seu parecer possa ser desumano.

24.04 - As referências ao hackamore dizem respeito ao uso de uma focinheira flexível, de couro cru ou couro trançado, ou de corda; e cuja parte central (ou interna) tanto pode ser de couro cru, como de cabo flexível. Não será, de modo algum, permitida a utilização de qualquer material rígido sob a mandíbula do animal, independentemente do quanto esteja acolchoado ou protegido. Essa regra não diz respeito ao 'suposto' hackamore mecânico.

24.05 - As referências ao bridão nas categorias de Trabalho significam a argola em forma de "O" convencional, a argola de formato oval ou a argola em forma de "D", com círculo não superior a 4 (quatro) polegadas - aproximadamente 10 (dez) centímetros. O bocal deve ser arredondado, liso e de metal desencapado. Poderá ter outros tipos de metais embutidos (bronze, cobre e etc.), desde que sejam totalmente lisos ou revestidos de látex. As barras devem ter no mínimo 5/16 (cinco, dezesseis avos) de polegada - aproximadamente 8 milímetros, (oito décimos) de centímetros de diâmetro, medindo a distância de uma polegada 2,54 cm da extremidade para dentro, afilando-se gradualmente à medida que se aproximam do centro do bocal.

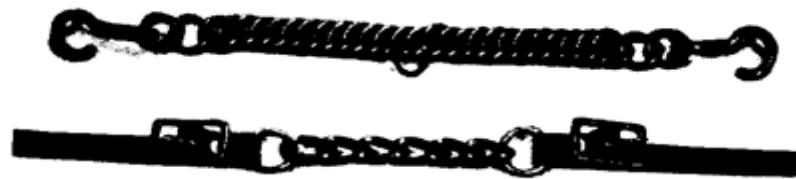
24.06 - O bocal pode ser composto de 2 (duas) ou 3 (três) peças. Será aceitável o de 3 (três) peças, com anel de conexão de $1 \frac{1}{4}$ (um e um quarto) de polegada - aproximadamente 3,1 (três centímetros e um milímetro), 10 (dez) milímetros ou menos de diâmetro; ou uma barra de conexão achatada, cujas dimensões podem variar entre 3/8 (três oitavos) de polegada - aproximadamente 0,9 (nove) milímetros e $\frac{3}{4}$ (três quartos) - aproximadamente 1,9 cm - medida de cima para baixo; com comprimento máximo de 2 (duas) polegadas - aproximadamente 5 cm, e que permaneça estendida horizontalmente na boca do animal.

24.07 - As referências ao freio nas categorias de Trabalho pressupõem o uso de um freio que possui um bocal inteiriço ou articulado, com hastas, e que atua como

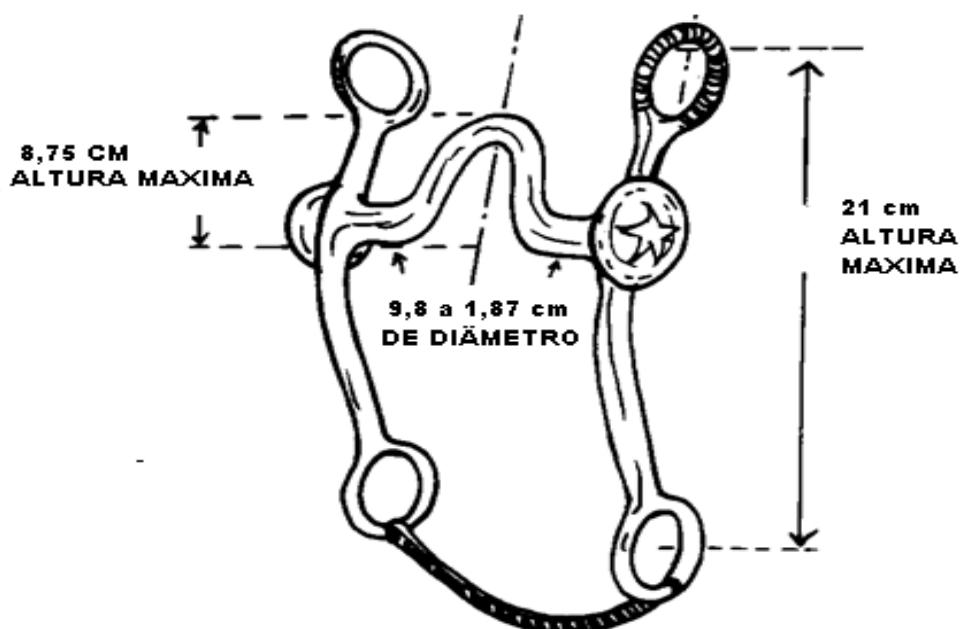
uma alavanca. Todos os freios devem ser desprovidos de dispositivos mecânicos e devem ser considerados freios Western padrão. A descrição do freio Western legal padrão inclui:

- a) Haste ou perna do freio com comprimento máximo de 21 (vinte e um) centímetros, medindo como indicado no diagrama abaixo. A haste pode ser fixa ou solta;
- b) Referente aos bocais, as barras devem ser arredondadas, lisas e de metal descoberto; com diâmetro variando entre 5/16 (cinco dezesseis avos) de polegada - aproximadamente 0,8 (oito) milímetros e $\frac{3}{4}$ (três quartos) de polegada - aproximadamente 1,9 (um centímetro e nove milímetros), com a medida devendo ser tomada a 1 (uma) polegada - aproximadamente 2,5 (dois centímetros e cinco milímetros) de extremidade para dentro. Poderá conter outros tipos de metais embutidos (bronze, cobre e etc.), desde que sejam totalmente lisos ou revestidos de látex. Nada poderá ficar saliente (pontiagudo) abaixo do bocal (barra); tal como extensões ou garra de bocais interiores. O bocal pode ser composto de 2 (duas) ou 3 (três) peças. Será aceitável o de 3 (três) peças, com anel (ou argola) de conexão de 1 $\frac{1}{4}$ (uma polegada e um quarto) - aproximadamente 3,1 (três centímetros e um milímetro) de diâmetro ou menos; ou barra achatada de conexão cujas dimensões variem entre 3/8 (três oitavos) de polegada - aproximadamente 9,0 (noventa) milímetros e $\frac{3}{4}$ (três quartos) de polegada - aproximadamente 1,9 (um centímetro e nove milímetros), medido de cima a baixo; com comprimento máximo de 2 (duas) polegadas ou 5 (cinco) centímetros - aproximadamente; e que permaneça estendida horizontalmente na boca do animal;
- c) A reentrância do bocal não pode ter altura superior a 3 $\frac{1}{2}$ (três e meio) polegadas - aproximadamente 8,75 (oito centímetros e sete e meio milímetros), sendo aceitáveis os salivadores e protetores. Os bocais articulados, halfbreeds e spades devem ser do tipo padrão;
- d) Nas provas de Apartação, Rédeas, Western Pleasure, Working Cow Horse, Laço Cabeça, Laço Pé e Laço de Bezerro Técnico, Laço Comprido Técnico, não são aceitos os freios que se movimentam soltos na cabeçada (*gag bit*) e freios que se movimentam verticalmente entre o bocal e a perna (levantador), nem os bocais em formato de argola e os de polos achatados; nas demais modalidades o uso é permitido.

BARBELAS ACEITÁVEIS



FREIO WESTERN



FREIO LEGAL

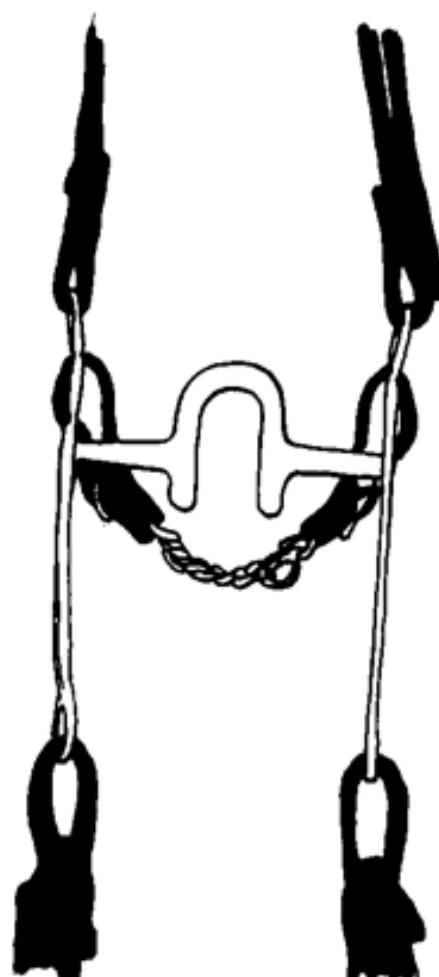
24.08 - Com exceção das categorias que utilizam o hackamore ou o bridão, ou com cavalos da categoria Júnior, exibidos com bridão ou hackamore, poderá ser utilizada somente uma das mãos nas rédeas, e a mão não deve ser trocada. A mão deve estar em torno das rédeas; somente é permitido o dedo indicador entre as rédeas. O não cumprimento a essa regra implica na desclassificação

automática. Exceto nas provas de Velocidade, Team Penning, Ranch Sorting e Bulldog, onde é permitido usar as duas mãos nas rédeas.

24.09 - Quando utilizado o romal, não é permitido nenhum dedo entre as rédeas. A mão que estiver livre poderá segurar o romal, desde que se mantenha a distância mínima de 45 (quarenta e cinco) centímetros da mão da rédea de comando, e em posição relaxada. O uso da mão livre enquanto estiver segurando o romal, para alterar a tensão ou comprimento das rédeas, é considerado como uso de duas mãos.



FREIO EM ARGOLA



FREIO EM GARRA

FREIOS WESTERN ILEGÁIS

24.10 - O prolongamento da rédea californiana (romal) não deve ser usado à frente da barrigueira, seja para sinalizar ou incitar o animal de alguma forma. Qualquer infração a essa regra será severamente punida pelo juiz.

Parágrafo Único – Quando os animais forem montados com as 2 (duas) mãos nas rédeas (rédeas abertas), as pontas dessas rédeas deverão ser cruzadas para o lado oposto do pescoço do cavalo. Isto é, as duas pontas das rédeas não podem estar do mesmo lado do pescoço do cavalo.

24.11 - Em todas as categorias de provas de Trabalho, os animais devem ser exibidos com sela Western.

24.12 - São considerados equipamentos opcionais:

- Corda ou laço; caso utilizados, devem ser enrolados e atados à sela;
- Maneadores atados à sela;

- c) Tapaderos (proteção de couro para os estribos), a não ser na modalidade de Working Cow Horse, onde não são permitidos;
- d) Protetores para as pernas do animal, a não ser em Western Pleasure e Conformação, onde não são permitidos;
- e) Ligas, exceto em Conformação, Western Pleasure, onde não são permitidas;
- f) Gamarras de corda ou couro, com folga no focinho do animal, para as provas de Laço, Bulldog, Vaquejada, provas de Velocidade (cronometradas), Team Penning e Ranch Sorting; nas demais modalidades o uso é proibido;
- g) Martingales, para eventos de Velocidade, Ranch Sorting e Team Penning;
- h) Esporas; não devendo ser usadas à frente da barrigueira (caso isto ocorra, o competidor será desclassificado – salvo quando estiver especificada outra punição em uma determinada modalidade);
- i) Capacete de hipismo;
- j) Jerk Lines nas provas de Laço Individual (cronometradas); no Técnico é proibido.

24.13 - São considerados equipamentos proibidos:

- a) Barbelas de arame, não importando o quanto estejam acolchoadas ou protegidas;
- b) Qualquer barbela torcida e/ou com largura inferior a $\frac{1}{2}$ (meia) polegada - aproximadamente 1,25 cm;
- c) Martingales, exceto em provas de Velocidade, Ranch Sorting e Team Penning;
- d) Gamarras de corda ou couro nas provas de Apartação, Rédeas, Working Cow Horse; nas demais modalidades o uso é permitido;
- e) Focinheiras e Fechador de boca (ou qualquer outro equipamento ou artifício que tenha função de fechador de boca);
- f) Uso de bocal ou cabresto em conjunto e sob a cabeçada;
- g) Jerk Lines nas provas de Laço Individual (Técnico);
- h) Peitoral de tachas;
- i) Qualquer equipamento que cause choque elétrico no animal;

j) Rabos postiços ou outros tipos de caudas falsas.

24.14 - Nas provas de Três Tambores, Seis Balizas, Maneabilidade e Velocidade, Cinco Tambores, Ranch Sorting, Team Penning, Bulldog, Laço em Dupla e Laço de Bezerro, ambos cronometrados, será permitido qualquer tipo de freio e ou embocaduras. Entretanto, o juiz, a seu critério, poderá proibir o uso de freios e ou equipamentos que ele considere cruéis ou perigosos para o animal (isto inclui, mas não se restringe a freios e ou embocaduras com ponta ou quina).

25 - Trajes

25.01 - Em Conformação, é obrigatório o uso de trajes Western apropriados; inclusive camisa de mangas compridas e colarinho, chapéu à moda Western e botas. O chapéu deve estar na cabeça do apresentador quando entrar na arena.

25.02 - Nas provas de Trabalho, é obrigatório o uso de trajes Western apropriados; inclusive camisa de mangas compridas e colarinho, chapéu à moda Western ou capacete de hipismo e botas. O chapéu deve estar na cabeça do cavaleiro quando entrar na pista. As esporas e calças de couro são opcionais. Nas modalidades de Três, Cinco Tambores, Seis Balizas e Maneabilidade e Velocidade, será permitido o uso de boné, desde que esteja na posição correta de uso; na categoria Mirim Principiante, o uso do capacete é obrigatório.

25.03 - Mangas compridas devem estar abotoadas no pulso.

25.04 - Jaquetas, coletes, suéteres e mesmo moletons podem ser usados sobre camisas de manga longa com botões de cima a baixo; as mangas devem estar desenroladas à altura dos punhos e abotoadas.

25.05 – Os trajes reconhecidamente como típicos serão considerados, desde que sejam com camisa de mangas compridas e colarinho, chapéu e botas. Nas modalidades e categorias onde o uso do capacete é obrigatório este item deve ser seguido.

26 - Movimentos

26.01 - A terminologia descrita a seguir será aplicada a todas as modalidades de provas.

a) O Passo é o modo natural de andar do cavalo, com a pata estendida e dando quatro batidas no solo. O andar deve ser ágil, com passada de comprimento razoável e proporcional ao tamanho do animal;

b) O Trote é um movimento de 2 (duas) batidas em diagonal e que cobre distâncias consideráveis. O cavalo evolui de um par de diagonais

para o outro. O trote deve ser quadrangular, equilibrado e com o movimento reto das patas, para adiante. Não são considerados como executando o movimento exigido os cavalos que andam com suas patas traseiras e trotam com suas patas dianteiras. Quando se pede que estenda o trote (trote estendido), ele prossegue com a mesma suavidade;

c) O Galope é um movimento descontraído, rítmico, de 3 (três) batidas. Os cavalos que se movem para o lado esquerdo devem galopar com a dianteira (isto é, a pata que toca o solo antes das outras) da pata da frente esquerda, e os cavalos que se movem para o lado direito devem galopar com a dianteira da pata da frente direita. Os cavalos que se deslocam com um movimento de 4 (quatro) batidas não são considerados como estando executando o galope apropriado. O animal deve galopar com a passada natural, aparentando estar relaxado e solto. Deve ser cavalgado a uma velocidade que seja natural nesse movimento. A cabeça deve ser mantida em seu ângulo (posição) natural, adequado à conformação do cavalo em todas as movimentações.

27 - Claudicação

27.01 - O juiz deve examinar e verificar todos os cavalos inscritos em qualquer categoria para constatar se apresentam manqueira. Esse procedimento é indispensável, quer a competição indique ou não a necessidade disso.

27.02 - A manqueira evidente será motivo de desclassificação. Manqueira evidente (ou óbvia) é aquela que:

- a) É constantemente observável durante o trote, quaisquer que sejam as circunstâncias;
- b) Caracteriza-se pela passada acentuadamente claudicante, manca ou encurtada;
- c) Caracteriza-se pela capacidade reduzida do animal em suportar o peso, em movimento e/ou parado, e pela incapacidade para locomover-se.

28 - Conformação

28.01 - Conformação é definida como uma prova em que o cavalo é julgado com base em sua morfologia, equilíbrio, musculatura e semelhança ao padrão ideal da raça.

28.02 - O propósito da prova é preservar o padrão racial do cavalo Quarto de Milha, selecionando-se os exemplares mais perfeitos, de acordo com sua semelhança ao padrão ideal da raça, e que sejam a combinação mais perfeita às características da raça, ao equilíbrio, à musculatura, à correção de estrutura e à característica do sexo.

28.03 - O cavalo Quarto de Milha ideal apresentado em Conformação é um cavalo que é geralmente considerado de cor compacta e que possua as seguintes características: o cavalo deverá possuir apelo no olhar, que é resultado de uma mistura harmoniosa de uma cabeça atraente; garganta delicada; pescoço bem proporcional e elegante; espádua alongada e inclinada; peito aprofundado; dorso curto; lombo firme e unido; garupa e anca alongadas; e solda bem definida e perna, antebraço e peito musculosos. Essas características deverão estar ligadas a pernas retas e estruturalmente corretas e pés sem manchas. O cavalo deverá ser um atleta equilibrado, ou seja, musculoso uniformemente.

28.04 - Um dos critérios mais importantes na seleção de um cavalo é a conformação, ou sua aparência física. Enquanto poderá ser dito que a maioria dos cavalos com muitos anos de preparo e apresentações tenham conformação aceitável, o objetivo na seleção sempre será encontrar o cavalo mais perfeito possível segundo o ideal do padrão racial da Raça Quarto de Milha.

28.05 - A classificação em Conformação depende da avaliação objetiva dos seguintes aspectos: equilíbrio, correção na estrutura, nível de musculatura, características da raça e características do sexo. Dos cinco aspectos, o equilíbrio é o mais importante, e refere-se à combinação estrutural e estética das partes do corpo. O equilíbrio é influenciado quase inteiramente pela estrutura do esqueleto.

28.06 - Os cavalos abaixo não poderão ser apresentados com qualquer corrente que atravesse sua boca, incluindo as correntes para o lábio:

- a) Fêmeas;
- b) Machos Castrados;
- c) Machos com menos de um ano.

28.07 - Os machos de um ano de idade e mais velhos não poderão ser apresentados com qualquer corrente que atravesse a sua boca; com exceção única de que sejam apresentados com corrente para os lábios com protetores que não sejam presos com, pelo menos, dois elos da corrente permanecendo do lado externo do cabresto antes do acessório do protetor ou parte de couro da guia (cabo do cabresto).

28.08 - Para o julgamento da prova, os cavalos devem ser conduzidos até o juiz, um de cada vez. Enquanto o cavalo aproxima-se, o juiz ficará à direita (esquerda do cavalo) para permitir que o cavalo trote em linha reta para o cone colocado a 15 (quinze) metros de distância. No cone, o cavalo continuará trotando, virará à

esquerda e trotará para a parede ou cerca à esquerda da pista. Após trotar, os cavalos serão alinhados da cabeça à cauda para a inspeção individual do juiz. O juiz irá inspecionar cada cavalo de ambos os lados, de frente e por trás.

- a) Qualquer cavalo que esteja separado de seu condutor e não esteja mais sob controle, irá automaticamente ser desclassificado e dispensado. Se, no começo, o cavalo apresentar descontrole (ex.: recuar, afastar-se, cair sobre os outros etc.), e esse descontrole fizer com que o outro apresentador perca seu cavalo, o animal causador desse problema será desclassificado e dispensado. A decisão do juiz será definitiva;
- b) A queda de um cavalo que estiver sendo julgado em Conformação deverá ser motivo para desclassificação. O cavalo é considerado caído quando estiver de lado, com as quatro patas estendidas na mesma direção.

28.09 - Todos os machos com 2 (dois) anos ou mais de idade hipica deverão ter dois testículos visíveis. Animais de todas as idades deverão ser examinados para o fator de prognatismo. Todos os cavalos mancos, criotorquídicos ou prognatas deverão ser retirados da pista antes do final da classificação do juiz. O juiz deverá alinhar os cavalos para colocá-los em ordem da cabeça à cauda, de acordo com a preferência.

28.10 - Na prova de Conformação, um cavalo pode ser apresentado em somente uma categoria com direito a pontos.

28.11 - Éguas castradas não poderão ser apresentadas em provas de Conformação.

28.12 - As seguintes categorias em Conformação na classe Aberta são recomendadas com separação de categorias por sexo em cada divisão de idade: Na classe Amador não haverá categoria Fêmea de Cria e na classe Jovem não haverá categorias de Machos e Fêmea de Cria.

| | | | |
|----------------------------|--------------|--------------|-----------------|
| BABY | MACHO | FÊMEA | CASTRADO |
| MENOS DE ANO | MACHO | FÊMEA | CASTRADO |
| UM ANO | MACHO | FÊMEA | CASTRADO |
| DOIS ANOS | MACHO | FÊMEA | CASTRADO |
| TRÊS ANOS | MACHO | FÊMEA | CASTRADO |
| QUATRO ANOS OU MAIS | MACHO | FÊMEA | CASTRADO |
| DE CRIA | | FÊMEA | |

28.13 - As Fêmeas de Cria (reprodutoras) são as éguas que tenham produzido cria resultante de período de gestação, no ano em curso ou no ano anterior. Poderão ser éguas de qualquer idade. As éguas apresentadas na categoria das reprodutoras não podem competir em nenhuma das categorias destinadas a potrancas ou a éguas acima citadas; assim como não estarão elegíveis para competir na categoria das reprodutoras quaisquer éguas apresentadas em qualquer categoria de potrancas ou éguas citadas acima.

28.14 - Quando os julgamentos de todas as categorias numa categoria em Conformação estiverem concluídos, todos os contemplados com os primeiros e segundos lugares daquela categoria por sexo devem retornar à pista; sendo que os contemplados com os primeiros lugares de cada categoria formarão uma fila e os contemplados com os segundos lugares de cada uma das categorias formarão outra fila.

28.15 - É obrigatório que o juiz faça a seleção do Grande Campeão e do Reservado Grande Campeão de cada grupo por sexo (macho, fêmea e castrado) nas classes Aberta, Amador e Jovem que tenham três ou mais inscritos.

28.16 - Os juízes devem selecionar o animal (macho, fêmea e castrado) Grande Campeão e Reservado Grande Campeão entre os ganhadores de primeiros lugares das categorias de seus respectivos grupos por sexo. Se o cavalo classificado em primeiro lugar não retornar, por qualquer razão, o segundo colocado passará a primeiro e será considerado Grande Campeão e (ou) Reservado Campeão. O terceiro colocado não poderá passar para segundo lugar na prova.

28.17 - O auxiliar de pista deve pedir que seja mudado para o cavalo classificado em segundo lugar na categoria da qual foi selecionado o Grande Campeão, colocá-lo em fila junto aos ganhadores dos primeiros lugares das categorias para que todos sejam julgados em igualdade de condições com relação aos títulos de Macho, Fêmea ou Castrado Grande Campeões em suas respectivas categorias por sexo.

28.18 - Nas competições de Conformação de Amadores ou de Jovens, quando o apresentador classificar dois ou mais cavalos para o Grande Campeonato, somente outro Amador ou Jovem poderá auxiliar esse apresentador na tarefa de apresentar os animais; e com a condição de que o Amador ou Jovem que classificou originalmente os animais conduza um dos animais na categoria.

28.19 - Recomendam-se as seguintes categorias adicionais, caso haja o interesse nestas, e o número de inscritos as justifiquem; mas não será concedida pontuação para efeito do Registro de Mérito ou Campeonatos:

- a) **Progénie de Mãe:** Poderão ser apresentados 2 (dois) produtos de 4 (quatro) anos ou menos, de ambos os sexos, por mãe. A mãe não precisa ser apresentada. A inscrição no evento deve ser feita pelo

proprietário da mãe, ou por alguém de posse da autorização, por escrito, obtida do proprietário da mãe; porém, é desnecessário que o produto pertença ao proprietário da mãe.

b) **Progênie de Pai:** Poderão ser apresentados 3 (três) produtos de 4 (quatro) anos ou menos, de ambos os sexos, por pai. O pai não precisa ser apresentado. A inscrição no evento deve ser feita pelo proprietário do pai, ou por alguém que seja portador da autorização, por escrito, obtida do proprietário do pai; porém, é desnecessário que o produto pertença ao proprietário do pai.

28.20 - Os cavalos a serem apresentados na categoria de Progênie de Pai e de Mãe devem ter sido apresentados em suas categorias individuais.

28.21 - PERFORMANCE HALTER

- a) A prova de *performance halter* será oferecida para as classes Aberta, Amador e Jovem em todos os eventos que tiverem provas de Conformação.
- b) Somente participarão animais que tenham registro de mérito em trabalho ou em corrida. Não haverá divisão por idade, apenas divisão por sexo e classe (performance halter para machos, performance halter para fêmeas e performance halter para castrados, aberta e amador). Na classe jovem somente animais castrados e fêmeas.
- c) Animais importados nacionalizados na ABQM poderão participar do Performance Halter desde que comprovem serem Registro de Mérito na AQHA.
- d) O primeiro e segundo lugares na prova de *performance halter* estarão aptos para disputar o Grande e Reservado campeonato de cada divisão por sexo (machos e fêmeas).
- e) Nenhum cavalo poderá se apresentar em conformação e performance halter no mesmo evento.

29 - Provas de Trabalho

29.01 - Provas de Trabalho visam demonstrar todas as habilidades e as qualidades do cavalo Quarto de Milha.

29.02 - Sempre que existir nova prova que seja do interesse da ABQM, a Diretoria poderá aprovar a realização da mesma e a norma que deve ser seguida deve constar das próximas edições deste regulamento.

29.03 - Em todas as provas de Trabalho, os cavalos devem ser montados com uma perna de cada lado.

29.04 - É obrigatório que todos os diagramas e percursos sejam afixados pelo menos uma hora antes do início de cada prova.

29.05 - Em caso de queda do cavalo ou cavaleiro durante a prova, o conjunto será desclassificado, exceto em Team Penning e Ranch Sorting - desde que não interfira na prova. O cavalo é considerado em queda quando estiver de lado e com as quatro patas estendidas na mesma direção. O cavaleiro é considerado em queda quando não estiver montado.

29.06 - Nenhum cavaleiro poderá ser amarrado, afivelado ou preso à sela.

29.07 - Qualquer cavalo utilizado em evento oficial ou oficializado como auxiliar em Apartação, Laço Cabeça, Pé e Bulldog deverá ser da raça Quarto de Milha.

29.08 - Em todas as provas de Trabalho, onde cada competidor inscrito apresenta-se individualmente, a ordem de competição será estabelecida por sorteio a ser realizado pela gerência do evento.

29.09 - Os apresentadores devem seguir todas as regras da prova, do momento em que adentram a pista de provas, até o momento em que deixarem a pista.

29.10 - Não devem ser usados tambores como marcação em nenhum evento, exceto na prova de Três e Cinco Tambores e Maneabilidade e Velocidade. Da mesma forma, o uso de cadeiras como marcação de qualquer natureza é proibido em todos os eventos.

29.11 - A seu critério, o(s) juiz(íes) poderá(ão) solicitar trabalho adicional.

29.12 - Nenhum animal de 2 (dois) anos poderá ser apresentado em qualquer prova de Trabalho.

29.13 - As categorias Júnior e Sênior só podem ser combinadas quando houver dois ou menos inscritos em uma ou em ambas as divisões; com a aprovação unânime de todos os cavaleiros envolvidos na categoria (ou categorias) em questão.

29.14 - Somente os cavalos juniores com 5 (cinco) anos hípicos ou menos, podem ser exibidos nas categorias Júnior.

29.15 - Somente os cavalos de 6 (seis) anos hípicos ou mais podem ser apresentados nas categorias Sênior.

29.16 - Caso haja classificatória: Cada animal deve ser montado na final pelo mesmo cavaleiro que o montou durante classificatória.

30 - Apartação

30.01 - Regra(1) - É exigido que o cavalo entre profundo no rebanho, suficientemente para mostrar sua habilidade para apartar. Uma entrada profunda no rebanho é suficiente para satisfazer a regra. Falha em cumprir essa regra resultará em penalidade de 3 (três) pontos.

. Deve ser dado crédito ao cavalo pela sua habilidade de entrar no rebanho calmamente, sem perturbar o rebanho ou o boi que está sendo apartado.

30.02 - Regra(2) - Quando um boi é apartado do resto do rebanho, é desejável que seja levado para o centro da arena - este apartador deve receber crédito. Crédito adicional será dado ao cavalo que conduz o boi a uma distância suficiente do rebanho para garantir que o rebanho não será perturbado e quando o apartador estiver trabalhando, mostrando assim a sua capacidade de conduzir um boi.

JUDGING RULES

30.03 - Regra(3) - É exigido que o apartador monte com as rédeas soltas durante toda a apresentação.

30.04 - Regra(4) - Crédito será dado ao apartador que mantém posição e controle sobre o boi, o mais próximo do centro da arena possível.

30.06 - Regra(5) - Se o cavalo ou cavaleiro criar distúrbio em qualquer momento, durante o período de trabalho (2 1/2 minutos), ele será penalizado:

a) Qualquer ruído dirigido pelo competidor ao rebanho será penalizado 1 (um) ponto.

b) Cada vez que o cavalo correr para dentro do rebanho, espalhar o rebanho enquanto trabalhando, ou que algum boi deixar o rebanho e entrar na área de trabalho por culpa do cavalo, ele será penalizado com 3 (três) pontos. O boi inteiro deve entrar na área de trabalho do cavalo.

c) O juiz deve parar qualquer trabalho por causa de treinamento ou abuso do cavalo pelo competidor ou perturbação do gado. Qualquer competidor que não parar imediatamente, será multado em USD \$ 500,00; a pagar à NCHA antes de participar em qualquer outro evento aprovado pela NCHA.

30.07 - Regra(6) - O cavalo será penalizado com 3 (três) pontos cada vez que a cerca de fundo fizer o animal que está sendo trabalhado parar ou virar a uma distância de 1 (um) metro da cerca; a cerca de fundo a ser considerada é definida pelo juiz ou juízes antes da competição começar. O que vale é a cerca propriamente dita, e não uma linha de ponto a ponto a ser considerada. Se algum competidor fizer qualquer objeção antes do início da competição, o juiz ou juízes deverão fazer uma votação entre os competidores e uma cerca de fundo aceitável pela maioria deverá ser designada e usada.

30.08 - Regra(7) - Quando o cavalo se vira de costas, com a cauda direcionada (“vira o rabo”) para o boi que ele está apartando, é dada uma nota automática de 60 pontos.

30.09 - Regra(8) - Durante o trabalho, o cavalo será penalizado em 1 (um) ponto cada vez que as rédeas forem utilizadas para controlar, dirigir ou corrigir o cavalo, independentemente de as rédeas estarem ou não seguras altas ou baixas. Uma penalidade de 1 (um) ponto deve ser imposta sempre que o cavalo é visivelmente sinalizado de qualquer maneira. Se as rédeas estão curtas o suficiente para que o freio seja bombeado a qualquer momento, ele deverá ser penalizado com 1 (um) ponto cada vez, mesmo se a mão do cavaleiro não se mover.

- a) As rédeas devem se abaixadas imediatamente, logo que o boi desejado esteja afastado dos outros bois. O uso de rédeas, sinais, ou qualquer outra sinalização resultará em 1 (um) ponto de penalidade para cada ocorrência.
- b) O cavaleiro deve segurar as rédeas em uma mão. Uma penalidade de 3 (três) pontos será dada se a segunda mão tocar as rédeas para qualquer fim, exceto para endireitá-las.
- c) Esporear ou tocar com a bota atrás da paleta não deve ser considerado um sinal. Uma penalidade de 3 (três) pontos deve ser dada cada vez que o cavalo é tocado na paleta.
- d) Ponta da bota, pé ou estribo na paleta do cavalo é considerado um sinal visível. Uma penalidade de 1 (um) ponto será marcada para cada ocorrência.

30.10 - Regra(9) - Se o cavaleiro perder o boi depois de se comprometer com ele, uma penalidade de 5 (cinco) pontos será aplicada.

30.11 - Regra(10) - Se o cavaleiro trocar de boi, após visivelmente comprometer-se com um boi específico, uma penalidade de 5 (cinco) pontos será aplicada.

30.12 - Regra(11) - Quando o cavalo perde vantagem de trabalho, perde pequena vantagem ou está trabalhando fora de posição, ele será penalizado (a) $\frac{1}{2}$ ponto, (A) 1 ponto, ou (F) do ponto 1.

30.13 - Definição de Termos:

. Perda de vantagem de trabalho é definido como: Quando o cavalo passa por um boi e quando isso ocorre ele perde a posição correta para manter o controle do boi. Penalidades (A) ou (a).

. Uma pequena perda é definida como: A resposta do cavalo para a ação do boi que está sendo trabalhado, o que resulta em uma perda de vantagem trabalhando ou estando fora de posição. Penalidades (A) ou (a).

. **Trabalhando fora de posição é definido como:** A posição do cavalo em relação ao boi que está sendo trabalhado, sendo a movimentação do cavalo consistentemente curta ou demasiado longa, em relação ao movimento do boi (F).

ULES

30.14 - Regra(12) - Violência desnecessária, cavalo que efetivamente manotea, morde ou escoicea o boi, será penalizado com 3 (três) pontos.

30.15 - Regra(13) - O competidor pode desligar-se do boi quando este estiver claramente parado, claramente virado de costas ou estiver obviamente atrás dos cavalos dos rebatedores e estes estiverem atrás da linha de tempo. Uma penalidade de 3 (três) pontos deve ser marcada se o apartador se desligar do boi em quaisquer outras circunstâncias.

30.16 - Regra(14) - Se o cavalo desligar do boi, uma penalidade de 5 (cinco) pontos será aplicada. **UDGING**

30.17 - Regra(15) - Se o cavalo deixar o rebanho com 1 (um) ou mais bois e não conseguir apartar um único boi antes de desligar-se, uma penalidade de 5 (cinco) pontos deve ser aplicada. Não há nenhuma penalidade se o tempo expirar (“morrer no rebanho”).

30.18 - Regra(16) - Os cavalos devem ser montados com freio ou hackamore. Todos os freios devem ser usados com rédeas abertas. A cabeça não pode ter nenhuma foinheira ou bosal, o hackamore deve ser de corda ou couro trançado sem partes metálicas. Charroas de couro cru sobre o focinho do cavalo não são permitidas. O juiz deve conseguir passar livremente dois dedos entre a hackamore e o focinho do cavalo em todo o seu contorno. Pescoceiras, gamarras, fio metálico em torno do pescoço, focinho ou testa do cavalo, fechador de boca, chicote, relho ou qualquer dispositivo mecânico que permita ao cavaleiro controle indevido sobre o cavalo são proibidos na arena. Fio metálico de qualquer tipo e em qualquer parte da barbela não é permitido. Barbelas de couro ou corrente devem ter pelo menos, 3/8 polegada de largura (9,5 milímetros) e têm de ser ligadas ao freio com cordão ou tiras de nylon ou tiras de couro. Botões de couro, charroas ou enfeites não são permitidos no freio. Peitoral pode ser usado, porém, nenhuma parte pode passar sobre o pescoço do cavalo. Qualquer peitoral preso na cabeça da sela dos cavalos que estão competindo é considerado ilegal. Calças de couro (ou charrão) e esporas podem ser usadas. A cauda do cavalo que estiver competindo não pode ser amarrada de forma que possa restringir seu movimento. Toda vez que um competidor for culpado por infringir essa regra ou qualquer parte dela, ele será desclassificado. O juiz tem o direito de fazer um relatório sobre um competidor se ele é suspeito de qualquer infração da regra 16.

a) Todos os cavalos devem cumprir com a regra 16, enquanto na arena.

- b) Qualquer pessoa montada a cavalo na arena (dentro e fora do área de trabalho), após o início de um evento deve usar traje Western, incluindo chapéu. A exigência do uso de chapéu pode ser dispensada tanto dentro como fora da área de trabalho da arena em eventos ao ar livre, em condições climáticas extremas, com o consentimento do organizador do evento e juiz. Os competidores devem usar manga comprida, camisas com golas e botões ou fechos de cima a baixo na parte da frente da camisa. Camisetas sem mangas, camisetas, ou qualquer outro tipo de camisetas não são permitidas. Blusas ou suéteres podem ser usados sobre a camisa. Mangas compridas devem estar abotoadas nos punhos. Capacetes de segurança são admissíveis no lugar de chapéu Western, mas devem ter a aprovação prévia do organizador do evento. A aplicação dessa regra é de responsabilidade da administração do evento.
- c) Uso do telefone celular não será permitido na área de trabalho da arena.
- d) A regra 16 entrará em vigor 1(uma) hora antes de ser anunciado o horário de início da competição. Em eventos para animais de idade limitada e outros eventos especiais aprovados pela ABQM, a regra 16 entrará em vigor 3 (três) horas antes da hora anunciada para o início das competições de cada dia e permanecerá em vigor até 1 (uma) hora após o encerramento das competições de cada dia.
- e) A regra 16 pode ser anulada pela organização do evento, durante a sessão de treinos oficiais, desde que a sessão de treinos termine pelo menos 1 (uma) hora antes do início de qualquer competição.
- f) Competidores estão limitados a um máximo de 4 (quatro) rebatedores.
- g) Caso algum funcionário, diretor, membro eleito ou nomeado, ou representante dos competidores notar ou perceber alguma violação da regra 16, deve comunicar imediatamente ao gerente do evento.

30.19 - Regra(17) - Quando o competidor é derrubado pelo cavalo ou cai no solo, ou o cavalo cai no solo, a prova deve ser encerrada e nenhuma pontuação (0) será dada.

30.20 - Regra(18) - Qualquer competidor que permita a seu cavalo parar de trabalhar, ou deixar a área de trabalho antes tempo regulamentar, ou se recusa a trabalhar, será desclassificado, sem pontuação.

30.21 - Regra(19) - O competidor terá o direito de reiniciar um trabalho completo se na opinião do juiz ou juízes, 2 1/2 minutos não foram contados para o trabalho, ou excesso de distúrbio foi criado por fatores outros que não aqueles causados pelo competidor ou seus auxiliares, fazendo com que o juiz (es) interrompesse a contagem do tempo. Esses fatores incluem porteiras abrindo, cercas caindo e objetos estranhos se projetando ou caindo na área de trabalho da arena; mas não são aplicados a gado se espalhando pela sua bravura ou atividades normais da

arena. Qualquer nova oportunidade de trabalho a ser dada, deverá ocorrer com o mesmo rebanho trabalhado pelo competidor e deverá ocorrer antes que a troca do gado seja realizada.

Por opção do competidor, a segunda oportunidade pode ocorrer imediatamente ou no último trabalho nesse mesmo rebanho. Nenhuma segunda oportunidade deverá ser dada caso o competidor já tenha uma penalidade de 3 (três) pontos ou 5 (cinco) pontos - penalidade maior - antes de o distúrbio ter acontecido. Depois que o apartador tenha completado seus 2 1/2 minutos de trabalho, se na opinião dele o problema foi suficientemente sério para merecer uma nova oportunidade, ele pode pedir imediatamente para o juiz (es), que deve comunicar esse fato ao Coordenador (ou Diretor) da prova antes que o próximo cavalo seja chamado para trabalhar.

O Coordenador (ou Diretor) da prova deverá apresentar os fatos como eles realmente ocorreram ao juiz (es). Se a maioria dos juízes entender que a causa existiu, uma segunda oportunidade deverá ser concedida, desde que o competidor não tenha cometido, anteriormente, penalidades de 3 (três) ou 5 (cinco) pontos - penalidade maior. Se o cronômetro não foi acionado, uma nova oportunidade deve ser dada automaticamente.

- . Se menos de 2 ½ minutos for cronometrado: O competidor só terá nova oportunidade, se não tiver cometido penalidade de 5 (cinco) pontos antes do primeiro toque da campainha.
- . Nova oportunidade (ou prova): O competidor deve pedir ao juiz ou juízes para uma nova oportunidade (ou prova) antes do próximo cavalo cruzar a linha de tempo.
- . Se mais de 2 ½ minutos for cronometrado ou nenhum tempo for marcado: Uma nova oportunidade (ou prova) será concedida, mesmo se uma penalidade maior (5 pontos) ocorreu. O competidor deve fazer outra apresentação.

Obs.: Nota importante para secretários e cronometristas

. Somente o juiz (es) tem o direito de terminar um trabalho antes dos 2 1/2 minutos regulamentares. O secretário ou cronometrista avisará o juiz (es) imediatamente se o cronômetro não tiver funcionando ou quebrado.

30.22 - Regra(20) - O juiz marca de 60 (sessenta) a 80 (oitenta) pontos. Os ½ (meios) pontos são permitidos.

30.23 - Regra (21)

Quando o juiz está em dúvida sobre uma penalidade, o benefício sempre vai para o competidor.

. Créditos - Situações para dar crédito:

- a) Entrar no rebanho calmamente, sem perturbar o rebanho ou o boi que está sendo apartado (Regra 1);
- b) Levar boi para o centro da arena (Regra 2);
- c) Por conduzir o boi a uma distância suficiente do rebanho para garantir que o rebanho não será perturbado pelo trabalho do competidor (Regra 2);
- d) Por conduzir o boi e manter em posição de trabalho o mais próximo do centro da pista quanto for possível (Regra 4).

. Penalidades

Meio (1/2) Ponto

- (a) meia perda de posição (11)

Um (1) Ponto

- (A) perda de posição (11)

- (B) uso visível de sinais ou rédeas (8)

- (C) barulho dirigido ao gado (5a)

- (D) bater ponta da bota, pé ou estribo na paleta do cavalo (8d)

- (E) demorar para abaixar a mão da rédea (8a)

- (F) trabalhar fora de posição (11)

- (G) posicionar a mão muito a frente (8)

Três (3) Pontos

- (A) parada quente (13)

- (B) distúrbio de rebanho (5b)

- (C) usar segunda mão nas rédeas (8b)

- (D) esporrear na paleta do cavalo (8c)

- (E) manotear ou morder o boi (12)

- (F) não fazer uma entrada profunda (1)

- (G) cerca de fundo (6)

Cinco (5) Pontos

- (A) cavalo desligar do boi (14)

- (B) perder o boi (9)

- (C) trocar de boi após ter se comprometido com um boi (10)

- (D) não conseguir separar um boi após ter saído do rebanho (15)

Nota 60 (sessenta)

Cavalo virar a cauda (o rabo) para o boi (7)

Desclassificação – Nota 0 (zero)

Equipamento ilegal (16)

Deixar a área de trabalho antes de o tempo terminar (18)

Tratamento desumano com cavalo (5)

Montar com romal ou rédea fechada com bridão/hackamore (16)

Cavalo cair ao chão (17)

Nota: Regra de “Ouro” - Um juiz tem o dever de marcar todas as penalidades. Se a penalidade ocorrer, marcá-la. Se o juiz perguntar a si mesmo: "Foi uma penalidade?", o benefício vai para o apartador.

Provas de Apartação raramente são idênticas. Um juiz pode determinar a diferença entre as provas, seguindo essas diretrizes.

31 - Provas de Laço

31.01 - O propósito de uma prova de Laço da ABQM é promover a oportunidade para que o cavalo seja julgado, demonstrando seu talento natural, habilidade, vontade e nível de treinamento que o torne adequado para eventos e competições de Laço Cronometrado. O cavalo de Laço será avaliado por meio de uma série de manobras individualmente julgadas que, quando combinadas, resultam em uma pontuação que melhor exemplifica a capacidade que o cavalo de Laço tem para permitir ao seu cavaleiro laçar e trabalhar uma rês de forma mais eficiente e eficaz.

1. Os cavalos devem iniciar a prova dentro do box.
2. Os cavalos de Laço Individual, Laço Cabeça (sendo julgados ou não) devem partir atrás de uma barreira (uma barreira eletrônica é permitida).
3. Será julgado apenas o desempenho do cavalo, incluindo seu comportamento atrás da barreira e em todas as outras manobras.
4. O competidor não deve tentar laçar a rês até que a barreira desarme.
5. Qualquer tentativa do concorrente em posicionar o cavalo atrás da barreira, permitindo que ele jogue o laço antes de sair do box, deve acarretar em desclassificação.
6. Quebrar a barreira, bater no cavalo, puxar as rédeas, falar ou fazer barulho, balançar o laço, tocar o cavalo com as mãos ou qualquer ação

desnecessária para induzir o cavalo para um melhor desempenho será considerado como falta e marcado conforme a intensidade.

6. Participação em provas cronometradas de Laço é opção do competidor.
7. Em todos os eventos de Laço, a prova deve ser concluída dentro de um limite máximo de 30 segundos.
8. Todos os bois usados nas provas de Laço em Dupla devem ser protegidos com protetores (capas) para chifres.
9. O juiz poderá, a seu critério, “dar uma nova rês” para permitir ao competidor apresentar seu cavalo, nas seguintes situações:
 - a) A rês não corre ou para;
 - b) Problemas no brete ou barreira;
 - c) Se a rês para ou volta imediatamente após deixar o brete;
 - d) Se rês escapa da arena.

31.02 - LAÇADAS LEGAIS

Sendo julgados ou não, cabeceiro e peseiro devem fazer laçadas legais.

1. As laçadas legais são: em volta dos dois chifres, meia-cabeça e no pescoço.
2. Laçadas legais para o peseiro são: qualquer laçada que prenda o boi da paleta para trás, nas virilhas e em torno de um ou dois pés.
3. Figura oito, paleta, ou por um chifre são laçadas ilegais, não importando se cerrou a laçada ou não.
4. A laçada que segura o boi pela cauda é ilegal.

31.03 - Laço Individual Técnico

O laçador pode jogar apenas uma laçada e isso deve ser feito dentro de um limite de tempo de 30 segundos. O limite de tempo de 30 segundos é a partir do momento em que a rês deixa o brete até quando o laçador sinaliza que completou a prova. Embora o laçador sinalize encerrando a laçada, o cavalo continua a ser julgado até o cavaleiro montar e tocar o cavalo para frente.

1. O laçador que errar a laçada deve deixar a arena e não receberá pontuação.

2. Se o bezerro não está em pé quando o laçador coloca as mãos nele, o laçador deve levantar o bezerro antes de amarrá-lo. O bezerro deve ser amarrado por 3 (três) pés, e a peia deve ter ao menos uma volta completa em torno dos três membros e um nó.
3. O laço deve passar através de uma pescoceira, e pode, a critério do competidor, passar através de uma guia (keeper). Se a guia for usada, ela deve ser ligada à focinheira da gamarra - e jamais na frente da cabeçada - ao freio ou bridão.
4. Somente o laçador pode tocar a rês enquanto o cavalo está sendo julgado. O laçador pode desmontar do cavalo por qualquer lado e derrubar a rês pelo flanco ou pelas pernas.
5. No Laço Individual só haverá uma laçada válida. Será validada a laçada que esteja somente no pescoço do bezerro no momento que o laçador toca a rês. A corda poderá entrar pelo pescoço e laçar outras partes do corpo, mas no momento que o laçador chega no bezerro a mesma deverá estar posicionada exclusivamente no pescoço. Qualquer outro local será considerado inválido.
6. **Jerk Dow** - Nas provas de laço individual, se o bezerro for laçado e puxado fazendo com que o bezerro vire de cabeça para baixo e ao mesmo tempo com as quatro patas no ar, isso será motivo de desclassificação.

. Pontuação

Pontuação será com base no 0-100, com 70 indicando um desempenho médio. Cada manobra vai ser marcada a partir de mais três (+3) até três menos (-3), com variações de $\frac{1}{2}$ em $\frac{1}{2}$ ponto.

- . O cavalo de Laço Individual será julgado em quatro manobras diferentes:
 - a) Box e barreira
 - b) Controle de velocidade
 - c) Parada
 - d) Trabalho com o laço

. Penalidades

- . As penalidades serão marcadas da seguinte forma:

Penalidade de 1 ponto:

- Arrastar a rês enquanto o laçador estiver peiando. Deduza 1 ponto para cada metro arrastado, até 4 metros.

Penalidades de 2 pontos:

- Congelar no box;
- Pular a barreira;
- Antecipar ou simular a parada;
- Coçar no laço;
- Falha em não afastar enquanto o laçador corre até a rês;
- Bambear a corda.

Penalidades de 3 pontos:

- Prova com 2 (duas) laçadas.

Penalidades de 5 pontos:

- Recusar a entrar no box;
- Empinar no box;
- Quebrar a barreira;
- Atropelar a rês;
- Arrastar a rês após ter peiado de 2 a 4 metros;
- Bambear a corda (corda tocar o solo);
- Negar o comando, incluindo: coice, mordida, pular e ou empinar.

Desclassificação (Pontuação 0):

- Falhar em manter a rês peiada até o laçador montar no cavalo e andar para frente;
- Treinamento em excesso a qualquer momento na pista;
- Bater ou tocar o cavalo com o laço;
- Iniciar a prova com o laço no lado oposto do pescoço à mão que o laçador usa para laçar;
- Arrastar a rês, ao ser amarrado ou após rês ser peiada por mais de 4 metros;
- Qualquer tentativa do competidor em laçar a rês antes de abrir a barreira
- Tratamento desumano - tais como bater ou chutar – com o animal que está sendo trabalhado (*)

(*) *Tratamento desumano não está limitado a o exemplo citado acima.*

. As seguintes faltas devem ser marcadas de acordo com a gravidade que ocorrerem:

- Puxões nas rédeas
- Tocar o cavalo com as mãos (tapas)
- Puxões no laço ou qualquer ação desnecessária para melhorar o desempenho do cavalo
- Virar no box
- Virar a cabeça severamente
- Apoiar (“sentar”) no canto do box
- Parar torto
- Empinando na parada
- Andar para os lados enquanto trabalhando com o laço
- Olhar de lado enquanto trabalhando com o laço
- Afastando enquanto laçador monta

31.04 - Laço Individual (cronometrado)

- a) Essa é uma prova de velocidade, medida ao cronômetro, e consiste em um cavaleiro laçar uma rês de 80 a 100 quilos aproximadamente e maneá-la por três pés.
- b) O cavaleiro só poderá partir quando a rês já o tiver feito e desarmado automaticamente a barreira que fica na frente do box do cavalo. O comprimento da barreira será de 2,5 m (mínimo) e 4,00 m (máximo). Entretanto, esses limites estarão sujeitos à revisão do juiz da prova em função das dimensões da pista.
- c) Se o cavaleiro quebrar a barreira, será penalizado com o acréscimo de 10 (dez) segundos no tempo da laçada que foi realizada. Porém, se o cavaleiro perder o controle do animal antes da partida, ocasionando a quebra da barreira por 2 (duas) vezes, será considerado Sem Aproveitamento Técnico.
- d) Os cronômetros serão acionados no momento em que a barreira for quebrada. Considera-se terminado após o concorrente ter peiado as três pernas da rês e o juiz de pista ter sinalizado com a bandeira para os cronometristas o término da laçada. O tempo máximo permitido será de 60 (segundos) por concorrente e, no caso de não laçar a rês, esse será o tempo computado.
- e) Uma vez laçada a rês, somente pelo pescoço, o cavaleiro deverá desmontar do cavalo, derrubar e amarrar a rês pelos 3 pés com os membros voltados para baixo; a amarração não poderá ter menos de 1(uma) volta e 1 (um) nó. Feito isso, o cavaleiro volta a montar o seu cavalo, bambeia o laço e, deve ter decorrido o tempo de 6 (seis) segundos

antes que o juiz da pista dê autorização para que a rês possa ser desamarrada. Esse tempo não será computado no tempo da prova, e se durante os 6 (seis) segundos a rês se levantar ou livrar-se da peia, parcial ou totalmente, a laçada será considerada Sem Aproveitamento Técnico (SAT); será computado o tempo máximo de (60 segundos). Após peiado a rês e terminado o trabalho, o laçador não mais poderá tocar na peia, no laço e na rês até montar novamente. Após montado, se o cavaleiro utilizar as rédeas para recuar o cavalo, ocasionando o arrastão da rês, será considerado Sem Aproveitamento Técnico.

- f) Depois de laçada, a rês deverá estar em pé, não estando em pé deverá ser erguida pelo competidor há uma altura que corresponda ao animal em pé, com as patas para baixo, para em seguida levá-lo ao chão.

Único: O Juiz de pista deverá punir com desclassificação qualquer cavalo que arraste a rês após estar amarrada de forma desnecessária, não importando a distância do arrasto.

- g) Mesmo que o laço se solte da rês após ser seguro pelo competidor, a prova terá validade; mas no caso de se soltar antes de ser seguro, a laçada será considerada Sem Aproveitamento Técnico e seu tempo será o tempo máximo (60 segundos).
 - h) O número de reses será de 2 (dois) por concorrente e o seu tempo será a média dos dois tempos conseguidos; sendo vencedor o competidor que conseguir a média menor. O concorrente será desclassificado no caso de uma rês que está sendo laçada escapar da pista pela cerca oposta ao partidor. Exceto se houver defeito evidente na cerca. Se escapar ou enroscar prendendo nas demais cercas, ficará a critério do juiz se deverá ser dada nova rês. Caso seja autorizada uma outra rês, o concorrente voltará imediatamente para o box com todas as penalidades que foram cometidas na passada anterior, as quais deverão ser somadas ao seu tempo final.
 - . Em todas as laçadas na segunda rês consideradas Sem Aproveitamento Técnico, o competidor terá computado em seu tempo 60 segundos, que deverão ser somados com o tempo da 1ª laçada para se fazer a média e determinar a sua colocação final.
- Único:** Quando o competidor for desclassificado da prova, ele não receberá 60 segundos de tempo máximo para fazer a média de 2 (dois) tempos e também não poderá ser premiado e nem receber classificação.
- . O laçador deverá levar 2 (duas) peias e, caso 1 (uma) escapar do seu domínio, poderá usar a segunda.

Único: O competidor da classe Jovem e os Jovens Principiantes poderão refazer o laço e lançá-lo novamente.

i) Nas categorias que houver até 39 inscrições, só terão direito a 2^a rês os 15 menores tempos que tiveram a 1^a laçada válida.

Nas categorias com 40 até 49 inscrições, terão direito a 2^a rês os 17 menores tempos que tiveram a 1^a laçada válida.

Nas categorias com 50 até 59 inscrições, terão direito a 2^a rês os 19 menores tempos que tiveram a 1^a laçada válida e assim sucessivamente, sempre a cada grupo de 10 inscrições.

j) O juiz da pista é a autoridade máxima na prova, e haverá auxiliares - um juiz de barreira e três cronometristas - resolvendo também as dúvidas não previstas neste regulamento.

k) No Laço Individual só haverá uma laçada válida. Será validada a laçada que esteja somente no pescoço do bezerro no momento que o laçador toca a rês. A corda poderá entrar pelo pescoço e laçar outras partes do corpo, mas no momento que o laçador chega no bezerro a mesma deverá estar posicionada exclusivamente no pescoço. Qualquer outro local será considerado inválido.

I) Jerk Dow - Nas provas de laço individual, se o bezerro for laçado e puxado fazendo com que o bezerro vire de cabeça para baixo e ao mesmo tempo com as quatro patas no ar, isso será motivo de desclassificação

31.05 - Breakaway Roping

. Esse evento deve ser realizado seguindo as mesmas regras gerais do Laço Individual para a categoria Jovem, e está disponível apenas para as Categorias Aberta Feminina, Amador 19 anos ou mais Feminina, Amador Principiante Feminina e Jovem Principiante com 13 anos ou menos, tratando-se de uma prova cronometrada cujo limite de tempo é de um minuto.

1. Cavalo deve partir atrás de trás da barreira.

2. Uma penalidade de 10 segundos será adicionada ao tempo, por quebrar a barreira.

3. Será permitido jogar 2 (duas) laçadas. Um ou dois laços que devem ser atados ao pito da sela e estar(em) ligado(s) à sela por um fio resistente (barbante) de uma maneira tal que permita ao laço soltar-se quando a rês esticá-lo (a corda do laço) até o fim. Deverá ser presa uma fita de tecido da cor vermelha (recomendamos 5 cm de largura x 20 cm de comprimento) à extremidade da corda (laço) presa ao pito da sela, com a finalidade de que se torne mais fácil para o juiz de pista enxergá-la quando se desprender.

4. O laçador que desejar jogar a segunda laçada pode recolher o laço e refazer a laçada desde que a corda ainda esteja amarrada à sela. Se o laço não estiver mais ligado à sela depois que o laçador jogou a primeira laçada, ele não poderá recolher o laço para tentar a segunda laçada. Se o laçador quiser jogar a segunda laçada, poderá usar o segundo laço, desde que ainda esteja ligado à sela. Se errar a segunda laçada, o competidor não poderá refazer a laçada.
5. O competidor pode libertar o primeiro laço do pito da sela após errar a primeira laçada e antes de iniciar a segunda.
6. O competidor terá seu tempo anulado caso arranque o laço do pito da sela com a mão ou toque nele ou no fio após haver laçado a rês. Caso a corda (do laço) enrosque no pito da sela ou não queira se desprender quando a rês puxá-la até o fim, o competidor será desclassificado.
7. O tempo começa a ser computado no momento que a barreira é aberta, até o rompimento do fio que prende o laço ao pito da sela. Uma laçada legal é definida como aquela que entra pela cabeça do bezerro e em seguida, segura por qualquer parte do bezerro, causa o rompimento do fio (barbante) que está preso ao pito da sela. Não é permitido laçar rês sem soltar a mão do laço.
8. O competidor não deve tentar laçar o animal antes que a bandeira da barreira tenha sido baixada. Qualquer tentativa pelo competidor em posicionar seu cavalo atrás da barreira, de modo a fazer com que seja possível laçar rês sem tentar sair da barreira ou brete, será desclassificado.
9. O laço não pode passar através do freio, gamarra, corda no pescoço ou qualquer outro dispositivo.
10. A seu critério, o juiz oficial da prova poderá utilizar o auxiliar de pista, outros funcionários do evento ou ainda outros juízes oficiais da ABQM para auxiliá-lo como juízes de barreira, além de ajudá-lo na apuração da legalidade das laçadas e de infrações às regras.
11. O juiz de pista deverá atuar sempre montado e usar uma bandeira.

31.06 - Laço Cabeça e Pé

- 1 - Tanto o cavalo do cabeceiro como o cavalo do pezeiro deve ser inscrito e julgado individualmente, não como uma equipe, mas sim individualmente. Se um cavalo competir mais do que uma vez como um cabeceiro, ou como um pezeiro, o competidor deve informar antes da prova em qual inscrição deverá ser julgado.
- 2 - Todos os bois usados nas provas de Laço Cabeça e Laço Pé devem ser protegidos com protetores (capas) para chifres.

. LAÇADAS LEGAIS:

- **Sendo julgados ou não, o cabeceiro e o pezeiro devem fazer laçadas legais.**
- **As laçadas legais na cabeça são:** em volta dos dois chifres, meia-cabeça e no pescoço.
- **Laçadas legais no pé são:** qualquer laçada que prenda o boi da paleta para trás, nas virilhas e em torno de um ou dois pés.
- Figura oito, perna da frente (paleta), ou por um chifre são laçadas ilegais.
- A laçada que segura o boi pela cauda é ilegal.

3 – No Laço de Cabeça ou Laço Pé poderão ser usadas até 2 laçadas (uma na cabeça e uma no pé). O limite de tempo da prova é de 30 segundos.

4 - O competidor que está ajudando (laçando) o cabeceiro ou o pezeiro pode jogar uma laçada (1) laçada dentro do limite de tempo de 30 segundos, contados do tempo que o boi saiu do brete. 5 - O cabeceiro deve laçar a cabeça do boi e o pezeiro deve laçar os pés do boi. Os cavalos não podem trocar de posições.

5 – Na categoria Jovem Principiante serão permitidas 2 laçadas no tempo máximo de 1 minuto (60 segundos).

6 - Os cavaleiros devem permanecer montados. Quando os laços estão enrolados no pito da sela e ambos os cavalos estão de frente e com o boi esticado, a prova está concluída. É proibido esticar excessivamente ou propositamente o boi após a prova ser concluída. A definição de esticar excessivamente ou propositamente é: o intencional e contínuo tracionamento do boi depois que os cavalos estão virados de frente e a prova concluída. O laço deve estar enrolado em torno do pito da sela, pelo menos, uma volta completa antes de ser considerado enrolado. Competidores de 50 anos ou mais (Master) e as mulheres têm permissão para amarrar o laço no pito da sela quando laçando pé.

7 - Os competidores podem escolher seus ajudantes ou parceiros, que podem ou não estar competindo nessa classe.

8 - Competidores Amadores podem ser auxiliados na dupla (ter como parceiro) por qualquer pessoa, amador ou não amador.

9. Competidores Jovens podem ser auxiliados na dupla (ter como parceiro) por qualquer jovem, competidor ou não, ou qualquer adulto.

. Pontuação

. A pontuação será com base no 0-100, com 70 indicando um desempenho médio. Cada manobra vai ser marcada a partir de mais três (+3) ou menos três (-3), com variações de $\frac{1}{2}$ em $\frac{1}{2}$ ponto.

31.07 - O cavalo de Cabeça será julgado em quatro manobras diferentes:

- a) Box e barreira
- b) Controle de velocidade
- c) Controlar o boi
- d) Virar de frente

. Penalidades

. O cavalo de Cabeça será penalizado como segue:

Penalidades de 2 pontos:

- Congelar no box (recusando a se mover)
- Pular a barreira
- Antecipar a parada
- Antecipar a virada
- Não ficar completamente de frente para o boi
- Congelar no rollback

Penalidades de 3 pontos:

- Prova com 3 laçadas

Penalidades de 5 pontos:

- Recusar a entrar no box
- Empinar no box
- Quebrar a barreira
- Trombar com o boi
- Recusar a puxar o boi
- Desobediência óbvia (negar o comando), incluindo: manotear, morder, pular, empinar e recusar-se a trabalhar.

Desclassificação (Pontuação 0):

- Puxada intencional e contínua após os cavalos já estarem de frente para o boi
- Treinamento excessivo na pista
- Chicotear ou bater no cavalo com o laço

- Não completar a prova em 1 (um) minuto
- Perda da corda pelo cabeceiro ou pezeiro
- Falhar ao enrolar o laço no pito da sela até o término da corrida
- Intimidação em excesso na pista
- Errar a laçada por 2 (duas) vezes

. As seguintes faltas devem ser marcadas de acordo com a gravidade que ocorrerem:

- Puxões nas rédeas
- Tocar o cavalo com as mãos (tapas)
- Puxões no laço ou qualquer ação desnecessária para melhorar o desempenho do cavalo
 - Virar no box
 - Virar a cabeça severamente
 - Apoiar (“sentar”) no canto do box
 - Trabalhar em posição incorreta
 - Falta de controle de velocidade
 - Falha em correr para alcançar o boi
 - Cavalo passar (ultrapassar) pelo boi

31.08 - O cavalo de Pé será julgado em quatro manobras diferentes:

- Box
- Controle de velocidade
- Posição
- Parada

. Penalidades

. Um cavalo de Pé será penalizado como segue:

Penalidades de 2 pontos:

- Quebra da barreira pelo cabeceiro

Penalidades de 3 pontos:

- Prova com 3 laçadas

Penalidades de 5 pontos:

- Recusar a entrar no box

- Empinar no box
- Assumir posição no lado errado do boi
- Trombar com o boi
- Falhar ao parar nos posteriores e manter posição
- Negar o comando, incluindo: coice, mordida, pular e ou empinar

Desclassificação (Pontuação 0):

- Puxada intencional e contínua após os cavalos estarem de frente para o boi
- Treinamento excessivo na pista
- Bater ou tocar o cavalo com o laço
- Não completar a prova em 1 (um) minuto
- Perda do laço pelo cabeceiro ou pezeiro
- Intimidação em excesso na pista
- Cabeceiro errar a laçada por 2 (duas) vezes
- Falhar ao enrolar o laço no pito da sela, pelo menos uma volta completa.

. As seguintes faltas devem ser marcadas de acordo com a gravidade que ocorrerem:

- Puxões nas rédeas
- Tocar o cavalo com as mãos (tapas)
- Puxões no laço ou qualquer ação desnecessária para melhorar o desempenho do cavalo
- Virar no box
- Virar a cabeça severamente
- Apoiar (sentar) no canto do box
- Posição incorreta
- Falha em estar na mão correta antes de posicionar para laçar os pés o boi

31.09 - Laço em Dupla (Cronometrado)

- a) Essa é uma prova de velocidade e habilidade e consiste em uma dupla, de cavaleiros, laçar 1 rês; o primeiro laçando pela cabeça e o segundo laçando pelos pés, num tempo máximo de 60 (sessenta) segundos; sendo vencedora a dupla que fizer o trabalho em menor tempo.

- b) Cada competidor escolherá o outro membro da dupla que, uma vez formada, não poderá ser alterada durante o transcurso da prova.
- c) O tempo será contado a partir da saída da rês do partidor (assinalado por uma bandeira na barreira, quando a rês sai do partidor, quebra a barreira e a bandeira se levanta) e termina quando a rês estiver laçada pela cabeça e pelas pernas, e os cavaleiros com as cordas esticadas, de frente para a rês.
- . Uso de barreira eletrônica é permitido, e poderá ser colocada no box do cavalo de Cabeça e no box do cavalo de Pé a critério da organização.
- d) O laçador só poderá partir quando a rês o tiver feito e desarmado a barreira.
- e) O comprimento da barreira será de 2,5 m (mínimo) e 4,5 m (máximo). Entretanto, esses limites estarão sujeitos à revisão do juiz da prova em função das dimensões da pista.
- f) Quando o laçador de Cabeça quebrar a barreira será penalizado em 10 (dez) segundos. Porém, se o laçador perder o controle do animal antes da partida, ocasionando a quebra da barreira por 2 (duas) vezes, será considerado Sem Aproveitamento Técnico.
- g) Cada cavaleiro poderá usar 1 (um) laço, porém, o laçador do Pé não poderá laçar a cabeça e vice-versa.
- h) A dupla em julgamento poderá jogar 2 (duas) laçadas no total, sendo 1 (uma) na cabeça e 1 no pé;
- i) **Na Classe Aberta e na Classe Amador – 19 anos ou mais, somente será permitido apenas 2 (duas) laçadas por dupla (1 na cabeça e 1 no pé), caso um dos integrantes da Dupla erre o laço considerar Sem Aproveitamento Técnico.**
- j) Os motivos listados abaixo são considerados como Sem Aproveitamento Técnico em uma determinada laçada:
- 1 - Laçar uma rês pela paleta (não importando se cerrou a corda ou não);
 - 2 - Colocar o laço com as mãos, em vez rodá-lo e lançá-lo;
 - 3 - Quando o laço da cabeça escapar da mesma depois do laçador dos pés ter jogado uma laçada no pé;
 - 4 - Quando o laço escapar do pito da sela depois de laçada a rês;
 - 5 - No caso do competidor usar o laço amarrado no pito e enrolá-lo para diminuir o seu tamanho;
 - 6 - Laçar a rês pelo(s) pé(s) no carretão.

- k) Só será válida a laçada nos dois chifres, meia-cabeça e pescoço. Qualquer laçada em forma de oito (cabeça ou chifre) e ou na boca da rês não será válida.
 - l) Se o segundo laçador laçar o animal apenas por um pé, a dupla será penalizada em 5 (cinco) segundos.
 - m) Se o laçador da cabeça ou do pé der barreira será penalizado em 10 segundos.
 - n) O laçador do pé só poderá jogar sua laçada quando o laçador da cabeça estiver puxando a rês e mudá-la de direção.
 - o) Caso o animal deite depois de laçado pela cabeça, o segundo cavaleiro deverá levantá-lo e então laçá-lo pelas pernas.
 - p) Caso a rês vare a cerca oposta ao partidor, a laçada será considerada Sem Aproveitamento Técnico; a não ser por defeito na cerca da pista, quando o laçador terá direito a outra rês, nesse caso se tiver alguma penalidade, voltará com elas na nova oportunidade.
 - q) É proibido esticar excessivamente ou propositalmente o boi após a prova ser concluída. A definição de esticar excessivamente ou propositalmente é: o ato intencional e contínuo de fazer movimentos de tracionamento do boi depois que os cavalos estão virados de frente e a prova concluída.
 - r) Nos eventos que não tenha final, todos que laçarem o primeiro boi voltam para o segundo boi, sendo o resultado final a somatória dos dois bois.
 - s) Caso a dupla não consiga completar a prova dentro do tempo máximo de 1 minuto será considerada automaticamente Sem Aproveitamento Técnico.
 - t) Em todas as laçadas no segundo boi, que forem consideradas Sem Aproveitamento Técnico, o competidor terá computado em seu tempo 60 segundos, que deverão ser somados com o tempo da 1ª laçada para se fazer a média e determinar a sua colocação final.
- Único:** Quando o competidor for desclassificado da prova, ele não receberá 60 segundos de tempo máximo para fazer a média de 2 tempos e também não poderá ser premiado e nem receber classificação.
- u) O tempo da dupla será computado pela média dos tempos obtidos por três cronometristas ou por célula fotoelétrica (barreira eletrônica).
 - v) O competidor deverá inscrever-se respectivamente para laçar na cabeça ou nos pés, e os cavaleiros não poderão trocar de posição durante a prova no momento da laçada.

31.10 - Laço Comprido

1 - Essa é uma prova de habilidades campeiras e consiste em um cavaleiro laçar a rês pelos chifres ou orelhas dentro de um limite de 100 (cem) metros, sendo vencedor o que fizer o maior número de laçadas.

2 - As provas de Laço Comprido estão compreendidas nas seguintes modalidades:

- a) Laço Equipes - 5 (cinco) laçadores;
- b) Jovem 1 (até 12 anos completos);
- c) Jovem 2 (de 13 a 18 anos);
- d) Amazonas 1 (até 12 anos completos);
- e) Amazonas 2 (acima de 13 anos);
- f) Laço Duplas Aberta Livre (para todas as idades);
- g) Laço Individual - Aberta - Livre (para todas as idades);
- h) Laço Técnico:
 - h.1) Individual Aberto – Livre ou Júnior e Sênior;
 - h.2) Individual Amador (19 anos ou mais);
 - h.3) Individual Amazonas Livre 1 e 2;
 - h.3) Individual Jovem Unificado (18 anos ou menos);
 - h.4) Amazonas Principiante.

2.1 - Nessa modalidade livre, a medida da armada é conforme regulamenta sua categoria.

2.2 - Poderá completar equipe apenas 1 (um) jovem de qualquer idade ou 2 (duas) amazonas de qualquer idade.

2.3 - As provas de Laço Comprido serão executadas, obedecendo-se as seguintes dimensões de armadas, de acordo com as categorias dos participantes:

- a) Jovem 1: armadas livres com no mínimo 3 (três) rodilhas;
- b) Jovem 2: armada 6 (seis) metros de circunferência e 3 (três) rodilhas de 20 cm;
- c) Amazonas 1: armadas livre com no mínimo 3 (três) rodilhas;
- d) Amazonas 2: armada de 6 (seis) metros e 3 (três) rodilhas de 20 cm;
- e) Adulto: armada de 8 (oito) metros de circunferência e 4 (quatro) rodilhas de, no mínimo, 25 cm de diâmetro (não podendo reter a mesma ao laçar sob pena de desclassificação);
- f) Acima de 60 anos; armada de 7m de circunferência e (quatro) rodilhas de 20 cm.

3 – O laço deverá ser de couro, não podendo ser de nylon.

4 – Pelas novas regras da ABQM correrá de 3 a 5 armadas nos 100 metros, de 1 a 2 armadas nos 80, 60 e 40 metros, 20 armadas com 20 metros e 10 armadas com 15 metros.

Se após todas as armadas permanecerem competidores empatados, ambos serão considerados como campeões e a premiação será dividida.

Na Classe Amador o critério de desempate será o seguinte:

- Numero de vidas
- Último competidor a perder a vida guardada.

Se após todas as armadas e os critérios acima permanecerem competidores empatados, ambos serão considerados como campeões e a premiação será dividida

5 - A montaria poderá ser sela, serigote, basto e seus complementos tradicionais.

6 – A comissão julgadora é formada por juiz dos 100 m, juiz rodilhas, bandeira e juiz brete.

7 – Nas provas de Laço, os participantes devem respeitar as seguintes regras:

- a) O laço somente poderá ser levantado depois de soltar a rês do brete;
- b) O laçador deve sair em perseguição a rês somente após a mesma ter saído do brete e somente desistirá mediante autorização dos juízes;
- c) O laçador e a rês, no momento em que o laço alcançar as aspas ou cabeça da rês, devem encontrar-se, ambos, dentro dos limites da raia oficial da prova 100 (cem) metros. Quando o limite da pista for inferior a 100 metros, deverá adotar o cavalo dentro da raia;
- d) Caso a rês tire o laço, o laçador não poderá repetir a armada, exceto laço técnico, quando será dado outro boi de imediato. Para dar outro boi, a armada deve estar limpa quando o boi esboçar reação para tirar o laço, não podendo estar engarupada, no cupim ou cabelo do rabo. O cavaleiro que tiver penalidade de 3 e 5 pontos, volta penalizado em caso de repetir a armada;
- e) Não será permitida a permanência de cavaleiros agrupados no interior da pista no decorrer da prova, mesmo após o limite da linha dos juízes; e nem será permitido desencostar o gado por outros cavaleiros ou qualquer outra forma que ajude o laçador, sob pena de ser anulada a armada;
- f) O Alvo do participante é exclusiva e diretamente cabeça ou as aspas da rês perseguida, e a armada deve cerrar antes de alcançar o brete de chegada;

- g) O laçador não pode maltratar a rês perseguida e o animal de sua montaria em nenhuma situação;
- h) Não é permitida a utilização de um mesmo animal por 2 (dois) ou mais participantes nas provas de Laço em Dupla ou Equipe; ou seja, não é permitido repetir cavalo na equipe ou na mesma dupla;
- i) Na execução da prova, o laçador não poderá manusear na circunferência da armada;
- j) O laçador pode praticar a campereada dentro da pista de Laço, que consiste em livrar a armada do rabo, garupa ou cupim, ou desenrolar o laço das aspas e cerrar a segunda aspas, podendo pegar em qualquer parte do laço, inclusive na argola, para fazer cerrar a armada; essa campereada pode ser feita com eficiência somente até a rês alcançar o brete de chegada, que, em todas as hipóteses, deve permanecer aberto. O laçador não poderá cortar a trajetória do boi;
- k) Após a decisão dos juízes, manifesta pela bandeira positiva, isso não se modificará, mesmo que o laço saia por obstáculos, tais como: trombada da rês na cerca em outra rês, ou no cavaleiro anterior que estiver campereando; exceto se o laçador perder o chapéu ou for causador da saída da armada (Laço Braço);
- l) Quando o animal rodar após a rês estar laçada, a armada será considerada válida;
- m) Será considerada válida a armada que cerrar em forma de 8 (oito), entrar a argola em um dos chifres ou cerrar com 2 (duas) voltas no chifre ou cabeça;
- n) O laçador que não estiver presente no momento da chamada terá sua armada anulada.

8 – As laçadas serão anuladas sempre que ocorrer o seguinte:

- a) Desrespeito a quaisquer das definições previstas neste regulamento e normas da ABQM;
- b) Sempre que a armada entrar no pescoço, perna, mão, ou formar focinheira na rês perseguida, em qualquer situação e local de pista;
- c) Quando, após a autorização de largada da rês, o laçador deixar de persegui-la;
- d) Quando o laçador golpear intencionalmente a rês;
- e) O laçador perder o chapéu, mesmo após a linha limite da comissão julgadora (100 m), exceto em comemorações finais;

- f) Quando o laçador não se apresentar corretamente trajado - trajes Western apropriados, camisa com botão, mangas compridas, colarinhos, chapéu, botas ou botinas. Obs.: Será permitido o traje típico gaúcho - bombachas, guaiaca, tirador, lenço no pescoço;
- g) O laçador fazer sua apresentação com visíveis sinais de embriaguez;
- h) O laçador dirigir-se à comissão julgadora durante a prova para qualquer questionamento;
- i) Quando o juiz de largada detectar irregularidades, após sua conferência nas armadas, tamanho de rodilhas entre outras;
- j) O laçador que maltratar a rês perseguida ou o animal de montaria, além de ter sua armada anulada, será desclassificado do evento;
- k) Não é permitido ao laçador se apresentar de camiseta e camisa com estampas que caracterizam times de futebol;
- l) Quando o laçador, ao lançar o laço, segurar rodilhas na mão;
- m) Cavaleiro perder o domínio do laço (laço cair no chão), exceto na iminência do perigo.

9 – A armada deverá ter 8 (oito) metros e 4 (quatro) rodilhas de 25 (vinte e cinco) centímetros.

10 – Todos os laçadores de equipe terão de laçar com 8 (oito) metros, exceto os veteranos, as amazonas e deficientes físicos.

11 – Da boca do brete até a linha do juiz (100 m), a rês é do laçador, que poderá conduzi-la conforme sua perícia, sem golpear. Se golpear (der tirão na cincha), a armada será negativa.

12 – Deverá haver um bandeira próximo do brete final para auxiliar os juízes da Comissão de Julgamento.

13 – Haverá um fiscal de armadas e de rodilhas ao lado do brete.

14 – Todos deverão apresentar-se para laçar, com armadas e rodilhas de tamanho regulamentar, conforme a categoria do laçador.

Obs.: Se o fiscal de armada e de rodilhas verificar que ela(s) não está (ão) de acordo com o Regulamento do Laço, poderá mandar o laçador medir suas rodilhas e/ou armada e, se estiver menor, o competidor perderá o direito daquela armada ou ponto. A armada será automaticamente anulada e anunciada por meio do microfone.

15 – O laçador deverá pedir a "soltura" da rês em voz alta.

16 – O laçador que inverter a ordem de largada terá sua armada anulada.

17 – Se o laçador for "atrapalhado" por qualquer pessoa, dentro dos 100 m (cem metros), a Comissão de Julgamento dará direito a outro boi.

18 – Nas disputas finais e nos desempates, se o boi virar, der a cara ou não alinhar, a Comissão de Julgamento deverá anulá-lo (o boi) e dar outro boi para o laçador.

19 – No laço técnico, o competidor terá direito a outro boi, quando este cair do galope para trote ou passo.

20 – A Comissão de Julgamento é soberana em suas decisões.

31.11 – Prova de Laço Comprido – Técnico

1 – O cavalo de Laço Comprido Técnico será julgado em seu comportamento no brete, velocidade ao boi, posicionamento no boi, ao abrir e reduzir velocidade para facilitar o laçador lançar e cerrar sua armada, no trabalho em retornar rápido ao boi e conduzi-lo ao funil (saca-laço).

2 – Serão dadas notas de 0 (zero) a 100 (cem), sendo que 70 (setenta) significa um trabalho normal. Para tanto, serão usados:

- a) 1 juiz que solta a rês no brete, conferindo armadas;
- b) 1 a 5 juiz(es) no julgamento;
- c) 1 juiz funil, confirmando armada (bandeira, pista);
- d) 1 juiz no equipamento e trajes.

3 – O laço técnico será julgado em 4 (quatro) manobras:

- a) Brete;
- b) Corrida e posicionamento;
- c) Trabalho com o boi, ao lançar a armada;
- d) Trabalho final em conduzir o boi ao funil saca-laço.

4 – As penalidades serão julgadas da seguinte forma:

Penalidades de 2 pontos

- a) Negar comando;
- b) Sair na frente do boi;
- c) Falta de alcançar o boi;
- d) Abrir do boi na solta;
- e) Falha em não voltar no boi, no trabalho final.

Penalidades de 3 pontos

- a) Antecipar comando do cavaleiro (ao lançar o laço);
- b) Passar do lado oposto do boi.

Penalidades de 5 pontos

- a) Empinar, refugar ou negar a entrar no brete;
- b) Coice ou morder o boi;
- c) Falta de controle;
- d) Trombar no boi;
- e) Passar a frente do boi;
- f) Travar na corrida.

5 – Conteúdo: de – 3 a + 3, sendo permitido $\frac{1}{2}$ ponto

6 – Conteúdo positivo

- a) Calmo e atento no Brete
- b) Esperando o comando do cavaleiro para sair
- c) Cavalo que chega rápido na posição de laçar e mantêm essa posição
- d) Cavalo que se esforçar e conseguir alcançar um boi muito ligeiro, mesmo que corra $\frac{3}{4}$ da pista
- e) Cavalo que reduz sem reação na boca e retoma velocidade após boi laçado
- f) Cavalo que volta rápido no boi para cerrar armada ou livrar cupim
- g) Cavalo com bom nivelamento superior quando correndo
- h) É considerada uma boa corrida, o cavalo que mantem o controle de velocidade, de acordo com a velocidade do boi e chegue rapidamente, se posicionando levemente à esquerda do boi.
- i) No caso do boi lento, onde o cavalo demonstrar controle e dosar a velocidade sem reagir na boca, a apresentação será considerada como um bom trabalho.

7 – Conteúdo negativo

- a) Falta de calma para entrar no brete;
- b) Nervoso no brete;
- c) Não se esforçar em alcançar o boi;
- d) Abrir demasiadamente a boca;
- e) Correr atrás do boi, fora de posição;
- f) Desobediência e não responder ao comando do cavaleiro;
- g) Antecipar comando;
- h) Força excessiva das rédeas;
- i) Reação ou brigando com o freio;
- j) Agitar o rabo excessivamente;
- k) Falta em demonstrar trabalho final para conduzir o boi ao funil saca-laço.

8 – Desclassificação

- a) Perda do laço, laço cair no chão, exceto na iminência de perigo;

- b) Errar a laçada ou laçada ilegal;
- c) Não perseguir o boi, após pedir a solta;
- d) Chicotear ou bater no cavalo com o laço;
- e) Treinamento excessivo na pista;
- f) Intimidação em excesso na pista;
- g) Perda do chapéu, exceto para comemoração final;
- h) Não estar devidamente trajado;
- i) Reter uma ou mais rodilhas na mão.

32 - Maneabilidade e Velocidade

32.01 - A prova de Maneabilidade e Velocidade é uma competição de precisão ao cronômetro. Vale dizer que o vencedor será quem fizer o percurso em menor tempo.

32.02 - Essa prova é considerada uma prova de Trabalho, estando assim sujeita a todas as especificações quanto ao equipamento dos animais e traje dos cavaleiros. Contudo, é permitido o uso do chicote ou pingalim, hackamore (mecânico ou não) e gamarra.

32.03 - A prova constará de um percurso composto de movimentos escolhidos entre os seguintes:

- a) Salto sobre obstáculos. Normalmente, os obstáculos serão tambores de 200 (duzentos) litros, com altura máxima de 80 (oitenta) centímetros, tendo um varão sobre eles. Nas extremidades, deverá haver paraflancos;
- b) Margarida (obstáculo de Baliza);
- c) Círculos completos à direita e à esquerda (obstáculos de Baliza e Tambor);
- d) Recuo de 3 (três) metros no mínimo (obstáculos de Baliza);
- e) Obstáculos e spin (obstáculos de Baliza e Tambor);
- f) Coração (obstáculos de Baliza);
- g) Oito (8) (obstáculos de Baliza);
- h) Balizas espaçadas em 6,5 m (seis metros e meio) entre si; máximo de 6 (seis) balizas;
- i) Ter um salto no terço (1/3) da pista
- j) Ter um coração ou uma margarida;

- k) Ter um recuo;
- l) Ter um oito (8) ou uma baliza;
- m) Ter um esbarro e um spin;
- n) Ter no máximo 3 (três) tambores.

32.04 - São consideradas faltas:

- a) Derrubar qualquer marca do percurso;
- b) Não transpor a linha demarcatória, quando isso for obrigatório, inclusive os refugos;
- c) Transposição por inteiro ou parcial da linha demarcatória quando proibida;
- d) No obstáculo de esbarro e spin, transposição da linha demarcatória com até 3 (três) membros do cavalo; isso será penalizado em 5 (cinco) segundos; a transposição com os 4 (quatro) membros resultará Sem Aproveitamento Técnico (SAT).

32.05 - Cada falta é penalizada em 5 (cinco) segundos.

32.06 - O erro de percurso, não corrigido antes da execução do movimento seguinte, é eliminatório. O concorrente pode colocar as mãos nas balizas e tambores.

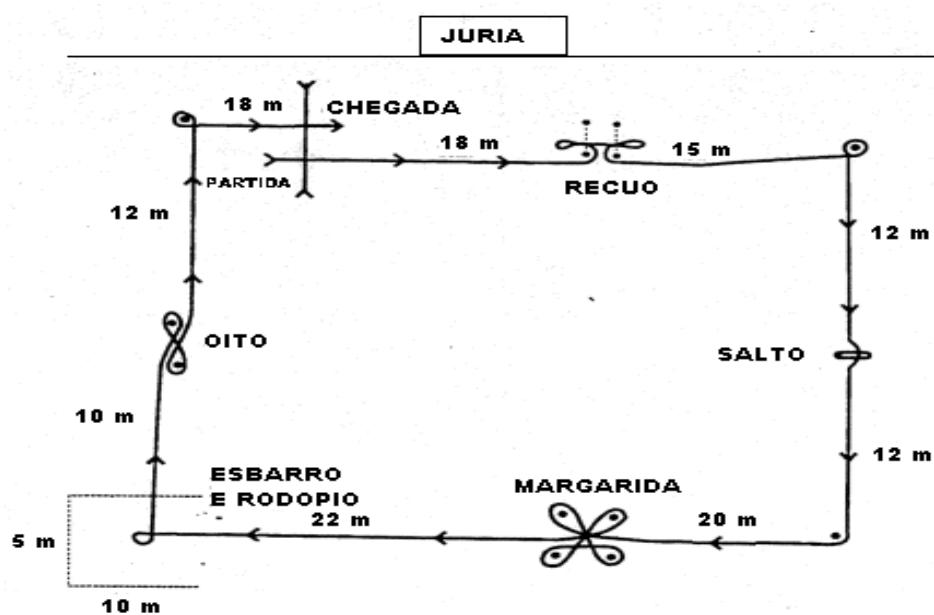
32.07 - No movimento de recuo de 3 (três) metros (fig.D), a não transposição das linhas demarcatórias será considerada erro de percurso, bem como, se o mesmo for efetuado por meio de “spins” (giros).

32.08 - O terceiro refugo consecutivo ou alternado, durante a prova, desclassifica o concorrente.

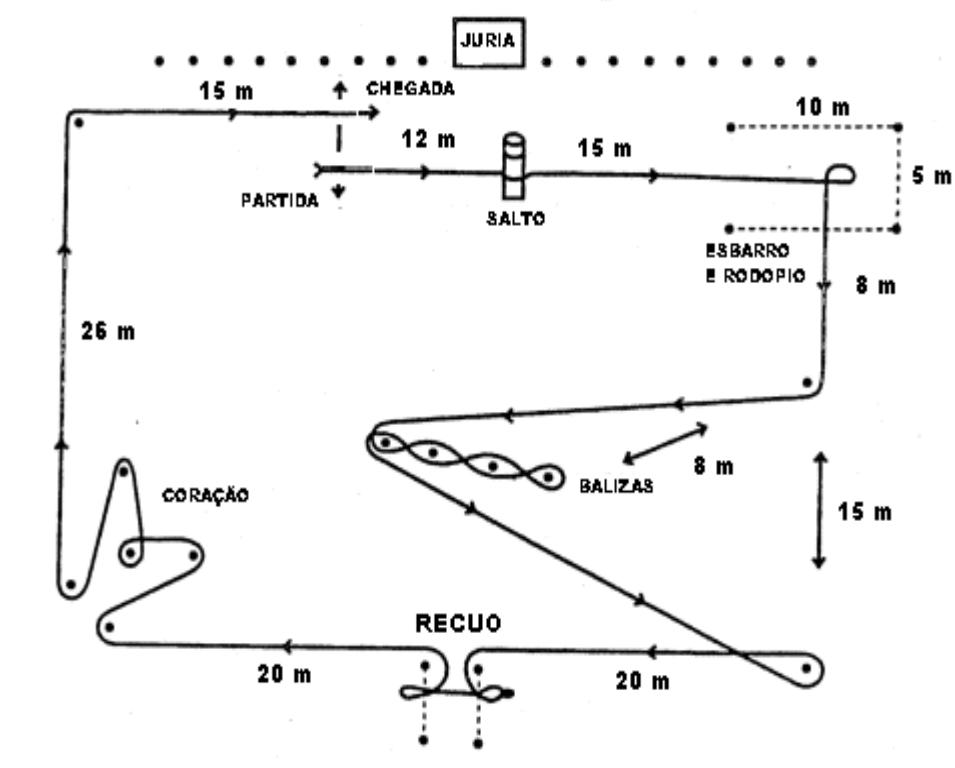
32.09 - O percurso será definido com a distribuição dos movimentos antes da prova.

32.10 - O percurso total da pista não poderá ultrapassar 250 m (duzentos e cinquenta metros).

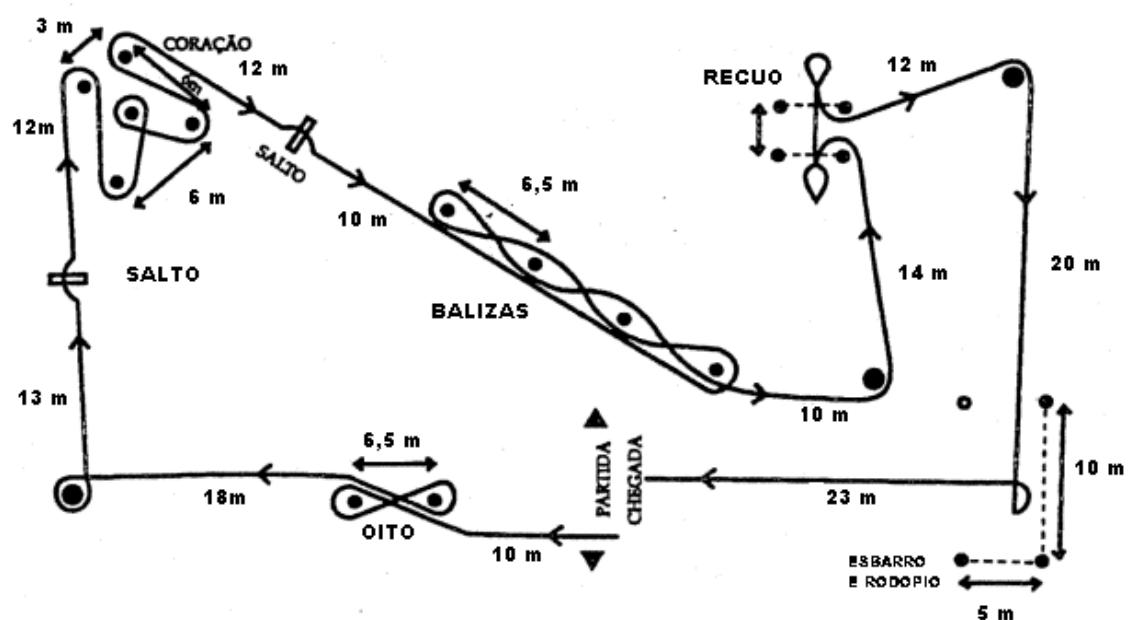
MANEABILIDADE E VELOCIDADE
PERCURSO PADRÃO N° 1



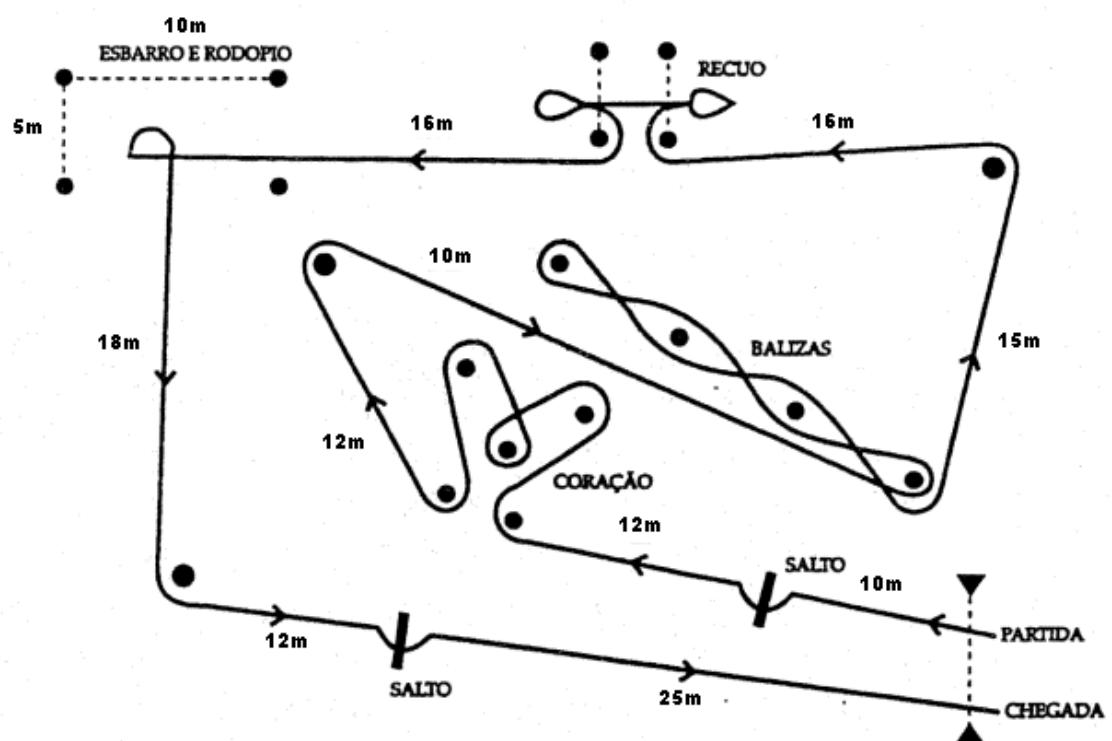
MANEABILIDADE E VELOCIDADE
PERCURSO PADRÃO N° 2



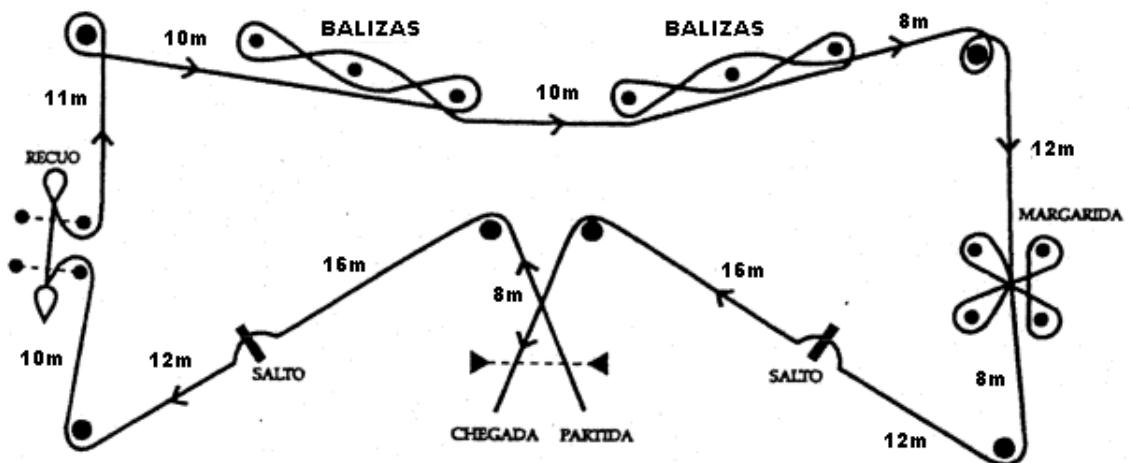
MANEABILIDADE E VELOCIDADE
PERCURSO PADRÃO N° 3



MANEABILIDADE E VELOCIDADE
PERCURSO PADRÃO N° 4

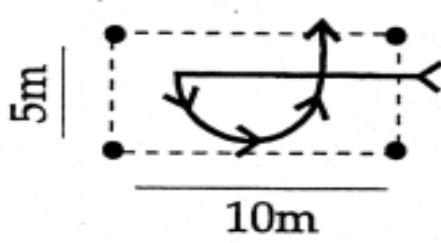


MANEABILIDADE E VELOCIDADE PERCURSO PADRÃO N° 5

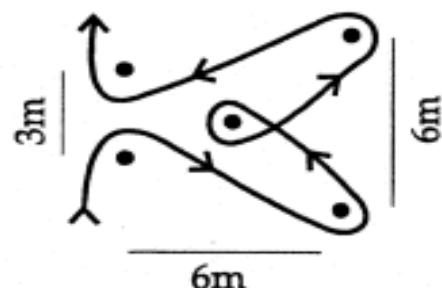


MANEABILIDADE E VELOCIDADE GRÁFICO DOS MOVIMENTOS

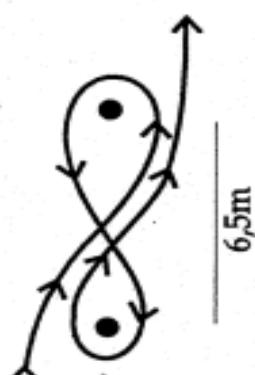
E - Esbarro e Rodopio



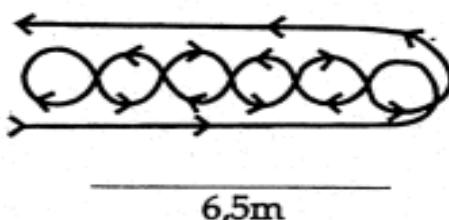
F - "Coração"



G - "Oito" completo.



H - "Baliza" (máximo de seis).



33 - Ranch Sorting

33.01 – Ranch Sorting é uma prova (competição) baseada na prática pecuária de classificação (separação) de gado - bezerros, bois e novilhas - , onde, agilidade, sutileza e habilidades em trabalhar com gado são fundamentais. É um divertido evento cronometrado em que disputam uma equipe de dois cavaleiros contra 11 (onze) cabeças de gado a serem separadas, em ordem numérica, de um curral para outro. Vence a equipe que separar o maior número de bois em menor tempo.

O conceito básico de Ranch Sorting é que há 10 (dez) bois numerados, de 0-9 e 1 (um) boi sem número, em um total de 11 (onze) cabeças, atrás de uma linha de tempo em uma arena, com dois cavaleiros montados do outro lado da linha de tempo.

33.02 - Ranch Sorting será realizado entre dois currais do mesmo tamanho, com a opção do organizador do evento de trabalhar o gado na direção de ida e volta ou apenas em uma direção/sentido. Duas arenas podem ser montadas lado a lado com equipes numeradas com números ímpares e pares, trabalhando simultaneamente (seguindo a ordem de entrada das equipes para definir quais equipes são pares e quais são ímpares), em cada arena. Se o gado estiver sendo trabalhado na direção de ida e volta, ele precisa ser trazido para o curral oposto antes que a outra equipe entre na arena para trabalhar. É recomendado que o diâmetro do curral seja de 15 metros (mínimo) a 18 metros (máximo) de diâmetro, sem cantos de 90 graus, ou seja, curral de 18 metros, redondo ou octogonal.

33.03 - É recomendado que a linha de tempo entre os dois currais tenha uma abertura mínima de 3,70 metros (três metros e setenta centímetros), com o máximo de 4,90 metros (quatro metros e noventa centímetros).

33.03 – Fica a critério da Organização o tempo de 90, 75 ou 60, sendo que o mesmo poderá ser anunciado até antes do início da categoria. O relógio oficial é o do display eletrônico, e é obrigatório em todas as passadas. O tempo oficial de cada corrida é determinado pelo tempo gasto até que todos os 10 (dez) bois estiverem apartados ou até que o tempo limite termine. O tempo continuará até que todos os bois designados sejam apartados na ordem correta ou o tempo limite seja atingido; qualquer um que venha a ocorrer primeiro estipula o tempo oficial para essa equipe.

33.04 - Um cronômetro com tempo parcial é usado em todas as provas de Ranch Sorting para desempatar quando o número de bois apartados for igual em provas com menos de 10 bois separados. O cronômetro utilizado para fins de tempo de desempate será também o cronômetro usado no caso de avaria (ou falha) do relógio do display eletrônico. Os tempos de desempate são cumulativos em eventos de múltiplas rodadas (go-round), bem como o número de animais apartados, mas não substituem o tempo oficial de cada prova. O cronômetro de

desempate só começa a valer quando o número de bois e o tempo oficial são idênticos.

33.05 - Deve haver no mínimo um juiz posicionado na linha de tempo.

33.06 - Todo gado deverá estar amansado e ser agrupado dentro da área designada antes da prova começar, pela equipe que acabou de participar. No caso de ser a primeira passada de cada bateria e até se necessário em qualquer outra circunstância o pessoal do manejo deverá providenciar o devido agrupamento.

33.07 - O juiz levantará a bandeira para sinalizar quando a pista estiver liberada. A bandeira será baixada quando o focinho do primeiro cavalo cruzar a linha de tempo, e o locutor anunciará qual o número do boi a ser separado primeiro. Os cavaleiros terão o seu número instantaneamente anunciado. Qualquer atraso para cruzar a linha de tempo pode resultar em desclassificação da equipe. Nenhum boi pode estar isolado (separado) do rebanho.

33.08 - Todos os bois devem ter números nas costas; números no pescoço não são aceitáveis. Os bois são separados na ordem numérica designada para a equipe. Se qualquer parte de um boi numerado cruzar a linha de tempo/falta, fora da sua ordem correta, a equipe será desclassificada. Se qualquer parte de um boi já separado voltar ou atravessar a linha de tempo/falta, a equipe será desclassificada. Se qualquer parte, de qualquer boi não numerado, cruzar a linha de tempo antes de o décimo boi ser separado por completo, isso resultará em desclassificação.

33.09 - A ordem de separação é determinada pelo número sorteado aleatoriamente pelo juiz ou pela fotocélula. Depois que o número do boi é sorteado, este deve ser separado primeiro. Por exemplo, se o boi de número 5 é designado como o primeiro número, o boi de número 5 é separado do rebanho em primeiro lugar, em seguida será o boi de número 6, depois o boi 7, 8, 9, 0, 1 e assim por diante. O boi é considerado separado quando atravessa completamente a linha de tempo/falta. Se dois ou mais bois cruzam a linha juntos, desde que o nariz do número correto ou números cruzar a linha em primeiro lugar os gados são considerados em ordem, independentes se eles terminam o cruzamento naquela ordem.

33.10 - Se houver falha no funcionamento da arena ou qualquer boi numerado pular a cerca, ou escapar da arena, ou passar para o outro curral (mas não passou pelo portão), a equipe terá direito a uma nova prova, no final da bateria e no mesmo rebanho (assumindo que não foi causado por violência excessiva com o gado). A critério do juiz, uma nova corrida ou SAT pode ser dado. Todas as novas corridas ocorrerão imediatamente usando o mesmo gado numerado começando em 0 gado com um novo tempo. O tempo também pode ser dado no gado designado no momento que o boi deixou a arena (pulou a cerca).

33.11 - No caso de um rebanho ser numerado de forma incorreta ou tiver mais de 2 (dois) bois sem números, a equipe(s) poderá receber uma nova corrida que deverá ocorrer imediatamente usando o número correto dos bois no mesmo rebanho. Se um número duplicado é chamado dentro do mesmo grupo de gado, uma nova corrida será dada imediatamente no ponto da descoberta usando o mesmo conjunto de gado com qualquer número que não tenha sido usado. Essas novas corridas começarão em tempo zero e numero de boi zero também. Novas corridas também podem ser dadas para erros oficiais ou mecânicos ou gado já corridos. Nestes casos, os participantes terão a opção de tomar o seu tempo no número de gado ordenado quando a corrida é interrompida ou uma nova corrida será dada imediatamente com o mesmo boi numerado começando o cronometro do zero.

33.12 - Qualquer violência desnecessária com o gado, cavalos ou conduta antiesportiva pode resultar em desqualificação.

33.13 - Qualquer uso excessivo de chicote, relhos, romal ou rédeas em qualquer parte do cavalo será causa de desqualificação.

33.14 - As categorias de Ranch Sorting serão da seguinte forma:

- Aberta-Livre
- Aberta-Feminina
- Amador (19 anos ou mais)
- Amador Master (40 anos ou mais)
- Amador Família: Só poderão participar desta categoria duplas formadas por pais e avós, com seus filhos e netos com até 18 anos hípicos.

Também poderão participar desta categoria duplas formadas por irmãos, desde que um deles tenha até 18 anos hípicos. Quando ambos tiverem até 18 anos hípicos deverão participar na categoria jovem.

Não será permitido formar dupla entre marido e mulher.

Nesta categoria é permitida somente participação de competidores Amadores e Jovens.

- Jovem (13 anos ou menos)
- Jovem (14 anos ou mais)

. A pontuação em Registro de Mérito será atribuída em função do número de equipes inscritas em cada categoria. Para cada cinco equipes, haverá um ponto atribuído para cada um dos membros da equipe vencedora.

33.15 - Em eventos de múltiplas rodadas (go-round), as equipes devem separar (passar os bois) corretamente para se classificarem para a próxima rodada (go-round).

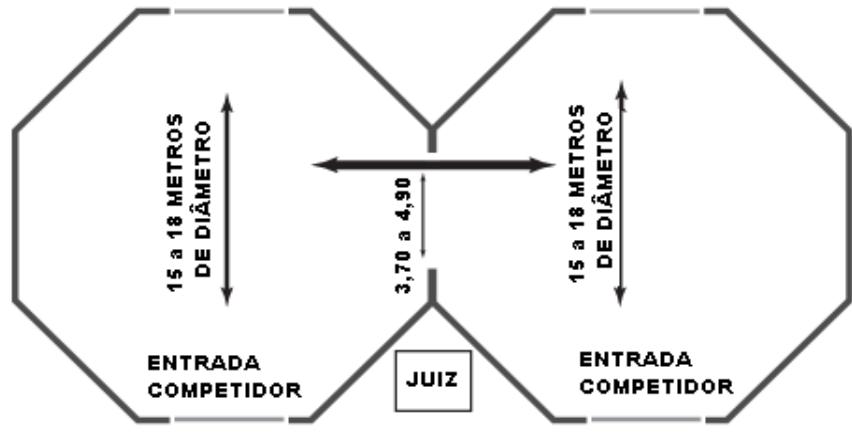
33.16 - Bridão, freio ou hackmore podem ser usados não importando a idade do cavalo, que pode ser apresentado com as duas mãos nas rédeas.

33.17 - Serão desclassificados os competidores onde o cavalo agir com violência, e efetivamente manotear, escoicear e morder o gado.

33.18 - Antes de uma equipe cruzar a linha de partida / falta, a equipe deve notificar o juiz de qualquer gado não numerado, ferido ou impróprio. Uma vez trazido à atenção do juiz, o juiz (não os concorrentes) irá determinar se deve corrigir o problema ou continuar a prova. Nenhuma nova corrida será dada uma vez que uma equipe tenha comprometido com o gado, cruzando a linha de início / falta. Se, a critério do juiz, uma nova corrida for dada por causa de gado não numerado, ferido ou impróprio, a nova corrida ocorrerá imediatamente usando o mesmo gado que uma vez machucado, sem numero ou incapaz deverá ser substituído.

RANCH SORTING - ARENA

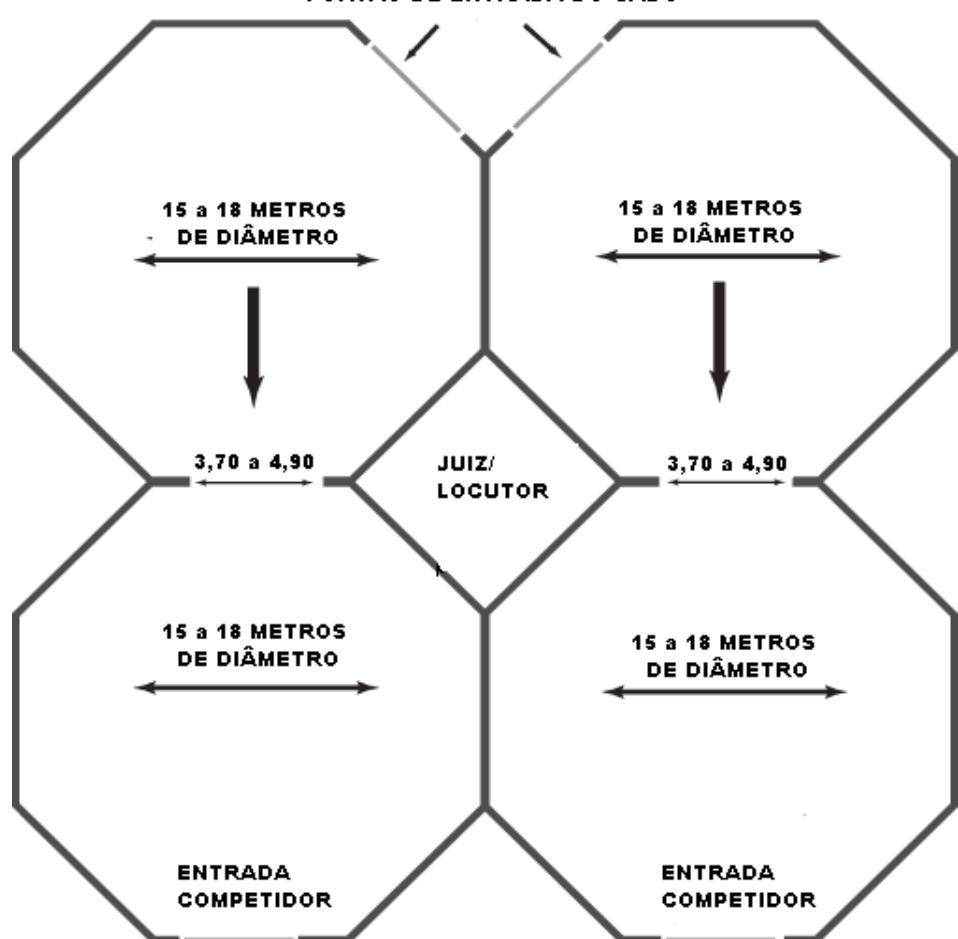
PORÃO DE ENTRADA DO GADO



OS CAVALEIROS DEVEM ENTRAR NA ARENA SEMPRE DO LADO OPOSTO QUE O GADO FOI TRABALHADO PELA EQUIPE ANTERIOR.

RANCH SORTING - ARENA DUPLA

PORÃO DE ENTRADA DO GADO



COMPETIDORES DEVEM ENTRAR PELA PORTEIRA DO CURRAL QUE NÃO TEM GADO (LADO OPOSTO AO QUE O GADO SE ENCONTRA). CAVALEIROS E ARENAS SÃO DIVIDIDOS EM NÚMEROS PARES E ÍMPARES. ENQUANTO UMA DUPLA ÍMPAR ESTÁ TRABALHANDO (SEPARANDO O GADO), UMA DUPLA PAR DEVE ESTAR ESPERANDO DENTRO DO CURRAL VAZIO DO OUTRO CONJUNTO DE CURRAIS, ATÉ QUE A DUPLA ÍMPAR TERMINE O TRABALHO E VICE-VERSA. O GADO APARTADO PARA O OUTRO CURRAL DEVE SE RETORNAR AO CURRAL ONDE INICIOU O TRABALHO, PELA DUPLA QUE ESTAVA TRABALHANDO. A PRÓXIMA DUPLA DEVE ENTRAR NA ARENA SOMENTE DEPOIS DE QUE A DUPLA ANTERIOR RETORNAR E AGRUPAR O GADO NO CURRAL DO LADO OPOSTO.

34 - Prova de Rédeas

34.01 - Rédeas é uma prova técnica designada a apresentar a habilidade atlética de um cavalo dentro de uma arena. Na modalidade de Rédeas é exigido aos competidores que se apresentem em um dos vários percursos aprovados. Cada percurso inclui: círculos pequenos e lentos, círculos grandes e rápidos, trocas de mãos, rollback sobre os jarretes, uma série de spins de 360º no mesmo lugar e paradas que, são a marca registrada dos cavalos de Rédeas. Controlar um cavalo não é apenas guiá-lo, mas também dominar cada um de seus movimentos. O melhor cavalo de Rédeas deve mostrar-se voluntariamente guiado ou controlado com pouca ou nenhuma resistência, aparentemente atendendo aos comandos por completo. Qualquer movimento dele próprio deve ser considerado como falta de controle. Qualquer um dos 12 (doze) percursos de Rédeas aprovados pela AQHA deve ser usado e selecionado pelo juiz da categoria e usado por todos competidores da categoria. Cada competidor irá realizar o percurso individualmente e separadamente. Todos os cavalos serão julgados imediatamente, assim que entrarem na pista. Qualquer falta ocorrida antes do competidor iniciar o percurso, já será marcada de acordo com o regulamento. Qualquer movimento dele próprio deve ser considerado como falta de controle. Todos os desvios do percurso, descritos, devem ser considerados falta ou perda de controle temporário, e, dessa forma, deverão ser marcados como falta, de acordo com a severidade do desvio. Créditos serão dados por suavidade, sutileza, atitude, rapidez e autoridade na realização das várias manobras enquanto utilizar controle de velocidade.

34.02 - Pontuação

- A pontuação será dada na base de 0 (zero) a infinito, sendo 70 (setenta) uma performance mediana. As manobras individuais serão julgadas incrementando $\frac{1}{2}$ ponto da mais baixa de $-1 \frac{1}{2}$ a mais alta $+1 \frac{1}{2}$ com a pontuação de 0 denotando uma manobra correta com nenhum grau de dificuldade.

As seguintes penalidades resultarão em desclassificação:

- 1 - Abuso do animal na pista e/ou evidência que o ato de abuso tenha ocorrido antes ou durante a exibição do cavalo na competição;
- 2 - Uso de equipamento ilegal, incluindo arame no freio, bosal ou barbela;
- 3 - Uso de freio ilegal, bosal ou barbela; quando no bridão for utilizada barbela de couro, é aceitável, porém, barbela de corrente não é aceitável;
- 4 - Uso de peiteiras de tacha, gamarra ou focinheira;
- 5 - Uso de chicotes ou pingalins;
- 6 - Uso de qualquer recurso que altere a movimentação normal da cauda;

- 7 - Falha em não conduzir o cavalo e equipamento para o juiz da inspeção;
- 8 - Desrespeito ou conduta ilícita do apresentador perante o público;
- 9 - Rédeas fechadas não são permitidas, com exceção do uso romal;
- 10 - O excesso de rédeas pode ser ajustado em qualquer lugar onde ao cavalo é permitido parar completamente durante o percurso; a mão livre do apresentador poderá ser usada para segurar o romal na forma normal;

As seguintes penalidades resultarão em nota 0 (zero):

- a) Uso de mais de um dedo ou outro que não seja o indicador entre as rédeas;
- b) Uso de duas mãos nas rédeas (exceto nas categorias Júnior, Snaffle Bit ou hackamore designados com duas mãos), ou trocar de mãos;
- c) Uso de romal diferente do descrito abaixo:

O romal é uma extensão (prolongamento) de material trançado, presa às pontas unidas das rédeas. Esse prolongamento pode ser segurado pela mão livre com 40 cm de espaçamento entre a mão da rédea e a mão “livre” que segura o romal. Quando utilizar-se do romal, a mão do cavaleiro deverá estar em torno das rédeas com o punho mantido reto e relaxado, o polegar para cima e os dedos fechados levemente ao redor das rédeas.

Quando se utiliza do romal, nenhum dedo entre as rédeas é permitido. A mão livre não poderá ser utilizada para ajustar o comprimento das rédeas em nenhuma categoria da modalidade de Rédeas. Durante a apresentação, o uso da mão livre para ajustar o comprimento da rédea será considerado uso de duas mãos, e a nota 0 (zero) será aplicada, à exceção de, quando no percurso, o cavalo estiver completamente parado.

- d) Falha em completar o percurso como descrito;
- e) Fazer as manobras em ordem contrária ao descrito no percurso;
- f) Inclusão de manobras não especificadas, incluindo, mas não limitado a:
 - Recuar mais de 4 passos;
 - Virar mais de 90º graus;
 - Falha de equipamento que atrasa a conclusão do percurso incluindo queda das rédeas ao solo enquanto o cavalo estiver em movimento;
 - Empacar ou recusar o comando, atrasando a conclusão do percurso;
 - Disparar ou falha de controle onde se torna impossível distinguir se o competidor está controlando o percurso;

- Trotar em excesso em mais de meio círculo ou metade do comprimento da pista;
- Espinar mais de $\frac{1}{4}$ de volta;
- Queda do cavalo ou cavaleiro.
- Nenhuma desclassificação ou nota 0 (zero) é elegível para colocação numa classificatória ou classe, mas um 0 (zero) pode auxiliar em eventos com mais de uma classificatória, enquanto a desclassificação não pode.

As seguintes penalidades resultarão em redução de 5 pontos:

- Esporear na frente da barrigueira;
- Uso de uma ou outra mão para instilar medo ou agradar;
- Segurar na sela com qualquer uma das mãos;
- Desobediência óbvia incluindo coice, mordida, pulo e empinada;
- As seguintes penalidades resultarão em redução de 2 pontos:
 - Quebra de movimento;
 - Congelar nos spins ou rollback;
 - Nos percursos que se entra ao passo, não executar a partida parado ou ao passo;
 - Nos percursos que se entra ao galope, não estar galopando quando atingir a primeira marca da pista;
 - Se o cavalo não ultrapassar completamente a marca especificada antes de iniciar a posição de parada;
 - Iniciar ou executar círculo ou figura oito (8) na mão errada será julgado da seguinte maneira:
 - a) Cada vez que o cavalo estiver na mão errada, o juiz deverá penalizá-lo em 1 (um) ponto. A penalidade por estar na mão errada é acumulativa e o juiz irá deduzir 1 (um) ponto a cada $\frac{1}{4}$ (um quarto) da circunferência do círculo ou qualquer parte onde o cavalo estiver na mão errada. O juiz deve penalizar em $\frac{1}{2}$ (meio) ponto por troca de mão atrasada em um passo onde a troca é exigida, conforme descrição do percurso.
 - b) Deduzir $\frac{1}{2}$ (meio) ponto por iniciar um círculo ou saída do rollback trotando até 4 (quatro) passos. Trotar além de 4 (quatro) passos, mas menos de meio círculo ou meio comprimento da arena sofrerá redução de 2 (dois) pontos;

c) Deduzir $\frac{1}{2}$ (meio) ponto por mais ou por menos $\frac{1}{8}$ (um oitavo) na parada do spin. Deduzir 1 (um) ponto por mais ou por menos de $\frac{1}{4}$ (um quarto) na parada do spin;

d) Será penalizado em $\frac{1}{2}$ (meio) ponto por não manter no mínimo 6 (seis) metros da parede ou cerca quando estiver na corrida para o esbarro e/ou rollback.

- Nos percursos, nos quais é determinado o contorno ao redor da extremidade da arena, deixar de estar na mão correta. O conjunto será penalizado da seguinte maneira: por $\frac{1}{2}$ (meia) volta ou menos = 1 (um) ponto; por mais de $\frac{1}{2}$ (meia) volta = 2 (dois) pontos.

- As faltas a seguir, cometidas pelos cavalos, deverão ser analisadas de acordo, mas não são motivos de desclassificação:

- Abrir excessivamente a boca quando estiver de freio;

- Durante a parada, abrir excessivamente a boca, cabeça muito erguida;

- Falha de suavidade nas paradas;

- Recusar trocar de mãos;

- Antecipar manobras;

- Tropeçar;

- Recuar de lado;

- Bater contra as marcas;

- Falhas a seguir, cometidas pelos cavaleiros, deverão ser analisadas individualmente, mas não deverão ser motivos de desclassificação:

- Perder estribo;

- Falha em fazer os círculos ou figura oito (8) dentro das marcas não é considerada uma falta dependendo do tamanho e condições da pista, porém, falha em não estar dentro da marca nas paradas e rollbacks é considerada uma falha;

34.03 - Uma prova poderá ter até 3 (três) categorias aprovadas na Classe Aberta:

1 - Caso sejam realizas 3 (três) categorias de Rédeas num evento, elas deverão ser as seguintes:

a) Rédeas Sênior - apresentado com freio;

b) Rédeas Júnior - apresentado com freio;

c) Rédeas hackamore/bridão (5 anos ou menos, apresentado com hackamore ou bridão).

- Nenhum cavalo pode ser inscrito em ambas as categorias Rédeas Júnior (apresentado com freio) e Rédeas, hackamore/bridão, no mesmo evento;

34.04 - Caso sejam realizadas 2 (duas) categorias de Rédeas, elas deverão ser as seguintes:

a) Rédeas Sênior - apresentado com freio;

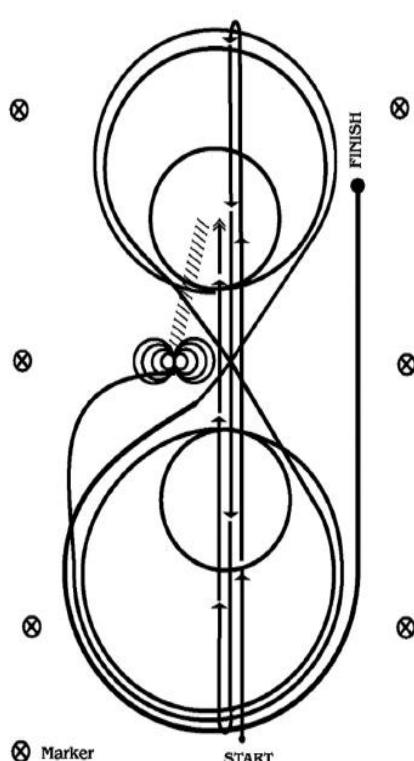
b) Rédeas Júnior - apresentado tanto com freio como hackamore ou bridão, a critério do competidor;

34.05 - Caso seja realizada apenas uma categoria de Rédeas, ela deve ser a seguinte:

- Redéas Livre - Cavalos com 6 (seis) anos ou mais deverão ser apresentados com freio; cavalos com 5 (cinco) anos ou menos poderão ser apresentados com freio, hackamore ou bridão, de acordo com a opção do competidor.

Percorso de Rédeas - Número 1

REINING PATTERN NUMBER 1



Resumo do percurso nº 1:

1. Galopar pelo centro da pista, passar a marca do fundo, esbarro e rollback para a esquerda.
2. Galopar pelo centro da pista sentido oposto, passar a marca do fundo, esbarro e rollback para a direita
3. Galopar pelo centro da pista, passar a marca do centro, esbarro e recuo. Pausa
4. 4 Spins à direita. Pausa
5. 4 e 1/4 Spins à esquerda. Pausa
6. 3 Círculos à esquerda (G-p-G). Trocar de mão.
7. 3 Círculos à direita (G-p-G). Trocar de mão
8. Completar 3/4 s círculo grande e rápido à esquerda, passar marca do centro e esbarrar. Pausa

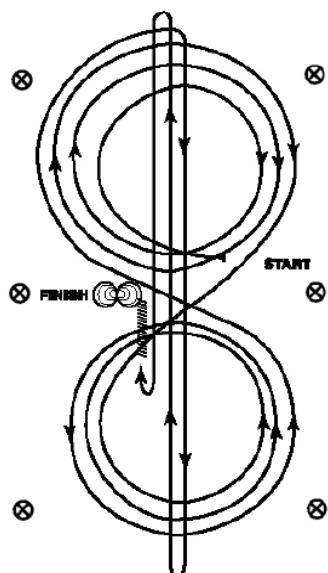
Descrição Percurso de Rédeas - Número 1

1. Galope com velocidade até a extremidade ao fundo da pista, passando a última marcação, e faça um rollback para a esquerda - Sem parar;
2. Galope até a extremidade oposta da arena, passando a última marcação, pare e faça um rollback para a direita - Sem parar;
3. Galope até ultrapassar a marcação central e esbarrar. Recue ate o centro da pista ou pelo menos 3 (três) metros. Pausa;
4. De 4 (quatro) spins para a direita;
5. Dê 4 (quatro) spins e $\frac{1}{4}$ (um quarto) para a esquerda para que o cavalo fique de frente para a parede ou cerca esquerda. Pausa;
6. Começando com a mão esquerda, complete 3 (três) círculos para a esquerda; o primeiro círculo, grande e rápido; o segundo círculo, pequeno e lento; o terceiro círculo, grande e rápido. Troque de mão no centro da pista;
7. Complete 3 (três) círculos para a direita: o primeiro círculo grande e rápido; o segundo círculo, pequeno e lento; o terceiro círculo, grande e rápido. Troca de mão no centro da pista;
8. Comece um círculo grande rápido para a esquerda, mas não feche esse círculo. Corra direto para o lado direito da pista, passe a marca do centro, e esbarre pelo menos a 6 (seis) metros da parede ou cerca. Pare para demonstrar o término do percurso;

O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz.

Percorso de Rédeas – Número 2

REINING PATTERN NUMBER 2



Resumo do percurso nº 2:

1. 3 Círculos à direita (p-G-G). Trocar de mao
2. 3 Círculos à esquerda (p-G-G). Trocar de mao
3. Círculo à direita, galopar pelo centro, passar a marca do fundo, Esbarrar e Rollback para a direita
4. Galopar pelo centro para o lado oposto, passar marca do fundo, esbarrar e Rollback para a esquerda
5. Galopar pelo centro, passar a marca do centro, esbarrar e recuar. Pausa
6. 4 Spins à direita. Pausa
7. 4 Spins à esquerda. Pausa

Descrição Percorso de Rédeas - Número 2

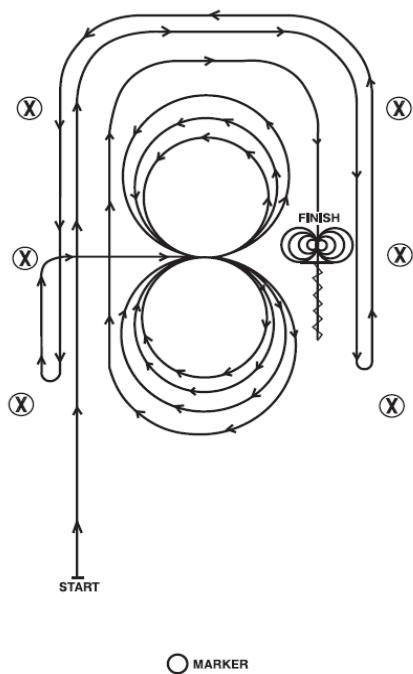
O cavalo deverá andar a passo e parar antes de iniciar o percurso;
Comece ao centro da pista, de frente à parede esquerda ou cerca;

1. Inicie na mão direita, complete 3 (três) círculos para a direita; o primeiro círculo, pequeno e lento; os próximos 2 (dois) círculos, grandes e rápidos. Troque de mão no centro da pista;
2. Complete 3 (três) círculos para a esquerda; o primeiro círculo, pequeno e lento; os próximos 2 (dois) círculos, grandes e rápidos. Troque de mão no centro da pista;
3. Continue $\frac{1}{2}$ círculo à direita e no topo do círculo, galope pelo meio da arena (run-down), passe a marca do fundo, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
4. Galope pelo meio da arena para o lado oposto, passe a marca do fundo, esbarro e rollback à esquerda. Sem pausa.
5. Galope em linha reta, passe a marca do centro e esbarre. Recue ao centro da arena ou pelo menos 3 (três) metros. Pausa.
6. Complete 4 (quatro) spins à direita.
7. Complete 4 (quatro) spins à esquerda. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz.

Percorso de Rédeas - Número 3

REINING PATTERN NUMBER 3



Resumo do percurso nº 3:

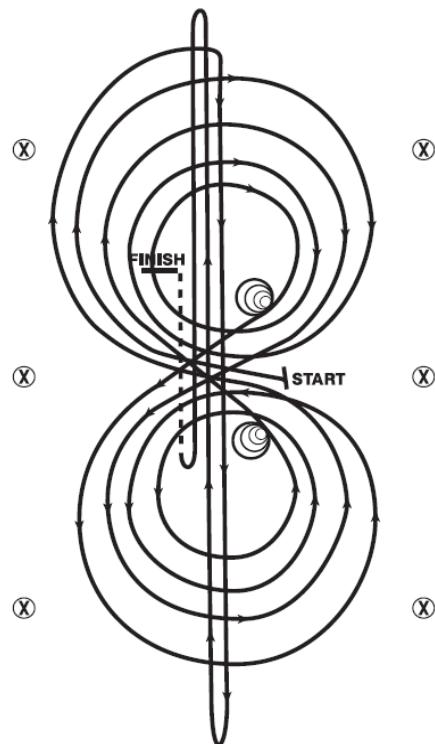
1. Galope, contorne o fundo da arena, passe a marca do centro, esbarre e Rollback para a esquerda
2. Contorne o fundo da arena, passe a marca do centro, esbarre e Rollback para a direita
3. 3 Círculos à direita (G-G-p). Trocar de mão
4. 3 Círculos à esquerda (G-G-p). Trocar de mão
5. Complete $\frac{3}{4}$ s círculo grande e rápido, contorne o fundo da arena, passe a marca do centro esbarre e recue. Pausa
6. 4 Spins à direita. Pausa
7. 4 Spins à esquerda. Pausa

Descrição Percorso de Rédeas - Número 3

1. Mantendo a distância de pelo menos 6 metros do muro ou cerca, inicie galopando reto pelo lado esquerdo da arena, contorne pelo fundo (run-around) e galope reto pelo lado direito; passe a marca do centro; esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
 2. Continue reto pelo lado direito da arena, mantendo pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca, contorne novamente pelo fundo da arena (run-around), galope reto (run-down) pelo lado esquerdo, passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
 3. Continue pelo lado esquerdo até a marca do centro. Na marca do centro o cavalo deverá estar na mão direita. Guie o cavalo para o meio da arena e complete 3 (três) círculos à direita: os dois primeiros, grandes e rápidos e o terceiro, pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
 4. Complete 3 (três) círculos à esquerda: os dois primeiros, grandes e rápidos e o terceiro, pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
 5. Inicie um círculo grande e rápido à direita, mas não feche o círculo. Continue pelo lado esquerdo da arena, mantendo pelo menos 6 (seis) metros de distância do muro ou cerca; contorne o fundo da arena (run-around), galope reto (run-down) pelo lado direito da arena; passe a marca do centro; esbarre. Recue pelo menos 3 (três) metros. Pausa.
 6. Complete 4 (quatro) Spins à direita.
 7. Complete 4 (quatro) Spins à esquerda. Pausa para demonstrar conclusão do percurso.
- O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz.

Percurso de Rédeas - Número 4

REINING PATTERN NUMBER 4



Resumo do percurso nº 4

1. 3 Círculos à direita (G-G-p). Pausa
2. 4 Spins à direita. Pausa
3. 3 Círculos à esquerda (G-G-p). Pausa
4. 4 Spins à esquerda. Pausa
5. Mao direita (Figura 8)
6. Galope no centro da arena, passe a marca do fundo, esbarre e Rollback para a direita
7. Galope no centro sentido oposto, passe a marca do fundo, esbarre e Rollback para a esquerda
8. Galope no centro, passe a marca do centro esbarre e recue. Pausa

Descrição Percurso de Rédeas - Número 4

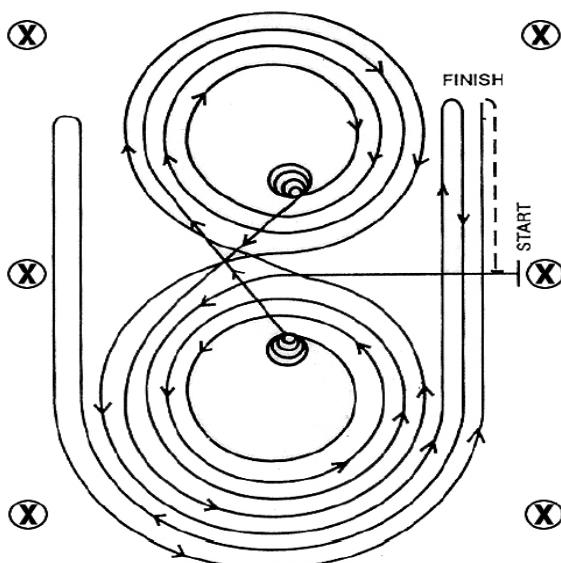
O cavalo deverá estar ao passo ou parado antes de iniciar o percurso;

Comece ao centro da pista, de frente à parede esquerda ou cerca;

1. Inicie na mão direita, complete 3 (três) círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Pare no centro da arena.
2. Complete 4 (quatro) Spins à direita. Pausa.
3. Inicie na mão esquerda, complete 3 (três) círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Pare no centro da arena.
4. Complete 4 (quatro) Spins à esquerda. Pausa.
5. Inicie na mão direita, galope um círculo grande e rápido à direita; trocar de mão no centro da arena; continue galopando um círculo grande e rápido à esquerda e troque de mão novamente no centro da arena.
6. Continue $\frac{1}{2}$ círculo à direita e, no topo do círculo, galope pelo meio da arena (run-down); passe a marca do fundo; esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
7. Galope pelo meio da arena (run-down), passe a marca do fundo, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
8. Galope em linha reta, passe a marca do centro e esbarre. Recue até o centro da arena ou pelo menos 3 (três) metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.
9. O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz.

Percorso de Rédeas - Número 5

REINING PATTERN NUMBER 5



Resumo do percurso nº 5:

1. 3 Círculos à esquerda (G-G-p). Pausa
2. 4 Spins à esquerda. Pausa
3. 3 Círculos à direita (G-G-p). Pausa
4. 4 Spins à direita. Pausa
5. Mao esquerda (Figura 8)
6. Esbarro e Rollback para a direita
7. Esbarro e Rollback para a esquerda
8. Esbarro e Recuo. Pausa

Descrição Percurso de Rédeas - Número 5

O cavalo deverá estar ao passo ou parado antes de iniciar o percurso;

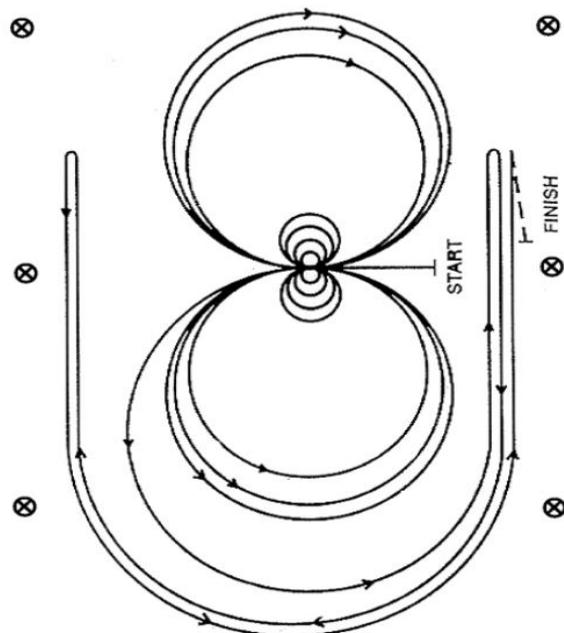
Comece ao centro da pista, de frente à parede esquerda ou cerca; H # PNALTY

1. Inicie na mão esquerda, complete 3 (três) círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Pare no centro da arena.
2. Complete 4 (quatro) Spins à esquerda. Pausa.
3. Inicie na mão direita, complete 3 (três) círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Pare no centro da arena.
4. Complete 4 (quatro) Spins à direita. Pausa.
5. Inicie na mão esquerda, galope um círculo grande e rápido à esquerda; trocar de mão no centro da arena; continue galopando um círculo grande e rápido à direita e troque de mão novamente no centro da arena (figura 8).
6. Continue galopando um círculo à esquerda, mas não feche o círculo (run-around); galope pelo lado direito da arena (run-down), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne a lateral da pista (run-around) e galope reto pelo lado esquerdo da arena (run-down); passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Sem pausa.
8. Continue galopando, contorne a lateral da pista (run-around) e galope reto (run-down) pelo lado direito da arena; passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca da rena. Recue pelo menos 3 (três) metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz.

Percorso de Rédeas - Número 6

REINING PATTERN NUMBER 6



Resumo do percurso nº 6:

1. 4 Spins à direita. Pausa
2. 4 Spins à esquerda. Pausa
3. 3 Círculos à esquerda (G-G-p). Trocar de mao.
4. 3 Círculos à direita (G-G-p). Trocar de mao.
5. Esbarro e Rollback para a direita
6. Esbarro e Rollback para a esquerda
7. Esbarro e Recuo. Pausa

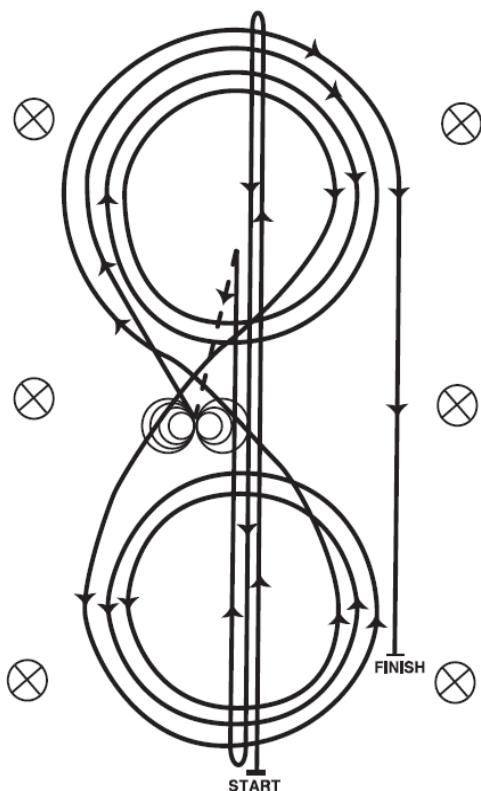
Descrição Percurso de Rédeas - Número 6

O cavalo deverá estar ao passo ou parado antes de iniciar o percurso; Comece ao centro da pista, de frente à parede esquerda ou cerca; H #

1. Complete 4 (quatro) Spins à direita.
 2. Complete 4 (quatro) Spins à esquerda. Pausa.
 3. Inicie na mão esquerda, complete 3 (três) círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
 4. Complete 3 (três) círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
 5. Continue galopando um círculo grande e rápido à esquerda, mas não feche o círculo (run-around), galope reto pelo lado direito da arena (run-down) passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita, pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Sem pausa.
 6. Continue galopando, contorne a lateral da pista (run-around) e galope reto pelo lado esquerdo da arena (run-down); passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda, pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Sem pausa.
 7. Continue galopando, contorne a lateral da pista (run-around) e galope reto pelo lado direito da arena; passe a marca do centro, esbarre pelo menos a 6 (seis) metros do muro ou cerca. Recue pelo menos 3 (três) metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.
- O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz.

Percorso de Rédeas - Número 7

REINING PATTERN NUMBER 7



Resumo do percurso nº 7:

1. Galopar pelo centro, passar a marca do fundo, esbarrar e Rollback para a esquerda.
2. Galopar pelo centro para o lado oposto passar a marca do fundo, esbarrar e Rollback para a direita.
3. Galopar pelo centro, passar a marca do centro, esbarrar e recuar. Pausa
4. 4 Spins à direita. Pausa
5. 4 e ¼ Spin à esquerda. Pausa
6. 3 Círculos à direita (G-G-p). Trocar de mao
7. 3 Círculos à esquerda (G-G-p). Trocar de mao
8. Complete $\frac{3}{4}$ s círculo grande e rápido a direita, contorne o fundo da arena, passe a marca do centro esbarre e recue. Pausa

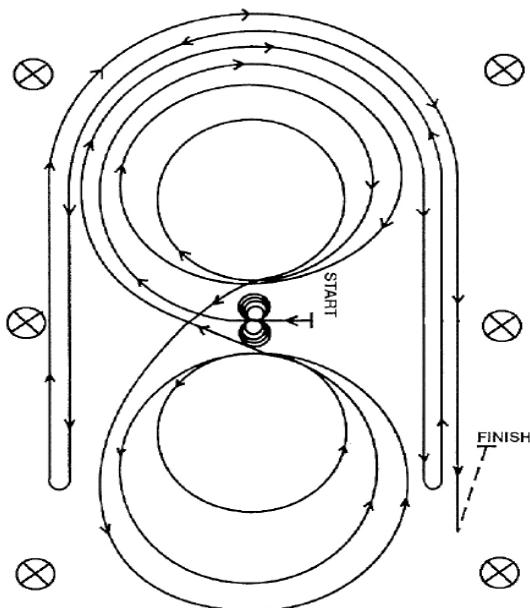
Descrição Percorso de Rédeas - Número 7

1. Galope com velocidade pelo centro em direção ao final da pista; ultrapasse a marca do fundo, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
2. Galope em direção ao lado oposto da pista, ultrapasse a marca do fundo, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
3. Galope reto em direção ao centro, ultrapasse a marca do centro, esbarre. Recue até ao centro ou pelo menos 3 (três) metros. Pausa.
4. Complete 4 (quatro) Spins à direita.
5. Complete 4 $\frac{1}{4}$ Spins à esquerda. Pausa.
6. Inicie na mão direita, complete 3 (três) círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e, o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
7. Complete 3 (três) círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos, e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro de arena.
8. Inicie um círculo grande e rápido à direita, mas não feche o círculo (run-around). Galope reto pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre pelo menos a uma distância de 6 (seis) metros da parede ou cerca. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz.

Percorso de Rédeas - Número 8

REINING PATTERN NUMBER 8



Resumo do percurso nº 8:

1. 4 Spins à esquerda. Pausa
2. 4 Spins à direita. Pausa
3. 3 Círculos à direita (G-p-G). Trocar de mao
4. 3 Círculos à esquerda (G-p-G). Trocar de mao
5. Esbarro e Rollback para a esquerda
6. Esbarro e Rollback para a direita
7. Esbarro e Recuo. Pausa

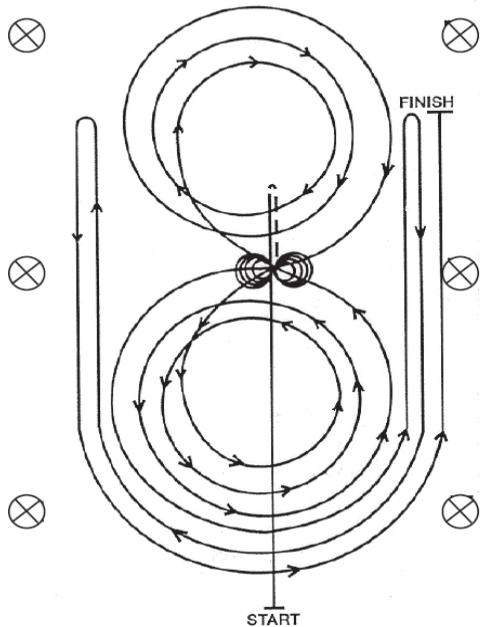
Descrição Percurso de Rédeas - Número 8

O cavalo deverá estar ao passo ou parado antes de iniciar o percurso; Comece ao centro da pista, de frente à parede esquerda ou cerca; H

1. Complete 4 (quatro) Spins à esquerda.
 2. Complete 4 (quatro) Spins à direita. Pausa
 3. Inicie na mão direita, complete 3 (três) círculos á direita: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento e o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro da arena.
 4. Complete 3 (três) círculos à esquerda: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento e o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro da arena.
 5. Inicie um círculo grande e rápido à direita, mas não feche este círculo. Galope reto pelo lado direito da arena (run-down), passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Sem pausa.
 6. Continue galopando, contorne o fundo da arena (run-around), galope reto pelo lado esquerdo da arena (run-down), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Sem pausa.
 7. Continue galopando, contorne novamente o fundo da arena (run-around), galope reto pelo lado direito da arena (run-down), passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Recue pelo menos 3 (três) metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.
- O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz.

Percorso de Rédeas - Número 9

REINING PATTERN NUMBER 9



Resumo do percurso nº 9:

1. Galope pelo centro da arena, passe a marca do centro, esbarre e recue. Pausa
 2. 4 Spins à direita. Pause
 3. 4 e $\frac{1}{4}$ Spins à esquerda. Pause
 4. 3 Círculos à esquerda (p-G-G). Trocar de mão
 5. 3 Círculos à direita (p-G-G). Trocar de mão
 6. Complete $\frac{3}{4}$ s círculo grande e rápido a esquerda, contorne o fundo da arena, passe a marca do centro esbarre e Rollback para a direita
 7. Esbarro e Rollback para a esquerda
 8. Esbarro. Pausa

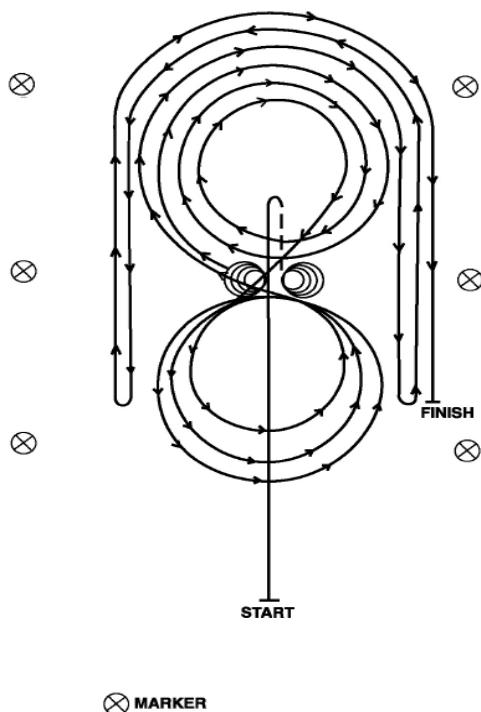
Descrição Percurso de Rédeas - Número 9

1. Galopando, passe a marca do centro, esbarre. Recue até o centro ou pelo menos 3 (três) metros. Pausa.
 2. Complete 4 (quatro) Spins à direita.
 3. Complete 4 $\frac{1}{4}$ (quatro e um quarto) Spins à esquerda. Pausa.
 4. Inicie na mão esquerda, complete 3 (três) círculos à esquerda: o primeiro pequeno e lento, os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
 5. Complete 3 (três) círculos à direita: o primeiro pequeno e lento, os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
 6. Inicie um círculo grande e rápido à esquerda, mas não feche o círculo. Galope reto pelo lado direito da arena (run-down), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Sem pausa.
 7. Continue galopando, contorne a lateral da pista (run-around), galope reto pelo lado esquerdo da arena (run-down), passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Sem pausa.
 8. Continue galopando, contorne novamente a lateral da pista (run-around), galope reto pelo lado direito da arena (run-down), passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz.

Percorso de Rédeas - Número 10

REINING PATTERN NUMBER 10



Resumo do percurso nº 10:

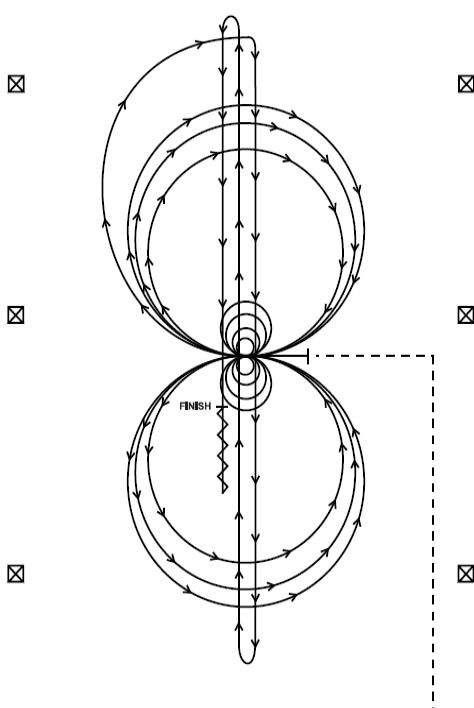
1. Galope pelo centro da arena, passe a marca do centro, esbarre e recue. Pausa
2. 4 spins à direita. Pausa
3. 4 e $\frac{1}{4}$ Spins à esquerda. Pausa
4. 3 Círculos à direita (G-G-p). Trocar de mão.
5. 3 Círculos à esquerda (p-G-G). Trocar de mão.
6. Complete $\frac{3}{4}$ s círculo grande e rápido à direita, contorne o fundo da arena, passe a marca do centro esbarre e Rollback para a esquerda.
7. Esbarro e Rollback para a direita
8. Esbarro. Pausa

Descrição Percurso de Rédeas - Número 10

1. Galopando, passe a marca do centro, esbarre. Recue até o centro ou pelo menos 3 (três) metros. Pausa.
 2. Complete 4 (quatro) Spins à direita.
 3. Complete $4\frac{1}{4}$ (quatro e um quarto) Spins à esquerda. Pausa.
 4. Inicie na mão direita, complete 3 (três) círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
 5. Complete 3 (três) círculos à esquerda: o primeiro pequeno e lento e os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
 6. Inicie um círculo grande e rápido para a direita, mas não feche este círculo. Galope reto pelo lado direito da arena (run-down), passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Sem pausa.
 7. Continue galopando, contorne o fundo da arena (run-around), galope reto pelo lado esquerdo da arena (run-down), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Sem pausa.
 8. Continue galopando, contorne novamente o fundo da arena (run-around), galope reto pelo lado direito da arena (run-down), passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 (seis) metros do muro ou cerca. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.
- O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz.

Percorso de Rédeas - Número 11

REINING PATTERN NUMBER 11



Resumo do percurso nº 11:

1. 4 Spins à esquerda. Pausa
2. 4 Spins à direita. Pausa
3. 3 Círculos à direita (p-G-G). Trocar de mão
4. 3 Círculos à esquerda (p-G-G). Trocar de mão
5. Galope no centro da arena, passe a marca do fundo, esbarre e Rollback para a direita
6. Galope no centro da arena sentido oposto, passe a marca do fundo, esbarre e Rollback para a esquerda.
7. Galope no centro da arena, passe a marca do centro, esbarre e recue. Pausa

Percorso de Rédeas - Número 11

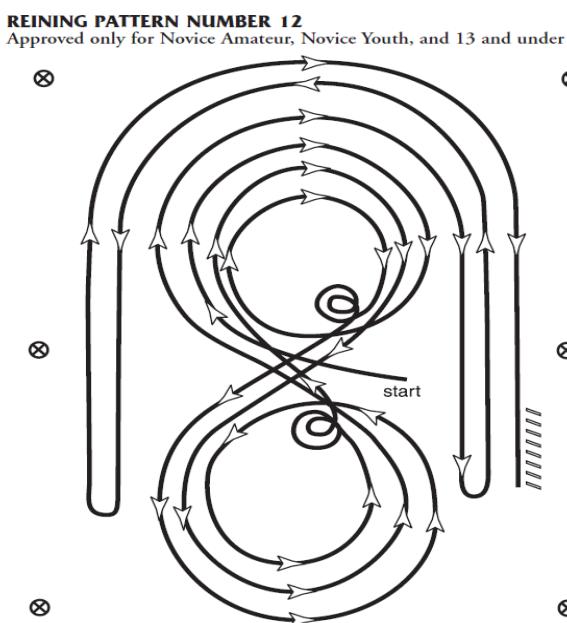
O cavalo deve trotar na maior parte do caminho até o centro. Falha em trotar irá resultar em nota zero, por não iniciar o percurso conforme determinado. O cavalo deve estar a passo ou parado antes de iniciar o percurso. Iniciar no centro da arena, de frente para o lado esquerdo da pista.

1. Complete 4 (quatro) Spins para a esquerda. Pausa.
2. Complete 4 (quatro) Spins para a direita. Pausa.
3. Inicie na mão direita, complete 3 (três) círculos para a direita: o primeiro pequeno e lento e os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
4. Complete 3 (três) círculos para a esquerda: o primeiro pequeno e lento e os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
5. Inicie um círculo grande para a direita, mas não feche o círculo. Galope pelo meio da arena (run-down) passe a marca do fundo, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
6. Galope pelo meio da arena (run-down) sentido contrario, passe a marca do fundo, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
7. Galope em linha reta, passe a marca do centro e esbarre. Recue até o centro da arena ou pelo menos 3 (três) metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz.

Percorso de Rédeas - Número 12

Aprovado apenas para Amador Principiante, Jovem Principiante e Jovem 13 anos ou menos.



Resumo do percurso nº 12:

1. Círculos à direita (G-p)
2. 2 Spins à direita
3. Círculos à esquerda (G-p)
4. 2 Spins à esquerda
5. Figura 8
6. Esbarro e Rollback para a esquerda
7. Esbarro e Rollback para a direita
8. Esbarro e Recuo

Descrição Percurso de Rédeas - Número 12

O cavalo deve estar ao passo ou parado antes de iniciar o percurso.

1. Iniciar no centro da arena. Iniciar na mão direita e fazer um círculo grande e rápido para a direita.
 2. Fazer um círculo pequeno e lento para a direita. Pausa.
 3. Completar 2 (dois) Spins para a direita; ao terminar os Spins o cavalo deve estar de frente para o muro ou cerca esquerda. Ligeira pausa.
 4. Iniciar na mão esquerda, fazer 1 (um) círculo grande e rápido.
 5. Em seguida fazer 1 (um) círculo pequeno. Pare. Não fazer pausa
 6. Completar 2 (dois) Spins para a esquerda; ligeira pausa. O cavalo deve estar de frente para o muro esquerdo.
 7. Iniciar na mão direita e fazer uma figura 8 rápido sobre os círculos grandes; fechar o 8 e trocar de mão.
 8. Fazer um círculo grande e rápido para a direita, mas não feche o círculo. Correr pelo lado direito da pista. Passe a marca e faça um rollback a esquerda, pelo menos a uma distância de 6 (seis) metros da cerca ou parede. Sem pausa.
 9. Correr de volta pelo lado esquerdo da pista. Passe o centro e faça um rollback para a direita, pelo menos a uma distância de 6 (seis) metros da cerca ou parede. Sem pausa.
 10. Correr de volta pelo lado direito da pista. Passe a marca do centro e esbarre pelo menos a uma distância de 6 (seis) metros da cerca ou parede. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.
- O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz.

35 - Seis Balizas

Disponível para as Classes: Aberta, Amador e Jovem (todas as categorias).

35.01 - Seis Balizas é uma prova de velocidade.

35.02 - Cada competidor dará início à prova correndo, e o tempo começará e terminará de ser cronometrado quando o focinho do animal cruzar a linha de partida/chegada, na ida e na volta.

35.03 - A linha de partida/chegada deve ser demarcada com perfeição de modo que fique bem visível.

35.04 - Deve ser utilizada célula fotoelétrica para cronometragem das provas.

35.05 - O trajeto da prova de Seis Balizas deve ser percorrido em torno de 6 (seis) balizas. Cada baliza deverá estar disposta na pista, mantendo, uma da outra, a distância de 6,4 metros. A primeira baliza deve estar a 6,4 metros da linha de partida/chegada. As balizas devem ser colocadas sobre o piso da arena, ter 1,8 m (um metro e oitenta centímetros) de altura, com a base medindo, no máximo, 35 cm (trinta e cinco centímetros) de diâmetro.

35.06 - O cavalo poderá iniciar tanto pela direita como pela esquerda da primeira baliza e, em seguida, correr o restante do percurso de maneira adequada.

35.07 - Derrubar a baliza acarretará uma penalidade de 5 (cinco) segundos, por baliza derrubada. O competidor pode tocar a baliza com a mão, porém, se a base se mover por mais de 20 cm de sua área original, o competidor será penalizado em 5 (cinco) segundos, por baliza.

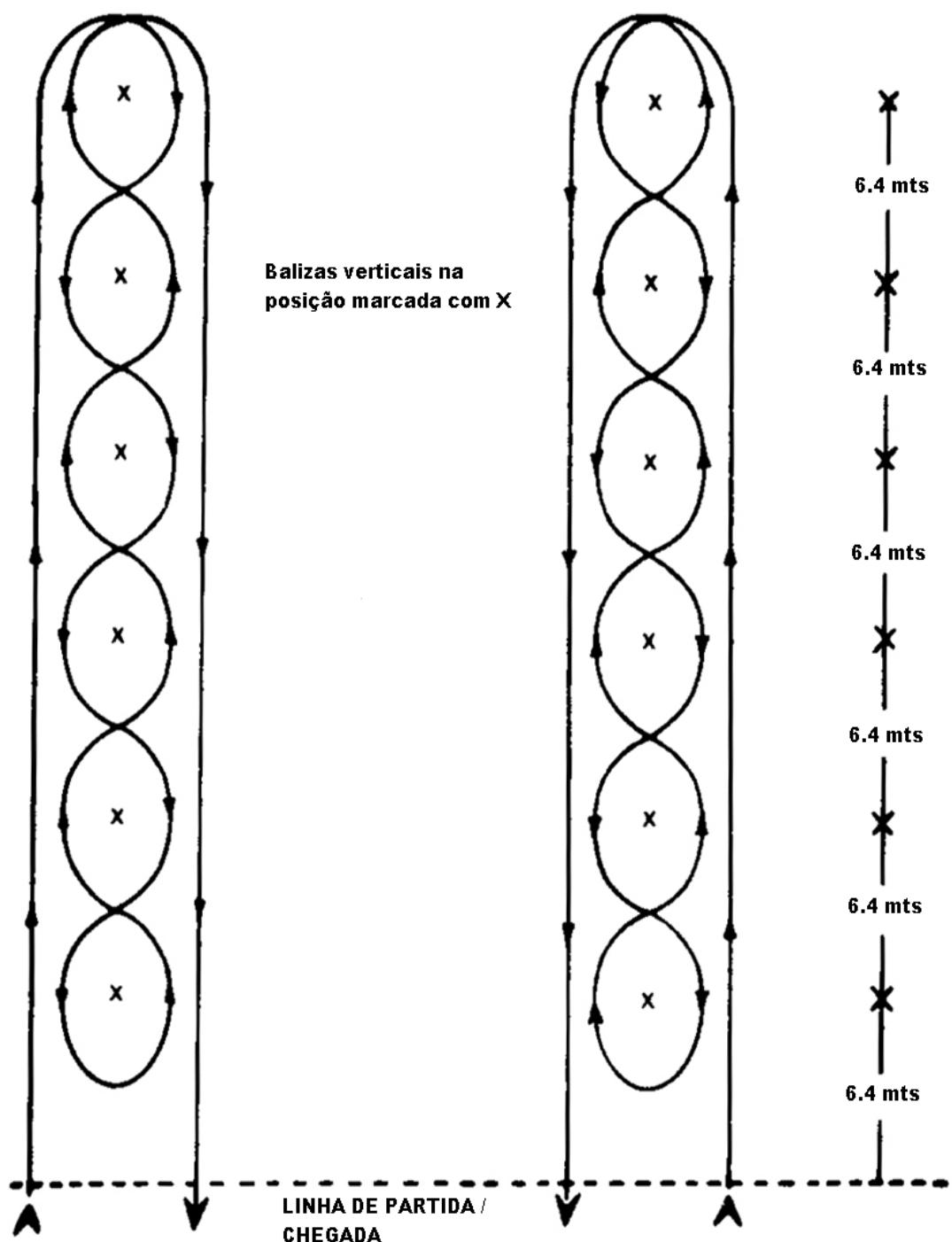
. Erro de percurso desclassifica o concorrente. Considera-se como erro de percurso: passar pelas linhas de largada ou chegada durante o percurso; errar o lado da baliza e não corrigi-lo antes de ir para a próxima baliza. Se o competidor ultrapassar a linha de chegada pelo lado de fora será desclassificado.

35.08 - A Baliza é considerada caída quando qualquer parte de sua haste tocar o solo, não importando se a base estiver no local de origem.

35.09 - O uso de relho ou pingalim é permitido, porém não deve ser usado à frente da barrigueira; caso isso venha ocorrer, o competidor será desclassificado.

35.10 - A seu critério, o juiz poderá desclassificar o competidor devido ao uso excessivo do relho ou pingalim.

35.11 - Os reparos de pista deverão ocorrer a cada 7 (sete) passadas no máximo, e a cada 5 (cinco) passadas no mínimo, a critério do juiz do evento.

Diagrama Padrão - Seis Balizas

36 - Team Penning

36.01 - Uma equipe de 3 (três) cavaleiros deve apartar do rebanho e encurralar (fechar) no curral 3 (três) cabeças de gado com o número de identificação atribuído. O tempo mais rápido vence.

36.02 - Os números e a ordem de trabalho serão feitos pelo juiz e/ou organização do evento, antes do início da competição.

36.03 - Todos os bois serão agrupados no local determinado para o rebanho, antes de iniciar o tempo.

36.04 - Haverá dois juízes, um na entrada do curral e outro na linha de tempo/linha de falta (estouro).

36.05 - Haverá pelo menos dois cronometristas. O primeiro cronometrista deve ser o tempo oficial e o segundo cronometrista será o tempo reserva, no caso do primeiro cronometrista ou o cronômetro falhar.

36.06 - O juiz da linha de tempo/linha de falta (estouro) irá levantar a bandeira para sinalizar quando a pista estiver liberada.

36.07 - Os participantes receberão a numeração dos bois a eles designados quando a bandeira for abaixada e o focinho do primeiro cavalo atravessar a linha de partida. Assim que cruzarem a linha de largada, os cavaleiros estarão comprometidos com os bois a eles designados.

36.08 - Uma vez comprometidos com os bois, os participantes, isto é, a equipe, é a responsável pelos seus animais. É responsabilidade da equipe, antes de começar trabalhar com o gado, levantar as mãos e pedir uma decisão do juiz, inquirindo se, em sua opinião (opinião do juiz), existe um animal ferido ou imprestável nos 3 (três) bois designados ao trio. Desculpas não serão aceitas depois que o trio iniciar o trabalho com os bois que lhes foram designados.

36.09 - Se, por qualquer motivo uma equipe não comparecer após ser chamada pelo locutor, será anunciado o número dos bois a eles designados. O número designado não será usado naquela bateria. Isto evitará a alteração da ordem de entrada para os outros competidores.

36.10 - Bridão, freio ou hackmore podem ser usados, não importando a idade do cavalo, que poderá ser apresentado usando-se as duas mãos nas rédeas.

36.11 - Os números de identificação dos bois devem ter, no mínimo, 6 polegadas (15 centímetros) de altura. Os números devem ser afixados em ambos os lados do animal, no alto, com a parte superior perto da linha média do dorso, entre a paleta e o costado do animal.

36.12 - O número ideal de animais por rebanho é de 30; entretanto, o máximo de 45 é permitido e o mínimo de 21 é necessário por rebanho, mesmo se houver

menos de 7 (sete) inscrições em uma categoria. Todos os bois dentro de um rebanho devem ser numerados em grupos de três.

36.13 - Deve haver 3 (três) bois com números idênticos no rebanho, para cada equipe que estiver competindo.

36.14 - Deve sempre haver o mesmo número de bois em cada um dos rebanhos utilizados em uma categoria.

36.15 - Serão desclassificados os competidores onde o cavalo agir com violência e efetivamente manotear, escoicear e morder o gado.

. Medidas:

- A linha de partida e de falta (estouro) deve ser designada por marcas localizadas em cima da cerca, e facilmente visível pelo(s) juiz(es) e competidores. A linha de falta (estouro) será de 30 % (trinta por cento) a 35% (trinta e cinco por cento) do comprimento da pista, contados a partir do final da arena onde permanece o gado; a linha de falta (estouro) será determinada pelo juiz e anunciada pelo locutor do evento.

- A linha de falta (estouro) pode ser alterada em 5% (cinco por cento) para cada 3 m (três metros), além de 33 m (trinta e três metros) de largura para ajustar em pistas maiores e mais largas. O portão de entrada para o curral deverá estar situado 25% (vinte e cinco por cento) da distância da cerca do fundo da pista (cerca oposta de onde se localiza o gado), mas não deve ser inferior a 16,5 (dezesseis metros e meio) da cerca do fundo da pista (cerca oposta de onde se localiza o gado).

. Tempo:

- A organização poderá usar 60, 75 ou 90 segundos de tempo limite para cada categoria.

- O tempo adotado pela organização da prova deverá ser anunciado pelo locutor do evento antes do inicio de cada categoria.

- A categoria Jovem será realizada usando o tempo limite de 90 segundos.

- Um aviso deve ser dado à equipe quando faltar 30 segundos para o término do tempo da prova.

- Para pedir o tempo, um competidor deve estar na entrada do curral e levantar a mão para o juiz. O juiz baixará a bandeira quando o focinho do primeiro cavalo entrar no portão e o cavaleiro pedir tempo.

- O cronômetro só será parado depois que todos os bois que estiverem fora do curral tenham cruzado por completo a linha de partida (tempo/estouro).

. Penalidades:

. Todas as penalidades ocorridas serão adicionadas às provas válidas, mesmo se o tempo final com a penalidade exceder o tempo limite.

1- Novas Corridas/Provas

a) No caso do aviso de 30 segundos não ser anunciado (pelo locutor ou sinal sonoro, “campainha”), uma nova prova pode ser dada a pedido da equipe. Se uma nova prova for dada, o gado será reagrupado e a prova deverá ser feita imediatamente, usando o mesmo número ou cor de fita do gado anteriormente designado à equipe, e uma penalidade de 60 segundos será acrescentada ao tempo final.

b) Caso um boi escape da pista, saltando ou passando através da cerca, a equipe pode ser desclassificada por violência desnecessária, ou pode ser dada uma nova corrida, dependendo da decisão do juiz. Se uma nova prova for dada, ela deve ocorrer no final da bateria e no mesmo lote de bois.

c) Se nenhum gado fresco estiver disponível para novas corridas, o gado a ser utilizado será determinado pelo organizador da prova e pelo juiz. Se mais de uma nova corrida é dada em qualquer bateria, elas deverão ser por ordem de ocorrência. Se o gado for reutilizado, a adição de bois frescos deve ser feita, o gado usado deve ser misturado com o gado fresco e renumerado. A organização da prova deve assegurar que cada equipe trabalhe o mesmo número de bois frescos e usados.

d) Se uma equipe for sorteada com um número que já foi usado em um rebanho, uma nova corrida deve ser dada imediatamente, usando o número correto dentro desse mesmo rebanho. No caso do erro ser descoberto após o rebanho ter sido retirado da pista, a repetição ocorrerá no final de todas as baterias, utilizando-se o mesmo rebanho.

e) No caso de mais ou menos de 3 (três) bois designados (números idênticos) forem encontrados dentro de um rebanho, a equipe com mais ou menos de 3 (três) bois designados deve ter uma nova prova no final, usando esse mesmo rebanho. O tempo de todas as outras equipes que competiram nesse rebanho, numerado incorretamente, permanecerá o mesmo.

f) Os animais não podem ser reutilizados dentro de uma bateria de uma categoria, exceto como especificado na regra acima, para novas corridas.

2 - Sem Aproveitamento Técnico

a) Qualquer tentativa em intimidar o gado; ou se um boi for derrubado por culpa do competidor no curral após o pedido de tempo.

b) Se um animal escapar do curral quando a equipe está pedindo tempo.

- c) Se, algum boi escapar do curral quando a equipe pedir o tempo, antes de todos os bois não designados ao trio atravessarem a linha de partida/falta. Entende-se como fora do curral quando 'qualquer' parte do animal estiver para fora desse local.
- d) Se a equipe pedir o tempo com qualquer boi de número errado (que não era designado à equipe) no curral.
- e) Se a equipe apresentar qualquer violência desnecessária.
- f) O uso excessivo de chicote, relho, romal, rédeas em qualquer parte do cavalo.
- g) Se mais de 3 (três) cabeças de gado cruzar a linha de largada/falta (estouro) ao mesmo tempo. A equipe será considerada Sem Aproveitamento Técnico se qualquer parte do 4º (quarto) animal cruzar a linha de falta (estouro).
- h) Por opção dos organizadores, eles podem restringir que qualquer boi com outro número que não o designado para a equipe (boi sujo) atravesse a linha de falta (estouro). Em qualquer prova Oficial de Team Penning, o organizador pode adotar ou optar pela "regra sem boi sujo". Caso a "regra sem boi sujo" for adotada, isso deve ser feito com antecedência e ser anunciado para ter efeito (ou validade).

3 - Desclassificação

- a) Qualquer atraso ocasionado pelos competidores para começar a prova.
- b) Entrar em contato com o gado com as mãos, chapéus, chicotes, romal, rédeas ou qualquer outro equipamento. Nenhuma intimidação com chicotes, chapéus ou laços é permitida. Romal ou rédeas podem ser balançadas ou estaladas nas calças de couro.
- c) Violência desnecessária como o gado, com o cavalo ou conduta antidesportiva.
- d) Queda do cavalo e/ou cavaleiro não é motivo para desclassificação, porém, qualquer tentativa do cavaleiro desmontado em trabalhar o gado, antes de remontar, resultará em desclassificação.
- e) A desclassificação de um membro da equipe resulta na desclassificação da equipe.

. Classificação/Empates

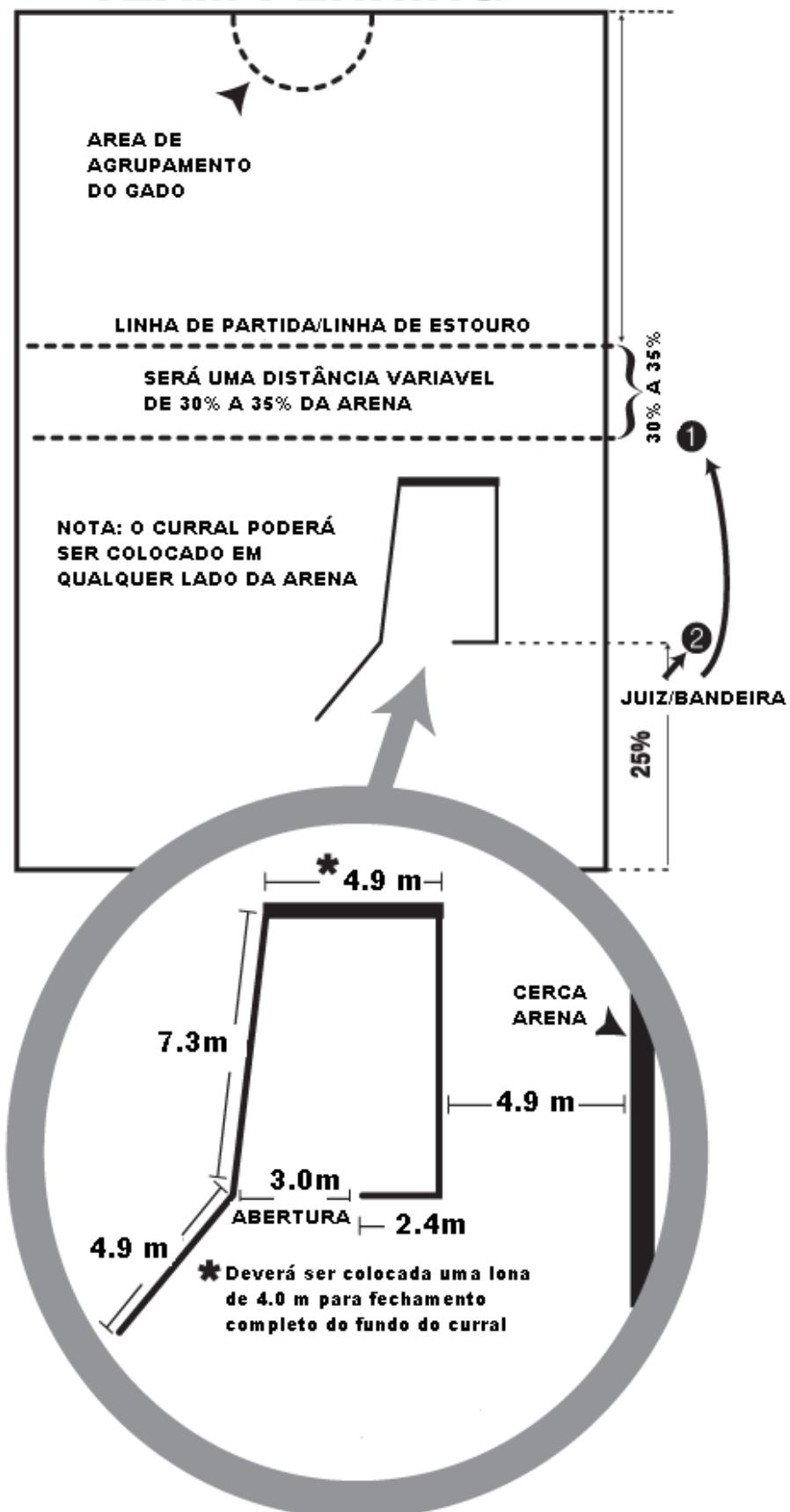
- . Uma equipe pode pedir um tempo com apenas um ou dois bois com o número a ela designados. No entanto, as equipes que fecharem (colocarem no curral) 3 (três) bois, serão melhor classificadas que as que fecharam 2 (dois), e as que fecharam 2 (dois) serão melhores classificadas que as que fecharam 1 (um) boi somente, independentemente do tempo.

. Em competições com múltiplas rodadas (go-round), equipes que fecharem os bois em todas as rodadas (go-round) vai vencer equipes que deixarem de fechar os bois em uma rodada (go-round), independentemente do número de bois fechados ou tempo. Em uma competição de múltiplas rodadas (go-round), as equipes devem fechar bois para seguir na competição. Em competições com múltiplas rodadas (go-round), os tempos e o número de bois fechados são acumulados para determinar as colocações (ou classificações).

1 - No caso de o empate afetar as colocações, deverá ser sorteado um número de bois e a equipe deverá fechar 1(um) boi do número a ela designado. O tempo mais rápido desempatará a classificação.

2 - Os pontos em Registro de Mérito serão concedidos com base no número de equipes inscritas.

TEAM PENNING



37 - Três Tambores

Disponível para as Classes: Aberta, Amador e Jovem (todas as categorias).

37.01 - Três Tambores é uma prova de velocidade.

37.02 - O percurso deverá ser medido com exatidão, de acordo com o diagrama, e não poderá exceder essas dimensões. Entretanto, se o percurso for muito grande para o espaço disponível, ele deve sofrer reduções de 4,5 m (quatro metros e cinquenta centímetros) em sua escala, uma por vez, até que o percurso caiba nas dimensões da arena. Deve-se deixar o espaço adequado entre os tambores e quaisquer obstáculos (inclusive a cerca). A distância entre o tambor número 3 (três) e a linha de chegada não precisam sofrer reduções de 4,5 m (quatro metros e cinquenta centímetros) caso haja espaço suficiente para o cavalo parar. Ao fazer as medições da área para o trajeto dos 3 (três) tambores, deixe espaço suficiente para que os cavalos possam completar as suas voltas e parar no final da prova.

. É recomendável manter a distância mínima de 13,5 metros (treze metros e cinquenta centímetros) entre a linha de partida e a extremidade da arena; de pelo menos 5,4 cm (cinco metros e quarenta centímetros) entre os tambores 1 (um) e 2 (dois) e a cerca lateral; e de 10,8 cm (dez metros e oitenta centímetros) do tambor 3 (três) até a extremidade da cerca de fundo da arena.

37.03 - Devem ser utilizados tambores de aço, de 200 l (duzentos litros), de cores vivas, tampados em ambas as extremidades. Não podem ser usados tambores de borracha ou plástico.

37.04 - As marcações da linha de partida ou as células fotoelétricas devem - sempre que possível - ser colocadas de encontro à cerca da arena. Deve-se utilizar uma célula fotoelétrica para cronometragem da prova.

37.05 - O tempo deve começar a ser cronometrado tão logo o focinho do cavalo alcance a linha de partida, sendo sua contagem interrompida quando o focinho do animal cruzar a linha de chegada.

37.06 - O competidor tem direito a iniciar a prova já em movimento, isto é, correndo. Ao cruzar a linha de partida, o competidor correrá em direção ao tambor 1 (um), passará pelo lado direito e completará uma volta de aproximadamente 360° (trezentos e sessenta graus) em torno dele; em seguida, irá para o tambor 2 (dois), passará pelo lado esquerdo e completará uma volta ligeiramente superior a 360° (trezentos e sessenta graus) em torno dele; a seguir, irá para o tambor de número 3 (três), passará pelo lado esquerdo, fará outra volta de aproximadamente 360° (trezentos e sessenta graus); por fim, seguindo para a reta final em direção à linha de chegada, passando entre os tambores 1 (um) e 2 (dois). Esse trajeto da prova de Três Tambores também pode ser percorrido pela esquerda. Por exemplo, o competidor, ao cruzar a linha de partida em direção ao

tambor 2 (dois), faz o seu contorno pela esquerda; em seguida, irá para o tambor 1 (um), contornando-o pela direita; a seguir, para o tambor 3 (três), virando novamente para a direita, seguindo para reta final rumo à linha de chegada.

37.07 - Derrubar o tambor implica na penalidade de 5 (cinco) segundos, por tambor derrubado.

. Erro de percurso desclassifica o concorrente. Considera-se como erro de percurso, passar pelas linhas de largada ou chegada durante o percurso; errar o lado do tambor e não corrigi-lo antes de ir para o próximo tambor. Se o competidor ultrapassar a linha de chegada pelo lado de fora, será desclassificado.

. É permitido tocar o tambor com as mãos.

37.08 - O uso de relho ou pingalim é permitido, porém não deve ser usado à frente da barrigueira; caso isso venha ocorrer o competidor será desclassificado.

37.09 - A seu critério, o juiz poderá desclassificar o competidor, devido ao uso excessivo do relho ou pingalim.

37.10 - Os reparos em pista deverão ocorrer a cada 5 (cinco) passadas no máximo, podendo ser menos, ficando a critério do organizador da prova.

37.11 – Os reparos em pista deverão ser após cada bateria, mesmo que algum competidor não tenha comparecido.

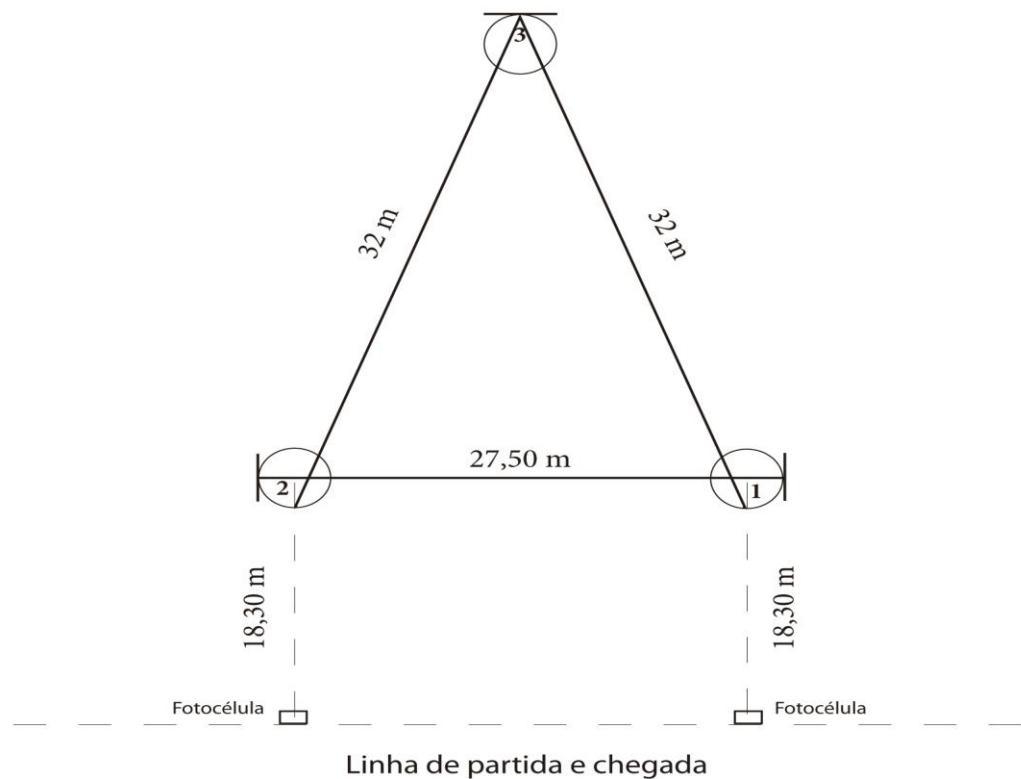
Exemplo 1:

O organizador da prova definiu que o reparo em pista será a cada bateria de 5 (cinco) competidores, o 5º competidor não compareceu, o reparo em pista será imediatamente após a passada do 4º competidor, mantendo dessa forma a ordem pré estabelecidas das baterias, não alterando a ordem de entrada.

Exemplo 2:

O organizador da prova definiu que o reparo em pista será a cada bateria de 3 (três) competidores, o 2º e o 3º competidores não compareceram, o reparo em pista será imediatamente após a passada do 1º competidor, mantendo dessa forma a ordem pré estabelecidas das baterias, não alterando a ordem de entrada.

DIAGRAMA PADRÃO DE TRÊS TAMBORES



37.12 – Procedimentos de montagem do Percurso de Três Tambores

- 1) A distância entre os tambores nº 1 e nº 2 é de 27,50 mts e deve ser medida da borda externa (a mais próxima da cerca) do tambor nº 1 até a borda externa (a mais próxima da cerca) do tambor nº 2, sempre passando pelo meio dos tambores.
- 2) A distância entre os tambores nº 1 e nº 3 é de 32 mts e deve ser medida da borda externa (a mais próxima da cerca) do tambor nº 3 até a borda externa do tambor nº 1 (a mais próxima da linha da fotocélula).
- 3) A distância entre os tambores nº 2 e nº 3 é de 32 mts e deve ser medida da borda externa (a mais próxima da cerca) do tambor nº 3 até a borda externa do tambor nº 2 (a mais próxima da linha da fotocélula).
- 4) A linha de largada e chegada (linha da fotocélula) deve ser marcada paralelamente a linha entre os tambores nº 1 e nº 2 e a linha de fundo da pista.
- 5) A distância entre a linha de largada e chegada (fotocélula) e os tambores nº 1 e nº 2 deve ser de 18,30 mts e deverá ser marcada da seguinte forma:
 - Do centro dos tambores nº 1 e nº 2 até a linha de largada e chegada (fotocélula), sendo que a linha de 18,30 mts deverá formar um ângulo de 90° com a linha de largada e chegada.

38 - Cinco Tambores

38.01 - Cinco Tambores é uma prova de resistência e velocidade.

38.02 - A prova consiste em fazer, no menor tempo possível, o trajeto exposto segundo o diagrama, vencendo seu concorrente na dupla. Essa prova é de Trabalho, estando assim sujeito a todas as especificações para as referidas provas quanto ao equipamento dos animais e traje dos cavaleiros. É, contudo, permitido o uso do relho ou pingalim, hackamore mecânico ou convencional e gamarra.

38.03 - Começa com uma fase classificatória, onde os concorrentes fazem o trajeto individualmente e onde são tomados os seus tempos, os quais serão utilizados como critério para a próxima passagem em duplas.

38.04 - Nas demais fases da prova, as duplas serão formadas segundo uma tabela específica e organizada pela ABQM.

38.05 - Os classificados com os melhores tempos escolhem o lado (da pista ou percurso) em que querem correr.

38.06 - Para a formação das duplas serão usados múltiplos de 2 (dois), 4 (quatro), 8 (oito), 16 (dezesseis) e 32 (trinta e dois), segundo o número de concorrentes na fase classificatória; e de acordo com o critério adotado pela comissão de provas, deve existir no máximo 32 (trinta e dois) concorrentes.

38.07 - Será ganhador aquele que vencer o último concorrente na dupla final.

38.08 - Na fase classificatória, cada tambor derrubado penaliza o concorrente em 5 (cinco) segundos.

38.09 - Quando o concorrente montar mais de 1 (um) cavalo, e classificá-los, para as corridas em duplas na fase de quartas de final terá que escolher só um animal para continuar na disputa.

38.10 - Erro de percurso desclassifica o concorrente. Considera-se como erro de percurso, passar pelas linhas de largada ou chegada durante o percurso; errar o lado do tambor e não corrigi-lo antes do próximo; não terminar a prova em até 22 (vinte e dois) segundos. Se o competidor ultrapassar a linha de chegada pelo lado de fora, ele será desclassificado.

38.11 - Se os 2 (dois) competidores derrubarem o mesmo número de tambores ou cometerem o mesmo número de faltas, o vencedor será aquele que fizer o trajeto em menor tempo. Da mesma forma, se os dois concorrentes derrubarem mais de um tambor, será classificado aquele que derrubar o menor número de tambores.

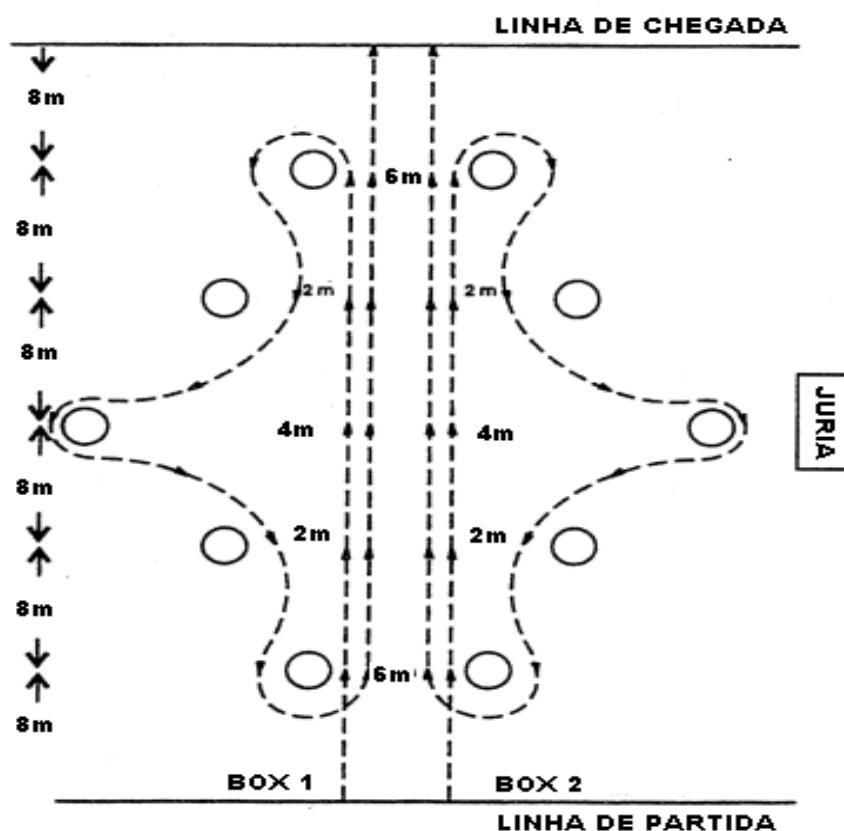
38.12 - Se um concorrente derrubar 1 (um) ou mais tambores e não tiver erro de percurso, vencerá do seu concorrente que errar o percurso.

38.13 - Deverá ser dado um tempo mínimo de 10 minutos para descanso entre cada passada.

38.14 - Quando ocorrer a desclassificação do concorrente na disputa de 1º (primeiro) e 2º (segundo) lugares e 3º (terceiro) e 4º (quarto) lugares, o concorrente beneficiado pela desclassificação será elevado à classificação respectiva, para efeito de premiação e pontuação.

38.15 - A distância entre os tambores deverá ser de 10 (dez) metros, obedecendo a uma distância mínima de 4 (quatro) metros do terceiro tambor da cerca lateral da pista.

DIAGRAMA PADRÃO DE CINCO TAMBORES



39 - Western Pleasure

39.01 - Um bom cavalo de Western Pleasure tem uma passada solta com extensão razoável, mantendo sua conformação. Ele deverá cobrir uma parte razoável do solo com pequeno esforço. De modo ideal, deverá ter movimento equilibrado, solto, enquanto apresenta passos corretos que estão na cadência apropriada. A qualidade do movimento e a consistência dos passos têm uma consideração maior. Deverá levar a cabeça e pescoço em posição relaxada, natural, com a nuca em nível ou levemente abaixo do nível da cernelha. Não deverá levar a cabeça além da posição vertical, dando a aparência de

intimidação, ou por estar excessivamente ofegante, dando a impressão de resistência. A cabeça deverá estar no nível do focinho, levemente além da posição vertical, tendo uma expressão viva, com as orelhas alertas. Deverá ser apresentado com rédeas levemente soltas, mas com um suave contato e controle. Deverá ser susceptível, suave em transições quando solicitado. Quando for pedido para mudar de movimento, deverá mover-se da mesma forma suave. Deverá ser dado crédito máximo ao cavalo solto (relaxado, com movimentos suaves), equilibrado e disposto, que parece estar ajustado e tem prazer em cavalgar.

39.02 - Um evento poderá contar com até 3 (três) categorias de Western Pleasure, na Classe Aberta.

39.03 – No caso de serem 3 (três) as categorias realizadas de Western Pleasure, elas deverão ser as seguintes:

- a) Western Pleasure Júnior, que oferece 3 (três) alternativas - com freio, hackamore ou bridão;
- b) Western Pleasure Sênior, apresentada com freio;
- c) Western Pleasure para cavalos de 2 (dois) anos, apresentados com hackamore ou bridão.

39.04 - Caso devam ser realizadas 2 (duas) categorias de Western Pleasure, elas serão:

- a) Western Pleasure Júnior, apresentada com freio, hackamore ou bridão;
- b) Western Pleasure Sênior, apresentada com freio.

39.05 - Caso apenas 1 (uma) categoria de Western Pleasure deva ser realizada, ela deverá ser para todas as idades (Aberta Livre).

- 1- Os cavalos de 6 (seis) anos ou mais, devem ser apresentados com freio;
- 2 - Os cavalos de 5 (cinco) anos ou menos, podem ser apresentados com freio, hackamore ou bridão.

39.06 - Nenhum cavalo poderá ser inscrito em ambas as categorias Western Pleasure Júnior e Western Pleasure para cavalos de 2 (dois) anos no mesmo evento.

39.07 - Os animais inscritos na categoria de 2 (dois) anos devem ser apresentados com as 2 (duas) mãos nas rédeas. As rédeas devem estar cruzadas com as pontas uma de cada lado do pescoço do cavalo. As mãos do cavaleiro devem ser mantidas próximas à parte superior da sela, e não devem afastar-se mais de 10 (dez) centímetros para qualquer dos lados do pito da sela. Elas devem permanecer firmes, sem balançar, com muito pouco movimento.

39.08 - Essa prova será julgada, respectivamente, quanto ao desempenho, forma física e à conformação do cavalo.

39.09 - Os cavalos devem trabalhar em ambas as direções da pista, em todos os 3 (três) movimentos, para que demonstrem sua habilidade em diferentes direções. A seu critério, o juiz poderá solicitar que os cavalos estendam o passo, o trote ou o galope em uma ou em ambas as direções da pista. É obrigatória a solicitação de uma extensão moderada de trote em pelo menos uma direção; com exceção das categorias de Principiantes e no Western Pleasure de 2 (dois) anos. Entretanto, a extensão do trote continua opcional nas provas acima mencionadas. O trote estendido é definido como 2 (duas) batidas na extensão da passada e cobrindo maior extensão do solo. Ter cadência e equilíbrio com suavidade é mais importante do que ter velocidade. O galope com movimento à frente tornar-se-á o único passo reconhecido como galope. Entretanto, não poderá ser solicitada a extensão do galope a um número superior ao dos 12 (doze) cavalos melhores colocados. Os cavaleiros devem sentar-se durante o trote alongado (não é permitido fazer trote elevado). Dos cavalos, pede-se que recuem mansamente e mantenham-se quietos. É permitido ultrapassar e não será penalizado, desde que o cavalo mantenha cadência e ritmo apropriados e iguais.

39.10 - Deve-se fazer com que os cavalos fiquem voltados para o interior da pista (em direção contrária à cerca). Pode-se pedir para que invertam a direção (ou sentido) do passo ou trote, a critério do juiz; porém, não se pode pedir para que invertam o sentido ao galope.

39.11 - O juiz poderá solicitar de qualquer cavalo que realize trabalho extra de mesma natureza. O juiz não poderá solicitar outro tipo de trabalho que não o acima relacionado.

39.12 - Ao cavaleiro não deverá ser solicitado desmontar do cavalo; a não ser na hipótese de o juiz desejar inspecionar o equipamento.

39.13 - Os cavalos deverão ser apresentados ao passo, ao trote e a galope, com as rédeas razoavelmente frouxas (ou soltas) ou com leve contato com a embocadura.

39.14 - As seguintes faltas devem ser penalizadas de acordo com a sua gravidade:

- a) Excesso de velocidade em qualquer passo;
- b) Estar na mão errada;
- c) Romper (quebra de movimento) o passo;
- d) Lentidão excessiva em qualquer passo, perda de impulsão para frente (perda de ímpeto ou movimento avante);
- e) Falha em não assumir o passo apropriado, quando for pedido;

- f) Tocar o cavalo ou a sela com a mão livre;
- g) Manter a cabeça do animal muito elevada;
- h) Manter a cabeça do animal muito baixa (a ponta da orelha abaixo da cernelha por cinco passadas, ou menos);
- i) Flexionar ou forçar o pescoço do animal em demasia, de modo que o focinho seja posicionado para trás da vertical (linha cabeça/pescoço) por cinco passadas, ou menos;
- j) Focinho excessivamente à frente;
- k) Abrir a boca excessivamente;
- l) Tropeçar;
- m) O uso das esporas à frente da barrigueira;
- n) O cavalo que estiver com a aparência taciturna, lerda, apática, emaciada, abatida ou excessivamente cansada;
- o) Passadas rápidas, descontínuas ou semelhantes às do pônei;
- p) Se as rédeas estiverem soltas (ou caídas) a ponto de não ser mantido um leve contato com a boca (ou embocadura) do animal;
- q) Excessiva inclinação no galope - quando a pata traseira, do lado externo, estiver mais distante do lado interno da pista do que a pata dianteira do lado interno.

39.15 - Faltas que serão motivo para a desclassificação. A não ser nas categorias de Principiantes, respectivamente, Amadora e Jovem, onde serão marcadas de acordo com seu grau de seriedade:

- a) Cabeça mantida constantemente muito baixa (ponta da orelha abaixo da cernelha) por mais de cinco passadas;
- b) Flexionar o pescoço em demasia ou forçá-lo de modo que o focinho seja posicionado para trás da vertical, constantemente, por mais de cinco passadas.

40 - Working Cow Horse

40.01 - Working Cow Horse é uma prova baseada nas técnicas tradicionais de treinamento dos 'vaqueiros' para cavalos de alto nível para trabalho com gado. O treinamento começa com bridão, progride para hackamore e, em seguida, para o freio. Esse método de treinamento leva anos em vez de meses. É voltado para ajudar o cavalo a alcançar nível máximo de desempenho, a partir do trabalho no rancho para a arena de competição.

1 - Tanto a parte de trabalho com boi como a parte de trabalho de rédeas são obrigatórias. A pontuação no trabalho com boi deve basear-se no cavalo que mantém o controle do boi todo o tempo, exibindo cow sense superior e habilidade natural de trabalhar com boi sem uso excessivo de rédeas ou esporas. Quanto maior a dificuldade da prova, mais crédito deve ser dado. A dificuldade pode ser devido à velocidade excessiva, dificuldade imposta, ou relutância do boi para correr na cerca quando conduzido pelo competidor. O trabalho com boi melhor controlado, com maior grau de dificuldade, deve receber pontuação mais alta. Falha do competidor em completar parte do trabalho com o boi, assim como o trabalho de rédeas, resultará em não reconhecimento do apresentador como competidor da prova. Um cavalo que tenta completar o trabalho com boi e não foi desclassificado será pontuado de acordo com o critério do juiz. O cavalo que não seguir o percurso de rédeas determinado receberá pontuação zero (0). O cavalo que completar o trabalho de rédeas e o trabalho com boi, mesmo sendo desclassificado em um deles, deve ser classificado. Exemplo: Se um cavalo é desclassificado e recebe uma pontuação zero (0) para o trabalho de rédeas, mas marca um 70 (setenta) no trabalho com boi, a sua pontuação total seria de 70, e o cavalo seria elegível para classificação. No entanto, a queda do cavalo e cavaleiro é motivo de desclassificação; e não será elegível para classificação.

2 - O percurso de Rédeas aprovado será usado para todos os competidores e cada competidor apresentará seu cavalo no movimento indicado para cada parte desse percurso. Quando julgando o trabalho de Rédeas, o juiz deve usar como referência as regras de Rédeas deste manual para penalidades e acrescentar à regra um (1) ponto de penalidade para antecipar a parada, o que que não é adotado para Rédeas, pois é regra específica para Working Cow Horse.

3 - Nas provas oficiais de Working Cow Horse poderão ser utilizados quaisquer um dos 12 (doze) percursos da modalidade aprovados pela ABQM/AQHA. Um dos 12 (doze) deverá ser selecionado pelo juiz da modalidade e utilizado por todos os competidores daquela prova.

. Todos os percursos com entrada ao trote podem ser modificados para entrada ao galope. Quando for determinada a entrada ao galope até o centro da pista, para início do percurso, o juiz (es) deve levar em consideração se o cavalo está na mão correta quando galopa até o centro da pista. O cavaleiro caminhará até a porteira de entrada, sem trotar, iniciará o galope na mão correta até o centro da pista. No centro, sem parar ou quebrar o movimento, começará o percurso. Quando utilizar o galope até o centro da arena, o julgamento do percurso começará no centro da arena. Penalidades que ocorrerem enquanto galopando para o centro da arena, antes de começar o percurso, serão consideradas.

4 - O trabalho ideal com boi é aquele que o competidor, ao receber um boi na arena, trabalha este animal no final da arena tempo suficiente para demonstrar habilidade e controle do cavalo sobre o boi. Depois de um período razoável de tempo, o competidor deve conduzir o boi ao longo da cerca, e completar ao

menos uma volta em cada direção da cerca. O competidor deve, em seguida, conduzir o cavalo para uma parte mais aberta (ou mais central) da arena e dirigir o boi para fazer pelo menos um círculo em cada direção. O percurso exigido para o trabalho com boi é: fundo da pista (caixote ou 'boxing'), trabalho na cerca e círculos, obrigatoriamente nessa ordem. É de responsabilidade do juiz controlar os currais e tratamento com o gado.

5 - O juiz deve levar em consideração o tamanho da arena, a condição do piso da arena, assim como a índole e o grau de dificuldade apresentado pelo gado que estiver sendo trabalhado.

6 - A critério do juiz, o trabalho com boi pode ser realizado imediatamente após o trabalho de Rédeas de cada indivíduo; ou após a conclusão do trabalho de Rédeas por todos os cavalos que estiverem sendo apresentados.

7 - O cavalo deverá trabalhar o boi até que o juiz apite, determinando o final da apresentação ou prova. Se o apresentador desistir do trabalho com o boi antes de o juiz apitar, será dada pontuação zero (0).

8 - Se o tempo e a quantidade de gado permitir, o juiz poderá, de acordo com seu entendimento, dar um 'novo boi' para possibilitar ao competidor a oportunidade de demonstrar a habilidade de seu cavalo em lidar com o boi, baseando-se nos seguintes critérios:

- a) O boi não quer, ou não pode correr;
- b) O boi recusa-se a sair do fundo da pista;
- c) O boi é cego, ou não respeita o cavalo;
- d) O boi escapa da arena.

40.02 - A nota será dada com base numa escala que varia de 60 (sessenta) a 80 (oitenta) pontos; sendo que 70 (setenta) pontos denotará um desempenho médio. O mesmo princípio básico para a contagem de pontos será aplicado tanto para o trabalho com rédeas como para trabalho com o boi. Em caso de empate, será declarado vencedor o competidor que obter pontuação mais alta no trabalho com boi.

40.03 - As seguintes características do cavalo são consideradas faltas:

- a) Abrir a boca com exagero;
- b) Boca dura ou pesada;
- c) Balançar ou sacudir a cabeça;
- d) Forçar o freio dando puxões;

e) Pausa ou hesitação enquanto estiver sendo apresentado, especialmente quando estiver correndo, indicando antecipação na parada antes do cavaleiro pedir a manobra;

f) Perder o boi ou não conseguir terminar o percurso da prova por causa de um boi ruim. O competidor deverá ser punido a critério do juiz.

40.04 - As características de um bom cavalo de trabalho com gado são:

a) Boas maneiras;

b) Ser astuto, habilidoso e ter as pernas sempre bem apoiadas no solo (bom equilíbrio); ao esbarrar deve fazer com que os posteriores fiquem bem encaixados embaixo de si;

c) Boca leve e deve ser receptivo a um leve comando de rédeas, especialmente nas curvas;

d) Deve manter a cabeça em sua posição natural;

e) Trabalhar em velocidade considerável e, mesmo assim, permanecer sob o domínio do cavaleiro.

40.05 - O evento pode ter até 2 (duas) categorias na Classe Aberta aprovadas de Working Cow Horse:

a) Working Cow Horse Júnior - animais com até 5 (cinco) anos hípicos, apresentados com freio, hackamore ou bridão, a critério do cavaleiro.

b) Working Cow Horse Sênior - animais com 6 (seis) anos hípicos ou mais, apresentados com freios.

40.06 - Caso seja realizada apenas uma categoria na Classe Aberta de Working Cow Horse no evento, ela deverá ser a seguinte:

a) Working Cow Horse-Livre - para todas as idades - cavalos com 6 (seis) anos ou mais devem ser apresentados com freio; cavalos com 5 (cinco) anos ou menos podem ser apresentados com freio, hackamore ou bridão, a critério do cavaleiro.

. Falhas e Penalidades

. As seguintes falhas resultarão em penalidade de 1 (um) ponto:

a) Perda da vantagem do trabalho;

b) Cavalos que ultrapassem o boi devem ser penalizados em um (1) ponto, para cada corpo que o cavalo passar do boi; essa medida deve ser tomada entre a cabeça do boi e o topo da cauda do cavalo. Quando a distância entre a cabeça do boi e o topo da cauda do cavalo é igual ao comprimento do cavalo, a penalidade de (1) um ponto deve ser marcada; para cada comprimento que o cavalo passar

do boi, e para cada cavalo (cuja extensão do corpo está à frente do boi), quando a anca dele passar a cabeça do boi por onde fique uma parte do corpo, atrás;

- c) Falha em não passar a marca do centro da pista antes de fazer a primeira virada com o boi;
- e) Toda vez que o competidor mudar de lado da arena para conseguir virar o boi;
- c) Utilizar o canto ou extremidade da pista para virar o boi quando estiver na cerca;
- d) Encurtar as rédeas;
- e) Bater no cavalo com a ponta do romal em excesso, esporear ou gritar excessivamente.

. As seguintes falhas resultarão em penalidade de 2 (dois) pontos:

- a) Passar pela (marca do final da pista, última marca, marca de 2 pontos) lateral da pista antes de circundar o boi quando voltar pela cerca.
- b) Quando virando o boi em 'campo aberto', não estar a, pelo menos, 1m (um metro) de distância da cerca do fundo da arena, antes de fazer a virada.

* Nos percursos em que a entrada é ao trote, falha em parar antes de iniciar o percurso, ou seja, antes de iniciar o galope.

. As seguintes falhas resultarão em penalidade de 3 (três) pontos:

- a) Morder ou colidir com o boi;
- b) Derrubar o boi sem ter vantagem de trabalho;
- c) Enganchar-se na cerca (recusar-se a virar);
- d) Exaurir ou trabalhar demais o boi antes de circundá-lo.

. As seguintes falhas resultarão em penalidade de 5 (cinco) pontos:

- a) Não virar o boi 1 (uma) vez em cada sentido (direita e esquerda ou vice-versa) quando trabalhando na cerca; 5 (cinco) pontos para cada sentido;
- b) Uso intencional de esporas ou romal à frente da barrigueira;
- c) Desobediência óbvia.

. As seguintes falhas resultarão em pontuação zero (0):

- a) Virar a cauda ou virar o rabo para o boi;
- b) Usar 2 (duas) mãos nas rédeas, ou 2 (duas) rédeas quando o cavalo estiver usando freio;

- c) Dedos entre as rédeas quando usando freio, exceto nas classes que são permitidas 2 (duas) rédeas;
- d) Desobediência, recusar trabalhar;
- e) Fora de controle;
- f) Sangue dentro da boca do cavalo;
- g) Uso de equipamento ilegal;
- h) Deixar a pista antes que o percurso ou trabalho seja concluído;
- i) Queda do cavalo ou cavaleiro;
- j) Treinar ou corrigir o cavalo após ter entrado em percurso de rédeas e de trabalho com o boi;
- k) Treinar ou corrigir o cavalo enquanto aguarda 'novo boi';
- l) Se o competidor bate ou chuta o boi que está sendo trabalhado, ou bate com o romal ou rédeas de forma abusiva;
- m) Não parar de trabalhar o boi quando outro boi for concedido ou dado.

*O juiz poderá apitar a qualquer tempo para terminar o trabalho; e pontuação zero (0) será marcada se o trabalho não for concluído até aquele ponto.

Obs.: Um toque de apito = final de prova. Dois toques de apito curtos = outro boi.

. Em arena oval, as seguintes falhas resultarão em penalidade:

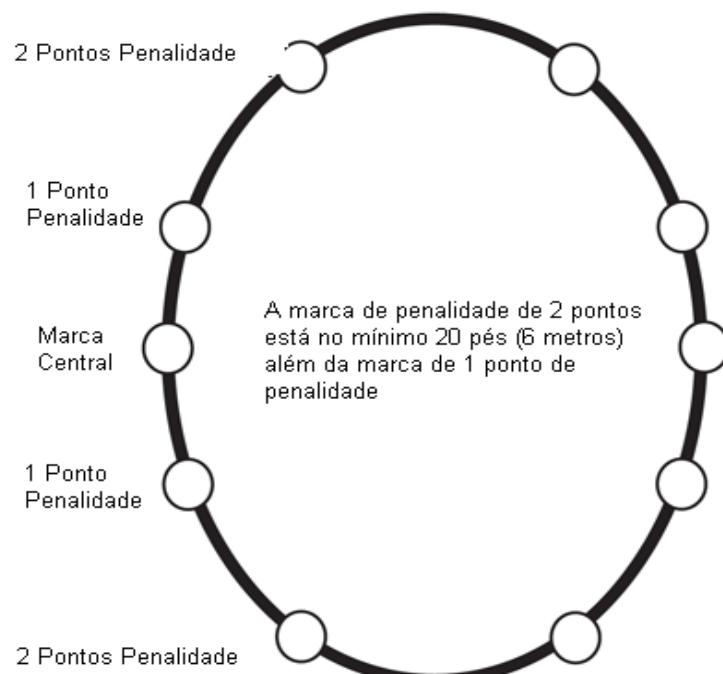
- a) De 2 (dois) pontos; observar figura da arena oval com as marcações de penalidades;
- b) Penalidade de 1 (um) ponto, 4,87 m (quatro metros e oitenta e sete centímetros) do marcador; observar figura da arena oval com as marcações de penalidades;
- c) Marcador do meio; observar figura da arena oval com as marcações de penalidades.

. Em arena quadrada, as seguintes falhas resultarão em penalidade:

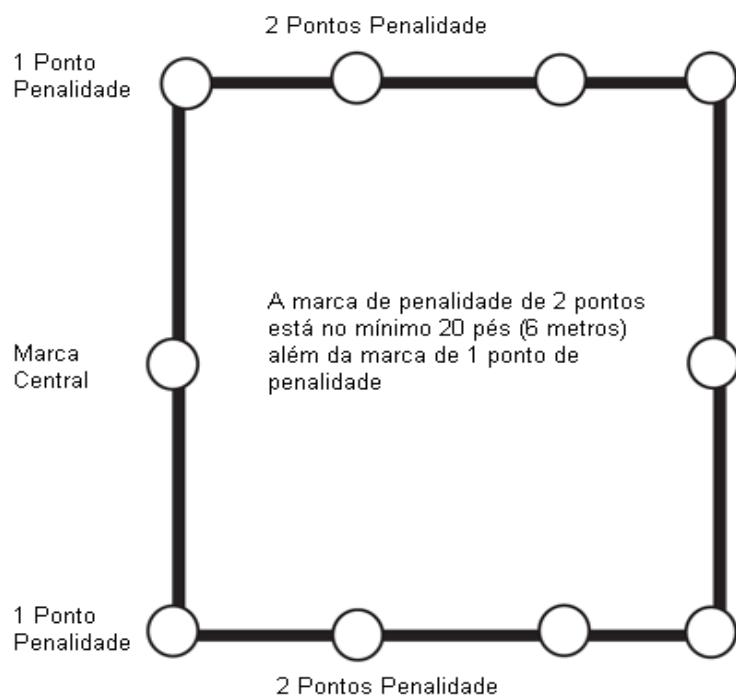
- a) De 2 (dois) pontos; observar figura da arena quadrada com as marcações de penalidades;
- b) Penalidade de 1 (um), ponto 4,87m (quatro metros e oitenta e sete centímetros) do marcador; observar figura da arena quadrada com as marcações de penalidades;

c) Marcador do meio; observar figura da arena quadrada com as marcações de penalidades.

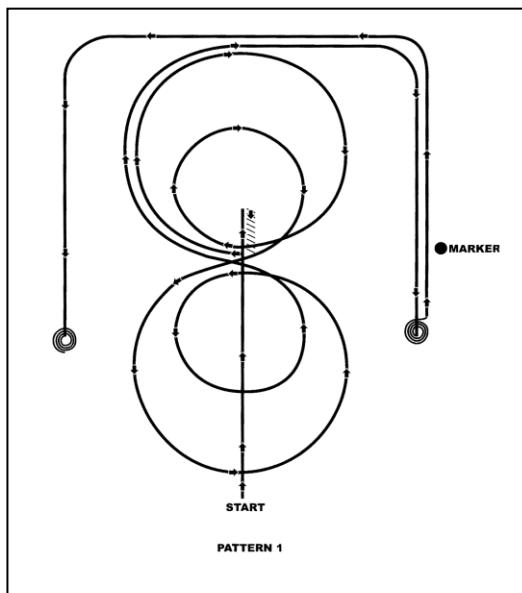
ARENA OVAL



ARENA
RETANGULAR



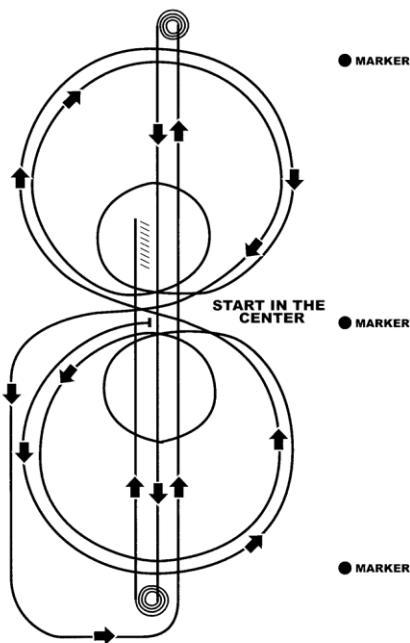
PERCURSO DE WORKING COW HORSE - NÚMERO 1

**Percuso 1**

1. Esbarro, recuo, e $\frac{1}{4}$ de círculo a esquerda
2. Círculos à direita (G-p)
3. Círculos à esquerda (G-p)
4. Esbarro
5. 3 1/2 spins à direita
6. Esbarro
7. 3 1/2 spins à esquerda

1. Comece na extremidade da pista. Corra passando pelo marcador central e dê um esbarro;
2. Recue 3 (três) metros para o centro. Vire $\frac{1}{4}$ (um quarto) para a esquerda;
3. Pegue a mão direita, faça um círculo grande rapidamente e depois um círculo pequeno lentamente;
4. Troca de mão para a esquerda. Faça um círculo grande rapidamente e um círculo pequeno lentamente;
5. Troca de mão para a direita, não feche o círculo;
6. Corra até a extremidade da pista, voltando pelo outro lado à aproximadamente 6 (seis) metros da cerca, passando pelo marcador central e dando um esbarro;
7. Dê 3 ½ (três e meio) *spins* para a direita;
8. Continue pela lateral e extremidade da pista para o outro lado à aproximadamente 6 (seis) metros da cerca, passando pelo marcador central e dando um esbarro;
9. Dê 3 ½ (três e meio) *spins* para a esquerda;
10. Pare para terminar o percurso.

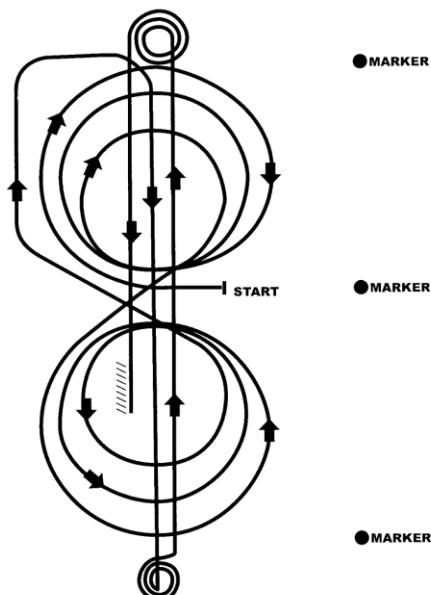
PERCURSO DE WORKING COW HORSE NÚMERO 2

**Percorso 2**

1. Círculos à esquerda (G-p-G)
2. Círculos à direita (G-p-G)
3. Esbarro
4. 3 1/2 spins à esquerda
5. Esbarro
6. 3 1/2 spins à direita
7. Esbarro e recuo

1. Trotar ao centro da pista e parar. Iniciar o percurso de frente para o juiz;
2. Pegue a mão esquerda, faça 3 (três) círculos para a esquerda. O primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento, o terceiro grande e rápido;
3. Troca de mão no centro da pista;
4. Faça 3 (três) círculos para a direita. O primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento, o terceiro grande e rápido;
5. Troca de mão no centro da pista;
6. Não pare, continue a correr;
7. Corra passando pelo marcador central e dando um esbarro. Pare;
8. Dê 3 ½ (três e meio) spins para a esquerda. Pare;
9. Corra para a extremidade da pista, passando pelo marcador e dê um esbarro. Pare;
10. Dê 3 ½ (três e meio) spins para a direita. Pare;
11. Passe pelo marcador central e esbarre. Pare;
12. Recue em linha reta 3 (três) metros. Pare;
13. Pare para finalizar o percurso.

***Este percurso pode ser usado de acordo com o tópico 40.01 – item 3**

PERCURSO DE **WORKING COW HORSE NÚMERO 3****Percorso 3**

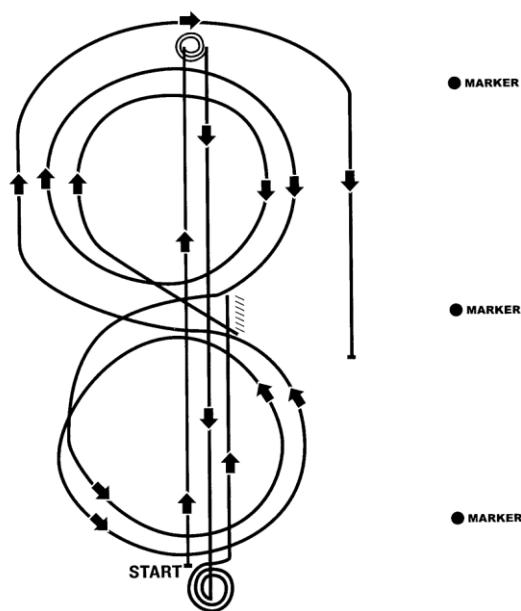
1. Círculos à direita (G-G-p)
2. Círculos à esquerda (G-G-p)
3. Esbarro
4. 3 1/2 spins à direita
5. Esbarro
6. 3 1/2 spins à esquerda
7. Esbarro e recuo

Trotar ao centro da pista e parar. Iniciar o percurso de frente para o juiz.

1. Comece na mão direita e complete 3 (três) círculos para a direita, dois grandes e rápidos, seguidos por um pequeno e lento, troca de mão.
2. Complete 3 (três) círculos para a esquerda, dois grandes e rápidos, seguidos por um pequeno e lento. Troca de mão.
3. Continue galopando ao redor da pista sem quebrar o movimento.
4. Corra do (pelo) centro da pista em direção à extremidade (ao final da pista), passando pelo último marcador e dê um esbarro.
5. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a direita.
6. Corra do (pelo) centro da pista em direção à extremidade (ao final da pista), passando pelo último marcador e dê um esbarro.
7. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a esquerda.
8. Corra para meio da pista, passe o marcador e dê um esbarro.
9. Recue pelo menos 3 (três) metros em linha reta.
10. Pare para completar o percurso.

* Este percurso pode ser usado de acordo com o tópico 40.01 – item 3

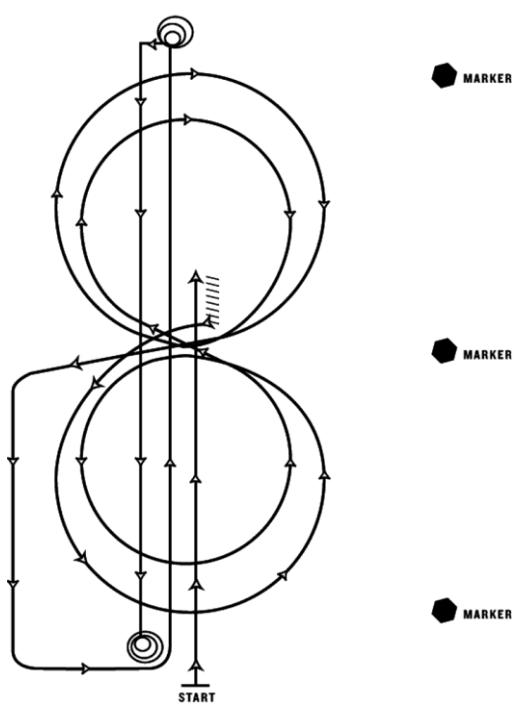
PERCURSO DE WORKING COW HORSE NÚMERO 4

**Percorso 4**

1. Esbarro
2. 2 1/2 spins à esquerda
3. Esbarro
4. 2 1/2 spins à direita
5. Esbarro, recuo, e $\frac{1}{4}$ de círculo a esquerda
6. Círculos à direita e círculos à esquerda (p-G/p-G)
7. Esbarro

1. Comece no centro da arena;
2. Corra do centro da pista, passando pelo último marcador e dê um esbarro. Dê 2 $\frac{1}{2}$ (dois e meio) spins para a esquerda;
3. Corra para a outra extremidade da pista, passe pelo o último marcador e pare. Dê 2 $\frac{1}{2}$ (dois e meio) spins completos para a direita.
4. Corra passando pelo marcador central e pare;
5. Recue em linha reta 3 (três) metros;
6. Complete $\frac{1}{4}$ (um quarto) de volta para a esquerda; Pare;
7. Inicie na mão direita. Faça um círculo para a direita. Complete 2 (dois) círculos para a direita, o primeiro pequeno e lento e o segundo grande e rápido. Troca de mão no centro da pista;
8. Faça um círculo completo pequeno e lento e um grande e rápido. Troca de mão para a esquerda;
9. Faça um círculo completo pequeno e lento e um grande e rápido. Troca de mão para a direita;
10. Corra pela extremidade da pista para o outro lado, passando pelo marcador central, pelo menos, 6 (seis) metros da cerca e dê um esbarro;
11. Pare para finalizar o percurso.

PERCURSO DE WORKING COW HORSE NÚMERO 5



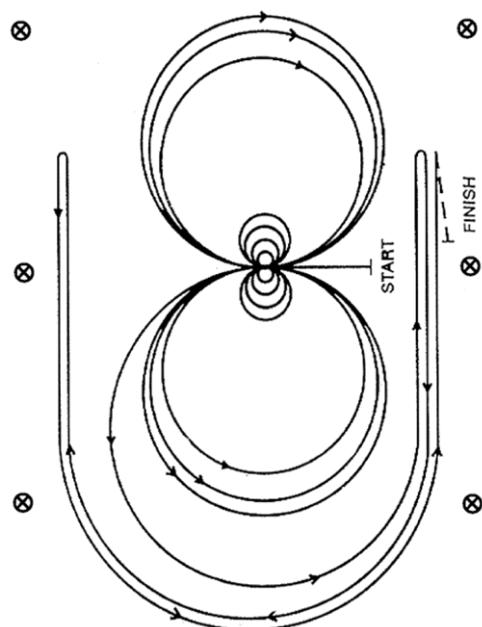
Percorso 5

1. Esbarro, recuo, e $\frac{1}{4}$ de círculo a esquerda
2. Círculos à esquerda (G-p)
3. Círculos à direita e (p-G)
4. Esbarro
5. 3 1/2 spins à direita
6. Esbarro
7. 3 1/2 spin à esquerda

1. Comece no fundo da pista.
2. Corra até passar pelo marcador do centro da pista e esbarre.
3. Recue pelo menos 3 (três) metros.
4. Complete $\frac{1}{4}$ (um quarto) de círculo para a esquerda.
5. Complete 2 (dois) círculos para a esquerda, o primeiro grande e rápido e o segundo pequeno e lento. Troca de mão no centro da pista.
6. Complete 2 (dois) círculos para a direita, o primeiro pequeno e lento, o segundo grande e rápido. Troca de mão no centro da pista.
7. Continue galopando ao redor da pista sem quebrar o movimento ou trocar de mão, corra pelo centro da pista até passar o último marcador, faça um esbarro reto.
8. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a direita.
9. Corra pelo centro da pista até passar o último marcador e faça um esbarro reto.
10. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a esquerda.
11. Pare para finalizar o percurso.

***Este percurso funciona melhor quando o competidor e boi entram pelo mesmo lado da pista.**

PERCURSO DE WORKING COW HORSE NÚMERO 6

**Percorso 6**

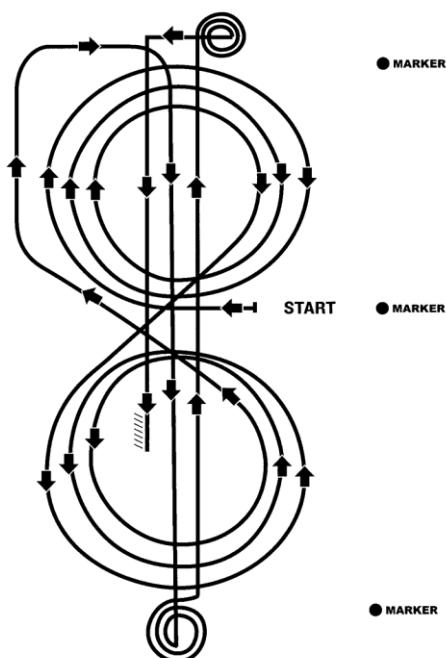
1. Circulo à direita
2. Circulo à esquerda
3. Esbarro
4. 3 1/2 spins à direita
5. Esbarro
6. 3 1/2 spins à esquerda
7. Esbarro e recuo

Trotar ao centro da pista, pare. Iniciar o percurso de frente para o juiz.

1. Comece ao galope na mão direita, faça um circulo à direita. Mude (ou troque) de mão.
2. Complete um círculo para a esquerda. Troque de mão e corra para a extremidade da pista.
3. Corra pelo centro da pista até passar o último marcador e faça um esbarro reto.
4. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a direita.
5. Corra pelo centro da pista até passar o último marcador e faça um esbarro reto.
6. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a esquerda.
7. Corra para o centro da arena, passe o marcador, esbarre, recue pelo menos 3 (três) metros.

* Este percurso pode ser usado de acordo com o tópico 40.01 – item 3

PERCURSO DE WORKING COW HORSE NÚMERO 7

**Percorso 7**

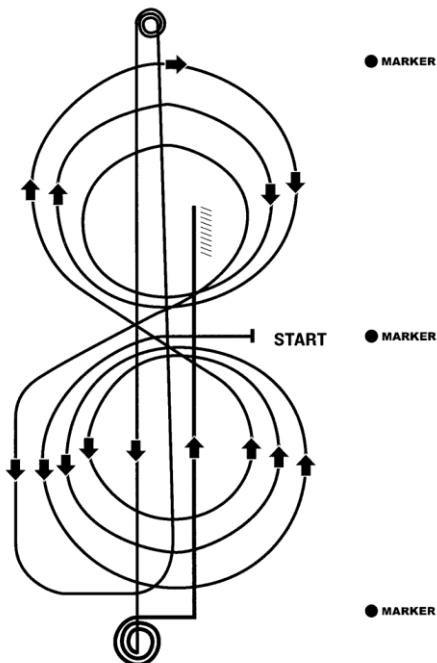
1. Círculos à direita (G-p-G)
2. Círculos à esquerda (G-p-G)
3. Esbarro
4. 3 1/2 spins à direita
5. Esbarro
6. 3 1/2 spins à esquerda
7. Esbarro e recuo

Trotar ao centro da pista. pare. Iniciar o percurso de frente para o juiz.

1. Comece no centro da pista. Pegue a mão direita e faça 3 (três) círculos completos, o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento e o terceiro grande e rápido. Troca de mão para a esquerda;
2. Faça 3 (três) círculos completos, o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento e o terceiro grande e rápido. Troca de mão para a direita;
3. Continue galopando ao redor da pista sem perder o quebrar o movimento ou trocar de mão;
4. Corra para o centro da pista, passando o último marcador e terminando num esbarro. Pare;
5. Dê 3 ½ (três e meio) spins para a direita;
6. Corra para o centro da pista, passando pelo último marcador, terminando num esbarro. Pare;
7. Dê 3 ½ (três e meio) spins para a esquerda;
8. Corra passando pelo marcador central, dando um esbarro;
9. Recue pelo menos 3 (três) metros;
10. Pare para finalizar o percurso.

*** Este percurso pode ser usado de acordo com o tópico 40.01 – item 3**

PERCURSO DE WORKING COW HORSE NÚMERO 8

**Percorso 8**

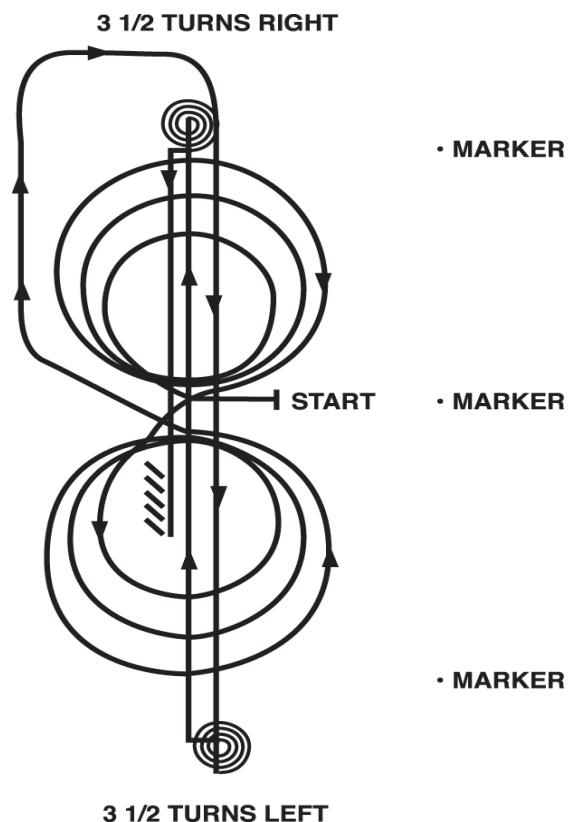
1. Círculos à esquerda (G-G-p)
2. Círculos à direita (G-G-p)
3. Esbarro
4. 3 1/2 spins à esquerda
5. Esbarro
6. 3 1/2 spins à direita
7. Esbarro e recuo

Trotar ao centro da pista. Pare. Iniciar o percurso de frente para o juiz.

1. Comece na mão esquerda e complete três círculos: dois grandes e rápidos; e um pequeno e lento. Troca de mão.
2. Complete 3 (três) círculos para a direita: 2 (dois) grandes e rápidos; e 1 (um) pequeno e lento. Troca de mão.
3. Continue galopando ao redor da pista sem quebrar o movimento ou trocar de mão, corra pelo centro da pista até passar o último marcador, faça um esbarro reto.
4. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a esquerda.
5. Corra pelo centro da arena passe o último marcador e esbarre.
6. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a direita.
7. Corra pelo centro da arena passe o marcador do centro e esbarre.
8. Recue pelo menos 3 (três) metros.
9. Pare para finalizar o percurso.

* Este percurso pode ser usado de acordo com o tópico 40.01 – item 3

PERCURSO DE WORKING COW HORSE NÚMERO 9

**Percorso 9**

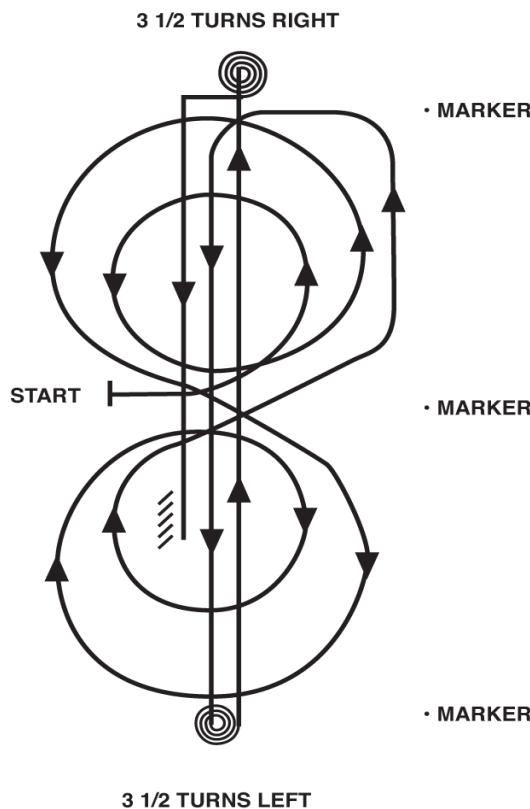
1. Círculos à direita (p-G-G)
2. Círculos à esquerda (p-G-G)
3. Esbarro
4. 3 1/2 spins à esquerda
5. Esbarro
6. 3 1/2 spins à direita
7. Esbarro e recuo

Trotar ao centro da pista. Pare. Iniciar o percurso de frente para o juiz.

1. Comece na mão direita e complete 3 (três) círculos para a direita: o primeiro pequeno e lento, seguido por 2 (dois) grandes e rápidos. Troca de mão no centro da pista.
2. Complete 3 (três) círculos para a esquerda: o primeiro pequeno e lento, seguido por dois grandes e rápidos. Troca de mão no centro da pista.
3. Continue galopando ao redor da pista sem quebrar o movimento ou trocar de mão, corra pelo centro da pista até passar o último marcador, faça um esbarro reto.
4. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a esquerda.
5. Corra pelo centro da pista até passar o último marcador, faça um esbarro reto.
6. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a direita.
7. Corra pelo centro da arena passe o marcador do centro e esbarre.
8. Recue pelo menos 3 (três) metros.
9. Pare para finalizar o percurso.

* Este percurso pode ser usado de acordo com o tópico 40.01 – item 3

PERCURSO DE WORKING COW HORSE NÚMERO 10

**Percorso 10**

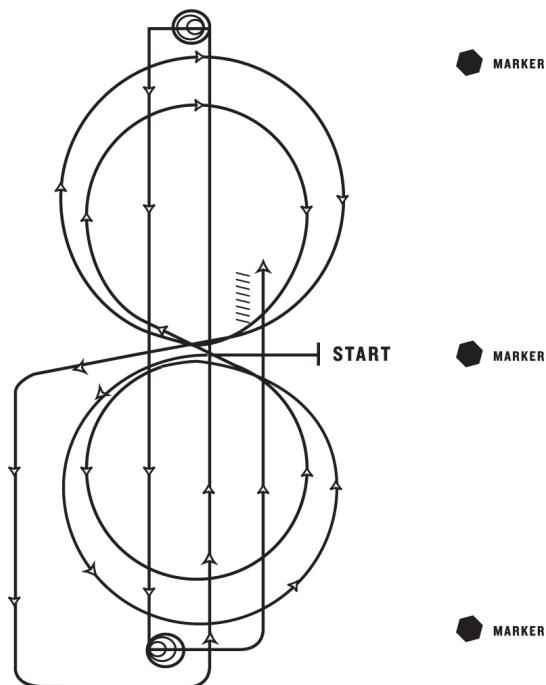
1. Círculos à esquerda (p-G)
2. Círculos à direita (G-p)
3. Esbarro
4. 3 1/2 spins à esquerda
5. Esbarro
6. 3 1/2 spins à direita
7. Esbarro e recuo

Trotar ao centro da pista. Pare. Iniciar o percurso de frente para o juiz.

1. Comece na mão esquerda, complete 2 (dois) círculos para a esquerda; o primeiro pequeno e lento, o segundo grande e rápido.
2. Complete 2 (dois) círculos para a direita, o primeiro grande e rápido; o segundo pequeno e lento. Troque (ou troca) de mão no centro da pista.
3. Continue galopando ao redor da pista sem quebrar o movimento ou trocar de mão, corra pelo centro da pista até passar o último marcador, faça um esbarro reto.
4. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a esquerda.
5. Corra pelo centro da pista até passar o último marcador, faça um esbarro reto.
6. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a direita.
7. Corra pelo centro da pista, passe a marca do centro e faça um esbarro.
8. Recue pelo menos 3 (três) metros.
9. Pare para finalizar o percurso.

* Este percurso pode ser usado de acordo com o tópico 40.01 – item 3

PERCURSO DE WORKING COW HORSE NÚMERO 11

**Percorso 11**

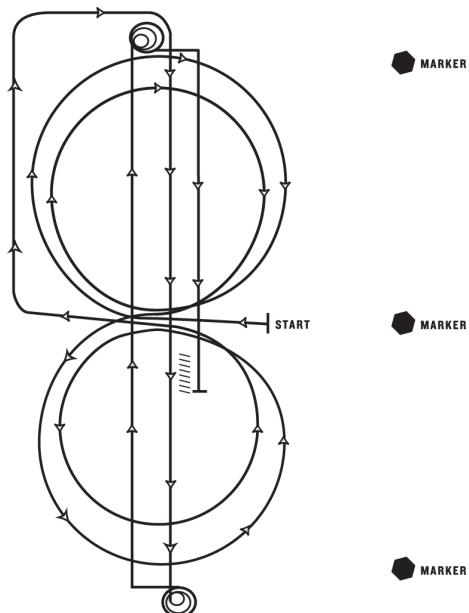
1. Círculos à esquerda (G-p)
2. Círculos à direita (G-p)
3. Esbarro
4. 3 1/2 spins à esquerda
5. Esbarro
6. 3 1/2 spins à direita
7. Esbarro e recuo

Trotar ao centro da pista. Pare. Iniciar o percurso de frente para o juiz.

1. Comece na mão esquerda, complete 2 (dois) círculos para a esquerda; o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento. Troque de mão no centro da pista.
2. Complete 2 (dois) círculos para a direita; o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento. Troque de mão no centro da pista.
3. Continue galopando ao redor da pista sem quebrar o movimento ou trocar de mão, corra pelo centro da pista até passar o último marcador, faça um esbarro reto.
4. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a esquerda.
5. Corra pelo centro da pista até passar o último marcador, faça um esbarro reto.
6. Complete 3 1/2 (três e meio) spins para a direita.
7. Corra pelo centro da pista, passe a marca do centro e faça um esbarro.
8. Recue pelo menos 3 (três) metros.
9. Pare para finalizar o percurso.

* Este percurso pode ser usado de acordo com o tópico 40.01 – item 3

PERCURSO DE WORKING COW HORSE NÚMERO 12

**Percuso 12**

1. Círculos à direita (G-p)
2. Círculos à esquerda (G-p)
3. Esbarro
4. 2 1/2 spins à esquerda
5. Esbarro
6. 2 1/2 spins à direita
7. Esbarro e recuo

Trotar ao centro da pista. Pare. Iniciar o percurso de frente para o juiz.

1. Comece na mão direita complete 2 (dois) círculos para a direita, o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento. Troque de mão no centro da pista.

2. Complete 2 (dois) círculos para a esquerda; o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento. Troque de mão no centro da pista.

Continue galopando ao redor da pista sem quebrar o movimento ou trocar de mão, corra pelo centro da pista até passar o último marcador, faça um esbarro reto.

3. Complete 2 1/2 (dois e meio) spins para a esquerda.

4. Corra pelo centro da pista até passar o último marcador, faça um esbarro reto.

5. Complete 2 1/2 (dois e meio) spins para a direita.

6. Corra pelo centro da pista, passe a marca do centro e faça um esbarro.

7. Recue pelo menos 3 (três) metros.

8. Pare para finalizar o percurso.

*** Este percurso pode ser usado de acordo com o tópico 40.01 – item 3**

41 – Vaquejada

41.01 – Todos os competidores de Vaquejada ao fazer inscrições em eventos oficiais ou oficializados, compromete-se a cumprir este regulamento.

1. A classe Jovem é exclusiva para competidores não profissionais com 16 (dezesseis) anos ou menos. A data que vale para idade do jovem é a do início do ano hípico da competição, sendo assim podem participar todos os competidores que nesta data estiverem com 16 anos ou menos, mesmo que na data do evento já estejam com 17 (dezessete) anos.
2. Na classe Jovem, apenas os competidores que já completaram 14 (quatorze) anos até o dia do evento poderão montar em animais inteiros (garanhões). Para se enquadrar na idade, vale o dia da realização da prova.
3. O competidor Jovem pode optar por se apresentar com o esteira adulto, ocasião em que o animal não pontuará e não terá direito a premiação.
4. Como a competição acontece em caráter de morte súbita, os bois da classificação possuem pontuação igual. No caso das vagas de premiação não serem preenchidas por competidores que fizeram valer os 4 (quatro) bois, serão chamados os competidores que fizeram valer 3 (três) bois. Caso perdure a situação, serão chamados os competidores que fizeram valer 2 (dois) bois e assim sucessivamente.
5. Cada cavaleiro (puxador e esteira) poderá apresentar até 06 (seis) animais diferentes por categoria (Amador e Aberta), desde que do 4º animal em diante todos sejam Puros Castrados com anotação no registro feita pelo Stud Book da ABQM.
6. Quando o protetor de cauda folgar e cair o competidor terá direito a um boi de reposição. Sendo constatado que os competidores retiraram ou folgaram o protetor de cauda propositalmente o boi será julgado zero.
7. Na segunda rodada do boi em direção à porteira do brete, no limite da faixa de tolerância, esse boi não poderá mais ser corrido e será disponibilizado um boi de reposição. Podendo o juiz, se entender que o vaqueiro está impedindo propositalmente a passagem do boi, julgar o boi zero (0). Na primeira rodada do boi em direção à porteira do brete, após a faixa de tolerância e antes da primeira faixa de pontuação, esse boi não poderá mais ser corrido e será disponibilizado um boi de reposição.

- a. A dupla que obtiver êxito nos quatro bois de classificação, sem girar o boi dentro da faixa de tolerância, estará automaticamente classificada para a 2^a rodada da disputa.
8. Não haverá rabo da gata nas grandes finais (disputas). Se o competidor não comparecer após ser chamado, o boi da vez será solto e receberá 0 (zero).
9. O cavalo designado para puxar terá direito a uma inscrição por classe (Aberta e Amador) e o cavalo designado para bater esteira terá direito a fazer duas inscrições por classe (Aberta e Amador); o mesmo animal poderá se inscrever como puxador e uma vez como esteira.
10. Exclusivamente na classe Amador, o vaqueiro de esteira pode bater esteira no cavalo de propriedade de outro sócio da ABQM. No caso do puxador, o mesmo deverá ser proprietário do animal.
11. O cavalo de esteira que participar de duas duplas na mesma classe (Aberta ou Amador) terá uma pontuação única, considerando-se para tal a dupla melhor classificada.
12. É obrigatório para dupla o uso de capacete, camisa, calça comprida e botas; é proibido o uso de bermuda. Caso isso ocorra, a dupla será desclassificada.
13. É obrigação dos vaqueiros competidores:
- a. Apresentar sua luva, antes de correr, para que seja aprovada e identificada, não sendo permitido o uso de luvas de prego, ralo, parafusos, objetos cortantes ou inclinação que o vistoriador julgue danificar a maçaroca.
 - b. Após a dupla se apresentar dirigir-se imediatamente a inspeção.
 - c. O vaqueiro puxador deve apresentar a inspeção de prova sua luva, que deve ter sido previamente aprovada.
- Obs.:** Mesmo uma luva previamente vistoriada e aprovada, pode ser rejeitada pelo juiz de prova, ocasião em que o competidor terá que substituí-la imediatamente por outra, também previamente vistoriada.
14. Quando, por algum motivo, só um dos vaqueiros da dupla se apresentar para correr, o boi será solto e a dupla terá nota 0 (zero).
15. No caso de tope ou queda de qualquer dos cavalos o boi será julgado. (não haverá boi de reposição).

16. Após a apresentação em que o cavalo e o cavaleiro estejam inscritos, não será permitida a troca de cavaleiros e/ou cavalos (puxador ou esteira), mesmo em caso de acidente.
17. Não será permitida a permanência na pista de cavalos e vaqueiros que não estejam no seu horário de correr; exceto os autorizados para trabalhar de fiscal de pista. É proibido esquentar cavalo na pista, sob pena de desclassificação, sem devolução do valor da inscrição.
18. O animal (puxador ou esteira), durante a prova, não poderá apresentar sangramento por ação de esporas ou chicote; caso isso ocorra, receberá nota 0 (zero) e não poderá continuar na competição.
19. Após a carreira, os vaqueiros não poderão açoitar os cavalos no final da pista, não poderão bater nos cavalos nem de chicote, nem espareá-los, nem tampouco poderão puxar as rédeas e os freios de forma que possa machucar o animal. Se esse item for descumprido, a dupla será desclassificada.
20. É proibido bater ou esporar a parte dianteira do cavalo; caso isso ocorra, o boi será julgado 0 (zero).
21. Só será válida a queda do boi, se o mesmo, ao cair, mostrar as quatro patas e, ao levantar-se (levantar-se é o momento em que retoma o contato da extremidade de uma das patas com o solo, ou seja, o casco toca o solo), esteja com as mesmas (patas) entre as 2 (duas) faixas de classificação. Se após cair, o boi ficar com parte de seu corpo em cima da segunda faixa, sendo possível o trabalho do cavalo de esteira imediatamente, sem que ocorra pisoteamento do bovino, o esteira tem o direito de trabalhar com o cavalo, a fim de fazer com que o boi levante-se dentro das duas faixas. Decorrido o tempo máximo de 1 (um) minuto e o boi ainda não tiver levantado, o juiz fará o seu julgamento, interpretando o posicionamento (patas) em que o boi se encontra.
22. Para a largada é obrigatório, sob pena de nota zero:
 - a. Cavalo de puxar ao pedir a abertura da cancela deverá estar encostado paralelamente ao muro.
 - b. Cavalo de esteira, quando da abertura da cancela deverá estar encostado paralelamente ao muro, de frente para a frente do cavalo de puxar e com distância mínima de 1 metro da saída (Brete), respeitando a faixa demarcada no muro e não poderá ultrapassar esta faixa para obstruir a saída do boi.

Obs.1: Considera-se a saída do boi o momento em que o mesmo coloca os membros anteriores (mãos) na pista de competição.

Obs.2: Após a dupla autorizar a abertura da cancela para saída do boi, a mesma não poderá mais ser fechada.

23. Na disputa final só será feito o desempate (dando direito a mais bois para cada dupla correr) até se conhecer os 3 (três) primeiros classificados; os restantes das duplas que ficarem empatadas terão suas classificações iguais. O valor em dinheiro será dividido e os troféus sorteados ou divididos, pelo número de duplas empatadas. Assim sendo, só existirá uma dupla classificada do 1º (primeiro) ao 3º (terceiro) colocado, podendo, no entanto, existir mais de uma dupla empatada entre o 4º (quarto) e o 15º (décimo quinto) colocados.

- a. **Parágrafo Primeiro:** Como a ordem de classificação reflete diretamente na pontuação para Registro de Mérito do animal, considera-se conduta proibida qualquer acordo que seja efetuado para favorecer a classificação final de um competidor. O vaqueiro competidor tem a obrigação de perseguir o sucesso na disputa, não podendo praticar atos que favoreçam outros competidores, sob pena de ser enquadrado pela comissão julgadora como praticante de conduta antiesportiva, e com isto sofrer desclassificação. Dessa forma, mesmo que os competidores classificados tenham decidido rachar o valor do prêmio, é obrigatório disputar a classificação buscando o êxito. No caso de o competidor classificar duas senhas, na disputa final, terá que disputar e não pode deliberadamente fazer a opção de qual dupla deve ganhar.
- b. **Parágrafo Segundo:** O juiz da Vaquejada ou a comissão alternativa pode, a seu critério, desclassificar qualquer animal/competidor que ele sinta não estar se esforçando verdadeiramente para exibir o animal, de modo a extrair deste o melhor de sua habilidade. O animal que vier a ser desclassificado perderá todas as suas colocações e premiações no evento e o seu proprietário poderá sofrer as penalidades que serão descritas no próximo parágrafo.
- c. **Parágrafo Terceiro:** Quando o apresentador, proprietário e/ou seu representante agindo em nome do apresentador, forem considerados culpados por conduta antiesportiva ou pelo tratamento não humanitário ao animal, a ABQM poderá suspender os direitos de tal apresentador, proprietário e/ou seu representante agindo em nome do apresentador, em participar de futuros eventos oficiais por período que ela julgar apropriado. A ABQM poderá vetar a participação, em qualquer evento por ela aprovado, de todos os animais registrados em nome dessa pessoa suspensa - de acordo

com os registros da ABQM, durante o prazo de sua suspensão. É proibida a conduta antiesportiva par parte do apresentador, proprietário ou de alguém agindo em seu nome, durante o evento ou show aprovado, ou nos seus bastidores.

- d. Parágrafo Quarto: Para auxiliar a ABQM na promoção da competição autêntica, qualquer pessoa abordada por outra para que colabore num esquema ou plano para inibir a competição, deverá comunicar imediatamente o assunto a ABQM; sob pena de a pessoa abordada ficar sujeita a ação disciplinar por parte da Diretoria Executiva. O mesmo deve acontecer com a pessoa ou pessoas que propuserem o esquema ou plano.
24. A comissão alternativa será formada por 3 (três) componentes de conduta ilibada e profundo conhecimento dos regulamentos da ABQM para Vaquejada. Deverão ser indicados pela organização da prova e homologados pela ABQM. Será essa a última instância para que o vaqueiro recorra da decisão do juiz. Para solicitar o julgamento dessa comissão, na fase classificatória, deverá fazê-lo antes do término da fase ou imediatamente ao fato gerador da solicitação; na fase de disputa deverá fazê-lo antes do término da rodada ou imediatamente ao fato gerador da solicitação. O vaqueiro deverá pagar uma taxa (estipulada pela organização) para recorrer à comissão alternativa. Essa taxa somente será devolvida ao vaqueiro no caso do mesmo ter razão em seu pleito. Será permitido ainda que outro competidor, desde que se sinta prejudicado, solicite o julgamento do boi de outro competidor e, nesse caso, a taxa será cobrada em dobro.
25. A comissão alternativa será formada por três componentes de conduta ilibada e profundo conhecimento dos regulamentos da ABQM para Vaquejada, indicados pela organização da prova e homologados pela ABQM, e será a última instância para que o vaqueiro recorra da decisão do juiz. Para solicitar o julgamento desta comissão, na fase classificatória deverá fazê-lo antes do término da fase ou imediatamente ao fato gerador da solicitação, na fase de disputa deverá fazê-lo antes do término da rodada ou imediatamente ao fato gerador da solicitação. Para recorrer à comissão alternativa será cobrada uma taxa. Será permitido ainda que outro competidor, desde que se sinta prejudicado, solicite o julgamento do boi de outro competidor e, nesse caso, a taxa será cobrada em dobro.
26. Nos equipamentos de freio não poderá haver contato do metal com o pelo do animal. O uso da Gamarra é opcional, porém, somente as de couro ou corda poderão ser usadas.

27. O Comitê Nacional de Vaquejada da ABQM julgará os casos omissos a este regulamento, inclusive poderá desclassificar a dupla de vaqueiros que ofendam, diretamente ou através de membros da sua equipe, os organizadores do evento e juízes.
28. O Comitê Nacional de Vaquejada da ABQM julgará os casos omissos a este regulamento, inclusive poderá desclassificar a dupla de vaqueiros que ofendam, diretamente ou através de membros da sua equipe, os organizadores do evento.

42 - Regulamento de Corrida

42.01 - Qualquer entidade que desejar oficializar uma corrida e que os resultados das corridas sejam reconhecidos pela ABQM, com o propósito de qualificar os cavalos para o Registro de Mérito (índice de velocidade), deve obter aprovação antecipada da Associação.

42.02 - Essa aprovação e oficialização serão conferidas somente para as corridas realizadas em hipódromos oficialmente reconhecidos, de acordo com o que estabelece o Decreto nº 96993 de 17/10/88, que regulamenta a Lei nº 7.291 de 19/12/84.

42.03 - A oficialização dos resultados pode ser para um único evento ou para a entidade que a promove. Neste último caso, ela poderá ser anual, desde que seja enviado à Associação o calendário até o dia 30 (trinta) de setembro, constando todos os eventos e respectivas datas. O calendário deve ser apresentado por um período de um ano, ou seja, do dia 1º (primeiro) de janeiro a 31 (trinta e um) de dezembro.

42.04 - Os eventos esporádicos deverão ser solicitados com antecedência mínima de 90 (noventa) dias ou em casos excepcionais, a critério da ABQM.

42.05 - A Associação pode cassar a oficialização ou não reconhecer o resultado de um evento caso haja qualquer irregularidade, sendo que nesse caso não cabe nenhum recurso da entidade ou do proprietário dos animais junto à Associação.

42.06 - Todas as premiações e pagamentos de profissionais são de exclusiva responsabilidade da entidade promotora da corrida.

42.07 - Para que os resultados de uma corrida sejam reconhecidos pela Associação, todo o cavalo participante da mesma tem que estar devidamente registrado no Stud Book da ABQM.

42.08 - A Associação somente reconhecerá resultados de corrida que tenha mais do que dois participantes e o peso mínimo carregado por cavalo seja de 48 kg.

42.09 - Qualquer pessoa ou pessoas, pode(m) solicitar à Associação a revisão das decisões, com exceção das desqualificações por interferência durante a corrida, sob as seguintes condições:

- a) Uma solicitação, por escrito, deve ser enviada à Associação dentro de 10 (dez) dias, a contar da data do evento. Esta deve ser assinada pelo requerente e deve constar seu endereço e número de telefone.
- b) Tal solicitação não suspende a primeira decisão até julgamento da mesma.
- c) De acordo com as afirmações acima, a Comissão de Corrida do Jockey Club investigará o caso e apresentará todas as evidências, e julgamento final, para determinar se tal solicitação é válida.
- d) Todas as solicitações devem respeitar o presente regulamento, bem como os regulamentos disciplinares da ABQM.

42.10 - A Associação designará um fiscal para atuar como seu representante oficial na corrida.

42.11 - É dever do fiscal do:

- a) Checar as condições das pistas para assegurar se estão de acordo com os requisitos da Associação;
- b) Identificar todos os cavalos que participam das corridas, tendo autoridade para retirar o animal se houver alguma dúvida quanto à sua identidade;
- c) Observar os procedimentos no paddock;
- d) Fiscalizar a pesagem e relatar qualquer tentativa de violação de peso;
- e) Relatar à Associação as práticas gerais observadas durante o 'evento': fotos, programas, resultados, desclassificação, punições etc.

42.12 - Qualquer tentativa que impeça, de algum modo, o fiscal da Associação, de realizar seus deveres, anulará a oficialização dos resultados de uma corrida.

42.13 - O Registro de Mérito de Corrida pode ser obtido pelo Índice de Velocidade (IV) igual a 80 (oitenta) ou maior. O Índice de Velocidade será dado apenas para tempos fornecidos por 'photochart', com tempo impresso em centésimos de segundo.

42.14 - Através do Índice de Velocidade (IV), pode existir a seguinte classificação:

- a) **(AA)** para IV igual ou maior do que 80 (oitenta) e menor do que 90 (noventa);

- b) **(AAA)** para IV igual ou maior do que 90 (noventa) e menor do que 100 (cem);
- c) **(AAAT)** para IV igual ou maior do que 100 (cem).

42.15 - A tabela do Índice de Velocidade (IV) é composta pela média das 3 (três) vitórias mais rápidas, de cada distância, por 3 (três) anos consecutivos para cada pista. A média das 9 (nove) vitórias representará o (IV) = 100 (cem):

- a) Nenhum cavalo pode ser usado mais de uma vez em um ano na mesma distância e na mesma pista;
- b) Em pista com menos de 3 (três) anos de funcionamento a tabela de tempo básico será usada para o(s) ano(s) em que a pista não esteve em funcionamento;
- c) Caso a pista fique sem atividade por 1 (um) ou 2 (dois) anos, usa-se a tabela de tempos básicos mínimos para a elaboração da tabela do hipódromo;
- d) Um hipódromo poderá ter tabela de Índice para 2 (duas) ou 3 (três) distâncias, sendo que nas outras distâncias será seguida a tabela de tempos básicos mínimos;
- e) As tabelas serão elaboradas única e exclusivamente pela Comissão de Corrida do Jockey Club;
- f) Um ponto de Índice de Velocidade (IV) varia de acordo com a distância da corrida como segue:
 - 1) 04 (quatro) centésimos de segundos equivale a um ponto de Índice de Velocidade (IV) nos 365 (trezentos e sessenta e cinco), 402 (quatrocentos e dois) e 503 (quinhentos e três) metros;
 - 2) 03 (três) e 04 (quatro) centésimos alternados equivale a um ponto de Índice de Velocidade (IV) nos 320 (trezentos e vinte) metros;
 - 3) 03 (três) centésimos de um segundo equivale a um ponto de Índice de Velocidade (IV) nos 275 (duzentos e setenta e cinco) e 301 (trezentos e um) metros;
 - 4) 02 (dois) centésimos de um segundo equivale a um ponto de Índice de Velocidade (IV) nos 228 (duzentos e vinte e oito) metros.
- g) Os tempos listados abaixo deverão ser usados para compilar classes de Índice de Velocidade (IV) em pistas onde não se tem dados suficientes;

1) Distância Oficial, Tempo Básico, Tempo Básico com Paddock de 7 (sete) horas com antidoping (para classes de Índice de Velocidade (IV) -100).

228 Metros 13.35 13.45

275 Metros 15.55 15.70

301 Metros 16.95 17.70

320 Metros 17.85 18.02

365 Metros 20.15 20.35

402 Metros 22.05 22.25

503 Metros 27.70 27.90

h) As Tabelas de Índice de Velocidade (IV) são válidas para os animais que correrem com peso mínimo de 53 (cinquenta e três) quilos. Para os que correrem com peso inferior, deve ser acrescido 5/100 (cinco centésimos) de segundo ao seu tempo, por quilo a menos, antes de consultar a tabela;

i) Em todo hipódromo que tiver sua pista reformada ou sem atividade, a tabela deverá ser revista pela Associação;

j) Para todas as corridas a partir de 01/01/95 serão válidas as tabelas atualizadas;

k) Em casos de resultados duvidosos onde recordes de desempenho indicam possíveis erros, a emissão de Certificados de Registro de Mérito e aceitação dos resultados como oficiais deverão ser retidas até os resultados serem analisados pela Comissão de Corrida da Associação;

l) Todas as corridas serão regidas pelo Código Nacional de Corridas, devidamente adaptado para os Cavalos Quarto de Milha;

m) Se houver empate, os cavalos envolvidos receberão os mesmos Índices de Velocidade (IV), baseados nas colocações para as quais eles empataram, enquanto que todos os outros cavalos receberão Índice de Velocidade (IV) baseados em sua chegada final;

n) Se um cavalo for desqualificado, ele não receberá Índice de Velocidade;

o) Todo evento aprovado deverá efetuar a chamada dos páreos e/ou torneios com antecedência, fornecendo todos os detalhes do evento;

p) Nenhuma inscrição será aceita se o proprietário ou treinador encontrar-se suspenso ou inapto quanto à licença, como também o cavalo, de acordo com os registros no Stud Book;

q) Os cavalos inscritos nas corridas oficializadas pela Associação devem ser inscritos em nome do proprietário, de acordo com o Certificado de Registro.

42.16 - Só será aceita inscrição feita pelo proprietário ou pelo treinador do animal.

42.17 - É proibida a participação de um mesmo animal em mais de uma corrida no mesmo dia.

42.18 - Após o encerramento das inscrições para os páreos, nenhuma alteração ou mudança poderá ser feita.

42.19 - Cavalos arrendados participarão das corridas em nome do arrendatário constante no contrato de arrendamento previamente preenchido, assinado e arquivado na ABQM.

42.20 - A pista de corrida para Cavalos Quarto de Milha deve ser uma trajetória contínua de até 503 (quinhentos e três) metros de comprimento, sendo necessários mais 300 (trezentos) metros em curva ou reta para parada. A largura pode variar de acordo com o número de cavalos, mas o mínimo de metros é mantido para os 2 (dois) primeiros cavalos, com 1,50 (um metro e meio) adicionais para cada um, além desses 2 (dois) colocados.

a) Uma pista pode ser aprovada para certa distância específica, ou seja, para distância de até 320 (trezentos e vinte) metros, assim sendo, a reta deverá ter 320 (trezentos e vinte) metros mais 300 (trezentos) metros em reta ou curva para parada.

42.21 - A pista deve ser construída numa superfície plana. A avaliação da reta e da área de parada, indicando as distâncias a serem percorridas, deve ser entregue ao Diretor de Corrida da Associação para aprovação da mesma.

42.22 - Todas as distâncias padrão do Quarto de Milha devem ter marcação permanente, onde possam ser vistas claramente pelo comissário.

42.23 - A quantidade das cocheiras disponibilizadas para a corrida deve estar de acordo com o número de cavalos.

42.24 - A cabine dos organizadores e o 'photochart' devem estar localizados exatamente na linha final, proporcionando uma visão ininterrupta e dominante de toda pista de corrida.

42.25 - A extensão da pista determinará a localização e altura do 'photochart', cuja torre deve estar localizada do lado externo da pista. Por questões

econômicas, a cabine da organização e essa torre podem estar numa mesma estrutura.

42.26 - As recomendações do fabricante do 'photochart' quanto à sua localização e altura devem ser consideradas, sendo que a aprovação final será da ABQM.

42.27 - Para conforto do público, a tribuna principal ou arquibancada devem garantir conforto e segurança, assim como sanitários e bebedouros.

42.28 - O paddock deve ter espaço suficiente para acomodação dos cavalos. A sala reservada aos jóqueis deve ficar próxima ao paddock e deve ter sanitários com chuveiros. Toda área deve ser cercada e a entrada de pessoas não autorizadas é proibida. A cerca deve ser de pelo menos 1,20 m (um metro e vinte) de altura, e deve cercar toda a área do paddock ao redor da pista.

42.29 - Cada cavalo deve estar equipado com um selim, cujo número deve ser grande o suficiente para ser lido com clareza pelo 'photochart' e pelo juiz.

42.30 - O recinto próximo ao paddock deve ser amplo o suficiente para acomodar os vários cavalos durante a coleta das amostras de urina e saliva, para o teste, devendo ser cercado por gradil de pelo menos 2,44 m (dois metros e quarenta e quatro centímetros) de altura (se possível uma baia). A entrada deve ser única e estar constantemente fechada ou vigiada. As provisões devem ser providenciadas para suprir as necessidades da Divisão Veterinária.

42.31 - A pista deve estar equipada com 'vídeo tape', aprovado pela Associação, capaz de um replay instantâneo de cada páreo.

42.32 - O reconhecimento oficial de qualquer corrida somente será aceito se houver o dispositivo 'photochart' com o tempo impresso em centésimos de segundo.

42.33 - Na pista que não tiver tabela de Índice de Velocidade será utilizada a tabela de tempo básico para os eventos.

42.34 - Não serão reconhecidos os resultados de corrida onde não foi obedecido algum item deste regulamento.

ITENS ALTERADOS EM ABRIL DE 2020

21.02 e 21.03